

Atomic Days

Règles :

Introduction

Bienvenue dans Atomic Days ! La Guerre Froide fait rage, les différentes puissances alliées de ce monde se battent dans l'ombre pour prendre l'avantage dans l'établissement du nouvel ordre mondial. Vous, avisé joueur, êtes chargé de gérer les affaires secrètes de votre état.

Incarnez-vous les vaillants nord-américains ou leurs alliés les flegmatiques sujets d'Elizabeth II ? Peut-être les puissants soviétiques ou leurs énigmatiques alliés cubains ?

Choisissez votre camp et préparez-vous à entrer en contact avec Geneviève, votre agente sur le terrain. Méfiez-vous, intelligents leaders, aussi réputée et talentueuse soit-elle, Geneviève ne vous fera aucun cadeau.

Mise en place

La boîte d'Atomic Days contient :

Un plateau à disposer au centre : les joueurs se placent chacun à l'emplacement de leur nation aux différents coins du plateau.

Quatre statuettes : deux rouges et deux bleues à placer sur les coins du plateau de la manière suivante : la femme rouge va sur le coin "USSR",

l'homme rouge sur "Cuba". L'homme bleu va sur "USA" et enfin la femme bleue sur "UK". Ces statuettes représentent la carte objectif que la nation en question recherche (cf Cartes, Ressources & Objectifs).

Une figurine d'avion : elle tourne dans le sens horaire à chaque tour de jeu et est attribuée à la personne qui doit jouer une carte (cf Tour de jeu). Donnez la toujours en premier à "USSR".

Un paquet de 24 cartes : elles doivent être réparties de sorte à ce que USSR et USA reçoivent "Weapons" x2, "Marchandise" x1 et "Counter Spy" x1. Cuba et UK reçoivent "Secret Files" x2, "Marchandise" x1 et "Counter Spy" x1. Mélangez les cartes restantes et posez les faces cachées sur l'emplacement "Stack" du plateau.

Quatre cartes "Help" : elles doivent être réparties entre les quatre joueurs et résumant les risques et récompenses des Actions de jeu (cf Tour de jeu)

Allumez l'application (téléchargeable avec le QR au dos du dépliant) sur votre smartphone, donnez le à "USA" et vous êtes prêts à jouer, leaders.

Cartes, Ressources & Objectifs



Les cartes :

Il existe quatre types de cartes dans Atomic Days. Ces cartes représentent vos agents secrets et ce qu'ils transportent :

La carte "Weapons" : Comme son nom le suggère, cet agent secret transporte des armes. En début de partie, seuls les joueurs "USSR" et "USA" disposent de ces cartes. Il s'agit d'une carte dite "objectif". Si cette carte est utilisée correctement, elle permet à la faction de la personne qui l'a

jouée de progresser d'une étape vers la victoire.

La carte "Secret Files" : Des dossiers sensibles, des informations à prix d'or, voilà ce que transporte cet agent secret. En début de partie, seuls les joueurs "UK" et "Cuba" disposent de ces cartes. Il s'agit d'une carte dite "objectif". Si cette carte est utilisée correctement, elle permet à la faction de la personne qui l'a jouée de progresser d'une étape vers la victoire.

La carte "Counter Spy" : Cet agent transporte tout le nécessaire de contre-espionnage dernier cri. En début de partie, chaque nation dispose de l'une de ces cartes. Il s'agit d'une carte dite "utilitaire". Si cette carte est utilisée correctement, elle permet à la personne qui l'a jouée de voler un point de capture à l'adversaire.

La carte "Marchandise" : Cet agent transporte... Eh bien... On ne sait pas vraiment en réalité mais cela a de la valeur, c'est sur ! En début de partie, chaque nation dispose de l'une de ces cartes. Il s'agit d'une carte dite "utilitaire". Si cette carte est utilisée correctement, elle permet à la personne qui l'a jouée de piocher dans le "Stack" (cf Tour de jeu).

Les ressources :

Gérées par l'application et lisibles sur votre smartphone, les ressources sont de deux types :

Les points de réputation : La réputation de votre faction, c'est à dire à la fois de vous mais également de votre allié. Les deux factions commencent en début de partie avec trois points de réputation chacunes et ne peuvent pas accumuler plus de trois points de réputation grâce à leurs actions de jeu.

Les points de capture : La capacité de votre faction à capturer un agent de la faction adverse (cf Tour de jeu). Les deux factions commencent en début de partie avec trois points de capture chacunes mais peuvent accumuler plus de trois points de capture grâce à leurs actions de jeu.



Les objectifs :

Il existe trois types de victoire possibles dans Atomic Days :

La première condition de victoire dite « Victoire Militaire » est remplie lorsque trois exemplaires de la carte « Weapons » ont été obtenus par "Cuba" ou "UK", faisant de fait gagner la faction de l'un ou l'autre de ces pays.

La seconde condition de victoire dite « Victoire de l'Information » est remplie lorsque trois exemplaires de la carte « Secret Files » ont été obtenus par "USA" ou "USSR", faisant de fait gagner la faction de l'un ou l'autre de ces pays.

La troisième condition de victoire dite « Victoire Politique » est remplie lorsque l'une des factions a perdu tous ses points de Réputation, octroyant de fait la victoire à la faction adverse.

Tour de jeu

Dans Atomic Days, vous jouez en coopération avec votre allié. "USSR" et "Cuba" sont ensemble face à "UK" et "USA". Un tour de jeu est donc composé de deux phases, la première permettant à une faction de jouer et la seconde autorisant la faction adverse à répondre.

Le premier tour de jeu se déroule donc ainsi :

Donnez la figurine avion à "USSR": ce sont toujours les soviétiques qui poseront la première carte. Donnez le téléphone à "USA": ce sont toujours les américains qui réaliseront la première action.

