

*Michel Strogoff*  
*Les règles*  
*du voyage*



Le Tsar était, depuis quelques instants, immobile à la fenêtre de son cabinet, lorsque les huisseries en ouvrirent de nouveau la porte.

Le grand maître de police apparut sur le seuil.

- Entre, général, dit le Tsar d'une voix brève, et dis-moi tout ce que tu sais d'Ivan Ogareff.

- C'est un homme extrêmement dangereux, Sire, répondit le grand maître de police.

- Il avait rang de colonel ?

- Oui, Sire.

- C'était un officier intelligent ?

- Très intelligent, mais impassible à maîtriser, et d'une ambition effrénée qui ne reculait devant rien. Il s'est bientôt jeté dans de secrètes intrigues, et c'est alors qu'il a été cassé de son grade par Son Altesse le grand-duc, puis exilé en Sibérie.

- À quelle époque ?

- Il y a deux ans. Gracié après six mois d'exil par la faveur de Votre Majesté, il est rentré en Russie.

- Et, depuis cette époque, n'est-il pas retourné en Sibérie ?

- Oui, Sire, il y est retourné, mais volontairement cette fois, répondit le grand maître de police.

Et il ajouta, en baissant un peu la voix :

- Il fut un temps, Sire, où, quand on allait en Sibérie, on n'en revenait pas !

- Eh bien, moi vivant, la Sibérie est et sera un pays dont on revient !



Michel Strogoff - Jules Verne - 1876

# ~ LES RÈGLES DU JEU ~

## Le but du voyage

Russie, fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Le Colonel Ivan Ogareff, traître à sa patrie, s'est allié aux Tartares pour envahir l'empire. Ils ont coupé les lignes de télégraphe entre Moscou et la capitale de la Sibérie, Irkoutsk, et se dirigent maintenant vers la ville pour mettre à exécution leur plan d'invasion. Le tsar a demandé à ses courriers les plus braves de se rendre au plus vite à Irkoutsk afin de prévenir son frère, le Grand-Duc, du danger qui s'apprête à déferler sur lui...

Endossez le rôle d'un courageux courrier du Tsar en volant au secours du Grand-duc et des habitants d'Irkoutsk avant que le Colonel Ogareff et ses Tartares n'en fassent un champ de ruines et mettent en péril toute la Russie !

## EN ROUTE POUR L'AVENTURE !

### Le matériel de survie

◆ 1 plateau de jeu

◆ 1 dé d'action (blanc)

◆ 1 dé *Tartares* (noir)

◆ 1 pion *Ogareff* (noir)

◆ 4 pions *Courrier* et 4 jetons *Énergie* associés (bleu, rouge, vert, blanc)

◆ 4 plateaux individuels aux couleurs des pions *Courrier*



◆ 1 figurine *Traître*



◆ 10 disques *Résolution* (noirs)



◆ 154 cartes :



### Les cartes

Les cartes sont l'élément principal du jeu et représentent tous les différents aspects du roman : les dangers du voyage, les alliés que vous rencontrerez, l'expérience que vous acquerez, et même les mouvements du traître Ivan Ogareff.



Il y a 8 icônes de *Danger* différentes dans le jeu. Les icônes ci-dessous apparaissent sur les cartes *Route* et représentent divers dangers. Ces dangers peuvent être surmontés grâce aux objets qui se trouvent sur les cartes *Action*.



# Mise en place

- ① Dépliez le plateau de jeu. Placez les disques **Résolution** sur l'encrier et la pioche de cartes **Action**, préalablement mélangée, sur l'enveloppe.
- ② Mélangez les 6 cartes **Allié** et posez-les face cachée à côté du plateau, près du livre. Retournez la première carte et posez-la sur l'emplacement A.
- ③ Placez la carte **Sangarra** à côté du plateau, côté rideaux fermés visible si vous jouez en mode solitaire, ou côté portrait si vous jouez à plusieurs.
- ④ Placez le pion noir (Ogareff) sur la case qui correspond au niveau de difficulté choisi : **3 : facile / 2 : normal / 1 : héroïque**
- ⑤ Triez les cartes **Route** en cinq piles en fonction de leur dos : Russie, Monts Oural, Sibérie, Tomsk et Irkoutsk. Mélangez chaque pile séparément, et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau.
 

} Variante Purple Brain :  
 placez les piles Russie et  
 Sibérie face visible.
- ⑥ Placez le dé noir représentant les Tartares, avec une valeur visible de 3, sur la case 8 du parcours – Tomsk, leur camp principal en Sibérie.
- ⑦ Chaque joueur reçoit 1 plateau individuel, 1 pion **Courrier** et 1 jeton **Énergie** de la même couleur. Placez le jeton **Énergie** sur le 6 de votre plateau individuel et le pion **Courrier** sur la première case du parcours : Moscou.
- ⑧ Les joueurs reçoivent chacun 5 cartes **Action** qu'ils gardent secrètes, et une carte route **Russie** qui est placée face visible à droite de leur plateau individuel pour représenter le début de leur périple.
- ⑨ Le dernier joueur à avoir écrit et envoyé une véritable lettre joue en premier, et les tours sont joués dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez la figurine **Traître** à la droite du premier joueur afin de rappeler à tout le monde que le traître doit jouer avant que les joueurs entament un nouveau tour de table.



