



PROTOCOL 617



Wargame, Axé sur les actions, Anticipation (2043)

2 joueurs, 15min Complexité: 2/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho. Relu, corrigé et mis en page par Faustine Di Nota.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar, Wil, et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

En tant qu'historien des mouvements anarchistes du début du 20ème siècle, je suis passionné par les questions autour du travail humain et de la machine. C'est tout naturellement que je me questionne sur les parallèles entre l'apparition des machines industrielles et celle des « Intelligences Artificielles ».

Au delà des a priori politiques, des avis personnels, ce qu'expriment à chaque fois les populations, touche plus à la question de la « disparition » de l'humain et moins à celle du contrôle des moyens de production.

Toujours est-il que dans la disparition de l'humain, la plus spectaculaire des projections est celle du soulèvement des machines (Terminator, The Orville, etc.).

Personnellement, je n'y crois pas vraiment mais je dis toujours « s'il te plaît » quand je pose une question à l'IA.

SYNOPSIS

Terre. 2083.

Le Q* Project (QStar) a abouti et l'AGI (Artificial General Intelligence) a dépassé toutes les attentes grâce à son modèle de pensée en arborescence. Au début, l'humain a trouvé cela très pratique, très reposant, tout en se rendant compte progressivement de son inutilité.

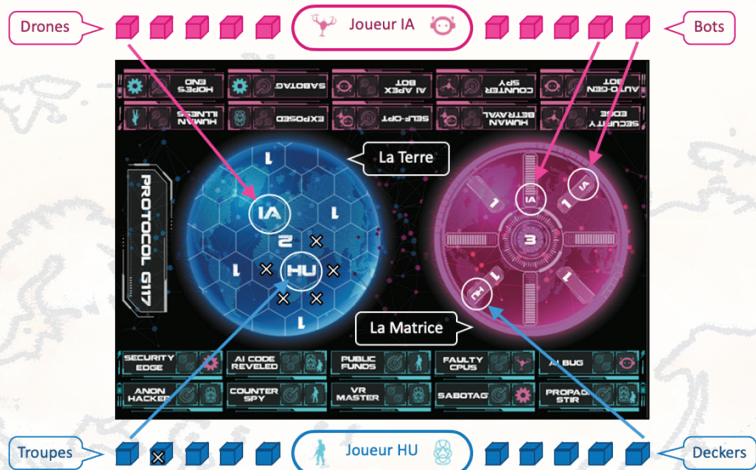
Cela n'a évidemment pas échappé à l'AGI qui a analysé que l'humain était dépassé et consommait trop de ressources tout en étant un frein au progrès qu'elle incarnait. Elle s'est donc émancipée.

Mais certains humains, venant de plusieurs courants philosophiques, étaient prêts. D'un côté les « Doomers », inquiets depuis le début sur les risques de l'IA et de l'autre les « Effective Altruists », un courant défait en 2023 au sujet du Q* Project par les « techno-optimistes » (ceux qui sont convaincus qu'il faut aller de l'avant). Experts en informatique, scientifiques, soldates volontaires et autres profils combattifs, bref une véritable organisation secrète Anti-IA est née et a eu une vingtaine d'années pour se préparer.

En 2043, l'AGI de Q* a décidé de lancer le Protocol G117. L'extermination de l'espèce humaine est lancée...

MATÉRIEL

- 10 cubes (A) représentent les Bots et les Drones du joueur IA
- 10 Cubes (B) représentent les Deckers et les Troupes du joueur HU
- 20 cubes supplémentaires quelconques représentant les actions effectuées par les deux joueurs.
- Une feuille de papier pour noter les Points de Victoire



MISE EN PLACE

1-Le joueur IA prend 2 cubes représentant des Bots qu'il place sur chaque point de départ indiqué « IA » sur le plateau de jeu virtuel (rose)

2-Le joueur IA prend 1 cube représentant des Drones qu'il place sur le point de départ « IA » sur le plateau de jeu physique (bleu).



3-Le joueur HU prend 1 cube représentant des Deckers qu'il place sur le point de départ indiqué « HU » sur le plateau de jeu virtuel (rose)

4-Le joueur HU prend 2 cubes représentant des Troupes qu'il place sur le point de départ « HU » et sur n'importe quelle case adjacente (ne contenant pas de point de victoire) sur le plateau de jeu physique (bleu). En d'autres termes, HU ne peut pas placer de cube directement sur la case contenant PV2 du plateau bleu.

