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 (Saône-et-Loire), 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 ★★★ modulable 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

XIII – LE COMPLOT

1. But du jeu 1
2. Durée d'une partie 1
3. Matériel 1
4. Préparation du jeu 1
5. Description des éléments 2
6. Phases du jeu 11

1. But du jeu

Le joueur qui remporte la partie est celui qui **a accumulé le plus de points d'enquête**. En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est celui qui a résolu le plus grand nombre de missions primaires qui remporte la partie.
On accumule des points d'enquête :

- En remplissant des missions primaires.
- En tuant des personnages adverses.
- En remplissant des missions secondaires.

2. Durée d'une partie

Une partie normale dure 5 tours, une partie longue dure 8 tours. Les joueurs **fixent le nombre de tours d'une partie** (entre 5 et 8).

3. Matériel

1 plateau de jeu
20 cartes de missions primaires
110 cartes dont 13 cartes "Mission secondaire", 29 cartes "Personnage" (dont 2 en double) et 68 cartes "Action"
27 figurines représentant les personnages
15 supports de figurines (3 par joueur)
55 jetons unités (11 par joueur)
24 jetons unités neutres
10 pions joueurs (2 par joueur)
5 jetons joueurs (1 par joueur)
8 jetons "Tour de jeu" numéroté de 1 à 8
1 planche "Ordre de jeu"
2 planches "Table de résultat"
5 planches "Tour de jeu" (1 par joueur)
8 marqueurs (or pour les missions combat, argent pour les complots, noir pour les missions secondaires, et blanc pour les lieux bloqués)
20 marqueurs de blessures
8 dés à 6 faces

4. Préparation du jeu

4.1. Les cartes "Personnage"

Trier les cartes "Personnage" : isoler les cartes à fond clair (personnages secondaires) de celles à fond brun (personnages principaux).
A **5 joueurs** : on garde tous les personnages principaux et on élimine du jeu les personnages à fond clair le Général Carrington et le Président Sheridan.

A **4 joueurs** : on élimine du jeu le Général Carrington à fond brun et le Président Sheridan à fond clair.
A **2 ou 3 joueur**s : on élimine du jeu les personnages à fond brun : le Général Carrington et le Président Sheridan.
Une fois le tri et l'élimination des personnages effectués, les personnages principaux sont distribués au hasard aux joueurs : chaque joueur reçoit un personnage qu'il place face visible devant lui. **Les personnages principaux restants sont mis à l'écar**t.
Les autres cartes "Personnage" sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau de jeu.

4.2. Eléments reçus par chaque joueur

Chaque joueur reçoit :
- 1 planche "Tour de jeu".
- 1 jeton joueur à sa couleur.
- 2 pions (1 pour les points d'enquête et 1 pour les points d'autonomie).
- 3 supports de figurines.
- La figurine correspondant à son personnage.
- 11 unités de combat.

4.3. Eléments placés par chaque joueur

Chaque joueur place :
- 1 pion au départ de la "Piste de points d'enquête" sur le plateau de jeu.
- 1 pion sur sa planche "Tour de jeu" sur la "Piste des points d'autonomie" au sixième emplacement.
- La figurine de son personnage sur son support au "Lieu n°1" sur le plateau de jeu **accompagné de 2 agents**.
- Les unités de combat restantes devant lui ainsi que la carte de son personnage.

4.4. Les cartes "Mission"

Les cartes "Missions" sont mélangées puis disposées en 2 piles égales à côté du plateau de jeu.

4.5. Les cartes "Action"

Les cartes "Action" sont mélangées puis disposées face cachée à côté du plateau de jeu.

4.6. La planche "Ordre de jeu"

La planche "Ordre de jeu" est placée à côté du plateau, les jetons "Tour de jeu" sont empilés en ordre croissant (le 1 au dessus) à l'emplacement prévu. On en retirera un à chaque tour de jeu. On placera plus tard les jetons des joueurs sur les cartouches numérotées.

