

Infiltration

2-5 joueurs, 30 minutes

Matériel

98 cartes

- 5x 8 cartes espion
- 5x 4 "Ok" et 4 "Dynamite"
- 8 cartes Agent double noires
- 10 cartes mission (*à travailler*)

10 billets 1000, 3000, 5000 \$

But du jeu

Vous êtes à la tête d'une agence d'espionnage et réalisez des missions pour divers clients. Vos concurrents ont infiltré un agent double parmi votre équipe qui peut faire échouer vos missions. Vous devez le confondre !

La partie se termine quand tous les agents double infiltrées sauf un ont été trouvés ou à la fin de la 10ème mission. Chaque agent double trouvé rapporte 3 points de victoire. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a gagné le plus de \$ grâce aux missions.

Préparation

Gardez le nombre de joueurs +3 cartes d'espion différentes.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes espion, O et X associées.

Distribuer à chaque joueur une carte agent double au hasard qu'ils consultent sans la dévoiler. *Il/ls savent donc que ce membre est fiable dans leur équipe mais qu'ils ne devront pas trop l'utiliser lors des missions, sinon les autres vont se douter de quelque chose !*

Mélanger 10 cartes mission et constituer une pioche.

Déroulement du jeu

Piocher une carte mission. Elle est valable pour tous les joueurs.

La carte Mission est composée de 2 parties : le nombre d'espions requis et ce qu'elle rapporte en cas de succès (prime et/ou avantage).

Chaque joueur constitue une équipe pour la mission, tout le monde la dévoile en même temps puis les joueurs placent devant chacune des autres équipes, face cachée, une carte O ou une carte X. L'équipe échoue sur une mission si au moins une carte X est révélée (deux cartes à 4 ou 5 joueurs), le joueur peut alors désigner un membre de l'équipe qui sera accusé de traîtrise et exécuté aussitôt. Si c'est un agent double, le joueur récupère la carte noire associée (*les autres joueurs savent alors qu'il ne faut plus utiliser cet espion dans leurs prochaines missions*), sinon, la carte désignée est mise de côté et ne pourra pas être utilisée pour les prochaines missions. **Attention**, certaines missions requièrent un nombre important d'équipiers, si vous n'avez pas assez d'espions, vous ne pourrez pas y participer.

Modes de jeu :

Apprentis espions : autant de cartes X que d'autres joueurs par joueur

Carte X : la carte doit être jouée devant chaque équipe si votre agent double est dedans.

Carte O : votre agent double n'est pas dans l'équipe

Espions (mode conseillé) : autant de cartes X que d'autres joueurs par joueur

Carte X : la carte peut être jouée seulement si votre agent double est dans l'équipe sélectionnée. Si cette carte est jouée, elle doit être positionnée devant toutes les équipes où est votre agent double.

Carte O : votre agent double n'est pas dans l'équipe ou vous ne voulez pas faire échouer la mission.

Espions confirmés : autant de cartes X que d'autres joueurs par joueur, les cartes O et X sont associées à la couleur du joueur devant lesquelles elles sont placées.

Carte X : la carte peut être jouée seulement si votre agent double est dans l'équipe sélectionnée. Si cette carte est jouée, elle doit être positionnée devant toutes les équipes où est votre agent double.

Carte O : votre agent double n'est pas dans l'équipe ou vous ne voulez pas faire échouer la mission.

Espions de classe internationale : une seule carte X par joueur

Carte X : la carte doit être jouée devant une des équipes où est votre agent double.

Carte O : votre agent double n'est pas dans l'équipe ou elle l'est dans une autre équipe et a été marquée.

James Bond : une seule carte X par joueur

Carte X : la carte peut être jouée seulement si votre agent double est dans l'équipe sélectionnée par le joueur.

Carte O : votre agent double n'est pas dans l'équipe ou vous ne voulez pas faire échouer la mission.