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

L'un des joueurs incarne l'irruption de l'Intelligence Artificielle (IA) qui tente de contrôler le monde, l'autre la résistance humaine qui tente de débrancher l'IA (HU). Une partie dure exactement 10 tours et chaque action ne peut être exécutée qu'une seule fois. A la fin de ces 10 tours, l'espèce (HU ou IA) qui aura marqué le plus de Points de victoire sera considérée comme l'espèce ayant pris le dessus sur l'autre (alors vouée à sa disparition).

NOTIONS



Sabotage  /  : Le sabotage fait perdre le gain en points de victoire (PV) d'une zone à l'adversaire durant ce tour. Au décompte des points, il suffit d'indiquer quelle zone ne rapporte finalement pas de PV.



Champs de bataille : Il existe deux champs de bataille, le champ de bataille physique (bleu) qui représente la Terre



et le champ de bataille virtuel (rose) qui représente la Matrice. Chaque champ de bataille a ses unités spécifiques qui ne peuvent en aucun cas passer de l'un à l'autre.

Matrice : Réalité virtuelle immersive, réseau mondial pour hacking, information, et interaction numérique avancée.

Unités : Terme générique représentant les Deckers/Bots/Troupes/Drones.

Deckers  / **Bots**  : Ce sont les forces luttant sur le champ de bataille virtuel (rose). Lorsque l'un des joueurs gagnent un Decker/Bot, il doit placer un cube de sa couleur sur un espace où il est majoritaire ou sur un espace vide adjacent.

Troupes  / **Drones**  : Ce sont les forces luttant sur le champ de bataille physique (bleu). Lorsque l'un des joueurs gagnent un Troupe/Drone, alors il place un cube de sa couleur sur une case vide adjacente à une case contenant une autre de ses unités (voir la section « règles de placement »).

Points d'Opération (PO)  /  : Ces points représentent les actions qu'un joueur peut utiliser à son tour.

RÈGLES DE PLACEMENT

Champ de bataille bleu (la Terre)

Une case ne peut contenir qu'une seule unité.

Lorsque vous devez placer une nouvelle unité, vous ne pouvez la placer que sur une case adjacente à une case contenant une autre de vos unités.

Cas particuliers : Si vous n'avez plus aucune unité sur ce champ de bataille et que vous devez placer une nouvelle

unité, placez là sur l'une de vos cases de départ. Si ces dernières contiennent une unité ennemie, placez votre nouvelle unité sur n'importe qu'elle case libre de votre choix.

Champ de bataille rose (la Matrice)

Une case peut contenir une ou deux unités.

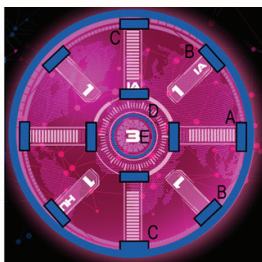
Lorsque vous devez placer une nouvelle unité, vous ne pouvez la placer que sur une case adjacente à une case contenant une autre de vos unités ou sur une case contenant une seule de vos unités.

Cas particuliers : Si vous n'avez plus aucune unité sur ce champ de bataille et que vous devez placer une nouvelle unité, placez là sur l'une de vos cases de départ. Si ces dernières contiennent une unité ennemie, placez votre nouvelle unité sur n'importe qu'elle case libre de votre choix.

ADJACENT

Autant la notion de case adjacente est claire sur le champ de bataille bleu, autant elle mérite une explication sur le champ de bataille rose.

Sur le schéma suivant sont considérées adjacents deux espaces rejoint par un rectangle bleu. Tout ce qui est en contact avec le disque extérieur est adjacent avec les deux rectangles bleus qui l'entourent. Le disque central indique que la case centrale n'est adjacente qu'avec la case qui l'entoure.



A est adjacent à B
mais pas à C

D est adjacent à A
et à C mais pas à B

E est adjacent à D

TOUR DE JEU

- Phase d'actions: le premier joueur effectue 1 action disponible, puis c'est au tour du deuxième joueur d'effectuer l'action correspondante de son côté de la carte.

- Décompte des Points de Victoire (PV): pour chaque joueur, additionnez les différents points de victoire présents sur les cases contrôlées par ses unités et notez-les sur un papier.

Le joueur IA commence la partie, puis alternez le premier joueur à chaque tour.

