

INFILTRAIRES

RÈGLES DU JEU



JOHN KEAN
LIAM KEAN



MAN-TSUN



Des agents ennemis ont infiltré votre Organisation,
une agence de renseignements internationale. C'est à vous
et à votre équipe d'Agents secrets qu'il revient de
travailler ensemble pour trouver et éliminer
les Traîtres avant qu'il ne soit trop
tard et qu'ils ne détruisent
votre Quartier Général...



Apprendre
les règles en
5 minutes



CRÉDITS

Auteurs : John Kean & Liam Kean
Conception du jeu : Kitty Wan
Illustrations : Man Tsun
Conception graphique : Ryan Chow

Version Française :
Chef de projet : Simon Gervasi
Assistante éditoriale : Jessica Roser
Traduction : Philippe Tessier
Relecture : Sylvain Chane-Pane
Maquette : Julien Bès



Origames
52 avenue Pierre Semard
94 200 Ivry sur Seine
<https://www.origames.fr>

栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
<http://www.broadwaygames.com.hk>
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.
© 2024 ORIGAMES pour l'édition française. Tous droits réservés.

@PlayOrigames @Origames_Official
 [youtube.com/JEUXORIGAMES](https://www.youtube.com/JEUXORIGAMES)



FR
Pensez à
donner ou recycler.



Association



Magasin



Déchèterie

<https://quefairemesdechets.fr>

[Remerciements à : Taco Cheung, Keanu Hong, Kk Tang,
Chang Yu-Cheng, Paul Chiang, 譚皓元, 黃聖銘]

MATÉRIEL



70 cartes uniques
(numérotées de 2 à 15
dans 5 couleurs différentes)
56x87mm



5 cartes spéciales
(1 par couleur)
56x87mm



9 jetons
Cible prioritaire
numérotés de 1 à 9



4 jetons Direction



12 jetons Cartouche



5 supports en bois



5 Tableaux d'Indices/Aides de jeu



1 feutre effaçable



1 Pistolet en carton



1 support Pistolet

APERÇU DU JEU

INFILTRÂTRES est un jeu de **déduction coopératif** dans lequel vous incarnez les Agents d'une Organisation secrète. Vous gagnez ou perdez ensemble.

20 missions différentes avec des conditions de victoire spécifiques mettront à l'épreuve votre travail d'équipe. Chaque mission est une partie. L'ensemble des parties forme une campagne. Jouez en mode partie en choisissant votre mission ou en mode campagne en déroulant le fil de l'histoire et en passant à la mission suivante dès que vous gagnez la partie en cours.

Avant d'envoyer ses meilleurs Agents sur le terrain, toute organisation secrète digne de ce nom les prépare à chaque éventualité. Jouez d'abord les **3 courtes Missions d'entraînement** (1 à 3) pour faire de vous et votre équipe des Agents parfaitement opérationnels.

MISE EN PLACE DE LA

Mission d'entraînement #1

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEUR-EUSES



- 1 Donnez à chaque Agent (joueur-euse) un support en bois et un Tableau d'Indices.
- 2 Mélangez les cartes de couleur Orange , Noire , et Rouge  numérotées de 2 à 13 en une seule pile.
- 3 Distribuez 5 cartes à chaque Agent.
NOTE: votre main est limitée à 7 cartes maximum.
- 4 Placez 2 cartes face cachée au centre de la zone de jeu.
Ce sont les Traîtres que vous devez identifier !
- 5 Les cartes restantes sont placées dans une pioche face cachée à proximité des Agents. Elles constituent le Quartier Général.
- 6 Prenez le support du pistolet et placez-y le Pistolet en carton au centre de la table, accessible à tous les Agents.
- 7 Placez 5 jetons Cartouche près du Pistolet en carton.

Reproduisez cette mise en place de base à chaque mission.
Suivez les modifications indiquées de l'autre côté du livret
pour chacune des missions 1 à 20 (pages B1 à B20).

