

AGENT HUNTER



RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer :

- 10 cartes Espion *AGENCE T.A.R.G.E.T.* (numérotées de 0 à 9)
- 10 cartes Espion *MEN IN MASK* (numérotées de 0 à 9)
- 2 cartes Référence
- 5 jetons Leurre *AGENCE T.A.R.G.E.T.*
- 5 jetons Leurre *MEN IN MASK*
- Ce livret de règles



BUT DU JEU

Détruissez les planques de l'adversaire tout en évitant que vos planques se fassent détruire.

Le jeu se termine quand **les 3 planques d'un joueur ont été détruites**. Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie.

MISE EN PLACE

1. Un joueur prend l'ensemble des Espions qui appartiennent à l'*AGENCE T.A.R.G.E.T.* : ils sont marqués avec le symbole sur leur carte. Il prend aussi les 5 jetons Leurre associés et une carte Référence.
2. L'autre joueur prend l'ensemble des Espions qui appartiennent aux *MEN IN MASK* : ils sont marqués avec le symbole sur leur carte. Il prend aussi les 5 jetons Leurre associés et une carte Référence.
3. Chaque joueur sélectionne trois de ses cartes Espion et les place face cachée devant lui : ce sont ses trois planques. **Gardez en main les Espions restants.** Ne laissez pas l'autre joueur voir vos cartes.



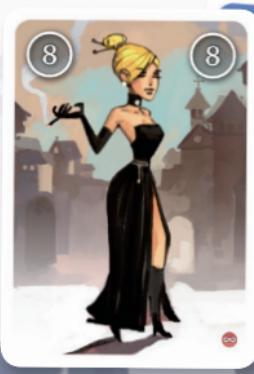
Planques de l'*AGENCE T.A.R.G.E.T.*



Planques des *MEN IN MASK*

ESPIONS

Faites attention à ne jamais montrer accidentellement les cartes qui sont dans vos planques. Vous pouvez à tout moment regarder les cartes qui sont dans vos planques mais vous ne pouvez pas regarder celles qui sont chez l'adversaire.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez le premier joueur de manière aléatoire.

Jouez à tour de rôle. Durant votre tour, vous ne pouvez faire qu'une seule des trois actions possibles :

1. Attaquer depuis votre main.
2. Attaquer depuis une planque.
3. Échanger deux Espions.

Une fois que vous avez réalisé votre action, c'est au tour de votre adversaire de jouer. Continuez jusqu'à ce que 3 planques d'un même joueur soient détruites.

1. ATTAQUER DEPUIS VOTRE MAIN.

Révélez une carte de votre main et visez une planque adverse. Votre adversaire vérifie secrètement quel Espion se trouve dans cette planque et doit vous indiquer :

PLUS si la carte dans la planque est de valeur supérieure à celle qui attaque ;

MOINS si la carte dans la planque est de valeur inférieure à celle qui attaque ;

RÉUSSITE si la carte dans la planque est de même valeur que celle qui attaque.

Attaque ratée : si votre Espion est de valeur supérieure ou inférieure à la carte qui se trouve dans la planque, reprenez votre Espion en main (l'attaque n'a pas d'effet).

Attaque réussie : si votre Espion est de même valeur que la carte qui se trouve dans la planque, alors cette dernière est détruite. L'Espion qui se trouve dans la

planque est révélé, placez votre Espion dessus. Si vous éliminez les 3 planques de l'adversaire, cela met fin à la partie (voir *Fin de partie* page 7).

EXEMPLE D'ATTAQUE DEPUIS VOTRE MAIN

L'AGENCE T.A.R.G.E.T. révèle un Espion de sa main d'une valeur de 3 et vise la planque qui se trouve au centre.



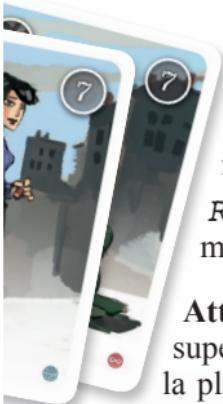
Le MEN IN MASK regarde discrètement la carte qui se trouve dans cette planque et voit qu'elle est de même valeur.

