

OPÉRATION ZÈBRE

Mise en place p.2

Agents, votre mission est de transmettre des documents classifiés à propos de monuments, séries, célébrités, etc. Censurez vos documents pour communiquer le moins d'informations possible mais suffisamment pour que les autres agents trouvent la bonne réponse.



Mode coop' p.4-7

COMMENT JOUER ?

Vous pouvez jouer de deux façons différentes à Opération Zèbre :

COOPÉRATIF

Pour 2 à 8 joueurs.

Dans ce mode de jeu, tous les joueurs jouent ensemble contre le jeu. Lisez les règles jusqu'à la page 7.

COMPÉTITIF

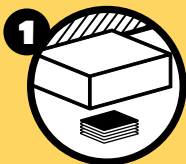
Pour 6 à 12 joueurs.

Dans ce mode de jeu, les joueurs constituent 2 équipes qui s'affrontent pour la victoire. Lisez la mise en place page 2 et les règles à partir de la page 8.

Mode compèt' p.8-12

On vous recommande le mode coopératif pour votre première partie.

MISE EN PLACE



Placez la boîte ouverte au centre de la table avec les cartes DOCUMENTS CLASSIFIÉS à l'intérieur.

Mode coopératif : Mélangez les cartes ÉCHECS et placez-les faces cachées à côté de la boîte de jeu.

Mode compétitif : Laissez les cartes ÉCHECS dans la boîte, vous ne les utiliserez pas.



Mode coopératif : Récupérez la carte MANCHE correspondant au nombre de joueurs, nous vous conseillons de désigner un joueur responsable de cette carte.

Mode compétitif : Répartissez les joueurs en 2 équipes les plus équitables possible. Chaque équipe prend une carte MANCHE du mode compétitif (👤 vs 👤), ainsi qu'une carte INTERCEPTION. Les 2 équipes doivent placer leurs cartes sur la même face.

NOVICE

OU

AVANCÉ

Les cartes MANCHES possèdent 2 faces, une face « novice » et une face « avancé ». Lors de votre première partie, il est conseillé d'utiliser la face « novice », mais à l'avenir (ou si vous vous sentez particulièrement fort en culture générale), n'hésitez pas à utiliser la face « avancé » pour une difficulté plus corsée.

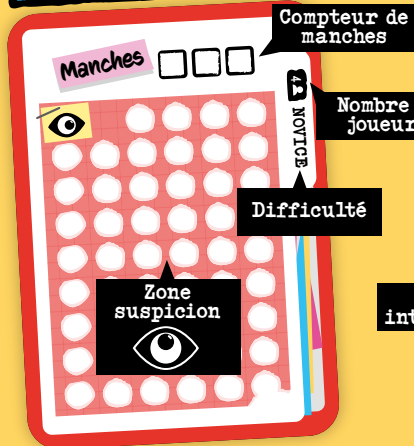


Mode coopératif : donnez à chaque joueur 1 feutre effaçable.

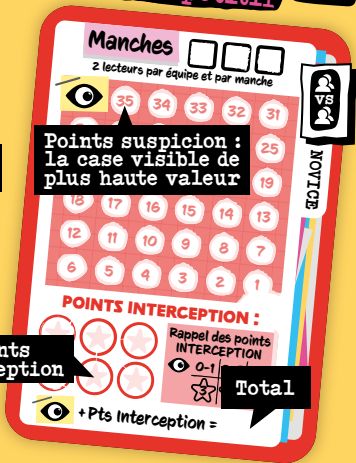
Mode compétitif : donnez à chaque équipe 2 feutres effaçables.

MATÉRIEL

Cartes MANCHES mode coopératif x7



Cartes MANCHES mode compétitif x2



Matériel

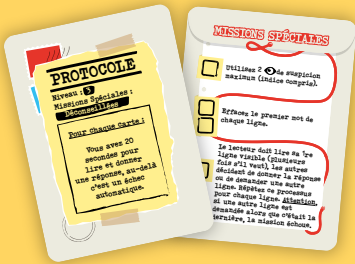
DOSSIERS CLASSIFIÉS x245



Cartes INTERCEPTIONS x2



Cartes PROTOCOLES / MISSIONS SPÉCIALES x4



Cartes ÉCHECS x4



+ 8 feutres effaçables & 1 étui pour emporter le jeu en voyage 3

MODE COOPÉRATIF

BUT DU JEU

Devinez les cartes des autres joueurs sans vous tromper et en utilisant le moins de lignes possibles pour survivre à un nombre de manches imposées.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en plusieurs manches composées de 3 étapes : 1. Choisir un DOCUMENT CLASSIFIÉ, 2. Censurer un DOCUMENT CLASSIFIÉ et 3. Transmettre un DOCUMENT CLASSIFIÉ.

