



(N) 1612-A01



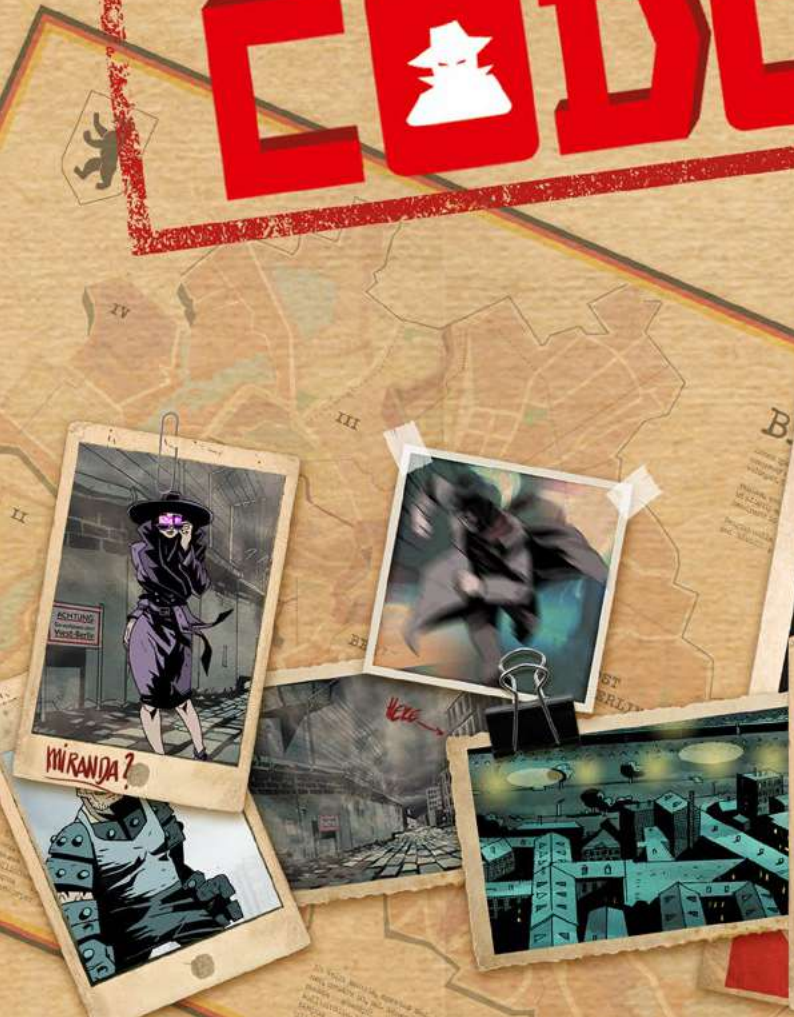
CO DO BERLIN 63

LÉANDRE PROUST
ET JOHANN ROUSSEL

BONES

CO DO BERLIN 63

14+ 2 20



THE PSY MENACE IS REAL!



Conclave of Day One (CoDO) est une organisation transnationale clandestine fondée dans les années d'après-guerre par un groupe d'élites scientifiques, intellectuelles et politiques des deux blocs de la guerre froide. Leur but est de prévenir l'escalade du conflit et de maintenir un équilibre de pouvoir en créant des super-espions. Ces agents, dotés de super-pouvoirs, sont stratégiquement implantés dans des rôles clés de chaque côté du rideau de fer, mais restent ignorés du grand public et de la plupart des gouvernements.

La construction du Mur de Berlin par l'Allemagne de l'Est communiste en 1961 a marqué une escalade significative des tensions de la guerre froide, menaçant de se transformer en un conflit ouvert. En réponse, **Conclave of Day One** a conçu ses agents pour être activés par une phrase spécifique, choisie pour son potentiel d'activation lors d'un discours mondial influent. Cette phrase "Ich bin ein Berliner" prononcée par le président Kennedy le 26 juin 1963 à Berlin-Ouest, a été sélectionnée en prévision d'un moment historique. Kennedy, subtilement influencé par des membres du CoDO, l'utilise lors de son discours à Berlin, pensant ainsi renforcer le moral et la résistance à l'oppression. En réalité, cette déclaration sert à déclencher pour la première fois les opérations des super-agents à un moment critique, symbolisant un appel à la vigilance et à l'action pour maintenir la paix et l'équilibre mondial.

