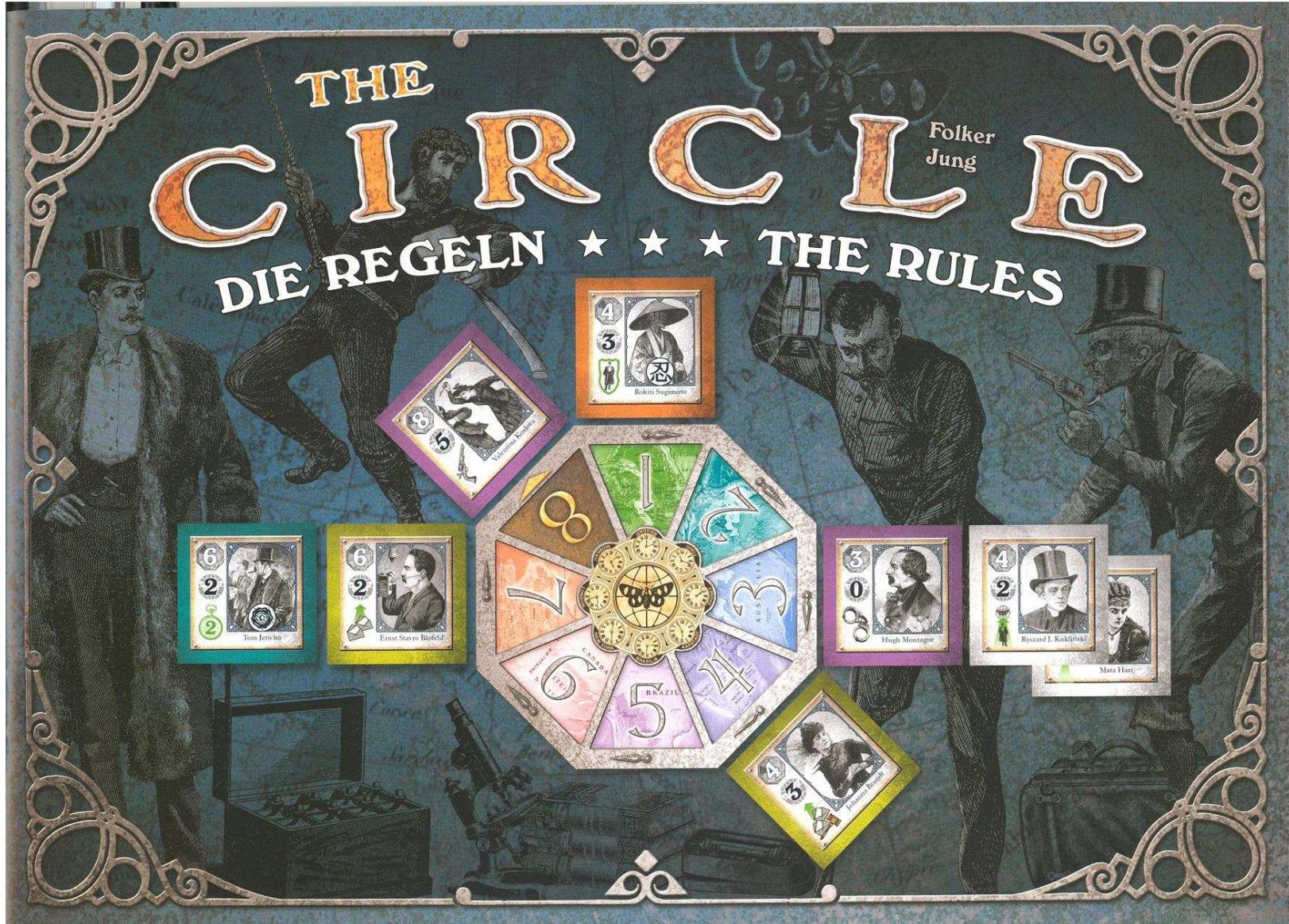


The Circle (Le Cercle) – Règles

Un jeu de Folker Jung pour 2-6 joueurs à partir de 12 ans.



The Circle (Le Cercle) – Règles



Composants

- A 120 marqueurs de services secrets en bois de 6 couleurs différentes et 1 marqueur en bois *Le Cercle*
- B 60 Cartes espions
- C 1 Roue du temps avec un rivet
- D 6 Marqueurs services secrets
- E 1 Table de points de victoire (PV)
- F 1 Marqueur premier joueur et ces règles

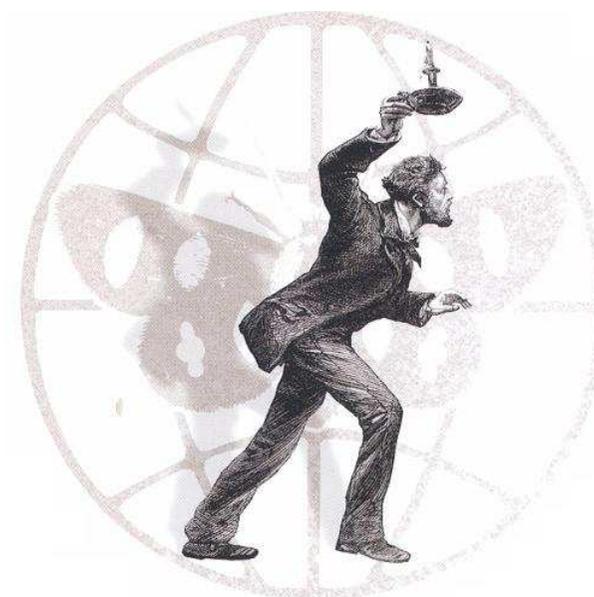
Argument

1889, en pleine période Victorienne, une ère de changements provoquée par la révolution française et les guerres napoléoniennes. L'industrialisation mène au capitalisme. Les nouveaux empires financiers s'ouvrent au pouvoir alors que les anciens reviennent de leur état de grâce.