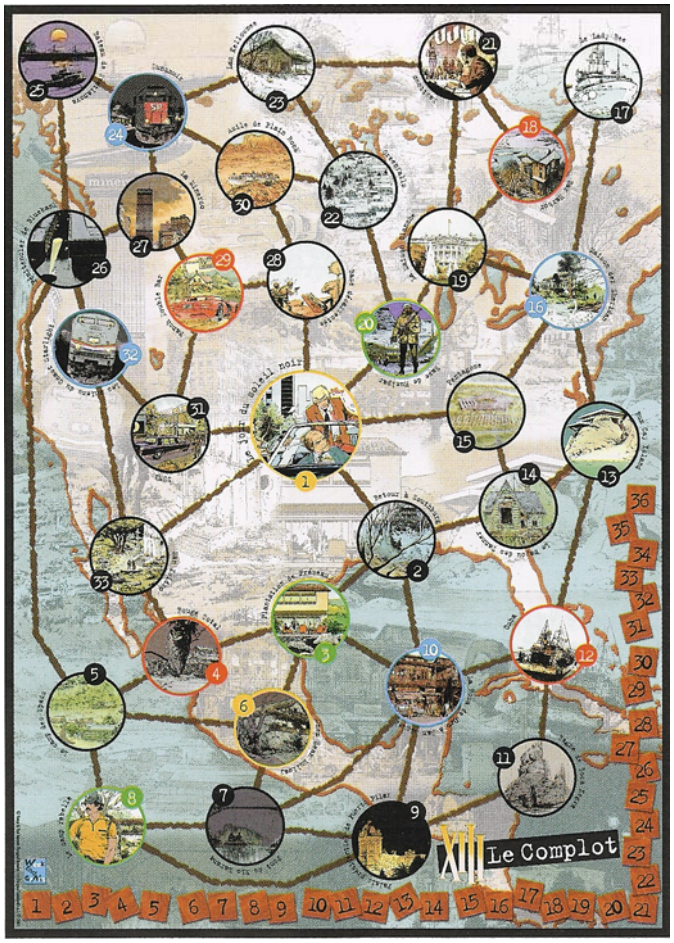
4.7. Autres éléments

Les autres éléments : unités neutres, marqueurs de blessures, marqueurs de missions, figurines de personnages, marqueurs de blocage, livraison et recul, et les dés sont disposés à côté du plateau de jeu.

5. Description des éléments

5.1. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu se compose de 33 lieux qui possèdent un nom et un numéro. On retrouvera ces noms et numéros sur les cartes de missions primaires et secondaires.
Sur ce plateau les joueurs feront évoluer leurs personnages et unités de combat en suivant les chemins tracés entre les lieux.



Les différents types de lieux :

Lieux cerclés de bleu
Lieux de **recrutement**, ils permettent d'obtenir un nouveau personnage lorsqu'au début d'un tour l'un de vos personnages est situé sur ce lieu. Vous pouvez recruter un seul nouveau personnage par lieu quel que soit le nombre de vos personnages présents sur le lieu.

Lieux cerclés de rouge
Ce sont des **hôpitaux**, ils permettent de soigner un personnage blessé lorsqu'au début d'un tour l'un de vos personnages est situé sur ce lieu. Pour chaque joueur, un seul personnage peut être soigné par hôpital.

Lieux cerclés de vert
Ce sont des lieux d'**action**, ils permettent d'obtenir une carte "Action" supplémentaire. Le joueur dont un personnage est présent sur ce lieu au début du tour reçoit deux cartes "Action" et en choisit une qu'il intègre à sa main, l'autre est replacée sous la pioche.

Lieux cerclés de jaune
Ce sont des lieux d'**autonomie**, ils permettent de recevoir 2 points d'autonomie supplémentaires pour un personnage situé sur ce lieu au début du tour de jeu. Vous ne pouvez recevoir qu'un bonus de 2 points d'autonomie même si plusieurs de vos personnages sont situés sur ce lieu.

5.2. La planche "Ordre de jeu"

La planche "Ordre de jeu" permet de connaître dans quel tour de jeu on se situe, et l'ordre de jeu du tour en cours (avec l'ordre des jetons des joueurs).

5.3. La planche "Tour de jeu" de chaque joueur

La planche "Tour de jeu" de chaque joueur permet de comptabiliser les points d'autonomie à la disposition du joueur. Elle contient un rappel des différentes phases du jeu, et la valeur des achats des unités.

5.4. Les cartes "Personnage"

Il y a **27 personnages** dans le jeu qui possèdent chacun des compétences et pouvoirs particuliers. Sur chacune des cartes est indiqué :

- Le **nom** du personnage.
- Sa **compétence spéciale** (assassinat, capture, corruption, financier, infiltration, recrutement, séduction).
- Ses **compétences de combat** (2 à 6) et de **complot** (2 à 6).
- Son ou ses **points de vie** (1 à 3).

Sa **valeur en cas d'élimination** par un autre joueur (1 à 3).

Lorsqu'un personnage reçoit un nombre de blessures égal au nombre de points de vie, il est définitivement éliminé du jeu.
Un joueur ne peut posséder plus de 3 personnages en même temps, mais peut se défausser d'un personnage pour le remplacer par un autre.
Les personnages Sheridan et Carrington sont en double (avec des valeurs différentes) pour tenir compte du nombre de joueurs (voir paragraphe Préparation du jeu).

