

GUERRE FROIDE

CIA vs KGB vs MI6

Variante 3 joueurs par Apparatus

Traduction par Langue de Serpent

NOTE: Pour jouer, vous aurez besoin des cartes spéciales pour la version 3 joueurs. Elles sont trouvables ici :

- <http://www.boardgamegeek.com/thread/444555/3-player-variant-for-cold-war> (en anglais)

- <http://languedeserpent.free.fr/index.php?article47/cia-vs-kgb-vs-mi6> (en français)

Ces règles sont basées sur l'aide de jeu d'UniversalHead.

Les changements de cette variante sont indiqués en **rouge**.

SETUP

Mélangez les cartes Objectif puis les cartes Groupe et placez-les en 2 piles, faces cachées.

Un joueur prend les 7 cartes Agent de la CIA, le pion de Domination bleu et la carte de score CIA.

Un joueur prend les 7 cartes Agent du KGB, le pion de Domination rouge et la carte de score KGB.

Un joueur prend les 7 cartes Agent du MI6, le pion de Domination noir et la carte de score MI6.

(Pour la variante incluant l'un des 2 Cryptographes, cf plus bas).

Chaque joueur empile ses Agents face cachée devant lui (son quartier général).

Déterminez aléatoirement à quel joueur est assigné le pion Balance.

TOUR DE JEU

1. BRIEFING

Révélez la 1ère carte du paquet Objectif et placez-la sur le paquet. Après le 1^{er} tour, le joueur qui a le moins de point de victoire (PV) prend le pion Balance (si égalité, le joueur ayant perdu le Cessez-le-feu précédent le prend – **si le joueur qui a perdu le précédent Cessez-le-feu n'est pas en égalité pour le score le plus bas, c'est lui qui décide lequel des 2 autres joueurs en égalité reçoit le pion Balance**). Mélangez les cartes Groupe (en incluant la défausse).

2. PLANIFICATION

Chaque joueur choisit un de ses Agents comme son Agent X pour le reste du tour, et le place face cachée à l'écart de son QG. Les Agents au repos (qui étaient Agent X le tour précédent), ceux qui ont été éliminés ou **détenus** ne peuvent pas être choisis. Une fois que les 3 joueurs ont choisis leur Agent X, l'Agent au repos rejoint le QG.

3. LUTTE D'INFLUENCE

Chaque joueur pioche des cartes Groupes en accumulant de l'Influence pour égaler sans dépasser, la Stabilité de l'Objectif actuel. Le joueur avec le pion Balance décide qui débute. A son tour, un joueur doit choisir l'une des actions suivantes :

1. Recruter un groupe en piochant une carte Groupe et en la plaçant devant lui. Un joueur sans carte Groupe doit choisir cette option.
2. Activer un groupe en utilisant le pouvoir décrit sur une carte Groupe placé devant lui.
3. Passer et ne rien faire pour le moment.

Dans le cas rare où toutes les cartes Groupe sont piochées ou bien défaussées, passer immédiatement à la phase de Cessez-le-feu.

Recruter

Un joueur ne peut jamais recruter un groupe si cela lui fait dépasser la limite de symboles de population de l'Objectif actuel.

Activer

Un groupe placé devant un joueur peut être levé ou mobilisé (incliné sur le côté). Un groupe nouvellement pioché est levé. Un groupe activé est mobilisé et ne peut être activé à nouveau s'il n'est pas d'abord levé. Qu'il soit levé ou mobilisé, l'Influence d'un groupe est comptabilisé.

Passer

Quand les **3 joueurs** ont passé, la phase de Lutte d'Influence est terminée.

4. CESSEZ-LE-FEU

Le joueur avec l'Influence la plus proche de la Stabilité de l'objectif actuel, sans pour autant la dépasser, place son jeton Domination sur l'Objectif.

Égalités

Si **deux joueurs ou plus** sont à égalité mais sans Désordre Civil, ils sont départagés par le profil de l'Objectif. En commençant par l'icône de faction le plus grand, le joueur avec la carte Groupe de plus forte valeur et appartenant à cette faction gagne l'égalité. Continuez dans l'ordre décroissant des icônes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

Désordre Civil

Un joueur dont l'Influence excède la Stabilité de l'Objectif actuel cause un Désordre Civil. L'Agent X de joueur est révélé et éliminé (retiré du jeu). Si **deux joueurs ou plus** causent un désordre Civil leurs Agents X sont révélés et éliminés. Si **les 3 joueurs** causent un Désordre Civil, l'Objectif est placé face caché au bas du paquet Objectif et n'est gagné par personne.

5. DEBRIEFING

Chaque joueur révèle son Agent X (s'il n'a pas été éliminé). On lit et applique les plans des Agents dans l'ordre croissant d'Initiative. Les effets peuvent varier selon le joueur qui domine l'Objectif actuel : l'effet dans l'encadré rouge est appliqué si le KGB domine, l'encadré bleu si la CIA domine et **l'effet dans l'encadré gris si le MI6 domine**.

Si 2 Agents Double ou plus sont présents, on applique uniquement l'effet de celui dont le joueur domine. Si aucun des 2 joueurs qui ont joué un Agent Double ne domine, aucun des 2 Agents Double n'applique son effet.

Si 2 Analystes ou plus sont présents, on applique uniquement l'effet de celui dont le joueur domine. Si aucun des 2 joueurs qui ont joué un Analyste ne domine, aucun des 2 Analystes n'applique son effet.

Lorsqu'un Ambassadeur est présent, l'Agent X est détenu (retiré du jeu) de la même manière qu'un Agent X éliminé. Ambassadeurs et Assassins sont résolus simultanément.

AGENT OPTIONNEL #7 : il existe deux variantes du Cryptographe. On peut utiliser l'une OU l'autre.

Lorsque le Cryptographe avec ce texte [« Piochez la première carte du paquet Groupe. Si l'Influence de cette carte est 4, 5 ou 6, augmentez votre score de 5 points. »] est choisi, la carte piochée est utilisée pour résoudre tous les Cryptographes en jeu ce tour.

Après que les plans aient été résolus, si aucun des joueurs n'a remporté l'Objectif, le joueur qui a placé son jeton Domination remporte l'Objectif. Il avance son jeton score du nombre de points de victoire de l'Objectif.

6. DÉTENTE

Chaque joueur place son Agent X au repos à côté de son QG (à moins que l'agent X ait été éliminé, **détenu** ou qu'il soit le Directeur Adjoint). Un agent au repos ne peut pas être sélectionné comme Agent X au prochain tour. Le prochain tour peut commencer, avec la phase de Briefing.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES CARTES ÉVÉNEMENTS

Chaque carte événement a une capacité spéciale. Un joueur annonce son utilisation s'il la possède et résout les effets indiqués (lors de la phase appropriée). Si l'effet fait défausser plusieurs cartes, le joueur ayant déclenché l'effet choisit dans quel ordre. Une fois utilisée, l'événement est défaussé et les points de victoire sont perdus (reculez la marque de score du joueur).

VICTOIRE

Le premier joueur à atteindre **65 PV** durant la phase de Détente est le vainqueur. Si plus d'un joueur atteint les 65 PV durant la même phase, celui qui a le score le plus élevé gagne. S'il y a égalité, rejouez un nouveau tour jusqu'à ce qu'un joueur ait le score le plus élevé durant la Détente.