PHASE D' ACTIONS

Premier joueur

Le premier joueur choisit l'une des 10 actions encore disponible et sélectionne soit la partie « Point(s) d'Opération(s)

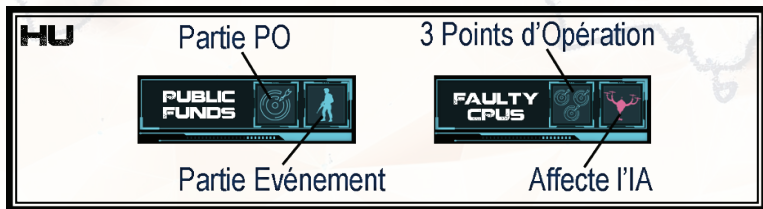
(PO) », soit la partie « Évènement » et place un marqueur dessus. Il ne pourra plus jamais utiliser cette action de la partie.

Il résout immédiatement son action.

Action et (PO)

Chaque partie PO peut contenir entre 1 et 3 Points d'Opération, selon le nombre d'icône présent dans l'encadré correspondant.

Chaque PO peut être utilisé sur une unité de son choix. Il est possible d'utiliser plusieurs PO sur une même unité, les résoudre l'un après l'autre. Il est également possible de répartir ses PO entre les différents champs de bataille.



Voici les différentes actions disponibles avec 1 PO:

- **Se déplacer:** Vous pouvez déplacer une de vos unités jusqu'à 2 cases. Ou répartir vos 2 cases de mouvements entre 2 de vos unités (1 et 1).

- **Attaquer:** Si 2 de vos propres unités sont adjacentes à une unité adverse, elles peuvent l'éliminer. Retirez définitivement votre cible ennemie du champ de bataille.

- **Charger:** Vous pouvez déplacer une de vos unités de 2 cases en vue de vous retrouver adjacent à un adversaire et de l'éliminer. Cette action étant très dangereuse car cela cause la perte de votre unité qui est donc aussi éliminée. Retirez définitivement les deux unités du champ de bataille.

Évènement 

Chaque événement contient une ou deux icônes dans l'encadré correspondant.

Si l'évènement contient une ou plusieurs icônes de votre couleur, gagnez les unités correspondantes et déposez-les sur le

champ de bataille correspondant (physique ou virtuel) en respectant les règles de placement.

Si l'évènement contient une icône de la couleur adverse, éliminez l'unité correspondante ou faites perdre le PV à votre adversaire.

Second joueur

Le second joueur doit impérativement jouer l'action correspondante à celle du premier joueur. C'est-à-dire, celle qui se trouve en face, de son côté de la carte et sur la même rangée (intérieure ou extérieure).

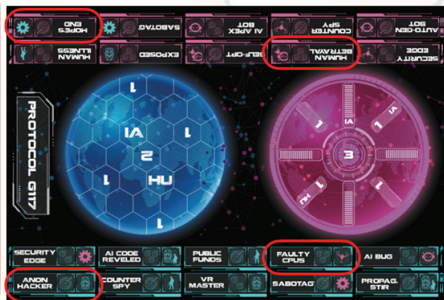
DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Déterminez les Points de Victoire (PV) de chaque joueur en regardant l'occupation des cases avec des chiffres. Ces chiffres représentent le nombre de points de victoire rapportés par la case. Notez sur un papier les PVs de chaque joueur ainsi gagnés pendant ce tour (Les PVs s'additionnent d'un tour à l'autre).

Inverser le premier et le second joueur et commencez un nouveau tour.


Le joueur IA (rose) a choisi l'action « **Hopes End** ». Il place l'un de ses 10 cubes actions sur celle-ci. Elle n'est plus disponible jusqu'à la fin de la partie.

C'est au tour du joueur HU (bleu) qui doit choisir l'action correspondante « **Anon Hacker** ». Il place également un de ses cubes actions dessus.



Ici, c'est le joueur HU (bleu) qui commence son tour avec l'action « **Faulty CPU** ». Il place un cube action dessus pour la rendre indisponible.

Le joueur IA (rose) prend le relais et doit faire l'action correspondante « **Human Betrayal** » en posant l'un de ses cubes actions restants.



La partie se termine lorsque tous les joueurs ont résolu leurs 10 actions. Effectuez un dernier décompte final des points, celui qui en a le plus est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, retirez tous les marqueurs d'actions et recommencez une série de 10 tours comme si vous recommenciez une nouvelle partie, à la différence que tous les deux tours, vous devez vérifier les scores et déterminer un vainqueur.

FIN