

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ILLUMINATI

COMPOSITION DU JEU:

Un Add On vous est proposé en [fin de page](#)

2 dés à 6 faces

160 jetons d'argent représentant des "Mégabucks"



28 jetons de 1

28 jetons de 2

28 jetons de 3

28 jetons de 5

24 jetons de 10

20 jetons de 20

4 jetons de 50

113 cartes à joué réparties comme ci dessous [\(voir le détail de toutes les cartes en fin de page\)](#)

15 cartes Illuminati

83 cartes représentant différents groupes

15 cartes spéciales



exemple de carte Illuminati



Exemple de carte de groupe



Exemple de carte spéciale

Il existe également 4 cartes vierges qui permettent de remplacer les cartes perdues ou abîmées.

RÈGLE DU JEU:

REGLES DE BASE

Nombre de joueurs:

Illuminatti est à son meilleur avec un nombre d joueur entre 4 et 6. Il est possible de jouer avec seulement trois joueurs, ou même deux, mais dans ce cas les occasions pour la négociation et la diplomatie se feront rares. Avec huit ou neuf joueurs, certaines règles devront être modifiées pour conserver un rythme de jeu acceptable (voir chapitre règles avancés)

Contenu du livret de règles

Ce livret se compose de trois sections: Règles de base, Règles avancées et Stratégie. Vous pouvez débutez avec les règles de base et ne consulter le reste que plus tard. Le résumé des règles qui se trouve à la fin contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer.

But du jeu

Le but du jeu de Illuminati est de contrôler le monde; Vous commencez la partie avec un groupe Illuminati qui représente votre propre conspiration secrète. En cours de route, vous capturez d'autres groupes, représenté par des cartes. Ces groupes se joignent à votre structure de pouvoirs et obéissent à vos ordres. À moins qu'un ennemi ne vous les ravisse. Il est possible de gagner la partie en contrôlant suffisamment de groupes ou en atteignant l'objectif spécial de votre Illuminati.

Mise en place

Séparée les huit Illuminati des autres cartes, les Illuminati ont un dos foncé qui les rend facilement identifiables. Placez-les faces cachées sur la table. Chaque joueur tire une carte Illuminati, la retourne devant lui, perçoit le revenu indiqué (de de la banque) et le place sur son Illuminati. Les Illuminati non utilisés sont mis de côté et ne prennent aucune part au jeu.

Les autres cartes, incluant les cartes spéciales, sont mélangées et empilées faces cachées, au centre de la table.

Retourner les quatre première cartes de la pile et placez-les au centre de la table. (si une carte spéciale est ainsi révélé enfouissez-

là au centre du jeu et retourné une nouvelle carte pour la remplacer.) ces quatre groupes sont les premiers "groupes contrôlez". Chaque joueur lances deux dés. Celui qui obtient le total le plus élevé joue le premier, en suivant la séquence de jeu présentée ci-dessous : il commence par percevoir le revenu de son Illuminati, retourne la première carte de la pile au centre de la table, et essaie ensuite (probablement) d'utiliser son Illuminati pour prendre le contrôle d'un groupe incontrôlé. Et la course à la domination mondiale commence !

Séquence de jeu

Le jeu se déroule par tours. A son tour, chaque joueur pose les gestes suivants.

1) Percevez le revenu: Pour chacun de vos groupes affichant un revenu, puisez ce revenu dans la banque. Placez l'argent directement sur cette carte (c'est la trésorerie de ce groupe). Conseil: le jeu se déroulera beaucoup plus vite si chaque joueur calcule son revenu avant le début de son tour, et le place à coté de son groupe. Aucun argent ne doit être déposé sur les cartes d'un joueur avant le début de son tour. Un joueur peut empiler ses jetons de façon à ce qu'un seul jeton demeure visible, ou bien les étaler afin d'afficher sa richesse.

2) Tirez une carte: S'il s'agit d'un groupe placez-le face visible au centre de la table, avec les autres groupes incontrôlés. S'il s'agit d'une carte spéciale, le joueur la conserve. Il peut la placer devant lui face cachée ou face visible, au choix. Cependant, la carte elle-même doit demeurer visible; le joueur ne peut pas la cacher dans sa poche. Si la carte est déposée face cachée, les autres joueurs n'ont pas le droit de connaître son identité, mais ils ont le droit de savoir combien de cartes spéciales sont détenues par chacun des joueurs.

3) Exécutez deux "actions": tel qu'expliqué ci-dessous.

4) Exécutez des "actions libres": Les actions libres (également expliquées ci-dessous) ne sont pas comptabilisées comme les deux actions régulières permises durant un tour de jeu. les action libres peuvent être exécutées avant, après ou entre les deux actions régulières d'un joueur.

5) Transférer de l'argent: L'avoire d'un groupe peut être transféré, en tout ou partie, aux trésoreries de groupes adjacents. voir chapitre "Transferts d'argent".

