RED NOTICE

Le million ou la prison

Plongez dans une traque haletante aux 4 coins de la planète !

Incarnez **Angela Farbank**, faussaire de génie qui parcourt le globe pour encaisser de faux chèques, ou **Jessah Hope**, agente inflexible du FBI, qui rêve de mettre Farbank derrière les barreaux.

Bluff et anticipation sont les maîtres mots de cette palpitante course-poursuite.

Serez-vous capable de déjouer les plans de votre adversaire pour l'emporter ?

Aperçu et but du jeu

Au fil de manches successives, **Angela Farbank** et **Jessah Hope** s'opposent pour atteindre leur objectif personnel en premier et remporter la partie.

En jouant Angela, vous parcourez le monde et encaissez de faux chèques pour une valeur totale de 1 000 000 $. Vous disposez de votre propre planisphère pour consigner secrètement vos déplacements. Si vous vous faites capturer, vous pourrez compter sur vos fausses identités pour vous enfuir.

En incarnant Jessah, votre objectif est de griller les fausses identités d'Angela en la localisant, puis de l'arrêter une bonne fois pour toutes avant qu'elle n'exécute son plan. Pour cela, vous pouvez compter sur les ressources quasi illimitées du FBI : à mesure que des chèques seront encaissés, votre hiérarchie vous donnera les moyens de vos ambitions.

Quel que soit votre rôle, à chaque manche, 4 cartes Action piochées au hasard déterminent les choix qui s'offrent à vous et votre adversaire. Placez tour à tour vos jetons pour planifier quand et comment agir, puis résolvez les actions selon la valeur des jetons joués.

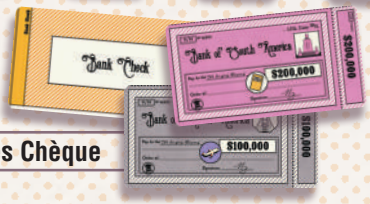
Matériel de jeu

1 plateau Planisphère

1 plateau Action

12 cartes Action

1 jeton Initiative



18 cartes Chèque

Pour Angela (Faussaire)

9 jetons Action

1 pion Personnage

1 pion Sécurité

6 tuiles Identité

1 plateau personnel
(au dos de la boîte de jeu)

Pour Jessah (Agente fédérale)

9 jetons Action

1 pion Personnage

6 jetons Radar

4 jetons Barrière

10 cartes Amélioration

Mise en place

Choisissez (ou déterminez aléatoirement) qui incarne **Angela (Faussaire)** et qui joue **Jessah (Agente fédérale)**.

Ⓐ Placez le plateau Planisphère entre vous, en positionnant la piste de sécurité du côté d'**Angela** Ⓑ.

Chacun prépare ensuite le matériel correspondant à son personnage.

Angela

Prenez les 9 jetons Action à votre couleur, mélangez-les et placez-les face cachée devant vous, sans les regarder Ⓒ. Prenez 2 de vos 6 tuiles Identité au hasard et placez-les face visible Ⓓ. Écartez les autres : elles ne seront pas utilisées durant la partie.
Pour votre première partie en tant que Faussaire, nous vous conseillons de jouer avec les identités **Journaliste** et **Pilote de ligne**.
Posez votre pion Sécurité sur la case 2 de la piste correspondante Ⓔ.
Placez la boîte de jeu devant vous, retournée, de façon à voir la carte imprimée au dos. Utilisez le couvercle comme paravent, afin de cacher vos déplacements à votre adversaire. Enfin, prenez votre pion Personnage et gardez-le à proximité Ⓕ.

Jessah

Prenez les 9 jetons Action à votre couleur, mélangez-les et placez-les face cachée devant vous, sans les regarder Ⓖ. Posez les 4 jetons Barrière et les 6 jetons Radar devant vous, sur leur face blanche, pour constituer une réserve Ⓗ. Mélangez les cartes Amélioration en une pile face cachée et placez-la sur le côté du plateau Planisphère, à l'emplacement prévu à cet effet Ⓘ. Révélez 2 cartes Amélioration à côté de la pioche Ⓙ.
Enfin, prenez votre pion Personnage et gardez-le à proximité.

