

GUERRE FROIDE

CIA VS KGB



REGLES DU JEU

INTRODUCTION

“Il n’y a aucun mal à changer d’avis, pourvu que ce soit dans le bon sens.”

—Winston Churchill

La Seconde Guerre Mondiale a plongé de nombreuses nations dans le chaos et l’indécision.

Vainqueurs incontestés du conflit, les USA et l’URSS ont pour tâche de guider ces pays désorientés vers un avenir meilleur.

Malheureusement, ces deux superpuissances ont une vision bien différente de cet avenir et se heurtent au problème épineux du droit des peuples à disposer d’eux-mêmes.

Heureusement de chaque côté, existent des experts qui ne s’encombrent pas de telles considérations philosophiques pour «convaincre» par tous les moyens nécessaires un gouvernement de se conformer à la bonne idéologie.

Mensonges, dissimulations, coups bas et assassinats sont la routine de ces hommes de l’ombre.

Serez-vous à la hauteur pour diriger leurs opérations?

CONTENU DE LA BOITE

- 21 Cartes Objectifs (15 Territoires, 6 Evenements)
- 24 Cartes Groupes (6 Armée, 6 Economique, 6 Medias, 6 Politiques)
- 12 Cartes d’identité d’Agents (6 CIA, 6 KGB)
- 2 Jetons de Domination (1 CIA, 1 KGB)
- 1 Jeton Balance
- 2 Cartes de Score (1 CIA, 1 KGB)
- 2 Jetons de score (1 CIA, 1 KGB)
- 1 Livret de règles

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque année (un tour de jeu), un pays ou un évènement (**carte Objectif**) se retrouve au cœur du conflit idéologique secret que se livrent les deux grandes puissances de l'époque.

Chacune d'elle envoie un agent sur le terrain (**carte Agent**) qui doit rallier le pays ou l'évènement à sa cause par la manipulation des populations locales (**cartes Groupes**).

Chaque puissance engrange ainsi des points de victoire. Le premier joueur à totaliser au moins 100 points de victoire a gagné.

MISE EN PLACE

Les cartes Objectifs sont mélangées et constituent la pile des Objectifs.

Les cartes Groupes sont mélangées et constituent la pile des Groupes.

Ces deux piles sont placées entre les deux joueurs.

Chaque joueur reçoit les 6 cartes Agent du camp qu'il a choisi de jouer. Le joueur qui a choisi le KGB est appelé joueur Rouge, celui qui a choisi la CIA, joueur Bleu. Chacun place ses 6 agents en pile face cachée devant lui, cette pile correspond au QG.

Chaque joueur reçoit un Marqueur de Domination de sa couleur et la carte score de son camp.

Le marqueur de Balance est placé au centre de la table pour l'instant.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en un certain nombre de tours (jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 100 points de victoire), chaque tour étant divisé en 6 phases détaillées ci-dessous :

- I. BRIEFING
- II. PLANIFICATION
- III. LUTTE D'INFLUENCE
- IV. RESOLUTION DU CONFLIT
- V. DEBRIEFING
- VI. DETENTE

I - BRIEFING

1 - La première carte de la pile des Objectifs est retournée. C'est l'Objectif que les joueurs vont se disputer.

Certains Objectifs sont des événements. Ils ne représentent pas des territoires mais des coups médiatiques ayant un impact majeur sur les mentalités. Chaque carte événement a un pouvoir particulier. Ce pouvoir peut être utilisé en défaussant la carte (le joueur perd ainsi les points de Victoire accordés par la carte).

Le moment où l'on peut utiliser le pouvoir est précisé sur chaque carte. Si le pouvoir permet de défausser plusieurs cartes, le joueur activant ce pouvoir les défausse dans l'ordre de son choix.

CARTES OBJECTIFS



1 NOM

2 PROFIL

3 POPULATION

4 STABILITÉ

5 POUVOIR

6 POINTS DE VICTOIRE

Exemple : Georges, joueur Bleu, affronte Boris, joueur Rouge. Le premier tour commence. La première carte de la pile des Objectifs est retournée, c'est CUBA (9 points de Stabilité, 5 silhouettes de Population et 10 points de Victoire).

2 - On détermine qui reçoit le pion Balance :

Il sert à déterminer quel joueur va choisir qui débute la phase «III. Lutte d'Influence». Chaque joueur fait la somme de ses points de Victoire, celui qui a le plus petit total gagne le pion Balance. En cas d'égalité, il revient au joueur ayant perdu la dernière Lutte d'Influence. Si les deux joueurs ont été en situation de Désordre Civil au tour précédent, le joueur qui possédait le pion Balance au tour précédent le conserve.

