

DARK AGENT

Un jeu de Rudolf Larregain-Feller. Illustrations de Delphine Delmas. Édité par Elite Prime. Livret de règles, édition 2026.

Kara, le Dark Agent, tient le monde en otage. Seize services secrets la traquent depuis l'espace... et se surveillent entre eux. Placez vos satellites, ciblez le théâtre des opérations, engagez vos espions, lancez les dés. Sous-marin, centre spatial, laboratoire secret : chaque objectif remporté vous rapproche de la victoire. Mais une seule nation sauvera le monde. Sera-ce la vôtre ?

Un tour se joue en quelques minutes... et se maîtrise en quelques parties.

Joueurs	1 à 4 avec cette boîte (jusqu'à 10 avec l'extension « 5 à 10 joueurs »)
Âge	14 ans et plus
Durée	environ 35 minutes pour 3 objectifs ; 10 minutes de plus ou de moins par objectif (partie éclair à 1 objectif : 15 minutes)
Matériel	cartes, plateau modulaire, satellites, 4 dés

Sommaire

Pour démarrer - Dark Agent en 30 secondes - Première partie en 15 minutes

Jouer 1. Matériel 2. Mise en place 3. Le tour de jeu en 3 étapes 4. Les satellites et la vision 5. Cibler et agir 6. Attaquer 7. Envoyer un espion, retourner un agent double

Les cartes en détail 8. Les équipements 9. Les cartes spéciales 10. Les objectifs et leurs pouvoirs 11. Les agences et leurs pouvoirs

Finir la partie 12. Fin de partie et décompte

Autres façons de jouer 13. Jouer en équipes 14. Jouer seul 15. Variantes 16. Avec l'extension « 5 à 10 joueurs »

Annexes - Dark Agent se joue aussi en ligne 17. Foire aux questions 18. Glossaire 19. Aide de jeu (recto verso)

Dark Agent en 30 secondes

L'histoire. Les joueurs dirigent les services secrets des grandes nations. Une organisation terroriste, l'UTE, menace le monde. À sa tête : Kara, le Dark Agent, une combattante que la vie a brisée et qui a décidé de le faire payer à la planète entière. L'UTE a déjà infiltré quatre lieux stratégiques : un sous-marin nucléaire, un centre de contrôle spatial, un laboratoire de virologie et les Nations unies, où elle retient un haut fonctionnaire en otage.

Il faut reprendre ces lieux, délivrer l'otage et éliminer Kara. Mais les nations ne se font pas confiance : chacune veut être le grand sauveur du monde. Les services agissent dans l'ombre, comme les terroristes, et surveillent le terrain depuis l'espace grâce à leurs satellites.

Le jeu, en cinq phrases.

1. **Vous êtes une agence secrète.** Vos espions sont sur le terrain, vos satellites dans l'espace.
2. **Vos satellites choisissent vos cibles.** Un satellite voit une carte de sa colonne ; à plusieurs, ils voient plus loin.
3. **Vos espions donnent la force de frappe.** Chaque espion engagé ajoute son niveau à votre attaque.
4. **Les dés tranchent.** 4 dés + votre attaque contre la défense de la cible : objectif, sentinelle, espion adverse... ou Kara.
5. **Le monde tourne.** À la fin de chaque tour de jeu, le théâtre monte d'une ligne : ce qui était loin se rapproche.

On marque des points en envoyant ses espions sur le théâtre (leur niveau), en éliminant des sentinelles, des espions adverses, des agents gris ou Kara (leur niveau), et en remportant des objectifs (6 points chacun, plus 3 points pour le jeton dernier objectif). La partie s'arrête quand le nombre d'objectifs convenu est atteint (Kara compte comme un objectif) ou quand les tours sont écoulés. **Le plus haut score gagne**, sans ex æquo possible.



vue d'ensemble de la table, de haut en bas : la réglette Espace (3 lignes de 7 cases) portant des satellites colorés, puis le théâtre des opérations (5 lignes de 7 cartes), avec Kara au centre de la ligne 3 entourée d'espions de niveau 1 colorés et d'agents gris aux extrémités, la ligne 5 remplie d'équipements ; sur les côtés, deux plateaux d'agence avec leurs espions de réserve, leurs 3 cases d'équipement et leur zone de victoire ; au premier plan, 4 dés et les jetons premier joueur, agent double et dernier objectif

Première partie en 15 minutes

Cette fiche fige tous les choix. Une seule personne la lit à voix haute, les autres écoutent. Lecture : 5 minutes. Mise en place : 10 minutes. Vous jouerez ensuite environ 35 minutes. Les renvois entre parenthèses pointent vers les règles complètes : ne les ouvrez que si un doute survient.

Les réglages, sans discussion

- **2 à 4 joueurs**, chacun pour soi.
- **Niveau Débutant** : toutes les sentinelles et tous les agents gris sont de niveau 2 (défense 15) ; les pouvoirs d'agence sont actifs dès le début.
- **3 objectifs** à remporter, **8 tours** au maximum.

- Les **5 objectifs de base** ; le Spécial et le Casier restent dans la boîte.
- **Avec les dés**, cartes visibles.
- **Ignorez les pouvoirs de terrain** des objectifs (section 10) : un objectif se remporte, c'est tout. Son pouvoir permanent, lui, s'applique.
- Agences conseillées : **Allemagne** (Plus d'équipement), **Russie** (Sans hiérarchie), **Belgique** (Cascadeur), **Norvège** (Maître hélico), **Canada** (Maître de paix). Gardez les autres pour la deuxième partie.

La table, en huit gestes

1. La réglette **Espace** en haut, les 5 réglettes du **théâtre** en dessous. La ligne 1 touche l'Espace, la ligne 5 est en bas. Les colonnes vont de 1 à 7, de gauche à droite.
2. Chacun prend un **plateau d'agence**, une **aide de jeu** et une **couleur** : ses 3 satellites et son super-satellite sur les emplacements du plateau, ses espions 2, 3 et 5 dans la réserve, son espion 1 en main. Il pose un **cube de sa couleur** sur la case 1 de la piste de score.
3. **Kara** au centre de la ligne 3 (colonne 4). Le joueur qui a vu un film d'espionnage le plus récemment est **premier joueur** : son espion 1 va en colonne 3. Puis, dans le sens horaire : colonne 5, colonne 2, colonne 6. Les colonnes restantes de la ligne 3 reçoivent des **agents gris** de niveau 2 (à 4 joueurs : colonnes 1 et 7).
4. Mélangez face cachée les **5 objectifs**, les **4 cartes spéciales** et **12 sentinelles de niveau 2**. Distribuez ces 21 cartes face visible sur les lignes 1, 2 et 4.
5. Mélangez les **équipements**. Posez-en 7 face visible en ligne 5, un par colonne. Le reste forme la pioche, face visible.
6. **Satellites neutres** (une couleur non jouée) : à 4 joueurs, un sur chacune des colonnes 3, 4 et 5 ; à 3 joueurs, un sur chaque colonne sauf 3 et 5 ; à 2 joueurs, trois en colonne 1, un en colonne 2, trois en colonne 4, un en colonne 6, un en colonne 7.
7. En commençant par le **dernier joueur** (le voisin de droite du premier joueur) et en tournant à l'envers, chacun pose **un satellite** dans l'Espace, à tour de rôle, jusqu'à en avoir posé 3. Jamais plus de 3 satellites par colonne. Conseil : deux satellites au-dessus de votre espion 1.
8. Marqueurs, dés et jetons à portée de tous. Le dernier joueur prend le **jeton agent double**. Marqueur mission sur 3, marqueur niveau sur Débutant, aiguille des tours sur 1.

Le premier tour d'Anne, commenté

Partie à 4 joueurs, dans l'ordre Anne, Bob, Chloé, Dan. Anne est première joueuse : à ce premier tour, elle ne fait pas la étape satellites. Elle a posé deux satellites en colonne 3 et un en colonne 5. Un satellite neutre occupe déjà les colonnes 3, 4 et 5. Son espion 1 est en

ligne 3, colonne 3. Dans cet exemple, une sentinelle de niveau 2 est en ligne 1, colonne 3, et le Ravitaillement en ligne 2, colonne 5.

1. **Colonne 3 : trois satellites** (deux à Anne, un neutre). Anne voit donc les lignes 1 à 3 et dispose de deux ciblage. Elle cible son espion 1 : il est **engagé**, elle prend un marqueur ATK (ATK 1). Elle cible la sentinelle de niveau 2 : c'est maintenant une **cible**.
2. **Colonne 5 : deux satellites** (un à Anne, un neutre). Elle voit les lignes 1 et 2 et dispose d'un ciblage. Elle cible le **Ravitaillement** et prend la première carte de la pioche : une Adrénaline. Elle la joue aussitôt : + 1, le niveau de son seul espion engagé. ATK 2.
3. **Attaque de la sentinelle** (défense 15). Il lui faut 13 ou plus avec 4 dés : environ deux chances sur trois. Anne lance 4, 5, 2, 6 = 17. Total : $17 + 2 = 19$. 19 est supérieur ou égal à 15 : **réussite**. La sentinelle rejoint sa zone de victoire, Anne marque 2 points et avance son cube sur la case 3. En cas d'échec, son tour se serait arrêté... mais l'espion 1 n'est jamais blessé : elle ne risquait rien.
4. Anne **termine son tour**. La case vide de la sentinelle reçoit la première carte de la pioche. Anne retire ses marqueurs de ciblage et rend ses marqueurs ATK.

Bob joue ensuite. Pour lui, la **étape satellites** est obligatoire : il déplace deux de ses satellites vers d'autres colonnes, ou en échange un avec un satellite adverse ou neutre d'une autre colonne. Puis il cible, agit et termine. Chloé et Dan font de même.

Quand Dan a terminé, le **tour de jeu** est fini. Trois objectifs remportés ? Non : **la Terre tourne**. Chaque réglette du théâtre monte d'un cran, la ligne 1 passe tout en bas et devient la ligne 5. Le **jeton premier joueur** passe à Dan, qui rejoue aussitôt ; l'aiguille des tours avance sur 2.

Trois conseils pour cette première partie

- Engagez votre espion 1 et attaquez une sentinelle de niveau 2. Tout ce que vous gagnez est bonus, vous ne pouvez rien perdre.
- Gardez deux satellites sur la même colonne. Voir profond vaut mieux que voir large.
- Jouez vos équipements dès que vous le pouvez : une carte gardée ne rapporte rien, et la réserve n'a que 3 places.