6) Utilisez l'aptitude spéciale de votre Illuminati: Si l'un des joueurs joue les Gnomes de Zurich, il peut à ce moment redistribuer son argent parmi ses différentes trésoreries. S'il joue le Triangle des Bermudes, il peut réorganiser sa structure de pouvoir.

Le jeu se poursuit dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et s'arrête lorsqu'un joueur (ou une alliance de joueurs) gagne en atteignant son objectif.

En cours de partie, le jeu devrait ressembler à ceci:

Illustration 1: La surface de jeu. A - la pile de cartes faces cachées; B - les groupes incontrôlés; C - la pile des groupes détruits; D - les structures de pouvoir des quatre joueurs participant à la partie, chacune d'elles construite autour de son Illumini; E - la banque

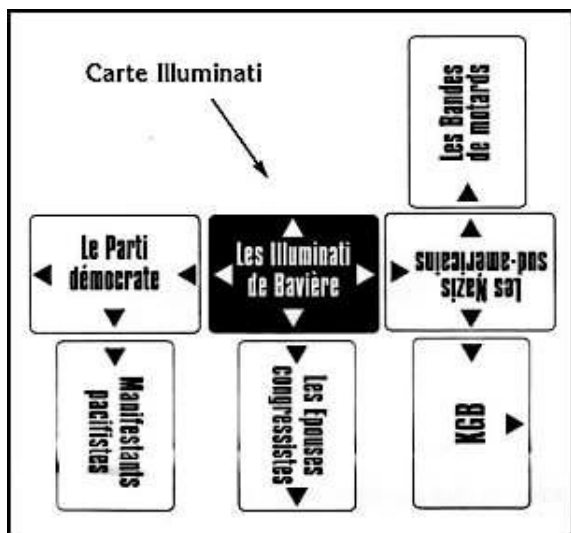
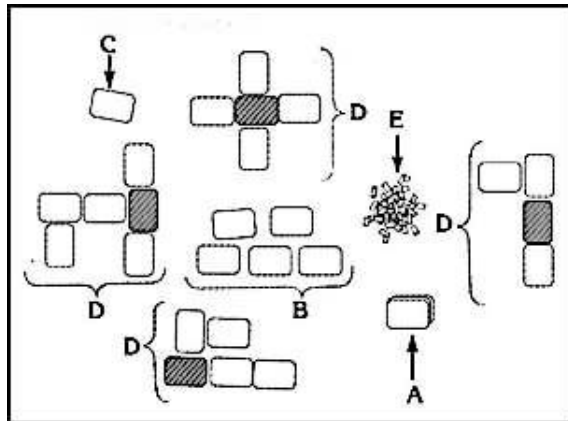


Illustration 2: Une structure de pouvoir type. Le centre de la structure de pouvoir est la carte Illuminati. Chaque joueur commence la partie avec l'une des huit cartes Illuminati; chacune d'elles est différente et dispose de ses propres aptitudes spéciales; Dans cet exemple, l'Illuminati a le contrôle directe de trois groupes: le parti démocrate, les Épouses congressistes et les Nazis sud-américains. Les Nazis sud-américains contrôlent deux groupes: le KGB et les Bandes de motards. Le Parti démocrate contrôle un groupe: les Manifestants pacifistes.

Les groupes

Les éléments de base d'Illuminati sont les cartes de groupes, qui vont des Illuminati eux-mêmes jusqu'aux Yuppies et aux Scouts. (Toute ressemblance avec des organisations réelles est de nature purement satirique.) Chaque groupe possède certaines caractéristiques. Voir l'illustration ci-contre.

Illustration 3: La carte Mafia. Chaque groupe, à l'exception des Illuminati, possède une flèche de subordination (1). Lorsqu'une carte est incorporée à une structure de pouvoir, cette flèche est placée en contact avec le groupe qui vient de prendre le contrôle de la carte. Chaque groupe peut aussi avoir trois flèches de contrôle (2). ces flèches indiquent la capacité du groupe à en contrôler d'autres. A cause de ses trois flèches de contrôle,

la mafia est très puissante. Si un groupe n'affiche aucune flèche de contrôle, c'est qu'il n'a pas de pouvoir du tout. Le nom du groupe (3) est indiqué en haut de la carte. Si le groupe dispose d'aptitudes spéciales, elles seront énumérées juste en dessous (4). Ses orientations apparaissent dans le coin inférieur droit (5). Ses statistiques de pouvoir, de résistance et de revenu sont indiquées dans le coin inférieur gauche (6).



