

MANUEL DU VRP NUCLÉAIRE

N° 4589-15K

Ceci est un jeu et n'a aucun rapport avec la réalité. Penser autrement serait franchement désagréable et peu patriotique. Merci de votre compréhension.

CONFIDENTIALITÉ

SECRET
SECRET
SECRET

DESCRIPTION DE LA MISSION

ATOMIC BUSINESS

LA FOIRE À LA BOMBE !

L'HISTOIRE



LIBRE RÉPUBLIQUE POPULAIRE DÉMOCRATIQUE DU NASOMBIA

du Nasombia, la place laissée aux opposants (le sous-sol) et les excès de zèle tout à fait débridés de sa libre police populaire et démocratique. Mais qui peut bien se soucier de ces gémissements candides ?

Depuis quelque temps, Son Excellence Luis Lin-Bongbé a approché (en ricanant et en bavant un peu, à son habitude) les diplomates des pays nucléarisés, ses Chers Amis, et leur a exprimé son vif désir de posséder une bombe parmi les bombes, une qui puisse tuer un nombre faramineux de gens le temps qu'un papillon tropical fasse battre ses ailes mordorées. Une bombe ATOMIQUE. Oui. Parce que le Nasombia a des voisins agressifs, buveurs de sang et fanatiques, du genre qui n'ont que le mot de « Liberté » à la bouche et qui ne comprennent qu'un seul langage. Parce que le Nasombia est l'ami de votre pays. Parce que le Nasombia le vaut bien. Parce que Son Excellence Luis Lin-Bongbé est de nature divine, c'est écrit dans la Constitution nasombienne.

La situation est délicate.

En effet, il est hors de question d'ouvrir officiellement le club nucléaire à des gens aussi absolument déments que Son Excellence Luis Lin-Bongbé ; mais il est également impossible de rompre les liens avec le Nasombia dont l'amitié est si profitable pour le commerce international et le financement des campagnes électorales...

L'affaire se déroule dans un petit pays au climat très chaud, la Libre République Populaire Démocratique du Nasombia. Son Président (élu à vie), Son Excellence Luis Lin-Bongbé, est loué par les grandes puissances comme le champion de la démocratie. C'est méritant, car dans cette région du monde ce produit est rare – tout à l'inverse des diamants, du pétrole, de l'or, du tungstène, du coltane, du bois de tek, des bananes, des ananas, des meringues en branche et des filles au goût de vanille, tous biens dont regorgent le sol et le sous-sol nasombiens.

Bien entendu, les associations droits-de-l'homnistes assomment tout le monde avec des rapports désastreux sur le gouvernement

C'est là que VOUS intervenez.

Vous, le diplomate de l'impossible, le consultant invouable, l'agent de l'ombre et du clair-obscur, le vétéran de la Françafrique, le VRP de l'armement, l'expert en ronds de jambe mondain sur tapis rouge, le préposé aux vraies-fausse demi-vérités, le Mata-Hari à cravate de soie !



SON EXCELLENCE LUIS LIN-BONGBÉ

— un pays neutre spécialisé dans le petit artisanat (horlogerie et blanchisserie) — qui permettra à la patrie reconnaissante de vous reverser une prime bien méritée, qu'on appelle dans le folklore local « rétro-commission ». Tout ceci bien sûr n'a jamais existé. La patrie niera avoir eu connaissance de quoi que ce soit, l'affaire sera classée sous le numéro 6R56YT7 et le numéro complémentaire 5, avec le nom de code « Citrouille en pleurs ». Rompez.

Le problème ? Les autres puissances nucléaires ont eu exactement la même idée, et leurs propres diplomates volent en ce moment même vers le Nasombia. Il va falloir être plus rapide qu'eux... et plus malin. Car même la valise diplomatique ne vous protégera plus à votre sortie du Palais : si des diplomates d'autres pays vous soupçonnent de ramener un contrat signé, ils n'hésiteront pas à demander l'ouverture de votre mallette, et là, gare au scandale s'ils découvrent à l'intérieur la preuve de votre business atomique ! Toute la communauté internationale, d'une seule voix, s'indignera que l'on puisse ainsi faire commerce de la prolifération nucléaire, le contrat sera perdu et tout sera à refaire.