A imprimer

Cartes mission

Mission n°1 Effectif : 4 espions Succès : 4000\$	Mission n°2 Effectif : 4 espions Succès : 4000\$	Mission n°4 Effectif : 5 espions Succès : 3000 \$	Mission n°6 Effectif : 6 espions Succès : Il faudra un saboteur de plus pour faire échouer votre prochaine mission Rapporte aussi 2000 \$
Mission n°3 Effectif : 4 espions Succès : 3000 \$	Mission n°5 Effectif : 5 espions Succès : 3000 \$		

Mission n°8

Effectif : 6 espions

Succès : Il faudra au moins 2 saboteurs pour faire échouer votre prochaine mission

Rapporte aussi
2000\$

Mission n°10

Effectif : 7 espions

Succès : Doublez la prime en cas de succès de votre prochaine mission

Rapporte aussi
1000\$

Mission n°7

Effectif : 6 espions

Succès : Il faudra un saboteur de plus pour faire échouer votre prochaine mission

Rapporte aussi
2000 \$

Mission n°9

Effectif : 7 espions

Succès : Doublez la prime en cas de succès de votre prochaine mission

Rapporte aussi
1000\$

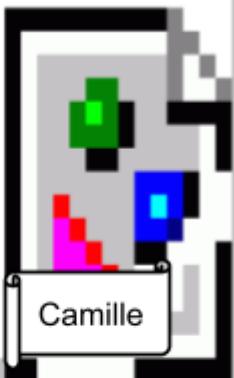
Cartes espion



Maxwell Smart



James Bond



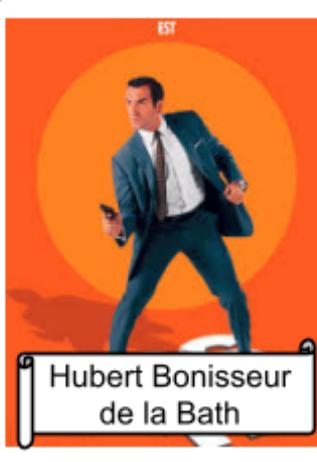
Camille



Chuck



Sarah



Hubert Bonisseur
de la Bath

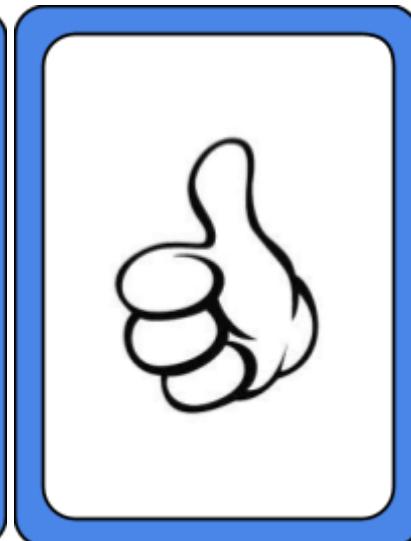
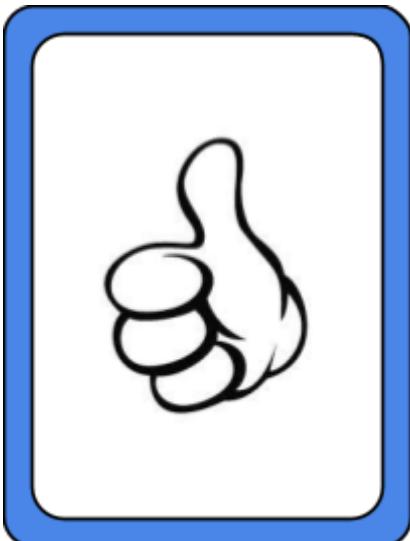