DÉROULÉ ET BUT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens horaire. Chaque Agent effectue une action à son tour, jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit déclenchée :

- vous avez découvert tous les Traîtres
- OU vous ne pouvez effectuer aucune des 5 actions
- OU vous avez moins de munitions que de Traîtres encore en jeu

Quand c'est à votre tour de jouer, vous devez choisir une des actions suivantes :

1. IDENTIFIER UN TRAÎTRE
2. DONNER UN INDICE
3. ÉCHANGER DES INFORMATIONS
4. CONSULTER LES DOSSIERS
5. ÉLIMINER UN TRAÎTRE

I. IDENTIFIER UN TRAÎTRE

Piochez une carte Traître au centre de la zone de jeu et regardez-la secrètement. Puis placez-la sur votre support en bois afin que vous soyez le seul ou la seule à pouvoir la voir. Les autres Agents doivent déduire son identité qui est définie par un numéro et une spécialité (couleur/symbole). Pour cela, vous devez donner discrètement des Indices aux autres Agents avant qu'il ne soit trop tard.

Vous ne pouvez jamais avoir plus d'1 carte Traître devant vous.

Ensuite, **défaussez 1 carte face cachée** du Quartier Général sans la regarder.



Si le Quartier Général est vide, vous ne pouvez pas Identifier un Traître.

2. DONNER UN INDICE

Jouez une carte de votre main face visible à côté de votre Traître.
Les Indices doivent être joués verticalement ou horizontalement :

LES INDICES VERTICAUX partagent AU MOINS UNE caractéristique avec le Traître.

LES INDICES HORIZONTAUX ne partagent AUCUNE caractéristique avec le Traître.

Une carte partage au moins une de ses caractéristiques avec le Traître si :

ELLE A LE MÊME NUMÉRO QUE LE TRAÎTRE

OU

ELLE EST DE LA MÊME SPÉCIALITÉ QUE LE TRAÎTRE

OU

SON NUMÉRO EST UN MULTIPLE OU UN DIVISEUR DU NUMÉRO DU TRAÎTRE



Les cartes spéciales (utilisées uniquement dans certaines missions) n'indiquent que la spécialité, leur numéro n'est jamais pris en compte.

Tous les numéros multiples ou diviseurs d'un numéro sont indiqués sur sa carte dans l'encadré blanc.

EX : CARTES PARTAGEANT AU MOINS UNE CARACTÉRISTIQUE

TOUTES LES
CARTES 6 :



TOUTES LES
CARTES
VERTES :



TOUTS LES MULTIPLES
ET LES DIVISEURS
DE 6 :



Exemple : Le Traître est la carte 6 .

Toutes les cartes  sont placées verticalement car elles ont la même spécialité (couleur/symbole).

La carte 3  est également placée verticalement car 3 est un diviseur de 6 (comme indiqué dans l'encadré blanc du 6 .

De même, 12  est un multiple de 6, mais 4  est placée horizontalement car elle n'est ni de la même spécialité que le Traître, ni un multiple de 6, ni un diviseur de 6.

3. ÉCHANGER DES INFORMATIONS

Jouez une carte de votre main à côté du **Traître d'un autre Agent** qui doit orienter votre carte pour indiquer si elle partage au moins une caractéristique ou non avec celle de son Traître. Puis, **vous pouvez piocher une carte** du Quartier Général.

4. CONSULTER LES DOSSIERS

Défaussez face cachée la première carte de la pioche du Quartier Général. **Piochez ensuite jusqu'à 3 cartes** (de 1 à 3 cartes) à ajouter à votre main. Votre main est limitée à 7 cartes. Si vous en avez plus de 7 à la fin de votre tour, défaussez les cartes en trop face visible.

5. ÉLIMINER UN TRAÎTRE



Si vous pensez savoir qui est le Traître devant un autre Agent, vous pouvez tenter de le démasquer. Défaussez d'abord **1 jeton Cartouche**, puis prenez le Pistolet au centre de la zone de jeu, pointez-le en direction du Traître et indiquez **SA SPÉCIALITÉ** (couleur/symbole) **ET SON NUMÉRO**.

Enfin, l'Agent concerné vous indique si votre déduction est correcte ou non.



IMPORTANT : Tant que le Pistolet n'a pas été ramassé, aucune discussion ou propos n'est considéré comme une déduction.

Remettez le Pistolet au centre de la zone de jeu.

- Si votre déduction est **exacte**, mélangez ce Traître avec la pioche du Quartier Général. Défaussez tous les Indices face visible. En récompense de votre perspicacité, **vous pouvez aussi récupérer une carte de la défausse, même si elle est face cachée, et la mettre dans votre main**. Bon travail !
- Si votre déduction est **inexacte**, le propriétaire du Traître conserve sa carte cachée. Vous venez de gâcher une cartouche !