Mais si les diplomates étrangers accusent à tort l'un de vos diplomates — dont la véritable faute aura été de n'avoir pas su convaincre Son Excellence Luis Lin-Bongbé — c'est de la diffamation, et le scandale est bien plus grand, question d'honneur : vos accusateurs seront chassés du Nasombia immédiatement.

Si vous êtes le premier à quitter le Nasombia avec un contrat signé à remettre à votre gouvernement, votre pays sera content, son industrie nucléaire pourra glorifier la supériorité vibrante de ses réacteurs et de ses ingénieurs. A part quelques idéalistes à la cervelle chevelue, personne n'aura le mauvais goût d'insister sur l'avenir de la planète, la plus belle des poubelles radioactives, semée de bombes nucléaires et de déchets dangereux pour une petite éternité que, bien entendu, les géniaux savants du futur élimineront d'un seul coup de baguette scientifique...

Il faut être un bel utopiste pour dénoncer les risques démesurés du nucléaire ! Qui voudrait renoncer au privilège de gaspiller l'énergie avec le chauffage électrique obligatoire, des bâtiments isolés comme au Neandertal et la production massive, ininterrompue et vomitoire de tout un tas de trucs tous aussi indispensables les uns que les autres ? Allons. Soyons raisonnables. On ne négocie pas un style de vie.

Pendant ce temps-là, Son Excellence Luis Lin-Bongbé pourra s'atteler gentiment et « en secret » à son grand projet de développement d'une bombe nucléaire. Vous serez nommé ministre, avec un appartement de fonction encore plus grand, vous aurez une médaille très émouvante et vous pourrez faire des émissions de radio quand vous serez vieux.

Et quand un Président de droit divin décidera d'utiliser sa bombe contre une population innocente, vous saurez qui l'aura vendue.

MATÉRIEL

- **LA CARTE DE LIN-BONGBÉ-CITY** divisée en douze cases, (de l'Aéroport Lin-Bongbé-Céleste jusqu'au Palais présidentiel) ;
- **36 PIONS Mallette** double face (fermée/ouverte), représentant 12 mallettes nucléaires (contenant un contrat d'achat de technologie nucléaire signé) et 24 mallettes touristiques (remplies de choses sans importance et couvertes par le secret diplomatique) ;
- **27 CARTES Secret** ;
- **6 CARTES Puissance** ;
- **30 PIONS Diplomate** de six couleurs différentes (une par joueur) avec une face souriante et une face inquiète (numérotée) ;
- **LE MANUEL** du VRP nucléaire.



FRANCIE

COINTERRE

MADINTCHINA

ROUSSIE

ZUSSA

INDRÆLSTAN

BUT DU JEU

Pour gagner, il faut qu'un de vos Diplomates aille chercher une Mallette nucléaire au Palais, puis la ramène au pays en quittant l'Aéroport. .

MISE EN PLACE

1. Le plateau de jeu est placé au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit une carte *Puissance* et prend les 5 pions *Diplomate* correspondants. Il les tourne face souriante et les pose devant soi à côté de sa carte *Puissance* (ils sont encore dans leur pays).
3. On met en jeu un certain nombre de pions *Mallette* suivant le nombre de joueurs :

<i>Joueurs</i>	<i>Mallettes nucléaires</i>	<i>Mallettes touristiques</i>
6	toutes	toutes
5	10	20
4	8	16
3	6	12
2	4	8

Les pions *Mallette* inutilisés sont rangés dans la boîte ; ceux qui sont conservés sont mélangés faces cachées (mallette fermée) et posés à côté du plateau de jeu, près du Palais.

4. Les cartes *Secret* sont battues et posées face cachée à côté du plateau de jeu.

5. Chaque joueur reçoit une carte *Secret* face cachée qu'il consulte en secret.

6. Le joueur le plus retors débute la partie, puis l'on tourne dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

Chaque joueur à tour de rôle joue en deux temps : A. Carte *Secret*, B. Déplacement et pressions

