

CAMARADE



Camarades paysans ! Faites le meilleur usage de la terre, de la technologie, des engrais et de toutes nos ressources matérielles !!

CAMARADE



Animateurs culturels : Mettez vos talents et votre expertise au service du peuple, au service du Communisme !!

CAMARADE



Citoyens d'URSS !! Suivez strictement la Constitution de l'Union, le Fondement de nos vies !

CAMARADE



Jeunes Gens ! Étudiez continuellement pour vivre, travailler, lutter comme de vrais Léninistes, de vrais Communistes !!

CAMARADE



Longue vie à notre glorieuse Armée Rouge qui protège la paix des peuples de l'Union Soviétique

CAMARADE



Longues vies aux femmes d'Union Soviétique, patriotes ardentes, travailleuses constantes et membres inébranlables de notre société !!

CAMARADE



Bâtisseurs !! Construisez rapidement, durablement, bon marché et selon les standards de la technologie contemporaine !

CAMARADE



Longues vies aux Komsomol Léninistes, glorieuses avant-gardes des jeunes bâtisseurs du Communisme !

CAMARADE INFORMATEUR



Interroge les autres camarades pour débusquer le Dissident !! Recrute de nouveaux informateurs !!

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE



CAMARADE

CAMARADE DISSIDENT



Camarade Dissident !
Répand le beau mot de
« GLASNOST » !! Mais prend bien
garde à l'informateur...

CAMARADE PRESIDENT



Conduisez le Parti communiste au travers
du Vote, de la Commission et de
l'Interrogatoire ! Passez cette carte à la
fin du tour à votre voisin de gauche !

CAMARADE DISSIDENT



Camarade Dissident !
Répand le beau mot de
« PERESTROÏKA » !! Mais prend bien
garde à l'informateur...

CAMARADE VOTE POUR GLASNOST



CAMARADE VOTE
POUR PERETROÏKA

CAMARADE VOTE POUR GLASNOST



CAMARADE VOTE
POUR PERETROÏKA

CAMARADE VOTE POUR GLASNOST



CAMARADE VOTE
POUR PERETROÏKA

CAMARADE VOTE POUR GLASNOST



CAMARADE VOTE
POUR PERETROÏKA

« Camarades » Règles (5-10 joueurs) Traduit par Ludovic Nierres

Mise en place :
Mélangez faces cachées les deux cartes « liberté » du dissident. En sélectionnant une et poser l'autre sur le côté. Ces deux cartes doivent rester secrètes. Ajouter ensuite à la carte « liberté » choisie la carte « Informateur » et autant de cartes « camarade » que nécessaires pour que chaque joueur reçoive une de ces cartes « rôle » (retirer les éventuelles cartes « camarade » en surplus de la partie). Mélanger toutes ces cartes et en distribuer une à chacun. Le premier Président est désigné au hasard et reçoit la carte « Camarade Président ». Prendre enfin un nombre de cartes « bulletin » égal à la moitié du nombre total de joueurs (3 pour 5-6 joueurs, 4 pour 7-8 joueurs, 5 pour 9-10 joueurs).

But du jeu :
L'informateur (le joueur qui possède actuellement la carte « Informateur ») gagne s'il trouve la carte « liberté » du dissident. Les autres joueurs gagnent en se passant la carte « liberté » du dissident en votant pour la liberté (« Perestroïka » ou « Glasnost ») correspondant à cette carte « liberté » du dissident.

Déroulement :
Chaque tour de jeu comprend trois phases : Phase de vote, phase de Commission, phase d'Interrogatoire. En dehors de certains moments précis, prévus dans ces règles, les joueurs ne doivent jamais révéler publiquement leur(s) carte(s) « rôle ».

A) Vote :

Le Président va débiter son tour en désignant le « Collège électoral » : tous les joueurs à qui il va donner une carte « Bulletin » vont former ce collège. Important ! Le Président ne peut pas s'auto désigner pour faire partie du Collège électoral. Les électeurs vont alors procéder à un vote secret : Chacun va placer sous la carte des règles son bulletin de manière à ce que le côté dirigé vers la table corresponde à son vote : Parti ou Liberté du dissident. Le Président recueille ensuite les bulletins, les mélange et révèle les votes :

- Si tous les joueurs ont voté pour la liberté, on passe à la phase « Commission » du tour.
- Si au moins un des électeurs a voté pour le Parti, le jeu passe directement à la phase « Interrogatoire » du tour.