TABLEAU D'INDICES

Le Tableau d'Indices est un outil pour vous aider. Placez-le devant votre Traître.

À chaque fois qu'un Indice est joué à côté d'un Traître qui n'est pas le vôtre, utilisez le feutre pour rayer les spécialités et les nombres éliminés grâce à cet Indice. Cela vous aide à garder en mémoire les précédentes hypothèses. Vous ne devez pas écrire de phrases ni de mots sur les Tableaux.

Vous ne pouvez pas annoter votre propre Tableau d'Indices, seulement celui des autres Agents.



Après plusieurs parties, si vous et votre équipe êtes à l'aise avec le jeu, vous pouvez retirer les Tableaux d'Indices pour augmenter la difficulté. En revanche, vous pouvez continuer à consulter l'Aide de jeu à l'arrière.

COMMUNICATION ET INFORMATIONS ACCESSIBLES À TOUS LES AGENTS

Les Agents peuvent communiquer librement tant que les informations échangées sont déjà connues par tout le monde. Vous ne pouvez pas révéler votre propre main ni votre Traître. Vous ne pouvez pas y faire référence même avec une phrase anodine comme : « Je pense savoir qui est ton Traître. »

Sauf mention contraire d'une mission, vous avez toujours le droit de consulter les cartes face visible de la défausse, mais pas les cartes face cachée. Référez-vous au Tableau d'Indices pour noter les cartes connues et réduire ainsi les possibilités.

FIN DE PARTIE

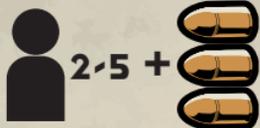
La partie s'arrête immédiatement si :

- Vous avez correctement identifié tous les Traîtres de la mission.
Vous avez GAGNÉ. Beau travail, Agents !
- Vous ne pouvez effectuer aucune des 5 actions
OU il vous reste moins de Cartouches que le nombre de Traîtres encore en jeu.
*Vous avez PERDU : le Quartier Général a été détruit.
Tentez à nouveau cette mission !*

AUTRES MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT

Avant de vous lancer dans les véritables missions (en retournant ce livret p. B0), vous pouvez encore participer à deux missions d'entraînement.

MISSION D'ENTRAÎNEMENT #2



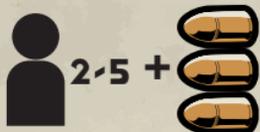
TRÂITRES :
égal au
nombre
d'Agents

JETONS
(ARTOUCHE :
nombre
d'Agents + 3

**SPÉCIALITÉS ET
NUMÉROS UTILISÉS :**

3 (2-15)

MISSION D'ENTRAÎNEMENT #3



TRÂITRES :
égal au
nombre
d'Agents

JETONS
(ARTOUCHE :
nombre
d'Agents + 3

**SPÉCIALITÉS ET
NUMÉROS UTILISÉS :**

4 (2-15)

RÈGLE SPÉCIALE :

Vous avez 15 minutes pour terminer cette mission.

INFILTRAÎTRES

DOSSIER DE MISSIONS

missions 1-20

CONFIDENTIEL



JOHN KEAN
LIAM KEAN



MAN-TSUN





Spécialités :
Les Spécialités sont liées à des couleurs/des symboles. Les cartes utilisées dans les missions sont numérotées de 2 à 15.



Traîtres :
Le nombre de Traîtres à identifier au cours de la mission



Cartouches :
Le nombre de Cartouches disponibles pour la mission

**NE DÉCOUVREZ CES MISSIONS
QU'APRÈS AVOIR LU LES RÈGLES
DE L'AUTRE CÔTÉ DU LIVRET P. A0-A6 !**

CONFIDENTIEL

Note de service à l'attention des
agents spéciaux

Sujet : Infiltraîtres

Date : 09/04/1973

Directive prioritaire du Quartier
Général. Agents, nous avons été
infiltrés par des traîtres. Nous
soupçonnons même l'un d'eux d'avoir
accédé aux plus hauts niveaux de
l'Organisation. Vous devez les
identifier et les éliminer !
N'oubliez pas votre entraînement
et ne vous fiez à personne.

Votre contact pour cette mission est
l'Agent X. Elle vous dira quoi faire.

TOP SECRET

Votre première mission ! L'Agent X vous informe que les traîtres utilisaient des mouchards pour espionner ses conversations avec un informateur clef. Elle a détruit ces micros, mais a besoin de vous pour neutraliser les responsables.