Orientations

Il existe dix orientations politique possibles. Un groupe pourra plus aisément contrôler ou neutraliser un groupe partageant ses orientations, comme il pourra plus facilement détruire un groupe s'opposant à ses orientations. Certains groupes ont une seule orientation, d'autres en ont plusieurs, et quelques-uns n'en ont aucune. La signification de ces orientations, dans le contexte du jeu est la suivante:

Gouvernemental: membre du gouvernement des États Unis; son opposé est Communiste.

Communiste: Inspiré par les soviétiques. Les chinois, les Albanais ou quelqu'un d'autre; son opposé est Gouvernemental

Libéral: politiquement "à gauche", peu importe votre définition; son opposé est Conservateur.

Conservateur: Généralement furieux contre les libéraux; son opposé est Libéral.

Pacifique: Philosophiquement contre l'utilisation de la force; son opposé est Violent.

Violent: Armé et/ou dangereux; son opposé est Pacifique.

Conformiste: Socialement ne quitte jamais les sentiers battus; son opposé est Marginal.

Marginal: Particulier, à contre courant, inmanquablement différent des voisins; son opposé est Conformiste.

Criminel: Extorque de l'argent des citoyens par la force ou l menace, et/ou enfreint la loi de façon professionnelle; il n'a pas d'opposé.

Fanatique: S'accroche à un système de croyances limité et rejette tous les autres; deux groupes fanatiques sont considérés comme s'opposant l'un à l'autre.

Pouvoir

le chiffre de pouvoir apparaissant sur la carte est une indication de la capacité du groupe à en dominer d'autres. Plus le chiffre est grand, plus le pouvoir est important. Si le groupe possède deux chiffres (7/4, par exemple), le premier chiffre est le pouvoir régulier, alors que le second représente la portion de ce pouvoir utilisable pour soutenir un autre groupe lors d'une attaque, il s'agit du pouvoir transférable. Une carte sans pouvoir ne peut pas attaquer. Certains groupes disposent uniquement de pouvoir transférable (Pouvoir 0/1, par exemple). ceci indique qu'ils ne peuvent pas attaquer eux-même, mais qu'ils sont en mesure d'aider un autre groupe à attaquer.

Résistance

La résistance indique l'aptitude d'un groupe à repousser la domination d'un autre; Plus le chiffre est petit, plus le groupe est facile à contrôler...et plus il est difficile à protéger lorsque vous le contrôlez. Les Illuminati n'ont pas de résistance; ils ne peuvent jamais être attaqués directement.

Revenu

L'unité monétaire est le Mégabuck (MB). Au début de votre tour, chacun des groupes sous votre contrôle reçoit le montant indiqué sur sa carte. Ce revenu, placé directement sur la carte, est ajouté à la trésorerie du groupe. Si une carte n'affiche aucun revenu, elle ne reçoit pas d'argent. Les groupes incontrôlés ne perçoivent pas de revenu non plus. Deux cartes ont un revenu particulier. Le Fisc obtient son revenu en percevant 2 MB de chaque adversaire au début du tour du joueur qui contrôle le Fisc. La Poste coûte 1 MB par tour au joueur qui la contrôle (payé par le groupe qui est maître de la Poste, ou par son Illuminati).

Aptitudes spéciales

Tous les Illuminati, ainsi que quelques-uns des autres groupes, détiennent des "aptitudes spéciales" indiquées sur leur carte. Il existe deux types d'aptitudes spéciales.

Les aptitudes désignée "toute tentative" octroient un pouvoir supplémentaire au détenteur de la carte. Chaque fois qu'il tentera d'exécuter l'action décrite sur la carte, en utilisant n'importe lequel de ses groupes, ce joueur pourra bénéficier du bonus indiqué. Si vous contrôlez les Bandes de motards, par exemple, toute tentative de destruction d'un autre groupe, effectuée avec n'importe lequel de vos groupes, recevra un bonus de +2. Cette aptitude devient vôtre dès que vous prenez le contrôle des Bandes de motards, et vous est retirée aussitôt que la carte quitte votre structure de pouvoir. Un groupe peut conférer un bonus de type toute tentative de contrôle même s'il ne dispose d'aucune flèche de contrôle inoccupée.

Les autres aptitudes ne s'appliquent qu'à la carte elle-même. La Mafia, par exemple, dispose d'un bonus de +3 pour toute tentative de contrôle direct d'un groupe Criminel. Cela signifie que vous bénéficiez d'un bonus de 3 points lorsque vous tentez de prendre le contrôle d'un groupe Criminel avec la Mafia. Si vous effectuez votre attaque avec une autre carte, la Mafia n'y changera rien. Notez bien, par contre, qu'un bonus de ce type s'ajoute à tout autre bonus additionnel de +4 pour contrôler un groupe Criminel, parce qu'elle possède elle-même l'orientation " Criminel " (voir.5). Ainsi la Mafia aurait un bonus total de +7 pour contrôler un autre groupe Criminel !

Dans le cas d'aptitudes spéciales inhabituelles, comme celle du Fisc, consultez les indications qui se trouvent sur la carte.

