

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



KREMLIN

INTRODUCTION

Kremlin est un jeu de satire politique basé sur le Politburo soviétique. Chaque joueur représente une faction au sein du Parti Communiste manœuvrant pour contrôler le gouvernement.

LE PLATEAU

On y trouve 13 emplacements pour les différents hommes politiques en ordre descendant de rang et d'importance du haut vers le bas et de la gauche vers la droite.

Seuls les huit premiers emplacements du haut représentent les membres votant du Politburo (PB) et sont listés dans l'ordre de leur rang et dans l'ordre de vote:

<i>Sommet</i>	1. party chief
<i>1er niveau</i>	2. KGB head
	3. foreign minister
	4. defense minister
<i>2e niveau</i>	5. ideology chief
	6. industry minister
	7. economy minister
	8. sport minister

Le Politburo (PB) est composé de 3 niveaux, le chef du Parti avec un numéro de purge de 18, le 1er niveau (KGB, Defense et foreign minister) avec un n° de purge de 14 et le 2nd niveau (chef idéologie, industrie, économie et sports) avec un n° de purge de 10. En-dessous du PB se trouvent 5 cases représentant les candidats pour la promotion au PB avec un n° de purge de 6. Le rectangle inférieur (people) est réservé au peuple (des membres du Parti attendant une promotion au sein du gouvernement).

Sous chaque case du PB se trouvent des indications en couleur correspondant aux différentes phases d'un tour de jeu. La couleur identifie la phase du jeu où le personnage devient actif. Le code alpha-numérique sur le coté gauche inférieur de chaque case donne l'ordre du jeu pour chaque phase. Par exemple le code 3A du Foreign Minister signifie qu'il est le premier à jouer après le Defense Minister dans la phase 3. Les informations à droite en couleur résument ce que chaque personnage peut faire à cette phase.

Toutes les informations imprimées sur fond blanc sur le plateau ne concernent que les règles avancées.

LES HOMMES POLITIQUES

Chaque carte d'homme politique (sauf Nestor Aparatschik qui débute le jeu comme chef malade du Parti et ne peut être contrôlé par aucun joueur) contient son nom, sa lettre d'identification (en haut à gauche), son âge (en haut à droite). La force (+) et la faiblesse (-) ne sont utilisées qu'avec les règles avancées.

LES MARQUEURS

Chaque joueur représente une des factions (listées en bas à droite du plateau) qui lutte pour le pouvoir. La force de chaque faction est mesurée en terme de points d'influence (IP) écrits (sur sa feuille) et/ou déclarés. Les IP déclarés sont représentés par des marqueurs numériques avec le symbole de la faction.

Les autres marqueurs

? suspicion

?? double suspicion (variante révolution seulement)

??? triple suspicion (variante révolution seulement)

CURE guérison

+ malade ++ maladie grave

et les points de stress (années).

LA VICTOIRE

Le joueur contrôlant (un ou plus) politicien ayant un total de 3 fois à la tribune de la Parade d'Octobre gagne.

Si personne n'a gagné au bout de 10 tours (10 ans), le joueur contrôlant le chef du Parti à la fin de la 5ème phase du tour n°11 gagne. On peut aussi gagner en contrôlant le plus haut politicien actif s'il n'y a pas assez de politiciens pour remplir le PB (voir 6.4) à la fin d'une phase de remplacement.

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit une feuille d'IP, un stylo et les marqueurs de sa faction. Placer la carte de N.Aparatschik à la tête du Parti avec un marqueur +. Mélanger les 25 cartes des hommes politiques et en mettre 12 pour remplir le PB et les candidats. Les 4 plus vieux des 13 cartes restantes sont placés dans la case People (peuple) et les autres sous la case People classés par âge. Chaque joueur note secrètement (de 1 à 10) sur sa feuille le nombre d'IP qu'il alloue à 10 des 26 politiciens (sauf Aparatschik). Les 10 points vont au politicien qu'il veut le plus contrôler. Une fois que tout le monde a fait cela, les joueurs sont libres de déclarer les IP afin de contrôler les actions de leur politicien en plaçant leurs marqueurs numériques dessus.

DECLARATION D'INFLUENCE

Les joueurs peuvent déclarer tout ou une partie de leur IP à n'importe quel moment et dans n'importe quel ordre en plaçant les IP appropriés sur le politicien de leur choix. On ne peut déclarer plus d'IP pour un politicien que l'on en avait noté sur sa feuille. Le joueur ayant le plus d'IP sur un politicien contrôle ces actions. Si la déclaration a lieu en même temps on lance un dé pour départager les joueurs.

Bien que les IP peuvent être déclarés à n'importe quel moment, ils ne peuvent être utilisés pour annuler une action une fois que le dé a été lancé pour résoudre cette action ou qu'une autre action a lieu. Si un changement de contrôle d'un politicien se fait après une purge, une spy investigation ou funeral commission ces actions sont déclarées nulles si un nouveau contrôle est effectué avant le lancer de dé ou que le vote soit fait.

Afin de rendre le jeu possible, il faut laisser quelques secondes entre chaque action ou phase de jeu afin de laisser la possibilité aux joueurs de changer le contrôle d'un politicien.

Exemple: le chef du KGB contrôlé par le joueur Bleu est soumis à une spy investigation. Rouge contrôle le Foreign Minister Palavrian avec 4 IP déclarés et vote coupable. Cependant Bleu a 5 IP sur sa feuille pour Palavrian et les déclare maintenant pour contrôler ce ministre. S'il réussit il peut changer le vote en innocent. Cependant une fois que le prochain membre du PB (ici le ministre de la défense) vote, le vote de Palavrian ne peut plus changer quelque soit le joueur qui le contrôle à ce moment.

HOMMES POLITIQUES INACTIFS

Les hommes politiques au Sanatorium sont inactifs. Ils ne peuvent voter ou effectuer une action. L'initiative des actions

KREMLIN

revient au joueur qui les suit dans l'ordre donné pour chaque phase. Un politicien sans IP déclarés n'est pas considéré comme inactif.

