

**Laurenti Pavlovitch Beria**  
Ministre de l'Intérieur



« Amenez moi l'homme, je déterminerai son crime. »

Victoire : Le Ministère de la Sécurité Intérieure doit présenter le plus haut niveau de Répression (Défense et Finances ne doivent pas avoir de niveau plus élevé).

**Nicolai Alexandrovitch Boulganine**  
Directeur de la Gosbank



« La Russie continuera à être gouvernée par une structure collectiviste. »

Victoire : Les 3 Ministères doivent favoriser la Répression au détriment de la Réforme (le total de l'addition des niveaux de Répression des 3 Ministères doit être supérieur ou égal à 0).

**Lazare Moïsseïevitch Kaganovitch**  
Ministre de l'Industrie



« Nous avons arraché les jupes de Mère Russie !! »

Victoire : Le Ministère des Finances doit présenter le plus haut niveau de Répression (Défense et Sécurité Intérieure ne doivent pas avoir de niveau plus élevé).

**Nikita Sergueïevitch Khrouchtchev**  
1<sup>er</sup> Secrétaire du Parti Communiste d'URSS



« Que cela vous plaise ou non, l'Histoire est de notre côté. »

Victoire : Les 3 Ministères doivent favoriser la Réforme au détriment de la Répression (le total de l'addition des niveaux de Répression des 3 Ministères doit être inférieur ou égal à 0).

**Sergueï Mironovitch Kirov**  
Chef du Parti Communiste de Léningrad



« Je suggère une collectivisation plus détendue ... »

Victoire : Le Ministère de la Sécurité Intérieure doit présenter le plus faible niveau de Répression (Défense et Finances ne doivent pas avoir de niveau plus bas).

**Valerian Vladimirovitch Kouïbychev**  
Directeur du Gosplan



« Présentez-moi les conditions pour atteindre notre cible »

Victoire : Le Ministère des Finances doit présenter le plus faible niveau de Répression (Défense et Sécurité Intérieure ne doivent pas avoir de niveau plus bas).

**Gueorgui Maximilianovitch Malenkov**  
Président du Conseil des Ministres



« Une guerre nucléaire pourrait nous conduire à la fin du monde. »

Victoire : Le Ministère de la Défense doit présenter le plus faible niveau de Répression (Finances et Sécurité Intérieure ne doivent pas avoir de niveau plus bas).

**Viatcheslav Mikhaïlovitch Molotov**  
Ministre des Affaires Etrangères



« Seul un fou inconscient oserait nous attaquer. »

Victoire : Le total des niveaux d'Influence perdus par les joueurs en cours de partie doit être inférieur ou égal à la moitié du nombre de joueurs dans la partie.

**Kliment Iefremovitch Vorochilov**  
Ministre de la Défense



« Quiconque peut lever un fusil devrait en obtenir un. »

Victoire : Le Ministère de la Défense doit présenter le plus haut niveau de Répression (Finances et Sécurité Intérieure ne doivent pas avoir de niveau plus élevé).



**Andreï Alexandrovitch Jdanov**  
Ministre de la Propagande



*« Le Parti Communiste d'Union Soviétique doit traiter rapidement et impitoyablement les effets délétères de la contre propagande impérialiste. »*

**Victoire :** Le total des niveaux d'Influence perdus par les joueurs en cours de partie doit être égal ou supérieur à la moitié du nombre de joueurs dans la partie.

**Secrétaire Général (Gensek)**

**Staline**



*« Ceux qui appellent à voter ne décident de rien. Ceux qui décomptent les votes décident de tout. »*

**Conduit les phases de Plan, Exécution, Purge, puis passe la carte au joueur de gauche**

**« Politburo » Règles (5-10 joueurs)**  
*Traduit par Ludovic Nieros*

**Mise en place :**

- Chaque joueur prend au hasard l'une des 10 cartes « Membre du Politburo » et la consulte secrètement pour connaître son objectif secret. Retirer du jeu les éventuelles cartes « Membre » en surplus. Chaque joueur pose ensuite sa carte « Membre » devant lui **face cachée**, le chiffre « 3 » (correspondant à son niveau actuel d'Influence) tourné vers lui.
- Choisir au hasard un joueur qui prend la carte « Secrétaire Général » (« Gensek ») et les trois cartes « Vote » pour le 1<sup>er</sup> tour. Le Gensek écoute chaque Phase du tour : Le Plan, l'Exécution et (si nécessaire), la Purge.
- Placer cette carte « Règles » sur la table entourée des trois cartes « Ministère » (Défense, Finances, Sécurité Intérieure) de façon à ce que le chiffre « 0 » de chaque Ministère pointe vers la carte « Règle » (c'est le niveau actuel de Répression de chaque Ministère).
- Les niveaux d'Influence (cartes « Membre ») et de Répression (cartes « Ministère ») seront modifiés en tant que besoin en pivotant ou tournant les cartes concernées.

**But du jeu :**

Une partie dure autant de tours qu'il y a de joueurs (chaque sera ainsi Gensek une fois). Lors de chaque tour, les niveaux de Répression et d'Influence pourront se voir plus ou moins modifiés radicalement. Chaque joueur possède un objectif unique (en rapport avec ses niveaux de Répression ou Influence) qu'il doit accomplir pour gagner. Si des niveaux de Répression ou d'Influence se trouvent à égalité à la fin du jeu, ces égalités ne sont pas résolues : Cela signifie par exemple que si les 3 Ministères ont un niveau de Répression à égalité, ils sont à la fois au plus haut niveau et au plus bas niveau de Répression.

