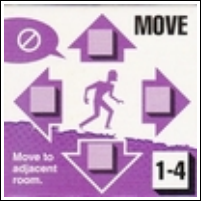
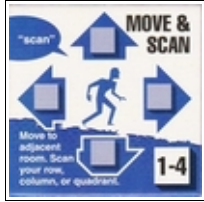








Sabotage - Résumé des tuiles d'action de base

Méchants	Espions
 <p>Déplacement dans une pièce adjacente (3 ex.) Un dé de valeur 1 à 4 à placer sur la flèche de direction. Action silencieuse. Effet : déplacer sa figurine d'une pièce dans la direction choisie.</p>	 <p>Déplacement et scanner (3 ex.) Un dé de valeur 1 à 4 à placer sur la flèche de direction. Dire « scanner ». Effet : déplacer sa figurine d'une pièce dans la direction choisie puis cibler sa ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire les pièces où se trouvent leurs figurines ou des jetons, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc. Les murs ne bloquent pas l'action.</p>
 <p>Détecteur de mouvement (1 ex.) Un dé de valeur 1 ou 2 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : choisir n'importe quelle ligne, colonne ou quadrant et demander aux espions combien ils sont à l'intérieur. Les murs ne bloquent pas l'action.</p>	 <p>Parachute (1 ex.) Pas de dé requis. Dire le nom de la tuile. Effet : si la figurine n'est pas en jeu, c'est la première action à planifier ce tour. Coucher la figurine sur la case choisie et annoncer la moitié du plateau où elle se trouve (gauche, droite, haut, bas). Pas de Piratage ce round pour la figurine parachutée.</p>
 <p>Pistolet paralysant (1 ex.) Un dé de valeur 5 ou 6 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : cibler une pièce adjacente à sa figurine, annoncer sa lettre et toucher l'espion qui s'y trouve + retirer les éventuels jetons adverses. Pour chaque espion touché, retirer la figurine et donner un cube vert + un cube jaune aux espions.</p>	 <p>Piratage (1 ex.) Un dé de valeur 5 ou 6 à placer sur la tuile. Dire « piratage ». Effet : annoncer la pièce où se trouve sa figurine et retirer un cube rouge de la machine de guerre et le donner aux méchants (si pièce A, G ou I), 1 cube bleu du générateur (si pièce J ou P) et tous les éventuels jetons de méchants qui s'y trouvent. En cas de retrait d'un cube rouge, donner aussi un cube jaune aux méchants.</p>
 <p>Générateur (1 ex.) Un dé de valeur 3 ou 4 à placer sur la tuile. Action silencieuse. Effet : ajouter un cube bleu sur le générateur de la pièce où se trouve sa figurine s'il n'en a pas déjà deux.</p>	 <p>Ecouteurs (1 ex.) Un dé de valeur 1 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : déplacer la figurine de son coéquipier une fois.</p>

Remarques :

- Sauf précisions contraires, les **murs** bloquent les actions,
- Les **cubes jaunes** peuvent être dépensés pour augmenter ou réduire la valeur des dés de +1/-1 (du 1 on peut passer au 6 et vice-versa),
- Les **cubes verts** peuvent être dépensés pendant la phase de résolution des actions d'un joueur par le joueur actif en silence.

Count V

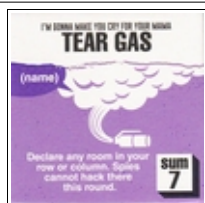


Lampe de poche (niveau 1)

Un dé de valeur 3 ou 4 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : annoncer les pièces en ligne de mire de sa figurine dans une direction. Les espions nouvellement localisés ce round doivent annoncer leur position et perdent des cubes blancs pour descendre d'un cran sur leur piste de panache.



Gaz lacrymogène (niveau 2)

Plusieurs dés pour un total de 7 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : choisir une pièce sur la ligne ou la colonne de CountV. Les espions ne peuvent pas pirater dans cette pièce pour ce round, l'éventuel jeton « Virus » de l'acrobate non plus.



Pot de miel (niveau 2)

Plusieurs dés pour un total de 9 à placer sur la tuile.

Action silencieuse.

Effet : placer un jeton « Honey pot » sur la pièce de sa figurine. Si cette pièce est scannée ultérieurement par un espion, celui-ci y est placé et devra jouer ses actions quand même. Il empêche un cube blanc. Le jeton est alors retiré.



Lunettes à rayons X (niveau 3)

Plusieurs dés pour un total de 12 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : cibler une zone de 3 pièces par 3 pièces, les murs ne bloquant pas l'action. Tous les espions nouvellement localisés ce round doivent annoncer leur position et perdent des cubes blancs pour descendre d'un cran sur leur piste de panache.