## Exemple de mise en place pour une partie à trois joueurs :



# Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en tours rapides. Chaque joueur joue l'intégralité de son tour, puis le joueur suivant joue l'intégralité du sien dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand tous les joueurs ont joué leur tour, c'est au méchant de l'histoire, Ivan Ogareff, de passer à l'acte ; il est représenté dans le jeu par la figurine **Traître** en carton qui est toujours placée à la droite du premier joueur.

Le processus est répété jusqu'à ce qu'un des joueurs obtienne la victoire en atteignant la 11<sup>ème</sup> case du voyage, *Irkoutsk*, et en vainquant le traître ; ou bien jusqu'à ce qu'Ivan Ogareff mène à bien son invasion de la Russie, en battant tous les joueurs ou en entrant dans Moscou avec les Tartares.

Chaque tour de table complet est constitué de 2 phases :

## ◆ LA PHASE DES COURRIERS.

Chaque joueur choisit quelle(s) action(s) il veut faire.

## ◆ LA PHASE DU TRAÎTRE.

Durant cette phase, Ogareff avance, les Tartares se déplacent, et d'autres effets se produisent, comme l'arrivée ou le départ des alliés qui aident les joueurs, ou l'activation de capacités.



## LA PHASE DES COURRIERS

En commençant par le joueur situé à gauche de la figurine *Traître* puis chacun leur tour, les joueurs doivent effectuer les deux étapes suivantes dans cet ordre :

### ◆ AIDE DES ALLIÉS (optionnelle)

Pendant le jeu, certains personnages vont entrer et sortir du cadre de l'histoire, pouvant aider les joueurs avec leurs capacités spéciales.

Au début de son tour, un joueur peut, s'il le désire, défausser une carte **Action** de sa main (ou deux cartes pour le Capitaine Strogoff) et activer la capacité d'un allié. Seule une carte **Action** montrant le portrait de l'un des alliés présents sur le plateau peut être défaussée pour activer la capacité de ce personnage.

Un joueur ne peut demander l'aide d'un allié qu'une seule fois par tour. Les capacités des alliés sont expliquées à la dernière page (page 12).

### ◆ CHOIX D'UNE ACTION (obligatoire)

Après avoir demandé (ou non) de l'aide à un allié, le joueur doit maintenant choisir l'**une** des trois actions suivantes :

A) Avancer

B) Se reposer

C) Affronter les dangers

#### A) AVANCER

Durant la partie, les joueurs vont piocher des cartes *Route* qui représentent divers dangers rencontrés le long du chemin. Ces cartes seront posées à droite de leur plateau individuel, formant une ligne dans laquelle chacun s'efforcera de **ne pas avoir plus d'une fois la même icône de danger**. Les cartes *Route - Russie* du début n'ont qu'une seule icône de danger, tandis que celles des *Monts Oural* et de *Sibérie* en ont deux : un **danger immédiat** à fond noir et un **danger normal**.

Pour avancer sur le plateau, le joueur **diminue son énergie d'un point** sur son plateau individuel et **déplace son pion Courier vers la case suivante du parcours**. Puis il pioche immédiatement une carte dans la pile *Route* correspondant à la zone où se trouve son pion (Russie, Monts Oural ou Sibérie) et la met à la droite de toute autre carte précédemment placée formant ainsi **une file de cartes Route appelée périple**.





#### Danger immédiat


Si la carte *Route* piochée possède une icône de danger immédiat (indiquée par un **fond noir**), le joueur peut immédiatement se défausser d'une carte **Action** de sa main possédant le même symbole afin d'affronter le danger en question et placer un disque **Résolution** dessus (voir page 7 : "*Affronter les dangers*").

## Pénalités

Le joueur doit maintenant vérifier la ligne d'icônes de danger de son périple. **Si n'importe quelle icône s'y trouve en plus d'un exemplaire**, le joueur est retardé dans son voyage et doit activer les pénalités pour **TOUTES** les cartes de son périple, de la gauche vers la droite. Il y a trois types de pénalités :

 Choisissez 1 carte *Action* de votre main et défaussez-la.

 Perdez 1 point d'énergie.

 Retournez cette carte face cachée.

Si une carte *Route* doit faire perdre un point d'énergie ou une carte à un joueur et que celui-ci ne peut pas s'acquitter de la pénalité, la carte doit être retournée face cachée.

