

POCKET OPS

Un Jeu de Brandon Beran



8+



2



20 min.

Vous êtes à la tête d'une agence d'espionnage. Votre mission, si vous l'acceptez : vous introduire dans la base secrète d'un savant fou pour vous emparer de sa machine infernale et d'un cristal de puissance.

Dans Pocket Ops, votre objectif est d'infiltrer vos agents dans les différentes pièces de la base secrète. Mais attention, votre adversaire va essayer de vous contrer en anticipant vos mouvements.

A tour de rôle, vous allez tenter de placer un agent ou empêcher votre adversaire d'y parvenir. Pour réussir votre mission, des spécialistes vous aideront à retourner la situation à votre avantage.

Le premier joueur qui parvient à aligner trois de ses agents remporte la manche. Le premier joueur qui remporte deux manches sauve le Monde et gagne le jeu !

MATERIEL

1 Base Secrète



1 tuile « Machine Infernale »



2 tuiles « Cristal de Puissance »



18 cartes Contre-Espionnage
(9 rouges, 9 bleues)



14 pions Espion
(7 rouges, 7 bleus)



16 pions Spécialiste
(8 rouges, 8 bleus)



1 tuile « Code d'Accès »



MISE EN PLACE

- 1 Posez la Base Secrète au centre de la table. Placez les deux Cristaux de Puissance et la Machine Infernale à proximité.



- 2 Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions Espion et Spécialiste ainsi que les cartes Contre-Espionnage de cette couleur.



- 3 Choisissez le premier joueur. Le second joueur reçoit le Code d'Accès.



ENROLEMENT DES SPECIALISTES

Au début de chaque manche, mélangez vos pions Spécialiste, face cachée. Révélez-en deux et choisissez parmi eux votre **Spécialiste actif** pour la manche.

Révélez ensuite à votre adversaire le Spécialiste que vous avez respectivement choisi et ajoutez-le à votre réserve de pions Espion. Le Spécialiste que vous n'avez pas enrôlé est retiré du jeu.



DEROULEMENT DU JEU

Chaque manche se compose de plusieurs tours. À chaque tour, **le premier joueur va poser devant lui, face cachée, une carte Contre-Espionnage**. Cette carte correspond à la pièce dans laquelle il pense que son adversaire va tenter d'infiltrer un agent (Espion ou Spécialiste).

Le joueur qui possède le Code d'Accès doit ensuite :

- **placer un Espion dans une pièce libre de la Base Secrète**
- **OU placer son Spécialiste actif dans une pièce de la Base Secrète en respectant sa règle de placement.**

Lorsque l'agent est placé dans la Base Secrète, le premier joueur révèle la carte Contre-Espionnage jouée.



Exemple : Bleu soupçonne Rouge de vouloir infiltrer un de ses agents dans la pièce H (Hangar). Il pose donc sa carte Hangar, face cachée, sur la table.

Si le contre-espionnage est **correct**, l'infiltration de l'agent a échoué. Si c'est un **Espion**, le pion **retourne dans la réserve** de son propriétaire. S'il s'agit d'un **Spécialiste**, le pion est **retiré du jeu**.

Si le contre-espionnage est **faux**, l'agent placé **reste en position**. Son infiltration est réussie. S'il s'agit d'un **Spécialiste**, son pouvoir est **activé**.

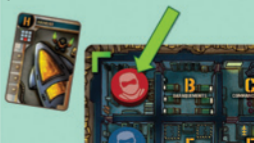
La carte Contre-Espionnage jouée retourne dans la main de son propriétaire. Ensuite, un nouveau tour commence. Chaque joueur change de rôle. Celui qui avait tenté d'infiltrer un agent au tour précédent va maintenant tenter d'empêcher son adversaire de faire de même en posant, face cachée, une de ses cartes Contre-Espionnage. Ensuite, le second joueur tentera d'infiltrer un de ses agents.

Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à ce qu'un joueur accomplisse sa mission en **alignant 3 de ses agents** (horizontalement, verticalement ou diagonalement) ou dès que **la mission s'avère impossible**.



Exemple 1 : Rouge a effectivement posé un Espion dans la pièce H ! Le contre-espionnage de Bleu était correct. L'infiltration de l'Espion rouge est donc un échec. Rouge reprend immédiatement son pion et le remet dans sa réserve.

Exemple 2 : Rouge a placé un Espion dans la pièce A. Le contre-espionnage de Bleu (H) est faux. L'Espion rouge reste donc en position.