Au premier tour de jeu le détenteur du pion Balance est déterminé au hasard.

3 - La pile des Groupes est mélangée avec sa défausse et coupée.

Si un joueur a effectué le plan de son Analyste au tour précédent, c'est maintenant qu'il peut regarder et réarranger à sa guise 3 premières cartes de la pile des Groupes.

DÉTAIL D'UNE CARTE AGENT



1 NOM

2 INITIATIVE

3 PLAN

II - PLANIFICATION

Chaque camp choisit, en secret, une carte Agent dans son QG et le pose, à part, face cachée. Un personnage en repos ou éliminé ne peut pas être choisi. Cet agent est le Responsable de l'opération en cours : Il est appelé Agent X et son identité sera révélée à la phase de Débriefing pour réaliser le Plan décrit sur sa carte.

Lorsque l'Agent X a été choisi, les agents en repos reviennent dans leurs QG respectifs.

Un Agent qui a été éliminé, est écarté définitivement de la partie.

Exemple : Georges choisit de jouer agressif pour le premier tour, il choisit son Assassin comme Agent X. Il place la carte face cachée à côté de son QG. Boris choisit lui de jouer son Maître-Espion qu'il place également face cachée à côté de son QG

III. LUTTE D'INFLUENCE

Durant cette phase, le but apparent est de cumuler les points d'Influence de vos cartes Groupes afin de se rapprocher au maximum du score de Stabilité de l'Objectif sans le dépasser. Toutefois l'intérêt de cette phase réside également dans la lecture du jeu de l'adversaire : cherche-t-il à perdre délibérément et vaincre avec le Maître-Espion ? Ou veut-il le faire croire et vous pousser au Désordre Civil ?

Le joueur qui possède le pion Balance décide quel camp débute la phase. Les joueurs doivent effectuer à tour de rôle l'une des 3 actions ci-dessous :

Lever un Groupe :

Piocher la première carte de la pile des Groupes et la poser devant soi.

OU

Activer un Groupe :

Utiliser le pouvoir d'une carte Groupe posée devant soi.

OU

Passer :

Ne rien faire et donner la main à son adversaire.

ATTENTION ! : Lorsque les deux joueurs utilisent successivement l'action "Passer", la Lutte d'influence prend fin et on passe à la Résolution du conflit.

Lever un Groupe

Cette action est obligatoire si le joueur n'a pas ou n'a plus de carte Groupe devant lui. Cette action consiste à piocher la première carte groupe de la pile et à la placer face visible devant soi. La carte est en état «levé» ce qui signifie que son pouvoir est utilisable par l'action «activer un Groupe».

Chaque joueur ne peut avoir devant lui qu'un nombre de cartes Groupe inférieur ou égal à la Population de l'Objectif (nombre de silhouettes qui figurent sur la carte Objectif).

Activer un Groupe

Le joueur utilise le pouvoir d'une carte Groupe qu'il contrôle et place celle-ci en état «Mobilisé» (tourner la carte à 90°, cf fig.4). On ne peut pas utiliser le pouvoir d'une carte déjà en état «Mobilisé», mais celle-ci génère toujours ses points d'Influence.

Le pouvoir d'une carte Groupe dépend de sa Faction. Le pouvoir d'une carte s'exerce toujours sur une autre carte quel que soit son camp et jamais sur elle-même.

UNE CARTE GROUPE DANS SES 2 ÉTATS POSSIBLES



LEVÉ



MOBILISÉ

① NOM

② INFLUENCE

③ FACTION

④ POUVOIR



ARMEE - (détruire un autre Groupe)

Défausser une carte Groupe chez soi ou chez l'adversaire. La carte défaussée est placée face visible à côté de la pile des Groupes. Il est interdit d'inspecter la défausse.



POLITIQUE - (faire changer de camp un autre Groupe)

Déplacer une autre carte Groupe d'un camp à un autre en respectant la limite imposée par la Population de l'Objectif. Ce déplacement est interdit s'il provoque chez l'adversaire un dépassement de la Stabilité de l'Objectif ou s'il l'a déjà dépassée (en revanche un joueur peut prendre le risque de déplacer vers lui une carte lui faisant dépasser la Stabilité). La carte ainsi déplacée conserve son état («levé» ou «Mobilisé»).



ECONOMIE - (ravitailler ou couper les vivres d'un autre Groupe)

Inverser l'état d'une carte Groupe («Levé» vers «Mobilisé» et vice-versa). Il est interdit d'utiliser ce pouvoir sur une autre carte Économie de son propre camp.