Les Etats-Unis, l'Asie et l'Europe sont englués dans une lutte amère pour le contrôle économique mondial. C'est un moment parfait pour l'avènement d'une société secrète plus dangereuse que le Yakuza, plus mystérieuse que les Illuminati, *Le Cercle*.

Pendant cette époque dangereuse, de 2 à 6 joueurs contrôlent chacun un service secret dans le but de protéger l'humanité contre l'objectif avoué du *Cercle* : La domination globale. Mais ils ne sont pas uniquement en train de combattre le *Cercle* - Les vieilles rivalités et les nationalismes demeurent en dépit de la menace imminente. La fidélité peut être achetée. Les joueurs louent des espions pour essayer de découvrir les secrets du *Cercle*, infiltrer ses rangs et capturer ses membres. Les joueurs coopèrent parfois pour atteindre leurs buts, mais ils sont le plus souvent en concurrence les uns avec les autres. Si à la fin de la partie vous avez le plus d'espions dans les rangs du *Cercle*, vous pourrez détruire la société secrète et gagner la partie.

Mais vous devez faire attention car le *Cercle* possède également sa chance de gagner...



The Circle (Le Cercle) – Règles

Résumé du jeu

Déroulement du jeu

Le Cercle est un jeu organisé en tours. Le premier joueur commence le tour. Après chaque tour, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Chaque tour se compose de 3 phases. Les joueurs jouent chaque phase l'une après l'autre. Tous les joueurs sont actifs en même temps, ils ne sont pas en permanence en train d'attendre que leur prochain tour arrive.

Secrets

Vous recherchez constamment de nouveaux secrets au sujet du *Cercle*, parce que c'est seulement quand vous en saurez assez à son sujet que vous pourrez capturer ses membres de haut rang. En même temps, les secrets sont utilisés pour contacter les espions qui peuvent être loués pour gagner encore plus de secrets, capturer plus de membres du *Cercle* ou vous débarrasser des services secrets rivaux. Votre but le plus important, cependant, est d'infiltrer le *Cercle* avec vos espions.

Victoire par infiltration et capture

Vous atteindrez votre but de détruire le *Cercle* en suivant deux stratégies : Attaquer de l'extérieur par capture, attaquer de l'intérieur par infiltration.

Pour chaque infiltration réussie et chaque capture réussie, vous gagnez des PV. **En gagnant 20 PV, vous éliminez le *Cercle* et gagnez la partie.**

Le *Cercle* gagne...

Chaque capture, indépendamment du joueur ou du service secret qui l'effectue, alarme le *Cercle* et l'amène à renforcer ses efforts pour dominer le monde. **Si le *Cercle* gagne 20 PV avant n'importe quel joueur, le *Cercle* gagne la partie** en démantelant tous les services secrets. Un seul service, le plus faible, sera épargné pour rejoindre les rangs du *Cercle*. **Le joueur avec le moins de PV gagne la partie.** Dans le nouvel ordre mondial du *Cercle* ce joueur peut s'autoproclamer un 'gagnant'.

Les services secrets

Dans ce jeu il y a 6 services secrets qui combattent le *Cercle*. Ce sont, de haut en bas :



Etats-Unis - La **Division de renseignement militaire** (MID) de l'armée des Etats-Unis a été fondée en 1885. Certaines de ses parties existent toujours dans l'INSCOM.



Angleterre - La **Direction de renseignement militaire** (DMI) était une division du ministère britannique de la défense (MoD), fondé en 1888.



Russie - **Ochrana** (охрана) était le titre officieux des différents services secrets et de la police militaire en Russie. Le titre officiel était Ochrannoje Otdelenie (Охранное отделение, département de la sécurité).



Prusse/Allemagne - L'**Abteilung III b** (la division III b) était le service de renseignement militaire de l'armée prusse/allemande jusqu'à la fin de la première guerre Mondiale (1918). Le service de renseignement a été fondé en 1889 en tant que division de l'organisation générale.

The Circle (Le Cercle) – Règles



France - Le **Deuxième bureau** est la deuxième division de l'organisation générale du service de renseignement étranger français, fondée en 1871.



Japon - **Kempeitai** (憲兵隊) est l'expression japonaise pour la division de police militaire. C'est également le titre de la police militaire de l'armée impériale japonaise de 1881 jusqu'à la fin de la deuxième guerre mondiale, qui a également assuré des travaux de renseignement.

(Toutes les références de la règle initiale viennent de Wikipedia.)

Tous les services secrets ont les mêmes chances de succès. La seule différence est que chaque service secret a 2 espions exclusifs qui pourront interrompre une action s'ils en reçoivent l'ordre de leur Centrale. Voir le chapitre **Espions exclusifs** page 5.

Les divisions des services secrets



Chacune des 6 services secrets a une structure identique, composée de **4 divisions**. Chaque division est représentée par une couleur.

