

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



JAMES BOND 007™

MISSIONS SPECIALES



007™

Les Règles d'Engagement

© 1999 Eon Productions Limited & Danjaq, LLC
007™ Gun Symbol Logo © 1962 Danjaq, LLC & UAC. All Rights Reserved.

Copyright © Pliou 1999

MESSAGE de M

A tous les agents, qualifiés double-zéro,

Vous allez entrer dans une phase d'évaluation dont le but principal est de déterminer le meilleur d'entre vous.

Celui ou celle qui sera désigné aura le privilège de porter le code d'identification du plus illustre des agents de sa Majesté: 007!

Je vous laisse prendre connaissance des règles d'engagement qui s'appliquent à cette évaluation, et je vous rappelle que si votre matricule 00 constitue un permis de tuer, un bon agent effectue toujours ses missions le plus discrètement possible et en évitant l'engagement au maximum.

Bonne chance à tous!

LA REGLE EN 2 MOTS

Chaque partie est une course entre les joueurs qui devront choisir entre risque et sur-préparation. Le premier joueur à totaliser 4.000 points et à regagner le Mi6 en vie sera sacré James Bond 007!

- * Chaque joueur reçoit une mission, et devient un agent des services secrets.
- * A chaque tour, l'agent effectue un déplacement, puis joue:
 - Parfois il n'y a aucune action (déplacement intermédiaire entre 2 étapes).
 - Parfois il faudra se battre à coup de dé contre le joueur qui tiendra le rôle du contre-espionnage de la mission équivalente.
 - Parfois il faudra collecter des points de transport ou d'armement chez Q: un joueur pourra décider de passer plusieurs tours sur une étape Q pour s'équiper. Mais attention, il n'a qu'une possibilité d'équipement par lancer de dé, donc par tour.
- * Les points Q sont capitaux, car ils permettent de se déplacer rapidement (transport) d'une étape à l'autre ou de contre-balancer un affrontement défavorable (armement ou équipement), et donc de rester en vie!
- * A l'issue d'une mission, les points sont comptabilisés. Si le total général est supérieur ou égal à 4.000, le joueur a gagné, sinon, il repart pour une nouvelle mission.

DETERMINATION de L'AGENT 007

L'agent 007 sera l'agent qui le premier totalisera 4.000 points: Les points sont acquis de deux manières. Soit en effectuant une mission avec succès: l'agent enregistre alors les points attribués à cette mission à son retour à Londres, soit en transférant des valeurs d'armement, d'équipement (gadgets, ...) ou de transport (véhicules...) en points, également à l'issue d'une mission.

Les points de chaque agent sont comptabilisés sur une Fiche d'Evaluation individuelle conservée par M.

FICHE D'EVALUATION

3. Numéro de la mission (noté sur la fiche de mission)
 7. Nombre de cartes d'armement, d'équipement et/ou de transport (cartes du département Q) restant à l'issue d'une mission
 8. Valeur des cartes Q traduite en points
 9. Valeur des cartes Q transférées (et donc utilisables) pour la prochaine mission
 10. Valeur des cartes Q traduite en points et à rajouter au score

1. Nom (ou prénom de l'agent)

2. Nom de code de l'agent au cours de ses missions (aucun agent ne peut s'appeler James Bond 007!)

4. Valeur de la mission (notée sur la fiche mission)

5. Nom de code de la mission (noté sur la fiche mission)

6. Mettre une croix dans la case correspondant à l'état de la mission*

11. Total des points valorisés

12. Valeur de la mission accomplie (comme mentionné en 4)

13. Valeur des cartes Q valorisées (total mentionné en 11)

14. Total général reporté, obtenu à l'issue de la mission précédente

16. Cette valeur est inférieure ou égale à la moitié de la valeur de la mission en cours (mentionnée en 4): un agent ne peut pas valoriser un montant de cartes Q supérieur à la moitié de la valeur de la mission

15. Total général incluant le résultat de la mission venant d'être accomplie, ainsi que le report de la ou des missions précédentes. Si ce total est égal ou supérieur à 4.000 points, l'agent termine son évaluation, sinon il doit effectuer une nouvelle mission. S'il est le premier à atteindre le score de 4.000 points, il devient donc officiellement l'agent 007

*: Une mission choisie par un agent est:

- soit en cours
- soit terminée
- soit abandonnée: si un agent réalise qu'il est dans une situation catastrophique, (exemple: sans armes, ni points de transport, au bout du monde au début d'une mission); il peut décider d'abandonner la mission en cours. Dans ce cas, il perd toutes ses cartes Q, et repart à zéro après s'être fait attribuer une nouvelle mission.