Une fois activés, ces super-espions se souviennent de leur mission principale : maintenir la paix et empêcher la guerre. Ils restent toutefois loyaux aux pays dans lesquels ils ont été implantés, créant un paradoxe intéressant où ils doivent équilibrer leurs obligations envers leur patrie et leur devoir envers le CoDO. L'utilisation de la phrase "Ich bin ein Berliner" comme balise psychique préprogrammée est une stratégie pour assurer que tous les agents soient activés simultanément, garantissant ainsi une intervention coordonnée et discrète à travers le globe pour neutraliser ou saboter les mouvements belliqueux sans alerter les gouvernements ou le public. Avec ces agents opérant dans l'ombre, **Conclave of Day One** crée une couche secrète de diplomatie et de contrôle, manipulant les événements mondiaux pour éviter un conflit tout en préservant l'anonymat et l'efficacité de ses interventions.

Dans le jeu, chaque joueur va commander un groupe de super-espions d'une des deux factions, agissant sur le terrain pour éliminer le leader du groupe adverse. Ces super-espions utiliseront leurs pouvoirs afin de mener à bien leur mission, chaque mission faisant partie d'un ensemble plus grand, où même les joueurs ne sont que les pions du **Conclave of Day One**. Car dans ce jeu, nous ne savons pas encore qui va gagner, s'il y a un gagnant à déterminer...

Plongez au cœur de la guerre froide avec **Conclave of Day One: Berlin 63**, un jeu de bluff et de stratégie pour 2 joueurs. Incarne des super-espions dotés de pouvoirs uniques, placés en secret des deux côtés du rideau de fer. Utilisez vos super-espions pour éliminer le leader adverse ou épuiser sa réserve. Chaque tour, déplacez vos agents, activez leurs pouvoirs et semez le doute dans l'esprit de votre adversaire. Le bluff sera essentiel : choisissez le bon moment pour révéler ou dissimuler vos intentions. La victoire appartiendra à celui ou celle qui maîtrisera le mieux l'art de la ruse et de la stratégie.



Matériel

- ▲ 1 plateau de jeu
- ▲ 16 socles en plastique (8 rouges et 8 bleus)
- ▲ 16 tuiles Super-espion (8 rouges et 8 bleues)
- ▲ 6 cartes Leader
- ▲ 2 aides de jeu recto verso (français et anglais)
- ▲ 2 livrets de règles (un français et un anglais)

Préparation avant la première partie

Préparez les deux équipes de super-espions. Pour cela, triez les tuiles Super-espion en fonction de leur couleur (rouge ou bleu) et insérez-les face visible dans les socles de la couleur correspondante.

Mise en place

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table entre les deux joueurs.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et récupère les 8 super-espions correspondants.
- 3 Mélangez face cachée le paquet de cartes Leader et distribuez-en une à chaque joueur. Cette carte lui indique qui est le leader de son groupe. Elle doit donc rester secrète jusqu'à la fin de la partie.
Pour des raisons de sécurité, JACK STEEL et ADAM QUARK ne peuvent pas être les leaders de leur groupe. Il n'y a donc pas de carte Leader à leur effigie.
- 4 Chaque joueur choisit secrètement 5 super-espions parmi ses 8 disponibles et les place sur la première ligne du plateau, l'illustration face à lui. Son leader doit impérativement faire partie de ces 5 super-espions.
- 5 Les 3 super-espions restants représentent la réserve du joueur et doivent rester cachés de l'adversaire.
- 6 Chaque joueur prend une aide de jeu et la place à côté de lui ; elle lui sera utile pour les premières parties.
- 7 Désignez le premier joueur au hasard.



But du jeu

Pour gagner la partie, un joueur doit éliminer le leader adverse **OU** faire perdre à son adversaire un super-espion de sa réserve lorsqu'il ne lui en reste plus (voir *Fin de partie* p.6).

Déroulement de la partie

Pendant son tour, le joueur actif peut effectuer **une** action parmi les deux suivantes :

1. Créer une illusion

Le joueur sélectionne 2 super-espions qu'il contrôle, soit 2 du plateau soit 1 du plateau et 1 de sa réserve, puis les mélange sous la table. Il les replace ensuite à la même position, en les intervertissant ou pas. **Attention !** Votre leader ne peut jamais être mis en réserve.