1. CHOISIR UN DOCUMENT CLASSIFIÉ

En simultanément, chaque joueur pioche un DOCUMENT CLASSIFIÉ et choisit la face de son choix. La couleur des cartes permet d'identifier sa catégorie.

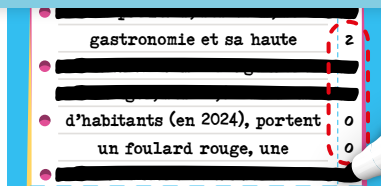
Territoire, ville,
monument,
site naturel

Film, série


Célébrité,
personnage

2. CENSURER UN DOCUMENT CLASSIFIÉ

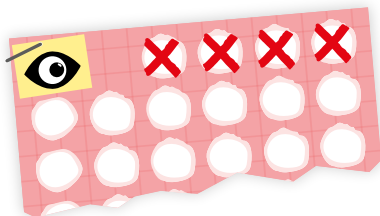
En simultanément, chaque joueur lit secrètement son DOCUMENT CLASSIFIÉ puis censure des lignes entières en les rayant.




Vous allez couper des phrases en plein milieu, c'est normal.

Additionnez les numéros situés à droite de chaque ligne que vous avez laissée visible (cerclé en rouge dans l'exemple page 4). Cochez autant de cases que ce total sur votre zone de SUSPICION .

Vous pouvez vous concerter sur le nombre de cases à cocher.




Exemple avec la carte France en page 3 et 4 :

Le joueur a laissé 5 lignes visibles dont la valeur totale est 4, il coche 4  SUSPICIONS (ici en rouge).

Astuce : en mode novice, il est conseillé à chaque joueur de cocher environ 4 croix maximum.

ATTENTION

À tout moment, si vous devez cocher une case SUSPICION  mais que vous n'en avez plus, **vous perdez immédiatement la partie.**

3. TRANSMETTRE UN DOCUMENT CLASSIFIÉ

Une fois que tous les joueurs ont censuré leur DOCUMENT, chaque joueur à tour de rôle devient le lecteur.



Le lecteur annonce le thème de sa carte puis doit lire son DOCUMENT à voix haute. Il lit le texte dans son intégralité, en respectant la ponctuation mais sans marquer de pause pour les lignes qu'il a censurées lors de l'étape 2.

Il peut relire plusieurs fois son DOCUMENT, mais ne peut participer d'aucune manière au décodage de sa carte.





Les autres joueurs tentent de décoder le DOCUMENT du lecteur. Ils peuvent parler librement pendant leur réflexion et s'ils le souhaitent, peuvent demander un indice au lecteur. Lorsqu'ils pensent avoir deviné le sujet du DOCUMENT, ils font alors une (et une seule) proposition.

INDICES



Le lecteur peut donner un indice maximum par DOCUMENT, au choix parmi deux possibilités :


Initiale : le lecteur indique la lettre surlignée du titre de son DOCUMENT, il s'agit de la première lettre. Ensuite, cochez 2  SUSPICION.

Effacer : le lecteur efface entièrement son DOCUMENT puis choisit la ligne de son choix. Il coche autant de  SUSPICIONS qu'indiquées sur la ligne, et la lit à voix haute. Il ne peut plus lire d'autres lignes de sa carte.

TERRITOIRE

TOP SECRET
copie n°121895

● Cet état transcontinental a des frontières avec la Belgique,	1
● le Brésil et l'Allemagne.	2
● Membre du G7, c'est l'un des pays fondateurs de l'Union européenne. Première	1
● destination touristique en 2024. Il est célèbre pour	2

Après avoir effacé intégralement sa carte, le lecteur décide de lire la ligne « destination touristique en ». Il coche 2  suspicions comme indiqué en bout de ligne. Il ne peut plus rien lire d'autre que cette ligne.

En cas de bonne réponse les espions se félicitent pour leur travail. **BRAVO**

En cas de mauvaise réponse, piochez 1 carte ÉCHEC. et cochez autant de  SUSPICIONS qu'indiquées.

Quelque soit l'issue, un nouveau lecteur est désigné pour répéter l'étape 3 « Transmettre un DOCUMENT ».

4. FIN DE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont été lecteurs, on coche la première case libre du compteur de manche. S'il reste des manches à effectuer, les joueurs retournent à l'étape 1 « Choisir un DOCUMENT CLASSIFIÉ ».



