



The Two-Man Rule – la mission d'introduction, pour 4 agents

Le but de cette mission d'entraînement est de permettre aux agents de se familiariser avec l'ambassade, les objets, et l'art délicat du bluff en double-aveugle avant de tenter leur chance dans une mission de terrain.

Briefing de la Mission

Quatre agents en formation sont enfermés dans une base qui est une réplique de l'ambassade qu'ils auront à infiltrer pour leur première vraie mission. Deux d'entre eux cherchent à s'échapper du bâtiment et doivent pour cela désactiver le système de sécurité en introduisant un virus dans l'ordinateur central. Les deux autres ont pour tâche de les en empêcher en installant un anti-virus.

Pour mener à bien sa mission, un joueur doit défausser une carte objet « **Disquette** » dans la salle **Ordinateur** alors qu'un autre joueur (de n'importe quelle équipe) occupe la salle **QG de Sécurité**.

Préparation

Cartes d'interaction (dos noir)

Choisissez les deux factions (GB, URSS, USA ou Chine) avec lesquelles vous désirez jouer et prenez deux copies des cartes correspondantes. Avant de distribuer les cartes Loyauté décidez laquelle des factions sera « l'équipe bleue » et laquelle sera « l'équipe rouge ».

Cartes Objets (dos rouge)

Ne préparez-pas les Porte-Documents. Retirez les objets suivants qui seront remis dans la boîte du jeu :

- Porte-Documents
- Contrebande
- Toutes les cartes objets marqué d'un « 2 » ou d'un « 3 »
- Casseur de Code
- Bombe
- Lunettes de Vision Nocturne
- Secrets d'état



Ajoutez les objets **Disquette** (marqué d'un « i » et d'un « ! ») Rouges (virus) et Bleus (anti-virus) à la pile, mélangez-la et placez-la à côté des plateaux.

Chaque joueur tire une carte de cette pile comme objet de départ, tel que spécifié dans la **Préparation**.

Salles

Seules les salles suivantes conservent leur fonction d'origine :

- **Terrasse** : Armurerie, Rayons-X, Stockage
- **Rez-De-Chaussée** : Salle de Bal, Infirmerie
- **Sous-sol** : Stockage

Toutes les autres salles sont considérées comme étant vides. L'**Escalier** et l'**Escalier de Service** peuvent être utilisés.

Les salles **Ordinateur** et **QG de la Sécurité** sont les lieux où les joueurs remplissent leur mission. Deux conditions sont nécessaires pour finir la mission :

- Un joueur (de n'importe quelle faction) doit se trouver dans la salle **QG de la Sécurité**.
- Un joueur doit, **en utilisant son action**, révéler et défausser un objet **Disquette** dans la salle **Ordinateur**, ce qui provoque la fin de la partie.

Fin de la partie

Si la **Disquette** rouge, le virus, est introduite dans l'ordinateur, l'équipe qui doit s'échapper de l'ambassade a gagné.

Si la **Disquette** bleue, l'anti-virus, est introduite dans l'ordinateur, l'équipe qui défend l'ambassade a gagné.

Les joueurs montrent leur carte Loyauté indiquant leur appartenance à une des deux équipes.



Mission diplomatique – la mission « Classique » pour 4 ou 6 agents

Les espions débutants peuvent commencer par cette mission, cependant s'ils ressentent le besoin d'un entraînement supplémentaire ils peuvent débiter par la mission The Two-Man Rule.

Briefing de la Mission

A l'occasion d'une fête nationale dont personne ne se soucie, l'ambassadeur organise une réception dans l'espoir de convaincre les invités qu'il est aussi important qu'il le conçoit. En fait, il se pourrait bien qu'il soit réellement important cette fois car il a réussi à obtenir des informations sur l'ennemi et il les cache quelque part dans l'ambassade en utilisant la réception comme couverture pour rencontrer des parties intéressées.

Votre mission, si vous l'acceptez, est d'infiltrer l'ambassade, d'obtenir **les secrets d'état de l'ennemi** et de vous échapper en utilisant l'**hélicoptère** qui attend votre appel radio. Il y a des raisons de croire que l'ambassadeur possède aussi des renseignements sur nos opérations et que l'ennemi cherche aussi à les obtenir. Votre objectif secondaire est donc de l'en empêcher en **faisant sauter ses deux hélicoptères**.

Vous disposez aussi de renforts, mais pour empêcher que cette information ne tombe entre de mauvaises mains, l'identité de votre partenaire est secrète. Il vous est donc recommandé d'utiliser vos talents d'interrogateur pour découvrir qui peut vous aider afin de coopérer et de remplir votre objectif.

Préparation



Cartes d'interaction (dos noir)

Choisissez les deux factions (GB, URSS, USA ou Chine) avec lesquelles vous désirez jouer et prenez les cartes correspondantes.

Pour une partie à 4 joueurs, retirez une carte Loyauté de chaque faction, puis mélangez et distribuez les quatre cartes restantes aux joueurs. Pour une partie à 6, mélangez et distribuez les 6 cartes (trois pour chaque faction).



Cartes Objets (dos rouge)

Séparez les deux objets **Secrets d'état** (marqués avec un « ! ») correspondant aux deux factions choisies.

Remettez les deux autres, ainsi que les cartes marquées « 2 », « 3 » ou « i » dans la boîte du jeu. Ensuite, effectuez la **Préparation des Porte-Documents** tel que décrit dans la **Préparation**. Les objets cruciaux pour la mission sont deux copies de **Secrets d'état** et deux copies de **Bombe**.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons différentes :

- Un joueur entre dans un hélicoptère, révélant la carte **Secrets d'état de l'ennemi** (ou en montrant la carte Secrets d'état sous une tuile Porte-Documents dont il possède la carte **Porte-Documents** correspondante), gagnant ainsi la partie.

Si un joueur monte à bord d'un hélicoptère sans le Secrets d'état de l'ennemi alors cette bourde majeure des services secrets provoque la défaite de l'équipe du joueur et l'ennemi remporte la partie.

OU

- Les deux hélicoptères appartenant à une faction ont été détruits par l'équipe adverse qui remporte la partie.