

TANNER SIMMONS INSIDE JOB

UN JEU DE PLUS PRESQUE COOPÉRATIF

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.
La variante 2 joueurs est expliquée p. 13 à 15.

Dans ce jeu de plis « presque » coopératif, tout le monde a un rôle secret. Vous êtes, pour la plupart, des agents loyaux, mais un espion se cache bel et bien parmi vous... Parviendrez-vous à découvrir son identité ? À chacun de vos plis, effectuez une mission et faites en sorte que l'espion, qui qu'il soit, ne rassemble pas trop de mallettes (elles contiennent des informations sensibles !).

MATÉRIEL



52 cartes numérotées
(allant de 1 à 13 dans chacune des 4 couleurs)

Vous pouvez également différencier les 4 couleurs de cartes à l'aide de ces 4 symboles :



(bleu)



(vert)



(jaune)



(rose)



24 cartes Mission



4 cartes Mission risquée

14 cartes Rôle



4 AGENTS



1 **ESPION**



8 rôles spéciaux



1 carte vierge



2 cartes Aide de jeu recto verso



1 pion Larry (variante 2 joueurs)



14 mallettes

Remarque : nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner efficacement le terme « joueur ». Nous nous adressons évidemment également aux joueuses lorsque nous l'utilisons.

MISE EN PLACE

Cette section décrit la mise en place pour 3 à 5 joueurs. Une fois que vous aurez fait quelques parties et que vous connaîtrez bien les règles d'*Inside Job*, vous pourrez ajouter les cartes Rôle spécial et Mission risquée pour agrémenter vos parties (voir p. 8 à 12 pour plus d'informations).

- 1 Regardez les 2 cartes Aide de jeu. Prenez celle correspondant au nombre de joueurs dans la partie et placez-la sur la table de sorte qu'elle soit visible par tout le monde. Rangez l'autre carte dans la boîte.
- 2 Préparez les cartes Rôle : vous avez besoin de la carte **ESPION** et d'autant de cartes **AGENT/AGENTE** que nécessaire pour que chacun d'entre vous ait 1 carte Rôle. Ainsi, dans une partie à 4 joueurs, il y aura 1 **ESPION** et 3 **AGENTS**.

Mélangez ensuite ces cartes et placez-en 1 face cachée devant chacun d'entre vous : c'est le rôle que vous allez devoir incarner. Vous pouvez consulter votre carte Rôle à tout moment pendant la partie. Rangez les cartes Rôle non utilisées dans la boîte.

- 3 Mélangez les 52 cartes numérotées et distribuez-les. Le nombre de cartes à distribuer à chaque joueur dépend de votre configuration :

À 3 joueurs : 13 cartes chacun

À 4 joueurs : 12 cartes chacun

À 5 joueurs : 10 cartes chacun



Rangez les cartes numérotées restantes dans la boîte en les laissant face cachée.

- 4 Chacun d'entre vous prend 1 mallette et la place devant lui de sorte qu'elle soit bien visible. Formez une réserve avec les autres mallettes.
- 5 Mélangez les 24 cartes Mission et placez-les en une pioche face cachée au milieu de la table. Rangez les 4 cartes Mission risquée dans la boîte.



BUT DU JEU

Votre objectif dépend de votre rôle. Soit vous êtes dans l'équipe des **AGENTS**, soit vous êtes l'**ESPION**.

- Les **AGENTS** remportent la partie dès qu'ils ont effectué suffisamment de **missions**. Le nombre de missions à effectuer dépend du nombre de joueurs :

À 3 joueurs : 9 missions

À 4 joueurs : 7 missions

À 5 joueurs : 6 missions



- L'**ESPION** remporte la partie dès qu'il a rassemblé suffisamment de **mallettes**. Le nombre de mallettes à collecter dépend du nombre de joueurs :

À 3 joueurs : 6 mallettes

À 4 joueurs : 5 mallettes

À 5 joueurs : 4 mallettes



- Si ni les **AGENTS** ni l'**ESPION** n'ont rempli ces conditions de victoire anticipée avant la fin de la partie, un vote est effectué après le dernier pli. Les **AGENTS** ne l'emportent que si l'**ESPION** est démasqué, c'est-à-dire si la majorité vote contre lui.