Exemple d'une carte MANCHE à la fin de la seconde manche.

Les joueurs ont coché la deuxième case, en rouge sur l'exemple.

FIN DE LA PARTIE

PERDRE : à n'importe quel moment, si les joueurs doivent cocher une case SUSPICION mais qu'ils n'en ont plus ou doivent piocher une carte ÉCHEC mais qu'il n'y en a plus, la partie est immédiatement perdue.

GAGNER : si la dernière case du compteur de manche est cochée, alors la partie est gagnée. **BRAVO**

Variante

En début de partie, piochez une ou plusieurs cartes PROTOCOLE et/ou MISSIONS SPÉCIALES.

PROTOCOLE : ajoute une contrainte à respecter tout au long de la partie (même avec l'usage des indices).


MISSIONS SPÉCIALES : vous devez réussir les 4 missions représentées sur la carte, sinon vous perdez la partie. Chaque joueur ne peut réaliser qu'une seule mission à la fois. Une mission n'est réussie que si le DOCUMENT CLASSIFIÉ utilisé pour la mission est deviné.

Plus difficile

Vous pouvez suivre toutes ou partie des suggestions suivantes : retirer des cartes ÉCHECS, retirer des cases SUSPICIONS, interdire l'usage des indices.

MODE COMPÉTITIF

BUT DU JEU

Devinez les cartes des autres joueurs sans vous tromper et en utilisant le moins de lignes possibles. Vous devez faire plus de points que l'équipe adverse en cochant un minimum de cases  suspicion et en réussissant des interceptions.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en plusieurs manches composées de 3 étapes : 1. Choisir un DOCUMENT CLASSIFIÉ, 2. Censurer un DOCUMENT CLASSIFIÉ et 3. Transmettre un DOCUMENT CLASSIFIÉ. Chaque équipe désigne 2 lecteurs par manche pour réaliser toutes ces étapes.

1. CHOISIR UN DOCUMENT CLASSIFIÉ

En simultanément, chaque lecteur pioche un DOCUMENT CLASSIFIÉ et choisit la face de son choix. La couleur des cartes permet d'identifier sa catégorie.

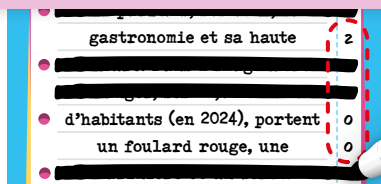
Territoire, ville,
monument,
site naturel

Film, série


Célébrité,
personnage

2. CENSURER UN DOCUMENT CLASSIFIÉ

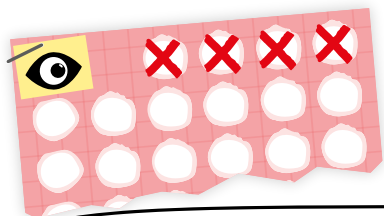
En simultanément, chaque lecteur lit secrètement son DOCUMENT CLASSIFIÉ puis censure des lignes entières en les rayant.




Vous allez couper des phrases en plein milieu, c'est normal.

Additionnez les numéros situés à droite de chaque ligne que vous avez laissée visible (cerclé en rouge dans l'exemple page 8). Cochez autant de cases que ce total sur votre zone de SUSPICION .

Vous pouvez vous concerter sur le nombre de cases à cocher.




Exemple avec la carte France en page 3 et 4 :


Le joueur a laissé 5 lignes visibles dont la valeur totale est 4, il coche 4  SUSPICIONS (ici en rouge).

Astuce : en mode novice, il est conseillé à chaque joueur de cocher environ 4 croix maximum.

ATTENTION

À tout moment, si vous devez cocher une case SUSPICION  mais que vous n'en avez plus, **vous perdez immédiatement la partie** et c'est l'équipe adverse qui l'emporte.

3. TRANSMETTRE UN DOCUMENT CLASSIFIÉ

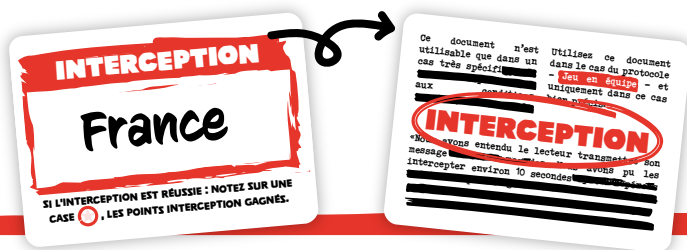
Une fois que tous les lecteurs ont censuré leur DOCUMENT, chacun va lire sa carte à tour de rôle. L'équipe avec le plus de points suspicion  lit en premier. En cas d'égalité c'est celle qui a le plus de points interception.



