



## Something, something, Danger Zone! – la mission litigieuse pour 2 agents

Recommandée pour des joueurs ayant déjà joué au moins une autre mission, cette mission vous mettra face à un agent travaillant aux mêmes objectifs tout en essayant de tromper les gardes de l'ambassade.

### Briefing de la Mission

Le commandement veut s'assurer du succès de la mission et a décidé d'envoyer deux agents. Ces derniers veulent la gloire qui reviendra à l'agent ayant obtenu le plus de succès. Cependant s'ils refusent de coopérer quand cela s'avérera nécessaire, les gardes de l'ambassade les démasqueront !

### Préparation

#### Cartes d'interaction (dos noir)

Retirez toutes les cartes Loyauté du jeu, elles ne sont pas utilisées pendant cette mission.

#### Cartes Objets (dos rouge)

1. Retirez les 2 **Bombes**, les 2 **Porte-Documents**, les 2 **Casseurs de code**, une **Contrebande**, les 2 **Lunettes de Vision Nocturne**, une des cartes **Secrets d'état**, et autres objets marqués d'un « 3 » et d'un « ! ». N'effectuez pas la **Préparation des Porte-Documents**.



2. Mélangez ensemble une **Disquette** grise, un **Microfilm**, le **Fichier VIP**, et une carte **Secrets d'état** prise au hasard. Cela constitue la « Pile d'Objectifs » de départ qui sera placée à côté des plateaux, à l'écart de la pile d'Objets.  
3. Placez une autre carte **Secrets d'état** sous la Pile d'Objectifs.

4. Placez la troisième carte **Secrets d'état**, l'autre Disquette grise et l'autre Microfilm dans la pile d'Objets.

5. Ne tirez **pas** d'Objets.

#### Armes des gardes (dos gris foncé)



Mélangez les trois Armes des Gardes (marquées d'un « 2 ») et placez-les, face cachée, près des plateaux.

#### Cartes Alerte (dos rayé jaune/noir)

Mélangez les cartes Alerte et placez-les face cachée près des plateaux.

#### Salles

Le dernier joueur à avoir porté un col roulé choisit soit la salle **Télex** soit le **Tunnel** comme cachette, le second joueur prenant l'autre salle. Alternativement, le choix peut être fait de manière aléatoire ou de toute autre manière choisie par les joueurs. Les salles **QG de la Sécurité**, **salle de Bal**, **Verrouillage Central**, **Ordinateur** et **Disjoncteur** sont considérées comme étant vide, sans fonction spéciale.

#### Interaction

Les joueurs ne peuvent pas choisir la récompense **Interroger** à la suite d'une victoire lors d'un combat à la suite d'une interaction.

#### Les Gardes

##### Placement – timing

Les gardes apparaîtront lorsque les agents auront fait suffisamment de bruit pour éveiller leur suspicion. Pour déterminer le moment et le lieu où les gardes apparaissent, les joueurs tirent des cartes de la pile Alerte :

- au début du tour de chaque joueur.
- lorsqu'ils activent une salle, à l'exception de la salle de **Stockage**.

Le moment où les gardes apparaissent dépend du moment où un certain seuil d'alerte est atteint. Le nombre en haut de chaque carte est ajouté au niveau d'alerte actuel des gardes. Placez les cartes tirées l'une sur l'autre de façon à ce que tous les nombres en haut des cartes précédentes soient visibles. En fonction de leur familiarité avec l'art de l'espionnage, les joueurs ont quatre possibilités :



- **Fixe/facile** : un garde apparaît quand le niveau d'alerte atteint ou dépasse 6.
- **Fixe/normal** : un garde apparaît quand le niveau d'alerte atteint ou dépasse 5.
- **Fixe/Expert** : un garde apparaît quand le niveau d'alerte atteint ou dépasse 4.
- **Dynamique/Avancé** : Un garde apparaît lorsque le niveau d'alerte atteint ou dépasse le nombre imprimé au milieu de la dernière carte tirée et révélée.

Le niveau d'alerte varie donc continuellement ce qui reflète la nature imprévisible de l'attention que portent les gardes à leur travail.





### Placement – lieu



L'endroit où apparaissent les gardes est toujours la salle correspondante à l'icône en bas de la carte Alerte qui a provoqué leur arrivée.

Une fois que le moment et le lieu de l'apparition d'un garde sont déterminés, placez un pion Garde gris dans cette salle. Si cette salle contient déjà un pion Garde ou un pion Agent d'un joueur, utilisez la salle désignée par l'icône en bas de la carte sous la dernière carte révélée. Répétez le processus tant que la salle est occupée en regardant chaque carte l'une après l'autre. Si toutes les salles sont occupées alors tirez des cartes Alerte jusqu'à obtenir une salle vide. Après le placement d'un garde, mélangez toutes les cartes **Alerte** pour former la nouvelle pile Alerte.

### Interaction avec les Gardes

Lorsqu'un joueur actif entre dans une salle contenant un garde, une interaction prend place. Le joueur doit choisir une carte Interaction. Le garde jouera toujours une carte **Attaque** tirée au hasard parmi les trois cartes Armes des Gardes.