Jaune : "Récupération et analyse des renseignements" (**abréviation INT** - renseignement)

Turquoise : "Planification et support stratégique" (**abréviation SUP** - support)

Orange : "Contrôle et recrutement des agents" (**abréviation REC** - recrutement)

Pourpre : "Sécurité et opérations extérieures" (**abréviation OPS** - opérations)

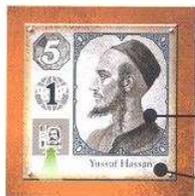
Les secrets du Cercle



Le moteur du jeu et les moyens de gagner sur les activités déloyales du *Cercle* sont les secrets que vous recueillez avec votre agence et les espions pendant le déroulement de la partie.

Sur la table des PV vous trouvez les quatre divisions, représentées par leur couleur, près de l'affichage des PV. **Les secrets sont représentés par une enveloppe**. Tous les secrets que vous gagnez sont indiqués sur la table des PV par 4 marqueurs en bois de votre couleur, un par division qui a gagné des secrets.

Les espions



Temps de préparation

Portrait

Alias



PV

Action

Chaque carte espion montre le portrait et l'alias de l'espion ainsi que 3 symboles du côté gauche.

Un espion a besoin d'une certaine quantité de temps de préparation avant de pouvoir effectuer son action. La valeur du haut (dans le symbole octogonal de la roue du temps) indique la durée du temps de préparation en tours. La carte espion est placée près du nombre approprié de la roue du temps, qui tourne d'une case octogonale (1/8 de tour) à chaque tour. Quand la carte espion atteint la case 8, les préparations sont terminées.

The Circle (Le Cercle) – Règles

La valeur du milieu montre le nombre de PV que le joueur et son service secret gagnent quand cet espion infiltre le *Cercle*.

Le symbole du bas montre le type d'espion, qui représente l'action que cet espion peut effectuer pendant la partie. Voir le chapitre **Actions d'espions** page 10.

La bordure colorée indique à laquelle des quatre divisions l'espion appartient.

Espions 'exclusifs'



Chacun des 60 espions du jeu peut être loué par n'importe quel service secret. Ce sont des mercenaires qui utilisent leurs compétences pour n'importe qui souhaitant payer leur prix. Cependant, 2 espions de chaque nation ont préservé une certaine fidélité à leur patrie. Ceci est représenté par le symbole de leur pays sous leur portrait.

Si un tel espion tente d'effectuer une action avec laquelle son service secret n'est pas d'accord, elle peut donner l'ordre à l'espion d'annuler l'action. L'action ne sera pas exécutée (voir le chapitre **services secrets** page 6).

Préparation de la partie

La roue du temps



Installez la petite pièce du rivet sous la roue octogonale du temps. Bloquez-la maintenant en installant la grande pièce du rivet dessus (voir le schéma page 15). Vous devriez maintenant pouvoir faire tourner la roue du temps.

Placez la roue du temps sur la table de jeu en laissant assez d'espace autour pour qu'elle tourne librement. Au début de la partie, la roue du temps peut être dans n'importe quelle direction.

Cartes espions



Triez les 60 cartes espions par couleur (jaune, turquoise, orange et pourpre - 10 cartes chacune), représentant les divisions, et les cartes grises (20)), représentant les espions neutres.

Chacune des 4 couleurs est divisée en 4 types d'espion différents, représentés par les valeurs et les symboles du côté gauche.

Triez chaque couleur par ses 4 types d'espion. Vous devriez maintenant avoir 16 piles de cartes qui sont placées face visible dans une grille 8x2 sur le côté de la table de jeu.

Dans 12 de ces 16 piles, il y a 1 espion exclusif, représenté par le symbole de son service secret sous son portrait. Placez les espions exclusifs au sommet des piles.

Après mélange des 20 cartes espions neutres, placez les 2 cartes du dessus face visible et les 18 cartes restantes face cachée à côté.

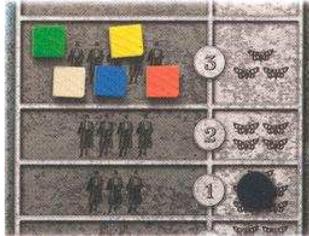
The Circle (Le Cercle) – Règles

Marqueurs de services secrets



Les couleurs des marqueurs de bois ne sont pas attribuées aux services secrets. A la place, chaque joueur peut librement choisir sa couleur. Le premier joueur choisit d'abord, suivi dans le sens des aiguilles d'une montre des autres joueurs.

Table des PV



Chaque joueur place un de ses marqueurs dans la case de départ de la rangée grise de la table de PV. La case de départ est déterminée par le nombre de joueurs, représenté par les silhouettes d'espion. Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, les marqueurs sont placés dans la case 3. Maintenant le marqueur du *Cercle* est placé dans sa case de départ (représentée par les symboles papillons du *Cercle*) d'une manière similaire. Par exemple, dans une partie à 5 joueurs le marqueur du *Cercle* doit être placé dans la case 1 du chaos.

Premier joueur

Le joueur le plus mystérieux devient le premier joueur du premier tour. Si les joueurs ne peuvent pas décider lequel cache le plus de secrets, vous pouvez utiliser n'importe quelle méthode de votre choix pour déterminer le premier joueur. Il obtient le marqueur de premier joueur.

Services secrets

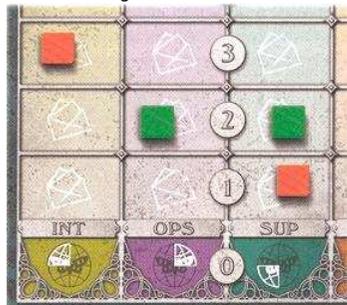


Le premier joueur choisit un des 6 services secrets et prend le marqueur correspondant, suivi dans le sens des aiguilles d'une montre des autres joueurs. Chaque joueur tourne son marqueur de service secret du côté passif. Le marqueur peut être activé plus tard pendant la partie (voir le chapitre **Activer le marqueur de service secret** page 8).