Actions

Il existe trois types d'actions: une attaque, un transfert d'argent et un déplacement de groupes. Une action doit être complètement terminée avant qu'une autre ne soit entreprise. Un joueur peut décider de n'exécuter aucune action durant son tour (incluant les actions libres, les transferts d'argent et les actions spéciales) et plutôt percevoir 5 MB, qu'il ajoute à la trésorerie de son Illuminati. Les actions ne peuvent pas être mises en banque pour les tours suivants.

Attaques

Dans Illuminati, les actions les plus importantes sont les attaques. Lors d'une attaque, un groupe utilise son pouvoir, et probablement son argent, pour tenter de contrôler, neutraliser ou bien détruire un autre groupe.

Les cartes Illuminati peuvent lancer des attaques elles mêmes, mais ne peuvent pas être attaquées. Il est impossible pour tout groupe, mis à part les Ovnis, d'attaquer plus d'une fois dans un même tour.

Attaque pour contrôler

Vous pouvez lancer cette attaque contre n'importe quel autre groupe en jeu, sauf un Illuminati ou un groupe que vous contrôlez déjà. L'une des flèches de contrôle du groupe, attaquant doit être inoccupée. Si un groupe n'a aucune flèche de contrôle inoccupée (soit parce qu'elles sont toutes utilisées ou que certaines d'entre elles sont bloquées), il ne peut pas tenter de prendre le contrôle d'un autre groupe.

Pour lancer l'attaque, le joueur annonce lequel de ses groupes sera l'attaquant, le groupe attaqué, et le type d'attaque utilisé. (Un exemple: "le K.K.K., aidé de la C.I.A. tente de prendre le contrôle de Yuppies.")

Le résultat de l'attaque est déterminé par le jet de deux dés. Afin de calculer le jet requis pour faire de l'attaque un succès, soustrayez la résistance du groupe attaqué du pouvoir du groupe attaquant. Un exemple: Si un pouvoir de 6 attaque une résistance de 2, l'attaque ne sera un succès que sur un jet de 4 ou moins. Si un pouvoir de 10 attaque la même résistance de 2, l'attaque sera réussie sur un jet de 8 ou moins (beaucoup plus facile).

Échec automatique: Un jet de 11 ou 12 indique que l'attaque rate automatiquement, indépendamment du pouvoir impliqué dans l'attaque.

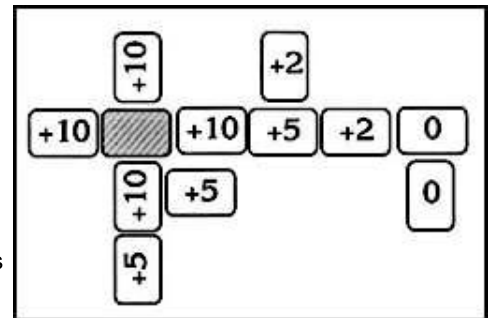
Soutien d'attaque: Tous les Illuminati, de même que quelques autres groupes, disposent d'un pouvoir transférable. Lorsqu'un groupe a deux chiffres de pouvoir séparés par une barre oblique (comme 5/2), le second chiffre représente le pouvoir transférable. Si un groupe n'effectue aucune attaque durant un tour, il peut utiliser son pouvoir transférable pour soutenir une attaque lancée par un autre groupe partageant la même structure de pouvoir.

Un nombre illimité de groupes peuvent ainsi soutenir une attaque en y ajoutant leur pouvoir transférable. Cependant, tout groupe ne peut participer qu'à une seule attaque par tour. (Une exception: le pouvoir spécial des Ovnis leur permet de participer à deux attaques par tour.) Un exemple: un groupe doté d'un pouvoir de 6, soutenu par un autre groupe dont le pouvoir transférable se chiffre à 4, attaque un groupe possédant une résistance de 3. L'attaquant dispose d'un pouvoir total de 10 (6 plus 4) et devra obtenir 7 ou moins aux dés (10 moins 3) pour réussir.

Lorsqu'une attaque est annoncée, tous les pouvoirs transférables destinés à cette attaque doivent être utilisés avant toute dépense d'argent (voir ci-dessous) visant à soutenir cette attaque. Aucun pouvoir transférable ne peut être ajouté au milieu d'une attaque. Les orientations des groupes qui utilisent leur pouvoir transférable n'influencent en rien l'attaque.

Position dans la structure de pouvoir. Si un groupe appartient déjà à un joueur, il peut s'avérer plus difficile d'en prendre le contrôle. Plus un groupe est situé près de son Illuminati plus sa résistance (ou son pouvoir, si l'on tente de le détruire) bénéficie d'un bonus élevé. Si le groupe est directement adjacent à son Illuminati, son bonus est de +10! S'il est séparé de son Illuminati par un groupe, son bonus est de +5. S'il est séparé par deux groupes, son bonus est de +2.