RÈGLES DE BASE

Plis et couleur demandée

Inside Job est un jeu de plis. Un pli est un tour de jeu au cours duquel chaque joueur, l'un après l'autre dans le sens horaire, joue 1 carte de sa main.

Le **premier joueur** commence par jouer 1 carte de sa main face visible au centre de la table : il **demande** ainsi **une couleur**, celle de la carte jouée. C'est ensuite au tour des autres joueurs dans le sens horaire. **Ils sont chacun obligés de jouer 1 carte de cette même couleur s'ils en ont une.**

Si un joueur n'a pas de cartes de la couleur demandée dans sa main, il peut jouer une carte de n'importe quelle autre couleur. Lorsque tout le monde a joué, celui ou celle qui a posé la carte de plus haute valeur **dans la couleur demandée** remporte le pli.

Attention ! Contrairement aux autres joueurs, l'**ESPION n'est pas obligé de jouer une carte de la couleur demandée**. Il peut donc poser la carte de son choix lorsque vient son tour (même s'il en a de la couleur demandée).

Atout

Une **couleur d'atout** sera indiquée sur chaque carte Mission, choisie à **chaque pli**. **L'atout l'emporte sur les autres couleurs, même celle demandée**. Si un seul atout a été joué pendant un pli, il l'emporte automatiquement. Si plusieurs atouts ont été joués, c'est celui qui possède la plus haute valeur qui l'emporte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en plusieurs plis (le nombre de plis dépend du nombre de joueurs). Chaque tour de pli se déroule de la façon suivante :

Avant le pli :

Le premier joueur choisit la mission.

Le premier joueur du tout premier pli est la personne située à gauche de celle ayant distribué les cartes. Ensuite, ce sera à chaque fois au joueur ayant remporté le pli précédent de commencer le nouveau pli.

Le **premier joueur** pioche les 2 premières cartes du **paquet Mission** et les consulte à l'abri des regards. Il **choisit 1 de ces cartes** et la place face visible sur la table de sorte que tout le monde puisse la voir. Ce sera la mission pour le pli en cours. L'autre carte est rangée dans la boîte, face cachée.

On retrouve sur chaque carte Mission deux informations distinctes :

- Au milieu de la carte, il y a du **texte**. Il s'agit de la **consigne de la mission à accomplir** lors de ce pli (comment jouer les cartes et dans quel ordre).
- En bas de la carte, il y a un **symbole coloré**. Il s'agit de la **couleur qui vous servira d'atout** pendant ce pli. Une nouvelle carte Mission est choisie à chaque pli : vous aurez donc à chaque fois une nouvelle couleur d'atout.



Après le choix de la mission, le premier joueur entame le pli. La couleur de la première carte jouée indique la **couleur demandée** pour ce pli.

Remarque : le premier joueur n'est pas obligé de poser une carte de la couleur de l'atout, il peut jouer la couleur de son choix.

Après le pli :

Le gagnant du pli prend 1 mallette.

Le gagnant du pli prend 1 mallette de la réserve. Il met de côté, face cachée, les cartes du pli qui vient d'être joué. Il devient le premier joueur du prochain pli.

Si vous jouez avec la règle « Placer des mallettes sur les cartes » (voir p. 7), le gagnant du pli prend également **toutes les mallettes posées sur les cartes du pli**.

Attention ! Le gagnant d'un pli reçoit **toujours 1 mallette**, indépendamment de la réussite ou de l'échec de la mission.

Mission accomplie ?

Vérifiez si la mission choisie a bien été accomplie durant ce pli.

Si la **mission a été accomplie**, placez la carte à droite de la carte Aide de jeu.

Si la **mission a échoué**, rangez la carte dans la boîte.

Victoire anticipée ?

Avant de poursuivre avec le pli suivant, vérifiez si l'une des équipes remplit la condition de victoire demandée (voir « But du jeu », p. 3).