Le lecteur annonce le thème de sa carte puis doit lire son DOCUMENT à voix haute. Il lit le texte dans son intégralité, en respectant la ponctuation mais sans marquer de pause pour les lignes qu'il a censurées lors de l'étape 2.

INTERCEPTION

Après la première lecture du DOCUMENT l'équipe adverse a 10 secondes (décomptées à voix haute par l'équipe du lecteur) pour trouver la réponse et la noter secrètement sur sa carte INTERCEPTION. Mettez la carte INTERCEPTION face cachée de côté pour le moment.




Le lecteur peut ensuite relire plusieurs fois son DOCUMENT à son équipe mais ne peut participer d'aucune manière au décodage de sa carte.



Les autres joueurs de l'équipe tentent de décoder le DOCUMENT du lecteur. Ils peuvent parler librement pendant leur réflexion et s'ils le souhaitent, peuvent demander un indice au lecteur. Lorsqu'ils pensent avoir deviné de quoi parle le DOCUMENT, ils font alors une (et une seule) proposition.




INDICE


Initiale : le lecteur indique la lettre surlignée du titre de son DOCUMENT, il s'agit de la première lettre. Ensuite, cochez 2  de SUSPICION.




En cas de bonne réponse les espions se félicitent pour leur travail.

BRAVO

En cas de mauvaise réponse, cochez 5  SUSPICIONS.

RÉSOLUTION INTERCEPTION

Lorsque l'équipe du lecteur a fait sa proposition (que la réponse soit correcte ou non), vérifiez la carte INTERCEPTION de l'équipe adverse. Si la réponse inscrite sur la carte INTERCEPTION est correcte, l'équipe adverse gagne des points d'INTERCEPTION. Ces points dépendent de la quantité de  SUSPICION cochée par le lecteur. Référez-vous au barème suivant :

 0-1 coché par le lecteur	2-3 coché par le lecteur	4+ coché par le lecteur
 3 pts	 2 pts	 1 pt

Notez ces points sur une case INTERCEPTION libre. Si l'INTERCEPTION est ratée, rien ne se passe.




6 5 4 3 2 1

POINTS INTERCEPTION :



SI L'INTERCEPTION EST RÉUSSIE : NOTER SUR UNE CASE  LES POINTS INTERCEPTION GAGNÉS.

Le lecteur a utilisé 4  suspicion pour faire deviner la France à son équipe. L'interception est réussie, l'équipe adverse note donc 1 point sur une case interception libre (en rouge sur l'exemple).

Quelque soit l'issue, un nouveau lecteur est désigné. pour répéter l'étape 3 « Transmettre un DOCUMENT ».

4. FIN DE MANCHE

Lorsque 2 joueurs par équipe ont été lecteurs, on coche la première case libre du compteur de manche. S'il reste des manches à effectuer, les joueurs retournent à l'étape 1 « Choisir un DOCUMENT CLASSIFIÉ ».



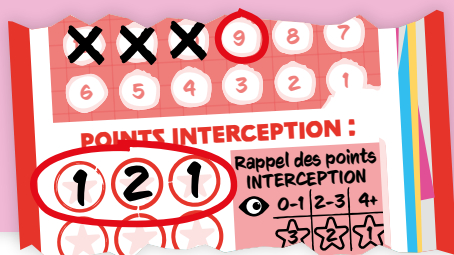
Exemple d'une carte MANCHE à la fin de la seconde manche.

Les joueurs ont coché la deuxième case, en rouge sur l'exemple.

FIN DE LA PARTIE

PERDRE : à n'importe quel moment, si les joueurs doivent cocher une case SUSPICION mais qu'ils n'en ont plus, l'équipe adverse l'emporte.

GAGNER : Chaque équipe additionne ses points d'INTERCEPTION avec ses points de SUSPICION (la case visible de plus haute valeur). L'équipe avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, l'équipe qui possède le plus de points d'INTERCEPTION gagne.



L'équipe B a réussi 3 interceptions durant la partie lui rapportant 1 + 2 + 1 points (4 au total). Elle termine avec la valeur de suspicion visible « 9 ». L'équipe totalise un score de 13 points (9 + 4).

CRÉDITS

Auteur/illustrateur : Lenny Landau **Écriture des cartes :** Florian Esteve & Lenny Landau **Correction/relecture :** Amélie & Lisa Maillot **Édition :** Big Moustache Games **Conseils et production :** Nicolas Aubry (Synergy Games) **Distribution :** Blackrock Games