Il ne perd cependant pas le bénéfice d'éventuelles missions déjà accomplies.

Exemple:

Note:

- Les informations 1 à 6 se remplissent au début d'une mission.
- Les points 7 à 16 se complètent à l'issue de la mission.



PREPARATION de L'EVALUATION

Un des agents tient le rôle de M et sera en charge de remplir les Fiches d'Evaluation. Il fera également office de juge en cas de contestation entre les agents. Il sera donc en général l'agent le plus familier avec le processus d'évaluation.

Un agent tiendra le rôle de Q et sera en charge des armes, gadgets et véhicules. C'est lui qui distribuera et récupérera les cartons représentant les valeurs d'armement, gadgets et autres moyens de transport, appelées Cartes Q. C'est également lui qui sera en charge des fiches de transit Q (air, mer et terre) et du tableau de valeurs de transport aérien public.

Chaque agent choisit une figurine qui représentera sa position sur le plateau. Les figurines, contrairement au jeu de rôle, n'ont aucune qualité spécifique et n'ont qu'un rôle de représentation sur le plateau.

L'ordre de jeu des agents est tiré au sort grâce au dé 00 (dé blanc): le plus grand nombre sorti commençant, et ainsi de suite. En cas d'égalité, les ex aequos rejouent pour se départager.

Exemple: (1) 1^{er} jet : Agent A: ** Agent B: * Agent C: ** Agent D: ***
(2) A et C rejouent : Agent A: ** Agent C: ***
(3) Ordre final : Agent D Agent C Agent A Agent B

Pour faciliter le cours du jeu, il est conseillé de se placer autour du plateau dans l'ordre établi par le tirage au sort.

Désignation des missions

Première mission

La désignation s'effectue de la manière suivante: M prend les 10 cartes "Contre-espionnage" qu'il mélange sans les regarder (sous la table par exemple), puis toujours sans les regarder pose devant lui autant de cartes qu'il y a d'agents: le titre de la première carte correspondant à la mission du premier agent, le titre de la deuxième carte correspondant à la mission du deuxième agent, et ainsi de suite...

Missions suivantes

A l'issue de sa première mission, et s'il n'a pas atteint 4.000 points, un agent devra donc entreprendre une nouvelle mission. Contrairement à sa première mission, l'agent pourra choisir sa deuxième (ou troisième) mission parmi les missions disponibles, à l'exception de celle qu'il vient de terminer!

Si une mission est sur le point de devenir disponible (si un autre joueur est entrain de terminer sa propre mission), l'agent qui devra choisir sa nouvelle mission, pourra, s'il le désire, décider de passer un ou plusieurs tours, afin de choisir cette mission particulière.

Phase de préparation des missions

Chaque agent se voit donc remettre par M sa fiche de mission et en prend connaissance. Pendant cette période, M remplit les fiches d'évaluation et Q distribue les allocations de base (cartes Q), mentionnées sur chaque fiche de mission.

Cette phase est très importante, car c'est là que l'agent détermine sa stratégie en terme de besoins et de risque.

La phase d'exécution des missions ne commencera que lorsque tous les agents auront reçu leur équipement de base et confirmeront être prêts.