- Si suffisamment de missions ont été accomplies, la partie s'arrête et les **AGENTS** remportent la victoire.
- Si l'**ESPION** a collecté suffisamment de mallettes, il révèle sa carte Rôle. La partie s'arrête et il remporte la victoire.
- Si les conditions de victoire des 2 équipes sont remplies, c'est l'**ESPION** qui remporte la victoire.

En revanche, si personne ne réunit les conditions de victoire et que la fin de la partie n'a pas été déclenchée (voir page suivante), vous continuez normalement avec une nouvelle manche : le gagnant du pli précédent choisit une mission, commence à jouer, etc.

Exemple : Maria a remporté le dernier pli, elle devient donc la première joueuse. Après avoir pioché les 2 premières cartes Mission du paquet, elle en range 1 face cachée dans la boîte puis elle révèle l'autre en la lisant à voix haute : « Jouez uniquement des cartes allant de 7 à 13 ».

Pour réussir cette mission, seules des cartes portant les nombres 7, 8, 9, 10, 11, 12 et 13 peuvent être jouées lors de ce pli. La **couleur de l'atout est jaune**.

Maria joue un 8 rose. Yohann doit donc jouer une carte de la **couleur demandée (rose)** et pose un 10 rose. Chris n'a pas de cartes roses en main, alors il joue un atout : un 7 jaune. Malgré ce changement, Lydie doit tout de même jouer la couleur demandée pour ce pli et pose un 12 rose.

Chris remporte le pli, puisqu'il a joué un atout (jaune). Il prend donc 1 mallette de la réserve.

Concernant la mission, avec un 8 posé puis un 10, un 7 et un 12, la condition est remplie : seules des cartes situées entre 7 et 13 ont été jouées ! Les joueurs placent donc la carte Mission à droite de la carte Aide de jeu. Comme ils avaient déjà accompli une mission auparavant, c'est la 2^e carte qu'ils placent ainsi à droite de la carte Aide de jeu.

Pour l'instant, les **AGENTS** n'ont pas rempli leur condition de victoire anticipée (2 missions accomplies contre 7 nécessaires à 4 joueurs), et l'**ESPION** n'a pas non plus réussi à collecter les 5 mallettes nécessaires. La partie continue donc et Chris devient le premier joueur. Il choisit 1 carte Mission, joue la première carte, et ainsi de suite.

Première
joueuse

Maria

Yohann



Lydie

Chris



FIN DE LA PARTIE

Attention ! Vous ne jouerez **pas** toutes vos cartes au cours d'une partie. En fonction du nombre de joueurs, il vous restera 1 ou 2 cartes dans les mains quand la partie prendra fin.

Ce symbole apparaît sur les cartes Aide de jeu et vous indique combien de cartes il doit vous rester quand la partie prend fin : **1x** ou **2x**



À 3 joueurs : 2 cartes restantes en main

À 4 joueurs : 2 cartes restantes en main

À 5 joueurs : 1 carte restante en main

Si aucune condition de victoire n'est remplie à la fin du dernier pli, passez au vote.

Vote

Le vote, c'est la grande finale pendant laquelle vous pouvez tenter de deviner l'identité de l'**ESPION**. Vous commencez par discuter, échanger vos avis et spéculer. Lorsque vous estimez que la discussion touche à sa fin, passez au vote. Pour ce faire, levez tous une main en l'air puis, après avoir compté ensemble jusqu'à trois, désignez tous du doigt en même temps le joueur que vous pensez être l'**ESPION**.

Vous ne pouvez pas voter contre vous-même ni contre les joueurs ayant déjà révélé leur rôle (voir p. 8).

Le joueur désigné par la majorité (c'est-à-dire celui qui a le plus de doigts pointés vers lui) doit révéler sa carte Rôle :

- S'il est l'**ESPION**, les **AGENTS** remportent la victoire.
- S'il incarne un autre rôle, c'est l'**ESPION** qui remporte la victoire.

Si plusieurs joueurs sont désignés par la majorité (c'est-à-dire si plusieurs joueurs sont pointés par le même nombre de doigts et qu'aucun autre joueur n'est pointé par plus de doigts qu'eux), c'est l'**ESPION** qui remporte la victoire.