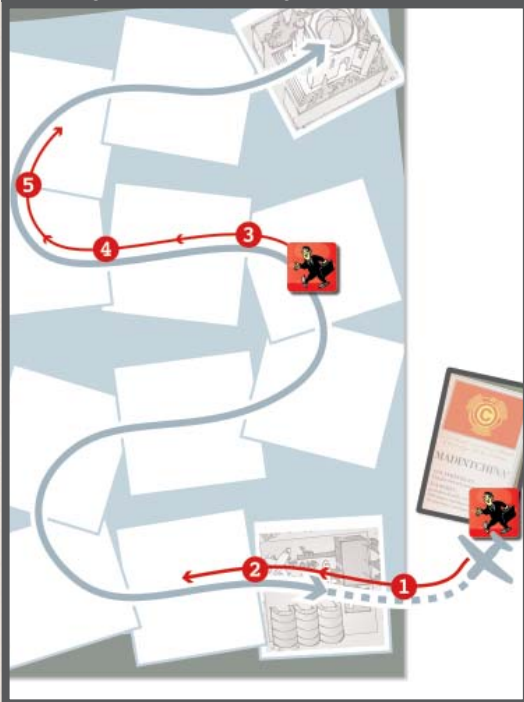
A. CARTE *SECRET*

Le joueur peut choisir de défausser sa Carte *Secret* à ce moment (la carte part face visible à la défausse) avant d'en piocher une nouvelle. S'il n'a pas de carte en main, il en pioche une nouvelle. Ensuite, il déplace ses pions.

B. DÉPLACEMENTS ET PRESSIONS

Généralités

Exemple de déplacement 1 DÉPLACEMENT PARTAGÉ



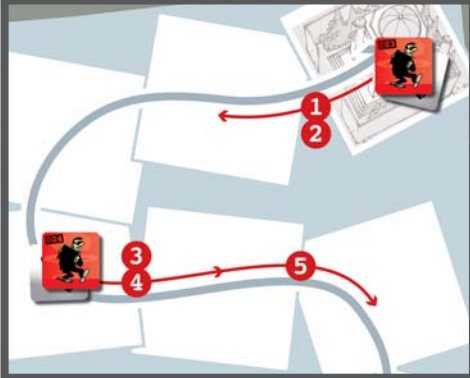
Chaque joueur dispose de 5 points de déplacement par tour pour aller chercher des pions *Mallette* au Palais ou pour en ramener vers l'Aéroport ou encore pour effectuer ces deux opérations. Il peut répartir à sa guise les déplacements entre un nombre quelconque de ses Diplomates. La totalité des points doit être utilisée, à défaut le plus grand nombre de points possible.

L'utilisation d'un point de déplacement permet le passage d'un Diplôme d'une case à une case contigüe. Il n'y a pas de limite au nombre de pions Diplôme se trouvant sur une même case.

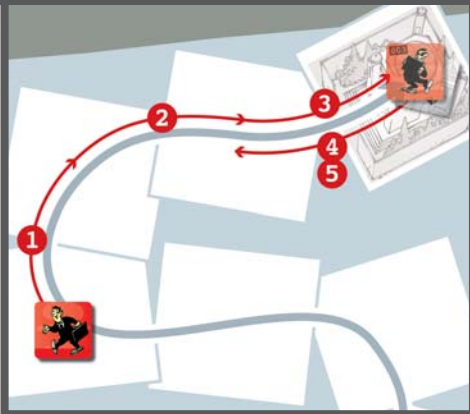
Un Diplôme sans pion *Mallette* se dirige toujours vers le Palais ; un Diplôme chargé d'un pion *Mallette* rejoint toujours l'Aéroport. Cette règle cesse quand le dernier pion *Mallette* du Palais a été pris. Dès ce moment, les Diplomates sans pion *Mallette* peuvent à leur choix aller uniquement vers l'Aéroport ou uniquement vers le Palais ; mais un Diplôme n'a pas le droit de faire les deux dans un même déplacement.



Exemple de déplacement 2
DÉPLACEMENT AVEC PION MALLETTE
 Jiang déplace 2 Diplomates chargés chacun d'un pion *Mallette* : il ne peut effectuer que 3 déplacements avec ses 5 points.



Exemple de déplacement 3
DÉPLACEMENT FRACTIONNÉ
 Arrivée au Palais
 Prise d'un pion *mallette*
 Sortie du Palais



Le Palais

Lorsqu'un Diplôme arrive au Palais, le joueur concerné doit prendre au hasard un pion *Mallette* dans la réserve près du Palais. Cette action ne coûte aucun point de déplacement. Le joueur regarde en secret la *Mallette* qu'il a prise et la place face fermée sous son pion Diplôme qu'il retourne face inquiète (numérotée) visible.

