

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Agent

Un jeu de Eric W. Solomon chez Pelikan en 1975

Règles du jeu

1. Sur 4 cases (Washington, Londres, Moscou, Pékin) on place les agents y domiciliés (Américains - vert, Anglais - bleu, Russes - rouge, Chinois - jaune).
Au milieu du plan-jeu (Tanger) on met la valise.
2. Chaque joueur reçoit un tableau synoptique avec un avoir de 10 000,- Dollars, en lots de 1 000,-, 500,-, 400,- 300,-, 200,- et 100,-.
3. Chaque joueur inscrit en secret dans son tableau quelle somme il mise sur quel agent. Ces valeurs doivent être biffées et enregistrées dans les cases respectives du tableau. Il lui appartient s'il met toute la somme ou seulement une partie, qu'il choisit tous les agents ou seulement quelques-uns ou même un seul. Mais au cours du jeu il ne peut dépenser que jusqu'à 10000,- Dollars. Il n'est pas admis de passer une somme d'un agent à un autre.
4. On tire au sort celui qui commence le jeu.
5. À tour de rôle les joueurs mettent une figurine quelconque sur une case voisine. Il leur appartient de mettre la figurine mise précédemment ou une autre.
6. Pour atteindre le but, l'agent sur qui le joueur a porté son choix et qu'il a chargé de l'expédition de ses affaires en mettant une somme (pot-de-vin)
 - a) doit parvenir au plus vite à Tanner,
 - b) et saisir la valise qui s'y trouve (en plaçant la figurine sur la valise) et
 - c) arriver à son domicile (Washington pour les Américains, Londres pour les Anglais, Moscou pour les Russes, Pékin pour les Chinois).
7. Chaque joueur dont le tour est arrivé a 3 possibilités :
 - a) Il avance une figurine d'une case, et cela sur une case libre ou occupée. Si un camarade de jeu n'accepte pas ce trait parce que c'est contraire à ses intentions il peut exiger que ce trait soit repris. Si le joueur consent à ce désir, c'est réglé. S'il ne consent pas il faut trouver le participant qui a misé la somme la plus élevée sur cet agent et qui l'avoue franchement. Le joueur qui a demandé la reprise du trait signale la somme le premier. Ensuite c'est le tour de l'adversaire. Il n'est pas opportun de signaler tout de suite le montant final. On indique d'abord une somme bien inférieure mais l'on abandonne si le camarade de jeu signale une somme supérieure à celle qu'on a mise soi-même. Celui qui a mis la somme la plus élevée décide si le trait compte ou s'il doit être repris. En cas de valeurs égales, le gagnant est le joueur dont c'est le tour. En cas de reprise du trait, le joueur dont c'est le tour, peut faire un autre trait.

- b) Avec un agent sur qui il a misé au moins 500,- Dollars, il attaque un autre. Dans ce but, il avance une figurine d'une case et cela sur une case occupée en criant: „Filez aux Bahamas;" Cela signifie que l'agent se trouvant sur cette case doit être écarté du jeu. S'il est en possession de la valise, celle-ci peut être prise par l'agresseur. Chaque participant peut protester contre cette manière d'agir. Si le joueur retire son agent là-dessus, c'est réglé. Sinon, on doit trouver - comme décrit plus haut - le participant qui a misé la somme la plus élevée sur l'agent agresseur. Celui-ci décide si l'agent attaqué doit être écarté du jeu ou que l'agresseur doit retourner dans sa position de départ. En cas de valeurs égales le joueur dont le tour est arrivé en décide. Un envoi en exil d'un agent occasionne à l'agresseur chaque fois des frais de 500,- Dollars. Il doit décompter ce montant sur son tableau de la somme qu'il avait mise sur cet agent. Maintenant tous les joueurs signalent les sommes qu'ils avaient mises sur l'agent envoyé aux Bahamas.
- c) Il dit: « Je corromps ! » - et mise d'autres sommes sur un ou plusieurs agents, et cela comme déjà décrit dans paragraphe 3. Important: À chaque partie, tous les joueurs ont le choix ou de mettre une figurine ou de noter des pots-de-vin.
8. Quand un agent rencontre une case où se trouve la valise on peut le placer sur la valise ou à côté de cette dernière.
 9. Chaque agent placé à côté de la valise fait voir qu'il ne la possède pas. Un autre agent peut en prendre possession en se mettant sur la valise. Ces actions passent pour des traits indépendants.
 10. Un agent qui a pris possession de la valise peut continuer son chemin sans celle-ci, s'il juge cela tactiquement à propos.
 11. Tout agent se trouvant sur la case qui porte le nom de sa ville natale est protégé contre toute attaque.
 12. Celui qui réussit le premier à faire parvenir un agent avec valise à son domicile, est vainqueur. Exception : Un autre joueur réclame la victoire parce qu'il a misé une somme plus élevée sur le même agent. En ce cas, tous les tableaux synoptiques doivent être découverts pour éclaircir cette question. Au cas où plusieurs joueurs auraient misé la même somme sur cet agent, le gagnant est celui qui l'a ramené chez lui.

Un bon conseil :

Celui qui fait bien attention pourra souvent démêler au cours du jeu combien d'argent les autres joueurs ont misé sur tel ou tel agent. Il est donc opportun de prendre des notes combien de fois et combien d'argent les autres joueurs perdent à l'occasion d'un bannissement aux Bahamas.

Plus on bluffe, plus le jeu devient fascinant. Plus vous jouez à ce jeu, plus vous découvrirez chaque fois de nouvelles finesses.