1. Matériel



anatomie des cartes : quatre cartes côte à côte, un espion de couleur, une sentinelle, un objectif et un équipement, avec des flèches légendées : le niveau (et les points de victoire) en haut de la carte, le bouclier de défense en bas, la couleur d'agence sur le bord de l'espion, le nom et l'effet en bas de l'équipement ; aucun emblème officiel

1.1 Les cartes

Cartes	Quantité	Détail
Kara, le Dark Agent	1	niveau 6, défense 25 + 1 dé, 6 points
Espions des agences	24	6 couleurs, 4 espions par couleur : niveaux 1, 2, 3 et 5
Agents gris (sbires de l'UTE)	11	5 de niveau 2, 3 de niveau 3, 3 de niveau 5
Sentinelles	24	12 de niveau 2, 6 de niveau 3, 6 de niveau 5
Objectifs	5 + 2	Invulnérabilité, Prisonnier, Centre de contrôle, Dissuasion nucléaire, Mallette diplomatique ; en option : Spécial et Casier
Cartes spéciales	4	Ravitaillement, Couverture, Soutien, Média

Cartes	Quantité	Détail
Équipements	40	10 types, 4 exemplaires de chaque : Adrénaline, Gilet pare-balles, Explosifs, Lance-roquettes, Uniforme, Canot pneumatique, Valise satellite, Jumelles, Jetpack, Fusil d'élite

1.2 Plateaux

- 1 réglette **Espace** : 3 lignes de 7 logements pour les satellites.
- 5 réglettes **Théâtre des opérations** : 7 cases de cartes chacune.
- 16 plateaux d'**agence** (un par service secret) : réserve des espions 2, 3 et 5, trois cases d'équipement, emplacements des 3 satellites et du super-satellite, zone de victoire.
- 1 plateau **compte-tours** avec une **piste de score** de -10 à 70 : chaque joueur y suit ses points avec un cube de sa couleur. Il porte aussi les emplacements du marqueur mission et du marqueur niveau, et le rappel des conditions de victoire en solo.
- 6 **aides de jeu** (recto verso).



plateau d'agence vu de dessus, format paysage : à gauche, la réserve avec trois emplacements d'espions marqués 2, 3, 5 ; au centre, trois cases vides « équipement » ; à droite, la zone de victoire avec des cartes empilées (une sentinelle, un objectif) et le jeton dernier objectif « +3 » ; en haut, les emplacements des 3 satellites et du super-satellite, et le nom de l'agence avec son pouvoir en une ligne

1.3 Jetons et marqueurs

Élément	Quantité
Satellites	18 (3 par couleur)
Super-satellites	6 (1 par couleur)
Jeton premier joueur	1
Jeton agent double	1
Jeton dernier objectif (+3)	1
Marqueur mission (nombre d'objectifs)	1
Marqueur niveau (Débutant / Moyen / Averti)	1
Aiguille des tours	1
Cubes de score (1 par couleur)	6
Marqueurs tentative	35
Marqueurs de ciblage	24 (4 par couleur)
Marqueurs ATK	20
Marqueurs « satellite piraté »	3
Dés à six faces	4

Les satellites des couleurs qui ne sont pas jouées servent de **satellites neutres**. Les marqueurs sont en quantité suffisante pour toutes les configurations de cette boîte.

2. Mise en place

2.1 Choisir la partie

Avant de commencer, les joueurs conviennent :

1. du **nombre d'objectifs** à remporter pour terminer la partie : de 1 à 5, ou « tous » (tous les objectifs en jeu plus Kara). Placez le marqueur mission sur le compte-tours. Comptez 35 minutes pour 3 objectifs et 10 minutes de plus par objectif supplémentaire ; une **partie éclair** à 1 objectif se joue en 15 minutes. Pour votre première partie, prévoyez une heure, lecture comprise ;

2. du **nombre de tours** maximum : 12 par défaut (de 6 à 20 ; les vétérans peuvent aller au-delà). Placez l'aiguille des tours sur 1 ;
3. du **niveau** de la partie : Débutant (conseillé pour vos premières parties : les pouvoirs d'agence sont actifs dès le départ et toutes les sentinelles ont la même défense), Moyen (le niveau habituel dès que tout le monde connaît le jeu) ou Averti (voir 2.4) ;
4. des **objectifs en jeu** : les 5 objectifs de base, auxquels on peut ajouter le Spécial et le Casier ;
5. des options : avec ou sans dés, en équipes, cartes cachées (voir 13 et 15).

2.2 Chaque joueur

Chaque joueur choisit une **couleur** (celle de ses espions et de ses satellites) et une **agence** (un plateau de service secret ; les pouvoirs sont décrits en 11). Couleur et agence sont indépendantes : n'importe quelle agence peut jouer n'importe quelle couleur. Il prend :

- le plateau de son agence et une aide de jeu ;
- ses **3 satellites** et son **super-satellite**, posés sur les emplacements de son plateau ;
- ses espions de niveaux **2, 3 et 5**, rangés par ordre croissant dans la réserve de son plateau. L'espion de niveau 1 est mis de côté : il ira sur le théâtre ;
- un **cube de sa couleur**, posé sur la case 1 de la piste de score.

Le joueur qui a vu un film d'espionnage le plus récemment reçoit le **jeton premier joueur**. On joue dans le sens horaire à partir de lui. Le **dernier** joueur de ce tour (le voisin de droite du premier joueur) reçoit le **jeton agent double**.

Chaque joueur commence avec **1 point** : celui de son espion de niveau 1.

2.3 Le plateau, pas à pas

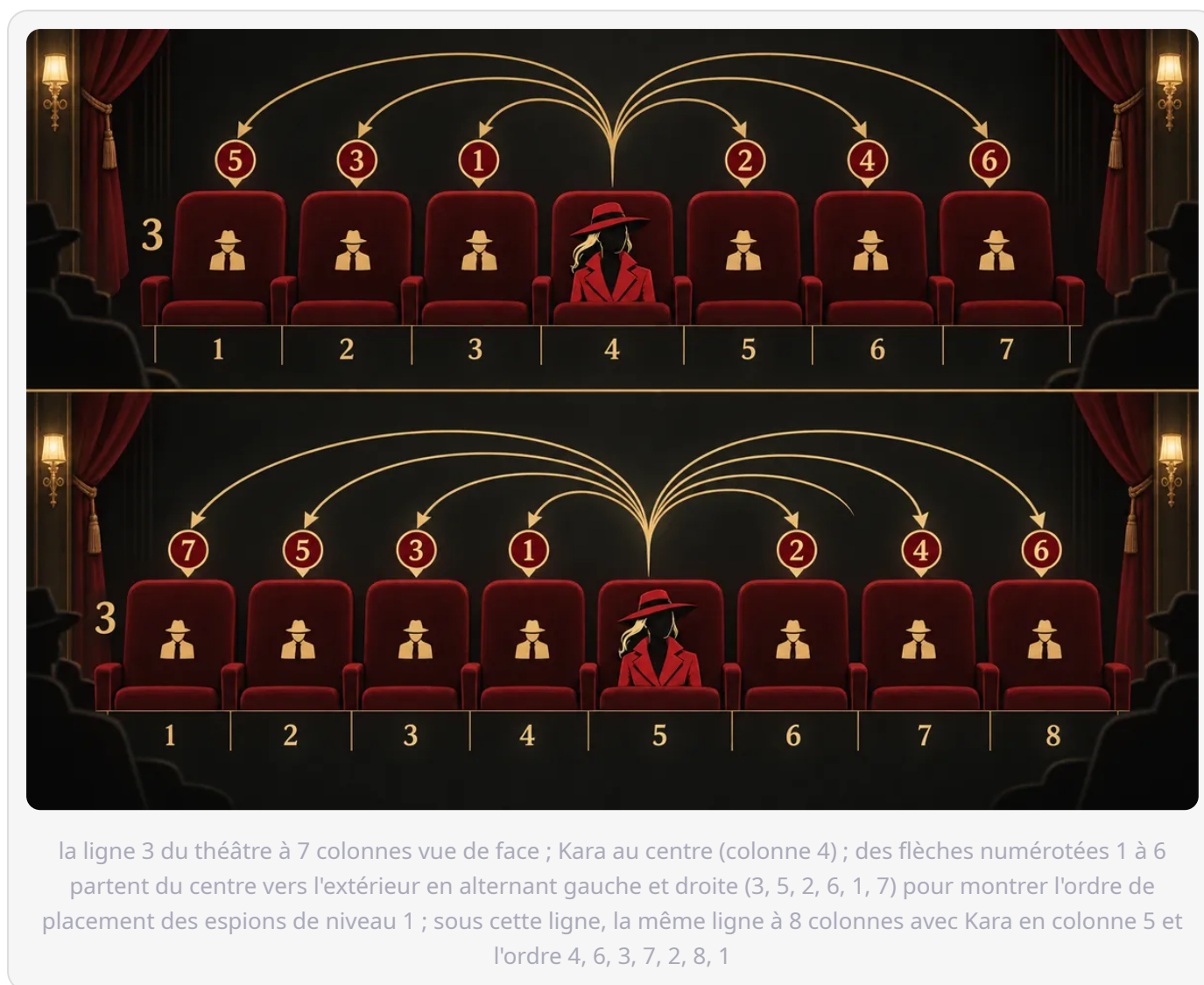
Disposez la réglette Espace en haut, puis les 5 réglettes du théâtre en dessous : la ligne 1 est la plus proche de l'Espace, la ligne 5 la plus éloignée. Les colonnes sont numérotées de 1 à 7, de gauche à droite.

Étape 1 : la ligne 3, celle de Kara et des espions.

1. Posez **Kara** au centre : colonne 4.
2. Posez les espions de niveau 1 des joueurs **en partant du centre**, en alternant les deux côtés, dans l'ordre du tour (premier joueur d'abord) : colonne 3, puis 5, puis 2, puis 6.
3. Les colonnes restantes, les plus extérieures, reçoivent des **agents gris** : il y en a 6 moins le nombre de joueurs. Leur niveau dépend du niveau de la partie (voir 2.4).

Joueurs	Colonnes des espions de niveau 1	Agents gris
1	3	5 (colonnes 1, 2, 5, 6, 7)
2	3, 5	4 (colonnes 1, 2, 6, 7)
3	3, 5, 2	3 (colonnes 1, 6, 7)
4	3, 5, 2, 6	2 (colonnes 1, 7)

À partir de 5 joueurs, le plateau s'élargit d'une colonne par joueur : il faut l'extension (voir 16).



Étape 2 : les lignes 1, 2 et 4.