Les ELEMENTS de la MISSION

Fiche de Mission

Les éléments décrits ci-dessous sont importants sur une Fiche de Mission:

Descriptif des circonstances de la mission et de l'objectif à atteindre

Nom de code de la mission

Numéro d'identification de la mission

Allocation de base remise en début de mission par Q

Valeur de la mission

Valeur de l'allocation en armement

Valeur de l'allocation en gadget

Valeur de l'allocation en transport

MISSION 19

NOM DE CODE: LE MONDE NE SUFFIT PAS

DESCRIPTIF DE LA MISSION - SECTION DOUBLE ZERO

MESSAGE CONFIDENTIEL -- SECURITE NIVAU OMEGA REQUIS -- LE MONDE PETROLIEN EST DOUS TAMPON. UN GROUPE TERRORISTE SEMBLE AVOIR TOURNE SON ATTENTION VERS LES INSTALLATIONS PIPROCHES, MAIS ENCAIMENT VERS LEUR DIRIGEANT -- PROTÉGER VOTRE DEPLACEMENT DANS LES MILIEUX INFINIMES SABLEES POUR SAVOIR QUI EST A L'ORIGINE DE CES MENACES -- FIN DE MESSAGE --

VALEUR DE LA MISSION

1.450

POINTS

ALLOCATION DE BASE

4

ARMEMENT

0

EQUIPEMENT

3

TRANSPORT

007

Description: Silesia

Type d'engagement: Combat

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	1	n.a.	n.a.
Optimal	n.a.	n.a.	n.a.

Terroristes dans la ville tentent de contrôler les lieux, surtout dans les zones portuaires. Ils ont des armes, vous devez certainement plus à faire que porter une simple ville.

Description: Kazakhstan

Type d'engagement: Combat

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	1	terre	n.a.
Optimal	n.a.	n.a.	n.a.

Dépense de Roman n'est pas sans raison. Vous devez maintenant l'empêcher de voler une bombe nucléaire dans un centre d'essai atomique, et surtout prévenir la réaction de sa direction.

Description: MI6 - Londres

Type d'engagement: Combat

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	2	terre	n.a.
Optimal	1	mer	n.a.

Roman des fonds souterrains. Vous arrivez à temps pour prendre en chasse le bureau formé qui vient de faire voler le quartier général de MI6.

Description: Baku

Type d'engagement: Combat

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	1	mer	n.a.
Optimal	n.a.	n.a.	n.a.

Le mer Caspienne offre des centaines d'activités illégales pour cacher une bombe nucléaire... si tout simplement un homme perché en haut d'un bâtiment dans les montagnes avec cette à tout pour le protéger.

Description: Baku

Type d'engagement: Renseignement

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	4	terre	n.a.
Optimal	1	air	0

Allez retrouver Gattara King qui vous aide pour réussir le protéger, entre autres.

Description: Istanbul

Type d'engagement: Combat

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	1	terre	n.a.
Optimal	n.a.	n.a.	n.a.

C'est votre dernière chance de stopper les terroristes qui tentent votre dévotion dans le Bosphore, éliminez sans toutes les installations pétrolières et tous les agents de la région.

Description: Doha

Type d'engagement: Combat

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	1	terre	n.a.
Optimal	n.a.	n.a.	n.a.

Le groupe du terrorisme Doha n'est pas prêt de lâcher des avions des hauts volants, vous devez être sûr que vous avez de l'expérience.

Description: MI6 - Londres

Type d'engagement: Transport

Objectifs	Score	Déclenche	Valeur
Standard	2	terre	n.a.
Optimal	1	air	0

Mission délicate. Vous devez transporter la bombe sans repartir.

DEPARTMENT Q

Description étape par étape de la mission: voir composants d'une étape

Place où se posent les cartes Q acquises.

Composants d'une étape de mission

Chaque étape d'une mission est décrite en détail.



(1) Destination: lieu géographique où se déroule l'étape. Il n'y a qu'une seule exception: pour la première étape, cette rubrique s'intitule "Origine". L'agent place sa figurine sur le lieu géographique représenté sur la carte et part de ce point: pas de déplacement au premier tour.

(5) Le message se rapportant à la description de l'étape. Les noms de lieux ou de personnes mentionnés dans ces messages ne sont pas à retenir dans le cadre de la mission.

(2) Le lieu mentionné est systématiquement repris **sur le plateau de jeu**. Attention, le plateau est un document du MIG, donc rédigé en anglais; certains termes peuvent différer en français: référez-vous à l'annexe A en cas de doute.

