

EXEMPLE DE JEU

NOUS SOMMES AU TOUR 2.

MAËLYS a gagné le premier tour et la carte Plan machiavélique, ce qui en a révélé un nouveau.

MAËLYS joue en premier, car elle a gagné le tour précédent. Elle joue un **8 vert**.



NATHANIEL décide de jouer un **12 jaune** (il n'est pas obligé de jouer une carte de la même couleur que la première carte posée).

MATHIS joue un **11 vert**.

C'est **MATHIS** qui remporte le tour. Aucune carte mauve n'a été jouée, donc **c'est la carte la plus forte dans la première couleur jouée (vert) qui l'emporte.**

MATHIS prend les 3 cartes Action et la carte Plan machiavélique du dessus et les pose à l'endroit prévu sur son plateau.



Sur le dessus de la pile de cartes Plan machiavélique, il y a maintenant la **carte Pouvoir** de Henry B. Belton. C'est **NATHANIEL** qui l'incarne. Il prend la carte et exécute le pouvoir : décider qui commence. Il se choisit.

En prenant la carte de Henry B. Belton, il a révélé la **carte Pouvoir** de Martha. C'est **MAËLYS** qui l'incarne. Elle prend la carte et si elle gagne le tour, elle pourra prendre une 2^e carte Plan machiavélique.

Sous la carte de Martha, il y a une carte **Plan machiavélique** de valeur 2.

NATHANIEL joue un **7 bleu**.

MATHIS joue un **6 jaune**.

MAËLYS gagne le tour, car elle a joué la plus forte (et dans ce cas la seule !) **carte mauve**.

MAËLYS joue un **3 mauve**.

MAËLYS prend les 3 cartes Action, la carte Plan machiavélique du dessus et la carte Plan machiavélique du dessous de la pile (grâce à son pouvoir) et les pose à l'endroit prévu sur son plateau. La partie peut continuer.

Éditeur : Christian Lemay
Directeur créatif / chargé de projet : Manuel Sanchez
Illustrateur : Alex A.
Graphiste : Sébastien Bizos
Correctrice : Geneviève Toussaint
Agence : Forgenext



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.



Un jeu d'Olivier Cipièrè
 D'après l'univers d'Alex A.

Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com

Le Castor est en cavale! Il s'est échappé de prison et met en œuvre tout plein de plans machiavéliqués! Incarne un agent de l'Agence et joue judicieusement pour déjouer ce génie du mal!



BUT Gagner 2 médailles pour être sacré meilleur agent. Tu remportes une médaille si tu as le plus de points à la fin d'une manche.



MATÉRIEL



5 cartes Pouvoir



20 cartes Plan machiavélique (d'une valeur de 1 à 6)



60 cartes Action
 (10 x matière mauve, 18 x gadgets bleus, 16 x alliés verts, 16 x objets instables jaunes)



5 plateaux Personnage (2 côtés différents)



6 jetons Médaille



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un agent et prend la **carte Pouvoir** et le **plateau** qui s'y rapportent. Place ton plateau devant toi du bon côté.

Il y a un côté pour une partie à 2 ou 3 joueurs et un côté pour une partie à 4 ou 5 joueurs.

Mélange les **cartes Plan machiavélique** avec les **cartes Pouvoir** des joueurs présents. **Pose-les en pile du côté face visible** bien en vue de tous.

Mélange les **cartes Action** et distribues-en **12** à chaque joueur (face cachée). Chaque joueur prend ses **6 premières cartes en main** et pose les **6 cartes restantes sur son plateau**, à l'endroit prévu (à gauche).

Le joueur faisant la meilleure imitation de l'agent qu'il a choisi commence la partie.

JEU

Une partie est divisée en **manches**. Une manche se joue en **12 tours**.

Chaque tour, le Castor met en œuvre une carte **Plan machiavélique** qu'il faut déjouer. Pour cela, **chaque joueur joue 1 carte Action**. Celui ayant joué la meilleure carte remporte le tour et gagne les points du plan déployé par le Castor et les cartes Action jouées ce tour-ci.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. **Quand c'est à toi de jouer, choisis n'importe quelle carte de ta main** et pose-la au centre de la table. Tu n'es pas obligé de jouer de la même couleur que la première carte jouée.



