

b. La neutralisation des criminels :

- A son tour de jouer, le joueur qui veut que son agent tente de neutraliser un criminel montre aux autres joueurs qu'il possède bien une carte RENSEIGNEMENT qui lui permet de le faire. Il remet ensuite cette carte parmi les autres qu'il possède.
- Sans déplacer sa figurine, il retourne ensuite l'une des cartes situées dans la base. Le criminel qu'elle représente est dorénavant découvert et connu de tous pour le reste de la partie.
- Il doit alors, obligatoirement, attaquer le criminel ainsi découvert. Il doit se battre sur le terrain de la compétence indiquée sur la carte du criminel (celui-ci a un niveau de 10 dans cette compétence).
- Pour ce faire, il lance le dé noir et additionne au score obtenu son niveau dans la compétence indiquée sur la carte du criminel :
 - si le total obtenu est **supérieur à 10**, le criminel est neutralisé. Le joueur s'empare de la carte CRIMINEL et la garde près de lui.
 - si le total est **égal à 10**, la confrontation n'aboutit à rien. C'est au joueur suivant d'agir.
 - si le total est **inférieur à 10**, le criminel sort vainqueur de la confrontation et l'agent perd un point dans la compétence utilisée (le marqueur correspondant est descendu d'un cran sur son passeport).

Note importante

- Si, après avoir lancé le dé, le joueur se rend compte que le total qu'il obtient est insuffisant pour neutraliser le criminel, il peut toujours :
- jouer, s'il en possède, une carte GADGET correspondant à la compétence mise en jeu dans la confrontation. Cela augmentera son total de 2 points.
 - jouer, s'il la possède, la ou les carte(s) RENSEIGNEMENT correspondant exactement au criminel attaqué. Cela augmentera aussi son total de 2 points par carte.

LE MEILLEUR AGENT SECRET

- La partie prend fin lorsque tous les criminels ont été neutralisés.
- Est déclaré vainqueur et "meilleur agent secret international" l'agent qui possède le plus de cartes CRIMINEL. Un PERMIS DE TUER lui est remis.
- Si deux ou plusieurs agents possèdent le même nombre de cartes CRIMINEL, ils sont départagés par le total des points de compétences qui leur reste (sur leur passeport).

JAMES BOND 007



REGLES DU JEU

ORDRE DE MISSION

Motifs

Sur divers sites de la planète, ont été repérées des bases secrètes où se préparent de monstrueux projets mettant le monde en péril.

Chacune de ces bases cache trois criminels importants : un CERVEAU qui dirige les opérations, une ASSISTANTE qui le seconde et un HOMME DE MAIN qui le protège.

Objectifs

- Intervention dans ces bases et neutralisation de leurs occupants.
- Démonstration de la supériorité de vos méthodes afin d'être reconnu par toutes les nations comme le meilleur agent secret international, le seul méritant d'obtenir un PERMIS DE TUER.

Moyens

La neutralisation des criminels nécessite des ENQUETES préliminaires afin d'assurer les meilleures chances de succès aux INTERVENTIONS dans les bases secrètes.

- **Les enquêtes** se dérouleront dans le monde entier. Sur chaque site où elles vous mèneront, vous devrez réussir de dangereuses ACTIONS pour :
 - obtenir des RENSEIGNEMENTS sur les criminels, renseignements sans lesquels vous ne pourriez pas intervenir dans les bases secrètes.
 - améliorer vos compétences personnelles. Elles devront être d'un excellent niveau si vous voulez affronter victorieusement vos adversaires.
 - recevoir des équipements spéciaux. Ces GADGETS vous seront d'un précieux secours dans plus d'une situation délicate.
 - combattre les agents concurrents afin de les affaiblir et de leur soutirer des RENSEIGNEMENTS et des GADGETS.
- **Les interventions** consisteront à vous rendre dans les bases secrètes afin d'y affronter directement les criminels qui s'y cachent. A chacun de ces criminels correspond une méthode de neutralisation :
 - le CERVEAU doit être éliminé dans un impitoyable face à face faisant appel à votre : 
 - l'HOMME DE MAIN doit être abattu en faisant usage de votre : 
 - l'ASSISTANTE doit être ramené dans le droit chemin par votre : 

Note : les chances de réussite d'une intervention seront grandement augmentées si vous prenez soin de procéder préalablement à un (ou plusieurs) repérage discret dans les bases afin de localiser avec précision la position d'un de leurs occupants.

LE MATERIEL

- un **plateau de jeu** sur lequel sont représentés les divers sites du monde où doivent se dérouler les enquêtes. Il est surmonté d'une série de cases représentant les bases secrètes où se cachent les dangereux criminels qu'il faut éliminer.
- **12 figurines** en carton représentant les agents secrets des joueurs.
- **6 supports** en plastique pour ces figurines.
- **6 passeports** d'agent secret (recto-verso). Ils comportent, sur chaque face, un descriptif de l'agent concerné ainsi qu'un tableau de petites cases destinées à suivre l'évolution de ses trois compétences au cours des parties.
- **18 petits pions** en plastique noir (appelés "marqueurs") permettant de marquer le niveau des compétences sur les passeports.
- **18 cartes "criminel"**.
- **36 cartes "action/renseignement"**.
- **36 cartes "action/gadget"**.
- **6 "permis de tuer"**.
- **2 dés normaux** (1 noir et 1 blanc).
- **1 dé spécial**.