Illustration 4: Les bonus de résistance liés à la proximité de l'Illuminati. Vous remarquez que les cartes qui sont séparées de leur Illuminati par plus de deux groupes ne bénéficient d'aucun bonus.



Orientations. Les orientations des groupes attaquant et attaqué sont également importantes. Des orientations identiques facilitent la prise de contrôle, alors que des orientations opposées la rendent plus difficile. Si les deux groupes affichent des orientations identiques, ajoutez 4 au pouvoir de l'attaquant pour chacune des orientations qu'il partage avec sa cible. Si les deux groupes affichent des orientations opposées, soustrayez 4 pour chacune d'elles. Un exemple: Un groupe Marginal et Communiste tente de prendre le contrôle d'un groupe Conformiste et Gouvernemental. Deux paires d'orientations opposées viennent soustraire 8 au pouvoir utilisé dans cette attaque.

Aptitudes spéciales. Les aptitudes spéciales de certains groupes (inscrites sur leur carte) peuvent aider ces groupes à attaquer ou à se défendre contre certains adversaires.

Dépense d'argent en attaque. L'attaquant peut également augmenter ses chances de réussite en utilisant de l'argent lors de son attaque. Chaque MB ainsi dépensé (et remis à la banque) ajoute un point au pouvoir de cette attaque. Les pouvoirs transférables impliqués dans l'attaque doivent cependant être ajoutés et déclarés avant toute dépense d'argent.

L'argent dépensé en attaque peut provenir à la fois de la trésorerie du groupe attaquant et de celle de son Illuminati. Les autres groupes de la structure de pouvoir ne sont pas autorisés à contribuer financièrement à l'attaque. Un exemple: Dans l'exemple ci-dessus, l'attaquant avait peur de ne pas réussir un jet de 7 ou moins. Alors il a dépensé 3 MB ce qui lui permet maintenant de réussir son attaque sur un jet de 10 ou moins. Beaucoup mieux!

Une fois que le jet nécessaire à la réussite d'une attaque a atteint 10, une dépense supplémentaire n'améliorera en rien les chances de l'attaquant, puisqu'un résultat de 11 ou 12 signifie automatiquement un échec. Mais il demeure que de l'argent ou du pouvoir supplémentaire peuvent toujours être utiles: si l'attaquant utilise suffisamment d'argent et de pouvoir pour surpasser de 20 la résistance de sa cible, le défenseur devra dépenser 20 MB pour ramener les chances de succès de l'attaquant à zéro!

Dépense d'argent en défense. Si le groupe attaqué est sous le contrôle d'un autre joueur, le défenseur peut tenter de contrer l'attaque en dépensant de l'argent. La résistance à cette attaque sera augmentée de 2 points pour chaque MB puisé dans la trésorerie du groupe cible, et de 1 point pour chaque MB puisé dans la trésorerie de son Illuminati. Aucun autre groupe n'est autorisé à participer. L'argent dépensé est immédiatement remis à la banque. Un exemple: Supposons que, dans l'exemple ci-dessus, le groupe attaqué dispose de 3 MB et décide de le dépenser en entier. l'effet étant double, l'attaquant ne doit maintenant plus obtenir un jet de 10 ou moins, mais plutôt de 4 ou moins. L'attaquant peut ensuite riposter en dépensant davantage d'argent pour contrer la dépense du défenseur.

Dépense soutenue. L'attaquant et le défenseur peuvent dépenser tour à tour en ajoutant de l'argent à leur attaque ou à leur

défense tant que leurs fonds le leur permettent. Lorsque plus personne ne veut ou ne peut dépenser d'argent pour modifier l'attaque, les dés sont jetés. Rappelez-vous qu'un jet de 11 ou 12 signifie toujours un échec, peu importe le pouvoir ou l'argent utilisé dans l'attaque.

Résultats de l'attaque. Si l'attaque rate, le groupe attaqué demeure à sa place.

Si une attaque pour contrôler réussit, le groupe attaqué est capturé et incorporé dans la structure de pouvoir du joueur attaquant. Il est placé à côté du groupe l'ayant capturé, la flèche de subordination du groupe capturé touchant l'une des flèches de contrôle du ravisseur. Le groupe ravisseur devient alors le nouveau "maître" du groupe capturé, ce dernier devenant par conséquent une "marionnette". Les marionnettes peuvent ensuite s'approprier leurs propres marionnettes, et ainsi de suite!

Rien n'empêche une carte d'être disposée de côté ou inversée, pour autant que les flèches soit correctement alignées.