Destination: Caucasus				Le groupe du terroriste Renard n'est pas dupe et utilise des scooters des neiges volants, vous attaquerez alors que vous skiez en compagnie d'Elektra.
Type d'engagement: Combat				
Déplacement	Tours	Élément	Valeur	
Standard:	1	terre	n.a.	
Express:	n.a.	n.a.	n.a.	

(3) Type d'engagement: cette rubrique se rapporte au type d'action de l'étape. Il y a 3 types d'engagements:

- **Combat:** l'agent devra affronter un membre du contre-espionnage (à coup de dé). Dans ce type d'affrontement, il aura besoin d'armement en cas de mauvais résultat (voir Engagement). Le nombre de cartes d'armement dont l'agent devra se munir pour sa mission est directement lié au nombre de combats de la mission, et indirectement au résultat de ces combats.
- **Renseignement:** l'agent devra également affronter un membre du contre-espionnage, mais cette fois-ci, c'est d'équipement et de gadgets dont il aura éventuellement besoin.
- **Département G:** c'est au cours de ces étapes que l'agent pourra s'équiper en armes, gadgets et cartes de transport (Voir département G). Attention, certaines étapes nécessitent obligatoirement l'obtention d'un nombre d'éléments, ceci sera signalé par la mention "Valeur de l'équipement à obtenir", et il faudra alors que l'agent obtienne des cartes Equipement.

(4) Déplacement: cette rubrique indique le nombre de tours, ou le moyen le plus rapide pour atteindre la destination de l'étape. Il s'agit plus d'une aide apportée à l'agent qu'autre chose. Très vite l'agent pourra de lui-même déterminer le temps nécessaire et le moyen le plus rapide pour se rendre d'un endroit à un autre. Il existe 2 moyens pour se déplacer d'un lieu à un autre: en utilisant des moyens de transport publics (ou "Standards") ou en utilisant les moyens mis à la disposition des agents par le département G (ou "Express"), qui nécessitent l'utilisation de points de transport. (Voir rubrique Déplacement).



Important: la manière de se rendre d'une étape à l'autre est décrite dans le paragraphe se rapportant à l'étape de destination. Prenons l'exemple ci-dessous, tiré de la mission No 17 - GoldenEye:

Destination: Mi6 - London				Retour à Londres pour récupérer absolument certains équipements auprès du département Q, dont une montre à rayon laser et un stylo-explosif.
Type d'engagement: Département Q				
Déplacement	Tours	Élément	Valeur	Valeur des équipements à acquérir : 3 points
Standard:	2	terre	n.a.	
Express:	1	terre	1	

Destination: Saint-Petersburg				Aidé d'un agent de la CIA, Jack Wade, et d'un ex-KGB, Valentin Zukovsky vous devrez localiser l'organisation Janus, et échapper, en compagnie de Natalya Simonova, à votre ancien collègue du Mi6 devenu terroriste, Alec Trevelyan.
Type d'engagement: Combat				
Déplacement	Tours	Élément	Valeur	
Standard:	2	terre	n.a.	
Express:	1	air	2	

Pour se rendre de l'étape No 4 (Londres) à l'étape No 5 (Saint-Petersbourg), l'agent devra soit utiliser les moyens de transport public et parvenir à Saint-Petersbourg en 2 tours, soit utiliser le département Q et y parvenir en 1 tour et en utilisant 2 points de transport.

Contre-espionnage

Chaque agent aura tout au long de sa mission à affronter les forces du mal, qui tenteront par tous les moyens de le stopper et de mener à bien leur propre mission de destruction.

Comment est déterminé le contre-espionnage?

Chaque joueur, en même temps qu'il est agent de Sa Majesté tiendra le rôle du méchant d'un autre agent. Une fois que l'ordre des agents a été établi, et que les joueurs ont pris leur place autour du jeu, l'adversaire de chaque agent sera le joueur qui jouera immédiatement après lui.

Ce dernier prendra la carte Contre-espionnage se rapportant à la mission de l'agent qui le précède et "accompagnera" ce dernier tout au long de sa mission.