Mélangez ensemble, face cachée :

- les **objectifs** en jeu (5, ou jusqu'à 7 avec le Spécial et le Casier) ;
- les **4 cartes spéciales** ;

- des **sentinelles** pour compléter : 21 cases moins les objectifs, moins 4. Avec 5 objectifs, cela fait 12 sentinelles ; avec 7, il en faut 10. Leur niveau dépend du niveau de la partie (voir 2.4).

Distribuez ces 21 cartes au hasard, face visible, sur les lignes 1, 2 et 4.

Étape 3 : la ligne 5 et la pioche.

Mélangez les équipements. Posez-en 7 face visible sur la ligne 5, un par colonne. Le reste forme la **pioche** d'équipements, face visible : la prochaine carte à piocher est connue de tous. Prévoyez une place pour la **défausse**, face visible elle aussi.

Étape 4 : les marqueurs.

Mettez à portée de tous les marqueurs tentative, les marqueurs de ciblage, les marqueurs ATK, les marqueurs « satellite piraté », le jeton dernier objectif et les 4 dés.

Étape 5 : les satellites neutres.

Posez des satellites neutres (d'une couleur non jouée) dans l'Espace selon le nombre de joueurs. Dans une colonne, l'ordre des logements n'a pas d'importance.

Joueurs	Satellites neutres
1 ou 2	9 : trois en colonne 1, un en colonne 2, trois en colonne 4, un en colonne 6, un en colonne 7
3	5 : un sur chaque colonne, sauf les colonnes 3 et 5
4	3 : un sur chacune des colonnes 3, 4 et 5



Étape 6 : placement des satellites des joueurs.

En commençant par le **dernier joueur** et en remontant l'ordre du tour (sens antihoraire), chacun pose **un** satellite sur un logement libre de l'Espace, à tour de rôle, jusqu'à ce que chaque joueur ait posé ses 3 satellites. Une colonne ne peut jamais contenir plus de 3 satellites.

Première partie : visez la colonne de votre espion de niveau 1, celle d'une sentinelle de niveau 2 (défense 15) ou celle d'une carte spéciale facile à atteindre (lignes 1 à 3).

Le premier joueur commence aussitôt son premier tour, sans étape satellites.

2.4 Le niveau de la partie

Niveau	Pouvoir d'agence	Sentinelles	Agents gris
Débutant (premières parties)	actif dès le début	toutes de niveau 2 (défense 15)	tous de niveau 2

Niveau	Pouvoir d'agence	Sentinelles	Agents gris
Moyen	actif quand votre espion de niveau 5 arrive sur le théâtre	2 de niveau 5, le reste moitié niveau 2, moitié niveau 3 (le niveau 2 prend l'impair)	niveau 2 et 3 en alternance, de gauche à droite
Averti	comme Moyen	moitié niveau 3, moitié niveau 5 (le niveau 3 prend l'impair)	niveau 3 et 5 en alternance

Exemple avec 5 objectifs (12 sentinelles) : Moyen = 5 sentinelles de niveau 2, 5 de niveau 3, 2 de niveau 5 ; Averti = 6 de niveau 3, 6 de niveau 5. Avec 7 objectifs (10 sentinelles) : Moyen = 4 / 4 / 2 ; Averti = 5 / 5.

Placez le marqueur niveau sur le compte-tours.

Progresser d'une partie à l'autre

Palier	Réglages	Quand
Partie découverte	Débutant, 3 objectifs, 8 tours, sans pouvoirs de terrain, sans Spécial ni Casier	1re partie
Débutant	Débutant, 3 objectifs, 12 tours, avec les pouvoirs de terrain	2e et 3e parties
Moyen	Moyen, 3 objectifs, 12 tours, Spécial et Casier en option	à partir de la 4e partie
Averti	Averti, 3 à 5 objectifs, en équipes si vous êtes 4	joueurs confirmés
Expert	Averti, cartes cachées ou sans dés, jusqu'à 10 joueurs avec l'extension	vétérans

2.5 En équipes et en solo

La mise en place en équipes est décrite en 13, celle du solo en 14.

3. Le tour de jeu en 3 étapes



bandeau horizontal en trois cases numérotées, à réutiliser en tête de l'aide de jeu : 1 « Satellites » (deux jetons satellites avec des flèches de déplacement dans l'Espace), 2 « Cibler et agir » (un marqueur de ciblage posé sur une carte, des dés, un marqueur ATK), 3 « Terminer » (une case vide qui reçoit une carte de la pioche) ; sous le bandeau, une petite flèche circulaire « la Terre tourne » avec la mention « quand tous les joueurs ont joué »

Un **tour de jeu** est complet quand tous les joueurs ont joué une fois, en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire. Le **tour d'un joueur** comprend trois étapes :

1. **Satellites** : déplacer deux de ses satellites, ou en échanger un (voir 4). Le premier joueur ne fait pas cette étape au premier tour de la partie.
2. **Cibler et agir** : cibler des cartes avec ses satellites, puis agir dans l'ordre que l'on veut (voir 5, 6 et 7).
3. **Terminer** : le joueur annonce qu'il termine. Toute case vide du théâtre reçoit alors un équipement de la pioche (pioche vide : on remélange la défausse pour en faire une nouvelle pioche). Son ATK retombe à zéro, ses marqueurs de ciblage sont retirés, ses bonus du tour s'éteignent.

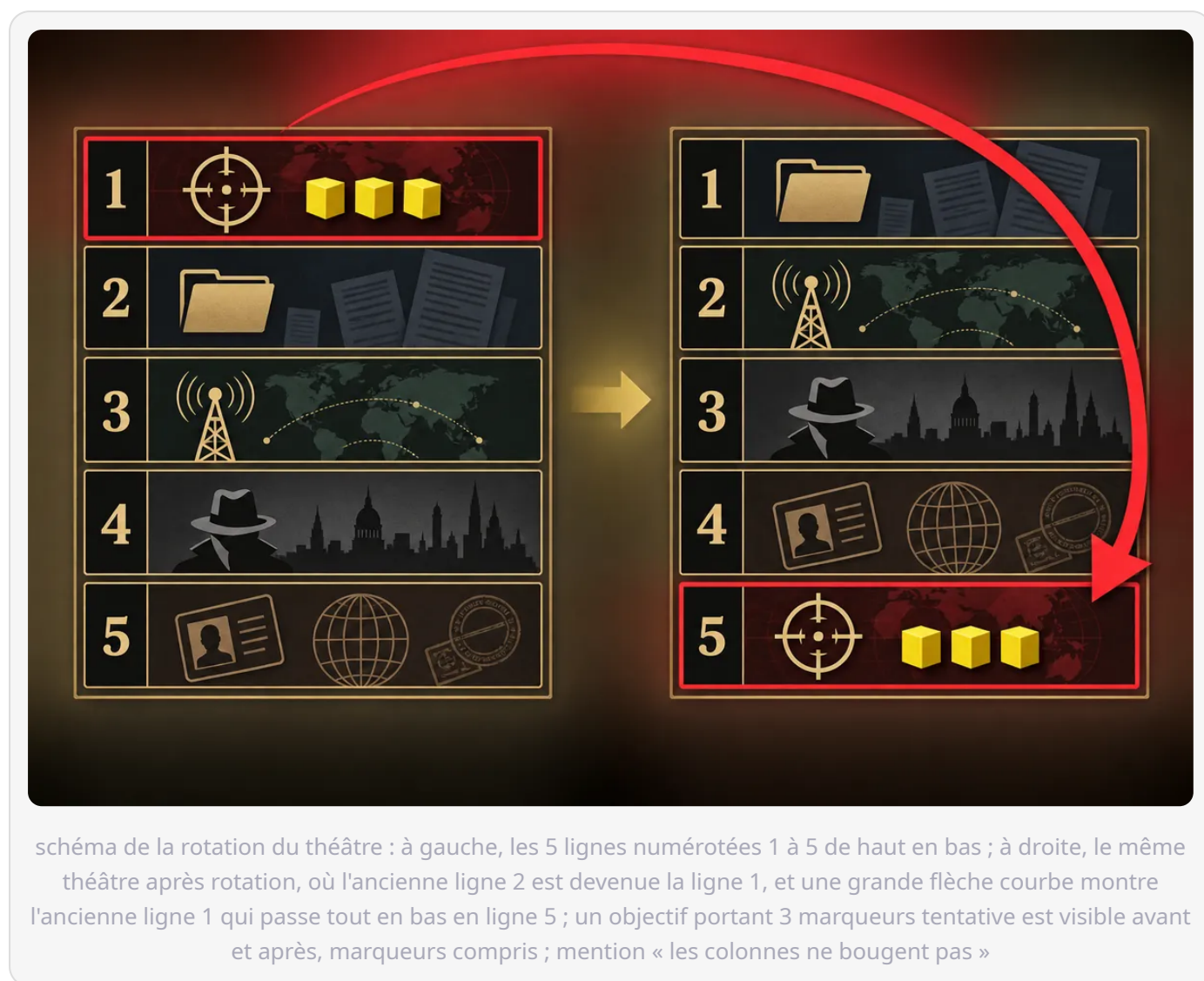
Un tour se termine aussi, immédiatement, après une **attaque ratée**.

Quand le dernier joueur a terminé, on passe à la **fin du tour de jeu** :

1. on vérifie si la partie s'arrête (voir 12) ;

2. sinon, **la Terre tourne** : chaque réglette du théâtre monte d'un cran, la ligne 1 devient la ligne 5. Les colonnes ne bougent pas. Les marqueurs tentative suivent leurs objectifs ;
3. le **jeton premier joueur** passe au joueur qui vient de jouer en dernier (le voisin de droite du premier joueur actuel) : il joue donc deux fois de suite. C'est vrai aussi à 2 joueurs ;
4. les neutralisations du Casier prennent fin ; on avance l'aiguille des tours.

Exemple à 4 joueurs, dans l'ordre Anne, Bob, Chloé, Dan. Tour de jeu 1 : Anne, Bob, Chloé, Dan. Tour de jeu 2 : Dan reçoit le jeton et rejoue aussitôt, puis Anne, Bob, Chloé. Tour de jeu 3 : Chloé, Dan, Anne, Bob. Le jeton remonte l'ordre du tour, un joueur par tour de jeu.



4. Les satellites et la vision

4.1 Déplacer ses satellites

Au choix :

- **échanger** un de ses satellites avec un satellite adverse ou neutre situé dans une **autre colonne** ; c'est alors le seul mouvement de l'étape. Interdit avec le satellite d'un coéquipier, et interdit avec un satellite d'une colonne entièrement occupée par les 3 satellites d'un même adversaire (une colonne remplie de satellites neutres reste échangeable) ;
- ou **déplacer deux de ses satellites** (deux satellites différents : celui qui vient de bouger ne peut pas être rejoué), chacun vers un logement libre d'une **autre colonne**.

