

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

