



This time, justice is... double-blind – die asymmetrische Mission, für 5 Agenten

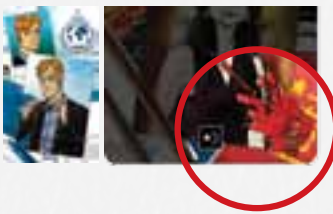
Empfohlen für Spieler, die die klassische Mission gespielt haben. In dieser Mission spielt ein Spieler den einsamen, Witze reißenden, zynischen Agenten mit harter Schale aber weichem Kern, der versuchen muss gewalttätige Spione zu verhaften... aber nicht ohne einen sarkastischen One-Liner am Ende.

Missionsbriefing

Nachdem er Informationen darüber erhalten hat, dass sich zwei gesuchte Agenten in der Botschaft aufhalten, muss der Interpolagent ihre Identitäten aufdecken und sie verhaften. Aber zuerst muss er sie schlagen... mit ihren eigenen Waffen.

Missionsvorbereitung

Interaktionskarten (schwarze Rückseite)



Wählt zwei Fraktionen (UK, UDSSR, USA, China) und nimmt 2 Kopien von den zugehörigen Fraktionskarten. Wenn die Fraktionskarten verteilt werden, muss darauf geachtet werden, dass genau eine Karte pro Fraktion mit einem Blutfleck markiert ist. Diese Agenten sind auf einer der vorherigen Missionen zu weit gegangen und sind Interpol bekannt, die nun einen Agenten geschickt haben, um sie zu verhaften.

Zusätzlich zu den zwei 2er-Teams wird eine fünfte Fraktionskarte verteilt, der Interpolagent.

Gegenstandskarten (rote Rückseite)

Bereitet die gleichen Gegenstände vor und **präpariert die Aktenkoffer** wie in der *Mission Diplomatique*.

Interaktionen

Der Interpolagent kann neben den üblichen Belohnungen (**Verletzen, Stehlen, Verhören**) eine weitere Belohnungsoption wählen:

- **Verhaften:** Der Agent zeigt seine Fraktionskarte (seinen „Dienstausweis“) und erklärt den besiegten Spieler für verhaftet. Dieser muss dem Interpolagenten seine Fraktionskarte zeigen.

Achtung: Ein Spieler in der Sicherheitszentrale kann auch in diesem Fall die Fraktionskarte anschauen, entsprechend der Funktion des Raumes.

War der besiegte Spieler tatsächlich ein gesuchter Agent (d.h. markiert mit einem Blutfleck), wird er verhaftet und scheidet aus dem Spiel aus. Alle Gegenstände dieses Spielers werden abgelegt, die Reihenfolge bestimmt der Interpol-Spieler. Wenn der Interpolagent der aktive Spieler war, führt er sofort einen weiteren Zug aus, in dem er auch eine weitere Verhaftung vornehmen kann.

War der besiegte Spieler kein gesuchter Agent, gibt der Interpolagent die Fraktionskarte verdeckt zurück, verliert alle seine Gegenstände und beginnt seine Suche von vorne. Seine Mission wurde damit gerade erheblich schwieriger aber trotzdem nicht unmöglich zu erfüllen.

Missionsende

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- Ein Spieler steigt in einen Helikopter und 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.
Betrifft 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. In jedem Fall hat der Interpolagent verloren.

ODER

- Beide Helikopter einer Fraktion werden in die Luft gejagt. Die andere Fraktion gewinnt dadurch das Spiel, und der Interpolagent verliert sowieso.

ODER

- Der Interpol-Spieler gewinnt als einziger (und beide Teams verlieren), wenn er **beide mit einem Blutfleck markierten Spieler** festnimmt.

Achtung: Selbst wenn die zweite Verhaftung nicht sofort der ersten folgt, wird das Spiel in der Regel nach der ersten Verhaftung nicht mehr lange dauern, da der Interpolagent enttarnt wurde und ein Agent keinen Partner mehr im Spiel hat. Ein verhafteter Spieler zählt trotzdem als Sieger, wenn sein Teampartner das Spiel gewinnt.