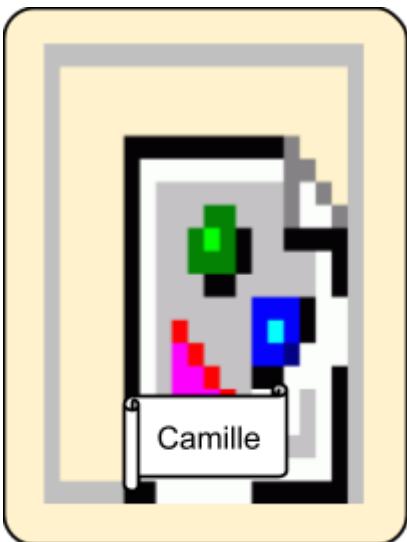
Austin Powers



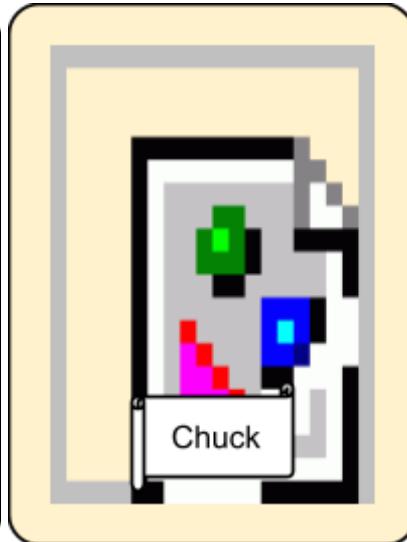
Felicity Shagwell







Camille



Chuck



Sarah



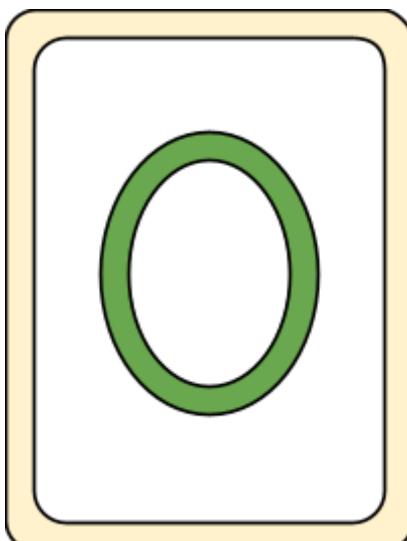
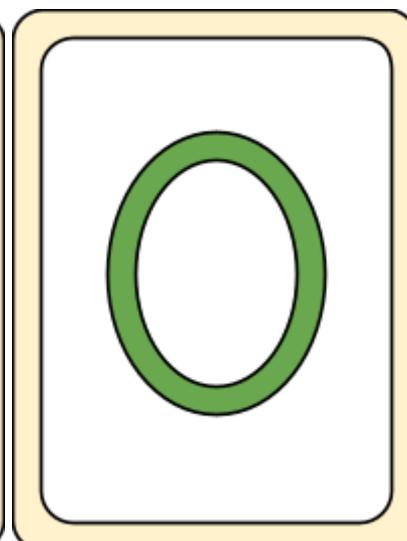
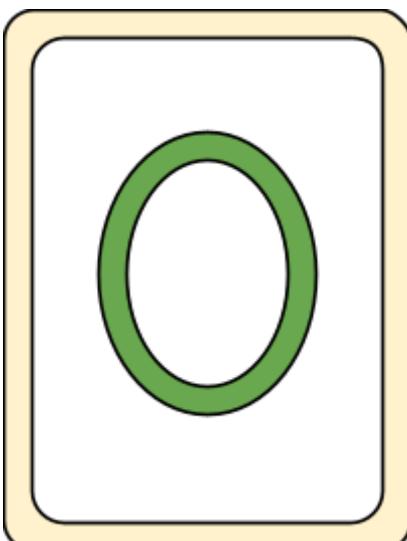
Hubert Bonisseur
de la Bath