Les compétences spéciales des personnages sont les suivantes :

Séduction
Se joue en **Phase n°3**. Permet de recevoir une carte "Action" supplémentaire pendant la phase de réception des cartes. Vous piochez 2 cartes "Action" supplémentaires, vous gardez celle de votre choix et remettez l'autre sous le paquet de cartes "Action".

Financier
Se joue en **Phase n°4**. Permet de recevoir 2 points d'autonomie supplémentaire.

Recrutement
Se joue en **Phase n°5**. Jetez un dé et vérifiez le résultat :
- De 1 à 2 : échec.
- De 3 à 4 : recevez un agent.
- 5 : recevez un commando.
- 6 : piochez un nouveau personnage.

Assassinat
Se joue en **Phase n°6**. Après s'être déplacé, le joueur peut tenter une attaque spéciale lorsqu'il se trouve sur un lieu adjacent ou sur le même lieu qu'un autre personnage ennemi. Jetez un dé et vérifiez la valeur :
- De 1 à 4 : échec.
- De 5 à 6 : blessure.

Si l'assassinat réussi le personnage touché subit une blessure. L'assassin ne subit jamais de riposte.

Infiltration
Se joue en **Phase n°6**. Permet une fois par tour de passer à travers un lieu occupé sans avoir à s'y arrêter. Le pouvoir permet également d'empêcher les infiltrations sur le lieu où se trouve le personnage.

Capture
Se joue en **Phase n°7**. Lors d'un combat le joueur peut tenter de capturer un personnage ennemi qui se trouve dans le même lieu. Jetez un dé et vérifiez la valeur :
- De 1 à 4 : échec.
- De 5 à 6: capture.

Si la capture réussit, le personnage capturé passe à l'interrogatoire. Jetez un dé et vérifiez le résultat :
- 1 : le personnage trahit, vous pouvez l'intégrer à vos personnages (vous devrez éventuellement vous défausser d'un personnage). Le personnage capturé peut immédiatement combattre.
- De 2 à 6 : vous gagnez en points d'enquête la valeur si élimination du personnage et vous rendez le personnage à son propriétaire.

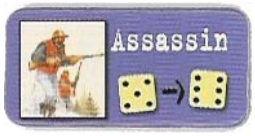
Corruption
Se joue en **Phase n°7**. Lors d'un combat, vous pouvez tenter de faire trahir une unité ennemie (sauf les unités neutres). Jetez un dé et vérifiez le résultat :
- De 1 à 3 : échec.
- De 4 à 6 : l'unité trahit et vient se battre à vos côtés sans respecter la règle de concentration maximale.

A la fin du combat, le joueur doit éliminer les unités en trop et respecter la règle de concentration maximale.

5.5. Les "Unités de Combat"

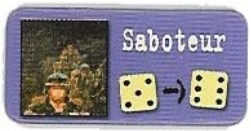
Les "Unités de Combat" sont achetées à la **Phase n°5**. Toutes les unités possèdent un point de vie, ce qui signifie qu'une seule blessure suffit pour les éliminer. Sur chaque unité est indiqué la valeur de combat, c'est la valeur qu'il faudra atteindre ou dépasser pour infliger une blessure à un adversaire.

Les unités spéciales possèdent des capacités spécifiques :



Assassin
Lors d'un combat, il peut toujours cibler l'unité ou le personnage de son choix. C'est donc le jouer contrôlant l'assassin qui choisit l'unité ou le personnage qui reçoit la blessure.

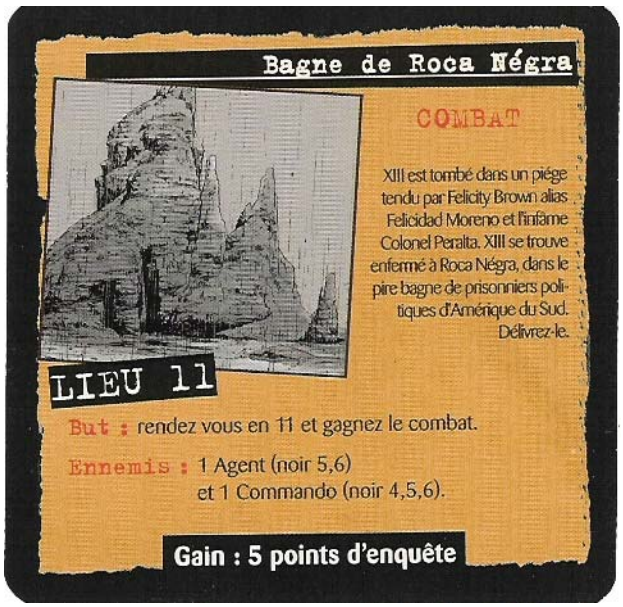
Artificier
Permet de faire 2 lancés de dé au lieu d'un seul pendant un combat.