POINTS DE RÈGLE PARTICULIERS

Capacité spéciale de l'**ESPION**

Rappel : l'**ESPION** n'est pas obligé de jouer la couleur demandée. Il peut jouer n'importe quelle carte. Utilisez cette capacité stratégiquement, pour saboter les missions des **AGENTS** et remporter des plis, mais n'en abusez pas : vous pourriez très rapidement devenir suspect. Avant votre première partie, nous vous recommandons de lire nos conseils à la p. 15.



Placer des mallettes sur les cartes

Remarque : pour mieux vous familiariser avec le jeu, vous pouvez décider de ne pas placer de mallettes sur les cartes lors de vos premières parties.

Un joueur possédant une ou plusieurs mallettes peut choisir d'en placer **1** sur l'une de ses cartes **après** que celle-ci a été jouée dans un pli, et sous réserve qu'elle soit de la couleur demandée.

Une carte sur laquelle se trouve une mallette prend la couleur de l'atout. Cela peut avoir un impact sur la mission en cours et sur le gagnant du pli. Tous les joueurs qui le souhaitent peuvent ainsi placer 1 mallette sur leur carte immédiatement après l'avoir jouée, à l'**exception du premier joueur du pli et des joueurs dont le rôle a déjà été révélé.**

Le gagnant du pli remporte 1 mallette de la réserve selon la règle habituelle, **mais également toutes les mallettes placées sur les cartes** de ce pli.

Placer des mallettes et transformer vos cartes en atouts est donc un excellent moyen de remporter des plis, mais c'est aussi une stratégie risquée, car **l'ESPION** pourrait remporter un pli avec plusieurs mallettes, le rapprochant ainsi de sa condition de victoire !

Après avoir placé une mallette, il est possible que plusieurs cartes aient la même valeur dans un même pli. Dans ce cas, c'est la **dernière carte jouée qui remporte le pli.**

Exemple : le premier joueur, Chris, a choisi pour ce pli une carte Mission indiquant que la **couleur d'atout est le jaune**. Il commence avec un 13 vert. Le **vert est donc**

la couleur demandée. Puis Lydie pose un 5 vert, sur lequel elle place 1 mallette : **son 5 vert sera désormais considéré comme un 5 jaune**. C'est ensuite au tour de Maria. Elle ne possède pas de cartes vertes et joue un 5 jaune. Yohann pose un 4 vert.

Deux atouts de même valeur (5) se trouvent donc dans ce pli. C'est toutefois Maria qui l'emporte, car elle a posé son 5 jaune **après** celui de Lydie. Elle prend donc 1 mallette de la réserve, ainsi que la mallette que Lydie avait placée sur sa carte.



1^{re} carte posée



2^e carte posée (avec une mallette)



Valeur réelle de la 2^e carte (grâce à la mallette)

Révéler son rôle au cours de la partie

Dès qu'un joueur a collecté un certain nombre de mallettes (autant que ce que l'**ESPION** doit collecter pour gagner, voir p. 3), il doit révéler sa carte Rôle.

À partir du moment où le rôle d'un joueur est révélé, ce dernier ne peut plus placer de mallettes sur ses cartes. Ce joueur n'est plus non plus considéré comme suspect. En revanche, si le joueur qui révèle son rôle est l'**ESPION**, il remporte la victoire de manière anticipée.

Remarque : le fait de voir son rôle révélé au cours de la partie peut avoir une importance, notamment si vous jouez avec les **rôles spéciaux**.

Communiquer

Vous incarnez des **AGENTS** secrets. Vous devez donc suivre quelques règles lorsque vous communiquez entre vous :

- Vous ne pouvez **pas donner d'informations sur les cartes que vous possédez** (ou ne possédez pas). En revanche, vous pouvez tout à fait spéculer ouvertement sur les cartes que possèdent les autres joueurs.
- Vous pouvez librement discuter des cartes qui ont déjà été jouées, mais vous ne pouvez **plus les regarder**.
- Le premier joueur ne peut **pas révéler le contenu de la carte Mission qu'il a rangée** dans la boîte.
- Les joueurs peuvent à **tout moment faire part de leurs soupçons** concernant un joueur qu'ils pensent être l'**ESPION**.