Exemple: le chef du KGB est au Sanatorium. L'option pour initialiser une purge de la phase 2 revient au chef de l'idéologie (2A). Si lui-même était au Sanatorium (ou la case étant libre), l'option revient au chef du Parti (2B) et ensuite au ministre de l'industrie (2C) si nécessaire. Si ces 4 hommes politiques sont inactifs (ou vacants) la phase de purge prend fin.

SEQUENCE DE JEU

Le jeu se joue en 10 tours (ou moins) qui sont décomposés en 8 phases dans l'ordre suivant:

1. phase de GUERISON

Un politicien avec un marqueur + est malade, s'il a deux croix il est très malade. Un politicien malade peut choisir d'aller en cure au Sanatorium (on le fait dans l'ordre de vote). Ceux qui vont au Sanatorium reçoivent un pion Cure (les politiciens sans IP déclarés ne vont jamais au Sanatorium). Une fois au Sanatorium on y reste toute l'année et on retire le marqueur à la phase guérison du tour suivant. Un politicien sans maladie ne peut rester au Sanatorium et doit en Partir au tour suivant.

1.1 L'âge

Durant cette phase le chef du Parti prend un an qu'il soit ou non au Sanatorium. Les autres membres du PB (dont le chef du Parti) ajoute une année pour chaque croix rouge s'ils ne sont pas au Sanatorium. Ceux avec un pion "?" prennent un an (qu'il soit au Sanatorium ou non). On change l'âge (ou point de stress: SP) avec les marqueurs numériques sur les cartes des politiciens. Seuls les 8 membres du PB sont sujet à la vieillesse.

1.2 Effets du Sanatorium

La santé des politiciens au Sanatorium est plus propice à s'améliorer que ceux qui restent au travail. Cependant au Sanatorium on est plus vulnérable aux purges et aux investigations et on ne peut pas voter. Ils gardent leur poste au sein du PB et peuvent être promus, déchus, changés de poste mais sont considérés inactifs.

1.3 Les membres subalternes

Les politiciens au niveau du peuple ou les candidats ne vieillissent pas et ne sont pas malades. Cependant si des membres du PB malades ou qui ont vieilli, sont déchus aux niveaux inférieurs (People et candidats) ils gardent leur âge et maladie. Ils ne peuvent aller au Sanatorium mais ne lancent pas le dé lors de la phase 4 de santé (Health).

2. phase de PURGE

Le chef du KGB peut tenter une purge contre un politicien du PB ou des candidats et lance un dé. Si son dé est supérieur ou égal au n° de purge pour ce niveau, alors la purge est réussie et la victime envoyé en Sibérie et le chef du KGB prend un SP. S'il échoue dans sa tentative, la victime n'a rien et le chef du KGB prend 3 SP et la phase est finie. Si la première tentative est réussie il peut en faire une deuxième. Si la victime est au Sanatorium, il rajoute +3 au dé.

2.1 Ordre de succession

Si le chef du KGB ne veut pas faire de purge, la phase est finie. S'il est inactif ou la case libre, l'initiative de la purge revient au chef de l'idéologie (2A) et ensuite au chef du Parti

(2B) et enfin au ministre de l'industrie (2C). Dès que le premier politicien actif refuse la purge la phase est finie.

2.2 La Sibérie

Quand on est envoyé en Sibérie on garde ses SP et ses problèmes de santé. Aucune guérison n'est entreprise en Sibérie. Mais les marqueurs "?" et les IP sont retirés. Tous les joueurs avec des IP déclarés sur cet homme politique doivent les soustraire à leur total noté sur leur feuille.

3. phase d'INVESTIGATION

Le ministre de la défense peut appeler un jugement pour résoudre une investigation par an contre n'importe qui ayant un marqueur "?". On résout le jugement par le vote de tous les membres actifs du PB. Les votes sont déclarés individuellement dans l'ordre de vote normal. La victime est coupable tant qu'elle ne prouve pas son innocence. 2 votes innocents suffisent à l'acquitter (quelque soit le nombre de votants). L'accusé peut voter contre ou pour lui. Il est avantageux d'accuser quelqu'un d'inactif qui ne peut pas voter. Un politicien sans IP déclarés ne vote pas sauf pour sa défense. Si l'accusé est reconnu coupable il va en Sibérie (voir 2.2). S'il est acquitté on retire le marqueur "?" et le ministre de la défense prend 3 SP.

3.1 Condamnation

Au lieu de juger un suspect, le ministre de la défense (ou tout autre membre du PB agissant à sa place s'il est inactif) peut condamner n'importe quel **candidat** (politicien du niveau 4, même sans marqueur "?") sans le moindre vote mais il reçoit 2 SP. Le condamné est envoyé en Sibérie.

3.2 Investigation

Qu'un jugement soit résolu ou non, le ministre de la défense peut faire autant d'investigation qu'il le veut sur les membres du PB en plaçant un pion "?" sur leur carte mais reçoit un SP par marqueur. Il ne peut le faire sur quelqu'un qui vient d'être acquitté durant le même tour.

3.3 Fermeture d'une investigation

Le ministre de la défense (ou son remplaçant s'il est inactif) peut fermer une investigation en retirant le pion "?" au coût d'un SP par marqueur.

3.4 Ordre de succession

Si le ministre de la défense ne veut pas agir la phase est terminée. S'il est inactif ou le poste vacant, c'est au ministre des affaires étrangères d'agir (3A) ensuite au chef du KGB (3B), le chef du Parti (3C) et le ministre de l'industrie (3D). Si un politicien actif avec le pouvoir d'agir à cette phase ne veut pas le faire, la phase est finie.

4. phase de SANTE

Tous les membres du PB doivent faire un lancer sur la table de Santé. Ceux qui sont au Sanatorium utilisent la table "taking cure at sanatorium", les autres utilisent la table "At work".