Placez ensuite le plateau Action parallèlement au plateau Planisphère Ⓚ.

Mélangez les cartes Action en une pile face cachée et placez-la à côté du plateau Action Ⓛ.

Mélangez les cartes Chèque et distribuez-en secrètement 3 à chacun, puis placez les cartes restantes en une pile à côté du plateau Planisphère Ⓜ.

Jessah

Placez votre pion Personnage sur le plateau Planisphère, dans une ville d'un continent de la même couleur que l'un de vos 3 chèques N. Montrez ce chèque à votre adversaire, puis placez-le sous la pile de chèques M. Conservez les 2 autres chèques : c'est votre main de départ O. Prenez 2 jetons Radar et placez-les sur 2 continents de votre choix, face blanche visible P.

Angela

Placez votre pion Personnage sur votre plateau personnel, derrière le paravent, dans une ville d'un continent de la même couleur que l'un de vos 3 chèques Q. Montrez ce chèque à votre adversaire pour qu'elle en prenne connaissance, puis placez-le sous la pile de chèques M. **Jessah (Agente fédérale)** ne connaît que votre continent de départ, pas votre position exacte. Conservez les 2 autres chèques : c'est votre main de départ R. Vous avez toujours l'initiative en début de partie : placez le jeton Initiative sur la face représentant votre personnage, de votre côté du plateau Action S.

La partie peut commencer.

But du jeu

Une partie se joue en une succession de manches, jusqu'à ce que l'une de vous atteigne son objectif :

Pour la faussaire Angela
Vous devez encaisser pour 1 000 000 $ ou plus de chèques.
▸ *voir page 11*

Pour l'agente fédérale Jessah
Vous devez capturer Angela 3 fois : les 2 premières pour lui faire perdre ses fausses identités, la 3e pour remporter la partie.
▸ *voir page 13*

Déroulement de la partie

Chaque manche est composée des 3 phases suivantes :

1. **Programmation**
2. **Résolution des actions**
3. **Préparation de la prochaine manche**

Toutes les 3 manches, vous procédez à une remise à zéro des cartes Action et des jetons Action.

1. Programmation

Piochez les 4 premières cartes Action et placez-les face visible sur le plateau Action, en partant du côté du jeton Initiative.

Piochez aléatoirement 3 de vos jetons Action parmi ceux encore disponibles, sans les révéler à votre adversaire.

À tour de rôle, en commençant par le personnage ayant l'initiative, placez un jeton face cachée à côté d'une carte Action, sur un des deux emplacements prévus à cet effet. Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul jeton. Vous ne pouvez pas poser deux de vos jetons de part et d'autre d'une même carte.

Quand vous avez toutes deux placé vos 3 jetons, passez à la phase suivante.

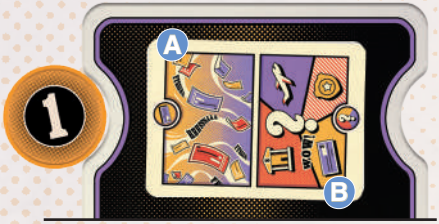
Angela *doit poser son dernier jeton.*
3 emplacements sont vides mais elle ne peut se placer que sur 2 d'entre eux.
Elle n'a pas le droit de se mettre en face de son propre jeton.

2. Résolution des actions

Résolvez les cartes Action dans l'ordre, en commençant par celle située du côté du jeton Initiative. À chaque fois, révélez les jetons situés de part et d'autre de la carte (ne révélez pas encore les jetons des cartes suivantes).
Selon les configurations, il peut y avoir 0, 1 ou 2 jetons de part et d'autre d'une carte.

0 jeton placé : ignorez la carte et passez directement à la suivante.

