Un jeu d'Antoine Bauza & Eric M. Lang

VICTORIAN MASTERMINDS

LIVRET DE RÈGLES

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2
BUT DU JEU 2
CRÉDITS 2
MATÉRIEL 3
PRINCIPES DE BASE 4
- Plateau central 4
- Plateau des Services Secrets 4
- Fiches de Machine 5

MISE EN PLACE 6
DÉROULEMENT DE LA PARTIE 7
- Tour de jeu 7
- Résoudre un Groupe d'Agents 8
- Butin des villes 8
  - Londres 8
  - Moscou 8
  - Washington 9
  - Paris 9
  - Rome 9

COMPÉTENCES DES AGENTS 10
- L'Acolyte 10
- L'Homme de main 10
- Le Saboteur 10
  - Gérer votre Pile et votre défausse d'Agents 10
- L'Artilleuse 11
- L'Ingénieur 11
  - Capturer un Bâtiment 11

LES BÂTIMENTS 12
LE CODEX ATLANTICUS 13
- Action Spéciale 13

LES SCIENTIFIQUES 14
- Actions Spéciales 14
  - Recyclage 14
  - Tour supplémentaire 14
  - Capture ! 14

FIN DE LA PARTIE 15
RÉSUMÉ DES RÈGLES 16

INTRODUCTION

De Moscou à Washington, de Paris à Rome, et même à Londres, les instances nationales restent totalement désemparées alors que nous faisons face pour le deuxième mois consécutif à une augmentation importante et généralisée du nombre des méfaits attribués aux super-vilains. Les disparitions très remarquées de scientifiques et de fonctionnaires partout sur la planète ont laissé les enquêteurs perplexes, tandis que des monuments entiers s'évaporent mystérieusement du jour au lendemain, sans laisser de trace, et que les rivalités entre génies du mal mettent les rues à feu et à sang.
Des machines infernales pourvues d'un épouvantable potentiel militaire ont été signalées en de nombreux lieux de par le monde, et l'on ne peut que se demander quels moyens les forces armées nationales pourront opposer à des monstruosités mécaniques faisant état d'une puissance de feu aussi redoutable ?
Pour parachever le tout, Mister Sherlock Holmes, le célèbre détective londonien, reste introuvable. Scotland Yard ne fait état d'aucune piste dans l'enquête en cours. En vérité, le monde victorien est sur le point de se faire dépouiller par le plus vil, le plus retors et le plus malfaisant des génies du mal !

BUT DU JEU

Dans chaque partie de *Victorian Masterminds*, vous livrerez une lutte sans merci à d'autres génies du mal afin d'**amasser le plus grand nombre possible de Points de Chaos** ! Construirez-vous votre Machine infernale ? Subtiliserez-vous les plus grands Monuments d'Europe ? Kidnapperez-vous de brillants Scientifiques ? Ferez-vous main basse sur les pions Codex Atlanticus ? Accomplirez-vous les dangereuses missions que vous vous êtes fixées dans les capitales du monde entier ? Quel que soit votre choix, **dépêchez vos Agents** aux quatre coins du monde pour perpétrer votre infâme besogne ! Mais prenez garde aux Services Secrets : leur force croissante pourrait bien menacer vos plans parfaits... à moins que votre **Puissance de feu supérieure** n'ait raison d'eux avant !

CRÉDITS

CONCEPTEURS DU JEU : Antoine Bauza et Eric M. Lang

ILLUSTRATIONS : Davide Tosello

CONCEPTION GRAPHIQUE : Louise Combal sous la direction de Mathieu Harlaut

PHOTOGRAPHIE : Jean-Baptiste Guiton

PRODUCTEURS : Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Isadora Leite, Renato Sasdelli et Bryan Steele sous la direction de Patrícia Gil et Guilherme Goulart

RÉDACTION DES RÈGLES : Colin Young

RELECTURE : Jason Koepp et Mark Reynolds

ÉDITION : David Preti

TESTEURS : les membres de La Cafetière et plus particulièrement Bruno Goube, Mikaël Bach, Mickaël Bertrand, Ludovic Maublanc et Corentin Lebrat

REMERCIEMENTS : Françoise Sengissen pour son aide sur le prototype, ainsi que Dominique "ZeBlate" Breton pour son aide sur les modèles 3D des Monuments du prototype. Remerciements spéciaux à Phillippe Mouret, Croc et Marc Nunes de Space Cowboys pour la confiance qu'ils ont bien voulu nous accorder tout au long de ce fantastique projet.

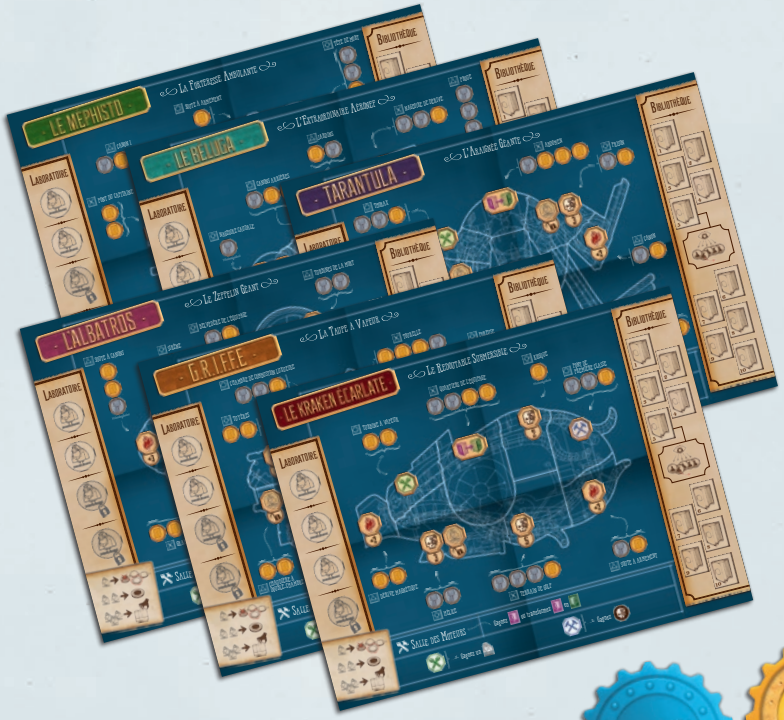
Version française par Edge Entertainement