Cet arrangement a le double avantage de procurer un adversaire absolument impartial à l'agent et d'effectuer un contrôle régulier des progrès de chacun des joueurs.



Que fait le contre-espionnage?

Le rôle du contre-espionnage est extrêmement simple, et aucun agent ne sera perturbé par cette activité. Le méchant, à chaque étape de l'agent qu'il tenta de stopper, se réfère à sa fiche de contre-espionnage afin de voir son action.

Il y a 2 types d'action: soit l'agent est au Mi6 ou dans l'une des filiales du département Q, et dans ce cas, le contre-espionnage ne fait rien (aucune action - type d'engagement neutre), soit le type d'engagement de l'agent est Combat ou Renseignement, et le contre-espionnage devra donc affronter l'agent à coup de dé (voir Combat)

Le rôle du contre-espionnage est donc de vérifier que l'agent effectue bien tous ses déplacements et ne brûle pas d'étapes, et de lui fournir une opposition lors des étapes où un affrontement est prévu.

Les FONCTIONS de JEU

Généralités

- Un joueur ne joue qu'une seule fois par tour quelle que soit l'action qu'il entreprend, qu'il s'agisse d'un déplacement suivi d'un combat (gagné ou perdu), qu'il s'agisse d'une acquisition de cartes G, ou même d'un simple déplacement.
- 2 agents ou plus peuvent se trouver au même moment sur le même lieu.

Déplacements

A chaque tour correspond un déplacement. Il y a 2 types de déplacements : standard, utilisant un moyen de transport public ou express utilisant les services de G.

Déplacement standard:

un déplacement standard peut s'effectuer d'un lieu à un autre s'ils sont reliés par une ligne rouge (terre), bleue (mer) ou jaune (espace).

Exemples: Paris ↔ Madrid
St Cyril ↔ Le Caire.

Un déplacement standard entre 2 villes éloignées se traduit donc en nombres de tours.

Exemples: Londres ↔ Tanger: 4 tours
Londres ↔ Le Caire: 5 tours

Pour les villes séparées par un océan ou une mer, il faut vous référer à la carte intitulée "Moyen de transport standard - durée du transit": la valeur de transport mentionnée correspond au nombre de tours nécessaire pour rejoindre 2 villes.

Exemples: New-York ↔ Key-West: 2 tours
Londres ↔ New-York: 3 tours

Note: dans les documents se rapportant au moyen de transport standard (public), le terme "Californie" désigne "San Francisco" ou "Californie du Sud" au choix du joueur.



DE	A	Durée de Transit
Californie	New York	3
Cuba	New York	3
Madrid	Udaipur	2
Madagascar	Udaipur	2
New York	Udaipur	2
New York	Key West	2
London	London	2
London	New York	3
London	San Francisco	3
New York	Californie	3
New York	Key West	2
New York	London	3
New York	Paris	3
Paris	New York	3
Paris	San Francisco	3
San Francisco	London	3
San Francisco	Paris	3
Udaipur	Madagascar	2
Udaipur	Madrid	2
Udaipur	Udaipur	2

Pour bien visualiser un déplacement intercontinental (et ne pas oublier de tour!), utilisez la carte "Moyen de transport public: visualisation du transit" que vous pourrez poser à côté du plateau et sur laquelle vous pourrez poser temporairement votre figurine.

Les déplacements continentaux et intercontinentaux peuvent donc être combinés.

Exemple: Londres ↔ Udaipur: 2 + 2 = 4 (via Istanbul)



Il serait très intéressant de pouvoir aller en 1 tour de Londres à Udaipur ou même de Londres à San Francisco. Pour cela, il faut utiliser les transports express fournis par le département G.

Les transports express:

Les 2 conditions d'utilisation sont:

- Qu'il existe une liaison directe entre les 2 points considérés
- Que l'agent ait assez de points de transport pour utiliser les services de G

Exemples:

- Londres → Udaipur peut s'effectuer en 1 tour moyennant 4 points de transport
- Londres → Le Caire peut s'effectuer en 1 tour moyennant 2 points de transport

Les déplacements express de Q sont de 3 types: air, mer et terre. Ces différences ne sont pas prises en compte dans les types de points de transport: c'est-à-dire que seule la valeur du point de transport importe, pas son type (en clair, vous pouvez utiliser une carte de transport illustrée par une voiture pour un déplacement aérien!)

