

# [redacted] SALLES

## Salles

L'ambassade est composée de 3 étages : la terrasse (étage supérieur), le rez-de-chaussée (étage intermédiaire) et les sous-sols (étage inférieur). Chaque étage est composé de neuf salles, connectées l'une à l'autre par des portes. Certaines portes sont verrouillées, certaines sont équipées de détecteurs à Rayons-X et certaines sont des portes normales. Certaines salles sont **contrôlées par ordinateur** (voir la salle **Ordinateur**).

## Portes



Portes normales



Portes équipées de détecteurs à Rayons-X



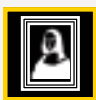
Portes verrouillées

## Terrasse (étage supérieur)



**Hélicopt** : S'il y a un hélicoptère sur l'Héliport, deux actions sont possibles :

- un joueur peut, **en utilisant son action**, défausser un objet **Bombe** pour faire exploser l'hélicoptère. Retirez la tuile Hélicoptère du plateau et placez-la avec le côté détruit vers le haut. S'il s'agit du deuxième hélicoptère de la même faction, la partie est terminée.
- un joueur peut, **en utilisant son action**, entrer dans un hélicoptère correspondant à sa carte Loyauté, ce qui provoque la fin de la partie, avec un peu de chance en révélant l'objet **Secrets d'état** de l'équipe adverse ou en transportant le Porte-Documents qui le contient. Un joueur n'a pas besoin de bouger pour effectuer cette action.



**Galerie** : *En dehors des chefs-d'œuvre inestimables collectionnés par l'ambassadeur, même s'il n'y connaît pas grand-chose, cette salle apparemment vide relie l'héliport aux salles supérieures de Stockage et du QG de la Sécurité.*



**Stockage** : un joueur peut, **en utilisant son action**, tirer une carte de la pile des objets. Si un joueur possède déjà trois objets, alors il doit en défausser un avant de tirer une nouvelle carte.



**Escalier De Service** : un joueur doit défausser une **clé** pour entrer dans cette salle, mais pas pour en sortir. Un joueur peut utiliser cette salle pour monter dans la salle Escalier De Service du rez-de-chaussée (étage intermédiaire).



**Armurerie** : un joueur peut, **en utilisant son action**, tirer deux cartes de la pile des cartes Attaque (avec un dos noir), il en choisit une qu'il ajoute immédiatement à sa main et remet la seconde dans la pile en mélangeant à nouveau la pile. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Attaque qu'un joueur peut garder en main. Dans le cas peu probable où la pile de cartes d'Attaque est épuisée, l'armurerie ne peut pas être activée.

L'armurerie est contrôlée par ordinateur.



**Rayons-X** : Cette salle est **continuellement active tant qu'elle est occupée** et est utilisée pendant les tours des autres joueurs. Un joueur placé dans la salle des Rayons-X peut regarder toutes les cartes Objet détenues par n'importe quel autre joueur qui passe à travers une porte équipée d'un détecteur à Rayons-X à cause d'un mouvement ou d'une interaction. Les objets à l'intérieur d'un Porte-Documents (sous une tuile Porte-Documents) ne sont pas vus car ils sont doublés de plomb. Les objets **Porte-Documents** (rouge ou bleu) eux-mêmes sont visibles.

La salle Rayons-X est contrôlée par ordinateur.



**Escalier** : un joueur peut se déplacer de cette salle à la salle Escalier du rez-de-chaussée (étage intermédiaire).



**Télex** : *La salle principale de télécommunication de l'ambassade. Dans quelques missions, elle peut être utilisée pour transmettre des messages et des données encryptés. (voir la mission *Something, something, Danger Zone*).*

La Télex est contrôlée par ordinateur.



**QG de la Sécurité** : Cette salle est **continuellement active tant qu'elle est occupée** et est utilisée pendant les tours des autres joueurs. Un joueur placé dans le QG de la sécurité peut regarder toutes les cartes jouées pendant une interaction. Cela comprend :

- les cartes d'interaction à dos noir échangées par les joueurs.
- la carte vue à la suite d'une interrogation.
- tous les objets donnés ou volés

Le QG de la Sécurité est contrôlé par ordinateur.



**Note** : Dans la mission d'introduction, cela permet les autres joueurs à accomplir leur mission d'envoyer la **Disquette** à la salle **Ordinateur** (voir la mission de *The Two-Man Rule*).

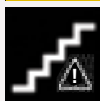
## Rez-de-Chaussée (étage intermédiaire)



**Cuisine:** La gourmandise de l'ambassadeur est bien connue et ses réceptions sont réputées pour le goût exquis de leur hôte qui sait captiver ses invités. Il est particulièrement friand de ces douceurs sphériques chocolatées fabriquées à partir d'une noisette placée à l'intérieur d'une fine couche de gaufrette remplie de crème de noisette, recouverte de chocolat au lait et de noisettes broyées. Un joueur terminant son mouvement dans cette salle peut immédiatement imposer une pause goûter.



**Bureau de l'Ambassadeur:** Cette salle est le lieu où l'ambassadeur reçoit ses invités de marque et où se déroulent de nombreuses discussions sur des sujets sensibles.