TRADUCTION : Shan Deraze

RELECTURE : Pauline Marcel

RESPONSABLE ÉDITORIAL : Stéphane Bogard

MATÉRIEL



6 fiches de Machine

1 Plateau des Services Secrets

48 tuiles Segment

1 Plateau central

12 figurines de Scientifique

20 disques Agent

24 cartes Mission
(5 cartes Mission de base, 19 cartes Mission avancée)

48 pions Codex Atlanticus

1 pion Monocle de l'Oubli

4 marqueurs de Puissance de feu

30 pions Chaos

85 pions Pièce détachée

20 figurines de Bâtiment

5 Hauts-fourneaux

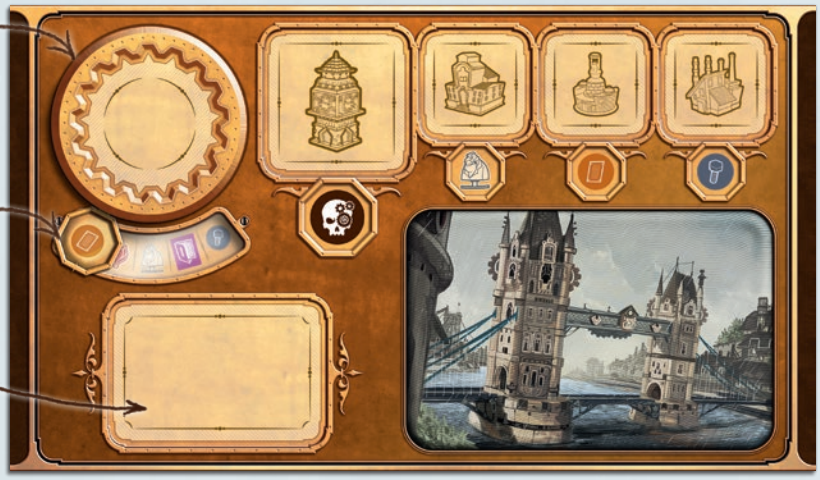
5 Usines

5 Facultés

5 Monuments

PRINCIPES DE BASE

PLATEAU CENTRAL



Le Plateau central représente les 5 grandes villes qui constituent les cibles de votre complot international.

Dans chaque section du Plateau, vous trouverez un emplacement destiné à **vos Agents** (1) ainsi que l'indication du **Butin de la ville** (2), que vos Agents peuvent prendre *(voir page 8)*.

Chaque ville possède également 4 Bâtiments (1 Usine, 1 Haut-fourneau, 1 Faculté et 1 Monument), que vos Agents peuvent Capturer *(voir page 11)*. Chaque **Bâtiment** possède son propre emplacement (3).

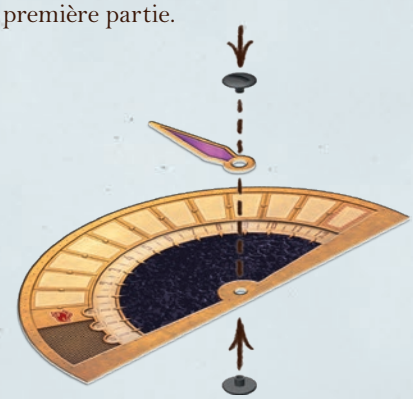
Enfin, chaque ville dispose d'un emplacement pour une **carte Mission** face visible (4), que vos Agents peuvent accomplir *(voir L'Homme de main, page 10)*.

PLATEAU DES SERVICES SECRETS

Ce plateau représente le Niveau actuel des recherches et de puissance des Services Secrets. Chaque fois que vous **Capturez un Bâtiment** du Plateau central *(voir page 11)*, les Services Secrets sont alertés, et leur Niveau **augmente de 1** : on déplace l'aiguille de 1 case dans le sens horaire (5).

Ce plateau comporte aussi des cases destinées à vos **marqueurs de Puissance de feu** (6). Lorsque vous effectuerez certaines actions, vous devrez comparer votre Puissance de feu au Niveau des Services Secrets.

Note : assemblez le Plateau des Services Secrets tel qu'indiqué ci-dessous avant votre première partie.



FICHES DE MACHINE

En tant que génie du mal, pour mener à bien votre œuvre, vous devrez construire votre propre et unique Machine infernale. Ces abominables créations sont représentées par des fiches de Machine ; sur chacune de ces fiches figure un plan comportant tous les **Segments de la Machine** (1) que vous devrez assembler.

La construction de chaque Segment de votre Machine nécessite un certain nombre de **Boulons** (2) et de **Plaques de cuivre** (3). Chaque fois que vous gagnez une de ces ressources, prenez un **pion Pièce détachée** dans la réserve et placez-le immédiatement sur une case de Boulon ou de Plaque de cuivre.

Chaque Segment comporte également une **Icône de Segment** △ ○ ☒ ◇ (4). Ces icônes sont utilisées pour accomplir certaines **cartes Mission** *(voir L'Homme de main, page 10)*.

