



The Two-Man Rule – die Einführungsmission, für 4 Agenten

Der Sinn dieser Trainingsmission ist es, die Agenten mit der Botschaft vertraut zu machen und die feine Kunst des doppelblinden Bluffs zu erlernen, bevor sie auf richtige Missionen geschickt werden.

Missionsbriefing

Vier Agenten in Ausbildung befinden sich in einem Ausbildungszentrum, das die Botschaft simuliert, die nach erfolgreichem Training infiltriert werden muss. Zwei der Agentenanwärter wollen aus dem Gebäude entkommen, wozu sie einen Virus uploaden müssen, um das Sicherheitssystem auszuschalten. Die anderen beiden müssen sie aufhalten, indem sie einen Antivirus uploaden.

Um die Mission zu beenden, muss ein Spieler den korrekten **Disketten-Gegenstand** im **Computerraum** abwerfen, während sich gleichzeitig irgendein anderer Spieler in der **Sicherheitszentrale** aufhält.

Missionsvorbereitung

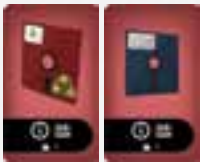
Interaktionskarten (schwarze Rückseite)

Wählt zwei Fraktionen (UK, UDSSR, USA, China) und nehmt 2 Kopien von den zugehörigen Fraktionskarten. Entscheidet, welche Fraktion "Team Blau" sein wird und welche "Team Rot", bevor die Fraktionskarten ausgeteilt werden.

Gegenstandskarten (rote Rückseite)

Die Aktenkoffer werden nicht genutzt. Entfernt die folgenden Gegenstände aus dem Gegenstandsstapel:

- Aktenkoffer
- Codeknacker
- Nachtsichtgerät
- Konterbande
- Bombe
- intel
- Alle anderen Karten, die mit "2" oder "3"



Fügt den roten (Virus) und blauen (Antivirus) **Disketten-Aktionsgegenstand** (markiert mit "i" und "!") dem Gegenstandsstapel hinzu. Mischt den Stapel und platziert ihn neben dem Spielplan. Nun zieht jeder Spieler eine Karte vom so geformten Gegenstandsstapel. Diese Karten sind die Startgegenstände der Spieler.

Räume

Nur die folgenden Räume behalten ihre ursprüngliche Funktion:

- **Dachgeschoss:** Waffenkammer, Scannerraum, Lagerraum
- **Erdgeschoss:** Ballsaal, Krankenzimmer
- **Keller:** Lagerraum

Alle anderen Räume zählen als leere Räume. **Treppen** und **Service-Treppen** können normal genutzt werden.

Computerraum und **Sicherheitszentrale** sind die Orte, an denen die Spieler die Mission erfüllen können. Dafür müssen zwei Voraussetzungen erfüllt sein:

- Ein Spieler (irgendeiner Fraktion) muss in der **Sicherheitszentrale** sein.
- Ein Spieler muss **als Aktion** einen **Disketten-Gegenstand** benutzen und abwerfen, während er sich im **Computerraum** befindet. Dadurch endet das Spiel.

Missionsende

Wurde der rote **Disketten-Gegenstand** (Virus) abgeworfen, gewinnen die Spieler, die aus dem Ausbildungszentrum fliehen wollen.

Wurde der blaue **Disketten-Gegenstand** (Antivirus) abgeworfen, gewinnen die Spieler, die das verhindern wollen. Nun decken alle Spieler ihre Fraktionskarten auf und zeigen damit zu welchem Team sie gehört haben.



Mission diplomatique – die klassische Mission, für 4 oder 6 Agenten

Spione in der Ausbildung können mit dieser Mission beginnen, für einen einfacheren Einstieg bietet sich aber die Two-Man Rule Einführungsmission an.

Missionsbriefing

Aus Anlass eines Nationalfeiertags, der niemanden wirklich interessiert, hält der Botschafter einen Empfang – in erster Linie, um damit anzugeben wie wichtig er ist oder er zumindest zu sein glaubt. Wie sich herausstellt, ist er ausnahmsweise tatsächlich mal ein bisschen wichtig, denn er hat es geschafft Daten über den Feind in seine Hände zu bekommen. Er versteckt sie in seiner Botschaft und nutzt den Empfang als Deckung für ein Treffen mit potentiellen Käufern.

Deine Mission ist es, die Botschaft zu infiltrieren, die **feindliche intel** zu stehlen und via **Helicopter** wieder abzuholen. Es gibt Grund zu der Annahme, dass der Botschafter auch sensible Daten über uns besitzen könnte und feindliche Agenten hinter diesen her sind. Das alternative Ziel ist es demnach, die feindlichen Agenten zu stoppen, **indem du ihre beiden Helikopter in die Luft jagst**.

Du hast zwar Rückendeckung, aber damit diese Information nicht in die falschen Hände fällt, ist die Identität Deiner Partner geheim. Den Agenten wird empfohlen ihr Verhandlungsgeschick zu nutzen, um ihre Partner zu finden und mit Ihnen zur Erfüllung ihrer Mission zu kooperieren.

Missionsvorbereitung



Interaktionskarten (schwarze Rückseite)

Wählt zwei Fraktionen (UK, UDSSR, USA, China) und nehmt die zugehörigen Fraktionskarten.

Bei 4 Spielern wird eine Karte pro Fraktion wieder entfernt und die übrigen vier Karten werden zufällig und verdeckt ausgeteilt. Bei 6 Spielern werden alle 6 Fraktionskarten zufällig und verdeckt ausgeteilt.



Gegenstandskarten (rote Rückseite)

Nehmt die beiden **intel**-Gegenstände (zu erkennen am “!”) der beiden Fraktionen im Spiel. Die anderen beiden werden zurück in die Schachtel gelegt – ebenso alle Gegenstände, die mit “2”, “3” oder “i” markiert sind. Präpariert danach den **Aktenkoffer** wie zu **Beginn** erläutert. Die wichtigen Gegenstände für diese Mission sind zwei **intel**-Gegenstände und zwei **Bomben**.

Missionsende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Ein Spieler steigt in einen Helikopter und deckt die **feindliche intel** Gegenstandskarte (oder einen Aktenkoffermarker, der die intel enthält, wobei der Spieler auch den passenden **Aktenkoffer** besitzen muss). Der Spieler und sein Partner gewinnen das Spiel.
Betritt der Spieler einen Helikopter, ohne die feindliche intel zu besitzen, kommt es zu einer blamablen Geheimdienstaffäre und einer bitteren Niederlage für den Spieler und seine Partner, und das feindliche Team gewinnt.

ODER

- Beide Helikopter einer Fraktion werden in die Luft gejagt. Die andere Fraktion gewinnt dadurch das Spiel.