Un personnage recevant une troisième croix rouge décède et va au "Kremlin Wall".

5. phase de COMMISSION FUNERAIRE

Cette phase n'est résolue que si le poste de chef du parti est libre. Le ministre des affaires étrangères doit nommer un successeur (autre que lui-même) du 1er niveau. Le nommé peut être inactif. S'il n'y a pas de successeur au 1er niveau, il en choisit un du deuxième. Si personne du PB n'est disponible, il devient automatiquement chef du parti. Le nommé doit être confirmé par un vote du PB (rappel: seuls les membres actifs votent). Le ministre des affaires étrangères ne peut voter contre son nommé, ni le nommé voter contre

KREMLIN

lui-même. 3 votes négatifs font annuler l'élection (quelque soit le nombre de votants) et ajoute un SP au ministre des affaires étrangères.

Si le premier nommé échoue, le ministre des affaires étrangères doit choisir un candidat parmi ceux qui ont voté contre le premier nommé. Si ce second nommé échoue également le ministre des affaires étrangères prend un SP et devient automatiquement chef du Parti. Si le ministre des affaires étrangères n'a pas d'IP déclarés, il nomme automatiquement le plus vieux politicien éligible.

5.1 Ordre de succession

Un politicien ne peut refuser l'opportunité de nommer un successeur. Mais si le poste du ministre des affaires étrangères est libre ou inactif, la nomination passe au chef de l'idéologie (5A), au chef du KGB (5B), au ministre de l'Industrie (5C), au ministre de l'Economie (5D), au ministre des Sports (5E) et au ministre de la Défense (5F).

6. phase de REMPACEMENT

Le chef du Parti peut changer les politiciens de poste au sein d'un même niveau sans prendre de SP.

6.1 Promotion, rétrogradation

Après avoir fait les changements au sein d'un même niveau, le chef du Parti peut promouvoir ou rétrograder les politiciens (actifs ou non) qu'il désire. Ces mouvements sont limités à un niveau (il ne peut promouvoir un des candidats au 1er niveau) et coûtent un SP par promotion/rétrogradation (le chef du Parti ne peut pas se faire descendre de niveau).

Ex: le chef du Parti veut rétrograder un politicien du 2nd niveau vers les candidats mais comme il n'y a pas de place disponible chez les candidats, il doit promouvoir un candidat au 2nd niveau (ou le rétrograder dans la case People) pour libérer une place.

6.11 Progression par âge

Après les promotions, rétrogradations le chef du Parti annonce qu'il a fini. Chaque place vacante du 1er niveau est rempli dans l'ordre de succession en promouvant le plus vieux membre du 2nd niveau et s'il n'y en a pas c'est le plus vieux candidat qui monte. S'il n'y a pas de candidat c'est le plus vieux du peuple. Il n'y a pas de SP infligés pour ces progressions automatiques par âge.

6.2 Promotions du 1er niveau

Le chef du KGB (6A) peut maintenant promouvoir autant de candidats qu'il veut au 2nd niveau et autant de politiciens du peuple vers les candidats. Chaque promotion lui coûte un SP. Il ne peut faire de rétrogradation, ni de changement de poste. Il ne peut promouvoir un politicien que d'un niveau. Si le chef du KGB est inactif ou ne veut pas faire ces promotions, il est remplacé par le ministre des affaires étrangères (6B) et ensuite par le ministre de la Défense (6C) pour les promotions restantes.

6.21 Progression à l'âge

Après les promotions faites par les membres du 1er niveau, les postes vacants du 2nd niveau sont remplis dans l'ordre de succession en fonction de l'âge (le plus vieux d'abord). S'il n'y a pas de candidats, ce sont les politiciens du peuple qui montent au 2nd niveau. Pas de SP infligés pour ces progressions automatiques.

6.3 Promotions du 2nd niveau

Le chef de l'idéologie (6D) peut maintenant promouvoir autant de politiciens aux places vides des candidats au coût d'un SP par promotion. S'il reste des promotions à effectuer c'est au tour du ministre de l'industrie (6E) puis du ministre de l'économie (6F) et du ministre des Sports (6G).

6.31 Progression par âge

S'il reste des postes vacants chez les candidats, ils sont investis par les politiciens du peuple les plus vieux.

6.4 Fin du jeu

S'il est impossible de remplir les 8 postes du PB à la fin de la phase 6, le jeu s'arrête et c'est le joueur contrôlant le membre le plus élevé et actif qui gagne.

6.5 Règles sur l'âge

L'âge d'un politicien est son âge initial plus les SP qu'il a récolté. si 2 politiciens ont le même âge (avec les SP), c'est celui qui a l'âge initial le plus élevé qui est promu.

Même si un membre du PB peut promouvoir un politicien que d'un niveau par phase, ce politicien peut être promu plusieurs fois durant cette phase par différents membres du PB et /ou progresse à l'âge.

7. phase de REHABILITATION

Chaque membre du PB dans l'ordre de vote a la possibilité de réhabiliter autant d'occupants de Sibérie qu'il désire. Chaque membre libéré lui coûte 5 SP. Les libérés vont au peuple et gardent leur SP et problèmes de santé. Les IP non déclarés restent les mêmes.

8. phase de PARADE

Sauf s'il est au Sanatorium, le chef du Parti doit se tenir à la tribune pour la parade d'Octobre. S'il est en bonne santé il réussit cette parade. S'il est malade il prend un SP et doit faire ≥ 7 pour réussir. S'il est très malade, il prend 2 SP et doit faire ≥ 14 pour réussir.

En cas de réussite le joueur place un marqueur de sa faction pour l'année en cours dans le Tally Track. En cas d'échec on place un marqueur +.

Le 1^{er} joueur à avoir 3 de ses marqueurs a gagné.

RETRAITE

Un homme politique qui atteint 96 ans doit se retirer à la fin de la phase en cours. IL ne peut plus faire d'actions pouvant lui apporter des SP jusqu'à son départ.