Travail du premier joueur

Chaque tour se compose de 3 phases. Le travail du premier joueur est de débiter chaque phase. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque phase. Après que chacune des 3 phases d'un tour a été exécutée, le marqueur de premier joueur va dans le sens des aiguilles d'une montre au prochain joueur. Il est maintenant le premier joueur et commence les phases 1 à 3 du tour suivant.

Tour de jeu – Phase 1



4 nouveaux secrets

Dans cette phase, due à l'activité constante de son service secret, **chaque joueur reçoit 4 nouveaux secrets.** Les secrets sont indiqués en déplaçant les marqueurs de sa propre couleur sur la table des PV. Les secrets peuvent être librement distribués dans les 4 divisions. Vous pouvez donner un secret à chaque division, ou 4 secrets à une division, ou n'importe quelle autre distribution de votre choix. Si, par exemple, vous voulez donner 2 secrets à une division qui n'a encore aucun secret, vous pouvez mettre un marqueur de votre couleur dans la case 2 de cette division. Le nombre de secrets est incrémenté de cette façon à chaque tour. Chaque division peut comporter un maximum de 12 secrets.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Payez 2 secrets pour activer un espion

Pendant la phase 1 vous pouvez également activer les espions inutilisés.



Dans le monde des espions, l'argent a peu de valeur – les secrets en ont bien plus parce que même à la fin du 19^{ème} siècle, la connaissance montre le pouvoir.

Vous ne pouvez activer qu'un espion qui se trouve sur une des 16 piles de couleur. **Informez-le de 2 des 4 secrets que votre service secret a recueillis dans cette phase** pour attirer son attention. Naturellement, après l'avoir informé, ces 2 secrets ne sont plus des secrets et ne peuvent pas être distribués aux divisions.

En dépensant 2 secrets supplémentaires, vous pouvez également activer un des espions gris face visible. Si vous utilisez les deux activations, vous n'avez plus aucun secret à distribuer dans la phase 1. **Il n'est pas permis d'activer deux espions de couleur grise ou deux espions de couleur.** Vous ne pouvez pas utiliser pour l'activation d'autres secrets que ceux reçus dans cette phase.

Après que vous avez activé un espion, la carte espion est placée près de la roue du temps en face du nombre correspondant à la valeur de l'espion en haut à gauche de sa carte. Placer un espion de cette façon ne signifie pas qu'il vous appartient, ainsi vous ne pouvez pas le marquer avec un de vos marqueurs.

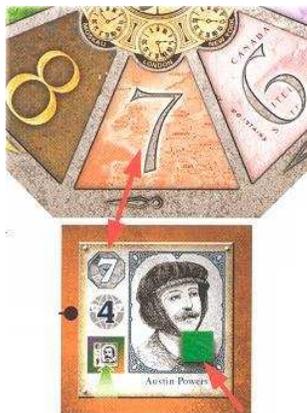
Après avoir activé un des espions neutres face visible, piochez un nouvel espion neutre de la pioche correspondante, il y aura ainsi toujours 2 espions neutres à choisir.

Le premier joueur active un espion neutre

Le premier joueur doit toujours activer un espion neutre. Il n'a pas à payer de secrets pour cette activation et est toujours autorisé à utiliser ses deux activations normales.

Tour de jeu – Phase 2

Exécution des actions



Dans cette phase, un joueur avec des espions actifs (voir le chapitre **Tour de jeu – Phase 3** page 8) peut les utiliser pour **effectuer l'action indiquée par le symbole sur leur carte espion.** Voir le chapitre **Actions d'espions** page 10 pour plus d'informations sur les actions.

Un joueur peut utiliser autant de ses espions actifs qu'il souhaite. Les actions peuvent être exécutées dans l'ordre de son choix. **Toutes les actions doivent être terminées avant que le prochain joueur annonce les actions de ses espions actifs.**

Préparation d'un espion pour sa prochaine action

Après avoir terminé une action, un espion démarre immédiatement les préparations pour sa prochaine action. **Le joueur place la carte espion près de la roue du temps en face du nombre correspondant à la valeur de l'espion en haut à gauche de sa carte** et met un de ses marqueurs sur lui pour indiquer que c'est son espion.

Si un espion est placé près de la roue du temps en face d'un nombre qui est déjà occupé par un autre espion, il est placé plus loin vers l'extérieur, créant de ce fait une rangée de deux espions ou plus. Il n'est pas nécessaire que la rangée soit parfaitement droite du moment que l'ordre de la rangée soit clairement identifiable (voir page 16), parce que plus tard pendant la partie les espions reviennent en possession des joueurs dans cet ordre, en commençant par l'espion le plus à l'intérieur.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Activer le marqueur de service secret

En dépensant 1 PV, un joueur peut activer son marqueur de service secret en le retournant du côté coloré. C'est seulement en ayant un marqueur activé qu'il pourra plus tard donner l'ordre à un de ses espions exclusifs d'annuler une action. L'espion exclusif n'effectuera alors pas l'action qu'il était sur le point d'exécuter. A la place il sera placé près de la roue temps comme d'habitude et le marqueur de service secret sera retourné du côté passif.

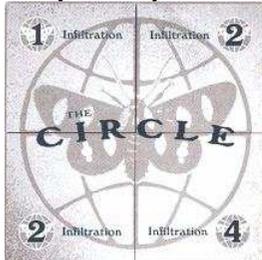
Au prochain tour il pourra être réactivé en perdant un autre PV.