"USSR" choisit une carte de sa main et la pose, face cachée, au centre du plateau dans la zone "Transit". C'est ce que l'on appelle habilement la phase de "Transit". De cette manière USSR peut tenter trois stratégies :

A/ Faire passer une carte objectif "Weapons" pour tenter de se rapprocher de la victoire Militaire.

B/ Faire passer une carte utilitaire "Marchandise" pour tenter de piocher dans le "Stack".

C/ Faire passer une carte utilitaire "Counter Spy" pour tenter de piéger la faction adverse.

Pour l'exemple, partons du principe que "USSR" fait passer une carte "Weapons". Une fois la carte posée, la phase de Transit est terminée et on passe à la seconde phase du tour dite phase "d'Appel".

C'est donc au joueur disposant du téléphone, ici "USA", de choisir entre trois actions sur l'écran :

A/ Laisser passer la carte. Cela permet à la faction de "USA" de récupérer un point de réputation si elle est en mauvaise posture. Evidemment, cela est fortement déconseillé au premier tour puisque vous ne pouvez pas avoir plus de trois points de réputation.

B/ Dénoncer la carte. Si "USA" se sent d'annoncer la valeur de la carte d'instinct, il peut tenter de le faire en choisissant cette action. Si il annonce la bonne valeur, alors la carte est interceptée et l'application vous dira à qui la donner. En plus, la faction de "USSR" qui a tenté de faire passer la carte perd un point de réputation. S'il s'est trompé en revanche, la carte va aller sous le "Stack" et la faction "d'USA" perd un point de réputation pour son erreur. L'application vous permettra de savoir exactement quoi faire.

C/ Capturer la carte. Si "USA" veut intercepter la carte mais sans risquer de perdre un point de réputation, il peut dépenser un point de capture en choisissant cette action. Si la carte face cachée est un "Counter Spy", alors la capture est annulée et la faction d'USA donne le point de capture dépensé à la faction adverse. Si la carte face cachée n'est pas un "Counter Spy", alors la capture est réussie.

Si la capture est réussie alors "USA" peut interroger "USSR", par exemple de la manière suivante :
 "-Qu'essaies-tu de faire passer, sale soviétique ?" questionne avec vigueur "USA".
 "-Puant américain qui se croit tout permis... C'est évidemment une arme !" répond malicieusement "USSR".

Ici, "USSR" est libre de dire ce qu'il veut tant qu'il annonce au moins une valeur. Dans notre exemple, la carte face cachée est "Weapons". "USSR" a donc décidé de dire la vérité mais il aurait tout aussi bien pu mentir et dire "Marchandise".

"USA" rentre alors la valeur annoncée par "USSR", ici "Weapons", sur le smartphone. "USA" doit ensuite décider si l'espion soviétique a dit la "vérité" ou si il a "menti" en choisissant à nouveau sur le smartphone.

L'application se charge pour vous de régler le conflit en vous annonçant si "USA" a bien réussi son interrogation ou si "USSR" s'en est sorti en bluffant "USA".

Si l'interrogation est réussie, c'est à dire que "USA" a réussi à voir clair dans le bluff de "USSR" alors la carte est interceptée et l'application vous dira à qui la donner.
 Si l'interrogation a échouée, c'est à dire que "USSR" a réussi à bluffer "USA", alors la carte passe bien et "UK" la récupère.

La matrice ci-dessous récapitule les risques et récompenses des trois actions. Vous retrouverez cette matrice sur les cartes "Help".

	Risque	Récompense	Note
Laisser Passer	La faction adverse fait un pas de plus vers la victoire Militaire ou d'Information	Votre faction récupère un point de réputation	Ne marche que si votre faction n'est pas déjà à trois points de réputation
Dénoncer	Perdre un point de réputation en se trompant	Gagner la carte en transit et faire perdre un point de réputation à la faction adverse	En cas d'échec de la dénonciation, la carte ne transite pas mais va sous le "Stack"
Capturer	Se faire voler un point de capture si la carte en transit est un "Counter Spy". En cas d'échec, la carte transite bien vers son destinataire	Gagner la carte en transit	Cette action nécessite de dépenser un point de capture. Contrairement à l'action Dénoncer et quoi qu'il arrive, vous ne risquez pas de perdre un point de réputation

Dès lors que l'action choisie par "USA" a été résolue, l'application vous annonce un nouveau tour de jeu. "USSR" reçoit le smartphone et c'est à "UK" de recevoir la figurine "Avion" et donc de poser la prochaine carte.

Le jeu se termine dès que l'une des conditions de victoire a été remplie, à nouveau l'application se chargera de vous le faire savoir.

Geneviève

En plus d'être votre moyen de décider de vos actions et de gérer pour vous les tours de jeu et vos ressources, l'application sur votre smartphone est également votre terminal de communication avec Geneviève.



Geneviève est l'Agente Secrète qui va vous accompagner tout au long de votre partie. Vous noterez qu'elle interviendra régulièrement durant la partie pour vous conseiller, révéler certaines informations sensibles comme... les cartes en main de certains joueurs ou encore vous demander de piocher une carte ou en reposer une dans le "Stack".

Bien entendu, rien de tout ce qui va se passer avec Geneviève n'arrive par hasard. Coopérez avec elle, suivez ses conseils et vous verrez qu'elle peut se montrer très généreuse pour vous et votre faction. En revanche si vous décidez de l'ignorer, sachez qu'elle sera impitoyable à votre égard...



Scannez le code pour télécharger l'application du jeu



A thrilling card game of military BLUFF and STRATEGY!