EXEMPLE 1

À son tour de jeu, le joueur actif sélectionne 2 de ses super-espions du plateau (**VERONICA SNAKE** et **LEO STORM**), les mélange sous la table et les replace à la même place. Il sème ainsi le doute dans l'esprit de son adversaire.

EXEMPLE 2

Le joueur actif sélectionne 1 super-espion du plateau (**VERONICA SNAKE**) et 1 super-espion de sa réserve (**JACK STEEL**), les mélange sous la table et les échange de place. Ainsi **JACK STEEL** se retrouve sur le plateau et **VERONICA SNAKE** retourne dans la réserve.

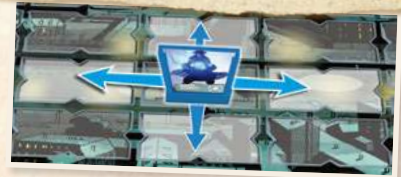


2. Activer un super-espion

- ♣ Le joueur actif choisit un super-espion sur le plateau et le déplace d'**une case orthogonalement**.
- ♣ S'il le souhaite, il peut également utiliser un pouvoir avec ce super-espion. Dans ce cas, le joueur actif annonce clairement à son adversaire le pouvoir qu'il active (voir *Utilisation d'un pouvoir* p.5).

Certains pouvoirs s'activent après le déplacement, d'autres s'utilisent pendant le tour de votre adversaire (voir *Codex des super-pouvoirs* p.7).

- ♣ Un super-espion peut se déplacer sur une **case libre** ou sur une **case occupée** par un super-espion adverse. Dans ce dernier cas, le super-espion adverse est éliminé et son socle est remis dans la boîte de jeu face visible.



Tous les super-espions se déplacent d'une case orthogonalement.

EXEMPLE 1

À son tour de jeu, le joueur actif avance **VICTOR SHADOW** d'une case orthogonalement. Il décide de ne pas utiliser de pouvoir, il n'annonce donc rien.

EXEMPLE 2

À son tour de jeu, le joueur actif avance **VICTOR SHADOW** d'une case orthogonalement. Il annonce à son adversaire qu'il vient d'avancer **VICTOR SHADOW** et qu'il souhaite utiliser son pouvoir.



EXEMPLE 3

Le joueur actif avance **VICTOR SHADOW** d'une case orthogonalement et arrive sur une case occupée par un super-espion adverse. Ce dernier est éliminé et son socle est remis dans la boîte de jeu face visible.



Attention ! Certains super-espions comme **ADAM QUARK** et **JACK STEEL** ne se laisseront pas éliminer facilement. Attendez la confirmation de votre adversaire avant de retirer son socle.

Utilisation d'un pouvoir

Lorsqu'un joueur décide d'utiliser un pouvoir, il annonce à son adversaire l'identité supposée du super-espion caché derrière le socle, que cela soit vrai ou non ; il décrit l'action qu'il souhaite entreprendre avec le pouvoir de ce super-espion, sans jamais le révéler. C'est tout le **cœur du jeu : bluffer et utiliser le bon pouvoir au bon moment** tout en insinuant le doute dans l'esprit de son adversaire.

Votre adversaire va-t-il prendre le risque de remettre en doute votre annonce ?

Suite à l'annonce de l'utilisation d'un pouvoir, **le joueur adverse a deux possibilités :**

👤 Décider de le croire et le pouvoir se déclenche comme décrit par le joueur actif.

👤 Mettre en doute l'annonce du joueur actif, s'il pense que ce dernier bluffe sur l'identité du super-espion caché derrière le socle.

Dans ce cas, il annonce clairement au joueur actif qu'il ne le croit pas et deux résolutions sont alors possibles :

- **Si le super-espion est bien celui annoncé**, le joueur actif le montre brièvement et le pouvoir se déclenche comme annoncé. L'accusateur perd alors l'un des super-espions de son choix de sa réserve. Il le remet dans la boîte de jeu, face visible.