Saboteur
Le saboteur est une unité qui empêche toute infiltration sur le lieu où il se trouve. De plus, lors des combats, chaque fois qu'un joueur adverse lance un dé et obtient 1, ce joueur reçoit une blessure supplémentaire qui affecte ses personnages ou unités présents sur le lieu.

5.6. Les cartes "Mission"

Il existe 5 types de cartes "Mission" : Combat, Complot, Défense, Combat/Livraison et Complot/Livraison; ces types de missions sont indiquées sur le dos des cartes "Mission".



Sur chaque carte "Mission" est indiqué :
- Le lieu de la mission.
- Le type de la mission.
- Un descriptif.
- Le but de la mission.
- Les ennemis (neutres) éventuels.
- Eventuellement, l'action à mener en cas d'échec.
- Le nombre de points d'enquête à gagner si la mission est réussie.

Les types de missions sont les suivantes :

Les missions de "Complot"
Pour effectuer la mission, le joueur doit se rendre sur le lieu précisé par la carte avec au moins un personnage et tenter de déjouer le complot. Une valeur de complot est indiquée sur la carte : 0, -1 ou -2, elle sera retirée du résultat du dé du joueur. Si le résultat obtenu est inférieur aux capacités de complot du personnage, la mission n'est pas réussie.

Les missions de "Combat"
Pour remplir la mission le joueur doit se rendre sur le lieu de la mission, et tuer les unités neutres présentes sur le lieu. Si le joueur parvient à éliminer les unités neutres, la mission est réussie.

Les missions de "Défense"
Pour remplir la mission, le joueur doit se rendre sur le lieu de la mission, et tenir le lieu pendant 2 tours en empêchant les autres joueurs de s'emparer du lieu. Certaines missions de défense obligent le joueur à affronter des unités neutres avant de s'emparer du lieu.

Les missions de "Livraison"
Pour remplir la mission, le joueur doit aller chercher un personnage ou un objet dans un lieu et le ramener dans un autre lieu. La mission peut prendre plusieurs tours pour être réalisée. Les missions de "Livraison" sont associées soit à une mission de "Combat" soit à une mission de "Complot", et ce n'est pas forcément le même joueur qui remplit les deux parties de la mission, dans ce cas les points d'enquête sont partagés entre les deux joueurs.

5.7. Les cartes "Action"

Il existe 21 types de cartes "Action". Sur chaque carte est indiqué à quelle phase de jeu elle peut être jouée, ainsi qu'une description de l'action qu'elle permet de réaliser.

Les cartes "Action" comprennent :

Accusation
2 cartes
Se joue à tout moment
Fait perdre 3 points d'enquête à l'adversaire de votre choix.

Espion
2 cartes
Se joue à tout moment
Permet de piocher 2 cartes au hasard dans le jeu d'un autre joueur. Le joueur choisit une des 2 cartes et l'intègre à sa main, il rend l'autre à son propriétaire.

Innocent
1 carte
Se joue à tout moment
Annule une accusation ou un espion. Cette carte doit être jouée en contre.

Renseignement
1 carte
Se joue à tout moment
Permet de regarder secrètement les 2 prochaines missions. Seule la carte du dessus de chaque paquet peut être regardée.

Soutien
3 cartes
Se joue à tout moment
Permet de rejouer le dé de votre choix : le vôtre ou celui d'un adversaire, lorsque vous êtes directement concerné, par exemple lors d'un combat ou pour la réussite d'une mission. Elle ne peut pas être utilisée lorsque c'est un autre joueur qui tente une mission.

Soins
4 cartes
Se joue à tout moment
Permet de supprimer une blessure à un personnage. Un joueur peut jouer plusieurs cartes "Soins" sur un même personnage ou unité. Cette carte peut être jouée à tout moment et notamment pendant un combat pour éliminer immédiatement une blessure.

Scoop
2 cartes
Se joue en Phase n°1
Choisissez l'ordre de jeu des joueurs. Cette carte peut être jouée avant ou après le tirage au choix du joueur.

Nouvelle mission
1 carte
Se joue en Phase n°2
Permet de rajouter une mission primaire en plus de celles déjà présentes.

