

Objectif

- Être le 1^{er} à sortir à marquer 42 points.

Mise en place

Chaque joueur

- Mélange des cartes agents (suivant nombre d'agent)
- Distribution au hasard de 1 agent par joueur
- Chaque joueur garde secret son agent (carte face cachée)
- Les cartes restantes sont défaussées face cachée

Commun

- Tous les agents dans la chapelle
- Nb d'agents
 - 2 à 4 joueurs : Nb de joueurs + 2
 - 5 à 7 joueurs : 7 agents
- Dossier Top Secret dans maison n° 7
- Pions **décompte** sur case départ piste

Déroulement général

- On joue de manière incognito en faisant avancer tous les agents

Déroulement d'un tour

- 1^{er} joueur lance le dé pour le déplacement : tous les points doivent être répartis
- Répartition du nombre de points entre les agents à son bon gré (1 ou plusieurs agents)
- Déplacement des agents (sens horaire)
 - Possible d'avoir plusieurs agents dans une maison
- Fin de tour : si un agent dans la maison ou est le Dossier Top Secret → Décompte de points
 - Pour chaque agent : nombre de points
 - Numéro affiché dans la maison où il est
 - Bâtisse en ruine = -3
 - Chapelle = 0 points
 - Déplacement des pions décompte sur la piste
 - Déplacement du Dossier Top Secret au choix du joueur actif
 - Obligatoirement dans un lieu inoccupé



Fin de partie

Condition

- Dès qu'un agent atteint 42 points

Vainqueur

- On dévoile les cartes : le possesseur de l'agent qui a atteint 42 points a gagné

Égalité

- Celui qui a été le + loin
- Nouvelle égalité : celui qui a obtenu le + de points lors du dernier décompte



Variante

Espions très doués

- Déplacement du Dossier Top Secret
 - où l'on veut, y compris sur bâtiments occupés
 - peut rester sur place
 - Décompte uniquement lors de l'arrivée d'un nouvel agent si bâtiment occupé
- Dès qu'un agent atteint 29, tentative de démasquage secret
 - Chacun note secrètement sur une feuille à qui appartient chaque agent, y compris agents indépendantes
- En fin de partie : bonus de 5 pts par agent démasqué