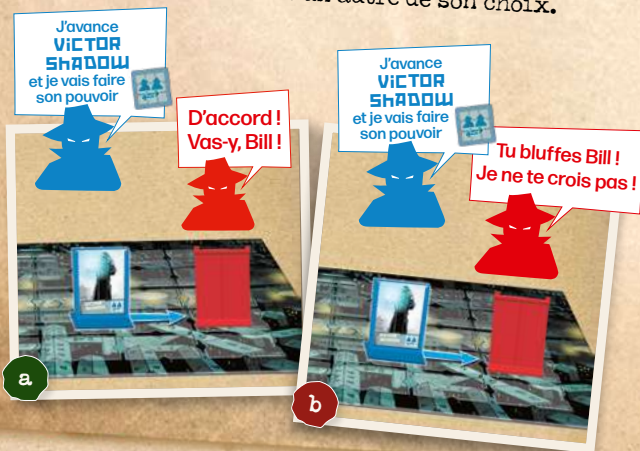
- **Si le joueur actif a menti**, il doit révéler brièvement la vraie identité du super-espion. Le pouvoir ne se déclenche pas et il doit éliminer l'un des super-espions de son choix de sa réserve. Il le remet dans la boîte de jeu, face visible.

En cas de mise en doute, à la fin du tour, le ou les joueurs **accusés à tort** peuvent **créer une illusion** incluant leurs super-espions activés durant ce tour.

EXEMPLE 1

Le joueur actif avance **VICTOR SHADOW** d'une case et décide d'utiliser son pouvoir. Il annonce donc à son adversaire qu'il a avancé **VICTOR SHADOW** et qu'il veut utiliser son pouvoir.

- a. Son adversaire décide de le croire. Le joueur actif peut donc réaliser le pouvoir de **VICTOR SHADOW** : créer une illusion.
- b. Son adversaire pense qu'il bluffe et met en doute son affirmation. Le joueur actif révèle qu'il s'agit bien de **VICTOR SHADOW** et il peut donc réaliser le pouvoir de créer une illusion. Le joueur adverse doit éliminer un super-espion de son choix de sa réserve. Ce dernier est remis dans la boîte de jeu, face visible. Puisqu'il a été mis en doute à tort, le joueur actif peut ensuite créer une illusion avec le super-espion activé ce tour-ci et un autre de son choix.



EXEMPLE 2

Le joueur avance **VICTOR SHADOW** d'une case et souhaite utiliser le pouvoir de **MIRANDA HYPNOS**. Il bluffe en annonçant à son adversaire qu'il a avancé **MIRANDA HYPNOS** et souhaite utiliser son pouvoir.

- a. Son adversaire décide de le croire. Le joueur actif peut donc réaliser le pouvoir de **MIRANDA HYPNOS** et regarder l'identité d'un super-espion adverse dans sa ligne de vue.
- b. Son adversaire pense qu'il bluffe et met en doute son affirmation. Le joueur actif, démasqué, annonce qu'il bluffait et révèle brièvement la vraie identité de son super-espion. Puis, il élimine un super-espion de son choix de sa réserve. Ce dernier est remis dans la boîte de jeu, face visible.



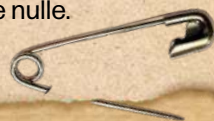
Fin de tour

Lorsqu'un joueur a fini de réaliser son action, si aucun joueur n'a gagné la partie, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

- ▲ Si un joueur élimine le leader de son adversaire, ce dernier doit l'annoncer et il perd immédiatement la partie.
- ▲ Si un joueur doit perdre un super-espion de sa réserve (lors d'une mise en doute) mais qu'il ne lui en reste plus, il perd immédiatement la partie.
- ▲ Si un joueur n'a plus qu'un seul super-espion (son leader) en jeu, il perd immédiatement la partie.
- ▲ Si les deux joueurs se retrouvent avec uniquement leur leader sur le plateau, la partie est déclarée nulle.

Nous vous conseillons de jouer vos parties en deux manches gagnantes !



Codex des super-pouvoirs



Leo Storm

Ses pouvoirs sur l'énergie permettent à Leo Storm d'écartier ses adversaires de son chemin. Après son déplacement, vous pouvez déplacer un super-espion adverse dans sa ligne de vue sur une case libre adjacente orthogonalement.



Miranda Hypnos

Miranda Hypnos peut percer les illusions et connaître la vraie nature de ses adversaires. Après son déplacement, elle peut démasquer un super-espion adverse dans sa ligne de vue. Votre adversaire révèle alors brièvement l'identité du super-espion en retournant le socle vers vous.



Victor Shadow

Après son déplacement, Victor Shadow peut créer une illusion (voir *Déroulement de la partie*). Il n'est pas obligé d'être choisi parmi les 2 super-espions à échanger.