A

Nestor APARATSHIK 80 ans
FORCE : KGB
FAIBLESSE : sport

Hobbies : saluer

Ambition : chanter *L'Internationale* à la Parade d'Octobre

Vieux et décrépi, mais saluant toujours après toutes ces années, le Chef du Parti continue de défier les lois de la médecine moderne. D'aucuns suggèrent que cette longévité réside dans son refus répété d'entrer en clinique, scène de nombreux "accidents" ; d'autres avancent comme explication ses nombreuses visites en Sibérie. La vision de ses anciens collègues qui travaillent dur dans les mines de sel ne cesse de le ravir.

B

Lech SCHUKRUTOFF 75 ans
FORCE : économie
FAIBLESSE : défense

Hobbies : travail, travail, travail

Ambition : mourir au boulot

Nombreux sont ceux qui aurait juré encore récemment que "Vieux Lech" était mort depuis un bail.

Dire que Lech manque de charisme équivaut à dire que le Sahara manque de neige. Toutefois, Lech jouit du soutien considérable du monde paysan, et ceci, combiné à son manque total de personnalité, fait de lui un favori dans la course au pouvoir.

C

Alexej GOFERBROK* 74 ans
FORCE : défense
FAIBLESSE : KGB

Hobbies : le jeu

Ambition : récupérer le tank qu'il a perdu au poker

Alexej est considéré par ses pairs de l'Armée Rouge comme le roi des stratèges, mais sa carrière ne s'est jamais vraiment remise d'une péripétie malheureuse de la Grande Guerre Patriotique. Succombant à son péché mignon, il perdit à Stalingrad son T-34 contre un prisonnier de guerre italien. En vrai sportif, il ne revint pas sur sa parole, et ses prisonniers italiens purent rejoindre - en T-34 - les lignes de l'Axe. Goferbok échappa par miracle au peloton d'exécution en leur proposant une partie de roulette russe qui lui laissa à jamais une réputation de joueur de la dernière heure.

* *Alexej CASSE-AUX-BARBITURIQUE*

D

Petr NIEWITKO 73 ans
FORCE : industrie
FAIBLESSE : affaires étrangères

Hobbies : faire un tour en véhicule militaire

Ambition : envahir l'Australie

Depuis toujours, son nom fut mal orthographié, et depuis, Petr a toujours été complexé par quelque chose. Ce qui explique peut-être son amour des chars d'assaut, dont il apprécie les ballets sophistiqués dans les plaines afghanes.

A 73 ans, Petr atteint le zénith de sa carrière politique, et beaucoup l'engagent à postuler aux plus hautes destinées. Cependant, macho indémodable, saluer pour lui est un geste un peu dépassé.

E

Karel KRAKEMHEDS* 72 ans
FORCE : économie
FAIBLESSE : affaires étrangères

Hobbies : collectionner les bouteilles de vodka consignées (et les autres)
Ambition : boire, boire, et être saoul

Toujours bondissant à 72 ans, Karel est l'un des membres les plus extravertis (pour ne pas dire alcoolisés) des hautes sphères du pouvoir soviétique.

Sa marque favorite : "Vallée de la Vodka" de son Ukraine natale. Il est connu pour éviter toute conversation politique, se contentant de points de vue très centristes, hormis le sujet de la boisson.

Plutôt populaire parmi les masses du même nom, notamment pour sa campagne "Vodka pour l'Aeroflot", une tentative avortée d'imposer sur les lignes régulières de la compagnie nationale sa boisson favorite.

* *Karel PETEZLEURLAGUEULE*

F

Andrej PURGEMOFF* 71 ans
FORCE : défense
FAIBLESSE : économie

Hobbies : l'espionnage
Ambition : être agent double

Depuis qu'il est tombé du Mur de Berlin en poursuivant un pigeon voyageur ennemi, l'infortuné Andrej n'est plus tout à fait sûr de qui il est, ou était. Même si cet infortuné accident aurait du lui valoir une médaille en d'autres temps, il lui a plutôt valu quelques plaisanteries de mauvais goût sur ce "lapsus freudien". Jamais tout à fait sûrs de lui, ses collègues du Kremlin se contentent d'acquiescer à toutes ses propositions (et contre-propositions).
Comptez sur lui pour saluer deux fois.

* *Andrej PURGEZLESTOUS*

G**Diwan PALAVRIAN**

70 ans

FORCE : sport

FAIBLESSE : idéologie

Hobbies : collectionner les admiratrices athlétiques**Ambition** : avoir une collection complète de *L'Equipe*

Diwan est la contradiction vivante de l'adage populaire qui veut "un esprit sain dans un corps sain". Malgré ses déclarations moralisatrices et ses nombreuses conférences sur "le besoin de discipline", Diwan a été l'acteur d'un certain nombre de vilaines affaires. Le dernier en date a failli faire stopper le Transsibérien pour un arrêt imprévu en rase campagne sibérienne. Heureusement pour Diwan, la dame n'a pas porté plainte.

H**Nicolas SHOOTEMDEDSKY*** 69 ans

FORCE : industrie

FAIBLESSE : défense

Hobbies : les petites explosions**Ambition** : une grosse explosion

Nikki, le "savant fou" de Moscou, est suspecté d'avoir trop regardé les films de Boris Karloff. Il a en effet une tendance marquée à avaler d'étranges potions ou à faire exploser les assistants de son laboratoire. Ses collègues du Politburo le voient comme un joyeux excentrique inoffensif. Capable d'exploser en saluant.

* *Nicolas DESCENDEZLES*

I**Anatol MISCHIF***

69 ans

FORCE : KGB

FAIBLESSE : défense

Hobbies : faire des accusations sauvages**Ambition** : annexer la Chine

La légende veut que son profond dégoût de tout ce qui est chinois vienne d'un mauvais souvenir laissé par un pâté impérial(iste) mal préparé au restaurant kievois *Le Canard Rouge*. En fait, Anatol n'aime personne et est à peu près aussi populaire qu'un requin dans une piscine. Pas très brillant non plus, il croyait encore récemment que la perestroïka était une danse folklorique grecque. On trouve les seuls amis d'Anatol au KGB, qui font de leur mieux pour encourager son hobby.