Rejouer une partie

Celui ou celle qui était le tout premier joueur lors de la partie précédente distribue les cartes pour la nouvelle partie. Vous pouvez utiliser le pion Larry pour indiquer le premier joueur de la nouvelle partie.

JOUER AVEC LES CARTES RÔLE SPÉCIAL

Une fois familiarisés avec les rôles standards (à savoir les **AGENTS** de base et l'**ESPION**), vous pouvez apporter plus de diversité à vos parties grâce aux rôles spéciaux. Vous ne pouvez utiliser les cartes Rôle spécial que si vous jouez à **4 ou 5 joueurs**. Les rôles spéciaux présentent des capacités spéciales, des points faibles, d'autres objectifs que les rôles standards, voire d'autres règles. Si la règle d'une carte Rôle spécial contredit les règles du jeu, c'est la règle de la carte qui prévaut.

Pour jouer avec les rôles spéciaux, remplacez tout simplement 1 carte **AGENT** standard par 1 carte Rôle spécial. La seule exception est la carte Prof. No qui, elle, remplace la carte **ESPION** standard.

Remarque : tous les joueurs doivent savoir quelles cartes Rôle spécial ont été mises en jeu pour la partie.



AGENTE SUR ÉCOUTE

! Révélez cette carte Rôle dès qu'elle vous est attribuée.

Objectif

Vous remportez la partie si les **AGENTS** gagnent.

Règle spéciale

Si, à un moment dans la partie, vous possédez plus d'1 mallette, l'**ESPION** remporte immédiatement la partie. Tous les **AGENTS** perdent.



AGENT PARANOÏAQUE

Objectif

Vous remportez la partie si les **AGENTS** gagnent.

Capacité spéciale

Au moment du vote, vous pouvez voter contre 2 personnes différentes. Si votre rôle a été révélé au cours de la partie (après avoir collecté le nombre de mallettes requis), vous pouvez voter 2 fois contre la même personne.

Conseil : au moment de voter, si cet agent est en jeu, levez tous vos deux mains de sorte à brouiller les pistes et à protéger son identité.



AGENTE TOUTS RISQUES

! Important : avant la partie, mélangez les 4 cartes Mission risquée dans le paquet de cartes Mission.

Objectif

Vous remportez la partie si les **AGENTS** gagnent.

Règle spéciale

Tous les joueurs doivent appliquer la règle suivante au moment de choisir la carte Mission : si 1 carte Mission risquée se trouve parmi les 2 cartes piochées dans le paquet Mission, vous devez la choisir. Si vous tirez 2 cartes Mission risquée, vous pouvez choisir celle que vous souhaitez.

Capacité spéciale

Si votre rôle a été révélé au cours de la partie (après avoir collecté le nombre de mallettes requis), les **AGENTS** remportent immédiatement la partie.



Objectif

Vous ne remportez la partie que si la majorité des joueurs vote contre vous.

Capacité spéciale

Si vous gagnez, tous les autres joueurs perdent.

Exception : si les joueurs ont voté à égalité contre l'**ESPION** et contre vous, vous remportez la partie ensemble.



! Révélez cette carte Rôle dès qu'elle vous est attribuée.

Au début de la partie, choisissez un autre joueur et regardez discrètement sa carte Rôle. Ce joueur devient votre complice.

Objectif

Vous ne remportez la partie que si votre complice gagne.

Points faibles

Vous ne pouvez ni collecter ni posséder de mallettes. Si vous remportez un pli, votre complice perd 1 mallette.

Vous ne pouvez pas voter.



Objectif

Vous ne remportez la partie que si votre voisin de droite perd.

Capacité spéciale

Si votre rôle a été révélé au cours de la partie (après avoir collecté le nombre de mallettes requis), prenez immédiatement 1 mallette à votre voisin de droite. Par ailleurs, à partir du moment où votre rôle est révélé, vous ne pouvez plus voter.