Une colonne ne peut jamais contenir plus de 3 satellites.

La configuration doit changer. À la fin de l'étape, l'ensemble des colonnes occupées par vos satellites doit être différent de celui du début. Si vos satellites étaient en colonnes 2, 3 et 4, ils ne peuvent pas se retrouver exactement en 2, 3 et 4 à la fin de l'étape. Finir en 2, 3 et 5 est permis ; finir en 2, 2 et 4 aussi (la colonne 3 a été quittée : la configuration a changé). Un second déplacement qui ramènerait la configuration de départ est interdit.

L'étape est obligatoire. Elle se termine par un échange ou par deux déplacements. On ne la passe que si aucun échange ni déplacement n'est possible. Tant qu'elle n'est pas terminée, on ne touche pas au théâtre.



trois vignettes de la réglette Espace, côte à côte : « Échange » (un satellite vert et un satellite orange de deux colonnes différentes permutent, flèche à double sens) ; « Deux déplacements » (deux satellites verts différents partent chacun vers un logement libre d'une autre colonne, deux flèches) ; « Interdit » (deux satellites verts qui reviennent sur leurs colonnes de départ, barrés d'une croix rouge, avec la mention « la configuration n'a pas changé »)

Première partie : gardez deux satellites sur la même colonne, celle de votre espion. Voir profond vaut mieux que voir large.

4.2 Ce que voient vos satellites

La vision se calcule colonne par colonne :

- vous disposez d'autant de **ciblages** que de satellites **à vous** dans la colonne (satellite piraté par une Valise compris) ;
- la **profondeur** visible est le nombre **total** de satellites présents dans la colonne, toutes couleurs confondues, neutres compris : 1 satellite = la ligne 1 seulement ; 2 satellites = les lignes 1 et 2 ; 3 satellites = les lignes 1 à 3 ;
- **3 satellites à vous** dans la colonne (piraté compris) : toute la colonne est visible, lignes 1 à 5. Il en va de même sur une colonne où vous utilisez votre super-satellite, et sur toutes les colonnes si votre camp a remporté le Centre de contrôle.

Vous ne pouvez jamais cibler plus de cartes que vous n'avez de satellites dans la colonne, même en vision totale. Un seul satellite à vous et deux neutres : vous voyez 3 lignes, mais vous n'avez qu'un ciblage.

Toutes les cartes du théâtre sont visibles de tous : la vision ne limite que ce que l'on peut cibler.

The diagram illustrates the targeting rules based on the number of satellites in a column. It shows three columns (A, B, C) with different satellite configurations and their corresponding visible lines and targetable cards.

Column	Satellites	Visible Lines	Targetable Cards
A	1 green satellite	Line 1	1 card
B	1 green, 1 orange satellite	Lines 1, 2	2 cards
C	3 green satellites	Lines 1, 2, 3, 4, 5	5 cards

la réglette Espace au-dessus de trois colonnes du théâtre ; colonne A : un satellite vert seul, seule la carte de la ligne 1 est éclairée ; colonne B : un satellite vert et un satellite orange, les lignes 1 et 2 sont éclairées et une légende indique « vert : 1 ciblage sur 2 lignes » ; colonne C : trois satellites verts, les 5 lignes sont éclairées avec la légende « 3 ciblages, toute la colonne »

4.3 Le super-satellite

Une fois par partie, pendant votre tour, posez votre super-satellite sur une colonne où vous avez au moins un satellite (ou un satellite piraté). Toute la colonne (5 lignes) devient ciblable pour ce tour. Le nombre de ciblages ne change pas. Le super-satellite est retiré du jeu à la fin du tour. Il ne se pose jamais sur un satellite adverse.

5. Cibler et agir

5.1 Cibler

Pour chaque ciblage disponible, posez un **marqueur de ciblage** sur une carte visible de la colonne, non encore ciblée ce tour. L'effet dépend de la carte :

Carte ciblée	Effet
Un de vos espions (ou celui d'un coéquipier)	il est engagé : votre ATK augmente de son niveau
Un équipement	il rejoint votre réserve (3 cartes au maximum ; réserve pleine, vous ne pouvez pas le cibler)
Une carte spéciale	son effet s'applique (voir 9)
Une sentinelle, un objectif, un espion adverse, un agent gris, Kara	la carte devient une cible que vous pourrez attaquer, utiliser ou retourner

Une carte ne s'active qu'**une fois par tour**. Un espion adverse de niveau 1 est invulnérable : seul le détenteur du jeton agent double peut le cibler, pour le retourner (voir 7.2).

5.2 Les marqueurs restent en place

Vos marqueurs de ciblage restent sur leurs cases jusqu'à la fin de votre tour, même si la carte en est partie. Si, pendant votre tour, une **nouvelle carte arrive** sur une case que vous avez ciblée (parce qu'une carte spéciale, un équipement ou un pouvoir a déplacé des cartes), elle s'active **sans nouveau ciblage** : un espion ami s'engage (sauf s'il a été déplacé par Média), une cible devient valide, un équipement se prend, une carte spéciale s'exécute. Seule la **même carte** ne s'active jamais deux fois dans le tour. Les cas particuliers sont détaillés dans la foire aux questions (17).

5.3 Agir, dans l'ordre que l'on veut

Pendant cette étape, vous pouvez, autant de fois que les règles le permettent et dans l'ordre de votre choix :

- engager vos espions ciblés ;
- prendre le matériel ciblé ;
- utiliser des équipements de votre réserve (voir 8), y compris ceux que vous venez de prendre ;
- utiliser le pouvoir de votre agence (une fois par tour) ou d'un objectif (voir 10 et 11) ;
- retourner un agent double (voir 7.2) ;
- envoyer un espion sur le théâtre (voir 7.1) ;
- attaquer vos cibles (voir 6) ;
- puis terminer votre tour.

5.4 L'ATK, votre potentiel d'attaque

Votre ATK (potentiel d'attaque) part de zéro à chaque tour et se matérialise par les marqueurs ATK posés devant vous. Il augmente avec :

- chaque espion engagé (+ son niveau) ;
- un agent double retourné (+ son niveau) ;
- les équipements et pouvoirs qui le précisent (Adrénaline, Fusil d'élite, Uniforme, Dissuasion nucléaire, Kamikaze, Cascadeur...).

Sauf mention contraire, un bonus dure jusqu'à la fin de votre tour. Une attaque ratée termine votre tour, donc éteint vos bonus.

6. Attaquer

6.1 Conditions

Vous attaquez une carte que vous avez ciblée (exceptions : le Fusil d'élite et le Tueur de l'ombre, qui visent sans ciblage). Il faut **au moins un espion engagé ou un agent double** : les bonus seuls ne permettent pas d'attaquer, même avec un ATK positif. Chaque carte ne s'attaque qu'**une fois par tour**. Il n'y a aucune comparaison de niveaux : un espion de niveau 1 peut attaquer Kara, ce sont les dés qui décident.

Restrictions supplémentaires :

- un **objectif** ne peut pas être attaqué si une sentinelle, un espion adverse, un agent gris ou Kara occupe l'une des 4 cases adjacentes (haut, bas, gauche, droite ; les diagonales ne comptent pas). Les Explosifs lèvent cette interdiction. Les espions de votre camp ne bloquent pas ;
- tant que le **Casier** est sur le théâtre, les autres objectifs ne peuvent pas être attaqués (le Casier lui-même, oui). Cibler le Casier et l'utiliser lève le verrou pour votre tour ;
- les espions d'un camp qui a remporté l'**Invulnérabilité** ne peuvent pas être attaqués ;
- un objectif que vous avez **utilisé** ce tour ne peut plus être attaqué, et inversement (sauf pour la Suède, voir 11).



un objectif (la Mallette diplomatique) au centre d'une croix de 5 cases ; une sentinelle grise occupe la case du dessus : une grande croix rouge barre l'objectif avec la mention « protégé » ; en diagonale, une autre sentinelle est entourée d'un pointillé et barrée d'un « ne compte pas » ; à côté, la carte Explosifs avec une flèche vers l'objectif et la mention « attaque possible »

6.2 Les défenses

Cible	Défense	Points en cas de réussite
Espion de niveau 1	invulnérable	(1 point pour son propriétaire)
Espion ou agent gris de niveau 2	15 + 1 dé	2
Espion ou agent gris de niveau 3	20 + 1 dé	3
Espion ou agent gris de niveau 5	25 + 1 dé	5
Kara (niveau 6)	25 + 1 dé	6
Sentinelle de niveau 2 / 3 / 5	15 / 20 / 25	2 / 3 / 5
Objectif	20	6 (+3 avec le jeton dernier objectif)
Objectif Spécial	25	6 (+3)

La défense est inscrite sur le **bouclier** de la carte. Les défenses réduites de la variante sans dés sont en 15.1.

6.3 Résoudre l'attaque

1. Annoncez la cible et les équipements qui touchent aux dés (Lance-roquettes) avant de lancer.
2. Lancez les **4 dés**. Faites le total : **dés + ATK + marqueurs tentative** (les marqueurs ne comptent que contre un objectif).
3. Si la cible est un espion, un agent gris ou Kara, sa défense reçoit **1 dé de plus**, lancé après votre jet : par le propriétaire de l'espion, ou par votre voisin de gauche pour un agent gris ou pour Kara.
4. **Réussite** si votre total atteint ou dépasse la défense.
5. **Carré** : 4 dés identiques (Lance-roquettes compris), c'est une réussite automatique, quel que soit le total.