Si le groupe capturé contrôlait déjà des marionnettes, elles sont également capturées. Lorsqu'elles sont incorporées dans la structure de pouvoir de l'attaquant, elles se doivent de conserver la même position qu'elles occupaient à l'origine, relativement à leur maître. Si la chose s'avère impossible parce qu'elle forcerait certains des nouveaux groupes à en chevaucher certains autres, le joueur attaquant peut réorganiser les groupes qui se chevauchent, tant et aussi longtemps qu'aucun groupe ne change de maître. Si des groupes ne peuvent toujours pas être incorporés dans leur nouvelle structure de pouvoir, ils doivent être abandonnés, et ils rejoignent les groupes incontrôlés.

La moitié de l'argent restant dans la trésorerie des groupes capturés (en arrondissant par défaut) demeure en leur possession, alors que l'autre moitié est remise à la banque.

Le groupe attaquant peut alors immédiatement transférer la totalité de son argent, ou alors seulement une partie, au groupe qu'il vient de capturer. Comme le transfert fait partie de l'attaque, il ne s'agit pas ici d'une action supplémentaire. Un tel transfert est souvent une bonne idée, soit dans le but de protéger le nouveau groupe contre une attaque, soit pour lui permettre de lancer lui-même une attaque.

Si la première action d'un joueur est une attaque et qu'elle rate, ce joueur peut utiliser sa seconde action pour tenter d'attaquer à nouveau le même groupe. Cependant, aucun groupe (sauf les Ovnis) ne peut participer à deux attaques durant un même tour. Un groupe tout juste capturé peut attaquer (ou soutenir une attaque, ou utiliser ses aptitudes spéciales) durant le tour qui a vu sa capture.

Attaque pour neutraliser

Cette attaque est identique à une attaque pour contrôler, à quelques exceptions près.

1. La cible doit être un groupe déjà sous le contrôle d'un autre joueur.
2. L'attaquant bénéficie d'un bonus additionnel de +6.
3. Si l'attaque réussit, le groupe attaqué et ses marionnettes sont replacés parmi les groupes incontrôlés, et tout leur argent retourne à la banque.

Attaque pour détruire

Cette attaque est identique à une attaque pour contrôler, à quelques exceptions près.

1. Le seuil de réussite du jet de dés n'est plus déterminé par la formule "pouvoir moins résistance", mais plutôt par la formule "pouvoir moins pouvoir". En d'autres termes, le groupe attaqué se défend avec son pouvoir plutôt qu'avec sa résistance. (Sa proximité par rapport à l'Illuminati, tel qu'indiqué en plus haut, demeure une défense valable.) Un groupe sans pouvoir ne peut pas être détruit, sauf par la carte spéciale Rumeurs scabreuses. Les facteurs empêchant un groupe sans pouvoir de s'organiser assez efficacement pour prendre le contrôle d'autres groupes rendent ce même groupe trop diffus pour être éradiqué.
2. Les groupes qui adhèrent à des philosophies différentes se détruisent plus facilement entre eux. Une attaque pour détruire bénéficie d'un bonus de +4 pour chaque orientation opposée, et souffre une pénalité de -4 pour chaque orientation identique.
3. Il n'est pas nécessaire pour un groupe de disposer d'une flèche de contrôle inoccupée pour lancer une attaque visant une destruction.
4. Si l'attaque réussit, le groupe attaqué se retrouve, avec les autres groupes détruits, dans la (pile des dépouilles). Ses marionnettes ne sont pas détruites, mais redeviennent plutôt incontrôlées. Le groupe détruit ne peut être ramené à la vie que par la carte spéciale Campagne médiatique.
5. Vous pouvez tenter de détruire un groupe que vous contrôlez vous-même. Dans ce cas, la proximité par rapport à l'Illuminati n'offre aucune protection au groupe attaqué. Il est cependant impossible pour tout groupe de s'attaquer lui-même, ou de soutenir une attaque visant sa propre destruction!

Interférence

Un joueur peut interférer dans une attaque, soit pour soutenir l'attaquant, soit pour s'y opposer. Pour ce faire, le joueur annonce l'identité de celui qu'il se propose d'aider et dépense de l'argent provenant uniquement de la trésorerie de son Illuminati. Cet argent, remis à la banque, modifie le seuil de réussite du jet de dés d'un point pour chaque MB dépensé!

Un attaquant peut empêcher toute interférence en déclarant son attaque "privilegiée". L'attaquant doit alors se défaire de l'une de ses cartes spéciales (en ignorant son texte) et déclarer "Privilège!" au moment où l'attaque est annoncée. Aucun joueur ne peut soutenir ou s'opposer à une attaque privilégiée.

L'aptitude spéciale des Illuminati de Bavière leur permet de déclarer une attaque privilégiée par tour, au coût de 5 MB (payable uniquement par l'Illuminati). Si ce joueur veut utiliser son aptitude spéciale, il doit déclarer son attaque privilégiée et payer 5 MB au moment où l'attaque est annoncée.