Après avoir choisi une carte, le joueur actif regarde la carte du Garde et annonce le résultat, défaussant la carte du Garde face cachée dans une pile séparée qui, comme la pile de défausse des armes du joueur, est mélangée lorsque les cartes Armes des Gardes sont épuisées. Les joueurs n'ont pas le droit de mentir à propos du résultat, même s'ils n'ont pas à montrer la carte Attaque jouée par le garde. Le joueur actif a toujours la possibilité d'utiliser des objets de Combat.

- Si le joueur est vaincu, il doit d'abord effectuer une **Évasion** puis défausser une carte Objet au hasard. S'il n'a pas d'objet en main, il est blessé et le pion Agent du joueur est couché sur le côté.
- Si le joueur est à égalité avec le garde, il doit alors effectuer une **Évasion**.
- Si le joueur gagne, le pion Garde est retiré. Si le Garde a laissé une carte **Objectif** derrière lui, le joueur peut, **en utilisant son action**, la regarder et l'ajouter dans sa main. S'il s'agit de la carte VIP, elle est immédiatement défaussée et retirée du jeu et le **pion VI** est placé dans la **salle de Bal**.

Si le joueur a déjà atteint la limite du nombre de cartes, il doit défausser une des cartes. Si le joueur choisit de ne pas garder la carte, placez-la face cachée dans la salle. L'un des joueurs peut la ramasser, **en utilisant son action**, dans un tour.

### Objectifs

Certains gardes transportent des objets qui peuvent se révéler utiles aux agents.

Lorsqu'un garde est placé, vérifiez si des cartes **Objectifs** sont déjà présentes sur les plateaux. Si tel n'est pas le cas, tirez une carte de la pile Objectif et sans la regarder, placez la face cachée près du garde qui vient d'être placé (ou si c'est possible, sous le pion).

Si la pile Objectif est vide, mélangez les cartes défaussées avant d'en tirer une nouvelle. S'il n'y a pas d'Objectifs disponibles, n'ajoutez pas d'Objectif pendant ce tour.

Les Objectifs peuvent être remplis plusieurs fois. Les objectifs atteints rapportent des points qui sont comptabilisés grâce aux disques en bois rouge et bleu. Il y a trois Objectifs où les agents sont en compétition et un Objectif commun :

#### Objectifs en Compétition :

- **Escorter le VIP** : Les joueurs ont pour tâche d'escorter le VIP jusqu'à leur cachette (Télex ou Tunnel). Un joueur peut, **en utilisant son action**, déplacer son Agent avec le pion VIP dans une salle adjacente **vide**. Le joueur n'a pas besoin de bouger pour effectuer cette action. Le pion VIP ne peut donc se déplacer que d'une salle à la fois. En cas de réussite de la mission, retirez le pion VIP. Réussir cette mission rapporte chaque fois **3 points**.
- **Casser les codes** : Un joueur doit apporter l'objet **Microfilm** dans sa cachette et, **en utilisant son action**, commencer à décrypter le microfilm. L'objet microfilm est alors immédiatement défaussé sur la pile des Objectifs. Si le joueur est encore dans sa cachette au début de son tour suivant, il a réussi à casser les codes. Chaque décryptage rapporte **1 point**.
- **Envoyer les données** : étant donné que toutes les communications vers l'extérieur sont brouillées, les joueurs doivent d'abord arrêter l'équipement de la salle de Brouillage. Un joueur peut, **en utilisant son action**, placer le jeton « **Brouillage** » dans la salle de **Brouillage** pour la désactiver.



Ensuite, pendant que le jeton est présent dans cette salle, le joueur doit aller dans leur cachette et, **en utilisant son action**, défausser un objet **Disquette** sur la pile des Objectifs pour Envoyer les données. Chaque envoi rapporte **1 point** et remet à zéro la salle Brouillage, le jeton « Brouillage » est donc retiré.

#### Objectif Commun :

- **Livraison des documents** : un hélicoptère doit d'abord être appelé en utilisant la salle **Radio**. Un joueur doit ensuite se rendre à l'**Héliport** et, **en utilisant son action**, défausser une carte **Secrets d'état** (de n'importe quelle faction) en la retirant du jeu. Le pilote s'envole avec les secrets d'états et l'hélicoptère est retiré de l'Héliport. La livraison des documents par ce moyen rapporte **2 points**.

### Fin de la partie

La partie peut se terminer de 3 façons :

- Si les 4 gardes sont déjà sur les plateaux et qu'un nouveau garde doit arriver, la partie prend fin immédiatement et les deux joueurs ont perdu.
- Si un joueur atteint **7 points** il gagne la partie.
- Si la mission **Livraison des documents** est remplie trois fois. Le joueur qui a le plus de point à ce moment de la partie est le gagnant. Si les deux joueurs sont à égalité, ils peuvent tous les deux se féliciter pour un travail bien fait.