Changement de mission
1 carte
Se joue en Phase n°2
Remplacez une mission de votre choix par une nouvelle que vous tirez du dessus de l'une des 2 piles de missions. La mission remplacée est mise sous la pile de votre choix.

Recrutement
4 cartes
Se joue en Phase n°5
Permet de piocher un nouveau personnage. Il faudra éventuellement se défausser d'un de vos personnages si vous en possédez plus de 3.

Hélicoptère
4 cartes
Se joue en Phase n°6
Permet au joueur de se déplacer de 2 lieux supplémentaires.

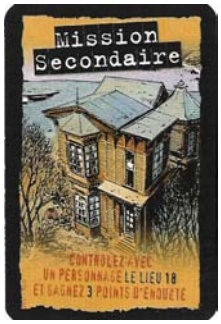
Avion
3 cartes
Se joue en Phase n°6
Permet de transporter un personnage et 3 unités sur n'importe quel lieu qui ne soit pas une mission primaire active ou un lieu occupé par des ennemis.

Indic
2 cartes
Se joue en Phase n°6
Permet d'empêcher une infiltration. Le joueur qui tentait l'infiltration doit stopper. Il devra combattre en Phase n°7. Cette carte doit être jouée au moment précis où le joueur tente de s'infiltrer, elle n'est plus valable par la suite lorsque le joueur continue son mouvement. Le joueur qui tente l'infiltration doit l'annoncer à haute voix.

Blocage
3 cartes
Se joue en Phase n°6
Permet de fermer un lieu pendant un tour, aucun personnage ou unité ne peut y passer. Seul un lieu vide peut être bloqué, placez-y un marqueur blanc. Un hélicoptère ne permet pas de passer au-dessus d'un lieu bloqué.

Incognito
2 cartes
Se joue en Phase n°6
Permet de traverser n'importe quel lieu occupé par des unités ou personnages ennemis. Cette carte est l'équivalent du pouvoir d'infiltration, elle ne peut être contrée que par une carte "Indic".

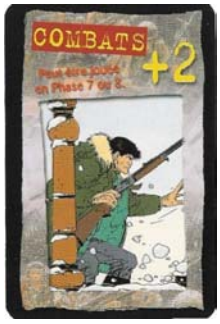
Attentat
2 cartes
Se joue en Phase n°6
Une bombe explose sur le lieu de votre choix qui n'est pas une mission primaire active. Jetez le dé et vérifiez le résultat : de 4 à 6, la bombe fait une blessure sur la cible de votre choix.



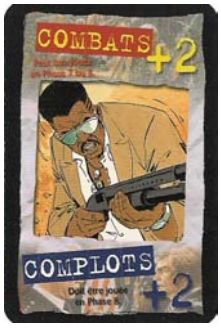
Missions secondaires
13 cartes
Se joue en Phase n°6
Le joueur qui utilise cette carte doit la poser pendant son tour de déplacement.
C'est le joueur qui contrôle le lieu à la fin du tour qui remporte les points d'enquête.

Alliance
3 cartes
Se joue en Phase n°7
Vous empêchez tout combat sur la mission en cours. Cette carte doit être jouée avant que les joueurs aient posé leurs cartes "Combat". C'est le premier joueur présent sur le lieu qui doit remplir la mission. Si la mission est remplie, vous partagez les points d'enquête (arrondis à l'inférieur) avec le joueur ayant rempli la mission.
Au tour suivant, les joueurs bénéficient tous du pouvoir d'infiltration pour se retirer du lieu sans avoir à y laisser des unités ou des personnages pour combattre, on considère qu'ils co-existent pacifiquement. Si des unités ou des personnages d'au moins 2 joueurs se trouvent encore sur le lieu à la fin de la phase de déplacement alors il y aura combat..

Esquive
3 cartes
Se joue en Phase n°7
Permet à un personnage seul ou accompagné d'unités de se sauver avant le premier round de combat sans subir de blessures. La carte doit être jouée avant que les joueurs aient posé leurs cartes de combat.



Combat
14 cartes
Se joue en Phase n°7 ou 8
Ces cartes permettent d'améliorer les compétences de combat d'un personnage ou d'une unité de +1 à +3. Lorsqu'elles sont jouées, elles sont définitivement attribuées à un personnage ou à une unité. Un personnage ou une unité ne peut avoir qu'une seule carte. Si le personnage ou l'unité est tué, la carte est immédiatement défaussée. A la fin du combat, ou en en cas de retraite, toutes les cartes sont défaussées.