Exemple 1 : une sentinelle de niveau 3. Vert a engagé son espion 1 et son espion 3 : ATK 4. Il attaque une sentinelle de niveau 3, défense 20. Il lance les 4 dés : 5, 4, 4, 3, soit 16. Total : $16 + 4 = 20$. 20 est supérieur ou égal à 20 : **réussite**, de justesse. La sentinelle rejoint la zone de victoire de Vert, qui marque 3 points. Sa case est vide ; elle sera remplie par un équipement à la fin du tour. Sans dés (variante 15.1), la même attaque compare l'ATK à la défense réduite : 4 contre 10, c'est un **échec**. Il aurait fallu 10 au moins : un Uniforme (les deux espions engagés valent alors 5 chacun : ATK 10) aurait suffi.



une scène de résolution : à gauche, la carte cible (sentinelle de niveau 3, bouclier « 20 ») ; au centre, 4 dés montrant 5, 4, 4, 3 sous lesquels est écrit « 16 » ; à droite, des marqueurs ATK avec « + 4 » ; en bas, l'addition « $16 + 4 = 20 \geq 20$: réussite » ; dans un médaillon à part, 4 dés montrant 2, 2, 2, 2 avec la mention « carré : réussite automatique »

6.4 Réussite

Cible	Conséquence
Objectif	La carte rejoint votre zone de victoire : 6 points , son pouvoir permanent est à vous. Vous prenez le jeton dernier objectif (+3 points) ; il change de main à chaque objectif remporté. Ses marqueurs tentative retournent dans la réserve. La Dissuasion nucléaire donne son +2 dès ce tour.
Sentinelle	Éliminée : elle rejoint votre zone de victoire, vous marquez son niveau. Sa case se vide.
Espion adverse	Éliminé : il rejoint votre zone de victoire, vous marquez son niveau, son agence le perd (elle retire son niveau de son score). Gilet en réserve : si l'agence attaquée a un Gilet pare-balles en réserve, le Gilet est défaussé, l'espion reste en place, vous ne marquez rien... et votre tour continue normalement.
Agent gris ou Kara	Éliminé : vous marquez son niveau et vous piochez un équipement (si votre réserve a de la place). Kara compte comme un objectif remporté pour la fin de partie et donne le jeton dernier objectif.

6.5 Échec

Cible	Conséquence
Objectif	Posez un marqueur tentative sur l'objectif (5 au maximum). Chaque marqueur ajoutera 1 aux prochaines attaques de n'importe qui contre cet objectif. Votre tour se termine immédiatement.
Sentinelle, espion adverse, agent gris, Kara	Vos espions engagés de niveau 2, 3 et 5 sont blessés : ils retournent dans la réserve de leur agence, qui perd leur niveau. L'espion de niveau 1 et l'agent double ne sont jamais blessés. Un Gilet activé ou l'Invulnérabilité (remportée, ou utilisée pour le tour) protègent vos espions. Votre tour se termine immédiatement.

Un envoi d'espion en attente ou une action Média non achevée sont perdus quand le tour se termine ainsi.

Exemple 2 : le Centre de contrôle, deux attaquants. Le Centre de contrôle est en ligne 2, sans ennemi sur ses 4 cases voisines, et porte déjà 2 marqueurs tentative. Rouge a deux satellites dans sa colonne : il le cible. Il a engagé ses espions 2 et 3 : ATK 5. Il lance 2, 3, 4, 1 = 10. Total : 10 + 5 + 2 marqueurs = 17. 17 est inférieur à 20 : **échec**. Rouge pose un troisième marqueur tentative sur l'objectif et **son tour se termine aussitôt**. Ses espions ne sont pas blessés : contre un objectif, un échec ne blesse jamais. Jaune joue ensuite. Elle a engagé ses espions 1 et 3 : ATK 4. Elle cible le même objectif et lance 3, 4, 6, 2 = 15. Total : 15 + 4 + 3 marqueurs = 22. 22 est supérieur ou égal à 20 : **réussite**. Le Centre de contrôle rejoint sa zone de victoire : 6 points, plus le jeton dernier objectif (3 points). Les 3 marqueurs retournent dans la réserve. Dès maintenant, tous les satellites de Jaune voient leur colonne en entier. Leçon : les marqueurs tentative profitent à tout le monde. Attaquer un objectif « préparé » par un adversaire est souvent le meilleur coup.

7. Envoyer un espion, retourner un agent double

7.1 Envoyer un espion sur le théâtre

Trois moyens : la carte spéciale **Soutien**, l'équipement **Canot pneumatique** et le pouvoir **Maître hélico** de la Norvège. Ils fonctionnent de la même façon :

1. Il faut une **case vide** sur le théâtre. S'il n'y en a pas, libérez-en une d'abord (prenez un équipement, éliminez une sentinelle...).
2. Votre **espion de réserve le plus faible** (2, puis 3, puis 5) est posé sur la case vide de votre choix, n'importe où, même hors de vue de vos satellites.

3. Il est **engagé** aussitôt (+ son niveau en ATK) et compte dans votre score (+ son niveau) : avancez votre cube.



en trois vignettes : 1, un plateau d'agence dont la réserve contient les espions 2, 3 et 5, une flèche part de l'espion 2 (« le plus faible d'abord ») ; 2, le théâtre avec une case vide en ligne 4 entourée en pointillé et la mention « n'importe quelle case vide, même hors de vue » ; 3, l'espion 2 posé sur la case, un marqueur ATK « + 2 » devant le joueur et la mention « engagé aussitôt »

Quand votre espion de niveau 5 arrive ainsi sur le théâtre, le pouvoir de votre agence se débloque (niveaux Moyen et Averti). Comme les envois partent du plus faible, il faut en pratique trois envois.

Réserve vide : vous déplacez à la place un de **vos propres espions du théâtre** vers la case vide. Il s'engage à nouveau et son niveau s'ajoute encore à votre ATK, même s'il était déjà engagé ce tour.

7.2 L'agent double

Le détenteur du **jeton agent double** peut, une fois par tour, **retourner** une carte qu'il a ciblée : un espion adverse (niveau 1 compris), un agent gris, une sentinelle ou Kara.

- Votre ATK augmente du niveau de la carte (Kara : +6).
- Vous ne pouvez plus attaquer cette carte ce tour, même si vous la déplacez ensuite. Elle n'est jamais blessée par vos échecs.

- L'agent double compte comme un de vos agents pour le Jetpack et le Prisonnier. En revanche, il reste un ennemi pour la protection des objectifs adjacents.
- Le **jeton passe aussitôt** : à l'agence de l'espion retourné, ou, pour un agent gris, une sentinelle ou Kara, sur la carte **Couverture** du théâtre. Cibler Couverture reprend le jeton (voir 9).

Retourner Kara ne l'élimine pas : elle reste sur le théâtre.

Le Gilet pare-balles et l'Invulnérabilité ne protègent pas contre un retournement.

8. Les équipements

8.1 Règles générales

- **3 cartes au maximum** en réserve. Réserve pleine : on ne peut ni prendre ni piocher (le Ravitaillement est perdu).
- Un équipement se **défausse après usage**. On ne défausse jamais sans utiliser.
- On peut jouer **autant d'équipements que l'on veut** dans un tour, y compris plusieurs du même type (deux Jumelles sur deux objectifs, deux Adrénalines...). Exception : un effet déjà actif ne se rejoue pas ; un second Gilet, un second Explosifs, un second Lance-roquettes ou un second Uniforme dans le même tour est interdit.
- Un équipement récupéré pendant le tour peut être utilisé aussitôt.
- Les bonus d'attaque valent jusqu'à la fin de votre tour.
- Un équipement qui touche aux dés se déclare avant de lancer.
- Le matériel des adversaires est caché : seul son nombre est connu (voir 13 pour les équipes).

Première partie : un équipement gardé ne rapporte rien. Jouez vos équipements dès que vous le pouvez, la réserve n'a que 3 places.

8.2 Les dix équipements

Équipement	Effet
Adrénaline	Ajoute le niveau de votre espion engagé le plus fort. Il faut un espion engagé. C'est le niveau imprimé sur la carte : l'Uniforme ne le modifie pas.
Gilet pare-balles	<i>Activé</i> avant d'attaquer (il faut un espion engagé) : vos espions engagés ne sont pas blessés ce tour, même sur plusieurs échecs. Il est défaussé à la fin du tour, même si

Équipement	Effet
	tout a réussi. <i>Laissé en réserve</i> : il protège l'un de vos espions attaqué avec succès par un adversaire (voir 6.4).
Explosifs	Vous pouvez attaquer un objectif malgré les ennemis adjacents. Il faut un ATK supérieur à 0.
Lance-roquettes	À votre prochain jet du tour, le dé le plus faible devient un 6. Un brelan devient un carré, donc une réussite automatique. Il faut un ATK supérieur à 0.
Uniforme	Tous vos espions engagés comptent niveau 5 pour ce tour : ceux déjà engagés (votre ATK augmente de la différence) comme ceux que vous engagez ensuite (+5 au lieu de leur niveau). L'espion de niveau 1 engagé vaut donc 5.
Canot pneumatique	Envoie un espion (voir 7.1).
Valise satellite	Pirate un satellite adverse (jamais un satellite neutre, jamais celui d'un coéquipier) : il compte comme le vôtre pour ce tour, dans sa colonne (un ciblage de plus, il compte pour la vision totale à 3 satellites et permet le super-satellite). Posez un marqueur « satellite piraté » dessus. Une seule Valise par colonne.
Jumelles	Posez 5 marqueurs tentative (le maximum) sur un objectif du théâtre : sa défense passe en pratique de 20 à 15. Interdit sur un objectif qui a déjà 5 marqueurs. Aucun ciblage nécessaire.
Jetpack	Échangez la position d'un de vos agents du théâtre (votre agent double du tour compris) avec une sentinelle ou un autre agent (adverse, gris ou Kara), où qu'ils soient. Les marqueurs de ciblage restent sur les cases (voir 5.2).
Fusil d'élite	+2 ATK, puis attaque immédiate d'une sentinelle , n'importe où sur le théâtre, sans ciblage. Il faut un ATK supérieur à 0. C'est une attaque normale : un échec blesse vos espions et termine votre tour.

Exemple 3 : l'assaut contre Kara. Bleu a 3 satellites en colonne 4 : il voit toute la colonne et cible Kara en ligne 3. Il a engagé ses espions 3 et 5 : ATK 8. Il joue une **Adrénaline** : + 5 (le niveau de son espion engagé le plus fort), ATK 13. Il annonce un **Lance-roquettes** avant de lancer. Kara a une défense de 25 + 1 dé. Bleu lance 1, 4, 4, 6. Le Lance-roquettes transforme le dé le plus faible en 6 : 6, 4, 4, 6 = 20. Total : 20 + 13 = 33. Le voisin de gauche de Bleu lance le dé de défense de Kara : 4, soit une défense de 29. 33 est supérieur ou égal à 29 : **réussite**. Bleu marque 6 points, prend le jeton dernier objectif, pioche un équipement (sa réserve a de la place) et Kara compte comme un objectif remporté pour la fin de la partie. Et si Bleu avait lancé 1, 4, 4, 4 ? Le Lance-roquettes aurait donné 6, 4, 4, 4 : pas de carré. Total 18 + 13 = 31, réussite encore contre 29. Mais avec 1, 2, 3, 4 (devenus 6, 2, 3, 4 = 15, total 28) et un dé de défense à 5 (défense 30), c'est un **échec** : les espions 3 et 5 de Bleu sont blessés, retournent en réserve, Bleu recule son cube de 8 points et son tour s'arrête. Un **Gilet pare-**

balles activé avant l'attaque aurait évité les blessures. Le carré : 4 dés identiques réussissent toujours, même 2, 2, 2, 2 avec un ATK de 1 contre Kara.