**Phase de Plan :**

Le Gensek va proposer l'un des trois Ministères comme objet du prochain plan quinquennal. Tous les joueurs (y compris le Gensek) vont alors voter simultanément pour (pouce levé) ou contre (pouce baissé) cette proposition (Le Gensek a voix prépondérante en cas d'égalité). Si la proposition est acceptée, on passe à la phase d'Exécution pour ce Ministère. Si la proposition est refusée, le Gensek propose alors un des 2 Ministères restants à l'exécution du prochain plan quinquennal, et on recommence le vote. En cas de nouveau refus, le dernier des trois Ministères est alors automatiquement approuvé et fait l'objet de la phase d'Exécution du tour.



**Phase d'Exécution :**

Le Gensek désigne trois joueurs (autres que lui-même) pour exécuter le plan quinquennal sur le Ministère choisi. Il mélange les trois cartes - Vote - et en distribue une à chacun. Chaque joueur va alors placer secrètement sous la carte « Gensek » son Vote face cachée, de manière à ce que le contenu du vote (« Réforme » ou « Répression ») dépasse légèrement du haut de la carte « Gensek ». Le Gensek récupère alors les trois Votes, les mélange et montre le résultat des votes.

Si les Votes « Répression » sont unanimes, le niveau de Répression du Ministère augmente de +2. Si les votes « Réforme » sont unanimes, le niveau de Répression du Ministère diminue de -2. En cas d'unanimité des Votes, le Tour se termine sans phase de Purgé, et la carte Gensek passe au joueur suivant.

Si ce 1er Vote ne permet pas de dépasser une unanimité, un 2ème Vote a lieu. Cependant, préalablement à ce 2ème Vote, le Gensek peut (ce n'est pas obligatoire) faire remplacer tout ou partie des votants du 1er Tour par d'autres joueurs. Si une unanimité se dégage lors de ce 2ème Vote, le niveau de Répression augmente ou diminue de 2 points et le Tour se termine sans Purgé.

Si cependant le 2ème Vote n'a toujours pas permis la constitution d'une unanimité, le Gensek fait procéder à un dernier Vote: les trois cartes Vote étant numérotées, il donne la n°1 à son 1er voisin de gauche, la n°2 à son 2ème voisin de gauche et la n°3 à son 3ème voisin de gauche. Si lors de ce 3ème Vote, il n'y a toujours pas d'unanimité, le niveau de Répression du Ministère augmente ou diminue de 1 en fonction du Vote de la Majorité (le Gensek ajuste les niveaux en conséquence) et on passe à la phase de Purgé.

Important : Au cours du 3ème Vote, s'il n'y a pas d'unanimité, le Gensek ne dévoile pas les cartes Vote avant la fin de la phase de Purgé.

**Purgé :**

Le Gensek demande aux trois membres du 3ème Vote de procéder à une Purgé. Il compte jusqu'à 3, et chaque membre doit alors désigner du doigt le « Déviant » (celui qu'il suspecte ne pas voter avec la majorité). Ce n'est qu'à ce moment que les cartes « Vote » sont révélées par le Gensek.

- Si les 2 membres majoritaires désignent le Déviant, celui-ci perd un niveau d'Influence.
- Sinon, chaque membre qui a échoué à pointer le Déviant perd un niveau d'Influence.

**Fin du jeu :**

La partie se termine lorsque chaque joueur a été Gensek une fois. Si plus d'un joueur accomplit alors son propre objectif, gagne celui parmi les ex-aequo qui possède le plus haute influence. En cas de nouvelle égalité, il n'y a pas de gagnant.

**Tâches du Secrétaire Général (Gensek) :**

1. Plan : Proposer un Ministère pour l'exécution d'un plan quinquennal et lancer un Vote (le Gensek a voix prépondérante en cas d'égalité).
  - a) Majorité d'acceptations : Le Ministère choisi sera l'objet de la phase d'Exécution à venir.
  - b) Majorité de refus : Nouveau vote (le 3ème Vote, s'il doit être organisé, a toujours pour résultat une majorité d'acceptations).

2. Exécution : Le Gensek désigne trois joueurs pour exécuter le plan quinquennal.

- a) Unanimité des 3 cartes Votes : Le niveau de Répression du Ministère concerné est modifié de +2 points en fonction de cette unanimité. Pas de phase de Purgé.
- b) Pas d'unanimité : Possibilité de remplacer tout ou partie des membres votants, puis répétition du processus au maximum deux autres fois. Si lors du 3ème Vote, il n'y a toujours aucune unanimité, le niveau de Répression est modifié de +1 point en fonction du résultat de ce vote majoritaire, puis procéder à une phase de Purgé.

Majorité : Répression ; Le Ministère gagne +1 à son niveau, une Purgé va suivre.



3. Purgé : Le Gensek demande aux trois derniers votants de procéder à une Purgé :

- a) Le Déviant est purgé par les 2 membres majoritaires : il perd 1 niveau d'Influence.
- b) Le Déviant est purgé par 0 ou 1 membre majoritaire : quoiqu'il n'a pu trouver le Déviant perd 1 niveau d'Influence.

3

**MEMBRE DU POLITBURO**

0 0

**INFLUENCE**

1

-3

**MINISTERE**

0 0

**SECURITE INTERIEURE**

1-

-3

**MINISTERE**

0 0

**FINANCES**

1-

-3

**MINISTERE**

0 0

**DEFENSE**

1-

**EXECUTION**

0 0

**NOI EXECUTION**

**EXECUTION**

0 0

**NOI EXECUTION**

**EXECUTION**

0 0

**NOI EXECUTION**