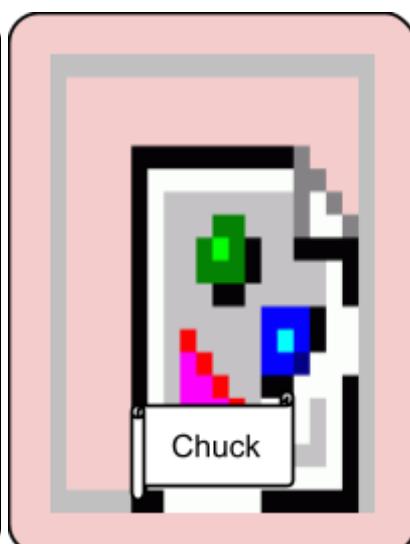
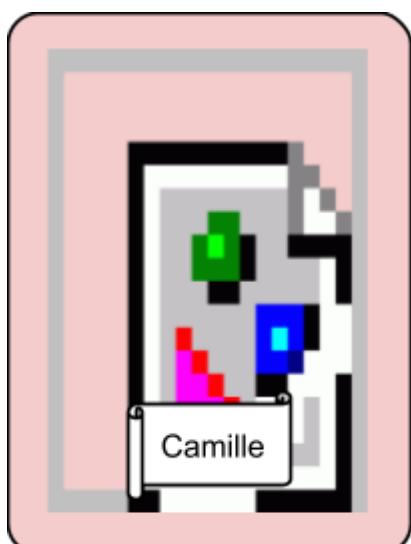
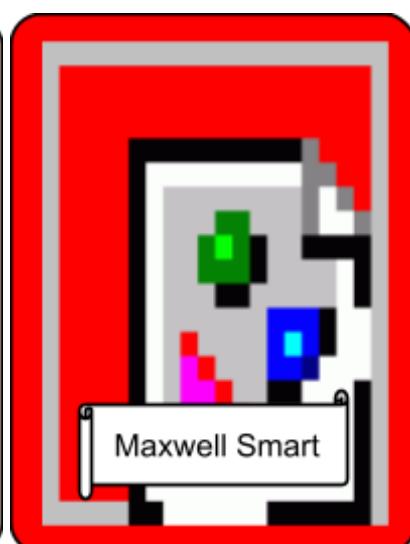
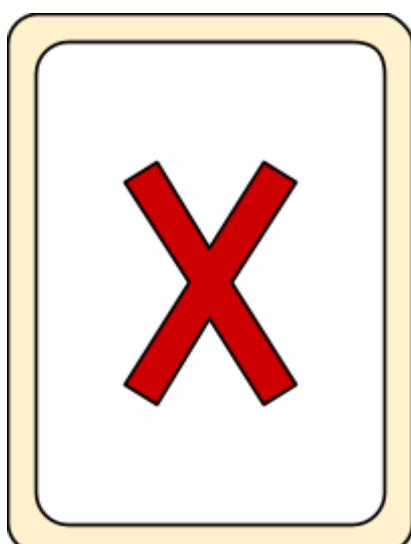