**Escalier De Service** : un joueur doit défausser une **Clé** pour entrer dans cette salle mais pas pour en sortir. Un joueur peut utiliser cette salle pour se déplacer dans la salle Escalier De Service de la terrasse (étage supérieur) ou des sous-sols (étage inférieur).



**Entrée** : En tant qu'invités de la réception, les joueurs font la queue pour débiter la partie dans cette salle.



**Salle de Bal** : un joueur peut, **en utilisant son action**, provoquer le début formel de la réception, en influençant l'ambassadeur. Le personnel de l'ambassade informe les invités qu'ils doivent se rendre au toast d'ouverture et tous les pions agents sont rassemblés dans la Salle de Bal. Le pion **Réception** est aussi placé dans la salle. Les joueurs débiteront leur prochain tour dans cette salle et à partir de cet instant la salle est un sanctuaire où aucune interaction ne peut se dérouler. Si plusieurs joueurs terminent leur tour ici, ils considèrent la salle comme étant totalement vide.



*Note* : La Salle de Bal ne peut être activée **qu'une seule fois par partie**.



**Brouillage** : Dans quelques missions, la station de brouillage peut être active, bloquant la plupart de transmissions sortantes. Un joueur peut, **en utilisant son action**, la désactiver ou réactiver (voir la mission *Something, something, Danger Zone*).

*La salle Brouillage est contrôlée par ordinateur.*



**Escalier** : un joueur peut se déplacer de cette salle à la salle Escalier de la terrasse (étage supérieur) ou des sous-sols (étage inférieur).



**Verrouillage Central** : un joueur peut, **en utilisant son action**, isoler soit la terrasse (étage supérieur) soit les sous-sols (étage inférieur) du reste du bâtiment. Placer le pion **Verrouillage** dans cette salle au-dessus du levier pour indiquer le blocage de l'étage supérieur ou au-dessous pour le blocage de l'étage inférieur.



Dans ce cas, les joueurs ne peuvent plus utiliser les salles Escalier pour se déplacer depuis ou vers cet étage. Les salles Escalier de Service peuvent encore être utilisées mais en défaussant un objet **Clé** pour y entrer. L'étage reste bloqué tant que le joueur qui a enclenché le verrouillage occupe cette salle.



**Infirmerie** : un joueur peut, **en utilisant son action**, soigner son agent en redressant le pion.

## Sous-sol (étage inférieur)



**Radio**: un joueur peut, **en utilisant son action**, utiliser la Radio pour appeler un hélicoptère, en plaçant la tuile hélicoptère sur l'Héliport. L'Héliport ne doit pas être occupé par un autre hélicoptère. Un joueur peut appeler un hélicoptère de n'importe quelle faction, même s'il ne s'agit pas de la sienne.



La salle Radio est contrôlée par ordinateur.



**Ordinateur** : Cette salle est **continuellement active tant qu'elle est occupée** et est utilisée pendant les tours des autres joueurs. Un joueur placé dans la salle **Ordinateur** peut « Pirater » les autres joueurs lorsqu'ils utilisent une salle contrôlée par ordinateur. Lorsqu'un joueur se trouve dans la salle Ordinateur, le **Piratage** s'effectue dès qu'un joueur utilise l'une des salles suivantes de la façon suivante :

- **Armurerie** : un joueur tire des cartes Attaque.
- **Rayons-X** : un joueur occupe cette salle.
- **QG de la Sécurité** : un joueur occupe cette salle.
- **Télex** : un joueur effectue une transmission.
- **Brouillage** : un joueur arrête ou relance le brouillage.
- **Radio** : un joueur appelle un hélicoptère.

La manière ou la raison qui fait qu'un joueur accède à la salle Ordinateur ou dans les salles **Rayons-X** et **QG de la Sécurité** n'est pas importante pour l'activation du Piratage. Un joueur peut être Piraté parce qu'il termine son mouvement dans une de ces salles ou parce qu'il a été déplacé à la suite d'une interaction.

Le joueur Piraté donne sa carte **Loyauté** et sa carte **Neutre** au joueur dans la salle Ordinateur, ce dernier les mélange et en regarde une. Il les rend ensuite au joueur piraté après les avoir à nouveau mélangées. De cette façon, le joueur Piraté ne sait pas quelle information a été découverte.

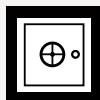
Un joueur occupant la salle Ordinateur peut Pirater tous les autres joueurs pendant un tour. Un joueur ne peut pas être piraté plus d'une fois par tour pour une salle spécifique, mais il peut être piraté plusieurs fois pour chaque salle qu'il utilise au cours d'un tour.



**Note** : Dans la mission d'introduction, les objets de **Disquette** peuvent être joués pour **finir la mission**, dans la mesure où il y a un joueur dans le **QG de la sécurité** (voir la mission *The Two-Man Rule*).



**Escalier De Service** : un joueur doit défausser une **clé** pour entrer dans cette salle, mais pas pour en sortir. Un joueur peut utiliser cette salle pour monter dans la salle Escalier De Service du rez-de-chaussée (étage intermédiaire).



