

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Règle du Jeu

Cher ami joueur, ce petit livre renferme tous les secrets pour devenir Secrétaire Général à la place du Secrétaire Général...

## SOVIET SYSTEM

N'oublie jamais que Gagner est l'unique but du **SOVIET SYSTEM**. Jouer pour jouer ne sert à rien. Soit donc tout à la fois beau, généreux, fiable, malin, flatteur, voir même tricheur... et ne désespère jamais.

## Règle du Jeu SOVIET SYSTEM™ © ®

### CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 règle du jeu.
- 1 plateau de jeu.
- 1 dé à douze faces (1,2,3,4,5,6,7,8,0,-1,-2,-3).
- 6 pions de couleurs différentes.
- 6 datchas de couleurs correspondant à celles des 6 pions.
- 6 fiches d'état civil indiquant l'appartenance sociale de chaque joueur (avec les emplacements pour les médailles, distinctions et condamnations).
- 24 médailles de l'ordre du SOVIET SYSTEM.
- 24 distinctions militaires.
- 24 distinctions K.G.B.
- 24 condamnations pour ivresse publique.
- 56 cartes " Vie Quotidienne ", dont 3 " Amnistie " et 3 " Bonne Réponse ".
- 56 cartes " Vie Politique ", dont 3 "Amnistie " et 3 " Bonne Réponse ".
- 56 cartes " K.G.B. ", dont 6 " Bonne Réponse ".
- 526 cartes " Questions ".  
(500 cartes servent de support à 1500 questions de connaissance pour les examens ou les interrogatoires. 26 cartes sont des Jokers).
- Monnaie en roubles : 30 billets de 1000 / 70 billets de 500 / 100 billets de 100 / 100 billets de 50 / 100 billets de 20 / 100 billets de 10.

### PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

Le **SOVIET SYSTEM** est un jeu de société qui se joue à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs. Une partie se déroule simultanément : sur un PARCOURS où les PIONS des joueurs se déplacent au hasard des jets de dé. Dans la hiérarchie de la NOMENKLATURA où les DATCHAS des joueurs subissent leur sort en fonction des tribulations des pions sur le parcours.

Le vainqueur de la partie, le nouveau SECRÉTAIRE GÉNÉRAL, est le premier des joueurs à poser sa datcha sur l'étoile à l'effigie de Marx, au sommet de la nomenklatura. Pour y réussir, il aura dû surmonter les obstacles de la "Vie Quotidienne", de la "Vie Politique", ou de la " Vie Secrète et Policière " (K.G.B.) du SOVIET SYSTEM.

N.B. le dissident est un personnage volontairement absent du jeu, car sa démarche au sein du système, dont il se sent la victime, est de tout faire pour survivre en dehors des règles.

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Déplier le plateau de jeu.
- Mélanger les cartes " Vie Politique " et les poser à l'emplacement prévu sur le plateau.
- Faire de même pour les cartes " Vie Quotidienne " et " K.G.B. ".
- Désigner le banquier.  
(Ce joueur se chargera de la gosbank pour la durée de la partie. Il aura la responsabilité de répartir l'argent, de verser les primes, d'encaisser les amendes et le montant du prix de vente des " bonnes réponses " aux questions d'examen).
- Attribuer le fonds de caisse des joueurs.  
(Chaque joueur reçoit de la gosbank: 1 billet de 1000 / 4 billets de 500 / 3 billets de 100 / 3 billets de 50 / 5 billets de 20 / 5 billets de 10. Soit la somme de 3 6000 roubles par joueur).
- Attribuer à chaque joueur la fiche d'état civil indiquant son appartenance sociale, l'état de ses médailles, distinctions et condamnations (**voir 2**).

- Attribuer à chaque joueur son pion et sa datcha.  
(Chaque joueur plaçant ensuite son pion sur la case de son choix du parcours, et sa datcha sur le rang de " Sans Parti " dans la hiérarchie de la nomenklatura) (**voir 7**).

## LA PARTIE

Le premier joueur lance le dé (**voir 1**) imité par le joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite dans les sens des aiguilles d'une montre :

- Les joueurs lanceront le dé et déplaceront, du nombre obtenu, leurs pions sur les cases du parcours. Puis ils se conformeront aux indications inscrites sur celles-ci.
- Selon ces indications, les joueurs déplaceront leurs datchas dans la nomenklatura. Les rangs de la nomenklatura sont au nombre de 10 : du goulag au poste de Secrétaire Général.

