

[redacted] MISSIONEN

Something, something, Danger Zone! – die streitsüchtige Mission, für 2 Agenten

Empfohlen für Spieler, die zumindest eine andere Mission schon gespielt haben. In dieser Mission konkurrierst du mit einem anderen Agenten um dieselben Ziele und versuchst dabei, die faulen Wachen der Botschaft an der Nase herumzuführen.

Missionsbriefing

Die Zentrale will sichergehen, dass die Mission ein Erfolg wird und hat zwei Agenten geschickt. Beide wollen den Ruhm für sich, aber wenn sie zu egoistisch vorgehen, werden die Wachen sie erwischen!

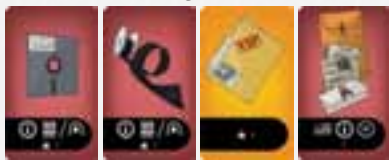
Missionsvorbereitung

Interaktionskarten (schwarze Rückseite)

Entfernt alle Fraktionskarten aus dem Spiel. Sie werden in dieser Mission nicht benötigt.

Gegenstandskarten (rote Rückseite)

1. Entfernt beide **Bomben**, beide **Aktenkoffer**, beide **Codeknacker**, eine **Konterbande**, beide **Nachtsichtgeräte**, eine beliebige **intel-Karte** und alle anderen Karten, die mit "3" oder "i" markiert sind, aus dem Spiel. Die **Aktenkoffer** werden nicht genutzt.



2. Mischt einen grauen **Disketten-Gegenstand**, einen **Mikrofilm**, die **VIP-Akte** und eine zufällige **intel-Karte** zusammen. Der so geformte Stapel ist der Missionszielstapel und wird neben dem Spielplan platziert.

3. Platziert eine weitere **intel-Karte** unter dem Missionszielstapel.

4. Mischt die dritte **intel-Karte**, einen grauen Disketten-Gegenstand und den zweiten Mikrofilm in den Gegenstandsstapel.

5. Es werden **keine** Startgegenstände gezogen.

Waffenkarten der Wachen („hellere schwarze“ Rückseite)



Mischt die drei Waffenkarten der Wachen (markiert mit „2“) und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

Alarmkarten (schwarz-gelb gestreifte Rückseiten)

Mischt alle Alarmkarten zusammen und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

Räume

Der Spieler, der zuletzt einen Rollkragenpullover getragen hat, wählt entweder den **Telexraum** oder den **Tunnelraum** als Startposition. Der zweite Spieler startet im anderen Raum. Alternativ könnt Ihr die Startpositionen zufällig oder auf eine beliebige andere Weise bestimmt werden, auf die sich die Spieler einigen.

Die **Sicherheitszentrale**, der **Baalsaal**, die **Zentralverriegelung**, der **Computerraum** und der **Sicherungsraum** zählen als leere Räume ohne Funktion.

Interaktionen

Die Spieler können **Verhören** nicht als Belohnung für eine gewonnene Interaktion wählen.

Die Wachen

Plazierung - Zeitpunkt

Die Wachen tauchen auf, wenn die Agenten genug Lärm in der Botschaft gemacht haben, um Verdacht zu erwecken. Die Spieler ziehen zu folgenden Zeitpunkten Karten vom Alarmkartenstapel, um herauszufinden, ob die Wachen auf sie aufmerksam geworden sind:

- Zu Beginn jedes Zuges jedes Spielers.
- Wenn die Funktion eines Raumes aktiviert wird (außer im Falle des **Lagerraums**).

Der Zeitpunkt des Erscheinens der Wachen ist davon abhängig, wann eine bestimmte Alarmschwelle erreicht wird.

Jede gezogene Karte addiert ihren Alarmwert (der oberste Wert auf der Karte) zum Alarmwert der Wachen. Die gezogenen Alarmkarten werden so übereinander platziert, dass die Alarmwerte aller gezogenen Karten sichtbar sind. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die die Spieler wählen können:



- **Statisch/Einfach:** Eine Wache erscheint wenn der Alarmwert 6 erreicht oder überschreitet.
- **Statisch/Standard:** Eine Wache erscheint wenn der Alarmwert 5 erreicht oder überschreitet.
- **Statisch/Experte:** Eine Wache erscheint wenn der Alarmwert 4 erreicht oder überschreitet.
- **Dynamisch/Fortgeschritten:** Eine Wache erscheint wenn der Wert, der auf der Mitte der gezogenen Alarmkarte angegeben ist, erreicht oder überschritten wird. So ändert sich die Alarmschwelle der Wachen laufend und bildet so die unvorhersehbare Natur der Aufmerksamkeit der Wachen bei ihrer Arbeit ab.





Plazierung - Ort



Wachen tauchen immer in dem Raum auf, der unten auf der Alarmkarte angezeigt wird.

In dem so bestimmten Raum wird ein grauer Wachenmarker platziert. Befindet sich in diesem Raum bereits ein Wachenmarker oder ein Agentenmarker, wird der neue Wachenmarker stattdessen in dem Raum platziert, der auf der als vorletztes gezogenen Alarmkarte angegeben ist, usw. Sind alle Räume, die auf schon gezogenen Alarmkarten angegeben sind, schon besetzt, zieht solange neue Alarmkarten, bis der angegebene Raum leer ist. Nachdem eine Wache platziert wurde, werden alle **Alarmkarten** zusammen gemischt und bilden den neuen Alarmkartenstapel.