Pour aider les agents, les valeurs de déplacements standards (en tours) et express (en points) sont mentionnées sur les Fiches de Mission.

Un barème de valeur de transport a été mis au point pour que les agents puissent:

- Vérifier si une liaison Q existe ou pas entre 2 points
- Connaître la valeur, en points de transport, du trajet express.

Ces barèmes se présentent de la manière suivante:

a). *Lignes maritimes et routes express (Département Q):*

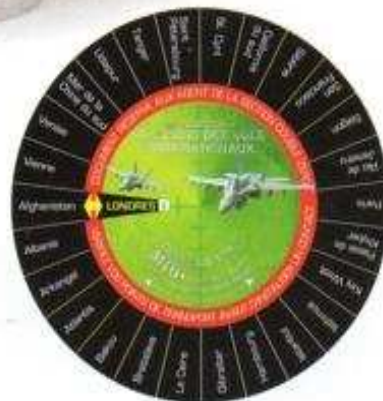


b). *Planning des Vols Internationaux (Département Q):*

Londres Mi6 ↔ Reste du Monde

Base Q à Base Q (hors Mi6)

En faisant pivoter le petit disque supérieur de manière à mettre Londres en face de la destination à atteindre (ou l'origine du déplacement), vous verrez apparaître, la valeur de transport nécessaire au déplacement, dans le petit carré découpé.



Attention: parfois, un déplacement Q n'est pas directement possible d'un lieu à un autre. Dans ce cas, un déplacement standard intermédiaire sera nécessaire. C'est pour cela que le nombre de tours mentionné pour un déplacement express pourra être supérieur à 1.

Exemple:

- Kaolong-bay → Londres: nécessité de passer par Saigon (1 tour) avant de rallier directement Londres (4 points de transport); ce déplacement nécessitant donc 2 tours.

En général, ces cas spéciaux sont accompagnés d'une petite note "via X" dans la case "Élément": via Saigon dans notre exemple précédent.

Lorsque qu'un déplacement express n'est pas nécessaire: cas de 2 lieux voisins (exemple Albanie et Corfou), la mention "n.a." (non applicable) est inscrite dans les cases express.

Les déplacements sont un élément très important du jeu, car il ne s'agit pas de perdre du temps et de se faire doubler par les autres agents.

Le département Q

Le niveau d'équipement de l'agent reste la question stratégique principale.

Faut-il passer du temps au MI6 à s'équiper quitte à être sur-équipé et à avoir perdu un temps précieux, ou faut-il se lancer le plus vite possible dans sa mission au risque de devoir rebrousser chemin et se ré-équiper si d'aventure les membres du contre-espionnage s'avéraient être plus résistants que prévu?

Où s'équipe-t-on?

Un agent ne peut s'équiper que lorsqu'il passe à Londres, au siège du MI6, ou lorsqu'il passe dans une filiale du département Q, prévue dans le déroulement de sa mission.

Attention: un agent qui quitte une filiale du département Q, ne pourra pas y retourner ultérieurement, pour compléter son arsenal si besoin était, il devra regagner Londres (Q ne peut pas être partout au même moment!)

Exemple:

- Dans la mission 16 / Permis de tuer: en passant par Isthmus City, lors de l'étape 5, l'agent a la possibilité de se ré-équiper (au-delà des 3 valeurs d'équipement imposées), mais si pendant l'étape 7, il réalise qu'il a besoin d'armement supplémentaire, il devra regagner Londres (8 tours aller+retour en déplacement standard), et aller au siège du MI6, mais ne pourra pas simplement retourner à Isthmus (2 tours aller+retour en déplacement standard),

Comment s'équipe-t-on?