La progression des datchas sur ces 10 rangs est le véritable enjeu d'une partie de **SOVIET SYSTEM**.

## LA VICTOIRE FINALE

La partie est finie lorsque la première datcha se pose sur l'étoile au sommet de la hiérarchie de la nomenklatura. Que vive alors le nouveau SECRÉTAIRE GÉNÉRAL...

Nous vous invitons dès maintenant à commencer la partie et à vous reporter, au fur et à mesure de vos besoins, aux différents modes d'emploi.

## LES MODES D'EMPLOI

### 1 - LE DÉ.

Pour faire avancer votre pion sur le parcours, vous vous servez du dé à 12 faces (positives, nulles ou négatives).

- *Le chiffre obtenu est positif :*  
Vous avancez votre pion d'autant de cases (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- *Le chiffre obtenu est négatif :*  
Vous reculez votre pion d'autant de cases (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).
- *Le chiffre obtenu est " 0 " :*  
Votre pion reste sur place. Le joueur suivant lance le dé.

### 2 - LES FICHES D'ÉTAT CIVIL (les 3 classes sociales)

Pour la durée d'une partie, tous les joueurs sont répartis en 3 classes sociales : Ouvrier, Paysan et Intellectuel, symbolisées de la manière suivante :

 Ouvrier  Paysan  Intellectuel

Pour déterminer votre appartenance sociale, vous lancez le dé. Tous les autres joueurs font de même. Celui des joueurs qui obtient le meilleur score est désigné comme premier joueur. Il choisit sa classe sociale, prend une des 6 fiches d'état civil et la pose devant lui, imité par les autres dans l'ordre de leur score. C'est au même moment et dans le même ordre, que les joueurs choisissent la couleur de leur pion et de leur datcha.

Cette fiche d'état civil indique aussi, à tout moment, l'état des médailles de l'ordre du **SOVIET SYSTEM**, des distinctions militaires ou KGB, et des condamnations pour ivresse publique (**voir 16**).

## LES CASES DU PARCOURS

### 3 - LA CASE " GOSBANK "

A chaque passage sur la case gosbank (et peu importe dans quel sens, positif ou négatif), vous percevez une prime de base de : 1 000 roubles.

- Si votre pion s'arrête sur cette case, votre prime de base est doublée : 2 000 roubles.

- Si votre pion stationne déjà sur la case gosbank et qu'au tour suivant vous faites " 0 " au dé, votre pion reste sur place et vous percevez à nouveau une prime de 2 000 roubles.

**Remarque :**

Toutes ces primes peuvent être multipliées en fonction du rang de votre datcha dans la nomenklatura.

Dans sa fonction de banque du système, la gosbank pratique les tarifs officiels suivants :

- Vente à un joueur :
  - 1 médaille ou 1 distinction : 3 000 roubles.
  - 1 bonne réponse : 2 000 roubles.
- Rachat à un joueur en cas de faillite :
  - 1 médaille ou 1 distinction : 500 roubles.

#### 4 - LES CASES : " O.P.I. " (Ouvrier Paysan Intellectuel)



1 000



1 000



1 000

Votre pion s'arrête sur une des 20 cases "OPI " du parcours. Vous êtes concerné si votre fiche d'état civil correspond à une des catégories sociales inscrites dessus (Ouvrier, Paysan ou Intellectuel).

Le dé qui vous a permis de parvenir à cette case indique un chiffre positif, négatif ou le " 0 ".

- *Si le chiffre est positif* : vous recevez une prime de la gosbank du montant indiqué sur la case (montant qui peut être multiplié selon le rang de votre datcha dans la nomenklatura).
- *Si le chiffre de votre dé est négatif* : vous devez payer à la GOSBANK une amende du montant indiqué sur la case (le rang de votre Datcha dans la Nomenklatura étant un privilège, le montant de votre amende n'est pas multiplié).
- *Si votre dé indique " 0 "* : votre pion reste sur place, vous ne recevez, ni ne payez rien et passez le dé au joueur suivant.

#### 5 - LES CASES " INTERROGATOIRE "

Lorsque votre pion s'arrête sur l'une de ces 5 cases (noires avec un point d'interrogation), vous devez subir un interrogatoire en répondant aux questions, posées par le joueur situé à votre droite et que l'on nommera " l'examineur ". ([voir 15 - déroulement de l'interrogatoire](#)).