MEDIA - (Inspecter la pile des Groupes)

Regarder la première carte Groupe de la pile et, au choix, la remettre sur sa pile face cachée, la défausser face visible ou la poser devant soi comme pour l'action « Lever un Groupe ».

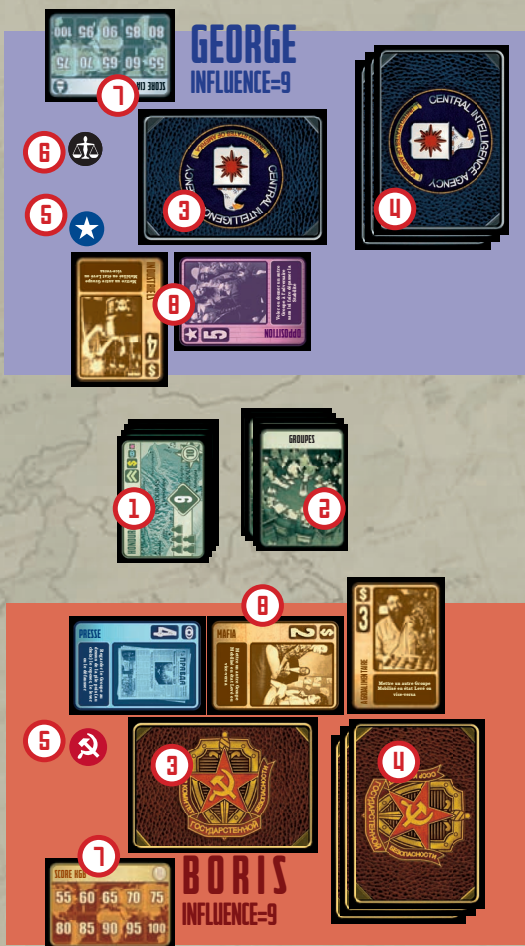
Passer

Le joueur redonne la main à son adversaire sans piocher ni activer de carte. Le joueur qui a passé pourra de nouveau choisir entre les 3 actions possibles après que son adversaire a joué. Si les deux joueurs passent l'un après l'autre la Lutte d'Influence se termine et on passe à la Résolution du Conflit.

Exemple : Georges possède le pion Balance et décide de débiter cette Phase. Georges n'a pas encore de carte Groupe devant lui, il doit choisir l'action Lever un Groupe, il récupère OPPOSITION (5 points d'Influence) qu'il pose devant lui en état levé. Boris effectue lui aussi l'action Lever un Groupe, il tire INDUSTRIELS (4 points d'Influence).

C'est à nouveau à Georges de faire une action, il choisit d'Activer OPPOSITION, afin de voler à Boris son Groupe INDUSTRIELS. À cet instant, Georges a 9 points d'Influence avec un Groupe Mobilisé (OPPOSITION) et un Groupe Levé (INDUSTRIELS).

EXEMPLE DE FIN DE LUTTE D'INFLUENCE



① PILES DES OBJECTIFS

③ AGENT X

⑤ JETON DE DOMINATION

⑦ CARTE ET JETON SCORE

② PILES DES GROUPES

④ QG

⑥ JETON DE BALANCE

⑧ GROUPES LEVES ET MOBILISES

Boris, qui n'a plus de Groupe est obligé de Lever un Groupe ; il tire PRESSE (4 points d'Influence).

Georges décide d'Activer INDUSTRIELS pour mettre PRESSE en état Mobilisé. Georges a maintenant tous ses Groupes en état Mobilisé.

À son tour, Boris décide de Lever un Groupe, il tire MAFIA (2 points d'Influence). Georges qui est en bonne position pour être vainqueur du conflit décide de Passer. Boris qui est à présent à 6 points d'Influence avec ses deux cartes Groupe, décide d'Activer MAFIA afin de remettre PRESSE en état Levé.

Georges choisi à nouveau de Passer. Boris Active PRESSE pour regarder la première carte Groupe de la pile, c'est AGROALIMENTAIRE (3 points d'Influence). Il choisit de la garder et la place en état Levé devant lui. Il est à 9 points d'Influence tout comme Georges.

Georges choisi encore de Passer, tout comme Boris. Les deux joueurs ayant choisi de Passer, la Lutte d'Influence s'arrête.

IV. RESOLUTION DU CONFLIT

Chaque Joueur additionne les points d'Influence de toutes les cartes Groupes qu'il a devant lui. Le joueur qui totalise le plus haut score d'Influence sans dépasser la Stabilité de l'Objectif (mais il peut l'égaliser) place le Marqueur de Domination de sa couleur sur l'Objectif.

Si les deux joueurs sont à égalité mais pas en Désordre Civil, ils sont départagés par le profil de l'Objectif.

Tout dépassement de la Stabilité de l'Objectif à cette phase du jeu provoque un Désordre Civil pour le joueur concerné.

PROFIL DE L'OBJECTIF

Le profil de l'Objectif symbolise la hiérarchie d'importance des quatre factions du jeu (Armée, Politique, Économie et Média). Il sert à départager les deux joueurs lors des égalités durant la phase de Résolution du Conflit.

En cas d'égalité, on recherche la carte Groupe la plus importante, à savoir celle qui appartient à la faction la mieux positionnée sur le profil de l'Objectif. Si plusieurs cartes Groupe en jeu font partie de la faction dominante, on sélectionne celle qui a la plus haute valeur d'Influence. Le détenteur de cette carte remporte l'égalité.

LE DESORDRE CIVIL

A trop jouer avec le feu il arrive qu'un joueur se retrouve avec un score d'Influence supérieur à la Stabilité de l'Objectif. Tant qu'il est en phase de Lutte d'Influence, celui-ci peut tenter d'abaisser son score. Mais, en phase de Résolution du Conflit, cela équivaut à un Désordre Civil.

On considère alors que la population du pays se range du côté opposé et que les services du joueur incriminé nient toute implication dans l'affaire et effacent les preuves.

Un joueur qui a provoqué un Désordre Civil révèle son Agent X, lequel est éliminé sur le champ et l'Objectif est immédiatement récupéré par l'autre joueur (quelque soit l'identité de son Agent X).

Un joueur en Désordre Civil n'aura pas de phase Débriefing. Son adversaire, lui, pourra réaliser le Plan de son Agent X comme s'il avait posé son Marqueur de Domination sur l'Objectif (il est à noter, dans ce cas, que l'Objectif est récupéré avant le Débriefing et donc que le Maître-Espion ou l'Assassin ne pourront pas agir dessus).

Si les deux joueurs sont en situation de Désordre Civil, les deux Agents X sont éliminés et l'Objectif est remis au fond de sa pile.

Exemple : Georges et Boris sont tous les deux à 9 points d'Influence. Ils consultent le profil de l'Objectif qui leur indique l'ordre d'importance des factions (soit pour CUBA : Economie, Armée, Politique et enfin Média).

Les deux joueurs possèdent des groupes de la Faction Economie, mais Georges possède le groupe INDUSTRIELS qui est la carte de plus forte valeur d'Influence pour cette faction sur la table.

C'est donc Georges qui pose son Marqueur de Domination sur la carte CUBA.

V – DEBRIEFING

1 - Chaque joueur révèle son Agent X.

2 - Chaque joueur effectue le Plan de son Agent X qui coïncide avec la couleur du Marqueur de Domination posé sur l'Objectif. Les deux Plans sont résolus dans l'ordre croissant des Initiatives des Agents X (le plus petit d'abord).

3 - Si l'Objectif n'a pas été remporté durant la résolution des Plans, il est récupéré par le joueur à qui appartient le Marqueur de Domination posé dessus.

4 - Le Marqueur de Domination retourne à son propriétaire.

Il existe six cartes Agent dans chacun des camps, cinq d'entre elles peuvent être éliminées (écartées pour le restant de la partie). Elles possèdent toutes un score d'Initiative qui permet de résoudre leur Plan dans un ordre défini strict. Ces plans sont définis ci-dessous :

I-MAITRE-ESPION

Maître de la confusion et de la tromperie, le Maître-Espion va conforter son adversaire dans une illusion de victoire pour finalement rafler l'objectif.

L'Objectif est remporté par le joueur qui n'a pas placé son Marqueur de Domination sur l'Objectif.

II-DIRECTEUR ADJOINT

Fonctionnaire anonyme et facilement remplaçable, le Directeur-Adjoint tempère sa relative incompétence par son assiduité à la tâche et sa propension à prendre des risques inconsidérés sur le terrain.

Pas de Plan spécifique à réaliser, cependant cet agent ne peut pas être éliminé et ne part jamais en repos (dans les deux cas, il rejoint à la place son QG).

III- AGENT DOUBLE

Dormant sous une fausse identité dans la hiérarchie adverse, l'Agent double n'attend qu'un signal pour révéler des informations capitales ou opérer des diversions.

Le Plan de cet agent est réalisable quel que soit le résultat de la phase de Résolution du Conflit.

Il consiste durant le début de la prochaine Planification à choisir entre :

Mettre en repos un Agent adverse de son choix.

OU

Avant de choisir son Agent X, l'adversaire doit révéler le sien.

ATTENTION !

Si deux Agents Double sont face à face. Le seul à pouvoir utiliser son action est celui qui a placé son Marqueur de Domination sur l'Objectif.

IV-ANALYSTE

Les talents en statistiques de l'Analyste sont indispensables pour anticiper les crises futures.

C'est pourquoi il est parfois contraint de se déplacer sur le terrain pour observer de près les mouvements de populations et les tactiques utilisées.

Le Plan de cet agent est réalisable quel que soit le résultat de la phase de Résolution du Conflit.

A la fin de la prochaine phase de Briefing, le joueur consulte et met dans l'ordre de son choix les 3 premières cartes Groupe de la pile.

ATTENTION !

Si deux Analystes sont face à face. Le seul à pouvoir utiliser son action est celui qui n'a pas placé son Marqueur de Domination sur l'Objectif.

V-ASSASSIN

Un pays en proie à une crise gouvernementale oblige souvent votre adversaire à envoyer son meilleur élément pour contrôler la situation. Tapi dans l'ombre et indifférent au chaos ambiant, l'Assassin est là pour lui assurer un retour au pays entre quatre planches.

Si le Marqueur de Domination posé sur l'Objectif est de sa couleur, l'Agent X adverse est éliminé et l'Objectif est mis au fond de la pile des Objectifs.

VI-DIRECTEUR

Grand Manitou, machine à penser, le Directeur garde continuellement une vue d'ensemble du conflit. Lorsqu'il se déplace en personne pour diriger une opération, cette dernière n'est que la partie émergée d'un complot à plus grande échelle.

Si le Marqueur de Domination posé sur l'Objectif est de sa couleur, le joueur récupère la dernière carte de la Pile des Objectifs.

Si il est vainqueur de la lutte d'Influence et si son adversaire n'a pas joué le Maître Espion, le Directeur permet de gagner 2 cartes Objectifs dans le même tour !

Exemple : A ce tour, le joueurs CIA a posé son Marqueur de Domination sur l'Objectif et il a joué le Directeur, son adversaire a joué le Directeur-Adjoint (pas de Plan).

Durant le Debriefing, il récupère l'Objectifs du dessous de la pile grâce au plan de son Directeur. Après la résolution des Plans des deux Agents X, il récupère également l'Objectif du tour sur lequel est placé son Marqueur de Domination.

Exemple : George et Boris révèlent leur Agent X. Boris a joué le Maître-Espion (1 en Initiative) il effectue le Plan de celui-ci en premier. Le Marqueur de Domination posé sur l'Objectif n'étant pas de sa couleur, Le Maître-Espion permet à Boris de récupérer immédiatement l'Objectif CUBA. Georges a joué l'Assassin (5 en Initiative) et effectue son plan en deuxième. Ayant placé son Marqueur de Domination, le Plan de son Assassin fonctionne, le Maître-Espion de Boris est donc éliminé pour le reste de la partie. Par contre l'Objectif n'étant plus sur la pile des Objectifs (Boris l'ayant déjà récupéré), il ne peut donc pas être remis au fond de celle-ci. George récupère son Marqueur de Domination.

VI - DETENTE

1 - Les Agents X du tour sont envoyés en repos (à droite face visible de leur QG).

2 - Chaque joueur met à jour sa carte score en ajoutant les points de victoire remportés à ce tour aux éventuels points déjà marqués.

Si aucun des joueurs n'a rempli les conditions de victoire, un nouveau tour commence.

Exemple : Georges envoie son Assassin en repos. Le Maître-Espion de Boris étant éliminé, il ne peut aller en repos.

Boris comptabilise 10 points de Victoire en remportant CUBA. George est lui à 0 point de Victoire à la fin de ce tour.

Aucun des joueurs n'étant à 100 points de Victoire à cet instant, un nouveau tour commence à la phase I - BRIEFING.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Lorsqu'un joueur a atteint un score de points de Victoire supérieur ou égale à 100 lors de la phase de Détente, il remporte la partie. Si les deux joueurs franchissent la barre des 100 points en même temps, c'est le plus haut score qui gagne la partie (s'il y a égalité, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur dépasse l'autre et gagne la partie).

CREDITS

Auteurs : David Rakoto & Sébastien Gigaudent

Design : David Rakoto

Mise en page et design additionnel :
Edge Studio (www.edgeent.com)

Guerre Froide est © et ™ par UBIK, 2007.



www.editions-ubik.com

