



Contenu

- 1 paquet de 66 cartes
- 1 feuillet-indices
- 4 règles de jeu en 4 langues

Les 66 cartes sont réparties comme suit:

- 25 **cartes de lieu**: 5 séries de 5 cartes (montrant sites connus de Venise). 4 séries sont marquées en bleu, jaune, vert et rose; la cinquième est marquée en noir; ce sont les cartes de lieu de l'Ambassadeur.



- 20 **cartes d'identité**: 5 séries de 4 cartes avec les portraits de Lord Fiddlebottom, du Col. Bubble, de Agent X et de Mme Zsa Zsa. Quatre séries sont marquées avec les 4 couleurs. Pendant le jeu les joueurs se serviront de ces cartes pour échanger des informations secrètes.



La cinquième série a un fond noir et un bord denté.

Ces cartes seront réparties aux joueurs et révéleront à chacun sa "vraie identité".

- 20 **cartes de numéro**: 5 séries de 4 cartes montrant 4 fragments différents d'un numéro de téléphone (52, 11, 0, 29).



Quatre séries sont marquées avec les 4 couleurs.

Les joueurs s'en serviront, comme ci-dessus, pour échanger leurs informations.

La cinquième série a un fond noir et un bord denté.

Ces cartes seront réparties aussi et révéleront à chacun son propre fragment du numéro de téléphone.

- 1 **carte téléphone** (montre une cabine téléphonique).



Avant de commencer

Faites un nombre suffisant de copies du feuillet-indices. Découpez les copies du feuillet le long du tiret. Chacun devra avoir un de ces feuillets pour chaque partie. Prenez les autres trois règles du jeu et l'original du feuillet-indices et pliez les de façon à former un dossier avec les paroles "Top Secret" vers l'extérieur. Cachez-y votre copie du feuillet-indices: personne ne doit voir ce que vous y noterez.

Nombre des joueurs

Le jeu de base est pour 4 joueurs. Les règles des variantes pour 3 et 5 joueurs sont données après celles du jeu de base.

LE JEU POUR 4 JOUEURS

La scène

Le Carnaval à Venise. Confondus dans la foule joyeuse qui danse et chahute dans les rues, sont à l'oeuvre, parfaitement déguisés, quatre agents secrets fameux dans le monde entier (... et l'un d'eux c'est VOUS!): Lord Fiddlebottom, le Colonel Bubble, l'Agent X et Mme Zsa Zsa.

Leur mission à Venise est de se mettre en contact avec un personnage haut placé et fort mystérieux dont personne ne connaît la vraie identité, et pour cela il leur faut, tout d'abord, **découvrir son numéro de téléphone**.

Lord Fiddlebottom et le Col. Bubble sont alliés, de même l'Agent X et



Mme Zsa Zsa, et les deux groupes sont des rivaux mortels. Sur la scène se trouve aussi l'Ambassadeur, un aimable gentilhomme qui ne participe pas au jeu mais qui peut donner des précieuses informations.



But du jeu

Au début du jeu vous savez qui vous êtes, mais pas qui est allié, tellement vos déguisements sont parfaits. De même vous possédez un fragment du numéro de téléphone, mais ne savez pas qui possède quel autre fragment.

Il vous faut donc découvrir votre partenaire, puis trouver et aligner dans l'ordre requis les 4 fragments de numéro, enfin composer le numéro de téléphone ... et gagner la partie!

Préparations

- Placez la carte téléphone découverte au centre de la table.
- Chacun choisit une couleur et reçoit:
 - Un dossier (voir ci-dessus).
 - Une copie du feuillet-indices.
Notez-y les noms et les couleurs des autres joueurs (Exemple, Anne-bleu, Mario-rose, David-vert). Cachez le feuillet dans votre dossier et placez le dossier de manière que les autres ne voient que les mots "top secret". Personne ne doit savoir ce que vous inscrirez sur votre feuillet.
 - les 13 cartes de votre couleur:
 - cartes d'identité avec les portraits des 4 agents secrets,
 - 4 cartes de numéro avec les 4 segments du numéro de téléphone,
 - cartes de lieu avec les 5 sites fameux.
 Tenez ces 5 dernières séparées des autres.
- Restent encore les 13 "cartes noires": 4 cartes d'identité et 4 de numéro sur fond noir avec un bord denté, plus les 5 cartes de lieu marqués en noir.