Un privilège ne peut être aboli que par l'utilisation de La carte spéciale Interférence. Un privilège aboli ne peut pas être rétabli pour la même attaque.

Annulation d'une attaque

Une fois une attaque annoncée, l'attaquant peut changer d'idée et annuler son attaque, mais uniquement avant d'avoir dépensé quoi que ce soit. Dès qu'un seul MB est transféré de l'une de ses trésoreries à la banque, l'attaque est engagée. Elle doit être complétée et elle est comptabilisée comme une action.

Si l'attaquant ne dépense rien, l'attaque est engagée dès qu'un autre joueur dépense de l'argent (soit pour ou contre l'attaque), ou lorsque l'attaquant lance les dés.

Transferts d'argent

Un groupe peut transférer son argent, en tout ou en partie, à un groupe adjacent: soit à son maître, soit à l'une de ses marionnettes. Un joueur a droit à deux transferts d'argent par tour (voir la Séquence de jeu) mais il peut aussi, au besoin, utiliser une (ou deux) de ses actions régulières pour effectuer un transfert d'argent. Par transferts successifs, une même somme peut être déplacée de deux groupes, ou plus, en un seul tour.

Déplacements de groupes

Un joueur peut utiliser une (ou deux) de ses actions pour réorganiser sa structure de pouvoir en déplaçant l'un de ses groupes vers une autre flèche de contrôle inoccupée. La nouvelle flèche de contrôle peut appartenir au maître original du groupe déplacé ou à n'importe quel autre groupe à l'intérieur de la même structure de pouvoir. Si le groupe déplacé contrôle des marionnettes, celles-ci (de même que leurs propres marionnettes, et ainsi de suite) doivent le suivre. Les cartes ne peuvent jamais se chevaucher. Si le déplacement d'un groupe force certaines de ses marionnettes à chevaucher d'autres cartes, il est permis de déplacer les marionnettes qui font problème vers des flèches de contrôle différentes, à condition que ces flèches de contrôle appartiennent toujours au même maître. Si une marionnette ne peut pas être positionnée de façon à ne causer aucun chevauchement, cette marionnette est perdue. La carte perdue, de même que ses propres marionnettes, rejoint les groupes incontrôlés au centre de la table.

Actions libres

Certains gestes peuvent être posés durant le segment "action" d'un tour sans être comptabilisés comme des "actions". Ils sont: Abandon de groupes. -Retirez un groupe de votre Structure de pouvoir et replacez-le parmi les groupes incontrôlés. Ses marionnettes redeviennent également incontrôlées.

Soutien d'attaque -Utilisez un pouvoir transférable pour soutenir une attaque lancée par un autre groupe. Ce geste est comptabilisé comme faisant partie de l'attaque ainsi soutenue.

Don d'argent ou de cartes spéciales -Ceci peut se faire à n'importe quel moment et pas seulement durant votre tour. L'argent transféré à un autre joueur ne peut être échangé qu'entre les trésoreries des Illuminati.

Utilisation d'une carte Spéciale -Obéissez, aux indications inscrites sur la carte. (Une exception: l'utilisation de la carte spéciale Pot-de-vin constitue une action régulière.)

Dons et échanges

Les joueurs peuvent faire circuler entre eux argent, groupes et cartes spéciales, et ce, en les échangeant, en les vendant (c'est-à-dire en les échangeant contre de l'argent) ou en les donnant. L'argent et les cartes spéciales peuvent circuler à tout moment (sauf durant une attaque privilégiée), et cette transaction ne constitue pas une action. L'argent ainsi déplacé doit provenir d'un Illuminati et être versé à un autre Illuminati. Les groupes standards ne peuvent ni donner leur argent aux autres joueurs, ni recevoir d'argent des autres joueurs.

Transferts de groupes

Un groupe ne peut être transféré que durant le tour de l'un des joueurs impliqués dans la transaction. Durant votre tour, vous pouvez donner l'un de vos groupes (même si vous n'en recevez rien), l'échanger ou le vendre; vous pouvez également offrir quelque chose (argent, cartes spéciales ou groupes) en échange d'un groupe. Chaque groupe échangé constitue une action pour le joueur durant le tour duquel la transaction prend place, indépendamment de la destination du groupe. Ainsi, si vous échangez un groupe contre un autre groupe durant votre tour, vous avez utilisé vos deux actions; la première pour déplacer le premier groupe, la seconde pour déplacer le deuxième!

Vous ne pouvez donner un groupe qu'avec la permission du joueur auquel vous le destinez.

Lorsqu'un groupe est transféré à un nouveau joueur, ses marionnettes (s'il en contrôle) doivent le suivre, de même que toutes les trésoreries concernées. Le joueur recevant le groupe doit immédiatement l'intégrer, ainsi que ses marionnettes, au sein de sa structure de pouvoir en respectant les règles qui régissent la capture ou le déplacement de groupes (voir ci-dessus). S'il s'avère impossible d'éviter un chevauchement, le joueur doit rectifier la situation en choisissant un ou plusieurs des groupes qui se chevauchent vétérans ou nouvelles recrues, et en les replaçant parmi les groupes incontrôlés.