MISSION IMPOSSIBLE

Une **mission s'avère impossible** quand :

- aucun joueur ne peut plus réussir à aligner trois de ses agents
- les deux joueurs remplissent simultanément les conditions de victoire suite à l'action d'un Spécialiste
- les deux joueurs n'ont plus qu'une pièce où placer leurs agents, rendant le contre-espionnage systématique à chaque tour.

Avant de conclure à une Mission Impossible, vérifiez bien que votre Spécialiste actif ne puisse pas faire pencher la balance en votre faveur. Dans le cas d'une Mission Impossible, **le joueur en possession du Code d'Accès perd automatiquement la manche**, au profit de son adversaire.

FIN DE MANCHE

La première fois qu'un joueur remporte une manche, il reçoit un Cristal de Puissance.

Les deux Spécialistes actifs de la manche (utilisés ou non) sont retirés du jeu. Chaque joueur récupère tous ses pions Espion et enrôle un nouveau Spécialiste. Le premier joueur de la manche précédente reçoit le Code d'Accès et un nouveau tour commence.

Si un joueur remporte une seconde manche, il s'empare de la Machine Infernale et la connecte à son Cristal de Puissance. Ce joueur sauve le Monde d'un tragique destin et gagne la partie !

1^{ère}
victoire



2^{ème}
victoire



LES SPÉCIALISTES

Les Spécialistes agissent **uniquement sur les pions Espion**, ils n'affectent jamais (pousser, retirer, déplacer,...) un autre Spécialiste.

L'action d'un Spécialiste peut causer la fin d'une manche s'il crée une condition de victoire. Si par l'action d'un Spécialiste, un pion Espion sort de la Base Secrète, ce dernier retourne dans la réserve de son propriétaire.



TAUPE

Placez la Taupé dans une pièce vide. Si l'infiltration de la Taupé est réussie, vous pouvez échanger les positions d'un pion Espion ami et d'un pion Espion ennemi, à condition qu'ils soient tous deux adjacents à la Taupé (orthogonalement ou diagonalement).



NINJA

Placez le Ninja dans une pièce vide. Si l'infiltration du Ninja est réussie, vous pouvez retirer de la Base Secrète un pion Espion ennemi adjacent au Ninja (orthogonalement ou diagonalement).



CAMBRIOLEUR

Placez le Cambrioleur dans une pièce vide. Si l'infiltration du Cambrioleur est réussie, vous pouvez le permuter avec un pion Espion ennemi situé dans une pièce adjacente (orthogonalement).



HACKER

Placez le Hacker dans une pièce vide. Si l'infiltration du Hacker est réussie, vous pourrez, à partir du prochain tour, jouer **deux cartes Contre-Espionnage** (au lieu d'une). **Cet effet reste actif** jusqu'à ce que vous réussissiez à empêcher l'infiltration d'un agent ennemi (Espion ou Spécialiste).



ASSASSIN

Placez l'Assassin sur un pion Espion ennemi. Si l'infiltration de l'Assassin est réussie, retirez le pion Espion ennemi de la Base Secrète.



MESSAGER

Placez le Messenger sur un pion Espion ami adjacent orthogonalement à une ou plusieurs pièces libres. Si l'infiltration du Messenger est réussie, déplacez le pion Espion ami vers une de ces pièces libres.



COMMANDO

Placez le Commando dans une pièce vide. Si l'infiltration du Commando est réussie, faites-le glisser vers une pièce orthogonalement adjacente contenant un pion Espion (ami ou ennemi). Ce pion Espion est ainsi poussé dans la même direction vers la pièce adjacente (ou hors de la Base Secrète). Le pion Espion déplacé peut également provoquer le glissement d'un autre pion Espion (ami ou ennemi), le repoussant hors de la Base Secrète.



SNIPER

Placez le Sniper dans une pièce vide. Si l'infiltration du Sniper est réussie, vous pouvez retirer de la Base Secrète un pion Espion ennemi situé orthogonalement à une ou deux cases du Sniper. Le Sniper peut tirer à travers une case occupée par un agent (ami ou ennemi).

AUTEUR

Brandon Beran

ILLUSTRATEUR

Joshua Cappel

DEVELOPPEUR

Marc Specter &
Heather Newton

TRADUCTEUR

Etienne Espreman
Frédéric Delporte

Éditée par

Grand Gamers Guild, LLC

All rights reserved ©2017

grandgamersguild.com

Version française éditée par Geek Attitude Games

Twitter : @GeekAttitude

Email : info@geekattitudegames.com

Site internet : www.geekattitudegames.com

Facebook : facebook.com/GeekAttitudeGames