Mêlez ces 5 cartes de lieu et mettez les couvertes de côté: c'est le paquet de l'Ambassadeur. Puis mêlez les 4 cartes noires d'identité, en distribuez une couverture à chaque joueur, et faites de même avec les 4 cartes noires de numéro. Ces cartes noires vous disent quel agent secret vous êtes vraiment et quel fragment du numéro est le votre. Notez ça sur votre feuillet-indices. (Exemple, si vous avez appris que vous êtes le Col. Bubble et que votre fragment est 11, marquez 11 en haut à gauche dans la deuxième case sous la lettre B.)

Le Jeu

1. Choix du lieu.

A tour de rôle, en sens horaire, chacun visite un lieu fameux de Venise - c.a.d., choisit une des ses cartes de lieu et la pose découverte devant lui. Quand tous l'ont fait, on retourne aussi la carte au sommet du paquet de l'Ambassadeur.

2. Informations.

Le but de ces visites est d'échanger des informations secrètes, mais cela ne peut se faire que si deux agents se rencontrent **seuls** dans un lieu, ou si un agent rencontre tout seul l'Ambassadeur. Autrement dit, un renseignement ne peut être obtenu que si un lieu (par exemple RIALTO) n'apparaît que sur deux des cartes, et non pas sur une seulement ou sur plus de deux.

- Si deux agents se rencontrent seuls dans un lieu, chacun choisit deux de ses cartes, **une et une seule desquelles doit dire la vérité** (c.a.d., doit correspondre à une de ses cartes noires) et les passe à l'autre - qui les examine, note les informations sur son feuillet-indices - puis les repasse. (Au cours d'une partie il peut arriver qu'on rencontre plus d'une fois le même agent. Dans ce cas, il ne faut pas lui repasser les mêmes deux cartes. Pour le moins une des deux doit être différente.)
- Si un agent rencontre l'Ambassadeur tout seul, il peut demander qu'un autre agent lui montre une de ses cartes noires. I recevra donc directement une information véridique. (Mais il ne faut pas montrer plus d'une fois la même carte noire à un même agent.)

3. Notes

Après chaque rencontre, notez les renseignements que vous avez obtenus sur votre feuillet-indices. Utilisez une autre colonne pour chaque rencontre. Et, pour éviter de montrer plus d'une fois les mêmes cartes, notez également dans la même colonne les cartes que vous montrez. Par exemple, marquez celles qu'on vous montre avec X et celles que vous montrez avec un point. *Un conseil. Si vous êtes sûr d'avoir identifié votre allié, vous pouvez le lui faire savoir, lors de votre prochaine rencontre, lui montrant une de vos cartes noires.*

4. Nouveau tour

Quand tous ont joué leur carte de lieu, et les cartes ont été examinées pour éventuels échanges d'informations, le tour est terminé et un autre tour peut commencer, partant du joueur à la gauche de celui qui avait commencé le tour précédent. Les cartes du tour précédent restent découvertes et on continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de lieu ont été jouées, c.a.d. 5 tours. Puis chacun reprend ses cartes, celles de l'Ambassadeur sont remêlées et une nouvelle série de tours peut commencer.

Fin de la partie

Vous avez découvert le numéro de téléphone... mais la partie n'est pas encore finie! Il vous faut encore rencontrer une dernière fois votre allié tout seul, et alors seulement, au lieu d'échanger des renseignements, pouvez vous prendre la carte de téléphone et appelez le fameux numéro (dire, par exemple, "Je fais le numéro 5211029 - 52 Anne-Lord Fiddlebottom, 11 moi-Col. Bubble, 0 Mario-Mme Zsa Zsa et 29 David-l'Agent X!"). Si le numéro est exact, vous et votre allié avez gagné, s'il ne l'est pas, ce sont vos adversaires qui ont gagné.

Série de parties

Les gagnants d'une partie reçoivent chacun 1 point (indépendamment de qui a annoncé le numéro).
Après chaque partie il faut naturellement remêler les cartes noires et avoir chacun un nouveau feuillet-indices.
Vainqueur est le premier joueur qui arrive à 3 points.

Exemple d'un début de partie

Vous êtes le Col. Bubble et votre fragment du numéro est 11.