* *Anatol DEGATS*

J**Antonj TALKSALOTT***

67 ans

FORCE : idéologie

FAIBLESSE : économie

Hobbies : collectionner les cassettes de ses discours**Ambition** : un contrat avec une maison de disques

Homme du Peuple au style très personnel, Antonj est l'un des rares vrais prolétaires du Politburo, ce qu'il ne manque jamais de rappeler.

Malheureusement, son amour de l'homme de la rue n'est pas partagé, peut-être à cause de sa façon brusque de se comporter avec ses adversaires politiques ; il les abat.

Ce pointe d'intolérance s'étend également à son assistance ; il lui est arrivé de promettre à l'auditoire, pour ne serait-ce qu'un léger murmure de désapprobation, le bannissement à vie dans les steppes sibériennes.

Si jamais il venait à saluer, vous pouvez être sûrs que tout un chacun répondrait à son salut (par peur des représailles).

* *Antonj PARLEBEAUCOUP*

K

Eduard BOREMTODEV* 66ans
FORCE : affaires étrangères
FAIBLESSE : sport

Hobbies : proposer des résolutions
Ambition : interdire le sport

Considéré comme une tête d'oeuf, plutôt que né, il a probablement éclos. Il passe ainsi la plupart de son temps dans la bibliothèque du Kremlin à étudier des choses qui ne sont probablement pas passés en Grèce il y a quelques millions d'années. Largement influencé par Platon "*qui a eu quelques bonnes idées*", mais "*qui a eu tout faux à propos de la démocratie*".
N'aime pas voter mais saluerait bien.

* *Eduard ENNUYEUXAMOURIR*

L

Igor DOBERMAN 65 ans
FORCE : sport
FAIBLESSE : affaires étrangères

Hobbies : prendre des bains de soleil en Sibérie
Ambition : être le chef

Igor est, sans aucun doute, le plus macho des moscovites. On a dit de son regard qu'il pouvait faire geler une vodka-tonic à 5 pas. Craint par Bungaloff, détesté par Patina, Doberman est en fait un loup solitaire qui n'est jamais plus heureux en extension sur des barres asymétriques ou à la chasse de quelque athlète féminine égarée.
Déteste les étrangers.

M**Serguej EATSTUMUCH*** 64ans

FORCE : défense

FAIBLESSE : sport

Hobbies : cuisiner des recettes gastronomiques à base de patates**Ambition :** s'acheter un *Frigidaire*

Connu comme le "Gros Dégueulasse" soviétique, Serguej est aussi un garçon particulièrement détestable, à tel point qu'on a pu un moment le prendre pour un agent de la CIA. Malgré les ragots, sa carrière est un vrai modèle de médiocrité, et toute erreur supplémentaire de sa part mettrait gravement en danger tout espoir de promotion.

Conscient néanmoins que le pouvoir reste à prendre, Serguej passe le plus clair de son temps au pool de secrétaires du Kremlin à reluquer la donzelle tout en mangeant du caviar à la louche.

* *Serguej MANGETROP*

N**Boris KARRIENKO***

63 ans

FORCE : affaires étrangères

FAIBLESSE : idéologie

Hobbies : les livres étrangers et les cigarettes françaises**Ambition :** *parler français*

Boris a toujours été considéré (par lui-même en tout cas) comme l'un des moscovites les plus débonnaires. On le voit rarement en public sans un livre étranger à la main, bien qu'il ne parle, ou ne lise, que le russe.

Plutôt francophile, Boris n'aimerait rien de mieux que s'asseoir dans une *brasserie parisienne* pour refaire le monde comme un Jean-Paul Sartre de seconde catégorie.

Si jamais il salue, ce sera avec style.

* *Boris PRENDS CAETTIRETOI*

O**Oleg SATIN**

62 ans

FORCE : idéologie

FAIBLESSE : KGB

Hobbies : porter des costumes italiens**Ambition** : remplacer Don Johnson dans *Miami Vice*

Le principal titre de gloire d'Oleg est d'avoir été élu "Homme le Mieux Habillé de Tachkent". Doué d'une grande intelligence, mais plutôt dandy, Oleg écume les cafés de Moscou en citant Dostoïevsky et Armani, au grand dam des prolétaires. Nombreux sont ceux qui aimeraient le voir saluer, juste pour voir ce qu'il portera ce jour-là.

P**Iwan MANJAK**

61 ans

FORCE : économie

FAIBLESSE : industrie

Hobbies : mesurer les retombées nucléaires**Ambition** : être réincarné en plante

Après la tragédie de Tchernobyl, l'écologie commence à faire une percée en URSS. Iwan est l'un des premiers à emboîter le pas, ce qui ne surprendra personne de la part ce roi des marottes tarabiscotées : il fut l'un des premiers à vendre des hula-hoop au marché noir de Leningrad à la fin des années 50.

Depuis son retour de Sibérie où il a brillamment réussi sa phase de réhabilitation grâce à ses talents de sycophante, il est pour le moment en poste à Washington.

Etoile montante du Politburo, Iwan devrait encore faire du chemin, s'il peut trouver suffisamment de mains à serrer et de bébés à embrasser.

Q

Tigran ZENJARPLAN* 60 ans
FORCE : affaires étrangères
FAIBLESSE : KGB

Hobbies : l'informatique et la construction de bouliers
Ambition : arriver à une réunion avant la fin

Sa tendance naturelle à la procrastination lui a souvent causé pas mal d'ennuis, même si ce penchant est à la base de sa principale contribution au Parti - le remplacement du Plan Quinquennal (du fait de l'impossibilité d'atteindre les quotas) par un Plan Décennal avec quotas doubles.

Personne ne comprend ce que ce plan va améliorer exactement, mais ça semblait être une bonne idée à l'époque.