Remarque : le Leurre, la Complice et Tim Shady ne sont ni des **AGENTS** ni des **ESPIONS**. Ils sont **NEUTRES** et poursuivent leurs propres objectifs.



Vous gagnez si votre rôle n'a pas été révélé et si les **AGENTS** remportent la partie.

Capacité spéciale

Si votre rôle a été révélé au cours de la partie (après avoir collecté le nombre de mallettes requis), vous retournez votre veste : vous ne pouvez désormais gagner que si l'**ESPION** l'emporte. Par ailleurs, à partir du moment où votre rôle est révélé, vous ne pouvez plus voter.



! Important : si vous jouez avec la carte Prof. No, rangez la carte **ESPION** dans la boîte.

Objectif

Vous devez protéger votre identité ou bien faire en sorte que les rôles de tous les autres joueurs soient révélés au cours de la partie.

Règle spéciale

Les joueurs révèlent leur rôle dès qu'ils possèdent :

- 4 mallettes (à 4 joueurs)
- 3 mallettes (à 5 joueurs)

Les joueurs dont le rôle a été ainsi révélé ne peuvent plus voter.

Capacité spéciale

Vous êtes l'**ESPION** ! Vous pouvez faire abstraction de la couleur demandée.

Point faible

Si votre rôle est révélé, vous perdez immédiatement la partie.

Remarque : Prof. No est une alternative à l'**ESPION**. Il ne s'agit plus ici de collecter des mallettes, mais au contraire d'éviter de les accumuler.



La carte Rôle vierge

Nous avons ajouté une carte Rôle vierge dans le jeu. Vous pourrez ainsi faire appel à votre créativité et inventer un nouveau rôle !

Combiner deux rôles spéciaux

Pour commencer, n'ajoutez qu'1 carte Rôle spécial par partie, maximum 2 par la suite. Si vous décidez de combiner deux rôles spéciaux lors d'une partie, ne prenez jamais deux rôles **NEUTRES** ni deux rôles nécessitant d'être révélés dès le début de la partie.

Jouer avec deux rôles spéciaux apporte plus de surprises à la partie et déséquilibre parfois le rapport de forces : certaines combinaisons faciliteront la tâche des **AGENTS**, et d'autres, celle de l'**ESPION**. Découvrez vous-mêmes quelles combinaisons vous plairont le mieux. Pour notre part, nous avons particulièrement apprécié celles-ci :



Agente en sommeil + Agent paranoïaque



Agente tous risques + Tim Shady



La Complice + Prof. No



Tim Shady + Agente en sommeil

VARIANTE RISQUÉE

Vous souhaitez augmenter la difficulté de vos parties en rendant la tâche de l'**ESPION** plus facile ? Dans ce cas, mélangez les 4 cartes Mission risquée aux autres cartes Mission. Tous les joueurs doivent appliquer la règle suivante au moment de choisir la carte Mission : **si 1 carte Mission risquée se trouve parmi les 2 cartes piochées dans le paquet Mission, vous devez la choisir**. Si vous tirez 2 cartes Mission risquée, vous pouvez choisir celle que vous souhaitez.



VARIANTE 2 JOUEURS

Il y a quelques règles spéciales à respecter dans une partie à 2 joueurs.