Chaque Machine possède en outre son propre **Pouvoir**, indiqué dans la **Salle des moteurs** (5). Votre Machine commence la partie pourvue d'un Pouvoir de base, mais elle dispose aussi de 2 Pouvoirs bonus qu'il vous faudra déverrouiller *(voir Important !, page 9)*.

Enfin, votre fiche de Machine présente des Cellules destinées aux **Scientifiques** (6) *(voir page 14)* et une Bibliothèque pour vos **pions Codex Atlanticus** (7) *(voir page 13)*.

MISE EN PLACE

Préparez la surface de jeu comme suit :

1- Placez le **Plateau central** au milieu de la table.

2- Placez les **20 Bâtiments** sur le Plateau, aux emplacements indiqués.

3- Placez le **Plateau des Services Secrets** à côté du Plateau central, puis réglez l'aiguille en fonction du nombre de joueurs (4-2🧍).

4- Placez tous les **pions Pièce détachée**, **les pions Codex Atlanticus**, **les pions Chaos** et les **figurines de Scientifique** à côté du Plateau central, pour constituer des réserves séparées.

5- Mélangez les **5 cartes Mission de base**, puis placez-en 1 face visible dans chaque ville, sur l'emplacement prévu à cet effet.

6- Mélangez les 19 **cartes Mission avancée**, puis empilez-les face cachée à côté du Plateau central.

Ensuite, chaque joueur doit préparer sa propre zone de jeu :

7- Prenez **1 fiche de Machine** (au hasard ou au choix) et les **8 tuiles Segment** correspondantes.

8- Prenez **1 Scientifique**, et placez-le dans la première Cellule de votre fiche de Machine.

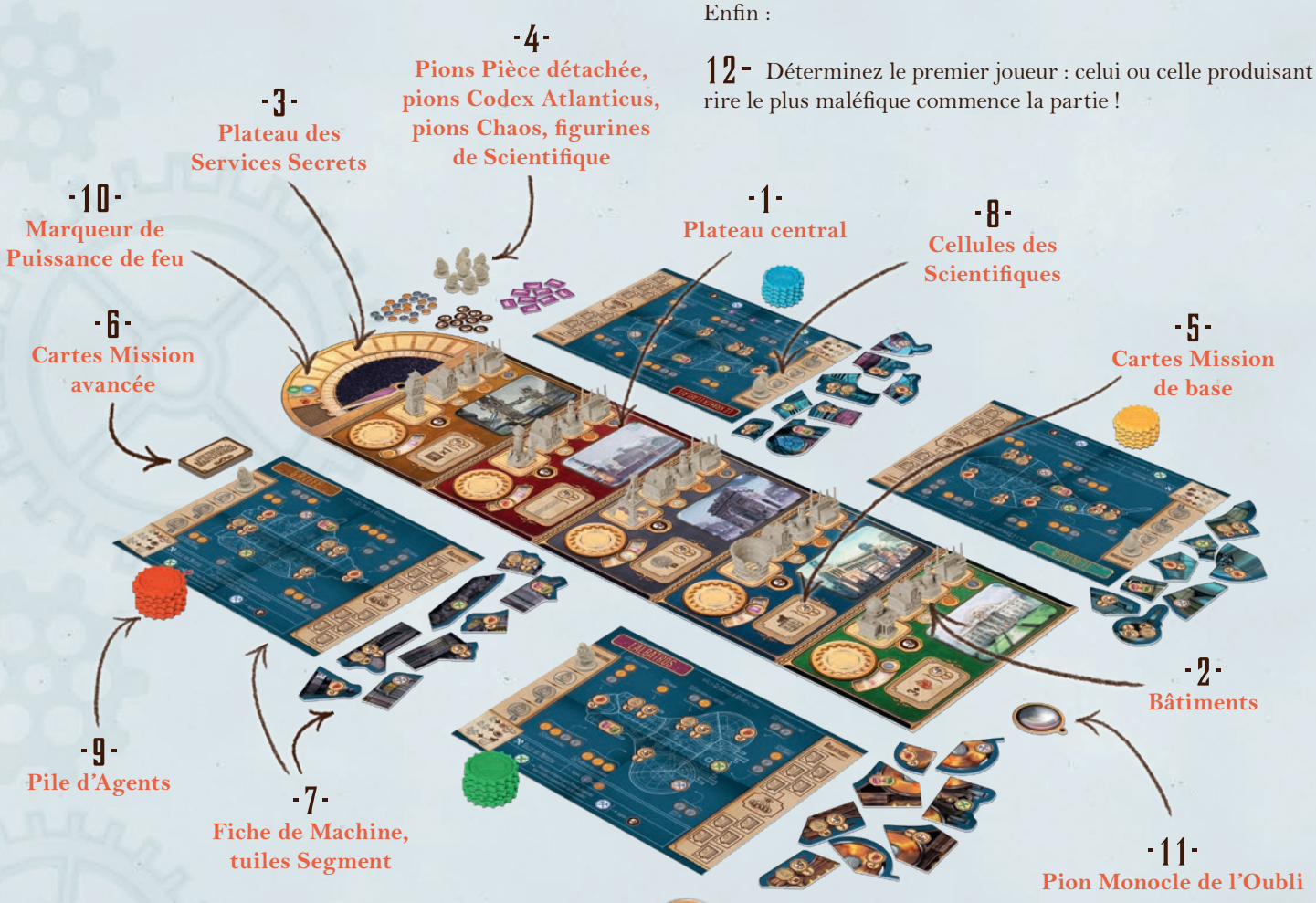
9- Prenez les **5 disques Agent** de votre couleur préférée et mélangez-les, puis empilez-les face cachée devant vous pour former votre Pile d'Agents.

10- Prenez le **marqueur de Puissance de feu** de même couleur que vos Agents et placez-le sur le Plateau des Services Secrets, au niveau 1.