Infiltration



Un espion qui n'a pas effectué d'action pendant cette phase peut être utilisé pour infiltrer le *Cercle*. **Pour ce faire, le joueur retourne la carte espion sur son verso (coté infiltration) et la place devant lui.** Le joueur gagne immédiatement les PV indiqués au dos et déplace son marqueur sur la case adéquate de la table des PV. Un joueur ne peut utiliser qu'un espion par tour pour infiltrer le *Cercle* (il y a des exceptions à cette règle - voir le chapitre **Actions d'espions** page 11) et gagner les PV correspondants.

PV spéciaux pour une infiltration d'équipe



Au verso de chaque carte espion de couleur vous pouvez voir un quart de papillon qui est le symbole du *Cercle*. Tous les espions d'une division ont le même quart de papillon sur leur verso. Si vous parvenez à faire infiltrer le *Cercle* par 4 de vos espions, **en reconstituant l'image du papillon, vous marquez un PV additionnel** parce que ces 4 espions de quatre divisions différentes se complètent parfaitement.

Les espions neutres sans quart de papillon au verso peuvent être utilisés comme jokers pour compléter n'importe quelle partie absente de l'image du papillon.

Démasquer un espion infiltré

Dans la situation où le *Cercle* est très près de réaliser la domination du monde, il peut être une bonne idée qu'un joueur affaiblisse massivement le *Cercle* en sacrifiant un pion. Faites sauter la couverture d'un de vos espions qui a déjà infiltré le *Cercle* ! Cela secouera le haut de l'organisation et arrêtera ses plans immédiats. **Vous et le Cercle perdez un nombre de PV égaux à la valeur de l'espion.** La carte d'espion est retirée de la partie.

Tour de jeu – Phase 3

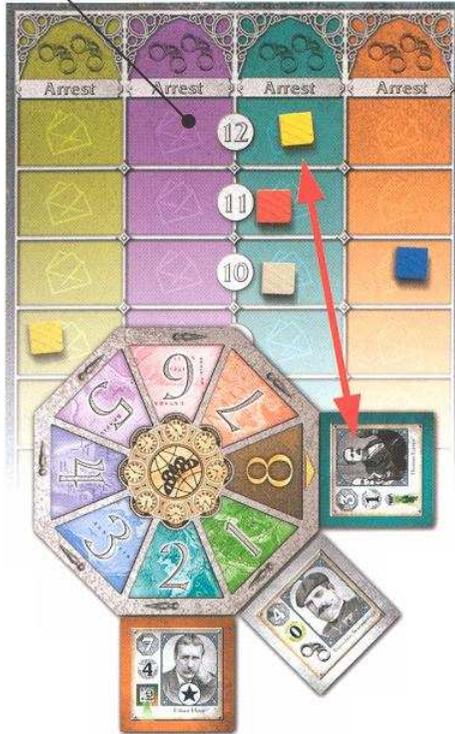


Faire tourner la roue du temps

Au début de la phase 3 le premier joueur fait tourner la roue du temps dans le sens des aiguilles d'une montre (comme indiqué par les flèches) d'une case de l'octogone (soit 1/8 de tour). Les cartes espions se trouvant autour de la roue du temps ne sont pas déplacées, ainsi elles se déplacent automatiquement vers un numéro immédiatement inférieur au nombre précédent.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Louer les espions de couleur



Il est maintenant temps de louer de nouveaux espions pour votre service secret. Chaque espion sans marqueur de joueur en face de la case 8 (identifiée par une flèche dorée) de la roue du temps après sa rotation va devenir membre d'un service secret. S'il y a au moins deux espions placés en face de la case 8, les joueurs démarrent la distribution avec la carte espion la plus proche de la roue du temps, et ainsi de suite, selon la position de la carte.

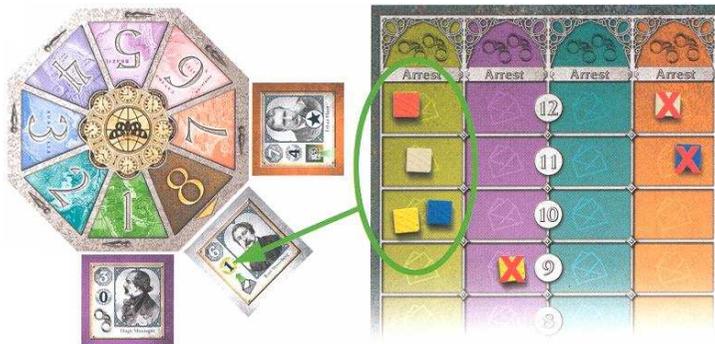
Quand la bordure de la carte espion indique que l'espion est spécialisé dans une division spécifique (voir le chapitre **Les espions** page 4), il ira automatiquement vers le service secret en tête dans ce domaine. **Le joueur, qui possède le plus de secrets dans la division indiquée par la bordure de la carte espion peut prendre l'espion et le placer devant lui.** Cet espion est prêt à effectuer une action.

Enchère pour un espion en cas d'égalité

Si au moins 2 joueurs ont autant de secrets dans la division indiquée par la bordure de la carte espion, ils peuvent utiliser les secrets pour enchérir pour l'espion. Le premier joueur (ou celui des participants qui se trouve le plus près du premier joueur dans le sens horaire) commence l'enchère. Il peut passer ou offrir 1 secret de la couleur de la division appropriée. Le prochain participant à l'enchère en sens horaire peut maintenant choisir de passer ou d'incrémenter l'offre de 1 secret additionnel. Il n'est pas permis de perdre un tour ou d'incrémenter l'offre de plus de 1 secret.