Complot / Combat
10 cartes
Se joue en Phase n°7 ou 8
Ces cartes permettent d'améliorer les compétences d'un personnage en combat et en complot de +1 à +3, lors de la réalisation d'une mission primaire.

6. Phases du jeu

Un tour de jeu se décompose en 8 phases de jeu :
- Phase n°1 : tirage aléatoire du tour de jeu.
- Phase n°2 : tirage des missions.
- Phase n°3 : défausse et réception des cartes.
- Phase n°4 : réception des points d'autonomie.
- Phase n°5 : recrutement des personnages et achat des unités de combat.
- Phase n°6 : déplacement.
- Phase n°7 : combat.
- Phase n°8 : résolution des missions.

6.1. Tirage aléatoire du tour de jeu

Au premier tour, chaque joueur lance un dé pour déterminer quel joueur effectuera le tirage de l'**Ordre de Jeu**, c'est le joueur qui fait le plus grand score qui effectue ce tirage. Pour les tours suivants, c'est le joueur qui était en dernière position au tour précédent qui effectue le tirage.

Tirage de l'Ordre de Jeu : les jetons Joueur sont retournés et mélangés, puis tirés au hasard pour déterminer l'ordre de jeu. Le premier jeton tiré indique le premier joueur pour ce tour, il est placé sur la cartouche 1 de la planche "Ordre de Jeu", et ainsi de suite.

Toutes les phases suivantes du Tour de Jeu seront réglées dans cet ordre sauf si une carte Scoop est jouée.

6.2. Tirage des missions

Le tirage d'une mission est effectué par un joueur qui choisit une carte au sommet d'une des deux piles.

Au premier tour, c'est le premier joueur qui dévoile les **Missions Primaires**.

Aux tours suivants, c'est le joueur ayant le moins de points d'enquête qui choisit la première mission que l'on renouvelle, avec tirage de dé en cas d'égalité. Si une seconde Mission Primaire doit être renouvelée, c'est le second joueur possédant le moins de points d'enquête qui choisit une mission.

Le nombre de Missions Primaires est déterminé par le nombre de joueurs :
- 2 quand on joue à 2, 3 ou 4.
- 3 quand on joue à 5.

Lorsqu'une pile de cartes "Mission Primaire" est épuisée, on continue à jouer avec la pile restante.

6.3. Défausse et réception des cartes

Défausse
Lors de cette phase, chaque joueur peut se défausser de tout ou partie de sa main.

Réception
Chaque joueur au début de son tour doit compléter sa main de manière à avoir 5 cartes. Si le joueur possède un personnage ayant le pouvoir de Séduction et/ou un personnage se trouvant sur un lieu cerclé de vert, il tire 2 cartes supplémentaires, en choisit une et remet l'autre sous la pile.

Lorsque la pile de cartes "Action" est vide, on reprend les cartes défaussées, on les mélange pour former une nouvelle pile.

6.4. Réception des points d'autonomie

Chaque joueur reçoit 6 points d'autonomie, plus 2 points par personnage ayant le pouvoir Financier vivant et présent sur le plateau, et/ou plus 2 points pour un personnage présent sur un lieu cerclé de jaune. Un seul personnage peut toucher un bonus d'autonomie par lieu d'autonomie.
Aucun point d'autonomie ne peut être conservé de tour en tour (sauf lorsqu'on joue selon la variante).

Les points d'autonomie permettent d'effectuer les déplacements et les achats d'unités.

6.5. Recrutement des personnages et achat des unités

Recrutement des personnages
Pour piocher un nouveau personnage, il suffit :
- D'avoir un personnage sur un lieu cerclé de bleu.
- De jouer une carte "Recrutement".

Si vous avez la possibilité de réaliser dans le même tour plusieurs recrutements, vous les piochez tous et choisissez ensuite ceux que vous gardez. Les autres sont replacés sous la pile des cartes "Personnage".

On ne peut pas posséder plus de 3 personnages en activité sur le plateau.

Achat des unités
Chaque joueur au début de son tour de jeu peut acheter de nouvelles unités, au prix de :
- 1 point d'autonomie pour un agent.
- 2 points d'autonomie pour un commando.
- 3 points d'autonomie pour une unité spéciale (assassin, artificier, saboteur).

Pose de nouvelles unités et de nouveaux personnages
Les unités et personnages ne peuvent être posés que dans un lieu contenant déjà des unités ou personnages du joueur.
Si le joueur ne possède plus aucune unité ou personnage, alors ils peuvent être posés sur un lieu vide qui ne soit pas une Mission Primaire active.
Si le joueur a toutes ses unités et personnages sur un même lieu et que l'apport d'une nouvelle unité entraîne le dépassement de la concentration maximale, alors le joueur peut décider d'éliminer l'unité de son choix. Ceci constitue une méthode pour changer le type d'unité dans un lieu. L'unité échangée est remise dans la réserve du joueur.