**IMPORTANT :** Un joueur ne peut "*Avancer*" que si :

- ◆ Il a **au moins un point d'énergie**.
- ◆ Il n'a **pas de cartes *Route* retournées face cachée**. S'il en a, elles doivent alors être remise face visible en utilisant l'action "*Se reposer*".
- ◆ Il n'a **pas d'icône de danger en plus d'un exemplaire** dans son périple. Il doit alors cacher les icônes surnuméraires en utilisant l'action "*Affronter les dangers*".

Les disques *Résolution* posés sur des icônes de danger de cartes qui sont retournées sont perdus et placés dans la réserve. Une fois la carte revenue face visible (voir page 7 : "*Se reposer*"), ces dangers devront être affrontés une nouvelle fois.

**Un joueur ne peut subir l'activation des pénalités que durant sa propre phase "*Avancer*".** Un joueur peut en effet ajouter une nouvelle carte à son périple durant la Phase du Traître en étant aveuglé par les Tartares (voir page 9) ou en rencontrant Sangarra l'espionne (voir page 9). Dans ces deux cas, si une icône de danger se trouve répétée, **AUCUNE** pénalité n'est activée.

### EXEMPLE



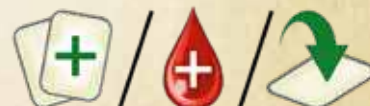
Le joueur avance (perd 1 point d'énergie et passe à 5) et prend une carte Sibérie puis l'ajoute à son périple :

- ① Il joue une carte de sa main pour couvrir le **danger immédiat** à l'aide d'un disque *Résolution*.
- ② Ce qui n'empêche pas l'icône blessure de la nouvelle carte de faire écho à celle de la carte précédente (*Monts Oural*), provoquant l'**activation de toutes les pénalités**.
- ③ Il perd 1 carte de sa main, 2 points d'énergie et doit retourner la carte des *Monts Oural* face cachée – ce qui veut dire que le disque *Résolution* placé sur le danger immédiat de cette carte est perdu et défaussé. Au total, le joueur aura perdu 3 points d'énergie au cours de cette action "*Avancer*".

## B) SE REPOSER

Quand un joueur fait cette action, il peut choisir **DEUX** des bénéfices suivants :

- ◆ **Tirer deux cartes *Action***.
- ◆ **Gagner un point d'énergie**.
- ◆ **Retourner une carte *Route* qui était face cachée**.



Les effets des deux bénéfices sont résolus un par un ; vous pouvez donc choisir « Tirer deux cartes *Action* » et les regarder avant de décider ce que sera votre seconde option. Le joueur peut également **répéter la même action deux fois**, de telle manière qu'une seule action « Se reposer » peut lui permettre de tirer 4 cartes, gagner 2 points d'énergie ou retourner 2 cartes *Route*.

**IMPORTANT :** la limite de cartes qu'un joueur peut avoir en main est de 7, bien que certaines capacités (voir page 12) puissent augmenter cette limite. Si à tout moment pendant son tour un joueur reçoit plus de cartes que sa limite ne l'autorise, il doit immédiatement se défausser du nombre de cartes en excès.

### C) AFFRONTER LES DANGERS

Avec cette action le joueur peut placer des disques *Résolution* pour couvrir les différentes icônes de danger présentes sur ses cartes *Route* afin d'éliminer les symboles répétés ou d'enlever des cartes de son périple.

Les icônes de danger peuvent être surmontées de 3 manières différentes :

- ◆ **Utiliser 1 carte *Action* portant la même icône que la carte *Route*.** Cette méthode ne peut être utilisée que pour couvrir une icône présente sur la carte route la plus récente (celle qui est le plus à droite de votre périple). Si cette carte possède deux icônes, leurs positions ne comptent pas – elles sont toutes deux récentes.
- ◆ **Utiliser 2 cartes *Action* de votre main avec la même icône (même si elles ne correspondent pas à l'icône de danger à affronter).** Cette méthode vous permet de recouvrir une icône danger sur n'importe quelle carte de votre voyage (y compris la plus récente).
- ◆ **Perdre 1 point d'énergie.** Cette méthode vous permet de recouvrir une icône danger sur n'importe quelle carte de votre voyage (y compris la plus récente).

Les icônes couvertes par un disque *Résolution* ne comptent plus quand, lors d'un tour ultérieur, vous faites l'action "Avancer" et devez vérifier la non-répétition des symboles.

Un joueur peut surmonter tous les obstacles qu'il veut tant qu'il peut encore se défausser de cartes ou perdre des points d'énergie.

Quand toutes les icônes de danger d'une carte sont recouvertes, le joueur enlève cette carte de son périple. Si la carte la plus récente est enlevée, la carte suivante à sa gauche est alors considérée comme la plus récente – et peut donc voir ses dangers surmontés en utilisant une carte *Action* possédant le même symbole de danger.