Mise en place

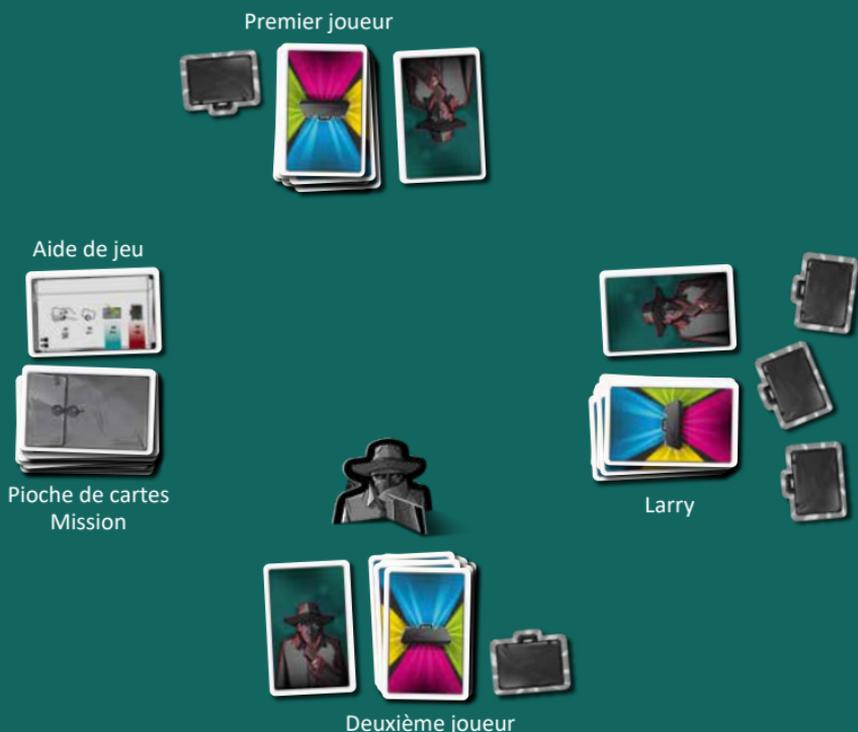
Choisissez le premier joueur du tout premier pli au hasard. L'**autre joueur** prend le pion Larry et le place devant lui. Larry sert d'intermédiaire et de joueur imaginaire. Il peut gagner la partie. Larry est contrôlé par le joueur devant lequel il se trouve, qui joue pour lui.

Distribuez 10 cartes à chacun de vous (hormis Larry). Vous jouerez **9 plis**. Formez une pioche face cachée avec les cartes numérotées restantes et placez-la entre vous. Il s'agit des cartes de Larry, celles avec lesquelles vous jouerez pour lui.

Mélangez 3 cartes Rôle (2 **AGENTS** + l'**ESPION**) et distribuez-en 1 à chacun (y compris à Larry). Ce dernier la place face cachée à côté de sa pioche.

Au début de la partie, Larry possède 3 mallettes. Les 2 autres joueurs en possèdent chacun 1.

Placez également à proximité la pioche de cartes Mission et la carte Aide de jeu.



Jouer une carte pour Larry

À 2 joueurs, vous ne jouez pas dans le sens horaire. L'ordre est **toujours** le suivant :

- 1) Premier joueur
- 2) Larry (contrôlé par le deuxième joueur)
- 3) Deuxième joueur

Celui d'entre vous qui contrôle Larry tire les 3 premières cartes de la pioche de ce dernier. Lorsque c'est au tour de Larry, celui qui le contrôle joue 1 de ces cartes. Remplacez ensuite l'une des 2 cartes restantes face cachée sur la pioche et rangez l'autre face cachée dans la boîte.

Lorsque c'est possible, Larry doit **toujours poser une carte de la couleur demandée**, même si le joueur qui le contrôle est l'**ESPION**. Hormis cela, celui qui contrôle Larry est libre de choisir la carte qu'il souhaite jouer. **Larry ne peut pas placer de mallette sur ses cartes.**

Remarque : vous pouvez tout à fait poser des cartes qui arrangent vos desseins personnels lorsque vous jouez pour Larry. L'**ESPION** peut par exemple tenter de saboter la mission grâce aux cartes de Larry.

Qui contrôle Larry ?

Ce n'est pas toujours la même personne qui contrôle Larry. Cela dépend du joueur ayant remporté le pli précédent. Vérifiez, après chaque pli, qui doit contrôler Larry. Pour celui ou celle qui contrôle Larry, trois cas de figure peuvent se présenter :

- 1) **Je contrôle Larry et c'est Larry qui remporte le pli.**
→ Je donne le pion Larry à l'autre joueur.
- 2) **Je contrôle Larry et c'est moi qui remporte le pli.**
→ Je donne le pion Larry à l'autre joueur.
- 3) **Je contrôle Larry et c'est l'autre joueur qui remporte le pli.**
→ Je conserve le pion Larry (pas de changement).