MISSION 1

Traîtres : 7



Cartouches : 10



Spécialités : 4



L'Agent X vous félicite d'avoir démasqué les espions. Mais l'Organisation craint que ses courriers ne soient interceptés. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...



MISSION 2

Traîtres : 8

Cartouches : 11

Spécialités : 4



Règle spéciale :

Quand vous défaussez n'importe quelle carte (même si elle est face visible quand vous le faites), elle DOIT être défaussée face cachée.

L'Agent X vous donne un plan et vous explique que l'ennemi cache des armes dans un entrepôt du Dock 13, mais elle ne sait pas exactement dans quel bâtiment. Vous devez ratisser le secteur tout en étant à l'affût des agents ennemis.



MISSION 3

Traîtres : 8

Cartouches : 11

Spécialités : 4



Règle spéciale :

Placez 8 cartes sur la table face cachée.

Mettez sur chacune de ces cartes un jeton Cible prioritaire.

Lorsque vous réalisez l'action **Identifier un Traître**, prenez la carte AVEC le jeton dans l'ordre croissant (de 1 à 8). L'action **Éliminer un Traître** DOIT être résolue dans l'ordre croissant (de 1 à 8). Vous devez donc collectivement respecter l'ordre des jetons Cible prioritaire pour mener la mission à son terme.

Vous avez localisé le bon entrepôt et vous surveillez toutes ses issues. L'Agent X vous ordonne de vous y infiltrer et d'arrêter les guetteurs. Vous devez rester silencieux pendant toute l'opération.



MISSION 4

Traîtres : 8

Cartouches : 9

Spécialités : 4



Règle spéciale :

Il est interdit de parler pendant cette partie.

Les guetteurs sont en train d'être interrogés et l'Agent X pense qu'un des chefs du réseau se trouve parmi ceux qui ont été arrêtés. Mais il y a trop de suspects. Vous devez assister l'équipe menant les interrogatoires pour isoler cet individu-clef.



MISSION 5

Traîtres : 9

Cartouches : 12

Spécialités : 5



TOUTES

Le chef de réseau a avoué que les ennemis ont un repaire renfermant des informations secrètes. Bien qu'il ne connaisse pas le mot de passe, il affirme qu'il s'agit d'une combinaison de noms de code de plusieurs membres importants de leur organisation. L'Agent X vous envoie enquêter.



MISSION 6

Traîtres : 9

Cartouches : 9

Spécialités : 4



Règle spéciale :

Placez au milieu de la table les 4 cartes spéciales qui correspondent aux spécialités utilisées. À son tour, un Agent peut utiliser une de ces cartes pour effectuer l'action **Échanger des informations**. L'Agent qui reçoit la carte spéciale l'oriente comme d'habitude, sachant qu'elle ne fait référence qu'à LA SPÉCIALITÉ.

C'est un piège ! La salle secrète est vide.
Tandis que les ennemis se dirigent
vers votre position, vous vous cachez et
espérez découvrir qui aide l'ennemi.



MISSION 7

Traîtres : 6

Cartouches : 7

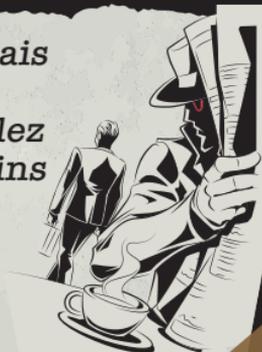
Spécialités : 4



Règle spéciale :

L'action **Éliminer un Traître** ne peut être effectuée que si le Traître a le même nombre d'Indices verticaux (caractéristiques partagées) et horizontaux (caractéristiques non partagées).
Donc un minimum de 4 Indices est requis pour chaque Traître.

Vous avez identifié plusieurs traîtres, mais vous êtes pris au piège et en infériorité numérique. Pour vous échapper, vous allez devoir vous séparer et espérer qu'au moins l'un d'entre vous s'en sorte vivant !



MISSION 8

Traîtres : 8

Cartouches : 8

Spécialités : 4



Règle spéciale :

Les Agents ne peuvent réaliser l'action **Échanger des informations** qu'avec la personne située immédiatement à leur gauche. Pour vous en souvenir, placez les jetons Direction entre chaque Agent, en les faisant pointer vers la gauche.