11- Placez le **pion Monocle de l'Oubli** à côté du Plateau central.

Enfin :

12- Déterminez le premier joueur : celui ou celle produisant le rire le plus maléfique commence la partie !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TOUR DE JEU

Pendant votre tour, vous êtes le **Joueur Actif**. En tant que Joueur Actif, prenez le disque Agent du sommet de votre Pile d'Agents. Regardez sa Compétence (*voir page 10*), et placez-le face cachée sur l'emplacement prévu dans une des 5 villes du Plateau central (Londres, Moscou, Washington, Paris ou Rome). S'il y a déjà 1 ou 2 Agents dans cet emplacement, placez votre Agent face cachée sur le ou les Agent(s) placé(s) là précédemment, pour former un **Groupe d'Agents**.

Lorsqu'un Agent est placé sur le Plateau central, 2 situations peuvent se présenter :
1- L'emplacement choisi comporte maintenant **1 ou 2 Agents**. C'est maintenant au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer son tour.
2- L'emplacement choisi comporte maintenant **3 Agents**. Le tour est suspendu le temps que le Joueur Actif procède à la **Résolution du Groupe d'Agents** (*voir page suivante*).

***Note :** si le Joueur Actif est incapable de placer un disque Agent, il doit choisir **n'importe quel Groupe d'Agents** comportant 1 ou 2 Disques Agent dont au moins un des siens, et le **Résoudre**.*

IMPORTANT !

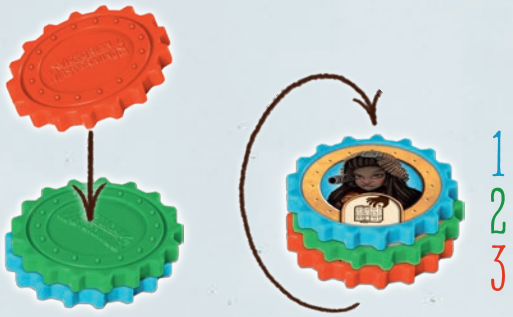
Vous avez toujours le droit de regarder l'Agent situé au sommet de votre **Pile** puis de le replacer face cachée. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder les Agents d'un **Groupe d'Agents** avant sa Résolution.

EXEMPLE : Paris est vide ; Stella décide d'y placer son Agent. C'est à Philippe de jouer ; il place son Agent à Londres. Un Agent y était déjà placé, Philippe pose donc le sien par-dessus. Patricia décide de suivre l'exemple de Stella : elle place son Agent à Paris, sur celui de Stella. Vincent étudie ses options et décide de voir ce qui se passe à Paris ; il place son Agent au sommet du Groupe. Maintenant qu'il y a 3 Agents dans une ville, Vincent – en tant que Joueur Actif – doit suspendre son tour pour Résoudre le Groupe !

RÉSOUDRE UN GROUPE D'AGENTS

Lorsqu'un troisième Agent est placé dans une ville, suspendez le tour de jeu pour Résoudre son Groupe. Le Joueur Actif prend le pion Monocle de l'Oubli afin de se souvenir de reprendre son tour après la Résolution.

Ensuite, le Joueur Actif prend tout le Groupe d'Agents et le retourne face visible. Le premier Agent qui a été placé face cachée se retrouve au sommet du Groupe, face visible, une fois celui-ci retourné.



Pour chaque Agent, du premier au dernier, procédez aux étapes suivantes dans l'ordre choisi par le propriétaire de l'Agent, jusqu'à ce que le Groupe d'Agents soit Résolu :
1- Le propriétaire de l'Agent reçoit le **Butin** de la ville ;
2- Le propriétaire de l'Agent **tente** d'utiliser la **Compétence** de son Agent.

Après ces étapes, le propriétaire de l'Agent place ce dernier **face visible** à côté de sa fiche de Machine, formant une défausse (*voir Gérer votre Pile et votre défausse d'Agents, page 10*).

Une fois les 3 Agents Résolus, le jeu reprend. Si vous avez le pion Monocle de l'Oubli, replacez-le à côté du Plateau central ; la partie reprend dans le sens horaire.

EXCEPTION : dans une partie à 2 joueurs, la Résolution d'un Groupe d'Agents intervient lorsqu'un second Agent est placé dans une ville (et non un troisième).

BUTIN DES VILLES

• LONDRES

Vous gagnez 1 Plaque de cuivre.
Pour le signifier, prenez un pion Pièce détachée dans la réserve et placez-le immédiatement sur votre fiche de Machine, sur une case de Plaque de cuivre.

• MOSCOU

Vous gagnez 1 en Puissance de feu.
Montez votre marqueur de Puissance de feu d'1 case sur le Plateau des Services Secrets.

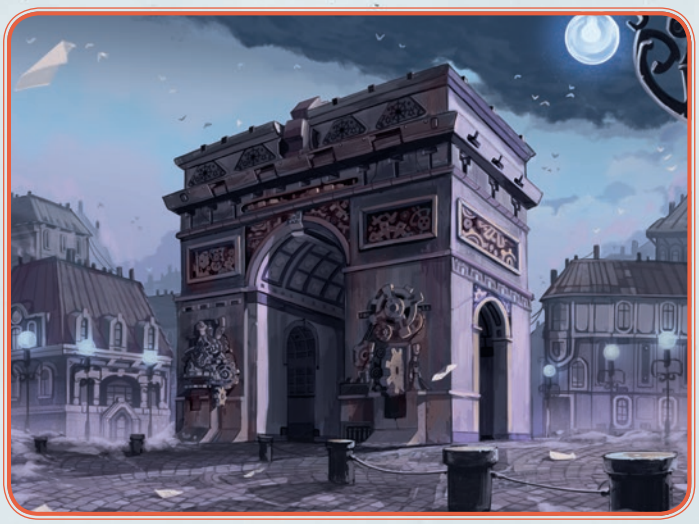
• WASHINGTON

Vous gagnez 1 Boulon.
Pour le signifier, prenez un pion Pièce détachée dans la réserve et placez-le immédiatement sur votre fiche de Machine, sur une case de Boulon.