Adam Quark

Lorsqu'un super-espion adverse se déplace sur sa case pour l'éliminer, Adam Quark peut utiliser ses dernières forces pour exploser. Adam Quark, le super-espion adverse ainsi que tous les autres, alliés ou ennemis, sur les 8 cases adjacentes sont éliminés.

Lilly Hopper

Lorsqu'elle se déplace, Lilly Hopper peut sauter très haut et ainsi se déplacer sur une case en diagonale. Ce déplacement en diagonale remplace alors son mouvement normal. Si la case est occupée par un super-espion adverse, elle le capture comme lors d'un déplacement orthogonal.



Ray Dash

Après son déplacement normal, Ray Dash peut continuer à courir et effectuer un déplacement supplémentaire dans la même direction.



Veronica Snake

En figeant son adversaire, Veronica Snake peut empêcher l'utilisation de son pouvoir. Lorsqu'un super-espion adverse dans sa ligne de vue utilise un pouvoir (après avoir passé la phase de mise en doute), elle peut décider de l'annuler. **Attention ! Vous pouvez utiliser le pouvoir de Veronica Snake à tout moment, lors de votre tour ou celui de votre adversaire.**



Jack Steel

Lorsqu'un super-espion adverse se déplace sur sa case pour l'éliminer, Jack Steel peut prendre sa forme métallique et annuler cette attaque. Le super-espion adverse retourne alors sur la case qu'il vient de quitter et son mouvement est terminé.





Qu'est-ce que la ligne de vue ? Les 4 directions orthogonales en partant de la case du super-espion. Un socle ne bloque pas la ligne de vue.

Si je capture Adam Quark avec Veronica Snake et qu'il explose, est-ce que je peux annuler son pouvoir ? Non, car on considère que la ligne de vue commence à une case de chaque socle.

Comment éliminer Jack Steel ? Il existe 2 méthodes : faire en sorte qu'il soit dans la zone d'effet de l'explosion d'Adam Quark ou annuler son pouvoir avec Veronica Snake.

Comment contrer Jack Steel ou Adam Quark avec Veronica Snake ? Si je me déplace avec l'un de mes super-espions et que j'élimine un super-espion adverse, mon adversaire peut déclarer que ce super-espion est Jack Steel, le rendant alors invulnérable. Plutôt que de douter de cette affirmation, je vérifie si ce supposé Jack Steel est dans la ligne de vue de ma Veronica Snake. Si c'est le cas, j'annonce que je fais confiance à son annonce, mais que je contre le pouvoir de Jack Steel avec celui de ma Veronica Snake. Mon adversaire peut alors choisir de ne pas croire mon annonce. S'il se trompe, il perdra deux super-espions : un de sa réserve car il s'agit bien de Veronica Snake, et son supposé Jack Steel car il se fera éliminer.



Suis-je obligé d'activer le pouvoir de mon Adam Quark si ce dernier est éliminé ? Non. Comme tous les autres pouvoirs, son utilisation est optionnelle.

Si mon adversaire annule le pouvoir de Lilly Hopper avec sa Veronica Snake, est-ce que je peux quand même me déplacer en ligne droite ? Non. Si Lilly Hopper veut sauter sur une case en diagonale et que Veronica Snake est dans sa ligne/colonne de départ et utilise son pouvoir, Lilly Hopper échoue et ne se déplace pas.

À quel moment puis-je annuler le pouvoir de Ray Dash avec Veronica Snake ? La super vitesse de Ray Dash s'active après son premier mouvement. Veronica Snake doit donc l'avoir dans sa ligne de vue à ce moment-là.

Est-ce que je peux passer à travers un autre super-espion pour faire mes mouvements avec Ray Dash ? Non. Même si le super-espion traversé est l'un des vôtres.

Ray Dash peut-il éliminer 2 super-espions dans le même tour ? Oui. Si votre adversaire a aligné 2 de ses super-espions devant Ray Dash.

Crédits

Un jeu de Léandre Proust
et Johann Roussel
Illustrations de Bones
Conception graphique par
Ulric Maes

Fluff par Emmanuel Beltrando
Production par Marine Nouvel
et Emmanuel Beltrando
Socles 3D par Dominique Breton
Mise en page par Tia Pernici

Remerciements

Dominique Breton
(www.3dzeblate.com), Yoann
et Noé, le Conclave of Day
One (on ne sait jamais).