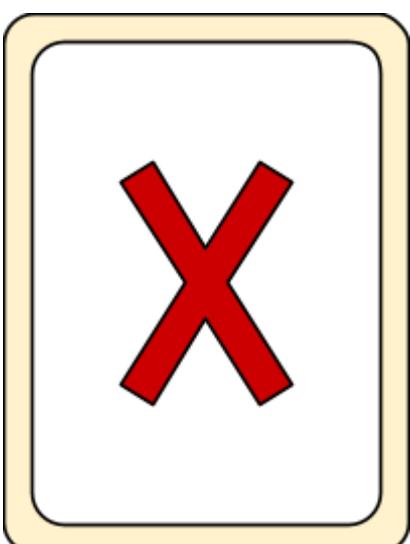
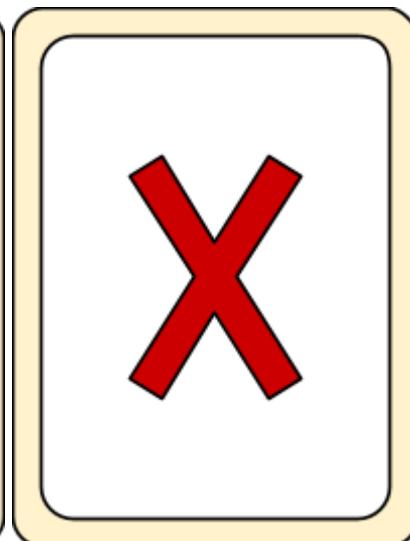
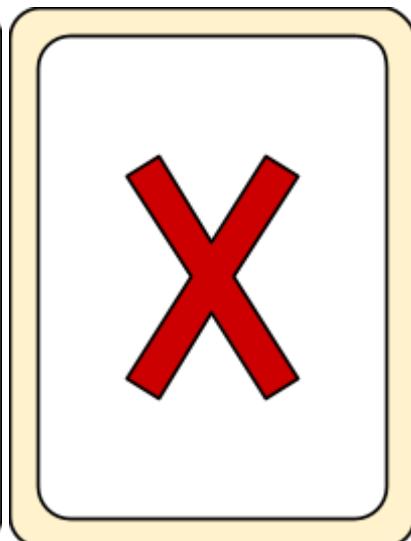
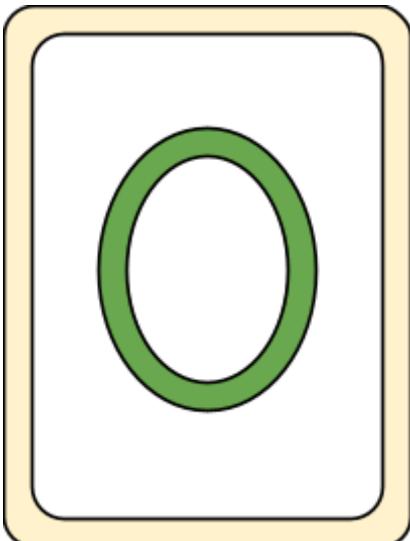