Un joueur qui passe ou n'a pas assez de secrets de la couleur appropriée pour incrémenter l'offre ne peut plus participer à l'enchère. Dès qu'un seul participant reste, ce joueur peut prendre la carte d'espion et la placer devant lui. Il déplace ensuite son marqueur dans la division appropriée vers le bas d'un nombre de cases égal aux secrets qu'il a offerts.

Louer les espions neutres (gris)



S'il y a un espion neutre (sans spécialisation dans une division) se trouvant en face de la case 8 de la roue du temps, tous les joueurs peuvent participer à l'enchère.

La couleur du symbole moyen indique quels secrets sont utilisés pour enchérir pour l'espion. Par exemple, s'il y a une couleur jaune, les joueurs peuvent seulement utiliser des secrets de leur division jaune "Récupération et analyse des renseignements" (INT).

Si la couleur du symbole moyen est grise, les secrets de chacune des 4 divisions peuvent être utilisés pour enchérir. Le plus haut enchérisseur décide quels secrets de quelles divisions il donnera après avoir gagné l'enchère.

L'enchère se passe de la même façon que pour l'enchère d'espion de couleur en cas d'égalité.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Actions d'espions

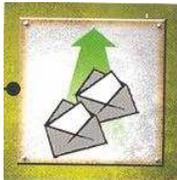
Toutes les actions d'espions (à de très rares exceptions) ont lieu pendant la phase 2 et sont résolues immédiatement, ce qui signifie, par exemple, que vous pourriez gagner un nouveau secret à distribuer à une de vos divisions juste après avoir joué l'action appropriée d'un espion.

Après avoir effectué son action, l'espion reste à votre service et commence immédiatement la préparation de sa prochaine action. Après la résolution de son action, vous placez sa carte espion en face près de la roue du temps en face du nombre correspondant à la valeur de l'espion en haut à gauche de sa carte. C'est le temps en nombre de tours dont il a besoin avant qu'il ne redevienne totalement opérationnel. Placez en outre un marqueur de votre couleur sur la carte pour indiquer que cet espion vous appartient.

Actions d'espions de la division INT (Jaune)

La division "Récupération et analyse des renseignements" se concentre sur l'acquisition de nouveaux secrets. Ses espions s'assureront que vous gagnez beaucoup de nouveaux secrets pour le recrutement de nouveaux espions et la capture des membres du *Cercle*.

2 secrets supplémentaires (neutre : 1)



Cet espion est un maître de la récupération de nouvelles données. Vous gagnez 2 nouveaux secrets (1 nouveau secret en cas d'espion neutre) que vous pouvez immédiatement distribuer à 1 ou 2 divisions, les vôtres et/ou celles du service secret de tout autre joueur.

2 secrets détruits (neutre : 1)



L'espion fouille furtivement dans les archives et détruit une partie des renseignements recueillis. Réduisez immédiatement le nombre de secrets d'un total de 2 (1 en cas d'espion neutre) dans 1 ou 2 divisions, les vôtres et/ou celles du service secret de tout autre joueur.

2 secrets supplémentaires pendant une enchère (neutre : 1)



Cet espion a des secrets inconnus en sa possession qu'il peut utiliser pendant une enchère en phase 3 (voir page 9). Le gain d'une enchère n'exige pas que vous utilisiez l'espion. Cependant, quand vous l'utilisez, vous pouvez réduire votre enchère de 2 (1 en cas d'espion neutre). Cet espion vous permet également d'offrir jusqu'à 2 secrets dans une enchère pour laquelle vous ne possédez aucun secret adéquat. Après avoir effectué son action pendant la phase 3, la carte espion est immédiatement placée près de la roue du temps.

2 nouveaux secrets au lieu de 4 pour un adversaire (neutre : 3)



Cet espion détruit des sources d'information importantes. Placez la carte espion devant un autre joueur avec 1 de vos marqueurs sur lui. Le joueur attaqué par cet espion recevra seulement 2 nouveaux secrets (3 en cas d'espion neutre) lors de sa prochaine phase 1. Après avoir effectué son action pendant la phase 1 (voir page 6), la carte espion est immédiatement placée près de la roue du temps.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Actions d'espions de la division SUP (Turquoise)

Les espions de la division "Planification et support stratégique" sont des maîtres du temps et seront invités quand quelque chose doit se produire dans la hâte.

Perfectionner le support : Gagner 2 périodes (neutre : 1)



Le support de cet espion aide à accélérer les préparations de ses collègues. Déplacez, autour de la roue du temps, 2 espions de 1 case vers l'avant ou 1 espion de 2 cases vers l'avant (1 espion de 1 case vers l'avant en cas d'espion neutre).

Obstacles inattendus : Perdre 2 périodes (neutre : 1)



Cet espion connaît des méthodes parfaites pour gêner la préparation de ses adversaires. Déplacez, autour de la roue du temps, 2 espions de 1 case vers l'arrière ou 1 espion de 2 cases vers l'arrière (1 espion de 1 case vers l'arrière en cas d'espion neutre).

Contrôler le temps



Cet espion est le parfait maître des préparations. Vous pouvez l'utiliser après le premier joueur - qui peut être vous-même – pour faire tourner la roue du temps et tous les effets résultant de cette rotation sont entièrement résolus. Tournez la roue du temps d'une case additionnelle avec toutes les conséquences correspondantes. Après avoir effectué son action pendant la phase 3, la carte espion est immédiatement placée près de la roue du temps.