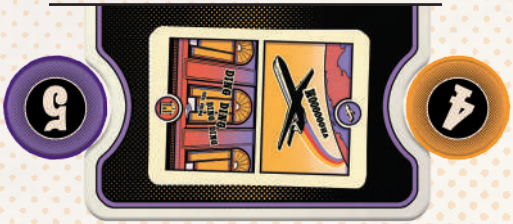
1 jeton placé : la propriétaire du jeton effectue les 2 actions de cette carte.
Elle commence par l'action située du côté de son jeton puis réalise la deuxième.



Jessah *retourne son premier jeton. C'est un 1, mais elle est seule en face de la première carte Action. Elle commence donc par effectuer l'action Chèque* **A** *qui est située à côté de son jeton. Elle pourra ensuite faire l'action de son choix grâce au joker* **B**.

2 jetons placés : comparez la valeur des 2 jetons. La propriétaire du jeton indiquant la plus forte valeur effectue immédiatement les 2 actions de la carte, en commençant par celle située du même côté que son jeton. Une fois qu'elle a accompli les 2 actions, c'est au tour de son adversaire qui ne réalise qu'une seule action : celle qui se trouve en face de son jeton.

Angela *a un jeton de valeur supérieure. Elle joue la première et réalise les 2 actions, en partant de son jeton. Elle commence par une action Banque, puis effectue 1 Déplacement.* **Jessah** *pourra ensuite faire 1 Déplacement à son tour.*



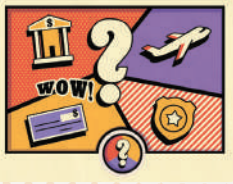
○ = ○ Si vous et votre adversaire avez placé un jeton de même valeur, il y a égalité. Chacune effectue alors uniquement l'action située du côté de son jeton.
Dans ce cas, c'est toujours le personnage ayant l'initiative qui effectue son action en premier.

Chacune de vous dispose d'un jeton spécial POW! qui n'a pas de valeur faciale. Quand il est révélé, il annule l'éventuel jeton adverse posé en face, vous permettant de réaliser seule les deux actions de la carte, comme dans le cas où un seul jeton est placé.

Si vous et votre adversaire jouez toutes les deux votre jeton POW! de part et d'autre de la même carte, il y a égalité. Résolvez alors la situation selon les règles normales d'égalité.

Les actions présentes sur les cartes sont au nombre de 4 : Chèque, Banque, Sécurité et Déplacement. Elles sont expliquées sur les pages suivantes.

Il existe également des jokers vous permettant d'effectuer n'importe laquelle de ces 4 Actions.



Toutes les actions sont facultatives. Si vous devez faire une action mais que vous ne pouvez ou ne souhaitez pas la faire, ignorez-la.

Une fois que vous avez totalement résolu une carte Action, passez à la suivante.

Chèque

Pour chaque icône indiquée sur la carte, piochez une carte Chèque de la pile correspondante et ajoutez-la secrètement à votre main. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 chèques en main. Si vous devez en piocher un alors que votre main est pleine, n'en piochez pas.

Banque

Vous pouvez recouvrer un (et un seul) chèque de votre main. Pour cela, vous devez vous trouver dans une ville de la même couleur que celle du chèque que vous recouvrez. Révélez-le face visible sur la table.

Valeur des chèques et effets

Quel que soit votre personnage, les effets suivants s'appliquent au moment où vous recouvrez un chèque.

Si le chèque que vous avez recouvré vaut **100 000 $**, vous pouvez immédiatement faire **1 déplacement** en suivant les règles habituelles (voir plus loin).