* *Tigran PLANDECENNAL*

R

Juri NIKOTIN 59 ans
FORCE : industrie
FAIBLESSE : sport

Hobbies : rouler ses cigarettes lui-même
Ambition : aucune

Par l'ensemble de ses collègues du Politburo, Juri est considéré comme par trop décadent pour être envoyé ailleurs qu'en Sibérie.

La rumeur moscovite veut aussi que Juri ait un penchant affirmé pour les petites cigarettes coniques au goût étrange, que ses collègues de l'Armée Rouge lui ramènent d'Afghanistan. L'un des rares moscovites à refuser une Marlboro.

S**Ludmilla PATINA**

58 ans

FORCE : affaires étrangères

FAIBLESSE : défense

Hobbies : organiser des réunions
tupperware**Ambition** : devenir la Première Dame
de Russie

Si Madame Thatcher était la “Dame de Fer”, Ludmilla est plutôt du genre “Poupée Barbie”. Mais attention : sous la chemise de soie bat un cœur de mata-hari qui a su faire cracher à bon nombre de diplomates occidentaux des secrets confidentiel-défense en moins de temps qu’il ne faut pour prononcer le mot “machiavélique”.

Malgré cela, et malgré sa passion pour les ustensiles de cuisine américains, Lud’ se voit plutôt comme une féministe qui n’irait pas par quatre chemins pour briser l’écrasante domination masculine du Politburo, avec ou sans l’aide de la promotion-canapé.

T**Mikail STRYCHNIN**

57 ans

FORCE : idéologie

FAIBLESSE : industrie

Hobbies : les ragots**Ambition** : promouvoir l’image des
concierges

Généralement considéré comme la Section Désinformation du KGB à lui tout seul, Mikail est l’un des hommes les plus puissants du Kremlin. Sa force réside principalement dans sa capacité inouïe à créer des rumeurs contre ses ennemis, une technique qu’il tient de ses parents, concierges à Volgograd.

Prépare actuellement une thèse sur “La philosophie, une arme”.

U**Wassily PROTZKY**

56 ans

FORCE : défense

FAIBLESSE : idéologie

Hobbies : collectionner les médailles**Ambition :** virer le Chef du Parti

Wassy est un partisan de la ligne dure dans tous les domaines, de la Défense Nationale à la vodka dans les écoles. Pas de baratin sur le Désarmement ou la Détente chez lui, il ferait sauter la planète aussi facilement qu'il manoeuvre sa tour aux échecs. Malgré son image de dur, Wassy a l'oreille musicale. Sa *Symphonie pour Mines de Sel* s'est classé dans le Top50 dès la première semaine.

V**Natasha NOGOODNIK***

55 ans

FORCE : économie

FAIBLESSE : KGB

Hobbies : les fourrures hors de prix**Ambition :** posséder un manteau en Elan du Canada avec un col en Ecureuil

Féministe convaincue, personne n'accusera Natasha de s'être fait une place au Politburo par un quelconque manquement à la vertu. Avec un visage qui arrêterait une pendule, la plupart de ses associés vivent dans l'angoisse d'un dîner en tête-à-tête avec elle, car des rumeurs mesquines la soupçonnent de vouloir défier l'horloge biologique de la maternité. Malgré cela, on peut régulièrement croiser sa silhouette imposante en compagnie de Boris Badenuff.

* *Natasha MAUVAISEFILLE*

W**Leonid BUNGALOFF** 54 ans

FORCE : sport

FAIBLESSE : industrie

Hobbies : administrer des punitions corporelles**Ambition** : être le Rambo russe

Depuis qu'on lui a démoli son château de sable sur les plages de la Mer Noire, Leonid a décidé de montrer au monde entier de quel bois il se chauffait. Après ce pénible incident, Leonid s'est commandé au marché noir le cours par correspondance "*Mr Muscle, vous aussi, en 3 semaines, vous pouvez avoir un corps d'athlète*".

S'il a bien reçu le cours, il n'a pas trouvé les muscles.

Des rumeurs confirment que Leonid est toujours célibataire.

X**Boris BADENUFF*** 53 ans

FORCE : sport

FAIBLESSE : économie

Hobbies : la chasse sportive**Ambition** : compléter sa collection de trophées : un élan et un écureuil

La carrière de Boris au NKVD fut écourtée prématurément par suite d'échecs répétés lors de missions d'espionnage. Sa crédibilité fut d'autant plus affectée qu'il tenta de justifier ces échecs "*par l'interférence inopportune de mammifères à fourrure*".

Très susceptible sur le sujet de sa taille, Boris ne place pas sa confiance dans les êtres de plus d'un mètre soixante.

Il continue cependant de faire du lobbying pour sa solution aux pénuries de blé : le Rouble Commestible.

* *Boris ASSEZMAUVAIS*

Y**Ulan PUTSCHNIK**

52 ans

FORCE : KGB

FAIBLESSE : affaires étrangères

Hobbies : lire les livres de John Le Carré**Ambition** : être “Un Pur Espion”

Vivant dans un monde infesté par la paranoïa et le double-jeu, Ulan suspecta un moment sa belle-mère d’être un agent de la CIA. Il passe d’ailleurs le plus clair de son temps à scruter de sa fenêtre les allers et venues des passants de la Place Rouge. Terrifié à l’idée d’aller à l’hôpital, il est convaincu qu’ “ils” sont tous là pour lui faire la peau. Il a probablement raison.

Z**Viktor WASOLIN**

50 ans

FORCE : KGB

FAIBLESSE : économie

Hobbies : chasser les camarades en jupe**Ambition** : vivre vite, mourir jeune

Avec sa réputation de fou furieux, Vik est bien parti pour réussir la deuxième partie de son ambition. Ce “révolutionnaire sans cause” est aussi considéré comme la tête pensante de “L’Asile”, un groupe de pseudo-intellectuels qui écrivent des articles rageurs dans la presse underground moscovite, *Casusbelik* ou *Jeuëstrategik*, par exemple. Viktor a des liens solides avec les éléments les plus radicaux du KGB, ce qui a assuré sa survie jusqu’à aujourd’hui.