[redacted] MISSIONEN

Strange bedfellows – die Fortgeschrittenenmission, für 3 Agenten

Empfohlen für Spieler, die die klassische Mission schon gespielt haben. Diese Mission wird ihre Verhörfähigkeiten und ihr Talent für Geheimhaltung auf eine ernste Probe stellen. Bei zwei verbündeten Agenten und einem Einzelgänger ist es noch wichtiger, an die intel zu kommen und sie auch zu behalten.

Missionsbriefing

Der Botschafter ist in den Besitz eines weiteren Datensatzes gekommen, wodurch sich nun gleich drei Fraktionen für seinen Empfang interessieren. Da dem Botschafter sein Ruf als guter Gastgeber vorausgeht, ist es noch schwieriger geworden an Einladungen zu kommen, sodass jeder Geheimdienst nur an eine einzige gelangen und darum nur einen Agenten schicken konnte.

In Zeiten von Budgetkürzungen und Mangel an erfahrenen Agenten mussten die Geheimdienste Kompromisse eingehen und sich vorübergehend miteinander verbünden, um ihre Ziele zu erreichen.

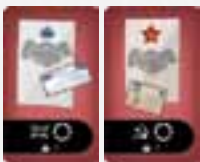
Leider wurden die codierten Briefe, in denen die Agenten über ihre Partner informiert werden sollten, aufgrund von Budgetkürzungen (wessen Idee war es eigentlich die Verwaltungsarbeiten outzusourcen?!) fälschlicherweise als Rückmeldungen auf die Einladungen an die Botschaft geschickt! Die Agenten müssen diese Informationen suchen, um herauszufinden, wer ihre Partner sind, wenn sie denn welche haben!

Missionsvorbereitung

Interaktionskarten (schwarze Rückseite)

Nehmt je eine Fraktionskarte von drei verschiedenen Fraktionen (UK, UDSSR, USA, China) und teilt sie zufällig aus.

Gegenstandskarten (rote Rückseite)



Bereitet die gleichen Gegenstände vor wie in der *Mission Diplomatique* mission, mit folgendem Zusatz: Nehmt die drei Allianzkarten (markiert mit “3” und “!”) der im Spiel vertretenen Fraktionen und entfernt zufällig eine davon. Die beiden übrigen Allianzkarten werden zusammen mit den anderen wichtigen Gegenständen (zwei **Bomben** und den drei **intel**-Gegenständen, passend zu den Farben der drei Fraktionen im Spiel) gemischt, wenn der **Aktenkoffer präpariert wird**. Diese 9 Karten bilden den temporären “Aktenkofferstapel”.

Die beiden **Allianzkarten** zeigen an, welche zwei Fraktionen verbündet sind. Sie können im Scannerraum eingesehen, gestohlen, im **Lagerraum** aufgenommen oder sie können bei Spielbeginn im Aktenkoffer platziert worden sein.

Missionsende

Wenn das Spiel endet, werden alle Fraktions- und Allianzkarten aufgedeckt. Die Spieler mit den Fraktionskarten, die den Allianzkarten entsprechen, zählen als Team. Das Spiel kann auf folgende Arten enden:

- Beide Helikopter einer Farbe werden in die Luft gejagt. Gehören sie dem Einzelspieler, gewinnt das Team. Gehören sie einem der Teamspieler, gewinnt der Einzelspieler.
- Ein Helikopter jeder Farbe wird in die Luft gejagt. In diesem Fall geht die Allianz in die Brüche und der Einzelspieler gewinnt.
- Ein Spieler betritt einen Helikopter.
 - Ist er einer der Teamspieler und verfügt über die **intel** des Einzelspielers (oder einen Aktenkoffer mit dieser intel), gewinnt das Team.
 - Ist er der Einzelspieler und verfügt über die **intel** eines der Teamspieler (oder einen Aktenkoffer mit dieser intel), gewinnt der Einzelspieler.

Wie in der *Mission Diplomatique* zählt es als Niederlage, den Helikopter ohne die gegnerische intel zu besteigen.

Achtung: Ein sicherer Sieg ist es, den Helikopter mit der intel der beiden anderen Fraktionen zu besteigen.