Si le chèque que vous avez recouvré vaut **200 000 $**, **Jessah gagne une amélioration.**

Jessah les cartes Amélioration

Chaque fois qu'un personnage (quel qu'il soit) recouvre un chèque de 200 000 $, **Jessah** gagne une des 2 cartes Amélioration disponibles sur le côté du plateau Planisphère. C'est toujours le personnage ayant recouvré le chèque qui choisit l'Amélioration. **Jessah** en profite immédiatement. L'amélioration non choisie est définitivement écartée du jeu. Elle ne pourra plus être obtenue durant la partie.
Jessah garde devant elle les améliorations permanentes et défausse les améliorations à effet immédiat une fois utilisées. Révélez ensuite 2 nouvelles cartes Amélioration. Si la pioche est vide, vous n'en révélez aucune : désormais, chaque fois qu'un chèque de 200 000 $ est encaissé par l'un ou l'autre des personnages, **Jessah** gagne 1 action Sécurité puis 1 action Déplacement (voir plus loin), comme indiqué sur le plateau.

*Comme **Angela** vient de recouvrer un chèque à 200.000 $, **Jessah** gagne une amélioration, choisie par son adversaire. **Angela** décide de donner "Radars précis" à **Jessah**. L'autre amélioration est définitivement défaussée. Comme il s'agissait des 2 dernières améliorations disponibles, la prochaine fois qu'un chèque de 200.000 $ sera recouvré, **Jessah** gagnera 1 Sécurité et 1 Déplacement.*

Angela

Quand vous encaissez un chèque, vous devez indiquer dans quelle ville vous vous situez. En agissant ainsi, vous dévoilez donc votre position.
À tout moment de la partie, si le total de vos chèques encaissés atteint ou dépasse 1 000 000 $, vous l'emportez immédiatement.

Angela se trouve à Calcutta et possède un chèque recouvrable en Asie. Grâce à l'action Banque, elle encaisse ce chèque, le révèle et dévoile sa position à Jessah.

Sécurité

L'action varie selon que vous incarnez Angela ou Jessah.

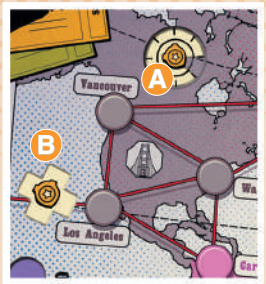
Jessah

Pour chaque icône Sécurité présente sur la carte (1 ou 2), vous pouvez placer une **barrière** OU un **radar** sur le plateau Planisphère.

Barrière : posez une barrière sur une route entre deux villes, face blanche visible, sur le plateau Planisphère. Elle empêche Angela d'emprunter cette route. Il ne peut y avoir qu'une seule barrière par route, et vous n'en possédez que 4. Vous pouvez toujours utiliser une action Sécurité pour déplacer d'une route à l'autre une Barrière déjà présente sur le plateau.

Radar : placez un radar sur l'un des 6 emplacements prévus du plateau Planisphère, face blanche visible. Chaque radar vous permet de surveiller les déplacements d'**Angela** sur le continent correspondant.
Il ne peut y avoir qu'un seul radar par emplacement.

__Jessah__ obtient 2 actions de Sécurité.
Pensant qu'__Angela__ se trouve en Amérique du Nord, elle décide de mettre le continent sous surveillance avec un radar A.
Puis elle met une barrière entre Los Angeles et Pékin B pour lui fermer cette route.



Angela

Chaque icône Sécurité fait progresser votre marqueur de Sécurité d'un point sur la piste du plateau Planisphère. Vous pouvez dépenser 2 points de Sécurité **à n'importe quel moment de la partie** pour retirer du plateau Planisphère un jeton Barrière ou Radar positionné sur sa face blanche (jamais sur sa face noire). Le jeton est alors remis dans la réserve.

__Angela__ a un déplacement à effectuer. Avant de bouger, elle dépense 2 points de sécurité pour supprimer la barrière qui se trouve entre Helsinki et Oulan Bator.

Vous ne pouvez jamais accumuler plus de 4 points : si vous en obtenez plus, les points excédentaires sont perdus. Toutefois, vous avez le droit de dépenser 2 points juste avant d'en gagner de nouveaux, afin de ne pas dépasser la limite.