9. Les cartes spéciales

Les 4 cartes spéciales restent en permanence sur le théâtre. Elles s'activent quand on les cible, une seule fois par tour chacune.

Carte	Effet
Ravitaillement	Piochez un équipement (rien si votre réserve est pleine : le ciblage est perdu).
Couverture	Prenez le jeton agent double, où qu'il soit.
Soutien	Envoyez un espion (voir 7.1).
Média	Reprenez exactement 3 cartes du théâtre, la carte Média elle-même comprise si vous voulez, mais jamais un objectif (sauf la France). Reposez-les comme vous voulez sur des cases vides, y compris celles que vous venez de libérer. Votre tour continue ensuite normalement. Un de vos espions reposé par Média sur une case ciblée ne s'engage pas.

10. Les objectifs et leurs pouvoirs

Un objectif remporté donne un **pouvoir permanent** à son camp. Un objectif encore sur le théâtre, ciblé, peut être **utilisé** pour votre tour : c'est son **pouvoir de terrain, au lieu** de l'attaquer, et inversement (sauf la Suède). Un seul usage de pouvoir par objectif et par tour. Un objectif neutralisé par le Casier d'un adversaire ne peut pas être utilisé depuis le théâtre.

Objectif	Pouvoir permanent (remporté)	Pouvoir de terrain (pour le tour)
Invulnérabilité	Vos espions ne peuvent plus être attaqués ni blessés, comme l'espion de niveau 1. Ils peuvent encore être retournés.	Vos espions engagés ne sont pas blessés ce tour.
Prisonnier	Une fois par tour, échangez la position d'un de vos agents (agent double compris) avec une sentinelle ou un autre agent (adverse, gris ou Kara).	Pareil, pour ce tour.

Objectif	Pouvoir permanent (remporté)	Pouvoir de terrain (pour le tour)
Centre de contrôle	Tous vos satellites voient leur colonne en entier (5 lignes).	Vision totale pour ce tour.
Dissuasion nucléaire	+2 à toutes vos attaques (ajouté à l'ATK dès le début de vos tours).	+2 pour ce tour.
Mallette diplomatique	Une fois par tour, faites tourner le théâtre (comme à la fin d'un tour de jeu : la ligne 1 passe en ligne 5).	Pareil, pour ce tour.
Spécial (en option)	Une fois par tour, posez 2 marqueurs tentative sur l'objectif de votre choix (5 au maximum).	Pareil. Le remporter termine la partie à la fin du tour de jeu en cours.
Casier (en option)	Une fois par tour, neutralisez le pouvoir d'un objectif du théâtre jusqu'à la fin du tour de jeu en cours.	Tant qu'il est sur le théâtre, les autres objectifs ne peuvent pas être attaqués. Le cibler et l'utiliser lève le verrou pour votre tour.

Première partie : jouez sans tenir compte des pouvoirs de terrain.

11. Les agences et leurs pouvoirs

Au niveau Débutant, le pouvoir est actif dès le début. Aux niveaux Moyen et Averti, il s'active quand votre espion de niveau 5 est envoyé sur le théâtre ; une fois débloqué, il le reste, même si l'espion est blessé ensuite. Un seul usage de pouvoir d'agence par tour (les pouvoirs passifs s'appliquent en permanence).

Agence	Pouvoir	Effet
France	Ami des médias	Média peut aussi reprendre des objectifs ; ils perdent leurs marqueurs tentative en changeant de case. Passif.
Royaume-Uni	Échange d'objectifs	Une fois par tour, permutez un objectif et une carte spéciale du théâtre. Les marqueurs tentative suivent l'objectif ; les marqueurs de ciblage restent sur les cases.
Allemagne	Plus d'équipement	Chaque Ravitaillement, et chaque agent gris ou Kara éliminé, remplit votre réserve (3 cartes). Passif.
États-Unis	Alliance	Une fois par tour, une sentinelle, n'importe où sur le théâtre, devient votre agent double sans jeton ni ciblage : ATK + son niveau, vous ne pouvez plus l'attaquer ce tour. Avec le jeton agent double, vous pouvez en plus retourner une carte selon la règle normale.

Agence	Pouvoir	Effet
Russie	Sans hiérarchie	L'Adrénaline ajoute deux fois le niveau de l'espion. Passif.
Israël	Tueur de l'ombre	Une fois par tour, attaquez une sentinelle ou un espion adverse de niveau 2, 3 ou 5 n'importe où sur le théâtre, sans le cibler (ni agent gris, ni Kara). Il faut un espion engagé ; c'est une attaque normale : un échec blesse vos espions et termine votre tour.
Suède	Le beurre et l'argent	Vous pouvez utiliser le pouvoir d'un objectif du théâtre et l'attaquer dans le même tour. Passif.
Chine	Maître copiste	Une fois par tour, utilisez le pouvoir de terrain de l'objectif de votre choix, même remporté par un adversaire, absent de la partie ou neutralisé. Vous ne pouvez plus utiliser ce même objectif autrement ce tour.
Japon	Kamikaze	Une fois par tour, sacrifiez un de vos espions du théâtre (niveau 2, 3 ou 5) : il rentre blessé en réserve (vous perdez ses points) et, s'il n'était pas déjà engagé, vous gagnez son niveau en ATK.
Canada	Maître de paix	Une fois par tour, faites tourner le théâtre (ligne 1 vers la ligne 5).
Égypte	Révolution	Une fois par tour, faites tourner le théâtre à contresens (ligne 5 vers la ligne 1).
Vatican	Divin	Une fois par tour, avec les dés, lancez les 4 dés avant de choisir votre cible : ce jet servira à votre prochaine attaque (le Lance-roquettes s'y applique).
Norvège	Maître hélico	Une fois par tour, envoyez un espion gratuitement (voir 7.1).
Belgique	Cascadeur	Votre ATK commence chaque tour à 1. Il faut quand même un espion engagé pour attaquer. Passif.
Corée du Sud	Fan de K-pop	Cibler Média engage tous les espions de votre camp présents sur le théâtre, même hors de vue. Vous pouvez ensuite reposer les 3 cartes, ou non. Passif.
Brésil	Carnaval	Une fois par tour, décalez d'une case, vers la gauche ou vers la droite, toutes les cartes d'une ligne du théâtre, en boucle : la carte qui sort d'un côté rentre de l'autre. Marqueurs tentative et marqueurs de ciblage suivent.



planche de 16 vignettes rondes, une par agence, chacune avec un drapeau stylisé et le nom du pouvoir en dessous, disposées en 4 rangées de 4 : France Ami des médias, Royaume-Uni Échange d'objectifs, Allemagne Plus d'équipement, États-Unis Alliance, Russie Sans hiérarchie, Israël Tueur de l'ombre, Suède Le beurre et l'argent, Chine Maître copiste, Japon Kamikaze, Canada Maître de paix, Égypte Révolution, Vatican Divin, Norvège Maître hélico, Belgique Cascadeur, Corée du Sud Fan de K-pop, Brésil Carnaval ; drapeaux et pictogrammes originaux uniquement, aucun emblème ni sceau officiel de service secret ou d'institution

12. Fin de partie et décompte

12.1 Quand la partie s'arrête

On vérifie à la **fin de chaque tour de jeu** (quand le dernier joueur a terminé, avant la rotation). La partie s'arrête si :

- le **nombre d'objectifs** convenu est atteint par l'ensemble des joueurs, Kara comprise ;
- ou le **dernier tour** convenu vient de se terminer ;
- ou l'objectif **Spécial** a été remporté pendant ce tour de jeu.

Les joueurs qui n'ont pas encore joué dans le tour de jeu jouent donc encore.

12.2 Le décompte

Chaque joueur additionne :

- **1 point** pour son espion de niveau 1 ;
- le **niveau de chacun de ses espions** présents sur le théâtre (2, 3, 5) ;
- **6 points** par objectif remporté ;
- **3 points** s'il détient le jeton dernier objectif ;
- le **niveau de chaque carte** de sa zone de victoire : sentinelles, espions adverses, agents gris, Kara.

Un espion blessé ou éliminé retire son niveau : le score peut devenir négatif. Suivez votre score au fil de la partie sur la piste du compte-tours : avancez votre cube à chaque point gagné, reculez-le à chaque espion perdu et quand le jeton dernier objectif vous quitte. En fin de partie, vérifiez simplement que la piste et le plateau d'agence racontent la même histoire.

Exemple de décompte. Partie à 4 joueurs, 3 objectifs convenus. Au bout du 6e tour de jeu, deux objectifs ont été remportés et Kara éliminée : la partie s'arrête.

Joueur	Espion 1	Espions sur le théâtre	Objectifs	Jeton dernier objectif	Zone de victoire	Total
Anne	1	2 + 3 = 5	6	0	sentinelles 5 et 3 = 8	20
Bob	1	2	0	3 (il a éliminé Kara en dernier)	Kara 6, sentinelle 2 = 8	14
Chloé	1	2 + 3 + 5 = 10	6	0	espion adverse 3 = 3	20
Dan	1	2 (son espion 3 a été éliminé par Chloé)	0	0	sentinelles 5 et 3, agent gris 2 = 10	13

Anne et Chloé sont à égalité à 20 points. Chloé détient le jeton premier joueur à cet instant : elle gagne (voir 12.3).

12.3 Le départage (golden goal)

Il n'y a pas d'ex æquo. À points égaux, on départage dans cet ordre :

1. le détenteur du **jeton premier joueur** ;
2. celui qui a éliminé **Kara** ;
3. le plus grand nombre d'**objectifs** ;

4. le **jeton dernier objectif** ;
 5. le plus grand nombre de **sentinelles** éliminées.
-

13. Jouer en équipes

13.1 Former les équipes

On joue en équipes de **2, 3, 4 ou 5** agences. Le nombre de joueurs doit être un multiple de la taille des équipes, sauf si l'on accepte **un groupe plus petit** : la dernière équipe est alors incomplète.