**Coffre** : Le lieu où l'ambassadeur stocke ses possessions les plus précieuses, dont certaines sont légales.



**Cave à Vin** : Le lieu où l'ambassadeur stocke ses possessions non moins précieuses : ses grands crus et le Nutella.



**Stockage** : un joueur peut, **en utilisant son action**, tirer une carte de la pile des objets. Si un joueur possède déjà trois objets, alors il doit en défausser un *avant* de tirer une nouvelle carte.



**Escalier** : un joueur peut se déplacer de cette salle à la salle Escalier du rez-de-chaussée (étage intermédiaire).



**Disjoncteur** : un joueur peut, **en utilisant son action**, éteindre l'éclairage (en plaçant le pion **Obscurité** dans cette salle) ou l'allumer (en retirant le pion). Au début de la partie, les lumières de l'ambassade sont allumées. Si elles sont éteintes, les salles avec un bord jaune sont considérées comme étant **sombres**. Les joueurs n'entrent normalement pas en interaction dans les salles sombres, ils considèrent la salle comme étant vide et peuvent l'utiliser comme si elle était inoccupée.



Si la salle Disjoncteur elle-même est sombre et que le joueur actif allume l'éclairage alors qu'un joueur occupe déjà la salle, alors il n'y a pas d'interaction et le joueur actif doit réaliser une **Évasion**.

Un joueur se déplaçant ou s'évadant vers ou à partir d'une salle sombre peut être intercepté par un autre joueur montrant les **Lunettes de Vision Nocturne**. Toutes les autres règles concernant l'Évasion s'appliquent et un joueur ne peut pas rester dans la même salle avec un autre, même salle que celle d'un autre, qu'un autre à la fin d'un tour.



**Tunnel**: Personne ne sait pourquoi l'ambassadeur a commencé ces travaux, mais des ouvriers n'arrêtent pas d'y entrer sans jamais en ressortir.

Dans quelques missions, il peut être utilisé comme un moyen de faire sortir clandestinement des secrets de l'ambassade (voir la mission *Something, something, Danger Zone*).

## Questions fréquemment posées sur les salles

### **Puis-je appeler un hélicoptère s'il y a déjà un hélicoptère sur l'Héliport ?**

Non, il y a seulement assez de place pour un hélicoptère. Un nouveau hélicoptère ne peut être appelé que si/quand cet hélicoptère a été détruit.

### **Puis-je appeler un hélicoptère qui ne correspond pas à ma loyauté ?**

Oui.

### **Êtes-vous sûr ?**

Oui, je suis vraiment sûr. Ceci est l'une des tactiques les plus élémentaires de diversion, d'ailleurs, vous voudrez peut-être juste le faire exploser. En outre, ne référez pas accidentellement les hélicoptères appelés comme « mon » ou « de l'ennemi », parce que cela révélerait votre loyauté et vous exposerait comme un particulièrement mauvais espion.

### **Si j'active l'armurerie et ensuite je réalise une Évasion, sera-je piraté deux fois ?**

Oui, s'il y a quelqu'un dans la salle Ordinateur.

### **Si la Salle de Bal est activée lors du premier tour, seront les joueurs, qui ne sont pas en jeu, rassemblés dans la Salle de Bal ?**

Non. Seuls les joueurs actuellement en jeu y seront rassemblés.

### **Qu'advient-il si quelqu'un a activé le Verrouillage Central et la Salle de Bal est activée ?**

Chaque joueur sera déplacé dans la Salle de Bal, donc le Verrouillage Central sera désengagé.

### **Si deux joueurs entrent en interaction dans le QG de la sécurité, qui peut voir quelles cartes ?**

Le joueur qui était là au début du tour (le joueur passif) peut voir la carte que l'autre joueur tire lors d'une interrogation. L'occupation de la salle commence à la fin du tour, alors à ce point-là, le joueur passif occupe toujours la salle.

### **Peut un joueur dans le QG de la sécurité voir les cartes données pendant le Piratage ?**

Non. Le Piratage n'est pas une interaction.

### **Peut un joueur dans le QG de la sécurité voir les cartes données pendant la récompense gratuite de l'assommage ?**

Non. L'assommage n'est pas une interaction.

### **Peut un joueur dans le QG de la sécurité voir les cartes données pendant la récompense après une interaction unilatérale (quand un seul joueur a joué les Lunettes de Vision Nocturne dans l'obscurité) ?**

Non. Les caméras infrarouges sont très coûteuses.

### **Qu'advient-il si je joue Contrebande dans le QG de la sécurité ou dans la salle Rayons-X quand il y a un joueur dans la salle Ordinateur ?**

Vous serez piraté à nouveau parce que vous l'occuperez pendant un tour de plus.

### **Qu'advient-il si je joue Contrebande dans la salle Ordinateur ?**

Vous y resterez pendant un tour de plus. Si en ce moment-là il y a des joueurs dans la salle Rayons-X ou dans le QG de la sécurité, vous pouvez les pirater à nouveau immédiatement.