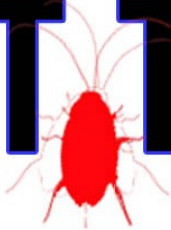
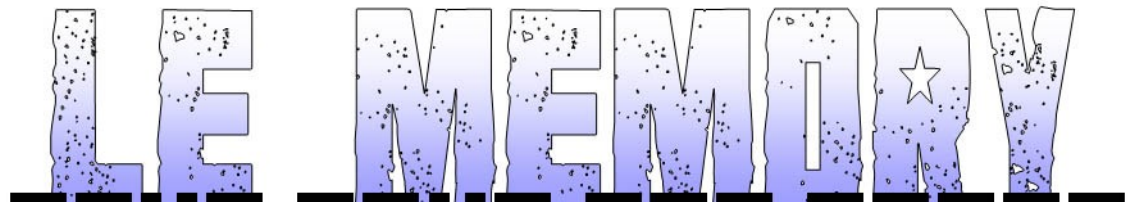


COMMENT TU JOUES



DOUDOU, DIS-DONC ?

LE MEMORY



DANS TOUS SES ETATS

Plutôt que d'avoir recours à une table aléatoire pour simuler des recherches ou une progression, nous vous proposerons souvent un memory, dont deux dans les scénarios de ce numéro.

Voyons tout de suite comme cela fonctionne et quels aménagements on peut y apporter.

Avec, en prime, un memory pour jouer vos intrusions informatiques dans les systèmes de sécurité...

Le principe

Le Secrétaire Général dispose les cartes faces retournées selon un carré ou un rectangle.

Chaque joueur, à tour de rôle, dévoile une paire de cartes.

Si les cartes sont identiques, l'événement correspondant à cette paire se déclenche et le couple de cartes est retiré du jeu. Il faut donc veiller à ne pas mettre des noms trop évocateurs : qui irait dévoiler une paire de cartes marquées ACCIDENT, GOULAG ou TCHEKA ?

Si les cartes sont différentes, les cartes sont retournées face cachée et le jeu se poursuit. Vous pouvez vous inspirer des événements correspondant à chacune pour faire vivre votre partie. Veillez à ne pas en dévoiler trop. Selon les indices que vous allez donner, vos joueurs vont se douter de ce qui se produit s'ils dévoilent telle ou telle paire.

Vos joueurs peuvent être regroupés ou séparés. Dans ce dernier cas, vous pouvez décider de dévoiler la paire choisie par un joueur que pour lui (les autres étant dans une autre pièce ou fermant les yeux pendant ce temps). S'il dévoile une paire, l'événement ne se déclenche que pour lui seul... ce qui peut se révéler dangereux si la biscotte du groupe déclenche une bagarre, par exemple.

Les avantages

Nos joueurs aiment le côté ludique de la chose qui n'en perd pas pour autant un côté aléatoire. En outre, le memory garde la possibilité de tenir compte du temps passé, comme n'importe quel tirage, du style "à chaque fois qu'on retourne des cartes, il se passe une heure, ou un jour, etc".

Les aménagements possibles

Bien évidemment, nos rascals de joueurs ont adopté des stratégies pour réaliser le memory avec un minimum d'efforts : la ligne droite, par exemple. Nous avons tout d'abord organisé le memory de manière à ce qu'ils tombent sur les pires événements en suivant cette technique avant d'introduire une variante : les cartes à bord colorés (nous avons choisis des nuances bien colorées, noir et gris).

Il suffit qu'une seule **carte à bord noir** soit retournée pour que l'événement forcément néfaste se produise, comme un conflit. En outre, le Secrétaire Général peut remélanger les cartes du memory (il peut se contenter d'en déplacer deux ou trois), remettre la carte en jeu ou l'enlever, gniark, gniark, gniark ! Cependant, cela allonge considérablement le temps de jeu... Une carte à bord noir peut très bien être solitaire.

Pour les **cartes à bord gris**, l'événement se produit dès que l'une d'elles est retournée et dure tant que la paire n'est pas dévoilée. On peut ainsi imaginer que lorsque la première carte est dévoilée, les Kamarades vont perdre leur équipement (adieu Kontrebande chérie) et ne le retrouveront que lorsqu'ils auront identifié et retourné la paire de cartes à bord gris !

Certaines parties s'éternisant, Maximilien a eu l'idée de **demande un jet au Kamarade devant retourner les cartes**. Si son jet dépasse 9, il a le droit d'en retourner une de plus, si son jet dépasse 12, il a le droit d'en retourner deux de plus, 15 trois de plus et 20 quatre de plus. Bien sûr, le jet doit être en accord avec l'action : un jet en KGB si le Kamared explore un lieu, un jet en Universitet si les joueurs font des recherches en bibliothèque, etc. On peut même imaginer qu'en cas d'échec, ils n'en retournent qu'une, que pour un seuil de 9, ils en retournent deux (pas de carte supplémentaire donc), 12 ils en retournent trois, etc.

Nous avons aussi imaginé un memory non coopératif, où les Kamarades devaient former des paires pour s'en mettre plein les poches et étaient donc en concurrence. Ils faisaient des jets, ce qui accentuait encore la compétition, tout en leur permettant de se goinfrer, voire de se mettre les bâtons dans les roues en appliquant la règle de l'entraide à l'envers (voir le SovieT des Étoiles page 61) : « Je fais baisser son score de 2 grâce à mon score en CORRUPTION : la Tcheka va l'occuper un moment en lui demandant ses papiers ! »

Le memory peut se terminer lorsqu'une paire spécifique est dévoilée (ou bien deux paires, etc.) ou bien lorsque toutes les paires ont été reformées.

Le memory électronique

Pour terminer, nous vous proposons, à titre d'exemple, un memory pour gérer certaines intrusions de vos joueurs dans un système informatique ou bien pour déverrouiller une porte protégée électroniquement. Ici pas d'événement, seulement un compte à rebour ou une urgence pressant les joueurs. Vous êtes, bien sûr, libre d'ajouter des cartes.

Imaginons que l'un de vos Kamarades ait la charge de stopper un broyeur à ordures dans lequel ses Kamarades ont eu l'idée saugeneuse d'aller se fourrer. Il va retourner une paire à chaque tour de jeu, éventuellement en faisant un jet (en MACHINISTE ou en OPÉRATEUR CODEUR si la machine est sophistiquée) pour en tirer plus, pendant que les autres joueurs se battront contre la machine pour retarder l'inéluctable à coup de MUSKLE ou autre. Plus il mettra de temps à reformer la totalité des paires, plus ses Kamarades risquent de finir en pulpe compressée...

Ou bien, on peut imaginer qu'il doit prendre le contrôle du système informatique d'un vaisseau ennemi pendant que celui-ci arrose de son tir nourri l'engin des Kamarades... Le joueur pourra faire des jets en OPÉRATEUR CODEUR pendant que les autres vont manoeuvrer en SOYOUZ, voire en AK47 si leur engin est équipé d'une riveteuse industrielle.

MEMORY			
Verrou électronique ou informatique			