Après une évasion spectaculaire, vous vous regroupez dans une planque. Mais c'est comme si l'ennemi était au courant de vos moindres actions ! Vous êtes capturés et enfermés dans la planque. Un jeune Agent surveille la pièce où vous êtes emprisonnés. Il vous pense coupables. Arriverez-vous à le convaincre de votre innocence et de vous laisser partir en lui révélant les véritables traîtres ?

MISSION 9

Traîtres : 9

Cartouches : 12

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Exceptionnellement, vous ne recevez que 3 cartes en main au lieu de 5, et vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes en main durant cette mission.

Vous avez convaincu le jeune homme de vous laisser partir, mais vous devez désormais quitter les lieux discrètement. Cependant, les agents habituellement affectés à cette planque ne sont pas les mêmes que d'habitude... qui sont ces inconnus ?



MISSION 10

Traîtres : 9

Cartouches : 10

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Il est interdit de parler pendant cette partie.

Comment les ennemis ont-ils pu découvrir l'existence de cette planque et que c'est ici que vous iriez ? Peut-être que le traître est l'un d'entre vous. Vous commencez à vous méfier les uns des autres...



MISSION 11

Traîtres : 9

Cartouches : 12

Spécialités : 4



Règle spéciale :

Les Agents réalisent l'action **Éliminer un Traître** uniquement avec l'Agent se trouvant immédiatement à leur droite. Pour vous en souvenir, placez les jetons Direction entre chaque Agent, en les faisant pointer vers la droite. Il est interdit de parler pendant cette partie.



Si vous êtes rassurés d'être hors de cause, il ne reste pas moins de traîtres dans votre Organisation. Vous ne pouvez vraiment faire confiance à personne. Mais il doit y avoir des indices dans votre Quartier Général. Vous décidez de désigner un agent d'élite pour s'y infiltrer et y chercher des preuves.



MISSION 12

Traîtres : 6

Cartouches : 6

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Désignez aléatoirement 1 Agent. SEUL cet Agent pourra réaliser l'action **Éliminer un Traître**, mais ne pourra pas réaliser l'action **Identifier un Traître**.

C'est étrange... le Quartier Général semble désert. Après vous être rendus discrètement dans la salle des données, vous remarquez de mystérieux transferts de données. Pouvez-vous comprendre à quoi ces indices font référence ?

MISSION 13

Traîtres : 8

Cartouches : 10

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

L'action **Éliminer un Traître** ne peut être effectuée que si le Traître a le même nombre d'Indices verticaux (caractéristiques partagées) et horizontaux (caractéristiques non partagées). Donc un minimum de 4 Indices est requis pour chaque Traître.

Vous ne parvenez pas à isoler une cible, même en recoupant les données. Cependant, vous découvrez que le traître a prévu de rencontrer le chef du réseau, mais les coordonnées du lieu de rendez-vous sont cryptées. Vous partagez la liste des suspects avec vos coéquipiers et examinez les possibilités une à une.



MISSION 14

Traîtres : 9

Cartouches : 11

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Placez 9 cartes sur la table face cachée. Mettez sur ces cartes un jeton Cible prioritaire. Lorsque vous réalisez l'action **Identifier un Traître**, prenez la carte AVEC le jeton dans l'ordre croissant (de 1 à 9). Puis, l'action **Éliminer un Traître** DOIT être résolue dans l'ordre croissant (de 1 à 9). Vous devez donc collectivement respecter l'ordre des jetons Cible prioritaire pour mener la mission à son terme. De plus, quand vous défaussez n'importe quelle carte (même si elle est face visible quand vous le faites), elle DOIT être défaussée face cachée.

En parcourant la liste des suspects, un nom revient sans cesse : l'Agent X ! Ce n'est pas possible ! Le traître doit rencontrer un associé dans votre Quartier Général, ce soir. Vous décidez donc de rester ici pour lui tendre une embuscade et découvrir qui est cet associé.



MISSION 15

Traîtres : 9

Cartouches : 10

Spécialités : 5



TOUTES



Règle spéciale :

Mélangez toutes les cartes Spéciales avec les autres cartes. Si l'une d'elles devient un Traître, on considère que sa valeur est de 1 ; cette carte n'a aucun multiple ni diviseur. Tous les Indices de la même spécialité seront placés verticalement.

Comme si le fait de découvrir la trahison de X ne suffisait pas, l'identité de son associé est encore plus stupéfiante : le jeune homme de la planque ! X dégaine son arme avant de la pointer sur l'endroit où vous êtes cachés : "Beau travail, agents, maintenant, dites-moi ce que vous savez et je vous laisserai peut-être la vie sauve." Vous décidez de jouer son jeu, mais vous cryptez l'identité des Agents que vous mentionnez.