Un joueur peut défausser un de ses personnages en jeu pour le remplacer par un des personnages qu'il vient de tirer. Ce nouveau personnage doit être posé sur un lieu contenant au moins une unité ou un personnage du joueur. La carte du personnage remplacé est replacée sous la pile des cartes "Personnage", ses blessures sont retirées.

6.6. Déplacement

Déplacement
Les personnages et unités se déplacent d'un lieu à l'autre en suivant les chemins existants sur le plateau. Pour chaque mouvement d'un lieu à un autre, le joueur consomme un point d'autonomie.
On peut déplacer ses unités ou personnages :

- En solitaire : un point d'autonomie permet de déplacer d'un lieu une unité ou un personnage.
- En groupe : les unités ou personnages peuvent se déplacer en groupe pour un seul point d'autonomie, être ramassées ou déposées lors d'un même mouvement, et tous peuvent revenir sur leurs pas.

La capacité de déplacement donnée par les points d'autonomie peut être augmentée avec certaines cartes.

Chaque fois qu'une unité ou personnage arrive sur un lieu contenant une unité ou un personnage d'un autre joueur, il y a arrêt, sauf si le joueur qui se déplace :

- Possède un personnage au pouvoir d'Infiltration.
- Ou qu'il laisse autant d'unités ou personnages qu'il y a d'unités ou personnages ennemis sur le lieu. Dans ce cas, le reste des éléments pourront traverser un lieu occupé par des ennemis.

Un joueur qui ne s'est pas encore déplacé et qui est attaqué peut quitter le lieu s'il possède un personnage avec le pouvoir d'Infiltration ou une carte "Incognito", sinon il doit laisser autant d'éléments sur le lieu que son attaquant possède 'éléments pour pouvoir déplacer le reste de ses unités et/ou personnages.

Exemple : le joueur attaqué avait sur un lieu 2 personnages et 2 unités, l'attaquant déplace sur ce lieu 1 personnage et 2 unités. Le joueur attaqué doit laisser sur ce lieu 3 éléments : 2 unités et 1 personnage ou 2 personnages et 1 unité.

Les combats auront lieu lors de la Phase n°7.

Concentration maximale

Sur un lieu un même joueur ne peut avoir plus de 3 personnages et 3 unités. Néanmoins, cette concentration maximale peut être dépassée lors d'un déplacement, mais celle-ci doit être respectée à la fin du déplacement.

Infiltration

Cette compétence permet à un personnage et aux unités qui l'accompagnent de traverser un lieu occupé par des éléments ennemis sans s'arrêter (donc sans combattre).
Un personnage ayant le pouvoir d'Infiltration ne peut l'utiliser qu'une seule fois par tour.
Un joueur qui tente une infiltration doit l'annoncer clairement à haute voix pour savoir s'il est contré par une carte "Indic".
L'infiltration est impossible si le lieu traversé contient

- Un personnage ennemi avec la capacité Infiltration.
- Une unité adverse "Saboteur".

Pose des missions secondaires

A son tour chaque joueur peut déposer une ou plusieurs missions secondaires, placées à la vue de tous.
Elles pourront être résolues par un autre joueur.

6.7. Combat

Les combats sont résolus les uns après les autres en suivant l'Ordre de Jeu. C'est donc le premier joueur qui effectue tous ses combats qu'il soit attaquant ou défenseur.
Le défenseur est toujours le premier joueur présent sur un lieu. L'attaquant est le joueur arrivé en second.

Combats multi joueurs

S'il y a plus de 2 joueurs sur un lieu, c'est le premier joueur arrivé sur le lieu qui décide quel joueur il combattra en premier. Le survivant de ce premier combat choisit ensuite avec quel joueur il combattra et ainsi de suite.

Les valeurs de combat

Chaque unité ou personnage possède une valeur de combat :

- Agent, Saboteur, Artificier et Assassin : 5 ou 6.
- Commando : 4 à 6.
- Personnage : 3 à 6.