#### 6 - LES CASES " VIE QUOTIDIENNE ", " VIE POLITIQUE " et " KGB "

Lorsque votre pion s'arrête sur l'une de ces 14 cases, vous devez tirer la carte supérieure du paquet de cartes correspondantes posées sur le plateau de jeu et suivre les indications inscrites dessus ([voir 9](#)).

### LA NOMENKLATURA

#### 7 - LES RANGS DE LA NOMENKLATURA

Les rangs de la nomenklatura (représentés au centre du plateau de jeu) sont au nombre de 10 du goulag au poste de Secrétaire Général.

- Pour commencer la partie votre datcha se trouve sur le rang de " Sans Parti ".
- Pour gagner la partie, votre datcha devra se poser la première sur l'étoile au sommet de la hiérarchie de la nomenklatura (au poste de Secrétaire Général).
- Si votre datcha se trouve sur un des rangs prestigieux de la nomenklatura, vous avez le droit de multiplier vos gains. Le coefficient multiplicateur est inscrit sur le plateau de jeu. Vous devez réclamer votre bonus à la gosbank ou à votre débiteur avant que le joueur suivant ne jette le dé.
- Pensionnaire du goulag, vous êtes frappé d'un malus et, en principe, ne recevez plus d'argent; (mais si par malice, vous arrivez à vous faire payer et que le joueur suivant a jeté le dé, vous conservez l'argent).
- Pensionnaire du goulag, en exil intérieur à Gorki ou en liberté surveillée, vous participez normalement au jeu. Pour accélérer votre retour en grâce, vous pouvez utiliser une carte " Amnistie ", qui vous ramène directement sur le rang de " Sans Parti " ([voir 10](#)).

## 8 - LA PROGRESSION DANS LA NOMENKLATURA

La progression de votre datcha est conditionnée :

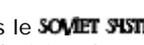
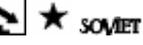
- Par le sort bienveillant ou malveillant des inscriptions figurant sur les cartes " Vie Politique ", " Vie Quotidienne " ou " K.G.B. " que vous avez tirées, et selon le cas par votre bonne réponse à un " examen " ([voir 14](#)).
- Par le bon déroulement de votre " interrogatoire " ([voir 15](#)).
- Par votre collection de médailles, de distinctions ou de condamnations ([voir 16](#)).

## LES DIFFÉRENTES CARTES DU JEU

### 9 - LES CARTES " VIE POLITIQUE ", " VIE QUOTIDIENNE " et " K.G.B. "

Dans un jeu il y a 56 cartes " Vie politique ", 56 cartes " Vie Quotidienne " et 56 cartes " K.G.B. ". Ces cartes déterminent principalement les mouvements de votre datcha dans la hiérarchie de la nomenklatura. 6 cartes "Amnistie " et 12 cartes "Bonne Réponse" se trouvent parmi elles ([voir 10 et 11](#)).

Lorsque vous tirez une de ces cartes, vous devez commencer par lire le petit scénario qui vous est attribué, puis appliquer la sanction qui en découle. Cette sanction, positive ou négative, est formulée en pictogrammes ([voir 20](#)).

- En conclusion d'une carte "Vie Politique ", "Vie Quotidienne" ou " K.G.B." vous pouvez avoir le droit de :
    - monter d'un rang dans le  (  ★  )
    - Ou être obligé de :
      - descendre d'un rang dans le  (  ★  )
- Dans ces deux cas, avant de faire changer de rang à votre datcha, vous devez vous soumettre à un **examen** ([voir 14](#)).
- La sanction est de descendre dans la nomenklatura. Si votre datcha est déjà posée sur un rang inférieur à celui de cette sanction, vous ne la déplacez pas.
  - Outre votre rang dans la hiérarchie, la sanction permet de vous attribuer, le cas échéant, les médailles, distinctions ou condamnations devant se placer sur votre fiche d'état civil ([voir 16](#)).

### 10 - LES CARTES " AMNISTIE "

Les 6 cartes " Amnistie " sont mélangées aux cartes "Vie Politique " et " Vie Quotidienne ". Elles peuvent être conservées et utilisées à tout moment de la partie.