Attention ! Soit vous contrôlez Larry, soit vous êtes le premier joueur (et choisissez donc la mission du pli), mais jamais les deux à la fois !

Si Larry remporte un pli, le joueur qui le contrôle change. **Larry ne peut jamais être le premier joueur.**

Victoire anticipée ?

Dès que l'un de vous possède **6 mallettes** (qu'il s'agisse d'un joueur réel ou de Larry), il révèle sa carte Rôle (ou celle de Larry le cas échéant). S'il est l'**ESPION**, ce joueur ou Larry remporte la victoire et la partie s'arrête. S'il est un **AGENT**, la partie continue.

Les **AGENTS** remportent une victoire anticipée dès que **7 missions** ont été accomplies.

Vote

Si aucune équipe n'a remporté de victoire anticipée, procédez au vote après avoir joué les 9 plis. Larry ne vote pas, mais vous pouvez voter contre lui si vous pensez qu'il s'agit de l'**ESPION**.

Après le vote, révéléz les 3 cartes Rôle : si un **AGENT** a voté contre un autre **AGENT**, l'**ESPION** remporte la victoire. Si aucun **AGENT** n'a voté contre un autre **AGENT**, les **AGENTS** remportent la victoire.

CONSEILS VALABLES POUR TOUTES LES CONFIGURATIONS

- À la fin de la partie, il doit toujours vous rester au moins 1 carte en main. Cela permet à l'**ESPION** de mentir sur les cartes qu'il possède (« Je n'ai pas pu jouer jaune car je n'avais pas de cartes jaunes en main... »). L'**ESPION** doit cependant faire attention à ne pas se faire pincer plus tard en jouant une carte de la couleur qu'il prétendait ne pas avoir.
- Il est possible de placer 1 mallette sur une carte atout. La couleur de la carte ne changera pas, mais c'est une façon de transmettre une mallette à un joueur de confiance et ainsi l'aider à révéler son rôle au cours de la partie, par exemple.
- Un joueur de votre groupe souhaite à tout prix ne pas être l'**ESPION** ?
Donnez-lui le rôle d'Agente sur écoute ou de Complice (dont les identités sont immédiatement révélées) et distribuez seulement ensuite les autres cartes Rôle aux autres joueurs.

L'AUTEUR

Tanner Simmons est originaire de la région de Détroit, dans le Michigan. Il a suivi des études d'illustration, qu'il a terminées en 2016. Il adore l'art et la création de jeux, passions qu'il combine en créant des expériences uniques pour animer les tables de ses amis et de sa famille. Il apprécie également les films d'horreur, aime écrire et croiser des chiens sur sa route. Et puis, c'est clair, ce n'est pas lui l'espion...

Inside Job est le premier jeu de Tanner. Il le dédie à toutes les personnes à qui l'on a tenté, quand elles étaient jeunes, d'apprendre à jouer à l'euchre (jeu de plis anglo-saxon) et qui l'ont détesté parce qu'elles n'y comprenaient rien.



L'auteur et l'éditeur remercient les personnes qui ont testé et relu le jeu, ainsi que toutes celles impliquées dans sa publication.

Des remerciements tout particuliers à la Grand Rapids Unpublished Boardgame Society (GRUBS), au Designer's Circle, à la communauté Protospiel Online, au Portland Game Collective ainsi qu'à Kilian Vosse, Sebastian Wenzlaff et Thorn Kurtzhals.

L'auteur remercie également ses parents, Dave et Cindy Simmons, qui l'ont toujours poussé à faire ce qui lui plaisait le plus.



Auteur : Tanner Simmons
Illustrations : Marek Bláha
Graphisme : Mirko Akira Suzuki
Développement technique : Carsten Engel
Rédaction : Tobias Gayer, Wolfgang Lütke
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas,
Marie-Laure Faurite

© 2022 KOSMOS Verlag,
Stuttgart, Allemagne
© 2023 IELLO pour
la version française
IELLO - 9, av. des Érables,
lot 341 - 54180 Heillecourt,
France - www.iello.com

Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne

