



## Guerre Froide : CIA vs KGB

Sébastien GIGAUDAUT - David RAKOTO  
Ubik (2007)

Pour 2 joueurs - A partir de 16 ans - Durée: 45' - 60'



### But du jeu

Etre la première nation à totaliser 100 points de victoire en remportant le plus d'objectifs possibles.

### Mise en place

On mélange les cartes Objectifs (c'est à dire qu'un pays ou un événement se retrouve au cœur du conflit idéologique secret que se livrent les deux grandes puissances de l'époque) et forme la pioche des objectifs. Les cartes Groupe sont mélangées et forment une seconde pioche. On place les deux piles au centre entre les joueurs.

Les joueurs choisissent un camp : soit le KGB pour les rouges ou la CIA pour les bleus. Chacun prend sa pile de 6 agents, son marqueur Domination de sa couleur et sa carte de score de son camp.

Le marqueur Balance est placé au centre de la table.



### Déroulement de la partie

Chaque tour se déroule en 6 phases et dans l'ordre suivant :

#### [1] Briefing

On retourne la première carte Objectif de la pile et la place devant les joueurs. C'est l'objectif à remporter durant ce tour. On remélange toutes les cartes Groupe. Le joueur qui a le moins de points reçoit le marqueur Balance, en cas d'égalité c'est celui qui a perdu lors du tour précédent qui le reçoit.



### Détail des cartes Objectif

Le Profil de la carte permet en cas d'égalité d'influence sur l'objectif de départager les joueurs en fonction de l'ordre (sur la carte) d'importance des 4 factions du jeu.

La Population représente le nombre maximum de groupes que l'on peut utiliser pour atteindre la valeur de stabilité et gagner l'objectif. Si on le dépasse, on tombe dans le désordre civil.

La Stabilité est le maximum d'influence qui peut être obtenu pour gagner l'objectif. Si on le dépasse, on tombe dans le désordre civil.

Le Pouvoir est présent sur certaines cartes Objectif et offre un avantage à son détenteur s'il s'en défait et perd les points qu'elle lui conférait.

## [2] Planification

Chaque joueur choisit, en secret, son Agent (celui en charge de la mission pour atteindre l'objectif) et le place face cachée devant lui, séparé des autres Agents qui forment son QG. Ensuite, les agents au repos reviennent dans leur QG.



Détail d'une carte Agent

L'Initiative d'une carte Agent est le numéro d'ordre dans lequel celui-ci pourra agir durant la phase de débriefing.

Le Plan d'une carte Agent est ce qu'il projette de faire durant le débriefing et en fonction du camp qui a remporté l'objectif.

Les différents Agents :

### 1. Le Maître-espion

L'objectif est remporté par le joueur qui n'a pas placé son marqueur sur la carte Objectif.

### 2. Le Directeur adjoint

Il n'a pas de plan mais il ne peut jamais être éliminé de la partie.

### 3. L'Agent double

Son plan est réalisé quelque que soit l'issue de la résolution du conflit. Lors de la prochaine phase de Planification, il aura le choix entre mettre au repos un Agent adverse de son choix ou faire révéler l'Agent adverse avant de choisir son agent.

### 4. L'Analyste

Son plan est réalisé quelle que soit l'issue de la résolution du conflit. Lors de la prochaine phase de Briefing, il consulte les 3 premières cartes Groupe et les replace dans l'ordre de son choix.

### 5. L'Assassin

Si le marqueur de Domination sur l'objectif est de sa couleur, l'Agent adverse est éliminé et l'objectif remis sous sa pile.

## 6. Le Directeur

Si le marqueur de Domination sur l'objectif est de sa couleur, le joueur récupère la dernière carte Objectif de la pile des objectifs.

### [3] Lutte d'influence

Le détenteur du marqueur Balance décide qui commence. A tour de rôle, les joueurs vont pouvoir effectuer l'une des 3 actions suivantes.

#### Lever un groupe

Le joueur pioche la première carte de la pile des cartes Groupe et la place verticalement face visible devant lui. Cette action est obligatoire si on a pas de carte devant soi.

#### Activer un groupe

Le joueur utilise le pouvoir d'une des cartes Groupe devant lui si celle-ci n'est pas mobilisée (placée horizontalement). Ensuite, il mobilise la carte utilisée et la place horizontalement. Une carte ne peut jamais appliquer son pouvoir sur elle-même.



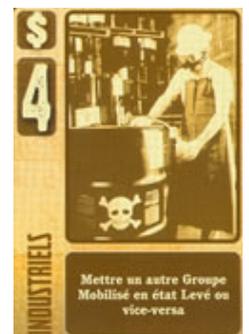
Les 4 factions sont :

Armée Elle détruit et défause une carte Groupe, peu importe son camp.

Politique Elle permet de voler ou donner une carte Groupe sans dépasser la limite de Population ou la Stabilité si elle est donnée à un adversaire. Si on vole, on peut dépasser la limite de Stabilité pour son camp.

Economie Elle permet de mobiliser ou démobiliser une autre carte Groupe, peu importe son camp. Elle ne peut pas s'appliquer sur une de ses propres cartes Economie.

Media Elle permet de regarder la première carte Groupe de la pioche et de décider de la garder, de la défusser ou de la replacer sur la pioche.



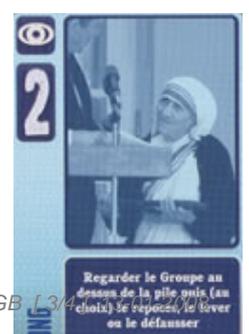
#### Passer

Le joueur passe et si les deux joueurs passent l'un après l'autre, cette phase se termine et l'on passe à la suivante : la résolution du conflit.

### [4] Résolution du conflit

Chaque joueur calcule son niveau d'influence en additionnant la valeur des cartes Groupe devant lui.

- Les joueurs qui dépassent la valeur de stabilité de l'objectif tombent dans le désordre civil et doivent révéler leur Agent qui est immédiatement retiré du jeu. Ils ne remportent pas l'objectif.



- Les joueurs qui ont atteint ou sont en dessous de la valeur de stabilité de l'objectif comparent leur résultat et celui qui a le plus d'influence place son marqueur sur la carte Objectif. En cas d'égalité, on compare les groupes en fonction du Profil et le premier à ne plus avoir qu'un adversaire gagne et place son marqueur.

### [5] Débriefing

Les joueurs révèlent leur agent (s'il n'a pas été éliminé par un désordre civil) et résolvent les plans de ceux-ci dans l'ordre de l'initiative. En fonction du marqueur de Domination sur l'objectif, le plan de l'un ou l'autre agent réussit et lui permet de remporter l'objectif et ses points de victoire.

### [6] Détente

Les agents sont mis face visible sur le côté, ils sont au repos. Les joueurs mettent à jour leurs points de victoire en fonction de l'issue de l'objectif.

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse 100 points à la fin d'un tour. Le joueur avec le plus de points remporte la partie, s'il y a égalité, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs dépasse l'autre.