Déplacement

Chaque icône de Déplacement (1 ou 2) représentée sur la carte Action vous permet de vous déplacer d'une ville à une autre. Les mouvements s'effectuent via les routes indiquées sur les plateaux. Notons que Pékin est reliée à Los Angeles. Pour des raisons tactiques, vous pouvez choisir de renoncer à tout ou partie de vos déplacements.

Des règles spécifiques s'appliquent selon votre rôle.

Jessah

À chaque fois que vous entrez dans une nouvelle ville, vous l'inspectez pour savoir si **Angela** s'y trouve. Elle doit alors vous indiquer si c'est le cas.

Note : si vous souhaitez inspecter la ville où vous vous trouvez avant de la quitter, vous devez dépenser un déplacement pour cela.

Cas 1 : Angela n'est pas dans la ville…

Poursuivez vos actions normalement (par exemple s'il vous reste des déplacements).

Cas 2 : Angela est dans la ville…

Vous la capturez immédiatement ! Cela met fin à votre action en cours.
S'il reste au moins 1 identité à **Angela**, elle doit en perdre une de son choix pour s'enfuir.
Elle applique immédiatement son effet (voir p. 16) puis la retourne face cachée.
Cette fausse identité ayant été démasquée par le FBI, elle ne pourra plus s'en servir.

Jessah est à Port Douglas et peut faire 2 déplacements. Elle fait le premier sur place pour inspecter la ville. Comme Angela ne s'y trouve pas, elle continue vers Auckland et débusque la Faussaire. Celle-ci décide d'utiliser l'identité «Pilote de ligne» pour s'enfuir immédiatement de 3 cases.

Angela commence la partie avec 2 fausses identités que vous devez lui faire perdre avant de pouvoir l'arrêter définitivement.

Pour l'emporter, vous devez donc capturer Angela trois fois durant la partie.

Angela

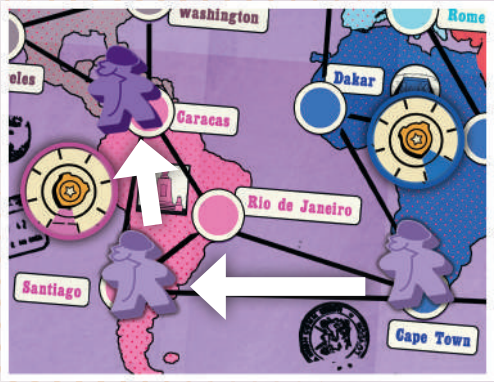
Quand vous vous déplacez, vous consignez vos mouvements grâce à votre pion sur votre plateau personnel, à l'abri du regard de **Jessah**. Vous êtes contrainte par les mesures de sécurité dont dispose **Jessah**.

Barrières

Vous ne pouvez jamais emprunter une route bloquée par une barrière.

Radars

Si vous entrez dans une ville d'un continent surveillé par un radar, vous le déclenchez et le désactivez. À la fin de votre déplacement, vous devez indiquer à Jessah tous les radars que vous avez déclenchés, et dans quel ordre. Ils retournent ensuite dans la réserve, à l'exception de ceux positionnés sur leur face noire.
Vous n'avez pas à préciser quelles villes vous avez traversées, ni à quel moment de votre déplacement vous avez déclenché les radars.
Si vous traversez plusieurs villes d'un continent surveillé par un Radar positionné sur sa face blanche, vous ne le déclenchez qu'une seule fois, puisque le fait de le déclencher le désactive.



Angela *est au Cap et peut faire 2 déplacements, sachant que l'Afrique et l'Amérique du Sud sont sous la surveillance d'un radar.*

Angela *passe d'abord par Santiago puis se rend à Caracas. À la fin de son tour, elle indique avoir fait sonner (1 fois) le radar situé en Amérique du Sud, puis elle le remet dans la réserve.*

Attention ! Vous ne déclenchez pas de radar si…

… vous quittez un continent : c'est uniquement quand vous entrez dans une des villes du continent.