Infiltrer le Cercle avec un espion supplémentaire



Cet espion est un expert en infiltrations. Vous pouvez l'utiliser pour infiltrer le *Cercle* avec un espion supplémentaire ce tour-ci. Cependant, l'infiltrateur supplémentaire ne peut pas être l'espion effectuant cette action.

Actions d'espions de la division REC (Orange)

La division "Contrôle et recrutement des agents" s'assure que les bonnes personnes rejoignent les rangs du service ou désertent les rangs des services des adversaires, elle s'occupe également de la sécurité.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Changer de division



Cet espion est un parfait recruteur. Placez-le à moitié sur une carte espion grise ou de couleur qui se trouve près de la roue du temps et qui n'a aucun marqueur sur elle. Quand cet espion atteint la case 8 de la roue du temps et offre ses services, vous pouvez choisir la division par laquelle il veut être loué, selon les règles d'embauche des espions de couleur (voir le chapitre **Louer les espions de couleur** page 9). Après avoir effectué son action pendant la phase 3, la carte espion de l'espion de recrutement est immédiatement placée près de la roue du temps.

Changer de spécialisation vers le neutre



Cet espion sait comment leurrer les faits. Placez-le à moitié sur une carte espion de couleur qui se trouve près de la roue du temps et qui n'a aucun marqueur sur elle. Quand cet espion offre ses services, il est automatiquement considéré comme neutre et tous les joueurs peuvent enchérir sur lui. Après avoir effectué son action pendant la phase 3, la carte espion est immédiatement placée près de la roue du temps.

Désertion



Cet espion de recrutement a les bons arguments contre l'employeur actuel. Enlevez le marqueur d'un espion autour de la roue du temps. Il peut être l'un de vos marqueurs. Quand cet espion atteint la case 8 de la roue du temps, il est considéré comme chômeur et pourra être loué de la manière habituelle.

Garde personnelle



Cet espion est un garde du corps compétent. Placez-le à moitié sur une carte espion de votre choix. Si cet espion est attaqué par n'importe quel type d'attaque, cette attaque échoue. L'espion attaquant et le garde du corps sont immédiatement placés près de la roue du temps.

Vous pouvez alternativement placer l'espion garde du corps devant vous. Il protège alors tous les espions se trouvant devant vous, y compris lui-même. Les espions près de la roue du temps ou actif chez les autres joueurs ne sont pas protégés. Si une attaque a lieu contre un des espions protégés, l'attaque est repoussée et l'espion garde du corps est placé près de la roue. Vous pouvez choisir de ne pas repousser une attaque (à moins que l'espion garde du corps soit lui-même la cible de l'attaquant). Dans ce cas l'espion garde du corps n'est pas placé près de la roue.

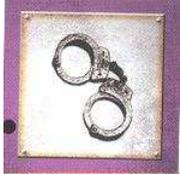
Le garde du corps ne protège que vos espions, pas vous-même. Si vos propres options sont limitées par l'attaque d'un espion, le garde du corps ne peut pas vous protéger contre ça.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Actions d'espions de la division OPS (Pourpre)

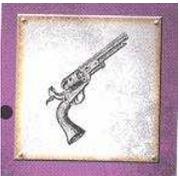
Les membres de la division "Sécurité et opérations extérieures" effectuent le travail dur et sale. Précisément et scrupuleusement.

Capturer un membre du *Cercle* (1 PV)



Cet espion connaît la cible, le lieu et l'heure, et, après avoir effectué son action, un autre membre du *Cercle* est arrêté. Vous gagnez 1 PV. Cependant, le *Cercle* est alarmé par votre action et gagne également 1 PV.

Retirer 1 espion de la partie



Le 'comment' est facile pour cet espion, mais il doit s'assurer que cela ressemble à un accident. Un espion de n'importe quel service secret est de manière permanente retiré de la partie (et sa carte espion enlevée du jeu).

Agents doubles : 2 espions échangent leurs employeurs



Cet espion peut être utilisé pour faire sauter la couverture d'agents doubles. Deux espions de différents services secrets ne se trouvant pas près de la roue du temps ni actifs changent d'employeur. L'espion qui déclenche l'échange ne peut pas faire sauter sa propre couverture en se découvrant agent double.

Contrecarrer une action



Cet espion vous permet d'empêcher une action. Jouez-le contre une carte espion prête ne se trouvant pas près de la roue du temps ni actif. L'espion visé doit recommencer ses préparations et est immédiatement placé près de la roue du temps.

Alternative vous pouvez utiliser cette carte espion pour empêcher l'infiltration du *Cercle* par un autre joueur. Placez la carte devant un autre joueur avec un marqueur sur lui. Le joueur attaqué par cet espion ne peut pas infiltrer le *Cercle* avec n'importe lequel de ses espions pendant sa prochaine phase 2 (et seulement pendant cette phase). Après avoir gêné l'adversaire pendant sa phase 2, la carte espion est placée près de la roue du temps.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Points de victoire