- Si vous êtes au goulag, en exil intérieur à Gorki ou en liberté surveillée, une carte " Amnistie " vous permet de revenir sur le rang de " Sans Parti ".
- Si vous devez descendre d'un ou plusieurs rangs dans la hiérarchie, voire jusqu'au goulag, une carte "Amnistie " vous permet d'annuler la sanction (votre datcha conservant son rang).
- Une fois utilisée vous remettez la carte " Amnistie " sous son paquet d'origine. Lors d'une partie, vous pouvez bénéficier de plusieurs cartes " Amnistie ".
- A tout moment de la partie, vous pouvez négocier entre joueurs une carte " Amnistie" (elle n'a pas de prix officiel et vaut ce qu'un joueur est prêt à sacrifier pour elle. En cas de faillite, la gosbank ne la rachète pas).

### 11 - LES CARTES " BONNE RÉPONSE "

Les 12 cartes "Bonne Réponse " sont mélangées aux cartes "Vie Politique ", " Vie Quotidienne " et " K.G.B. ". Elles peuvent être conservées et utilisées à tout moment de la partie (pour éviter de répondre à une question d'examen ou d'interrogatoire).

- Lors d'une partie, vous pouvez bénéficier de plusieurs cartes " Bonne Réponse ".
- A tout moment de la partie, vous pouvez négocier entre joueurs une carte "Bonne Réponse" (elle n'a pas de prix officiel et vaut ce qu'un joueur est prêt à sacrifier pour elle. En cas de faillite, la gosbank ne la rachète pas).

### 12 - LES CARTES : " QUESTIONS "

Dans une boîte de jeu, il y a 526 cartes " Questions " réparties :

- 500 cartes qui contiennent 1 500 questions de connaissance portant sur l'URSS et son système depuis la Révolution de 1917. Sur chaque carte et devant chaque question se trouve un pictogramme indiquant une des 3 classes sociales : Ouvrier, Paysan et Intellectuel. Ces cartes "Questions " servent aux examens (**voir 14**), et aux interrogatoires (**voir 15**).
- 26 cartes joker (**voir 13**).

### 13 - LES JOKERS

- Parmi les 526 cartes " Questions ", le joueur peut avoir la chance de tirer une des 26 cartes " Joker " du jeu.
- Le joker est une carte à l'effigie d'un héros du **SOMIET SYSTEM**. Elle doit être immédiatement utilisée.
- Lorsque vous tirez un joker votre examen est réussi d'office.
- Lors d'un interrogatoire un joker fait monter votre datcha de 2 rangs.
- Mais un joker ne peut vous donner l'accession d'office au poste de Secrétaire Général (**voir 18**).

### 14 - L'EXAMEN

Déroulement de l'examen :

- Le joueur situé à votre droite, votre examinateur, tire une carte " Question ".
- Chaque carte comporte 3 questions précédées d'un pictogramme indiquant une des trois classes sociales :
  -  Ouvrier
  -  Paysan
  -  Intellectuel
- L'examinateur vous pose la question inscrite derrière le pictogramme indiquant votre classe sociale.

Votre réponse est bonne. Si vous deviez :

-  **SOMIET SYSTEM** : vous faites monter votre datcha d'un rang dans la hiérarchie de la nomenklatura.
-  **SOMIET SYSTEM** : vous venez d'éviter une descente. Votre datcha reste à sa place.

Votre réponse est mauvaise. Si vous deviez :

-  **SOMIET SYSTEM** : vous venez de perdre une promotion. Votre datcha reste à sa place.
-  **SOMIET SYSTEM** : vous descendez votre datcha d'un rang dans la hiérarchie de la nomenklatura.

#### Remarque 1 :

Si vous ne savez pas répondre à la question qui vous est posée, le **SOMIET SYSTEM** vous offre plusieurs solutions pour contourner l'obstacle :

- Vous pouvez répondre en donnant une carte " Bonne Réponse " (**voir 11**).
- Vous pouvez acheter la réponse à la gosbank 2 000 roubles (examen réussi).
- Vous pouvez acheter la réponse à un autre joueur.  
(Tous les joueurs, sauf votre examinateur, peuvent vous faire des offres financières pour répondre à votre place. Vous avez 1e droit de choisir qui vous plaît).
- L'examen sera réussi si le joueur donne la bonne réponse à votre place. S'il se trompe... l'examen sera raté, vous en subirez les conséquences.  
En cas de *bonne réponse*, vous devez au joueur choisi la somme d'argent qu'il vous avait demandée.  
En cas de *mauvaise réponse*, celui-ci doit vous verser à titre d'indemnité le double de la somme d'argent demandée.

#### Remarque 2 :

Une sanction en médailles, distinctions ou condamnations est parfois liée à vos mouvements dans la nomenklatura. Si vous deviez monter d'un rang, votre examen réussi, vous les obtenez. Votre examen raté, vous ne les obtenez pas. Si vous deviez descendre d'un rang, votre examen réussi, vous conservez votre acquis. Votre examen raté, vous subissez la sanction.