• ROME

Vous gagnez 1 pion Codex Atlanticus.
Placez-le sur une case de Bibliothèque vide correspondant à votre niveau de Codex actuel (*voir Le Codex Atlanticus, page 13*).

• PARIS



Gagnez 1 Scientifique.
Placez-le immédiatement dans une Cellule vide de votre fiche de Machine. Si vous ne disposez d'aucune Cellule vide sur votre fiche de Machine, ou s'il n'y a plus de figurines de Scientifique disponibles, vous ne gagnez pas de Scientifique.

IMPORTANT !

Lorsque vous gagnez 1 Boulon ou 1 Plaque de cuivre, prenez un pion Pièce détachée et placez-le immédiatement sur votre fiche de Machine dans une des cases vides correspondantes. Une fois posés, ces pions ne peuvent plus être déplacés.

Lorsque vous possédez tous les éléments d'un Segment de votre Machine, construisez celui-ci en remettant les pions Pièce détachées dans la réserve et en plaçant la **tuile Segment** correspondante sur son emplacement, sur votre fiche de Machine.

Vous venez de décrocher un Bonus !

Note : les Points de Chaos sont ajoutés à la fin de la partie (voir page 15).

COMPÉTENCES DES AGENTS

Tous les joueurs disposent de la même Pile d'Agents, composée de 5 Agents différents. Le recto d'un disque Agent présente une illustration ainsi qu'une icône qui fait référence à la Compétence de l'Agent. Le verso n'indique que votre couleur. Gardez vos disques Agent empilés face cachée près de votre fiche de Machine.

L'ACOLYTE

Cet Agent prend son Butin deux fois.

EXEMPLE : Philippe Résout son Acolyte à Londres ! Le Butin de cette ville est de 1 Plaque de cuivre, mais comme l'Acolyte prend son Butin 2 fois, Philippe prend 2 pions Pièce détachée dans la réserve ! Il les place immédiatement sur 2 cases de Plaque de cuivre sur sa fiche de Machine, puis place son Acolyte face visible dans sa défausse.

L'HOMME DE MAIN

Cet Agent tente d'accomplir la Mission de la ville où il se trouve.

Si vous avez les prérequis indiqués sur la carte Mission (*voir ci-dessous*), prenez-la et placez-la devant vous. Une fois le Groupe d'Agents Résolu, placez une nouvelle carte Mission sur le Plateau central, sur l'emplacement approprié.

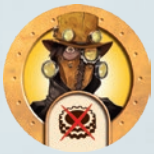
1-Prérequis

2-Récompense

Chaque carte Mission possède un **Prérequis** (1) et une **Récompense** (2). Quand vous utilisez la Compétence de votre Homme de main lors de la Résolution d'un Groupe d'Agents, vérifiez la Carte Mission sur la ville active. Si vous remplissez le Prérequis de la carte Mission, vous pouvez la prendre et la placer à côté de votre fiche de Machine.

EXEMPLE : lors de la Résolution d'un Groupe d'Agents à Paris, l'Homme de Main de Patricia apparaît.
*La carte Mission actuelle de Paris exige que le joueur ait **déjà Capturé un Bâtiment**. Patricia a une Faculté devant elle (elle l'a Capturée lors d'un tour précédent) ; son Homme de main remplit donc le Prérequis. Elle prend la carte Mission de Paris et en reçoit la Récompense ! Dans ce cas précis, la carte Mission lui rapportera **2 Points de Chaos à la fin de la partie**.*

LE SABOTEUR



Cet Agent empêche l'Agent situé directement en dessous de lui dans le Groupe d'Agents d'utiliser sa Compétence (celui-ci peut néanmoins prendre le Butin de la ville).
Important : votre Saboteur ne peut jamais saboter un de vos propres Agents.

EXEMPLE : le premier joueur, Vincent, Résout un Groupe d'Agents à Rome, et active son Saboteur !
La ville lui rapporte 1 pion Codex Atlanticus. Après avoir pris le Butin de la ville, Vincent sabote l'Agent suivant (l'Agent situé directement sous lui dans l'ordre de Résolution). Le prochain Agent étant aussi un Saboteur, la Compétence de celui-ci est annulée (mais il reçoit toujours son Butin de la ville : 1 pion Codex Atlanticus) ! Par conséquent, le troisième et dernier Agent peut utiliser sa Compétence normalement.

GÉRER VOTRE PILE ET VOTRE DÉFAUSSE D'AGENTS

Lorsque vous **Résolvez un Groupe d'Agents**, placez vos Agents activés **face visible** à côté de votre fiche de Machine. Cette zone constitue votre **défausse d'Agents**.