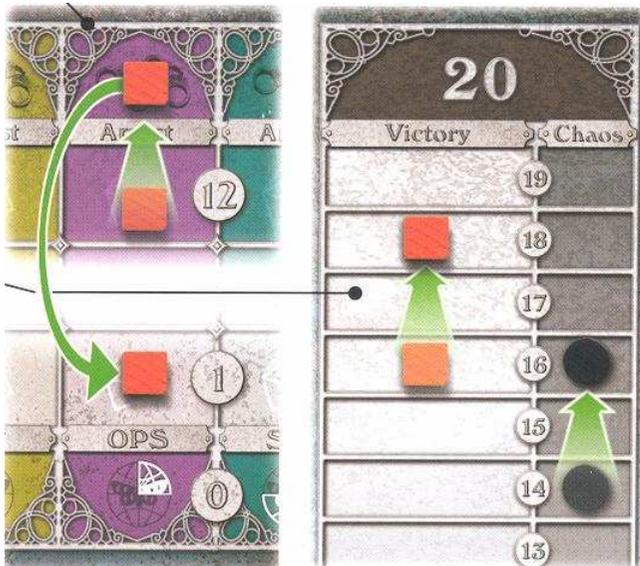
Des PV sont gagnés en capturant des membres de haut-rang du *Cercle* ou en infiltrant ses rangs avec vos espions. L'infiltration a lieu seulement pendant la phase 2 d'un tour. N'oubliez pas les PV spéciaux qui peuvent être gagnés par **infiltration d'équipe** (voir le chapitre **Phase 2** page 8). Les points de victoire pour capture peuvent être gagnés de deux manières :

Espions avec l'action capture



Vous pouvez recruter des espions entraînés à la capture de membres du *Cercle* et les utiliser fréquemment pendant la partie. **Chaque capture vous rapporte – ainsi qu'au Cercle ! - 1 PV**. Déplacez les marqueurs de PV en conséquence.

Arrestation : 12 secrets contre la capture de 2 membres du *Cercle*



Si une de vos divisions gagne assez de secrets, ceci mène automatiquement à l'arrestation de membres du *Cercle*. Avec le 13ème secret gagné par une division, 12 de ces secrets sont immédiatement utilisés pour capturer 2 membres du *Cercle*. **Après l'avoir déplacé au-dessus de la ligne d'arrestation d'une division, votre marqueur est repositionné à la case 1. Vous gagnez 2 PV, mais le *Cercle* gagne également 2 PV**. Déplacez les marqueurs de PV en conséquence.

La capture de ses membres alarme le *Cercle*

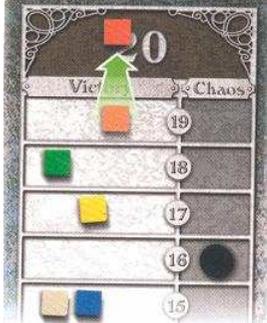
Alors que l'infiltration du *Cercle* par vos espions passe inaperçue, la capture de ses membres l'alarme et le mène à renforcer ses efforts afin de gagner la domination du monde. **Chaque PV gagné par un joueur par capture fournit également au *Cercle* un PV**, le joueur doit ainsi en conséquence déplacer son marqueur de PV vers le 'chaos'.

The Circle (Le Cercle) – Règles

Fin de la partie

Les membres de la division "Sécurité et opérations extérieures" effectuent le travail dur et sale. Précisément et scrupuleusement.

Victoire : les joueurs gagnent



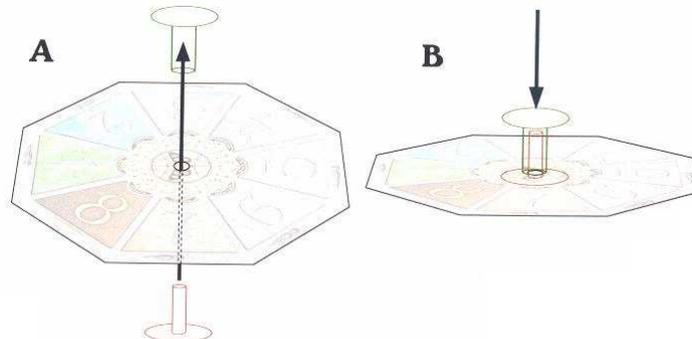
Dès qu'un joueur croise la ligne d'arrivée en ayant gagné 20 PV ou plus, la partie se finit après la résolution avoir complète de la phase 2. Les autres joueurs finissent leur phase 2 et peuvent acquérir suffisamment de PV additionnels pour contester la victoire du joueur ayant atteint 20 PV en premier. Si plusieurs joueurs ont gagné chacun 20 PV ou plus, celui avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de secrets en tout dans ses 4 divisions gagne la partie. Si ceci conduit à une nouvelle égalité, les deux joueurs gagnent.

Chaos : le Cercle gagne



Si le Cercle gagne son 20^{ème} PV, il a acquis la domination du monde et entraîne le monde dans le chaos. Honte aux joueurs et aux efforts de leurs services secrets. Aucune importance si un ou plusieurs d'entre eux ont également gagné 20 PV ou plus dans le même tour. Après avoir gagné la domination du monde, le Cercle détruira tous les services secrets qui lui ont causé tant de tort dans le passé. Mais attendez. Un service secret sera épargné par le Cercle pour lui servir la soupe à l'avenir. Ce sera le service secret avec le plus petit nombre de PV à la fin de la partie. Ce joueur s'assied maintenant au cœur de du pouvoir globale, très profondément à l'intérieur du Cercle et peut penser à lui-même comme à un gagnant. Si plusieurs joueurs ont gagné chacun le moins de PV, le joueur parmi les ex-æquo avec le moins de secrets en tout dans ses 4 divisions gagne la partie. Si ceci conduit à une nouvelle égalité, les deux joueurs gagnent.

Assemblage de la roue du temps



The Circle (Le Cercle) – Règles