Les équipes se forment **en alternance** dans l'ordre du tour, comme on distribue des cartes : avec 4 joueurs en équipes de 2, le 1er et le 3e contre le 2e et le 4e ; avec 6 joueurs en équipes de 3, les impairs contre les pairs ; avec 6 joueurs en équipes de 2, trois équipes (1er et 4e, 2e et 5e, 3e et 6e). Deux coéquipiers ne jouent donc jamais l'un après l'autre. Avec un groupe plus petit, on forme d'abord les équipes complètes, en alternance, puis les joueurs restants forment la dernière équipe, la seule incomplète : 7 joueurs en équipes de 3 donnent deux équipes de 3 (1-3-5 et 2-4-6) et un joueur seul (le 7e) ; 9 joueurs en équipes de 2 donnent quatre équipes de 2 et un joueur seul. À partir de 5 joueurs, il faut l'extension (voir 16).

La mise en place est celle du nombre total de joueurs.

13.2 Ce qui change

- Les espions de vos coéquipiers sont **les vôtres** : vous pouvez les cibler et les engager ; ils ne bloquent pas vos objectifs (seuls les ennemis protègent) ; un espion de coéquipier blessé lors de votre attaque retourne dans **sa** réserve et **son** agence perd ses points.
 - Vous ne pouvez jamais attaquer ni retourner un coéquipier.
 - Invulnérabilité, Dissuasion nucléaire et Centre de contrôle remportés profitent à **toute l'équipe**.
 - Pas d'échange de satellite avec un coéquipier, pas de piratage de son satellite.
 - Le matériel des coéquipiers est **visible** de l'équipe. Pendant les tours des **autres** joueurs (jamais pendant le vôtre), vous pouvez donner un équipement de votre réserve à un coéquipier, dans la limite de ses 3 places.
 - La victoire se joue au **score cumulé** de l'équipe. Départage : l'équipe du détenteur du jeton premier joueur.
-

14. Jouer seul

Vous affrontez les sentinelles, les agents gris et Kara.

14.1 Mise en place

Comme à plusieurs, avec un seul joueur : votre espion de niveau 1 en colonne 3, Kara en colonne 4, cinq agents gris en colonnes 1, 2, 5, 6 et 7 ; 9 satellites neutres (voir 2.3, étape 5) ; vous posez ensuite vos 3 satellites. Retirez les 4 **Valises satellite** de la boîte avant de mélanger les équipements : sans adversaire, elles n'ont rien à pirater. Vous prenez le jeton premier joueur **et** le jeton agent double. Posez votre cube sur la case 1 de la piste de score (votre espion 1) et l'aiguille des tours sur 1. Convenez d'un nombre d'objectifs (Kara en fait partie) et du nombre de tours : 12 par défaut.

14.2 Déroulement

Chacun de vos tours est un tour de jeu complet : à la fin de chaque tour, **la Terre tourne** (la ligne 1 passe en ligne 5), les neutralisations du Casier prennent fin et l'aiguille des tours avance. Dès le deuxième tour, l'étape satellites s'applique ; vous pouvez échanger un de vos satellites avec un satellite neutre.

L'agent double vous permet de retourner un agent gris, une sentinelle ou Kara : le jeton va alors sur la carte Couverture, que vous ciblerez pour le reprendre.

14.3 Gagner

La partie s'arrête à la fin du tour où **Kara est éliminée et le nombre d'objectifs convenu est atteint** (Kara comptant comme un objectif : avec 3 objectifs convenus, Kara plus 2 objectifs suffisent), ou à la fin du dernier tour.

Vous gagnez si, à ce moment-là, vous avez éliminé Kara, atteint le nombre d'objectifs convenu **et** un score d'au moins **45 points + 5 points par objectif convenu** (50 points pour 1 objectif, 60 pour 3, 70 pour 5).

Attention : la partie s'arrête dès que Kara et les objectifs sont remportés. Si le score n'y est pas à ce moment-là, c'est perdu. Faites vos points **avant** le dernier objectif... ou avant Kara.

15. Variantes

15.1 Sans dés

On joue sans jet. Chaque attaque compare ATK + marqueurs tentative à une défense réduite. Pas de dé de défense, pas de carré. Retirez les 4 Lance-roquettes de la boîte ; le pouvoir Divin n'a pas d'effet.

Cible	Défense sans dés
Espion ou agent gris de niveau 2 / 3 / 5	5 / 10 / 15
Kara	20
Sentinelle de niveau 2 / 3 / 5	5 / 10 / 15
Objectif	10
Objectif Spécial	20

15.2 Cartes cachées

Les lignes 1, 2, 4 et 5 sont posées **face cachée** à la mise en place, et chaque équipement qui arrive de la pioche l'est aussi. La ligne 3 reste visible. Cibler une carte la retourne, pour tous. Le ciblage est consommé même si la carte révélée ne vous sert à rien (équipement avec une réserve pleine, espion de niveau 1 adverse...).

15.3 Tous les objectifs

Le nombre d'objectifs à remporter est « tous » : tous les objectifs en jeu plus Kara (en solo : tous les objectifs en jeu, Kara comprise dans le compte).

15.4 Partie éclair ou partie longue

Le nombre de tours se règle de 6 à 20 (au-delà si vous le souhaitez). Avec 1 objectif à plusieurs (« partie éclair »), une partie dure souvent moins de deux tours de jeu : idéal pour faire découvrir le jeu en salon ou pour finir une soirée.

16. Avec l'extension « 5 à 10 joueurs »

L'extension ajoute 4 couleurs (magenta, sarcelle, bleu roi, citron vert) avec, pour chacune, 4 espions (niveaux 1, 2, 3 et 5), 3 satellites, 1 super-satellite, 4 marqueurs de ciblage, 1 cube de score et 1 aide de jeu ; des **rallonges** d'une colonne pour l'Espace et pour chacune des 5 lignes du théâtre (jusqu'à 6 colonnes de plus, soit 13 colonnes) ; des **sentinelles supplémentaires** (18 de niveau 2, 9 de niveau 3, 9 de niveau 5) et des **équipements supplémentaires** (2 de chaque type).

Dès 5 joueurs, le plateau gagne une colonne par joueur supplémentaire : 8 colonnes à 5 joueurs, 9 à 6, et ainsi de suite jusqu'à 13 colonnes à 10 joueurs. Chaque colonne ajoutée prolonge l'Espace (3 logements de satellites), les lignes 1, 2 et 4 (3 sentinelles de plus) et la ligne 5 (un équipement de plus).

Joueurs	Colonnes	Colonne de Kara	Ordre de placement des espions de niveau 1	Agents gris	Sentinelles (5 objectifs)	Équipements en ligne 5
5	8	5	4, 6, 3, 7, 2	2 (colonnes 1, 8)	15	8
6	9	5	4, 6, 3, 7, 2, 8	2 (colonnes 1, 9)	18	9
7	10	6	5, 7, 4, 8, 3, 9, 2	2 (colonnes 1, 10)	21	10
8	11	6	5, 7, 4, 8, 3, 9, 2, 10	2 (colonnes 1, 11)	24	11
9	12	7	6, 8, 5, 9, 4, 10, 3, 11, 2	2 (colonnes 1, 12)	27	12
10	13	7	6, 8, 5, 9, 4, 10, 3, 11, 2, 12	2 (colonnes 1, 13)	30	13

Kara occupe la colonne centrale (avec un nombre pair de colonnes, la colonne juste à droite du milieu). Les espions partent du centre en alternant les côtés ; **le côté gauche commence**, c'est celui qui compte une colonne de plus quand le nombre de colonnes est pair. Les deux colonnes extérieures reçoivent les agents gris. Aucun satellite neutre à partir de 5 joueurs. Les sentinelles suivent la répartition du niveau de la partie, calculée sur le total (15 sentinelles au niveau Moyen : 7 de niveau 2, 6 de niveau 3, 2 de niveau 5 ; 30 au niveau Averti : 15 et 15). Tout le reste est inchangé, équipes comprises.

Dark Agent se joue aussi en ligne

Entre deux soirées, retrouvez Dark Agent sur **eliteprime.fr** : seul contre les sentinelles et Kara, contre des adversaires pilotés par l'ordinateur, ou jusqu'à 10 agences entre amis, avec les règles de ce livret. Un tutoriel guidé vous apprend le jeu à l'écran avant votre première partie sur table. Les rares différences de réglage sont indiquées dans le jeu, bouton Règles ; pour les parties en ligne, c'est la règle affichée dans le jeu qui fait foi.

Jouer à Dark Agent en ligne est gratuit. Il faut un compte Elite Prime, une connexion internet (coûts de connexion à votre charge) et, si vous avez moins de 15 ans, l'accord d'un parent. Aucun achat n'est nécessaire pour jouer à Dark Agent en ligne ; d'autres services de la plateforme peuvent être payants et sont présentés sur le site.

Elite Prime est une plateforme de jeux au service du sport : pour savoir comment, rendez-vous sur eliteprime.fr.

17. Foire aux questions

J'ai oublié l'étape satellites. Que faire ? Elle est obligatoire (sauf pour le premier joueur au tour 1). Tant que vous n'avez pas touché au théâtre, faites-la. Sinon, elle est perdue pour ce tour.

Puis-je attaquer avec l'Adrénaline seule, ou avec le seul point du Cascadeur ? Non. Il faut au moins un espion engagé ou un agent double. Les bonus s'ajoutent, ils ne remplacent pas.

Une carte arrive sur une case que j'ai ciblée. Est-elle activée ? Oui, sans nouveau ciblage : c'est le cas après Média, Jetpack, Prisonnier, Mallette, Maître de paix, Révolution, Échange d'objectifs ou Carnaval. Un espion ami s'engage (sauf s'il vient d'être reposé par Média), une sentinelle devient une cible, un équipement se prend. Une même carte ne s'active jamais deux fois dans le tour.

J'ai déplacé mon espion engagé avec le Jetpack sur une autre case ciblée. Est-il engagé une seconde fois ? Non : c'est la même carte. Seul l'envoi avec une réserve vide (Soutien, Canot, Maître hélico) réengage un espion déjà sur le théâtre.

Ma réserve d'espions est vide et je cible Soutien. Est-ce perdu ? Non. Vous déplacez un de vos espions du théâtre vers une case vide ; il s'engage à nouveau et son niveau s'ajoute encore à votre ATK.

Il n'y a aucune case vide et je veux envoyer un espion. Libérez-en une d'abord (prenez un équipement, éliminez une sentinelle). L'envoi reste en attente jusqu'à la fin de votre tour ; sans case vide, il est perdu.

Un adversaire élimine mon espion et j'ai un Gilet en réserve. Le Gilet est défaussé, votre espion reste en place, l'attaquant ne marque rien et son tour continue. Vous ne pouvez pas refuser.