Mit den Wachen interagieren

Wenn der aktive Spieler einen Raum betritt, in dem sich eine Wache befindet, kommt es zu einer Interaktion. Der Spieler wählt eine Interaktionskarte. Die Wache spielt immer eine **Angriffskarte**, die zufällig von den drei Waffenkarten der Wachen gezogen wird.

Nachdem der aktive Spieler eine Karte gewählt hat, schaut er sich die Waffenkarte der Wache an und sagt das Ergebnis an.

Die Waffenkarte der Wache legt er verdeckt auf einen separaten Ablagestapel. Wurden alle Waffenkarten der Wachen benutzt, werden sie gemischt und können wieder genutzt werden. Die Spieler dürfen nicht lügen, wenn sie das Ergebnis eines Kampfes gegen Wachen ansagen, müssen die Waffenkarte, welche die Wache verwendet hat, nicht benennen und dürfen sie nicht zeigen. Der aktive Spieler kann auch im Kampf gegen Wachen Kampfgegenstandskarten spielen.

- Wird der Spieler besiegt, muss er aus dem Raum **verschwinden**, und zusätzlich eine zufällig gewählte Gegenstandskarte abwerfen. Hat er keine Gegenstände auf der Hand, wird er verletzt und sein Agentenmarker auf die Seite gelegt.
- Im Falle eines Unentschiedens muss der Spieler aus dem Raum **verschwinden**.
- Gewinnt der Spieler, wird der Wachenmarker entfernt. Lässt die Wache eine **Missionszielkarte** zurück, darf der Spieler sich die Karte ansehen und sie **als eine Aktion** auf die Hand nehmen. Sollte die Karte die VIP-Akte sein, wird sie sofort abgeworfen und der **VIP-Marker** im **Ballsaal** platziert.

Übersteigt der Spieler durch das Behalten der Karte das Handkartenlimit, so muss ein Gegenstand abgelegt werden. Möchte der Spieler die Karte nicht behalten, so legt er sie verdeckt in den Raum. In den folgenden Runden kann ein Spieler diese Karte **als Aktion** aufnehmen.

Missionsziele

Manche Wachen tragen Gegenstände und Informationen bei sich, die für die Agenten von Wert sein können.

Immer wenn eine neue Wache auf dem Spielplan platziert wird, prüfen die Spieler, ob sich schon eine **Missionszielkarte** auf dem Spielplan befindet. Falls nicht, wird eine Missionszielkarte gezogen und, ohne sie anzusehen, verdeckt neben die neue Wache gelegt (oder wenn möglich unter dem Wachenmarker).

Ist der Missionszielstapel leer, werden die abgeworfenen Missionszielkarten gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt. Gibt es keine abgeworfenen Missionszielkarten, wird kein neues Missionsziel bei der Wache platziert.

Missionsziele können mehrfach erfüllt werden. Erfüllte Missionsziele geben Punkte, die mithilfe der blauen und roten Holzscheiben nachgehalten werden. Es gibt 3 individuelle und 1 allgemeines Missionsziel.

Individuelle Missionsziele:

- **VIP-Eskorte** – Die Spieler müssen den VIP zu seinem Versteck eskortieren (Telexraum oder Tunnel). Ein Spieler kann **als eine Aktion** den VIP-Marker zusammen mit dem eigenen Agentenmarker zu einem **leeren**, benachbarten Raum bewegen. Ein Spieler muss sich nicht bewegen bevor er diese Aktion ausführt. Der VIP kann sich daher stets nur einen Raum weit bewegen. Bei Erfolg wird der VIP-Marker vom Spielplan entfernt und der Spieler erhält **3 Punkte**.
- **Codeknacker** – Ein Spieler muss den **Mikrofilm** zu seinem Versteck bringen und ihn **als eine Aktion** benutzen, um mit dem Entschlüsseln zu beginnen. Der Mikrofilmgegenstand wird auf den Ablagestapel für Missionsziele gelegt. Ist der Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges noch immer in seinem Versteck, hat er die Codes erfolgreich entschlüsselt. Jede Entschlüsselung ist **1 Punkt** wert.
- **Upload** – Da alle ausgehenden Datentransfers gestört sind, muss ein Spieler zuerst den Störsender deaktivieren. Befindet sich ein Spieler im Störsenderraum, kann er **als eine Aktion** den **Störsendermarker** darin platzieren, um den Störsender zu deaktivieren.



Während der Störsender deaktiviert ist, muss der Spieler in seinem Versteck einen **Disketten-Gegenstand als Aktion** benutzen und auf den Ablagestapel für Missionsziele legen, um die Daten upzuloaden. Jeder Upload ist **1 Punkt** wert und reaktiviert den Störsender. Der Störsendermarker wird wieder vom Spielplan entfernt.

Allgemeines Missionsziel:

- **Die Akten abliefern** – Der **Funkraum** muss genutzt werden, um einen Helikopter (einer beliebigen Fraktion) zu rufen. Dann muss der Spieler sich zum **Helikopterlandeplatz** begeben und **als eine Aktion** einen **intel-Gegenstand** (von einer beliebigen Fraktion) benutzen und abwerfen (der dann aus dem Spiel genommen wird). Der Helikopter hebt ab und wird vom Landeplatz entfernt. Dafür erhält der Spieler **2 Punkte**.

Missionsende

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- Falls alle 4 Wachen auf dem Spielplan sind und eine neue Wache gerufen wird, endet das Spiel sofort und beide Spieler haben verloren.
- Ein Spieler erzielt **7 Punkte** und gewinnt damit.
- Das **Akten-Abliefern-Ziel** wird drei Mal erreicht. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens freuen sich beide Spieler über ihre gute Arbeit.