Austin Powers



Felicity Shagwell







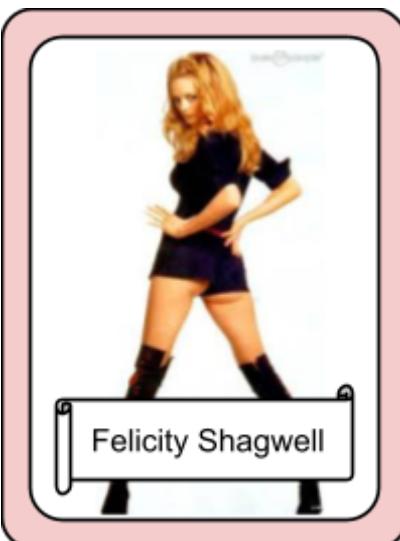
Sarah



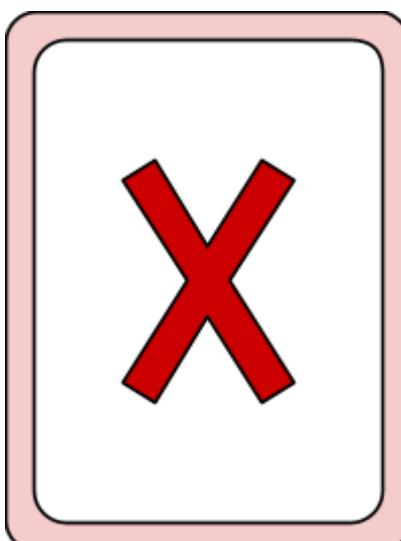
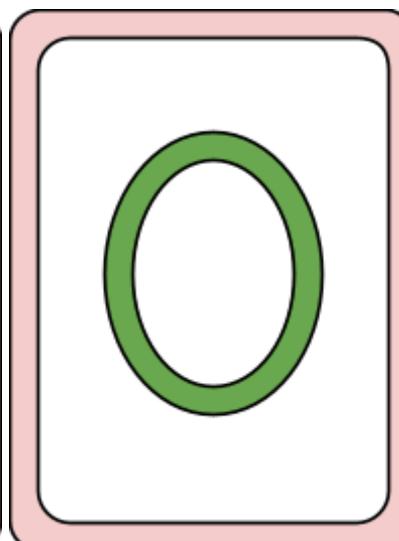
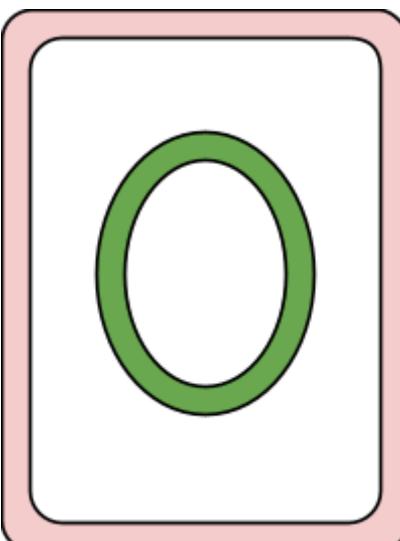
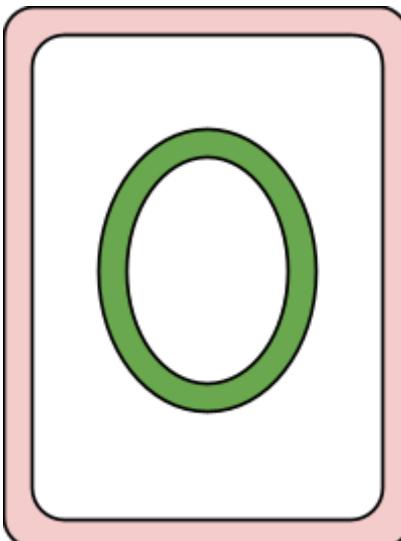
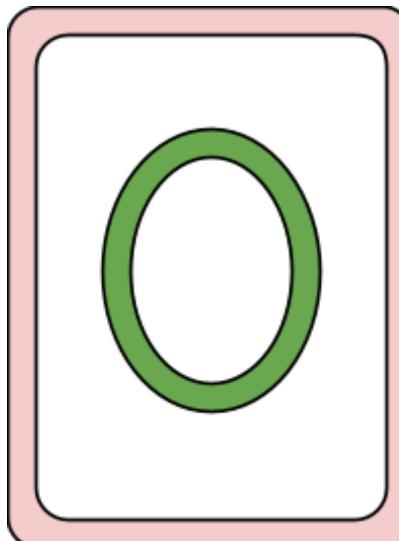
Hubert Bonisseur
de la Bath