1. EPIDEMIE DE FIEVRE

C'est la petite fièvre ! Tous les jets de Santé sont à -1. A jouer dans n'importe quelle phase Santé. Une seule carte **EPIDEMIE DE FIEVRE** peut être jouée par an.

2. EPIDEMIE DE FIEVRE

C'est la grosse fièvre ! Tous les jets de Santé sont à -2. A jouer dans n'importe quelle phase Santé. Une seule carte **EPIDEMIE DE FIEVRE** peut être jouée par an.

3. NOUVEAU CHAMP DE PETROLE EN SIBERIE

Sa découverte renforce la position du Ministre de l'Economie. Tous les jets de Purge sont à -3. Le Chef du Parti ne peut démettre le ministre ou le changer à un poste du second niveau sans sa permission. A jouer n'importe quand (même après un jet de Purge, pour le modifier). Retirez cette carte à la fin de la Phase 6.

4. TENTATIVE D'ASSASSINAT

Assassinez un politicien sur un jet de dé \geq à son score de Purge.

Si le dé est < 1 à son score de Purge, il prend **++**, si le dé est < 2 à son score de Purge, il prend **+**.

Le joueur qui contrôle la victime peut accuser n'importe quel politicien de cette tentative d'assassinat. Sur un jet ≥ 12 , ce politicien est inculpé ; un verdict de culpabilité signifie la mort, s'il est déclaré innocent, le politicien reçoit un marqueur **"?"**.

5. ALIBI

Cette carte lave de tout soupçon un politicien accusé d'Assassinat ou d'Espionnage. Tout marqueur **"?"** doit être enlevé. Une condamnation sera transformée en acquittement, et l'accusateur recevra ses points de stress comme en cas d'acquittement. A jouer immédiatement après une Accusation.

6. SORTIE DU SANATORIUM

Faites sortir un politicien du sanatorium pour une phase.

A la fin de cette phase, il doit y retourner. A jouer n'importe quand.

7. VISITE AU SANATORIUM

Envoyez un politicien au Sanatorium sur un jet de dé ≥ 13 .

- +1 au dé s'il est malade (+)
- +2 au dé s'il est très malade (++)

Un politicien envoyé au Sanatorium peut revenir à la fin de la phase ou rester s'il le souhaite jusqu'à la fin de l'année. A jouer n'importe quand.

8. VISITE AU SANATORIUM

Envoyez un politicien au Sanatorium sur un jet de dé ≥ 14 .

- +1 au dé s'il est malade (+)
- +2 au dé s'il est très malade (++)

Un politicien envoyé au Sanatorium peut revenir à la fin de la phase ou rester, s'il le souhaite, jusqu'à la fin de l'année. A jouer n'importe quand.

9. SORTIE DU SANATORIUM

Faites sortir un politicien du sanatorium pour une phase.

A la fin de cette phase, il doit y retourner. A jouer n'importe quand.

10. MAUVAIS DIAGNOSTIC

Forcez un politicien à relancer les dés pour son jet de Santé. Ce jet de dé peut être à -2 ou à +2. A jouer pendant la phase Santé.

11. CONSULTEZ UN SPECIALISTE

Offrez un médecin occidental à votre politicien. Il lancera ses jets de Santé à +3 tant qu'il restera au Sanatorium. A jouer avant le jet de Santé.

12. REHABILITATION PAR LE PRESIDENT

Faites sortir un politicien de Sibérie sans que ça ne vous coûte rien, et sans l'aide d'un membre du Politburo. A jouer n'importe quand. Le politicien retourne au Peuple.

13. CURE D'HORMONES D'ABEILLE

Votre politicien gagne 5 ans (SP) grâce à cette cure (NB : jamais en dessous de l'âge imprimé sur la carte). A jouer n'importe quand.

14. LA GRELE RUINE LA RECOLTE DE BLE

La première purge doit être dirigée contre le Ministre de l'Economie. Le jet de Purge se fait à +3. Si aucune purge n'est envisagé par la Direction du KGB, le Chef de l'Idéologie peut purger le Ministre puis le Directeur du KGB (+3 également). A jouer au début de la phase de Purge.

15. LES DISCUSSIONS SUR LE DESARMEMENT DEGENERENT

La première purge doit être dirigée contre le Ministre des Affaires Etrangères. Le jet de Purge se fait à +3. Si aucune purge n'est envisagé par la Direction du KGB, le Chef de l'Idéologie peut purger le Ministre puis le Directeur du KGB (+3 également). A jouer au début de la phase de Purge.

16. LES ACCORDS RUSSO-AMERICAINS SUR LE BLE ECHOUE

Le Ministre des Affaires Etrangères est déchu au rang du Peuple. Tous les points d'influence (IP) restent intacts. A jouer n'importe quand.

17. REVELATIONS DU KGB

Démasquez tous les points d'influence (IP) sur le politicien choisi. Si jamais le contrôle du Directeur du KGB venait à changer de mains à cette occasion, c'est le nouveau contrôleur qui détermine quel politicien doit être démasqué. (NB : vous n'avez pas besoin de contrôler le KGB pour jouer cette carte.) A jouer n'importe quand.

18. LE FILS DU DIRECTEUR DU KGB DESERTE

La première purge doit être dirigée contre le Directeur du KGB par le Chef de l'Idéologie. Le jet de Purge se fait à +3. Si aucune purge n'est envisagée par le Chef de l'Idéologie, le Chef du Parti peut purger le KGB puis tenter de purger le Chef de l'Idéologie (+3 également). A jouer au début de la phase de Purge.

19. CHANTAGE

Donnez cette carte à un joueur dont l'un des politiciens lance une purge ou une Enquête de Contre-Espionnage. Il devra y renoncer pour la durée de la partie. Le joueur que vous faites chanter doit garder cette carte jusqu'à la mort ou l'envoi en Sibérie de l'un des deux politiciens (le purgeur ou le purgé). Cette carte ne peut être jouée qu'une fois.