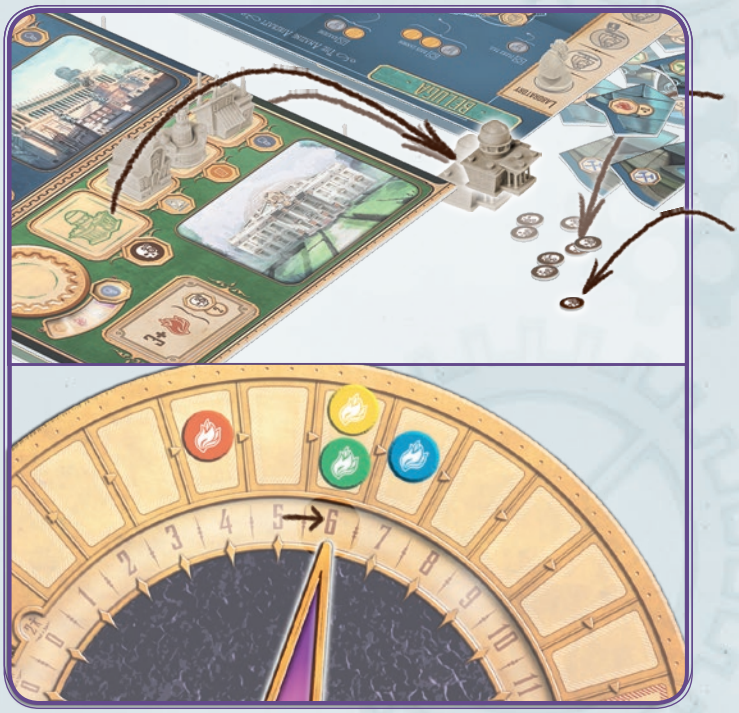
Lorsque vous placez le dernier Agent de votre Pile dans une ville, vous devez immédiatement mélanger les Agents dans votre défausse pour former une nouvelle Pile d'Agents.

***ATTENTION** : si vous placez votre dernier Agent en tant que troisième Agent dans une ville, vous devez Résoudre ce Groupe d'Agents avant de mélanger votre défausse pour former une nouvelle Pile d'Agents !*

L'ARTILLEUSE

Cet Agent peut tenter de Capturer un Bâtiment dans la ville où elle se trouve, à condition que vous ayez une Puissance de feu suffisante.

EXEMPLE : Stella Résout son Artilleuse à Washington ! Elle prend 1 pion Pièce détachée dans la réserve et le place sur une case de Boulon sur sa fiche de Machine. Elle compare ensuite sa Puissance de feu (7) au Niveau des Services Secrets actuel (5). Comme sa Puissance de feu est supérieure au Niveau des Services Secrets, elle peut Capturer 1 des Bâtiments de Washington.



Elle choisit le Monument, le prend sur le Plateau central et le place à côté de sa fiche de Machine. Elle prend ensuite son Butin : 1 pion Chaos de la réserve. Après avoir capturé un Bâtiment, Stella augmente de 1 le Niveau des Services Secrets, qui atteint désormais 6.

L'INGÉNIEUR

Cet Agent actionne le Pouvoir de votre Machine et, s'ils sont déverrouillés, les Pouvoirs bonus.

EXEMPLE : Vincent Résout son Ingénieur à Moscou ! Il augmente sa Puissance de feu de 1, puis actionne le Pouvoir de sa Machine. Il construit G.R.I.F.F.E., la Taupe à vapeur, et peut donc placer son prochain Agent sous un autre Agent qui se trouve seul dans n'importe quelle ville du Plateau central. À ce stade du jeu, il n'a pas encore construit les Segments qui déverrouilleront les Pouvoirs bonus de sa Machine.

CAPTURER UN BÂTIMENT

Lors de la Résolution de votre Artilleuse, vous pouvez tenter de capturer 1 des Bâtiments de la ville où elle se trouve.

Tout d'abord, vérifiez votre Puissance de feu. Si elle est inférieure au Niveau des Services Secrets actuel, rien ne se passe.

Ensuite, si votre puissance de feu est supérieure ou égale au Niveau des Services Secrets actuel, vous pouvez choisir l'un des Bâtiments restants de cette ville et le placer à côté de votre fiche de Machine. Lorsque vous Capturez le Bâtiment, vous recevez le Butin indiqué à côté de l'emplacement du Bâtiment (*voir page 12*). À la fin de la partie, chaque Bâtiment vous rapportera 2 Points de Chaos (*voir page 15*).

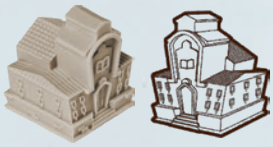
Enfin, augmentez le Niveau des Services Secrets de 1.

(Notez qu'une seconde Artilleuse dans le même Groupe pourrait ne pas être en mesure de Capturer un Bâtiment, soit parce que cette ville n'en possède plus, soit parce que la Puissance de feu de son propriétaire n'est plus suffisante !)

LES BÂTIMENTS

Il existe 4 types de Bâtiments dans chaque ville : les **Usines**, les **Hauts-fourneaux**, les **Facultés** et les **Monuments**. Chaque Monument dispose de sa propre figurine (Big Ben, la Tour Eiffel, le Colisée, la Maison-Blanche et la cathédrale Saint-Basile) mais **leur fonction est identique**.

Faculté



Usine

Haut-fourneau

Monuments

Tour Eiffel

Maison-Blanche

Colisée

Big Ben

Cathédrale Saint-Basile

Quand vous Capturez un Bâtiment, placez sa figurine devant vous : chaque Bâtiment rapporte **2 Points de Chaos** à la fin de la partie. De plus, selon son type, chaque Bâtiment accorde un Butin différent lors de sa Capture :

FACULTÉ :
Vous gagnez un Scientifique.

USINE :
Vous gagnez un Boulon.

HAUT-FOURNEAU :
Vous gagnez une Plaque de cuivre.

MONUMENT:
Vous gagnez un pion Chaos.