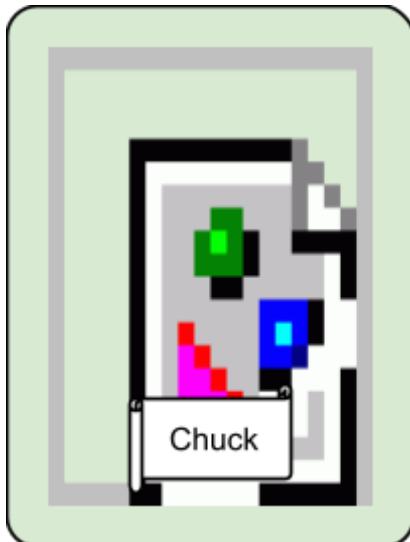
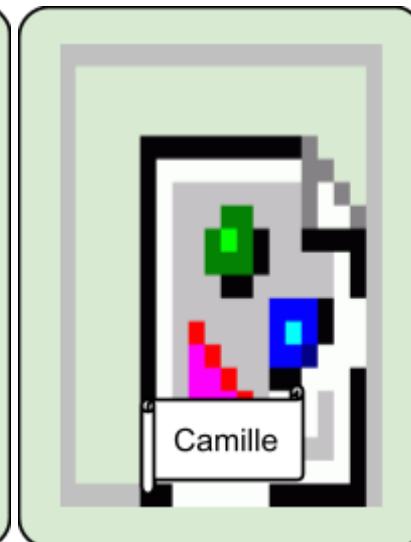
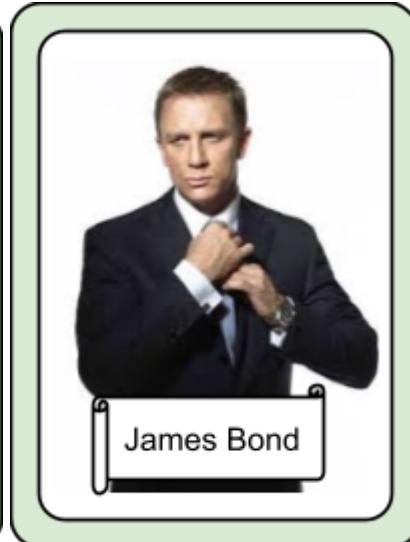
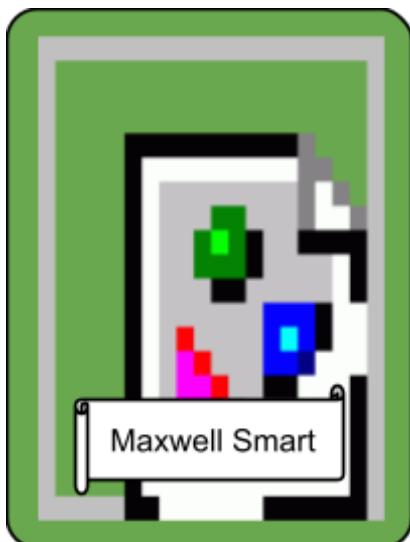
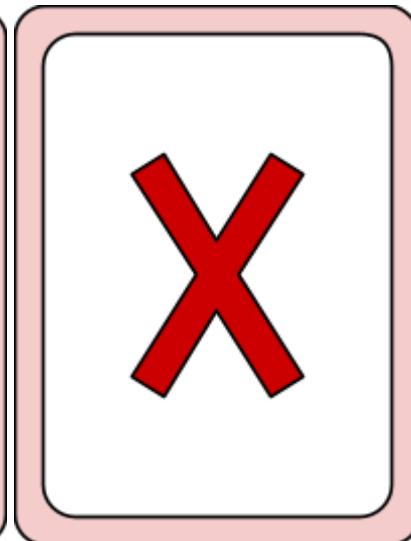
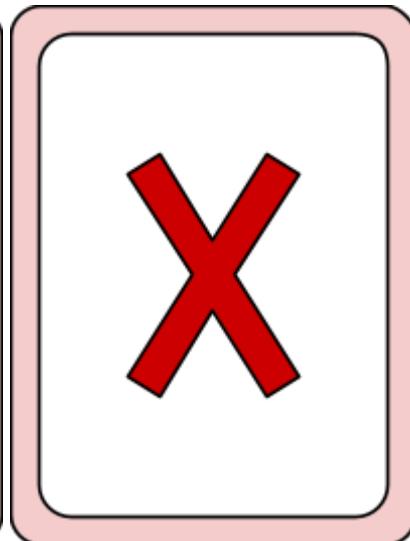
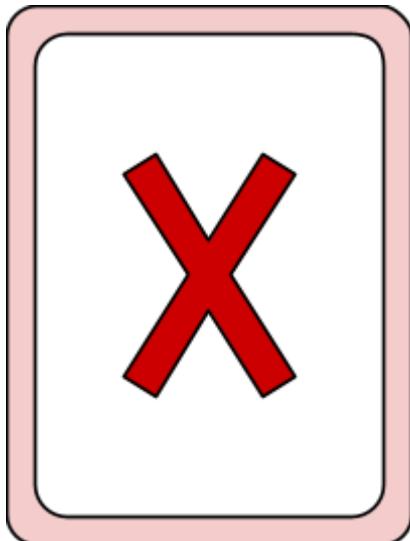


Austin Powers



Felicity Shagwell







Austin Powers



Felicity Shagwell