Il est préférable de surmonter les obstacles depuis la carte la plus récente vers la plus ancienne (de la droite vers la gauche), car de cette manière vous économiserez vos cartes *Action*. Toutefois, il se peut qu'un joueur ne puisse pas toujours faire ainsi.

#### EXEMPLE



1 Le joueur décide de résoudre la carte la plus récente, à l'extrême droite de son périple. Pour ce faire, il recouvre l'icône Espionnage en utilisant 2 cartes avec le même symbole (Chemin perdu), parce qu'il n'a pas de carte Action avec une icône Espionnage.

2 L'autre icône (Blessure) sur cette carte peut être couverte avec une seule carte Action, et la carte est ainsi éliminée.

3 La carte Tartares devient alors la plus récente. Une carte est jouée pour couvrir l'icône Véhicule Endommagé, mais le joueur n'ayant pas de carte portant un symbole Patrouille Tartare, il décide de finir de résoudre plus tard.

4 Enfin, le joueur décide de couvrir l'icône Espionnage de la carte tout à fait à gauche, car il veut la capacité qui est dessus. Il utilise un point d'énergie pour cela.

5 Le joueur finit son action avec deux cartes résolues et choisit de garder la seconde sous son plateau individuel en tant que Capacité.

#### Capacités

Faire face aux dangers qui pèsent sur les courriers du Tsar vous aidera à devenir plus fort et à développer des capacités spéciales. À la fin d'une action durant laquelle un joueur a affronté un ou plusieurs dangers, **il peut choisir UNE des cartes *Route* résolues (les autres sont défaussées) et la placer sous son plateau individuel de manière à ce que la partie inférieure de la carte demeure visible et montre la capacité qu'il a gagnée (5).**

Une liste complète des capacités se trouve à la dernière page des règles (page 12).

Vous pouvez accumuler toutes les capacités que vous désirez et même prendre la même en plusieurs exemplaires, mais souvenez-vous que pour chaque action « Affronter les dangers » que vous accomplissez, vous ne pouvez garder qu'une seule des cartes résolues.

**IMPORTANT :** vous ne pouvez acquérir une nouvelle capacité que durant votre propre tour en faisant l'action « Affronter les dangers ». L'utilisation du personnage NICHOLAS PIGASSOF ou de la capacité *Déterminé* ne permettent pas d'acquérir de nouvelles capacités si celles-ci contribuent à l'élimination d'une carte *Route*.

## LA PHASE DU TRAHIRE

Une fois que tous les joueurs ont complété la *Phase des Courriers*, Ivan Ogareff est alors activé.



Une carte *Action* est piochée depuis la réserve et toutes les indications au bas de la carte sont résolues dans l'ordre :



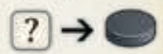
**Ivan Ogareff** : avancez le pion noir *Ivan Ogareff* du nombre de cases indiquées (1, 2 ou 3) le long de sa route.



**Carte** : chaque joueur tire une carte *Action* de la pioche.



**Dé** : le dé d'action est jeté et tous les joueurs appliquent les effets des capacités qui correspondent au résultat, s'ils le peuvent.



A  
B  
C  
D

**Allié ("A", "B", "C" ou "D")** : tirez une carte *Allié* de la pioche et placez-la sur l'emplacement indiqué ("A", "B", "C" ou "D"). Si la position est déjà occupée, défaussez la carte *Allié* précédente. Si vous devez tirer une carte *Allié* mais que la pioche est vide, remélangez les cartes défaussées pour la reconstituer.



**Sangarra** : Sangarra, bohémienne et espionne au service d'Ogareff, entre en jeu (voir page suivante *Sangarra*).



**Déplacez les Tartares** : placez le dé *Tartares* dans la case indiquée et ajustez sa force en conséquence (-1, 0, +1), même s'il ne change pas de case. Toutefois, le dé *Tartare* n'aura jamais moins de 1 ni plus de 6 en force. Si les Tartares arrivent dans une case occupée par un ou plusieurs joueurs, ils les capturent automatiquement (voir page suivante *Tartares*).



### Ivan Ogareff arrive à Irkutsk



Si Ivan Ogareff atteint la fin de son parcours, placez son pion sur la case *Irkoutsk*.

À partir de ce moment, quand une **Phase du Traître** commence, on ne tire plus de carte *Action*. À la place, jetez le dé d'action et :

- ◆ Tout d'abord, les joueurs activent leurs capacités en fonction du résultat du dé d'action.
- ◆ Ensuite, les Tartares avancent vers Moscou du nombre de cases indiqué par le dé d'action. S'ils entrent dans la capitale, leur invasion de la Russie réussit et les joueurs perdent la partie.





## SANGARRA

La belle Bohémienne est entièrement dévouée à Ivan Ogareff et lui a loyalement servi d'espionne depuis qu'il l'a sauvée il y a de cela des années. Elle n'a ni famille, ni patrie, et encore moins de scrupules. Ses intrigues vont encore compliquer votre aventure.