MISSION 16

Traîtres : 9

Cartouches : 10

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Quand un Agent réalise l'action **Identifier un Traître**, au lieu de défausser 1 carte du Quartier Général, prenez cette carte et celle du Traître (ne les montrez pas aux autres Agents). Désormais la spécialité (couleur/symbole) du Traître est déterminée par la carte du Quartier Général. Quand le Traître est éliminé, mélangez les deux cartes dans le Quartier Général.

EXEMPLE



NOUVEAUX
TRAÎTRES



B16

"Seriez-vous en train de me mentir ?" s'exclame X en pressant son doigt sur la gachette de son arme. Mais vous ne lâchez rien et au dernier moment, elle tire juste au-dessus de vos têtes. Elle esquisse un sourire. "Maintenant que vous avez tous trahi votre Organisation, vous pouvez vous joindre à nous !"



MISSION 17

Traîtres : 9

Cartouches : 9

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Les Agents regardent seulement le dos de leur main de cartes, de sorte à ce qu'ils ne voient plus leurs propres cartes mais que chaque Agent voit les cartes des autres. Pour **Échanger des informations** ou **Donner un Indice**, utilisez les cartes visibles des autres Agents, et non les vôtres. Si un Agent effectue l'action **Échanger des informations**, il pioche une carte du Quartier Général.

Alors que vous éprouviez un certain soulagement à gagner leur confiance, une berline noire se gare. X et le jeune homme approchent du véhicule avec un mélange de crainte et de respect. La fenêtre arrière se baisse et une voix murmure : "Ils en savent trop. Tuez-les tous." Une demi-douzaine d'hommes de main sortent de l'ombre et dégainent leurs armes.



MISSION 18

Traîtres : 9

Cartouches : 9

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Placez 8 cartes face cachée sur la table, plus 1 carte supplémentaire que vous mettez de côté. Quand les Agents obtiennent la récompense grâce à l'action **Éliminer un Traître**, placez la récompense de côté face visible. Une fois les 8 Traîtres éliminés, tous les Agents défaussent leur main et les cartes du Quartier Général face visible. Mélangez les 8 cartes des récompenses et distribuez-les aussi équitablement que possible en commençant par l'Agent qui a éliminé le 8e Traître. Donnez également à cet Agent le dernier Traître à éliminer. Les Agents ne peuvent utiliser que ces 8 cartes pour Éliminer le dernier Traître. Aucune carte ne sera piochée avec l'action **Échanger des informations**.

Alors que vos ennemis tombent les uns après les autres, le grand patron sort de la voiture. Vous reconnaissez la figure politique montante du moment. Il brandit un pistolet. Il n'y a qu'une seule manière de vous sortir de cette situation...



MISSION 19

Traîtres : 9

Cartouches : 9

Spécialités : 5



TOUTES

Règle spéciale :

Placez 8 cartes sur la table face cachée, plus 1 carte supplémentaire, le Caïd, que vous mettez de côté. Pour accomplir cette mission, le Caïd doit être éliminé. À chaque fois qu'un Agent réalise l'action **Éliminer un Traître**, il a la possibilité de choisir de **Donner un Indice** au sujet du Caïd. S'il le fait, il regarde secrètement la carte du Caïd puis choisit 1 carte (ou 2 cartes pour une partie à 2 joueur-euses) de la défausse ou de sa main, et l'utilise pour **Donner un Indice** au sujet du Caïd. Puis l'Agent doit défausser sa main face visible et il ne participe plus au reste de la mission (bien qu'il puisse toujours orienter les Indices reçus pour démasquer n'importe quelle carte Traître devant lui). Quand il ne reste plus qu'un seul Agent en jeu, il doit immédiatement effectuer l'action **Éliminer un Traître** contre le Caïd.

B19

Les Agents qui ont déjà quitté la mission indiqueront si sa déduction est correcte ou non.

Alors que le Caïd s'effondre, vous entendez ses dernières paroles :

“ Vous pensez peut-être nous avoir vaincus, mais j'ai encore beaucoup d'infiltraitres dans votre Organisation !”

Il est grand temps de faire le ménage dans cette agence de renseignement...



MISSION 20

Traîtres : 11

Cartouches : 12

Spécialités : 5



TOUTES