20. CHANTAGE AU CHEF DU PARTI

Donnez cette carte au joueur qui contrôle le Chef du Parti. Il devra accéder à votre demande de promotion (ou au renvoi) d'un politicien, que ce soit un changement de niveau ou un changement de poste au sein du même niveau. Ce chantage dure tant que le joueur contrôle le Chef du Parti. Il doit garder cette carte jusqu'à la mort ou l'envoi en Sibérie de l'un des deux politiciens (le Chef du Parti/le maître-chanteur). Cette carte ne peut être jouée qu'une fois.

21. DROGUE MIRACLE

Les scientifiques russes ont découvert un médicament miracle. Enlever une **+** du politicien de votre choix. A jouer n'importe quand.

22. REVELATIONS DE LA PRAVDA

L'actuel Chef de l'Idéologie arbitrera désormais tous les conflits d'influence pour le contrôle d'un politicien (même si il y a un 3° contrôleur ou que quelqu'un se soit déclaré en premier). Il peut même revenir sur des conflits précédents. Cette carte est valable aussi longtemps qu'il reste Chef de l'Idéologie et qu'il est contrôlé par la même faction à la fin de chaque phase. A jouer uniquement quand le Chef de l'Idéologie a comme Force (Strength) : idéologie.

23. LE JEU DU POUVOIR

Une faction choisie au hasard doit déclarer un certain nombre (lancer un Dé 20) de ses points d'influence (IP) sur les politiciens qu'il contrôle. Si le résultat ne le satisfait pas, le joueur qui joue cette carte peut:

- changer de faction, ou
- relancer le dé pour changer le nombre d'IP.

Si cette faction n'a pas assez d'IP non déclarés, cette carte n'a pas d'effet.

24. GLASNOST

Si vous contrôlez le Chef du Parti, vous pouvez changer de politique en réussissant un jet ≥ 10 . Ajoutez +1 pour chaque vote du Politburo que vous contrôlez avant de jeter le dé. Si le jet est réussi, vous pouvez ajouter 1 point d'influence (IP) sur tous les politiciens que vous contrôlez actuellement. Si vous échouez, vous devez enlever un point à tous les politiciens que vous contrôlez actuellement. A jouer n'importe quand.

25. DEFAITES EN AFGHANISTAN

Le Ministre de la Défense est déchu au rang du Peuple. Tous ses points d'influence (IP) restent intacts. A jouer n'importe quand.

**26. MATHIAS RUST
ATTERRI SUR LA PLACE ROUGE.**

La première purge doit être dirigée contre le Ministre de la Défense. Le jet de Purge se fait à +3. Si aucune purge n'est envisagé par la Direction du KGB, le Chef de l'Idéologie peut purger le Ministre puis le Directeur du KGB (+3 également). A jouer au début de la phase de Purge.

**27. ON CRITIQUE NOTRE
ENGAGEMENT EN AFGHANISTAN**

La première purge doit être dirigée contre le Chef de l'Idéologie. Le jet de Purge se fait à +3. Si aucune purge n'est envisagé par la Direction du KGB, le Chef du Parti peut purger le Chef de l'Idéologie puis le Directeur du KGB (+3 également). A jouer au début de la phase de Purge.

**28. UN BOEING 747 ABATTU PAR
DEUX MIG**

En fait, ce "*durcissement de la lutte contre l'espionnage impérialiste*" renforce la position du Chef de l'Idéologie. Tout jet de Purge contre lui se fait à -3. Le Chef du Parti ne peut le démettre de son poste ou le changer à un poste du second niveau sans sa permission. A jouer n'importe quand, même après un jet de purge pour le modifier. Enlevez cette carte à la fin de la Phase 6.

**29. L'EXPORTATION DE VOITURES
SOVIETIQUES EST RIDICULISE PAR
L'OCCIDENT**

La première purge doit être dirigée contre le Ministre de l'Industrie. Le jet de Purge se fait à +3. Si aucune purge n'est envisagé par la Direction du KGB, le Chef du Parti peut purger le Chef de l'Idéologie puis le Directeur du KGB (+3 également). A jouer au début de la phase de Purge.

**30. SUCCES DU PROGRAMME
SPATIAL**

Il renforce la position du Ministre de l'Industrie. Tout jet de Purge contre lui se fait à -3. Le Chef du Parti ne peut démettre le ministre de son poste ou le changer à un poste du second niveau sans sa permission. A jouer n'importe quand, même après un jet de purge pour le modifier. Enlevez cette carte à la fin de la Phase 6.

31. BOYCOTT OLYMPIQUE

La première purge doit être dirigée contre le Ministre des Sports. Le jet de Purge se fait à +3. Si aucune purge n'est envisagé par la Direction du KGB, le Chef du Parti peut purger le Chef de l'Idéologie puis le Directeur du KGB (+3 également). A jouer au début de la phase de Purge.

Les cartes noires sont à effet immédiat, les cartes rouges ont des effets qui durent

32. MEDAILLES AUX J.O.

Elles renforcent la position du Ministre des Sports. Tout jet de Purge contre lui se fait à -3. Le Chef du Parti ne peut le démettre de son poste ou le changer à un poste du second niveau sans sa permission. A jouer n'importe quand, même après un jet de purge pour le modifier. Enlevez cette carte à la fin de la Phase 6.

33. CRISE DES MISSILES A CUBA

Tous les membres du Politburo doivent retourner à leur poste. Toutes les visites au Sanatorium sont annulées pour le reste de l'année (même celles offertes par les autres cartes INTRIGUE). A jouer n'importe quand.

34. VACCINATION

Faites vacciner un ou plusieurs politiciens de votre choix et annulez les malus aux jets de Santé des cartes "**EPIDEMIE DE FIEVRE**". A jouer avant leurs jets de Sant