Mon agent double du tour protège-t-il encore les objectifs voisins ? Oui. Il compte comme un de vos agents pour le Jetpack et le Prisonnier, mais il reste un ennemi pour l'adjacence des objectifs.

Adrénaline sous Uniforme : + 5 ou + le niveau imprimé ? Le niveau imprimé sur la carte (2, 3 ou 5). Même chose pour le Kamikaze du Japon.

Mon pouvoir d'agence est débloqué et mon espion 5 est blessé ensuite. Le pouvoir reste débloqué jusqu'à la fin de la partie.

Retourner Kara en agent double l'élimine-t-elle ? Non. Vous gagnez + 6 en ATK pour le tour, Kara reste sur le théâtre et le jeton agent double va sur Couverture.

Mon objectif est « bloqué ». Pourquoi ? Regardez ses 4 voisins (haut, bas, gauche, droite) : une sentinelle, un espion adverse, un agent gris ou Kara le protège. Vos espions et ceux de vos coéquipiers ne bloquent pas. Les Explosifs passent outre. Si le Casier est sur le théâtre, tous les autres objectifs sont verrouillés.

Puis-je attaquer deux fois la même carte dans mon tour ? Non, jamais : une attaque par carte et par tour, Fusil d'élite et Tueur de l'ombre compris.

Le nombre d'objectifs est atteint au milieu d'un tour de jeu. La partie continue jusqu'à la fin du tour de jeu : les joueurs qui n'ont pas encore joué jouent encore. On vérifie la fin de partie seulement quand le dernier joueur a terminé.

À 2 joueurs, comment tourne le jeton premier joueur ? Comme à plusieurs : il passe au joueur qui vient de jouer en dernier. Chaque joueur joue donc deux fois de suite, en alternance.

Que deviennent les marqueurs tentative quand la Terre tourne ? Ils suivent leur objectif. Ils retournent dans la réserve quand l'objectif est remporté.

Mon score peut-il devenir négatif ? Oui : chaque espion blessé ou éliminé vous retire son niveau. La piste de score commence à -10.

18. Glossaire

Terme	Définition
Agence	Le service secret incarné par un joueur (16 disponibles), avec son plateau et son pouvoir.

Terme	Définition
Agent	Toute carte espion : espions des joueurs, agents gris, Kara.
Agent double	Carte adverse, grise, sentinelle ou Kara retournée pour un tour par le détenteur du jeton agent double (ou par les États-Unis).
Agent gris	Sbire de l'UTE, neutre, présent en ligne 3 au départ.
ATK (potentiel d'attaque)	Total des niveaux engagés et des bonus du tour, matérialisé par les marqueurs ATK. Remis à zéro à chaque tour.
Blessé	Espion renvoyé dans la réserve de son agence après une attaque ratée ; ses points sont perdus.
Bouclier	Le cartouche de la carte où est inscrite sa défense.
Camp	Un joueur, ou son équipe entière quand on joue en équipes.
Carré	4 dés identiques : réussite automatique.
Case, logement	Une case reçoit une carte sur le théâtre ; un logement reçoit un satellite dans l'Espace.
Ciblage, marqueur de ciblage	Un satellite donne un ciblage dans sa colonne ; le marqueur posé sur la carte ciblée l'active et reste en place jusqu'à la fin du tour.
Cible	Carte ciblée que l'on peut attaquer : sentinelle, objectif, espion adverse, agent gris, Kara.
Colonne	L'une des 7 verticales (jusqu'à 13 avec l'extension) communes à l'Espace et au théâtre.
Couverture	Carte spéciale qui donne le jeton agent double à qui la cible ; le jeton s'y pose quand un agent gris, une sentinelle ou Kara a été retourné.
Défense	Valeur à atteindre pour réussir une attaque, inscrite sur le bouclier de la carte.
Départage (golden goal)	Ordre qui désigne le vainqueur à points égaux : jeton premier joueur, Kara, objectifs, jeton dernier objectif, sentinelles.
Éliminer	Réussir une attaque contre une sentinelle, un espion adverse, un agent gris ou Kara : la carte rejoint votre zone de victoire.
Engager	Cibler un de ses espions pour ajouter son niveau à l'ATK.
Envoyer	Poser un espion de réserve sur une case vide du théâtre (Soutien, Canot, Maître hélico).
Espace	La réglette du haut, où sont posés les satellites.

Terme	Définition
Jeton	Les trois pièces qui changent de main : premier joueur, agent double, dernier objectif (+3).
Kara	Le Dark Agent, niveau 6, au centre de la ligne 3.
Ligne	Une réglette du théâtre : la ligne 1 touche l'Espace, la ligne 5 est la plus éloignée.
Marqueur tentative	Marqueur posé sur un objectif après un échec (ou par les Jumelles, le Spécial) : +1 à toute attaque contre lui, 5 au maximum.
Niveau	Valeur d'un agent ou d'une sentinelle : ses points de victoire et sa contribution à l'ATK.
Objectif	Lieu stratégique à remporter : 6 points et un pouvoir permanent.
Partie éclair	Partie à 1 objectif, souvent finie en moins de deux tours de jeu.
Pioche, défausse	Pile des équipements à venir (face visible) et pile des équipements utilisés (face visible).
Pouvoir de terrain, pouvoir permanent	Un objectif ciblé sur le théâtre s'utilise pour le tour (pouvoir de terrain) ; un objectif remporté sert toute la partie (pouvoir permanent).
Remporter	Réussir une attaque contre un objectif : 6 points, son pouvoir permanent et le jeton dernier objectif.
Réserve	Sur le plateau d'agence : les espions non encore envoyés (ou blessés) et les 3 cases d'équipement.
Rotation (la Terre tourne)	Décalage des 5 lignes d'un cran vers l'Espace, la ligne 1 passant en ligne 5.
Satellite	Jeton posé dans l'Espace ; il donne un ciblage dans sa colonne et de la profondeur de vision.
Satellite neutre	Satellite d'une couleur non jouée, posé à la mise en place ; il donne de la profondeur à tous et aucun ciblage à personne.
Satellite piraté	Satellite adverse qui compte comme le vôtre pour un tour grâce à une Valise satellite.
Sentinelle	Gardiennne neutre du théâtre (niveau 2, 3 ou 5) ; elle protège les objectifs adjacents.
Super-satellite	Jeton à usage unique : toute une colonne devient ciblable pour un tour.
Théâtre (des opérations)	Les 5 lignes de cartes sous l'Espace.
Tour de jeu, tour de joueur	Un tour de jeu = tous les joueurs ont joué une fois ; un tour de joueur = les trois étapes d'un seul joueur.

Terme	Définition
UTE	L'organisation de Kara : ses agents gris.
Zone de victoire	Sur le plateau d'agence : les cartes remportées ou éliminées (objectifs, sentinelles, agents).

19. Aide de jeu (carte recto verso, une par joueur)

RECTO : MON TOUR

1. SATELLITES (obligatoire ; pas pour le premier joueur au tour 1) : échanger 1 satellite avec un adverse ou neutre d'une autre colonne, OU déplacer 2 satellites différents vers d'autres colonnes. La configuration doit changer. 3 satellites maximum par colonne.
2. CIBLER : par colonne, autant de ciblage que de satellites à moi ; je vois 1, 2 ou 3 lignes selon le nombre total de satellites ; 3 à moi, super-satellite ou Centre de contrôle = toute la colonne.
3. AGIR, dans l'ordre que je veux : engager (+ niveau), prendre du matériel (3 max), jouer des équipements, pouvoir d'agence (1 par tour), pouvoir d'objectif (1 par objectif), agent double (1 par tour), envoyer un espion (case vide, le plus faible d'abord), attaquer (1 fois par carte).
4. TERMINER : remplir les cases vides avec la pioche. Une attaque ratée termine le tour aussitôt.

ATTAQUER : au moins 1 espion engagé ou 1 agent double. 4 dés + ATK (+ marqueurs tentative si objectif) $\geq$ défense. Carré = réussite.

Cible	Défense	Points
Espion / gris niveau 2, 3, 5	15, 20, 25 (+1 dé)	2, 3, 5
Kara	25 (+1 dé)	6, compte comme objectif
Sentinelles niveau 2, 3, 5	15, 20, 25	2, 3, 5
Objectif (Spécial)	20 (25)	6, jeton +3

Objectif : interdit si ennemi adjacent (sauf Explosifs) ; échec = +1 marqueur tentative, fin du tour. Autres cibles : échec = mes espions engagés 2, 3, 5 blessés (sauf Gilet ou Invulnérabilité), fin du tour. Espion adverse éliminé : son Gilet en réserve l'annule. Gris ou Kara éliminé : +1 équipement.

VERSO : LES CARTES

ÉQUIPEMENTS (plusieurs par tour ; pas deux Gilets, Explosifs, Lance-roquettes ou Uniformes) : Adrénaline + niveau du plus fort engagé · Gilet : pas de blessés · Explosifs : objectif malgré les voisins · Lance-roquettes : dé le plus faible = 6 · Uniforme : tous les engagés valent 5 · Canot : envoi · Valise : pirate 1 satellite adverse (1 par colonne) · Jumelles : 5 marqueurs tentative sur un objectif · Jetpack : échange mon agent avec une sentinelle ou un autre agent · Fusil : +2 et attaque d'une sentinelle n'importe où.

CARTES SPÉCIALES : Ravitaillement = 1 équipement · Couverture = jeton agent double · Soutien = envoi · Média = 3 cartes (pas d'objectif) reposées sur des cases vides.

OBJECTIFS (remporté = permanent ; ciblé sur le théâtre = pour ce tour, au lieu de l'attaquer) : Invulnérabilité : mes espions ne sont pas blessés · Prisonnier : échange mon agent avec une sentinelle ou un autre agent · Centre de contrôle : vision totale · Dissuasion : +2 ATK · Mallette : la Terre tourne · Spécial : +2 marqueurs tentative sur un objectif · Casier : neutralise un objectif du théâtre.

AGENT DOUBLE (jeton, 1 par tour, sur une carte ciblée) : + niveau, plus attaquable ce tour ; le jeton passe à l'agence de l'espion, ou sur Couverture.

FIN DU TOUR DE JEU (quand tous ont joué) : partie finie si objectifs (Kara comprise) atteints, dernier tour ou Spécial remporté ; sinon la Terre tourne, jeton premier joueur au dernier joueur, tour +1.

SCORE : 1 + niveaux de mes espions sur le théâtre + 6 par objectif + 3 (jeton) + niveaux des cartes éliminées. Égalité : jeton premier joueur, puis Kara, objectifs, jeton dernier objectif, sentinelles.