PREPARATION DE LA MISSION

1. LES AGENTS SECRETS

- Chaque joueur choisit le passeport d'un agent.
- Il place un marqueur sur les cases noircies dans le tableau des compétences. Cela permet d'indiquer le niveau de départ de chacune des trois compétences de l'agent. Ces trois compétences sont les suivantes :



Charme, intelligence, séduction, ruse, diplomatie, bon sens, subtilité



Puissance physique, énergie, volonté, résistance, force, maîtrise des arts martiaux



Adresse, agilité, maîtrise de soi, détermination, rapidité, sang-froid, précision

- Il prend la figurine représentant son agent et la place à l'endroit de son choix.

2. LE THEATRE DES OPERATIONS

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Les sites où les enquêtes auront lieu sont alors préparés en y déposant des cartes ACTION (au verso desquelles sont imprimés des RENSEIGNEMENTS ou des GADGETS).

- Prenez les cartes ACTION/RENSEIGNEMENT et prélevez uniquement les cartes dont la couleur du verso (côté RENSEIGNEMENT) correspond aux couleurs des socles de figurine choisis par les joueurs. Mettez les cartes restantes de côté.

Les cartes ACTION/RENSEIGNEMENT ont une double utilité :

1. Elles permettent à l'agent qui en possède de procéder à des repérages ou à des interventions dans les bases (voir plus loin).
2. Elles permettent, lors d'une confrontation avec le CRIMINEL qu'elles représentent, d'ajouter 2 points au résultat obtenu par le joueur (voir "neutralisation des criminels", plus loin).

- Prenez les cartes ACTION/GADGET. Le verso de chacune d'elle représente un GADGET correspondant à une compétence. Prélevez 2 cartes par compétence et par joueur (soit 6 cartes par joueur) et mettez les cartes restantes de côté.

*Les cartes ACTION/GADGET permettent d'améliorer les compétences des agents. Elles ne sont utilisables qu'une seule fois pour ajouter 2 points au résultat d'un jet de dé mettant en jeu la compétence qu'elles représentent. Elles sont jouées **après** que le jet de dés a été fait et sont, ensuite, défaussées immédiatement. Dans tous les cas, on ne peut en utiliser qu'une seule à la fois.*

- Mélangez toutes les cartes ainsi sélectionnées et placez-les, côté ACTION visible, sur le plateau de jeu, deux par deux, sur les cases aux couleurs des socles de figurine choisis par les joueurs.
- Les bases criminelles doivent, elles aussi, être préparées :
 - Les bases secrètes en jeu sont celles dont la couleur correspond aux couleurs des agents choisis par les joueurs.
 - Prenez les séries de 3 cartes CRIMINEL correspondant aux couleurs des socles des figurines mises en jeu et placez-les, face cachée, dans les trois cases prévues dans les bases secrètes des mêmes couleurs (au bord du plateau de jeu).

LE DEROULEMENT DES OPERATIONS

- Chaque joueur lance les deux dés normaux (le noir et le blanc) et additionne les résultats obtenus. Celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie, les autres lui succéderont dans le sens des aiguilles d'une montre.

- A son tour de jouer, chaque joueur peut :

- soit **mener une ENQUETE** en accomplissant une ACTION sur un site du monde de son choix afin de s'emparer d'un RENSEIGNEMENT, d'un GADGET ou d'améliorer une de ses COMPETENCES. Sur un site, il pourra aussi **combattre un agent secret adverse** afin de l'affaiblir et de lui subtiliser des renseignements et des gadgets.

- soit **tenter une INTERVENTION** dans une base secrète dans le but de se livrer à un **repérage** ou de **neutraliser** un ou plusieurs criminels, à condition de posséder une carte RENSEIGNEMENT relative à cette base.

1. LES ENQUETES

- Si le joueur choisit de mener une enquête, il place sa figurine sur un site de son choix.
- En arrivant sur le site, l'agent **doit obligatoirement** :
 - **Effectuer une ACTION** en mettant en jeu une de ses compétences.
 - **Faire face à tout agent adverse** qui se trouve sur le site.

a. Les ACTIONS :

- Pour effectuer une ACTION, l'agent doit mettre en jeu une de ses compétences. La compétence impliquée est indiquée par le dos de la carte ACTION visible sur le site (s'il n'y a pas ou plus de carte sur le site, la compétence est indiquée par le dessin imprimé sur le plateau).
- Pour savoir si son agent réussit son action, le joueur lance le dé noir et ajoute le score obtenu au niveau de son agent dans la compétence concernée.
 - s'il obtient un **total supérieur à 8** (avec ou sans addition des 2 points d'une carte GADGET adéquate), l'action est réussie et le joueur peut prendre la carte ACTION sur laquelle se trouve son agent et la garder, face cachée, devant lui (sur l'autre face de cette carte se trouve un RENSEIGNEMENT ou un GADGET).

