



Cette fois la justice est ... doublement aveugle – la mission asymétrique pour 5 agents

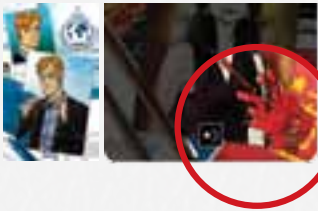
Recommended for players that have played the classic mission, this mission will place one player as the lone, wisecracking, cynical, tough-yet-sensitive agent that will try to arrest violent spies. Right before throwing a pun-tastic quip at everyone.

Briefing de la Mission

Informé de la présence de deux espions recherchés dans l'ambassade, l'agent d'Interpol devra établir leurs identités et les arrêter. Mais ce flic d'élite devra d'abord les battre...à leur propre jeu.

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. Ces agents sont allés trop loin lors de leurs missions précédentes, Interpol a remarqué leurs agissements et envoie un agent pour les arrêter.

En plus des deux équipes de deux, une cinquième carte de Loyauté est distribuée à l'agent d'Interpol.

Cartes Objets (dos rouge)

Effectuez la même préparation des objets tel que décrit dans la *Mission Diplomatique*, y compris la **Préparation des Porte-Documents**.

Interaction

L'agent d'Interpol dispose d'une récompense supplémentaire par rapport aux autres joueurs (**Blesser, Voler, Interroger**) :

- **Arrêter** : l'agent révèle la carte Loyauté (sa « carte de police ») et déclare qu'il arrête le joueur vaincu. Ce dernier doit alors remettre sa carte de Loyauté à l'agent d'Interpol qui la regarde sans la révéler.

Note : un joueur dans le QG de la sécurité peut voir cette carte en utilisant la fonction de la salle.

Si le perdant est effectivement un agent recherché (carte marquée d'une tâche de sang), alors il est pris et éliminé de la partie. Tous les objets de ce joueur sont défaussés, l'agent d'Interpol peut choisir l'ordre. Si l'agent d'Interpol était le joueur actif, il prend immédiatement un autre tour complet durant lequel il peut effectuer une seconde arrestation.

Si le perdant n'est pas un agent recherché, alors l'agent d'Interpol doit rendre la carte de Loyauté sans la révéler. La disgrâce et le désaveu de sa hiérarchie fait qu'il doit défausser tous ses objets et recommencer son enquête à zéro. Il peut toujours mener à bien sa mission même si cela devient plus compliqué.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de trois 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. Dans les deux cas, l'agent d'Interpol a perdu.

OU

- Les deux hélicoptères appartenant à une faction ont été détruits par l'équipe adverse qui remporte la partie, et l'agent d'Interpol perd tout de même.

OU

- L'agent d'Interpol gagne seul (et les deux équipes perdent) en **arrêtant les deux joueurs marqués d'une tâche de sang**.

Note : Même si la seconde arrestation n'a pas lieu dans le tour qui suit la première, la partie se termine assez rapidement après l'élimination du premier joueur. L'agent d'Interpol est connu, et un agent est maintenant sans coéquipier. Un joueur arrêté est toujours considéré comme gagnant si l'autre joueur de son équipe remporte la partie.

[redacted] MISSIONS

Strange bedfellows – la mission avancée pour 3 agents

Recommandée pour des joueurs ayant déjà joué la mission « Classique », cette mission mettra à l'épreuve vos talents d'interrogateur et votre faculté à cacher vos objets. Quand deux agents sont alliés contre un troisième, obtenir des informations sans ne rien laisser transparaître est plus important que jamais !

Briefing de la Mission

Le talentueux ambassadeur a réussi à obtenir des secrets d'état d'une troisième faction, ce qui fait qu'en plus de factions sont intéressées par ses réceptions. Ce fait s'ajoutant à la réputation de ses soirées, les invitations sont encore plus difficiles à obtenir et chaque faction n'a pu en obtenir qu'une seule.

De plus, en cette période de coupe budgétaire et de pénurie d'agents expérimentés, les agences de renseignement doivent faire des compromis et s'allier temporairement pour remplir leurs missions.

Cependant, en raison de ces restrictions (qui a bien pu avoir l'idée de privatiser une partie des services?!) les lettres codées ont été envoyées par erreurs comme lettres recommandées à l'ambassade. Les agents doivent les retrouver et découvrir qui est leur partenaire, s'ils en ont un !

Préparation

Cartes d'interaction (dos noir)

Choisissez les factions (GB, URSS, USA, Chine) qui vont s'affronter, prenez une carte Loyauté par faction et distribuez-les à chaque joueur.

Cartes Objets (dos rouge)



Effectuez la même préparation des objets tel que décrit dans la *Mission Diplomatique* avec l'ajout suivant: Prenez les trois lettres d'Alliance (marquées d'un « 3 » et d'un « ! ») correspondant aux factions de la partie, retirez-en une au hasard puis replacez-la dans la boîte sans la regarder. Les deux cartes restantes sont mélangées avec les autres objets cruciaux (deux **Bombes** et deux copies de **secrets d'état**, qui correspondent aux trois factions en jeu) lors de la **Préparation des Porte-Documents**, le résultat étant une pile « Porte-Documents » temporaire de 9 cartes.

Les deux objets **lettres d'Alliance** déterminent quelles factions sont alliées. Elles peuvent être vues par un joueur dans la salle Rayons-X, volées, obtenues dans la salle **Stockage** ou elles peuvent se trouver à l'intérieur des Porte-Documents.

Fin de la partie

Lorsque la partie est terminée, toutes les cartes Alliance et Loyauté sont révélées. Les joueurs dont la carte Loyauté correspond aux cartes Alliance sont considérés comme faisant partie de la même équipe et gagnent ou perdent ensemble.

La partie peut se terminer de trois façons différentes :

- Deux hélicoptères de la même faction ont été détruits. S'ils appartiennent à l'un des joueurs alliés, le joueur seul gagne. Dans le cas contraire les deux joueurs alliés remportent la partie.
- Trois hélicoptères, chacun de faction différente ont été détruits. L'alliance ne résiste pas aux chaos et le joueur solitaire gagne la partie.
- Un joueur entre dans un hélicoptère
 - Si ce joueur est un des alliés et détient la carte **Secrets d'état** du joueur solitaire (ou s'il possède la carte Porte-Documents la contenant), l'équipe alliée gagne la partie.
 - Si ce joueur est le joueur solitaire et détient la carte **Secrets d'état** d'un des joueurs alliés (ou s'il possède la carte Porte Documents la contenant), il gagne la partie

Comme dans la *Mission Diplomatique*, monter à bord d'un hélicoptère sans le **Secrets d'état** de l'ennemi résulte en une défaite coûteuse et embarrassante.

Note : Un joueur peut gagner de façon certaine en montant à bord de l'hélicoptère alors qu'il est en possession des cartes **Secrets d'état** des deux autres factions.