Lance-roquettes (niveau 3)

Plusieurs dés pour un total de 13 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : 4 pièces en forme de T à partir de Count V (mais sans lui) sont attaquées. Tout espion qui s'y trouve est retiré du plateau. Donner un cube vert + un cube jaune par espion retiré. Les murs en face de la pièce avec Count V sont retirés. Les jetons espions sont aussi retirés.

Chantico



Lampe de poche (niveau 1)

Un dé de valeur 3 ou 4 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : annoncer les pièces en ligne de mire de sa figurine dans une direction. Les espions nouvellement localisés ce round doivent annoncer leur position et perdent des cubes blancs pour descendre d'un cran sur leur piste de panache.



Lance-flammes (niveau 2)

Plusieurs dés pour un total de 9 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : 2 pièces maximum en ligne à partir de Chantico (mais sans elle) sont attaquées. Tout espion qui s'y trouve est retiré du plateau. Donner un cube vert + un cube jaune par espion retiré. Les jetons espions sont aussi retirés.



Fusée de détresse (niveau 2)

Plusieurs dés pour un total de 8 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : annoncer les pièces en étoile autour de sa figurine, sans la sienne. Les espions nouvellement localisés ce round doivent annoncer leur position et perdent des cubes blancs pour descendre d'un cran sur leur piste de panache.



Laser orbital (niveau 3)

Plusieurs dés pour un total de 13 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : attaquer une pièce à au moins deux cases de sa figurine. Tout espion qui s'y trouve est retiré du plateau. Donner un cube vert + un cube jaune par espion retiré. Les jetons espions sont aussi retirés.




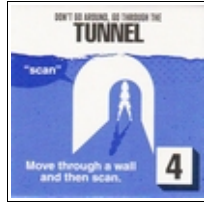



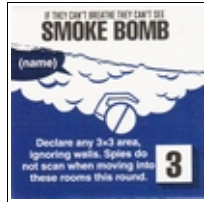









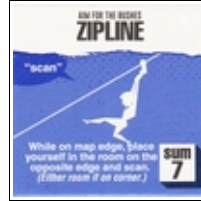




Tremblement de terre (niveau 3)

Plusieurs dés pour un total de 11 à placer sur la tuile.

Dire le nom de la tuile.

Effet : annoncer une direction (gauche, droite, haut, bas). Les espions doivent se déplacer d'une pièce dans cette direction, si possible (pas de blocage de mur). Les espions ne disent rien. Ils jouent ensuite leur round sans rien changer à leur planification.

Acrobat		Hawk	
	<p>Thermo (niveau 1) Plusieurs dés pour un total de 8 à placer sur la tuile. Dire « scanner ». Effet : cibler n'importe quel ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire les pièces où se trouvent leurs figurines ou des jetons, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>		<p>Thermo (niveau 1) Plusieurs dés pour un total de 8 à placer sur la tuile. Dire « scanner ». Effet : cibler n'importe quel ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire les pièces où se trouvent leurs figurines ou des jetons, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>
	<p>Manteau (niveau 2) Pas de dé requis - pas besoin de placer la tuile sur les actions. Action silencieuse. <i>Action passive permanente</i> Effet : l'acrobate n'est pas révélé par l'action Lampe de poche des méchants.</p>		<p>Tunnel (niveau 2) Un dé de valeur 4 à placer sur la tuile. Dire « scanner ». Effet : déplacer Hawk à travers un mur puis cibler sa ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire si leurs figurines ou des jetons s'y trouvent, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>
	<p>Étranglement (niveau 2) Un dé de valeur 4 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : à n'importe quel moment de son tour, une seule fois, l'acrobate peut étrangler un ou deux méchants qui se trouvent dans la même pièce que lui. Tout méchant ainsi localisé rapporte 3 cubes blancs à l'acrobate. De plus, les méchants étranglés ne joueront qu'un seul dé au tour prochain.</p>		<p>Balise (niveau 2) Un dé de valeur 4 à placer sur la tuile. Action silencieuse. Effet : placer un jeton « Beacon » sur une pièce adjacente à sa figurine. A n'importe quel moment de ce tour ou d'un suivant, déplacer sa figurine sur la pièce du jeton, qui est alors retiré, puis cibler sa ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire si leurs figurines ou des jetons s'y trouvent, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>
	<p>Téléportation (niveau 3) Plusieurs dés pour un total de 9 à placer sur la tuile. Dire « scanner ». Effet : déplacer l'acrobate sur n'importe quelle pièce puis cibler sa ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire les pièces où se trouvent leurs figurines ou des jetons, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>		<p>Fumigène (niveau 3) Un dé de valeur 3 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : cibler et déclarer une zone de 3 pièces par 3 pièces, les murs ne bloquant pas l'action. Les espions ne scannent pas quand ils se déplacent dans ces pièces pendant ce round. Ça leur permet de se déplacer sans donner d'indication aux méchants.</p>
	<p>Virus (niveau 3) Un dé de valeur paire à placer sur la tuile. Action silencieuse. Effet : placer un jeton « Virus » sur la pièce de sa figurine. Au moins un round plus tard, à chaque round suivant, annoncer la pièce où se trouve le jeton et retirer un cube rouge de la machine de guerre et le donner aux méchants (si pièce A, G ou I), 1 cube bleu du générateur (si pièce J ou P) et tous les éventuels jetons de méchants qui s'y trouvent. En cas de retrait d'un cube rouge, donner aussi un cube jaune aux méchants.</p>		<p>Introuvable (niveau 3) Un dé de valeur paire à placer sur la tuile. Dire « piratage ». Effet : sans annoncer la pièce où se trouve sa figurine, retirer un cube rouge de la machine de guerre et le donner aux méchants (si pièce A, G ou I) ainsi qu'un cube jaune. En annonçant sa pièce, retirer 1 cube bleu du générateur (si pièce J ou P) et tous les éventuels jetons de méchants qui s'y trouvent. Hawk ne peut pas pirater une autre fois durant ce round.</p>