L'attaque est donc réussie, le MEN IN MASK révèle donc sa carte et l'AGENCE T.A.R.G.E.T. pose son Espion sur celui des MEN IN MASK.



2. ATTAQUER DEPUIS UNE PLANQUE.

Révélez une carte qui se trouve dans une de vos planques et vissez une planque adverse. Votre adversaire vérifie secrètement quel Espion se trouve dans cette planque et doit vous indiquer :



PLUS si la carte dans la planque est de valeur supérieure à celle qui attaque ;

MOINS si la carte dans la planque est de valeur inférieure à celle qui attaque ;

RÉUSSITE si la carte dans la planque est de même valeur que celle qui attaque.

Attaque ratée : si votre Espion est de valeur supérieure ou inférieure à la carte qui se trouve dans la planque adverse, votre planque est détruite. Votre adversaire doit révéler sa carte qui est de même valeur que la carte détruite et la poser dessus. S'il révèle une carte qui est dans une planque, il doit la remplacer par une nouvelle carte de sa main, face cachée.

Attaque réussie : si votre Espion est de même valeur que la carte qui se trouve dans la planque adverse, alors cette dernière est détruite. L'Espion qui se trouve dans la planque est révélé, placez votre Espion dessus. Si vous éliminez les 3 planques de l'adversaire, cela met fin à la partie (voir *Fin de partie* ci-contre). Replacez ensuite une nouvelle carte dans votre planque, face cachée.

3. ÉCHANGER DEUX ESPIONS .

Révélez une carte qui se trouve dans une de vos planques et reprenez-la en main. Replacez ensuite une des cartes de votre main dans la planque, face cachée, sans la montrer à votre adversaire (ça peut être la même).

Après avoir placé la carte, **posez un jeton Leurre** à côté de n'importe laquelle de vos planques.

NOTE : vous ne pouvez pas faire d'échange avec une planque détruite.

JETONS LEURRE

Vous avez **5 jetons Leurre** pour toute la partie, ce qui vous permet de ne faire que **5 échanges d'Espions**.



Une fois que vous avez utilisé l'ensemble de vos jetons, vous ne pouvez plus faire l'action "échanger deux Espions".

Chaque jeton placé près d'une planque y reste jusqu'à la fin de la partie. Si une planque est détruite ou que des Espions sont échangés dans une planque où se trouvent un ou plusieurs jetons, ceux-ci restent en place.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès que les 3 planques d'un joueur sont détruites. Chaque planque détruite rapporte à l'adversaire 1 point de victoire. Si une planque détruite a un ou plusieurs jetons à côté, ils rapportent chacun 1 point de victoire supplémentaire.

Le joueur qui obtient le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, additionnez la valeur des cartes Espions qu'il vous reste en main. La somme la plus forte remporte la partie. S'il y a toujours égalité, c'est un match nul.

EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE

L'AGENCE T.A.R.G.E.T. a détruit 3 planques de l'adversaire, la partie se termine donc. L'AGENCE T.A.R.G.E.T. a un total de 4 points de victoire (3 PV pour les planques détruites + 1 PV pour le jeton Leurre).



Le MEN IN MASK a un total de 3 points de victoire (1 PV pour la planque détruite + 2 PV pour les jetons Leurre).

NOTE : *Le MEN IN MASK ne score les jetons Leurre que s'ils sont à côté d'une planque détruite.*



L'AGENCE T.A.R.G.E.T. gagne la partie.

CRÉDITS

Auteur : Mike Elliott

Illustrations : Mu

Traduction : Ludo

Responsables de gamme :

Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Copyright © 2014 Alderac Entertainment Group. Agent Hunter, Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images afférentes sont TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés.

© 2014 IELLO pour la version française.

IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE.

WWW.IELLO.INFO



SUIVEZ-NOUS SUR