## 15 - L'INTERROGATOIRE

- Si votre pion tombe sur une des 5 cases " Interrogatoire " du parcours, vous devez subir un interrogatoire : répondre à au moins 2 des 3 questions d'une des 500 cartes " Questions ". Cet interrogatoire est la chance ou la malchance qui vous est offerte de monter ou descendre votre datcha de 1, 2 ou 3 rangs dans la hiérarchie de la nomenklatura.

### Déroulement de l'interrogatoire :

- Comme pour un examen, votre examinateur, tire une carte " Question ". Chaque carte comporte 3 questions précédées d'un pictogramme indiquant une des trois classes sociales :  
 Ouvrier  Paysan  Intellectuel
- Il commence par vous poser la question inscrite derrière le pictogramme indiquant votre classe sociale. Puis vous pose la deuxième question, et éventuellement la troisième en suivant la règle OPI. (Ouvrier, puis Paysan, puis Intellectuel, puis Ouvrier, puis Paysan, et ainsi de suite. OPI/OPI...)

### Le principe :

- Vous donnez une bonne réponse à la 1ère question : votre datcha monte d'un rang. Elle montera tant que vous répondrez juste (aux 3 questions de la carte au maximum). Votre interrogatoire prend fin dès votre première mauvaise réponse.
- Vous donnez une mauvaise réponse à la 1ère question : votre datcha descend d'un rang. Elle descendra tant que vous répondrez mal (aux 3 questions de la carte au maximum). Votre interrogatoire prend fin dès votre première bonne réponse.

### Remarque :

- Vous ne pouvez acheter à la gosbank, ni négocier entre joueurs les réponses à un interrogatoire.
- Une carte " Bonne Réponse " vous donne une bonne réponse à une des 3 questions de votre interrogatoire.
- Une carte " Joker " tirée par votre examinateur: votre interrogatoire est suspendu et votre datcha monte de 2 rangs dans la hiérarchie (2 rangs seulement).

## 16 - MÉDAILLES, DISTINCTIONS ou CONDAMNATIONS

Lors du tirage d'une carte " Vie Politique ", " Vie Quotidienne " ou "K.G.B. ", en plus d'une promotion dans la hiérarchie de la nomenklatura, vous pouvez recevoir des titres honorifiques: médailles de l'ordre ~~SOVIET SYSTEM~~, distinctions KGB ou distinctions militaires. Vous pouvez également être condamné pour Ivresse Publique.

- 4 médailles ou 4 distinctions KGB ou 4 distinctions militaires font monter votre datcha d'un rang dans la nomenklatura (vous les rendez à la gosbank).
- 4 condamnations pour ivresse publique font descendre votre datcha d'un rang (vous les rendez à la gosbank).

Médailles, distinctions ou condamnations se placent, au fur et à mesure que vous les obtenez, sur votre fiche d'état civil, aux emplacements réservés à cet effet.

### Remarque :

A chaque fois que c'est à votre tour de jouer, vous avez la possibilité d'acheter un ou plusieurs titres honorifiques à la gosbank. Vous devez payer 3 000 roubles par médaille ou distinction. Elles ne peuvent être échangées, ni vendues entre joueurs. Elles ne peuvent être revendues à la gosbank, qu'en cas de faillite d'un joueur (**voir 17**).

## 17 - FAILLITE D'UN JOUEUR

La gosbank vous déclare en faillite lorsque vous n'êtes plus en mesure de payer vos dettes ou amendes.

- Pour vous permettre de faire face, la gosbank vous rachète toutes vos médailles et distinctions, 500 roubles chacune, et vous laisse vos condamnations. A vous de payer...
- Mais, si vous n'arrivez toujours pas à éponger vos dettes, la gosbank les paye à votre place... Votre datcha descend alors au goulag. Vous recevez 2 000 roubles de la gosbank, et recommencez à jouer. Votre faillite est annulée.

## 18 - LA VICTOIRE FINALE

Pour pouvoir crier Victoire, c'est-à-dire poser votre datcha sur l'étoile à l'effigie de Marx, vous devrez répondre obligatoirement aux 3 questions d'une carte " Question ".