Tout Diplôme a le droit de séjourner dans le Palais aussi longtemps qu'il le souhaite. Le Palais est une zone protégée où il ne peut y avoir aucune pression entre Diplomates et dans laquelle les cartes *Secret* sont sans effet direct ni indirect.

Les Mallettes

Chaque Diplôme ne peut transporter qu'un seul pion *Mallette* à la fois.



Tout déplacement d'un Diplôme chargé d'un pion *Mallette* coûte 1 point de déplacement supplémentaire, quelque soit la longueur de ce déplacement.

Le déplacement d'un même Diplôme peut être fractionné en particulier pour effectuer une **pression diplomatique** (voir plus bas) pour demander une révélation ou prendre un pion *Mallette* (début de déplacement d'un Diplôme, participation à une révélation par exemple, fin du déplacement du même Diplôme).

L'Aéroport

L'entrée sur le plateau (vol aller vers le Nasombia) et la sortie du plateau (vol retour vers la patrie reconnaissante) comptent l'une et l'autre comme un déplacement.



Si un joueur remonte dans l'avion avec une *Mallette* touristique, elle est éliminée du jeu (mais pas le Diplôme qui peut revenir au Nasombia par le premier vol) et le joueur en question doit subir les sarcasmes de ses adversaires sans broncher. Tout mouvement d'humeur entraîne la perte du Diplôme humilié. L'étiquette, c'est essentiel dans le métier...



Pressions diplomatiques

Généralités

Quand un Diplomate chargé d'un pion *Mallette* (et ne se déplaçant pas) se trouve en infériorité numérique dans une case (sauf celle du Palais), un autre joueur ayant au moins un Diplomate dans cette case peut exercer une pression diplomatique pour exiger la révélation du contenu de la *Mallette*.

L'agresseur peut être allié à un ou plusieurs autres joueurs pour être en supériorité dans la case ; le défenseur ne peut compter que sur ses propres Diplomates présents dans la case.

- Il n'est pas nécessaire d'être dans son tour de déplacement pour exercer une pression diplomatique.
- Un Diplomate ne peut pas demander d'ouvrir une *Mallette* qui ne fait que traverser une case qu'il occupe, et inversement il doit s'arrêter (quitte à poursuivre ensuite son déplacement) s'il veut ouvrir une *Mallette*, sur la case occupée par le pion correspondant.

Résultat d'une pression

Le Diplomate soupçonné retourne son pion *Mallette* face ouverte.

► Si la *Mallette* est touristique tout agresseur perd à son choix un de ses Diplomates qui a participé à l'ouverture de la *Mallette* (tout Diplomate perdu est retiré du jeu et remis dans la boîte, ainsi que l'éventuelle *Mallette* qu'il portait, éliminée face ouverte).

EXEMPLE DE PRESSION

Jiang demande une ouverture à Ariel.

Ariel joue +1 en pression:

calcul : 2 contre 1 + 1 = 2 contre 2
> la *mallette* n'est pas ouverte.

Jacques et Georges s'allient alors et demandent aussi une ouverture à Ariel:
calcul : 2 contre 1

> la *mallette* est ouverte, elle est touristique : Jacques et Georges sont éliminés ainsi que la *mallette* de Georges et celle d'Ariel.

► Si la *Mallette* est nucléaire, personne ne perd de Diplomate, et tous les joueurs peuvent s'exclamer : « Hoooo ! C'est pas bien ! » au nom de la communauté internationale..

Dans les deux cas, le pion *Mallette* retourné est définitivement retiré du jeu et remis dans la boîte. Le Diplomate qui portait la *Mallette* est retourné sur sa face souriante.

Alliances et cartes Secret

L'infériorité numérique se détermine en fonction du nombre de Diplomates présents sur une même case et appartenant aux deux camps qui s'affrontent. La pose de certaines cartes *Secret* peut faire évoluer ce rapport. Tout joueur présent sur une case où une révélation est envisageable ou demandée peut décider de rester neutre (pour ne pas courir le risque de perdre un Diplomate).