… Jessah place un radar sur un continent où vous êtes déjà : c'est seulement si vous entrez à nouveau dans une ville de ce continent.

… vous n'utilisez pas vos déplacements et restez immobile. Vous n'êtes pas tenue d'indiquer à **Jessah** si vous avez ou non utilisé vos déplacements.

Note : vous pouvez utiliser un déplacement pour rester sur place afin de déclencher volontairement un radar et le désactiver.

3. Préparation de la prochaine manche

Retournez le jeton Initiative sur l'autre face et placez-le du côté du personnage correspondant. Il a désormais l'initiative.

Défaussez face visible les 4 cartes Action utilisées. lacez à l'écart tous les jetons Action joués lors de cette manche, face visible. Vous pouvez les consulter à tout moment pour connaître les jetons encore à disposition de votre adversaire.

Commencez ensuite une nouvelle manche.

Toutes les trois manches, lorsque vous avez épuisé vos 9 jetons et les 12 cartes Action, ces éléments sont réinitialisés. Mélangez tous vos jetons face cachée sans les regarder, et reformez la pioche en mélangeant les 12 cartes Action.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement dès que l'une de vous l'emporte en atteignant son objectif :

La faussaire Angela a encaissé des chèques pour au moins 1 000 000 $.

▸ *voir page 11*

L'agente fédérale Jessah capture Angela une troisième fois après lui avoir fait perdre toutes ses Identités.

▸ *voir page 13*

Conception : Gautier de Cottreau & Baptiste Laurent / Illustrations : Amélie Guinet / Mise en page : Jérôme Soleil
Relecture : Camille Mathieu / Chargée de production : Donia Faiz / Chef de projet : Clément Milker

Baptiste remercie Gautier de continuer à le supporter, sa fille Barbara pour les bouderies post défaites, Laetitia de le laisser gagner, Mathieu et Matthieu pour leurs retours toujours pertinents, Amélie pour le superbe univers créé, les copains de la Cafetière, ainsi que Dolmaur, Gatsby, Marijke et Brendah, viewers de la Cafetière TV.

Gautier remercie Baptiste qui continue de travailler avec lui malgré ses jeux de mots et Amélie pour cette superbe direction artistique. Un grand merci à tous les copains de la Cafetière, ainsi qu'à Calie, Rémy, Cyril, Christine, Bruno, Shadow et tous les viewers de la CafetièreTV. Et bien entendu, merci à toutes les testeuses et tous les testeurs qui ont joué au projet.

Description des tuiles Identité d'Angela

Sauf mention contraire, chaque fois que vous vous déplacez en utilisant l'effet d'une de vos identités, vous devez respecter les règles habituelles s'appliquant aux barrières et aux radars. Pour rappel, vous avez le droit de dépenser vos points de Sécurité à n'importe quel moment de la partie, même quand vous êtes en train d'appliquer les effets d'une tuile Identité.

Avocate

Défaussez 1 barrière et 1 radar positionnés sur leur face blanche, puis faites jusqu'à 2 déplacements.

Journaliste

Faites jusqu'à 2 déplacements. Vous pouvez passer à travers les barrières et vous ne déclenchez pas (ni ne désactivez) les radars, quelle que soit leur couleur. Vous n'êtes pas tenue de dire à **Jessah** si vous avez passé une barrière.

Agent secret

Faites jusqu'à 2 déplacements puis placez votre jeton Sécurité sur 4.

Médecin

Piochez 2 chèques puis faites jusqu'à 2 déplacements.

Femme d'affaires

Détruisez une des améliorations permanentes que **Jessah** possède devant elle. Les effets de cette amélioration sont immédiatement annulés. Faites ensuite jusqu'à 2 déplacements.

Note : si Angela détruit une amélioration *Unités permanentes*, elle choisit le radar et la barrière à retirer du plateau.

Pilote

Faites jusqu'à 3 déplacements.