Quand son icône apparaît durant la Phase du Traître, vous devez commencer par vérifier si Sangarra se trouve à côté du plateau, ou si elle est déjà dans la ligne de périple d'un joueur.

Si Sangarra se trouve à côté du plateau, Ivan Ogareff l'envoie espionner le joueur qui est le plus avancé sur le plateau. Si plusieurs joueurs sont à égalité en tête, elle prendra pour cible celui qui possède le plus d'énergie. Et si cela ne suffit pas à les départager, les joueurs jettent le dé d'action à tour de rôle et elle s'attaquera à celui qui obtient le plus petit résultat.

Si Sangarra a déjà été placée dans le périple d'un joueur, elle est rappelée par Ivan Ogareff pour faire son rapport et retourne à côté du plateau.

**Sangarra est considérée comme une carte Route.** Sa carte est placée à la droite du périple du joueur et est alors considérée comme la carte la plus récente. Bien qu'elle ne comporte pas elle-même de pénalité, son icône de danger peut contribuer au déclenchement des dangers. Un joueur peut se débarrasser de Sangarra durant une action «Affronter les dangers», comme pour toute autre carte *Route*.

Il est important de se souvenir qu'un joueur ne reçoit de pénalités que quand des icônes en double sont visibles durant une action «Avancer». Si l'apparition des cartes *Sangarra* ou *Route Tomsk* (voir ci-contre) provoque l'apparition de doublons, les pénalités ne sont PAS activées. En revanche, comme d'habitude le joueur ne peut plus avancer tant que ces dangers ne sont pas surmontés.

### Règle spéciale à 1 joueur :

Si le jeu est joué en mode solitaire, Sangarra commence la partie au bord du plateau face rideaux fermés. La première fois que Sangarra est activée durant la Phase du Traître, la carte est retournée. Si un autre effet *Sangarra* apparaît, Sangarra est alors envoyée vers le périple du joueur de la manière habituelle. Si Sangarra retourne dans la réserve, que ce soit par l'apparition d'un autre effet *Sangarra* ou parce que le joueur a choisi d'affronter le danger, la carte est replacée sur le côté du plateau, face rideaux fermés.



## LES TARTARES

L'Emir de Boukhara, Féofar-Khan, a rassemblé plusieurs tribus nomades sous sa bannière afin de conquérir la Sibérie Orientale avec l'aide du traître Ivan Ogareff. De là, ils commencent leur invasion de la Russie toute entière. Les fiers Tartares ont établi leur camp principal dans la cité de Tomsk d'où ils sillonnent la Sibérie à votre recherche.

Les troupes tartares sont représentées par le dé noir dont la valeur de force varie en fonction de la distance les séparant de leur camp de base. Les joueurs doivent faire très attention en essayant de leur échapper. Les Tartares agissent différemment selon la phase durant laquelle ils entrent en contact avec les joueurs :

◆ **Durant la Phase des Courriers**, si un joueur entre dans une case où les Tartares se trouvent, **il doit éviter en jetant le dé d'action et en obtenant un résultat supérieur ou égal à la force indiquée sur le dé noir**. S'il réussit, le joueur tire une carte *Action* en récompense de sa bravoure et de son ingéniosité. S'il échoue, il perd un point d'énergie.



◆ **Durant la Phase du Traître**, si les Tartares arrivent sur une case occupée par un ou plusieurs joueurs, ceux-ci sont capturés. Puis, en accord avec les anciennes coutumes tartares, on les rend aveugles en approchant un sabre chauffé à blanc de leurs yeux, avant de les abandonner à leur triste sort. Chacun des joueurs ainsi traité reçoit une carte *Route Tomsk*. Au contraire de toutes les autres, cette carte **est placée à la gauche de leur plateau individuel**, de manière à ne pas pouvoir être enlevée avec une action «Affronter les dangers». Les joueurs devront garder cette carte tout le reste de leur voyage, augmentant les risques d'avoir des icônes doublées à répétition. La seule manière de se débarrasser de cette carte est à la fin de l'aventure, juste avant la confrontation à Irkoutsk avec Ogareff (**fin de la partie**).

Une fois qu'un joueur a été aveuglé et laissé pour mort, il sera ignoré par les Tartares durant toute confrontation ultérieure, étant persuadés qu'il ne représente plus une menace (à tort sans doute !).

## SANGARRA - variante Purple Brain :

À chaque fois que la carte *Sangarra* rejoint le périple d'un joueur, la figurine *Traître* passe à droite de ce même joueur.

Ainsi, il deviendra le premier joueur dès le prochain tour de table.



## Fin de la partie

Durant son tour, si un joueur avance et entre dans la case 11 du parcours, Irkoutsk, il ne tire pas de carte *Route*, mais à la place il entame le duel final avec Ogareff qui se terminera par la victoire ou la mort !