Quand chacun a joué une carte, le **joueur ayant joué la carte la plus forte dans la PREMIÈRE COULEUR jouée remporte le tour**. **ATTENTION!** Si quelqu'un a joué une carte de matière mauve, **c'est le joueur ayant joué la carte mauve la plus élevée qui gagne le tour**.



Le gagnant prend toutes les cartes jouées ce tour-ci ET la carte Plan machiavélique du dessus de la pile (il révèle du même coup la carte Plan machiavélique qui sera gagnée le prochain tour). Il pose les cartes gagnées face visible sur son plateau, à l'endroit prévu (à droite).



Tu peux consulter la pile des cartes que tu as gagnées, mais pas celle des autres joueurs.

C'est le joueur **qui a gagné le tour** qui joue la première carte du tour suivant.

Après 6 tours, tu n'auras plus de carte en main. Prends les 6 autres cartes que tu as laissées sur ton plateau. Joue les 6 tours suivants de la même façon.

POUVOIRS DES AGENTS ET INTERVENTIONS DES COMPLICES DU CASTOR

Au début d'un tour, **si la carte Pouvoir d'un agent est visible sur le dessus des cartes Plan machiavélique**, le joueur qui incarne cet agent exécute immédiatement le pouvoir inscrit sur la carte et pose celle-ci sur sa pile de cartes gagnées. Il se peut que les pouvoirs de plusieurs agents soient activés le même tour. Dans ce cas, résolvez-les dans l'ordre où ils ont été tirés.



Il arrive que le Castor reçoive de l'aide d'un complice. Chaque fois, tu verras une indication ou une action à réaliser. Par exemple, peut-être que ce sont les cartes bleues qui l'emporteront sur les mauves ce tour-ci...! Cette « règle spéciale » ne s'applique que pour un tour.



Si l'y a de jeunes joueurs, tu peux ignorer les pouvoirs des agents pour que ce soit plus simple. Remets alors les cartes Pouvoir dans la boîte.

FIN DE MANCHE

Après 12 tours, tu n'auras plus de carte à jouer. Calcule tes points de mérite. Additionne d'abord la valeur de toutes les **cartes Plan machiavélique** que tu as récupérées.

RÉCOMPENSE POUR CELUI QUI A LE MOINS UTILISÉ LES RESSOURCES DE L'AGENCE

Celui qui a gagné le moins de **cartes vertes** (peu importe la valeur de chacune) reçoit des points bonus.

- Dans une partie à **2 ou 3 joueurs**, il reçoit **8 points**.
- À **4 ou 5 joueurs**, il reçoit **5 points**.

En cas d'égalité pour le moins de cartes vertes, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus.

MALUS POUR CELUI AYANT UTILISÉ LE PLUS D'OBJETS INSTABLES

Celui qui a gagné le plus de **cartes jaunes** (peu importe la valeur de chacune) subit un malus.

- Dans une partie à **2 ou 3 joueurs**, il perd **8 points**.
- À **4 ou 5 joueurs**, il perd **5 points**.

En cas d'égalité pour le plus de cartes jaunes, tous les joueurs concernés subissent le malus.

Le joueur ayant le plus de points remporte la manche et prend une médaille.
En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent une médaille.

NOUVELLE MANCHE

- 1 Reprends toutes les **cartes Plan machiavélique** gagnées pendant la manche et mélange-les avec les **cartes Pouvoir** qui ont été utilisées.
- 2 Pose-les face visible **sous la pile de cartes Plan machiavélique** au centre de la table.
- 3 Mélange toutes les cartes Action du jeu et **distribues-en 12 à chacun**, comme à la première manche.

Jouez une nouvelle manche de la même façon.
Le joueur qui a gagné la manche précédente joue en premier.

FIN DE PARTIE

Si un joueur gagne sa **deuxième médaille**, il remporte la partie. Il est le meilleur agent de l'Agence! Si plusieurs joueurs obtiennent leur deuxième médaille en même temps, ils se partagent la victoire.