Il suffit à l'agent, au lieu de se déplacer, de lancer l'un des 3 dés Q:

- Rouge pour l'armement
- Jaune pour l'équipement (gadgets)
- Bleu pour les transports



Le score sortit par le dé correspondant au nombre de points de valeur du type d'équipement. Le meilleur résultat étant un équipement de 4 points pour un tour (c'est-à-dire un lancer), le moins bon étant un équipement d'1 point.

Un agent est libre de s'équiper comme il le désire, sans limitation. Chaque lancer correspond à 1 tour.

Les cartes de valeurs sont stockées sur la Fiche de Mission, près de l'emplacement "département Q".

Type de la carte Q



Valeur de la carte Q

Les cartes Q ont plusieurs valeurs (1, 2, ou 3). Elles peuvent être échangées auprès de Q.

Exemple 1: un agent possédant une carte de transport d'une valeur de 3 a besoin d'effectuer un déplacement d'une valeur de 2: il peut utiliser sa carte de valeur 3 pour son déplacement et recevra une carte d'une valeur 1 en retour.

Exemple 2: lors d'un combat, un agent doit compenser un mauvais résultat aux dés par un point d'armement: il peut utiliser une carte d'armement d'une valeur de 2 et recevra une carte d'une valeur de 1 en retour.

2 possibilités:

a). Ces équipements sont conservés pour la mission suivante (on dit qu'ils sont transférés: voir Fiche d'évaluation) Ils pourront alors être utilisés pour la prochaine mission et viendront en addition de l'allocation de base de cette mission.

b). Ces équipements peuvent être traduits en points de Bonus et comptabilisés dans le score de l'agent.

Attention: un agent ne peut pas s'équiper en fin de mission, alors qu'il retourne à Londres pour faire son rapport!

Engagements

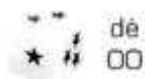
A certaines étapes de sa mission, l'agent sera confronté aux agents du contre-espionnage, qui eux ont pour mission de stopper l'agent.

Les affrontements sont de 2 natures, et s'effectuent par bataille de dés.

Comment se battre?

L'agent s'empare du dé des agents double-zéro (dé blanc imprimé d'étoiles).

Son adversaire se munit lui du dé du contre-espionnage (dé noir imprimé de têtes de mort).



Chacun des 2 agents lance son dé et le résultat est analysé comme suit: les points (nombre d'étoiles et de cranes) sont comparés:

- Si l'agent double-zéro obtient un plus grand nombre d'étoiles que son adversaire de têtes de mort, il remporte le combat et donc l'étape, et pourra continuer sa mission la prochaine fois que ce sera à son tour de jouer.

- Si l'agent et son adversaire obtiennent le même résultat, soit le combat continue, et les 2 adversaires relanceront les dés lorsque ce sera à nouveau au tour de l'agent (celui-ci perdant ainsi 1 tour), soit l'agent peut compenser son "mauvais" résultat en utilisant un point armement ou équipement de Q, qu'il remettra ainsi à Q, remportant ainsi la bataille et passera à l'étape suivante la prochaine fois que ce sera à son tour de jouer.

- Si le résultat de l'agent est inférieur à celui de son adversaire, il devra absolument compenser son déficit en utilisant des points d'armement ou d'équipement de Q, de manière à renverser ce résultat.

Exemple:

L'agent obtient 2, et son adversaire 3, il devra verser 2 points pour remporter le combat.

Si l'agent ne peut pas inverser ce résultat, il est éliminé et quitte la phase d'évaluation.

D'une manière générale, un agent ne devra jamais engager un combat s'il n'est pas en mesure de pouvoir contrecarrer un mauvais résultat des dés.

S'il se trouvait dans cette dangereuse situation, il devra regagner Londres et le Mi6 afin de recharger ses réserves.

Les types d'affrontements:

Il y a 2 types d'affrontements:

a). les combats pour lesquels des points d'armement sont nécessaires en cas de mauvais résultat.

b). Les étapes de renseignement pour lesquelles des points d'équipement (gadgets) sont nécessaires en cas de mauvais résultat.