**IMPORTANT** : contrairement au reste du voyage au cours duquel un joueur peut tomber à zéro sans être éliminé, un joueur ne peut pas entrer dans Irkoutsk en dépensant son dernier point d'énergie. Entrer dans Irkoutsk sans énergie signifierait une défaite immédiate.



Pour commencer, le joueur doit se débarrasser de toutes les cartes *Route* encore présentes dans son périple, y compris les cartes *Route Tomsk* (l'aveuglement) et *Sangarra* s'il en a. Le processus est différent de l'action "Affronter les dangers". Le joueur doit éliminer **chaque icône de danger du voyage avec une carte de sa main comportant le même symbole**, sans se soucier de quelle carte est la plus récente. S'il ne possède pas de carte avec l'icône correspondante, il doit perdre un point d'énergie (à zéro, il est vaincu directement, accablé par la fatigue !).

Après avoir éliminé toutes ses cartes *Route*, et s'il n'a pas perdu toute son énergie, le joueur doit maintenant faire face à Ivan Ogareff.

Une par une, il doit piocher puis surmonter autant de cartes *Route Irkoutsk* qu'indiquées par la zone dans laquelle se trouve le pion Ivan Ogareff (de 3 à 5 cartes) **Pour chaque carte tirée, une carte Action doit être jouée de la main du joueur avec une icône correspondante, ou perdre 1 point d'énergie**. Puis on passe à la carte suivante si le jeton *Énergie* du joueur n'a pas atteint zéro.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur doit piocher et affronter 4 cartes *Irkoutsk* afin de vaincre Ogareff et remporter la partie :



**NOTE** : n'oubliez pas que si **Marfa Strogoff** (page 12) est présente dans la ligne d'alliés, un joueur peut jouer n'importe quelle carte avec son portrait comme un joker lui permettant d'éliminer n'importe quelle icône de danger en arrivant à Irkoutsk ou durant cette confrontation finale.

Il existe deux type d'icônes différentes lors de la confrontation contre Ogareff :



**Attaque directe.** Le joueur perd un point d'énergie.



**Renfort tartare.** Le joueur jette le dé d'action et doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la force des Tartares. S'il échoue, il perd un point d'énergie.

**Si un joueur atteint zéro en énergie, quelle que soit la situation, il meurt et est alors éliminé du jeu.** Les cartes *Irkoutsk* qui faisaient partie de la confrontation sont défaussées (les autres joueurs peuvent mémoriser les cartes, savoir qu'ils n'auront pas à les affronter pourra les aider). Le reste des joueurs continue à jouer normalement. Si la pioche *Irkoutsk* venait à être épuisée, remélangez les cartes défaussées.

**Si, après avoir affronté toutes les cartes *Irkoutsk* requises il vous reste au moins un point d'énergie, FÉLICITATIONS !**

Vous avez réussi à vaincre le traître ! Vous pouvez vous proclamer gagnant du jeu et sauveur de la Sainte Russie !

Jules Verne publia *Michel Strogoff* en 1876 et le livre devint vite un best-seller car son auteur était déjà bien connu pour ses romans de science-fiction. Le talent de Jules Verne pour décrire les détails, ainsi que ses vastes recherches sur l'histoire, la géographie et les coutumes de la Russie et de la Sibérie, lui permirent de raconter de manière parfaitement crédible l'histoire d'une imaginaire invasion de la Russie par les Tartares. Que vous ayez lu ce magnifique roman et vouliez vous souvenir de l'aventure, ou bien que vous ne l'ayez pas lu et souhaitiez avoir une idée de l'intrigue, nous avons ajouté un résumé de l'histoire correspondant aux 11 cases qu'il vous faudra parcourir au cours du jeu.

## LE ROMAN EN 11 ÉTAPES



**MOSCOU** : Ivan Ogareff, un colonel russe tombé en disgrâce, a incité les Tartares de Sibérie à se rebeller. Son plan est de prétendre être un membre de l'entourage immédiat du Tsar afin d'aller à Irkoutsk, capitale de la Sibérie, pour y assassiner le Grand-Duc (le frère du Tsar) et permettre aux Tartares de pénétrer dans la cité. Les lignes de télégraphe entre Moscou et Irkoutsk ont été coupées, et la seule option qui reste au Tsar est d'envoyer un courrier parcourir l'énorme distance qui sépare les deux villes afin de mettre en garde son frère. Ce courrier est Michel Strogoff (et vous !).



**LE CHEMIN DE FER** : Strogoff, voyageant sous l'identité d'un marchand de fourrures du nom de Nicolas Korpanoff, commence son long voyage en train. Il emmène avec lui un « podaroshna » - un sauf-conduit qui lui ouvrira toutes les portes en cas de problème - ainsi qu'une lettre adressée au Grand-Duc le mettant en garde contre les machinations d'Ogareff.



