

# Résumé pour Intrigues à Venise

## Principe du jeu (pour 4 joueurs)

Les joueurs incarnent des espions, *Mme Zsa Zsa*, *l'Agent X*, *Lord Fittlebottom*, et *le Colonel Bubble*. Les 2 premiers et les 2 derniers sont Complices entre eux. Chaque joueur dispose de 4 espions d'une certaine couleur, un Grand, un Petit, un Gros, un Mince, dont *un seul représente l'Espion incarné par le joueur*. L'Identité de cet Espion et son Apparence lui sont secrètement révélés avant la partie, ainsi qu'une Lettre Code. Chaque joueur a donc un Complice parmi les 3 autres joueurs.

Le but du jeu consiste à découvrir *qui* incarne son Complice et *quelle est* sa Lettre Code (ou Message Secret), puis à *accomplir la Mission correspondante*. L'association des 2 Lettres Code indique à chacun des complices la Mission qu'il doit remplir pour que son équipe remporte la partie (pour cela, on consulte le tableau qui figure derrière chaque Paravent). Mais il vaut mieux identifier ses adversaires et leur mission, afin de les retarder dans l'accomplissement de leur propre mission !

## Préparation du Jeu

Chaque joueur prend une feuille de marque, un crayon, et se munit des éléments suivants (de la couleur qu'il a choisie): le paravent/passeport, les 8 cartes (4 Identités, 4 Apparences), et les 4 pions correspondants, pions qu'il place sur les cases de même couleur du plateau. L'Ambassadeur est placé dans l'Ambassade. Les Identités, Apparences, et Lettres Code de chacun (cartes au recto noir et blanc) sont attribuées au hasard dans des enveloppes, avec la carte de premier joueur, comme indiqué en page 7 des règles. On peut aussi lire les pages 4 à 8, en guise d'introduction, en particulier *les tics* des 4 protagonistes...

## L'Acquisition des Renseignements

On acquiert des informations en déplaçant ses pions espions sur les cases occupées par les espions des autres joueurs, ou par l'*Ambassadeur*, la figurine noire. Quand on interroge un espion d'un joueur, celui-ci doit vous montrer (à vous seulement) une combinaison de 3 cartes, soit 2 Identités et 1 Apparence, soit l'inverse, sachant qu'au moins une des cartes doit correspondre à l'Espion qu'il incarne (sa *Personnalité*). Quand on interroge l'Ambassadeur, on interroge en fait un autre joueur (de votre choix) par son entremise, ce joueur devant vous montrer soit 2 Identités, soit 2 Apparences, l'une d'entre elle devant ici aussi s'avérer exacte. Après chaque interrogatoire, le pion est exilé par l'espion inquisiteur : sur une case blanche inoccupée dans Venise (pour un espion), ou sur une case de couleur inoccupée ou bien sur l'Ambassade (pour l'Ambassadeur).

Si un joueur vous montre une combinaison de cartes qu'il vous a déjà présentée, il doit alors, en guise de sanction, vous indiquer quelles sont les renseignements exacts dans cette combinaison<sup>1</sup>. Il est donc important de prendre des notes afin de disposer de preuves de l'imposture. On rappelle qu'il est absolument interdit de ne présenter aucune carte valable<sup>2</sup>.

## Dévoiler sa Lettre Code

Dans une combinaison, un joueur peut *substituer sa Lettre Code à une carte ne révélant pas la Personnalité*. Si c'est à son présumé Complice qu'il la montre, il faudra que celui-ci lui rende la pareille afin qu'il puisse identifier la Mission à accomplir. Si c'est à un adversaire qu'il la montre, il se comporte en parfait embrouilleur (mais l'embrouillé finira bien par réaliser l'imposture !). Une telle attitude de type agent-double est à encourager ! A noter que, dans le tableau du Paravent, vous devez associer la première Lettre Code à la votre, et la seconde à celle de votre Complice.

## Déplacement des Pions

Chaque tour de jeu consiste à secouer la grosse tête noire au Masque Blanc, et à déplacer des pions selon les couleurs des 3 billes ainsi obtenues. Une bille **blanche** ne vaut *rien*, une bille **noire** vous fait déplacer l'*Ambassadeur* d'une ligne (sur une case vide ou occupée par un de vos espions uniquement), une bille **rouge** vous fait déplacer un de vos espions selon une ligne *rouge* (dans l'île), une bille **bleue** selon une ligne *bleue* (sur la mer), et une **jaune** vaut soit une rouge soit une bleue.

Les règles de déplacement sont les suivantes. Deux espions de même couleur ne peuvent occuper la même case. S'arrêter sur la case d'un espion adverse revient à l'interroger (et donc à l'exiler): si l'on ne veut pas l'interroger, on peut alors lui passer par dessus pour aller sur la case suivante (à tout moment du jeu, contrairement à ce que suggère la règle). On peut toujours sauter au dessus d'un autre pion. On ne peut interroger plusieurs espions de *même* couleur au cours d'un même tour (mais plusieurs couleurs, ok, c'est même encouragé).

## Fin de Partie

Quand un joueur remplit les termes de sa Mission, il peut annoncer "Mission Accomplie" et son équipe a gagné. S'il s'est trompé d'objectif, alors c'est l'équipe adverse qui l'emporte !

## Intrigue à Venise à 3 joueurs (voir l'histoire page 14)

A 3 joueurs, on retire du jeu (au hasard) un Espion, une Apparence, et une Lettre Code. Un des joueurs n'a pas de complice. Sa Mission consiste à quitter Venise le plus vite possible, dès qu'il s'apercevra de ce fait. Il devra rejoindre l'une des cases 1, 4, 5, ou 6, selon qu'il sera Bubble, Zsa Zsa, le Lord, ou X (ces missions sont indiqués par l'ombre d'un fuyard sur chaque paravent).

Important : si la Mission des adversaires de l'espion esseulé concerne son Complice absent, alors il faudra substituer son nom à celui du Complice absent dans l'énoncé de cette Mission !

<sup>1</sup>il y a un petit flou à ce sujet: peut-on présenter, dans le cadre de l'interrogation de l'Ambassadeur, 2 cartes qui faisaient partie d'une combinaison de 3 cartes déjà présentée ?

<sup>2</sup>ceci peut par exemple constituer un facteur d'annulation de la partie, ou d'attribution de la victoire à l'équipe adverse du fraudeur