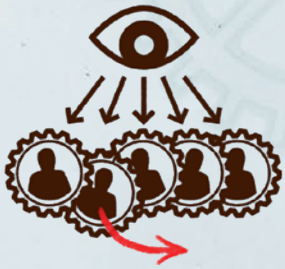
LE CODEX ATLANTICUS

Tous les pions Codex Atlanticus ont 2 faces (valeurs 1 et 2) qui valent autant de Points de Chaos à la fin de la partie (*voir page 15*). Au début de la partie, vous ne pouvez prendre que des pions Codex Atlanticus de valeur 1. Si vous construisez le Segment de votre Machine portant une case de Codex, vous pourrez prendre des pions Codex de valeur 2.

Chaque Machine ne peut contenir que 10 pions Codex Atlanticus maximum. Chaque fois que vous recevez un pion Codex Atlanticus, vous devez immédiatement le placer sur une case vide de votre Bibliothèque ; si vous recevez un pion et que vous n'avez plus de cases vides, défaussez-le. Les pions Codex Atlanticus défaussés sont remis dans la réserve.

ACTION SPÉCIALE

Lorsque vous recevez votre **cinquième pion Codex Atlanticus**, vous gagnez une nouvelle Compétence pour le reste du jeu : pendant votre tour, au lieu que de prendre le premier Agent de votre Pile, vous pouvez regarder toute votre Pile d'Agents et prendre celui de votre choix.



NOTE : Une fois la compétence spéciale du Codex Atlanticus débloquée, continuez à défausser vos Agents des piles résolues comme à l'accoutumée.

LES SCIENTIFIQUES

La plupart des fiches de Machine présentent 2 Cellules non verrouillés qui peuvent accueillir chacune 1 Scientifique. Vous pouvez ouvrir jusqu'à 2 Cellules supplémentaires en construisant des Segments spécifiques de votre Machine. Par conséquent, chaque joueur peut séquestrer jusqu'à 4 Scientifiques.

Pendant votre tour, vous pouvez défausser un ou plusieurs Scientifiques pour effectuer une Action Spéciale. Remettez les Scientifiques défaussés dans la réserve.

ACTIONS SPÉCIALES

• RECYCLAGE •

(UTILISEZ 1 SCIENTIFIQUE avant de jouer un Agent) :

Au lieu de jouer le premier Agent de votre Pile d'Agents, vous pouvez jouer un Agent face visible de votre défausse.

• TOUR SUPPLÉMENTAIRE •

(UTILISEZ 2 SCIENTIFIQUES après avoir joué un Agent) :

Après avoir joué un Agent (et Résolu un Groupe d'Agents, éventuellement), vous pouvez jouer un autre Agent de votre Pile d'Agents (pour résumer, vous jouez un tour supplémentaire !).

• CAPTURE ! •

(UTILISEZ 3 SCIENTIFIQUES après avoir joué un Agent) :

Après avoir joué un Agent (et Résolu un Groupe d'Agents, éventuellement), vous pouvez Capturer un Bâtiment n'importe où sur le plateau, sans tenir compte ni de la Puissance de feu ni du Niveau des Services Secrets. Placez le Bâtiment à côté de votre fiche de Machine et prenez le Butin de ce bâtiment. Ensuite, augmentez le Niveau des Services Secrets de 1.

NOTE : Vous pouvez effectuer plus d'une Action Spéciale dans le même tour (vous pouvez effectuer « Tour Supplémentaire » et « Recyclage », par exemple).

FIN DE LA PARTIE

Si, pendant le tour d'un joueur, **n'importe quel joueur** achève la construction de sa Machine, **ou** si le Niveau des Services Secrets atteint la dernière case (12) de sa piste, le tour de table final est déclenché.

Ce joueur termine son tour, puis tous les joueurs (y compris le joueur qui a déclenché le tour de table final) effectueront 1 dernier tour. Ensuite, la partie se termine.

Tous les Groupes d'Agents restant sur le plateau sont Résolus dans l'ordre suivant :

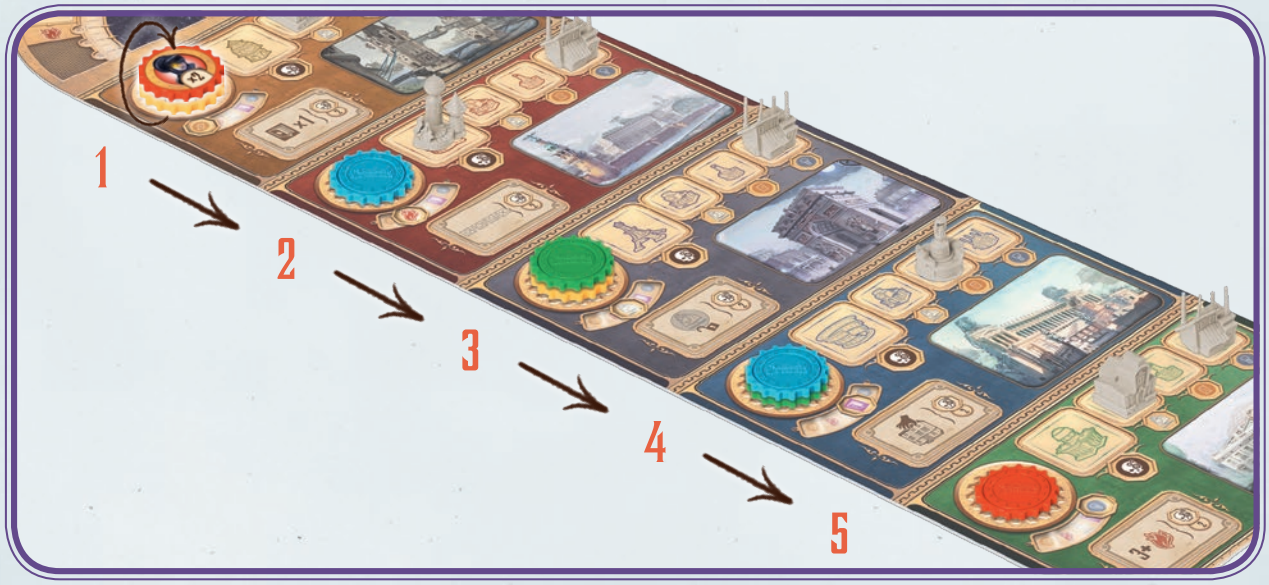
LONDRES ▶ MOSCOU ▶ PARIS ▶ ROME ▶ WASHINGTON

Une fois que les Agents restants ont été Résolus, calculez vos Points de Chaos en faisant la somme des éléments suivants :