**NIJNI NOVGOROD** : la cité qui sert de frontière avec la partie orientale de la Russie - une frontière maintenant fermée. C'est là que Michel rencontre Nadia, une jeune femme belle et déterminée qui tente d'atteindre Irkoutsk pour retrouver son père, un officier russe en exil. Grâce à son « podaroshna », Strogoff parvient à les faire embarquer tous les deux dans un bateau à vapeur remontant la Volga à destination de Perm.



**LE FLEUVE VOLGA** : Strogoff et Nadia voyagent à bord du *Caucase*. Une nuit, Strogoff surprend les Bohémiens expulsés de Nijni Novgorod en train de parler d'un courrier du Tsar en route pour Irkoutsk, et réalise qu'ils sont au courant de sa mission.



**LES MONTS OURAL** : les voyageurs négocient les dangereux cols qui traversent les Monts Oural. Michel Strogoff y sauve Nadia en tuant un ours avec son couteau de chasse, et aide deux journalistes concurrents, le français Alcide Jolivet et l'anglais Harry Blount, qui se joignent à eux.



**OMSK** : la ville natale de Michel Strogoff où sa mère vit toujours. Layant aperçu dans une taverne, elle le reconnaît et l'accueille les yeux pleins de larmes. Michel la repousse afin de conserver sa couverture intacte. Toutefois, Sangarra, une Bohémienne au service d'Ogareff, le dénonce aux tartares du chef Féofar-Khan.



**KOLIVAN** : une grande bataille entre Russes et Tartares a lieu autour d'une station de télégraphe près de la ville. Michel et ses amis sont capturés, malgré l'aide prodiguée par le télégraphiste Nicolas Pigasof. Ils sont tous emmenés au camp de Féofar-Khan.



**TOMSK** : des milliers de Tartares sont réunis dans un grand camp, et c'est là que Strogoff est démasqué. On le force à regarder sa mère pour la dernière fois avant de le punir en le rendant aveugle, au moyen d'un sabre chauffé à blanc. Persuadés qu'il est maintenant infirme, les Tartares l'abandonnent à son sort, mais seulement après qu'Ogareff ait pris la lettre du tsar.



**LE LAC BAÏKAL** : en dépit de son handicap, Strogoff décide de continuer sa mission. Nadia le guide tout au long d'une difficile marche vers les berges du Lac Baïkal, où ils embarquent à bord d'un bateau afin de traverser cet immense lac.



**LA RIVIÈRE ANGARA** : Strogoff et Nadia se joignent à d'autres exilés russes pour tenter de rejoindre la capitale sibérienne en remontant l'Angara en radeau. En chemin, ils surprennent les Tartares déversant de grandes quantités d'huile dans l'eau, à laquelle ils comptent mettre le feu pour brûler Irkoutsk.



**IRKOUTSK** : Ivan Ogareff se fait passer pour Strogoff et entre dans la ville sous l'identité d'un courrier du Tsar. Il est sur le point d'assassiner le Grand-Duc quand Michel arrive juste à temps pour se confronter à lui. Il révèle alors qu'il n'est pas vraiment aveugle, car les larmes qui lui sont venues aux yeux en voyant sa mère pour la dernière fois ont été évaporées par l'acier brûlant, et la vapeur a protégé ses pupilles grâce à l'effet Leidenfrost. Strogoff tue le traître en combat singulier, et avec l'aide de la garnison russe de la ville, parvient à stopper l'invasion tartare.



MICHEL STROGOFF

Auteur : Alberto Corral

Illustrations et design : Pedro Soto

Design de la version française : Tom Vuarchex, Mike Brodu & Purple Brain

Traduction française : Jérôme Saincantin & Purple Brain



\* Purple Brain remercie DEVIR et en particulier David Esbri et Xavi Garriga de nous avoir autorisé quelques changements sur cette version française. Merci également à Thomas Cauet et Cyril Demaegd. Et Jules Verne de nous faire rêver.

\* Remerciements de l'auteur : pour Alberto et Maria, dans l'espoir que les héros de mon enfance deviennent aussi les vôtres. Et pour Xavi Garriga, qui a cru en moi même quand je n'y croyais pas.

\* Remerciements de l'illustrateur : pour tous les courriers du Tsar qui ont fait route pour la Sibérie alors que cette aventure était encore en pleine mise au point. Pour Xavi Garriga, qui m'a laissé couper et ajuster comme je l'entendais et m'a pardonné mes retards et mes délires. Pour Eva et Emma qui m'accompagnent toujours dans mes voyages. Et pour Jules Verne, dont nous espérons que les prochaines générations du XXI<sup>e</sup> siècle le découvriront pleinement.

## ALLIÉS



**CAPITAINE MICHEL STROGOFF** : loyal officier du corps des courriers du Tsar, doté d'une volonté de fer. Né et élevé en Sibérie, il connaît le pays et ses dangers.

Défaussez deux cartes **Action** montrant le portrait de Michel Strogoff et vous pourrez faire **2 actions différentes** ce tour ci. Par exemple, « Se reposer » puis « Avancer », ou bien « Affronter les dangers » et « Se reposer », etc ...