Hacker		Juicer	
	<p>Thermo (niveau 1) Plusieurs dés pour un total de 8 à placer sur la tuile. Dire « scanner ». Effet : cibler n'importe quel ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire les pièces où se trouvent leurs figurines ou des jetons, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>		<p>Thermo (niveau 1) Plusieurs dés pour un total de 8 à placer sur la tuile. Dire « scanner ». Effet : cibler n'importe quel ligne, colonne ou quadrant, les méchants devant dire les pièces où se trouvent leurs figurines ou des jetons, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>
	<p>Hologramme (niveau 2) Un dé de valeur 4 à placer sur la tuile. Action silencieuse. Effet : placer un jeton « Hologram » sur n'importe quelle pièce du plateau. Si le jeton est localisé par les méchants, annoncez que c'est la figurine du Hacker. Le Hacker ne perd de cubes sur sa piste de panache mais les méchants penseront que si. Ne jamais dire que c'est un jeton, sauf s'il est détruit.</p>		<p>Alarme factice (niveau 2) Un dé de valeur 4 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : cibler n'importe quelle pièce. Si un méchant s'y trouve, il est déplacé sur la même pièce que son coéquipier. Les méchants ne disent rien quant à leur position.</p>
	<p>Pleurs de bébé (niveau 2) Un dé de valeur 4 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : cibler n'importe quelle pièce et déplacez dans celle-ci tous les méchants qui seraient dans des pièces adjacentes. Les méchants ne disent rien.</p>		<p>Tyrolienne (niveau 2) Plusieurs dés pour un total de 7 à placer sur la tuile. Dire « scanner ». Effet : si la figurine de Juicer est dans une pièce du bord du plateau, elle se déplace dans la pièce opposée (B - N, C - O, E - H, I - L) et pour les coins, il est possible de choisir en ligne ou colonne. Un scan a lieu à partir de cette position : cibler sa ligne, colonne ou quadrant, les méchants doivent dire leurs figurines s'y trouvent ou des jetons, et le nombre de cubes sur le générateur. Pour chaque méchant nouvellement scanné ce round, les deux espions gagnent 1 cube blanc.</p>
	<p>Piratage sans fil (niveau 3) Plusieurs dés pour un total de 7 à placer sur la tuile. Dire « piratage ». Effet : cibler une pièce adjacente à sa figurine et retirer un cube rouge de la machine de guerre et le donner aux méchants (si pièce A, G ou I), 1 cube bleu du générateur (si pièce J ou P) et tous les éventuels jetons de méchants qui s'y trouvent. En cas de retrait d'un cube rouge, donner aussi un cube jaune aux méchants. Le Hacker ne peut pas pirater une autre fois ce round.</p>		<p>Impulsion électromagnétique (niveau 3) Plusieurs dés pour un total de 13 à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : cibler les pièces en étoile adjacentes à sa figurine, ainsi que la sienne, et retirer un cube rouge de la machine de guerre et le donner aux méchants (si pièce A, G ou I), 1 cube bleu du générateur (si pièce J ou P) et tous les éventuels jetons de méchants qui s'y trouvent. En cas de retrait d'un cube rouge, donner aussi un cube jaune aux méchants. Les murs ne bloquent pas l'action.</p>
	<p>Flash éblouissant (niveau 3) Un dé de valeur paire à placer sur la tuile. Dire le nom de la tuile. Effet : cibler deux pièces en ligne ou colonne à partir de la pièce de sa figurine. Tout méchant ainsi localisé rapporte 3 cubes blancs au Hacker. De plus, les méchants ainsi localisés ne joueront qu'un seul dé au tour prochain.</p>		<p>Réfecteur (niveau 3) Un dé de valeur 1 à placer sur la tuile. Action silencieuse. Effet : placer un jeton « Reflector » sur la pièce de sa figurine. Si le jeton est attaqué par un méchant, le retirer et ce méchant ne pourra jouer qu'un dé au prochain round.</p>