CAMARADE VOTE POUR GLASNOST



CAMARADE VOTE
POUR PERETROÏKA

CAMARADE



CAMARADE

ACTIONS DU PRÉSIDENT (CHAQUE TOUR) :

Vote :

1. Sélection des votants (le Président ne peut pas se choisir lui-même)
- a) Si tous les bulletins sont en faveur de la liberté, on passe à la phase de Commission.
- b) Si on décompte au moins un vote pour le Parti, on passe immédiatement à la phase d'Interrogatoire

Commission :

1. Les votants doivent se prononcer pour la « Perestroïka » ou la « Glasnost » et le dissident doit révéler la liberté choisie.
- a) Les camarades gagnent si uniquement des camarades ont voté et si tous les bulletins correspondent à la liberté portée par le dissident.
- b) Le jeu continue (phase d'interrogatoire) si le dissident et/ou l'informateur s'ont voté ou si au moins l'un des bulletins ne correspond pas à la liberté défendue par le dissident. Le dissident pioche une nouvelle carte dissident au hasard.

Interrogatoire :

1. Le 1^{er} joueur après le président prend la carte « camarade » d'un autre joueur et la consulte secrètement. Il redonne ensuite les deux cartes qu'il a en main à ce joueur.
2. Maintenant, et dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur qui possède une carte « camarade » effectue la même action.
3. Le 1^{er} joueur possédant deux cartes « camarade » et qui suit le président donne une de ses deux cartes à un joueur qui n'en possède aucune.
4. Chaque joueur (dans l'ordre du tour de jeu) possédant encore deux cartes « camarade » effectue la même action, de façon qu'à la fin de la phase d'interrogatoire, chaque joueur possède une carte « camarade ».

Important : L'informateur gagne si la carte qu'il a consultée ou reçue est celle du dissident.

CAMARADE



CAMARADE

**CAMARADE
VOTE POUR PARTI**



**Prolétaires de tous les
pays, unissez-vous!!**

**CAMARADE
VOTE POUR PARTI**



**Prolétaires de tous les
pays, unissez-vous!!**

**CAMARADE
VOTE POUR PARTI**



**Prolétaires de tous les
pays, unissez-vous!!**

**CAMARADE
VOTE POUR PARTI**



**Prolétaires de tous les
pays, unissez-vous!!**

B) Commission :

Le Président appelle les camarades électeurs à procéder au vote : Chaque électeur place son bulletin sous sa carte « camarade » de façon à ce que la liberté soutenue par l'électeur soit orientée vers le centre de la table. Tous les bulletins sont dévoilés simultanément. Le président demande ensuite au dissident de révéler sa carte « camarade » pour connaître la liberté défendue.

- Le vote est négatif (et le jeu continue) si :
 - Le dissident a voté (son vote est censuré)
 - L'informateur a voté (l'opposition est infiltrée)
 - Au moins un camarade électeur a voté pour l'autre liberté (l'opposition est divisée)
- Le vote est positif si uniquement des camarades électeurs ont voté et s'ils ont tous voté pour la liberté incarnée par le dissident.

Si le vote est positif, le régime tombe et l'ensemble des joueurs (excepté l'informateur) gagne. Si le vote est négatif, le dissident doit piocher une nouvelle carte « liberté » parmi les deux existantes (après les avoir mélangées). On passe alors à la phase « Interrogatoire » du tour.

C) Interrogatoire :

Le 1^{er} joueur à la gauche du Président choisit un autre joueur qui ne possède qu'une carte « camarade » en main pour l'interroger : Le premier joueur consulte secrètement la carte « camarade » de l'autre joueur, puis la lui rend, et lui donne en plus sa propre carte « camarade » (le 1^{er} joueur n'a donc plus de carte en main). Chaque joueur (dans l'ordre du tour) qui ne possède qu'une carte « camarade » en main va ensuite effectuer cette même action. Si l'informateur trouve la carte « liberté » du dissident (soit en la consultant, soit en la recevant), il la révèle à tous et gagne aussitôt. Sinon, le 1^{er} joueur à la gauche du Président qui possède deux cartes « camarade » en main choisit l'un des joueurs sans carte « camarade » et lui en donne une. Ensuite, chaque joueur qui possède deux cartes « camarade » effectue la même action, de sorte que chaque joueur termine le tour avec une carte « camarade » en main.

Le Président passe ensuite la carte « Président » à son voisin de gauche qui commence un nouveau tour.

**CAMARADE
VOTE POUR PARTI**



**Prolétaires de tous les
pays, unissez-vous!!**