**HARRY BLOUNT** : correspondant britannique pour le Daily Telegraph, extrêmement observateur et professionnel accompli, qui s'est associé à son collègue français Alcide Jolivet pour traverser le territoire russe afin de rendre compte de l'invasion.

Défaussez une carte **Action** montrant le portrait de Harry Blount et regardez la première carte d'une pioche **Route** de votre choix. Après l'avoir regardée, remettez-la soit en haut, soit tout en bas de la pile.



**MARFA STROGOFF** : femme sibérienne de caractère et la mère de Michel Strogoff. Ce n'est que grâce aux larmes qui lui viennent aux yeux en la voyant que Michel Strogoff n'est pas définitivement aveuglé par un sabre tartare.

Cet effet est différent car il n'est pas utilisé pendant la phase **Aide des alliés** mais quand le joueur se trouve à Irkoutsk, qu'il y surmonte des dangers ou défie Ivan Ogareff en duel (voir page 10 *Fin de la partie*). Toutes les cartes **Action** avec le portrait de Marfa sont considérées comme des **jokers** et peuvent être utilisées pour éliminer n'importe quelle icône de danger.



**ALCIDE JOLIVET** : journaliste français volubile qui cache sa grande attention aux détails derrière ses plaisanteries et ses bons mots. Il est venu en Russie afin d'écrire des articles sur l'invasion pour un journal dont il refuse de donner le nom, prétendant à la place qu'il écrit « à son cousin ».

Défaussez une carte **Action** montrant le portrait d'Alcide Jolivet et piochez deux cartes **Action**.



**NICHOLAS PIGASSOFF** : cet employé du télégraphe sibérien, loyal et fidèle en amitié, aide les personnages à traverser les dangereuses steppes.

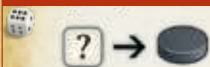
Défaussez une carte **Action** montrant le portrait de Nicholas Pigassoff et placez un disque **Résolution** sur n'importe quelle icône de danger de votre périple. Si en faisant cela vous éliminez une carte **Route**, vous ne pouvez pas la garder comme capacité nouvelle, puisqu'elle n'a pas été résolue pendant la phase d'action « Affronter les dangers ».



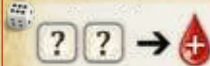
**NADIA FEDOR** : Après la mort de sa mère, cette courageuse jeune femme est en route pour Irkoutsk afin d'y rejoindre son père, un officier exilé en Sibérie quelques années auparavant. Son sens du devoir est sa plus grande qualité.

Défaussez une carte **Action** montrant le portrait de Nadia Fedor et jetez le dé d'action : activez toutes les capacités correspondant au résultat obtenu. Notez bien que seules vos capacités sont activées – pas celles des autres joueurs.

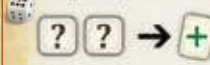
## CAPACITÉS



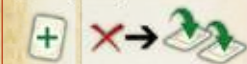
**DÉTERMINÉ** : si le dé d'action obtient le résultat indiqué sur la carte, le joueur peut mettre un disque **Résolution** sur une des icônes de danger de son périple. Si cela lui permet d'éliminer une carte, elle ne peut PAS être gardée comme capacité nouvelle.



**ÉNERGIQUE** : si le dé d'action obtient un des résultats indiqués, le joueur gagne un point d'énergie.



**HABILE** : si le dé d'action obtient un des résultats indiqués, le joueur pioche une carte **Action**.



**RÉSISTANT** : le joueur pioche une carte **Action** dès qu'il obtient cette capacité. À n'importe quel moment de son tour, il peut se défausser de cette capacité pour remettre toutes ses cartes **Route** face visible.



**PRÉVOYANT** : le joueur pioche une carte **Action** dès qu'il obtient cette capacité. La limite de cartes **Action** qu'il peut garder en main est augmentée de 1.



**RAPIDE** : le joueur pioche une carte **Action** dès qu'il obtient cette capacité. Après avoir accompli une action « Avancer » avec succès (c'est à dire sans qu'elle se termine avec des icônes de danger en double ou des cartes **Route** retournées), il peut se défausser de cette capacité de manière à faire immédiatement une autre action « Avancer » (en payant un autre point d'énergie et en tirant une nouvelle carte **Route**).

### ◆ PHASE DES COURRIERS

Chaque joueur effectue son tour :

- 1) Aide des alliés (optionnelle)
- 2) Choix d'une action (obligatoire) :

- Avancer
- Se reposer 2X ( + / + / )
- Affronter les dangers



### ◆ LA PHASE DU TRAITRE

Piochez une carte **Action** et appliquez :

- Déplacez Ivan Ogareff
- Déplacez les Tartares
- Piochez 1 carte **Allié**
- Activez Sangarra
- Piochez 1 carte **Action**
- Activez les capacités