ANNEXE A

LIEUX GEOGRAPHIQUES des MISSIONS



Terminologie Mi6

(utilisée sur le plateau
et les fiches de mission)

Noms en
Français

Terminologie Mi6

(utilisée sur le plateau
et les fiches de mission)

Noms en
Français

Afghanistan	Afghanistan	Liparus tanker	Pétrolier Liparus
Albania	Albanie	London - Mi6	Londres - Mi6
Amazon	Amazonie	Madrid	Madrid
Arkangel	Arkangel	Main Strike Mine	Mine Main-Strike
Atlantis	Atlantis	Monte-Carlo	Monte-Carlo
Banana Republic	République Bananière	New-York	New-York
Baku	Bakou	Olimpatec	Olimpatec
Bilbao	Bilbao	Paris	Paris
Bimini Islands	Iles Bimini	Red Star Train	Train Etoile-Rouge
Bratislava	Bratislava	Rio de Janeiro	Rio de Janeiro
Cairo	Le Caire	Saigon	Saigon
Caribbean island	Ile des Caraïbes	San Francisco	San Francisco
Caucasus	Caucase	Sardinia	Sardaigne
Corfu	Corfou	Siberia	Sibérie
Cortina	Cortina	South California	Californie du Sud
Cuba	Cuba	Saint Cyril	Saint Cyril
Drug Road	Route de la drogue	Saint Petersburg	Saint Pétersbourg
Feldstadt	Feldstadt	Tangiers	Tanger
Gibraltar	Gibraltar	Udaipur	Udaipur
Hamburg	Hambourg	U.S. air force Base	Base aérienne américaine
Istanbul	Istanbul	Scotland	Ecosse
Isthmus	Isthmus	South China Sea	Mer de la Chine du Sud
Kaolong Bay	Baie de Kaolong	Space	Espace
Karl-Marx-Stadt	Karl-Marx-Stadt	Venice	Venise
Kazakhstan	Kazakhstan	Vienna - Austria	Vienne - Autriche
Key West	Key-West	Wave Krest	Wave Krest
Khyber Pass	Passe de Khyber		



TOP SECRET
SECURITE NIVEAU OMEGA

FICHE D'EVALUATION

DEPARTEMENT 00
PERMIS DE TUER

Copyright © River City 1999

AGENT	MISSIONS	CONTROLE *	BONUS						SCORE TOTAL
			TYPE	VALEUR	QUANTITE	TOTAL	TRANSFERES	VALORISES	
NOM:	MISSION No.	mission en cours <input type="checkbox"/>	ARMES	50 Pts Pts Pts Pts	MISSION :
	VALEUR:	mission terminée <input type="checkbox"/>	EQUIPEMENT	50 Pts Pts Pts Pts	BONUS :
	IDENTITE: CODE:		TRANSPORT	50 Pts Pts Pts Pts	TOTAL :
						TOTAL Pts	REPORT : 0 Pt	
			Le total des bonus valorisés doit être inférieur ou égal à 50% de la valeur de la mission soit..... Pts						TOTAL :
H M S S	MISSION No.	mission en cours <input type="checkbox"/>	ARMES	50 Pts Pts Pts Pts	MISSION :
	VALEUR:	mission terminée <input type="checkbox"/>	EQUIPEMENT	50 Pts Pts Pts Pts	BONUS :
	CODE:		TRANSPORT	50 Pts Pts Pts Pts	TOTAL :
						TOTAL Pts	REPORT :	
			Le total des bonus valorisés doit être inférieur ou égal à 50% de la valeur de la mission soit..... Pts						TOTAL :
MIG	MISSION No.	mission en cours <input type="checkbox"/>	ARMES	50 Pts Pts Pts Pts	MISSION :
	VALEUR:	mission terminée <input type="checkbox"/>	EQUIPEMENT	50 Pts Pts Pts Pts	BONUS :
	CODE:		TRANSPORT	50 Pts Pts Pts Pts	TOTAL :
						TOTAL Pts	REPORT :	
			Le total des bonus valorisés doit être inférieur ou égal à 50% de la valeur de la mission soit..... Pts						TOTAL :

*mettre une croix

AGENT : CHEF DE DEPARTMENT: CHEF DE BUREAU:

© 1999 Eon Productions Limited & Danvers, LLC