*Remarque :*

- Si votre examinateur tire une carte " Joker ", il devra la remettre dans le paquet et tirer une nouvelle carte.
- Vous pouvez acheter une " bonne réponse " à la gosbank, une réponse et une seule à un des joueurs et utiliser une carte " Bonne Réponse ".

En tout cas, vous devrez répondre seul à au moins 1 des 3 questions. La règle OPI s'applique (**voir 15**) : on commence par vous poser la question réservée à votre classe sociale, et ainsi de suite. C'est à chaque énoncé de question que vous devrez choisir de répondre seul ou de vous faire aider.

## 19 - LE JOUEUR DE RANG LE PLUS ÉLEVÉ

Dans les cartes "Vie Quotidienne ", " Vie Politique " ou " KGB ", il est parfois question du joueur de rang le plus élevé.



(Le joueur militaire de rang le plus élevé).



(Le joueur KGB de rang le plus élevé).

Il s'agit du joueur déjà détenteur sur sa fiche d'état civil d'au moins une distinction "militaire " ou " KGB ", et dont la datcha se trouve le plus haut dans la hiérarchie de la nomenklatura.

Il peut y avoir d'autres joueurs de rang plus élevé que lui dans la nomenklatura mais qui ne seront pas forcément militaires ou KGB.

**En cas de joueurs ex-æquo**, le départage se fait de la façon suivante :

1. Le joueur qui possède le plus de distinctions KGB ou militaires.

**En cas de nouvelle égalité :**

2. Le joueur qui possède le plus d'autres distinctions (KGB pour les militaires / militaires pour les KGB).
3. Le joueur qui possède le plus de médailles.
4. Le joueur qui possède le moins de condamnations pour ivresse publique.
5. Les joueurs se départagent enfin, à pile ou face.

## 20 - Les PICTOGRAMMES



JOUEUR



 LE JOUEUR DE VOTRE CHOIX



MONTER... DANS LE **SOVIET SYSTEM**



DESCENDRE... DANS LE **SOVIET SYSTEM**



1 RANG



RANG LE PLUS ÉLEVÉ DANS LA NOMENKLATURA (**voir 19**)



RECEVEZ



PERDEZ



TOUTES... (exemple :  Toutes vos médailles...)



MÉDAILLE DE L'ORDRE DU **SOVIET SYSTEM**



DISTINCTION KGB



DISTINCTION MILITAIRE



CONDAMNATION POUR IVRESSE PUBLIQUE



Le rang de " SANS PARTI "



LIBERTÉ SURVEILLÉE



EXIL INTÉRIEUR À GORKI



GOULAG

**Ceci est une règle qui n'attend que vos interprétations, vos aménagements de mauvaise foi, vos énervements, vos transgressions, pour être tout à fait respectable.**

## INDEX

### des différentes situations de jeu du SOVIET SYSTEM : les modes d'emploi

1. **Le Dé**
2. **Les Fiches d'état-civil**
3. **La Case " GOSBANK "**
4. **Les Cases " O.P.I. " (Ouvrier - Paysan - Intellectuel)**
5. **Les Cases " Interrogatoire "**
6. **Les Cases " Vie Quotidienne " " Vie Politique " et " KGB "**
7. **Le rangs de la Nomenklatura**
8. **La progression dans la Nomenklatura**
9. **Les Cartes " Vie Quotidienne " " Vie Politique " et " KGB "**
10. **Les Cartes " AMNISTIE**
11. **Les Cartes " Bonne Réponse "**
12. **Les Cartes " Questions"**
13. **Les JOKERS**
14. **L'EXAMEN**
15. **L'INTERROGATOIRE**
16. **MÉDAILLES, DISTINCTIONS ou CONDAMNATIONS**
17. **Faillite d'un Joueur**
18. **La Victoire Finale**
19. **Le Joueur de rang le plus élevé :** 
20. **Les PICTOGRAMMES**

La règle, le graphisme et la forme de tous les éléments, y compris les 26 cartes " Joker ", les cartes " Vie Quotidienne ", " Vie Politique " et " KGB " et leur textes, les 1 500 questions de connaissance, leurs textes et leur principe de classement font partie d'un modèle déposé sous la marque **SOVIET SYSTEM** et font l'objet d'un copyright © 1987 Artichaut Films SA - France.

Le jeu **SOVIET SYSTEM**© est un jeu Artichaut Film SA, propriétaire de la marque déposée **SOVIET SYSTEM**™

Milton Bradley France, Service Contrôle Qualité. BP 13. 73370 Le Bourget-du-Lac.  
© 1988 Milton Bradley France