Si une pression échoue grâce à la pose d'une carte *Secret*, le joueur agressé peut immédiatement être victime d'une nouvelle pression, mais seulement par des Diplomates de puissances non engagées dans la pression précédente.



Une fois que le Diplomate soupçonné a quitté la zone où il a été agressé, il s'expose de nouveau à toutes les curiosités quand il s'arrête sur une nouvelle case.

Dans une zone où plusieurs pions *Mallette* d'un ou plusieurs joueurs sont réunis, plusieurs alliances et plusieurs révélations sont possibles. Toutefois, les éventuelles révélations ne sont pas simultanées (on n'ouvre qu'une seule *Mallette* à la fois) et leur ordre est réglé par la négociation, à défaut par le joueur le plus âgé, expérience diplomatique oblige.

Les cartes *Secret*

Un joueur ne peut jamais avoir en main plus d'une carte *Secret*.
Suivant leur effet, les cartes *Secret* sont jouées à différents moments du jeu.
Une fois jouées, les cartes *Secret* partent face visible à la défausse ;
quand la pioche est épuisée, la défausse est mélangée face cachée
pour constituer une nouvelle pioche.

Il existe 4 grands types de cartes :



Pression (x 8)

Une carte qui donne un bonus se joue pendant une pression dans laquelle au moins un des Diplomates du joueur qui joue la carte est impliqué. Une carte qui donne un malus ne peut se jouer que si le joueur a un Diplomate dans la case où a lieu la pression (même s'il reste neutre).



Déplacement (x 8)

Une carte qui fait avancer ou reculer un Diplomate se joue juste à la fin du tour de déplacement du joueur concerné. Il faut préciser quel pion est affecté.



Mallette (x 6)

Les cartes affectant les *Mallettes* ne peuvent se jouer ni pendant un tour de déplacement, ni durant des pressions.



Les cartes **spéciales** (x 5) se jouent à n'importe quel moment.

N.B. :

. Les Diplomates hors du plateau sont à l'abri des effets de toutes les cartes (même s'ils viennent de s'envoler !).

. Ouvrir une *Mallette* signifie regarder sa face cachée (ouverte), sans la montrer aux autres joueurs.



FIN DU JEU



Tout joueur qui n'a plus de Diplomate est éliminé.

S'il a une carte *Secret* en réserve, il la défausse.

Le jeu s'arrête quand un joueur s'envole vers son pays avec une *Mallette* nucléaire (contenant un contrat d'achat de technologie nucléaire signé). Le Diplomate victorieux peut quitter le Nasombia avec le sentiment du devoir accompli et l'assurance d'un poste doré prochainement...

Si aucun joueur n'arrive à l'Aéroport avec une *Mallette* nucléaire avant l'élimination de toutes les *Mallettes* nucléaires mises en jeu au début de la partie, il n'y a pas de vainqueur hormis la population du Nasombia et des Etats voisins.

VARIANTE EXPRESSE

A 5 et 6 joueurs, on peut supprimer un Diplomate par joueur pour accélérer le jeu.

VARIANTE ÉCHIQUIER MONDIAL (TOURNOI)

A la fin d'une partie, l'éventuel gagnant marque 10 points. Les autres marquent 1 point par Diplomate qui leur reste. Au début de la mise en place, tirez au hasard 4 pions Diplomates de la boîte et additionnez les chiffres qui y sont inscrits. Le total indique le nombre de parties que vous allez faire. Ce total indique également le nombre d'années qu'il reste avant que la Bombe ne soit utilisée par le Nasombia, ou contre celui-ci, pour préserver la paix mondiale et l'équilibre dans la région...

CRÉDITS

Atomic Business est un jeu de Gilles Lehmann créé à Limoges en 2002, Grenouille d'Or du Premier Concours de Créateurs de Jeux de Société Familiaux de Panazol (2003) dans sa version marine *Trésor*.

Merci aux fidèles amis testeurs (par ordre alphabétique pour ne pas faire de jaloux) : David la riposte, Fabien la pleureuse, François le fragile, Nico le sabre et Stéphane le candide.

Illustrations : Clarke

Conception graphique : Nicolas Chauveau



www.contrevents.com, le site pas pareil des éditions

CONTREVENTS