Déroulement d'un combat

Dans toutes les étapes qui suivent c'est l'attaquant qui effectue les actions en premier, puis le défenseur :

1. Utilisation des pouvoirs (Capture ou Corruption). Ces pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'une fois au début du combat.
2. Pose des cartes de combat et attribution aux unités ou personnages (cette attribution n'est pas modifiable par la suite).
3. Premier round : l'attaquant jette les dés pour tous ses éléments, les dés peuvent êtres lancés simultanément si les éléments ont la même valeur de combat, sinon ils sont lancés indépendamment et le joueur précise pour quel élément il lance le dé. Les bonus sont additionnés et les blessures occasionnées à l'adversaire sont comptabilisées. Le défenseur fait de même.
4. Chaque joueur choisit à quels éléments il inflige les blessures (sauf si l'adversaire possède un assassin qui cible à qui il inflige une blessure). Les éléments tués sont retirés du combat.
5. L'attaquant puis le défenseur annonce s'il effectue une "Retraite" ou pas.
6. S'il ni l'un ni l'autre ne fait de "Retraite", un nouveau round commence. Recommencez en 3.

Retraite

La retraite n'est possible qu'après le 1er round de combat et ne consomme pas de point d'autonomie.
La retraite est globale, elle concerne à la fois le personnage et les unités.
La retraite s'effectue groupée, personnage et unités doivent finir ensemble la retraite.
La retraite est possible sur un lieu voisin adjacent occupé ou non par des unités ennemies, mais dans ce cas le joueur subit 1 point de blessure automatique et doit poursuivre sa retraite jusqu'au lieu suivant.
Si la retraite aboutit à un lieu occupé par vos propres unités et qu'au final il y a contradiction avec la règle de concentration maximale, il faut de nouveau reculer.
Un joueur qui a reculé reçoit un **marqueur de recul** qu'il place à côté de son **personnage ou unités.** Cela signifie qu'il **ne pourra exécuter aucune mission primaire ou secondaire** durant ce tour de jeu avec les éléments qui ont effectués la retraite.
Lorsqu'on recule sur un lieu bonus, on bénéficie de ses avantages au tour suivant.

6.8. Résolution des missions

En suivant l'Ordre de Jeu, le premier joueur résoud ses missions primaires et/ou secondaires dans l'ordre qu'il désire. Il combat avec les unités neutres. En cas de réussite, le marqueur de points d'enquête est avancé du nombre de points d'enquête gagnés.

Puis c'est au second joueur de procéder de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient tenté de résoudre leurs missions.

Une fois cette phase jouée les missions primaires et secondaires résolues sont définitivement retirées du jeu, ce sont les joueurs qui les conservent devant eux.

Echec d'une mission primaire

Certaines cartes mentionnent sur les événements qui arrivent si la mission échoue. Ces instructions d'échec doivent être exécutées puis le joueur retraite en subissant les mêmes règles de retraite que lors d'un combat.

Si la mission primaire n'est pas réussie, il ne doit y avoir sur le lieu aucune unité ni aucun personnage.

Validité d'une mission primaire

Une fois les instructions d'échec réalisées, on vérifie la validité de la mission.

Le joueur qui a échoué tire le dé et vérifie le résultat :

- 1, 2 ou 3 la mission reste en place.
- 4, 5 ou 6, la carte mission est replacée sous une pile et une nouvelle mission sera tirée au prochain tour.

Exemples de complot :

- Complot 0 et un personnage avec capacité de complot 4, 5 et 6 : le joueur lance le dé, s'il fait moins de 4, la mission n'est pas réussie, s'il fait 4, 5 ou 6, la mission est réussie.

- Complot -1 et un personnage avec capacité de complot 4, 5 et 6 : le joueur lance le dé, s'il fait moins de 5, la mission n'est pas réussie, s'il fait 5 ou 6, la mission est réussie.

Exemple de combat :

Unités neutres : 1 agent aux capacités de combat 5 et 6, et 1 commando aux capacités de combat 4, 5 ou 6.
Personnage aux capacités de combat 3, 4, 5 ou 6 accompagné de 2 agents 5 ou 6.
Le joueur lance le dé pour son personnage, s'il fait 3 ou plus, il inflige une blessure, s'il fait moins de 3, il n'inflige aucune blessure.

Puis le joueur lance simultanément 2 dés pour ces 2 agents, il doit obtenir pour chaque dé au moins 5 ou 6 pour infliger une blessure par dé.

Un autre joueur lance le dé pour les unités neutres : un dé pour l'agent, et un dé pour le commando. S'il fait 5 ou 6 pour l'agent, il inflige une blessure. S'il fait 4, 5 ou 6 pour le commando, il inflige une blessure.

Le joueur répartit ses blessures sur son ou ses personnages et unités de combat. Le joueur qui a lancé les dés pour les unités neutres fait de même.

Les unités ou personnages tuées sont retirées du lieu.