

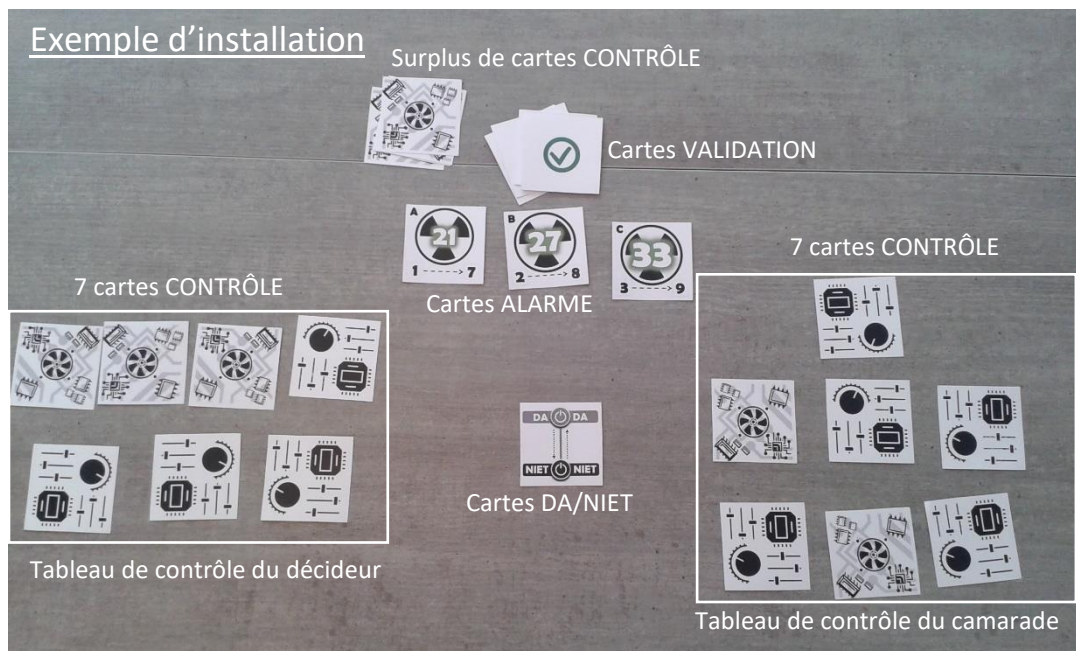
PRINCIPES DU JEU : BLACK JACK COOPERATIF

Vous incarnez 2 ingénieurs ou 2 équipes d'ingénieurs en poste durant la terrible nuit du 26 avril 1986 dans la centrale nucléaire de Tchernobyl. Votre supérieur hiérarchique vous a ordonné d'augmenter la puissance du réacteur n°4. Alors que des alarmes retentissent, la porte de confinement entre les 2 salles de contrôle se referme automatiquement : vous devez coopérer, sans vous entendre, pour empêcher l'explosion du réacteur.

MATERIEL

18 cartes CONTROLE (2 séries recto/verso de 1 à 9)	
3 cartes ALARME (A, B et C)	
4 cartes VALIDATION (2 réussites et 2 échecs)	
1 carte DA/NIET	

PREPARATION



- Place la carte DA/NIET entre les 2 joueurs (ou les 2 équipes)
- Placez les trois cartes ALARME dans l'ordre croissant au centre de la table. Les cartes VALIDATION restent en tas à proximité
- Mélangez soigneusement les cartes CONTROLE en ayant pris soin de retirer les cartes de valeurs 8 et 9 (qui serviront plus tard dans la partie), puis étalez devant chaque joueur (ou équipe) un tableau de contrôle constitué de 7 cartes CONTROLE faces cachées
- Partagez-vous les rôles : un joueur sera le décideur tandis que l'autre sera le camarade

Le rôle du décideur est de retourner les cartes CONTROLE devant lui, en additionnant leurs valeurs, sans dépasser le seuil indiqué sur la carte ALARME.

Le rôle du camarade est d'observer secrètement les cartes CONTROLE devant lui et de conseiller le décideur, en appuyant sur le bouton DA ou NIET de la carte DA/NIET.

Pour l'ALARME A, vous jouez avec les cartes CONTRÔLE de 1 à 7.
Pour l'ALARME B, vous jouez avec les cartes CONTRÔLE de 2 à 8.
Pour l'ALARME C, vous jouez avec les cartes CONTRÔLE de 3 à 9.

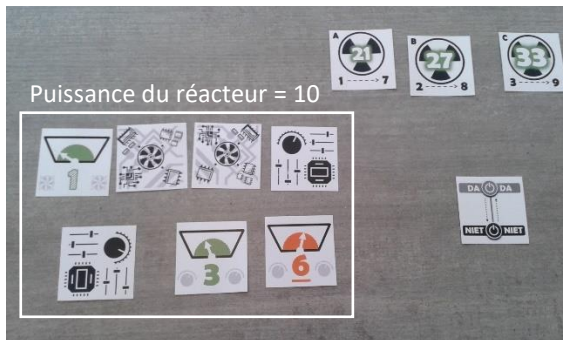
DEROULEMENT

Votre objectif est de désactiver les alarmes une par une de la 21 à la 33. Pour désactiver une alarme, vous allez augmenter progressivement la puissance du réacteur et vous arrêter juste avant de dépasser le seuil fatal.

Vous réalisez une action chacun à votre tour dans cet ordre :

1- Le décideur doit choisir :

- Soit il dit DA et retourne une nouvelle carte CONTROLE** de son tableau pour augmenter la puissance du réacteur. A chaque nouvelle carte retournée, il annonce la somme des valeurs visibles.



Si la somme ne dépasse pas le seuil de la carte ALARME en cours, tout va bien. Sinon, il doit recouvrir cette carte ALARME avec une carte échec.

S'il réussit à retourner les 7 cartes de son tableau de contrôle, c'est une réussite.

- b. **Soit il dit NIET pour s'arrêter.** Son refus fait l'objet d'une enquête par les autorités. ENQUÊTE → Il retourne une dernière carte CONTROLE de son tableau. Si cette carte fait bien dépasser le seuil de l'alarme, c'est une réussite, il doit placer une carte réussite sur la carte ALARME. Si cette carte ne fait pas dépasser le seuil de l'alarme, c'est un échec, les autorités politique de l'union soviétique ne pardonne pas la désobéissance, il doit placer une carte échec sur la carte ALARME.

- 2- Le camarade prend secrètement connaissance d'une carte de son tableau de contrôle, puis il la repose face cachée au même endroit. Enfin, pour donner une information au décideur, il place son index sur la carte DA/NIET, plutôt vers le bouton DA s'il estime que le décideur devrait retourner une nouvelle carte de son tableau, ou plutôt vers le bouton NIET s'il estime que le décideur devrait s'arrêter.



Après un échec ou une réussite, vous pouvez continuer la partie en passant à l'ALARME suivante. Mais dès un second échec, vous perdez la partie. Vous pouvez alterner les rôles à chaque alarme.

FIN DE PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Quand vous parvenez à désactiver 2 alarmes sur les 3, vous évitez la catastrophe et vous remportez la partie. Sinon, tout le monde a perdu.

Réussites



Echecs