- si le **score obtenu avec le dé est supérieur à son niveau dans la compétence concernée**, l'action est réussie, l'agent s'est surpassé et peut augmenter d'un point cette compétence (le marqueur correspondant doit être déplacé d'une case sur le passeport de l'agent).

- s'il obtient un total inférieur à 8 et un score au dé inférieur à son niveau dans la compétence concernée, l'agent a échoué dans son enquête et ne gagne rien. Au tour prochain, il devra quitter ce site.

Notes importantes

Il est possible qu'un joueur obtienne, à la fois, un total lui permettant de prendre la carte ACTION et un score au dé l'autorisant à améliorer d'un point son niveau dans la compétence concernée. Dans ce cas, il doit choisir entre prendre la carte ou améliorer sa compétence : il ne peut pas faire les deux choses à la fois. Evidemment, lorsqu'il n'y a pas de carte ACTION sur un site, le joueur ne peut qu'espérer améliorer la compétence correspondante de son agent. Il lui suffit donc de lancer le dé (ajouter son niveau de compétence au résultat est inutile puisqu'il n'y a pas de carte à prendre au cas où le total obtenu serait supérieur à 8). Il faut qu'il parvienne ainsi à se surpasser pour qu'on puisse considérer qu'il a réussi son action.

• Que l'action soit réussie ou pas, ce n'est que maintenant que l'agent peut combattre l'agent adverse qui se trouverait, éventuellement, sur le même site.

b. Les confrontations avec d'autres agents :

• L'attaque d'un autre agent, si elle est réussie, permet de s'emparer d'un certain nombre de ses cartes et d'affaiblir son niveau dans une compétence.

• Un site ne peut, à tout moment, être occupé par plus de deux agents à la fois.

• En atterrissant sur un site où se trouve un agent adverse, l'arrivant doit tout d'abord effectuer l'action demandée par le site (s'il n'y a plus de carte ACTION sur le site, la compétence à mettre en jeu est celle qui est imprimée sur le plateau de jeu et l'agent doit obligatoirement **surpasser** sa compétence, c'est-à-dire obtenir, **avec le dé** un score supérieur à son niveau actuel dans cette compétence).

- s'il réussit cette action, il a l'initiative du combat et peut choisir s'il veut ou non attaquer l'agent adverse et, si oui, il peut choisir la compétence qui sera utilisée pour résoudre le combat.

- s'il rate cette action, il n'a pas l'initiative du combat et c'est l'agent adverse qui peut décider, ou non, de l'attaquer et choisir la compétence qui sera utilisée pour résoudre le combat.

• S'il y a combat :

- chacun des deux joueurs impliqués lance un dé normal (noir pour l'attaquant et blanc pour le défenseur) et ajoute au score obtenu le niveau de son agent dans la compétence utilisée dans le combat (ainsi que, éventuellement, les 2 points d'une carte GADGET adéquate si le résultat s'avère insuffisant).

- celui qui obtient le total le plus élevé gagne l'affrontement. En cas d'égalité, il n'y a ni gagnant, ni perdant et c'est au joueur suivant de prendre son tour.

- le vainqueur lance le dé spécial afin de déterminer le nombre de cartes (de 0 à 3) qu'il peut soustraire au hasard parmi les cartes possédées par l'agent vaincu.

- le vaincu perd, en outre, un point de niveau dans la compétence utilisée au cours du combat (il déplace le marqueur correspondant d'une case vers le bas, sur son passeport).

• S'il n'y a pas combat, il ne se passe rien. Le joueur suivant prend son tour.

2. LES INTERVENTIONS :

• Pour mener une INTERVENTION dans une base secrète, un agent doit posséder au moins une carte RENSEIGNEMENT de la couleur de cette base.

• Une INTERVENTION peut avoir deux buts différents :
- le repérage des criminels qui s'y trouvent.
- la neutralisation de ces criminels.

a. Le repérage :

• A son tour de jouer, le joueur qui veut que son agent procède à un repérage montre aux autres joueurs qu'il possède bien une carte RENSEIGNEMENT qui lui permet de le faire. Il remet ensuite cette carte parmi les autres qu'il possède.

• Sans déplacer sa figurine, il peut alors prendre une des trois cartes CRIMINEL de la base de la même couleur que la carte RENSEIGNEMENT montrée et en prendre connaissance avant de la replacer exactement où elle était. Il sait ainsi qui est le criminel qui se trouve à cet emplacement de la base.

• Le repérage compte pour un tour. C'est donc alors au joueur suivant de jouer.