- Tous les Points de Chaos indiqués sur les tuiles Segment **que vous avez construites** sur votre Machine ;
- 2 Points de Chaos par Bâtiment que vous avez Capturé ;
- 2, 3 ou 4 Points de Chaos par carte Mission que vous avez accomplie, selon la Récompense de la Carte ;
- 2 Points de Chaos par pion Chaos ;
- 1 ou 2 Points de Chaos par pion Codex Atlanticus.

Le joueur ayant obtenu le plus de Points de Chaos est reconnu comme le plus brillant et ignoble génie du mal ; il gagne la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant construit le plus de Segments de sa Machine qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



EXEMPLE : dans l'ordre du tour, tous les joueurs viennent de terminer leur dernier tour. Ils doivent maintenant Résoudre tous les Groupes d'Agents restant sur le plateau. À Londres, les joueurs doivent retourner le Groupe d'Agents face visible et le Résoudre normalement. Puis, ils font de même à Moscou, Paris, Rome et finalement Washington.

Maintenant que tous les Groupes d'Agents ont été Résolus, les joueurs calculent leurs Points de Chaos en fonction de leurs Machines, Bâtiments, cartes Mission, pions Chaos et pions Codex Atlanticus.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

MISE EN PLACE

- Sur le Plateau central, disposez les figurines des Bâtiments et les cartes Mission de base, mélangées et face visible.
- Réglez l'aiguille du Plateau des Services Secrets en fonction du nombre de joueurs (4-2).
- Chaque joueur reçoit 1 marqueur de Puissance de feu et le place au Niveau 1 sur le Plateau des Services Secrets.
- Chaque joueur reçoit 5 Disques Agent d'une même couleur, les mélange face cachée et crée sa Pile d'Agents.
- Chaque joueur reçoit 1 fiche de Machine.
- Mélangez les cartes Mission avancée pour constituer un paquet que vous placerez, avec les éléments restants, près du Plateau central.

ORDRE DU TOUR

1er - Le Joueur Actif prend le premier Agent face cachée de sa Pile d'Agents et le place face cachée sur une ville, dans la case prévue à cet effet.

2e - Si tous les Groupes d'Agents comportent 2 Agents ou moins, le tour du joueur suivant (dans le sens horaire) commence.
S'il y a 3 Agents dans un Groupe, Résolvez-le.

EXCEPTION : dans une partie à 2 joueurs, la Résolution d'un Groupe d'Agents intervient lorsqu'un second Agent est placé dans une ville (et non un troisième).

RÉSOUDRE UN GROUPE D'AGENTS

- Prenez l'ensemble du Groupe d'Agents et retournez-le face visible.
- Du premier au dernier, chaque Agent reçoit le Butin indiqué et tente d'utiliser sa Compétence.
- Placez les disques des Agents défaussés dans la défausse de leurs propriétaires.
- Le joueur suivant (dans le sens horaire) débute son tour.

COMPÉTENCES DES AGENTS

- x2 ACOLYTE : reçoit une seconde fois le Butin de la ville où il se trouve.
- HOMME DE MAIN : tente d'accomplir la Mission de la ville où il se trouve.
- SABOTEUR : empêche l'Agent situé immédiatement en dessous de lui dans le Groupe d'utiliser sa Compétence. Celui-ci peut néanmoins recevoir son Butin.
- ARTILLEUSE : tente de Capturer un Bâtiment dans la ville où elle se trouve, si votre Puissance de feu est suffisante.
- INGÉNIEUR : active le Pouvoir de votre Machine.

SCIENTIFIQUES

- RECYCLAGE (utilisez 1 Scientifique avant de jouer un Agent) : vous pouvez jouer un Agent face visible de votre défausse.
- TOUR SUPPLEMENTAIRE (utilisez 2 Scientifiques après avoir joué un Agent) : vous pouvez jouer un autre Agent de votre Pile.
- CAPTURE ! (utilisez 3 Scientifiques après avoir joué un Agent) : vous pouvez Capturer un Bâtiment sans tenir compte ni de la Puissance de feu ni du Niveau des Services Secrets. Augmentez ensuite le Niveau des Services Secrets de 1.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur achève la construction de sa Machine ou si le Niveau des Services Secrets atteint la case 12, le joueur actif termine son tour, puis tous les joueurs (y compris le joueur qui a déclenché le tour de table final) effectuent chacun 1 dernier tour.

Ensuite, Résolvez tous les Groupes d'Agents restant sur le plateau de haut en bas (de Londres à Washington).

Calculez vos Points de Chaos en faisant la somme des éléments suivants :

- Tous les Points de Chaos indiqués sur les tuiles Segment que vous avez construites sur votre Machine ;
- 2 Points de Chaos par Bâtiment que vous avez Capturé ;
- 2, 3 ou 4 Points de Chaos par carte Mission que vous avez accomplie ;
- 2 Points de Chaos par pion Chaos ;
- 1 ou 2 Points de Chaos par pion Codex Atlanticus.

Le joueur ayant le plus de Points de Chaos gagne la partie. (En cas d'égalité, le joueur ayant construit le plus de Segments de sa Machine l'emporte).