Vous commencez et jouez la carte RIALTO. Anne, à votre gauche, joue RIALTO aussi. Puis Mario joue SAN MARCO et de même fait David. On tourne la carte de l'Ambassadeur et c'est encore SAN MARCO. Il y a maintenant trois cartes SAN MARCO sur la table, donc rien ne peut se passer là. Mais vous avez rencontré Anne seule au RIALTO et par conséquent pouvez échanger avec elle des informations. Vous lui passez Col. Bubble et 0. Elle note ça sur son feuillet, mais ça ne lui dit pas grand chose. Elle, par contre, vous passe Lord Fiddlebottom et 11 - ce qui vous dit beaucoup! Puisque vous possédez vous-même le fragment 11, Anne doit être Lord Fiddlebottom et partant votre partenaire. Notez ça sur votre feuillet. Quelques tours plus tard: Vous n'avez plus pu rencontrer Anne, n'avez donc pas pu lui dire que vous êtes son allié, mais en attendant vous avez appris pas mal d'autres choses: que David est l'Agent X, et conséquemment que Mario est Mme Zsa Zsa; et que David possède le fragment 0 (naturellement, vous avez tout de suite noté 0 sur votre feuillet, en haut à gauche, sous la lettre X). Il vous suffira maintenant de découvrir qui possède un des deux fragments encore manquants, car vous apprendrez du même coup qui possède l'autre - ce qui pourrait déjà se passer la prochaine fois que vous rencontrerez ou David ou Anne...

VARIANTES

(pour qui connaît déjà le jeu de base pour 4)

LE JEU POUR 3 JOUEURS

Très semblable au jeu pour 4. Les principales différences:

1. **Chacun joue pour soi.**
2. **Le quatrième agent est un agent fictif.** On fait semblant qu'il soit là, et quand c'est son tour, un des joueurs joue pour lui, découvrant au hasard une de ses cartes (autrement que pour l'Ambassadeur, dont les cartes sont toujours retournées à la fin du tour).
3. **Préparations.** Les mêmes, excepté qu'on ne donne pas au quatrième agent les 8 cartes colorées d'identité e de numéro, mais seulement celles de lieu. Il reçoit toutefois les deux cartes noires: elles sont placés couvertes à gauche et à droite de ses cartes de lieu.
4. **Le jeu.** Il se déroule comme le jeu pour 4, excepté que quand un agent rencontre tout seul le quatrième agent, il peut regarder secrètement une de ses cartes noires. Rien ne se passe quand l'Ambassadeur rencontre le quatrième agent.
5. **Fin.** Si vous avez découvert le numéro de téléphone, rencontrez encore une fois un des autres agents ou l'Ambassadeur, puis prenez la carte et annoncez le numéro. S'il est exact, vous gagnez 1 point, s'il ne l'est pas, les deux autres gagnent 1 point chacun. Gagnant est le premier qui obtient 3 points.

LE JEU POUR CINQ JOUEURS

Assez semblable au jeu pour 4. Les principales différences:

1. **Chacun joue pour soi.**
2. **Le cinquième joueur prend la part de l'Ambassadeur**
Lui aussi, à sa manière, essaye de découvrir le mystérieux numéro
3. **Préparations.** Les mêmes, excepté que l'ambassadeur reçoit 2 feuillet-indices pour pouvoir s'occuper de tous les 4 agents.
4. **Le jeu.**
 - a. Au début de chaque tour l'Ambassadeur choisit une de ses cartes de lieu et la pose couverte devant lui. Les autres jouent leur cartes de lieu normalement, l'un après l'autre. Puis l'Ambassadeur à son tour découvre sa carte.
 - b. Si un agent rencontre l'Ambassadeur seul, il peut, comme dans le jeu pour 4, demander qu'un autre agent lui montre une de ses cartes noires, mais à présent il doit aussi montrer cette carte à l'Ambassadeur.
 - c. Si l'Ambassadeur rencontre deux agents, ceux-ci, comme dans le jeu pour 4, ne peuvent pas échanger d'informations - mais doivent, au lieu de cela, montrer chacun deux cartes à l'Ambassadeur, une desquelles doit être véridique.
 - d. Dans tous les autres cas, procédez comme dans le jeu pour 4..
5. **Fin.** Si vous pensez que vous avez découvert le numéro, rencontrez encore une fois tout seul un autre agent ou l'Ambassadeur - ou, si vous êtes l'Ambassadeur, rencontrez un ou deux agents - puis prenez la cartes et annoncez le numéro. S'il est exact, vous gagnez 1 point, s'il ne l'est pas, chacun des autres a gagné 1 point. Vainqueur est le premier qui a gagné 3 points.

© 1996 Venice Connection, Venice

© 1997 ABACUSSPIELE Verlags KG, Dreieich

All rights reserved.

Top Secret

INKOGNITO