Manipulation de la partie

Un joueur ne peut pas manipuler la partie en donnant à un autre joueur suffisamment de groupes, de cartes spéciales et d'argent pour le faire gagner. Un échange permettant aux deux joueurs de gagner est tout à fait légal. Il vous est également permis d'effectuer une transaction au début de votre tour pour ensuite surprendre tout le monde (incluant le joueur avec lequel vous venez tout juste de transiger) en accédant à la victoire par l'utilisation d'une carte spéciale ou l'annonce d'une attaque inattendue.

L'interdiction originale suppose un certain degré d'interprétation et d'honneur parmi les joueurs. Il ne s'agit ici que d'empêcher un joueur de "donner" d'un seul coup la partie à un autre joueur. Un joueur en train de perdre ne peut pas nécessairement choisir qui sera le vainqueur. (Il peut par contre, en attaquant quelqu'un, choisir qui sera perdant.)

Quand un accord est-il inviolable?

Lorsque deux joueurs s'entendent sur un marché, celui-ci est inviolable si l'échange prend place immédiatement. Un marché n'est pas inviolable si quelque chose est échangé contre une promesse. Un exemple: Si vous dites: "Tu me donnes les Scouts maintenant et je te paie 10MB" et que l'autre joueur vous remet effectivement les Scouts, vous vous devez de payer. Par contre, si vous dites: "Donne-moi les Scouts maintenant et je te paierai 10 MB au tour suivant" et qu'il vous donne la carte, vous n'êtes pas tenu de payer au tour suivant! Vous pouvez bien sûr décider de le faire quand même, histoire d'entretenir de bonnes relations.

Menaces et diplomatie

Toute entente entre joueurs, qu'elle soit secrète ou publique, est permise tant qu'elle ne transgresse aucune règle du jeu. Voyez le chapitre "les règles avancées", pour obtenir quelques suggestions.

Plus particulièrement, il est tout à fait légal d'utiliser des promesses ou des menaces pour tenter de forcer un autre joueur à changer son plan d'action.

Cartes spéciales

Chacune de ces cartes donne un avantage au joueur qui la tire. Chaque joueur peut disposer ses cartes spéciales faces cachées ou non, au choix. Mais il doit demeurer possible aux autres joueurs de déterminer le nombre de cartes spéciales détenues par chacun. Les cartes spéciales peuvent être échangées, vendues ou données à tout moment (il s'agit d'une action libre).

Chacune des cartes spéciales ne peut être utilisée qu'une seule fois. Certaines d'entre elles sont utilisables à tout moment, alors que d'autres sont limitées à une action précise. Dès qu'une carte spéciale est jouée, elle est retirée du jeu.

Toute carte spéciale peut également être jouée pour rendre une attaque "privilégiée" (voir ci-dessus). Cependant, seule la carte Agent très secret est en mesure d'abolir un privilège.

Si deux cartes spéciales se contredisent (Assassinat et La Loi de Murphy, par exemple), la dernière carte jouée l'emporte.

Élimination d'un joueur

Après son troisième tour, un joueur est éliminé dès qu'il ne contrôle plus que son Illuminati. Son argent est remis à la banque.

Exception: Si les Servants de Cthulhu atteignent leur objectif spécial (destruction de huit groupes) en détruisant leur dernier groupe, ils ne sont pas éliminés... ils gagnent!

Abandon

Si un joueur abandonne, tous ses groupes deviennent incontrôlés, et la banque reprend possession de tout son argent. Sa carte Illuminati est retirée du jeu.

Victoire

La partie se termine lorsque, à la fin de n'importe quel tour, un joueur a atteint l'un de ses objectifs !. Si plusieurs joueurs atteignent leur objectif simultanément, ils partagent la victoire et se divisent le monde entre eux.

L'objectif de base demeure le même pour tous les joueurs: contrôler un total déterminé de groupes. Ce total dépend du nombre de joueurs présent au début de la partie. Si un joueur abandonne ou est éliminé, le total de groupes requis pour gagner ne change pas.

L'objectif spécial offre à chaque joueur une façon alternative de gagner. Cet objectif, qui varie d'un joueur à l'autre, représente le but précis de l'Illuminati joué par chacun. Un joueur l'emporte s'il répond aux exigences de son objectif spécial à la fin de n'importe quel tour.

Pour plus de commodité, tous les objectifs sont énumérés à la fin de la page.

RÈGLES AVANCÉES

Ces règles facultatives vous permettront de jouer à Illuminati de bien des façons différentes. Ajoutez-les au jeu standard, une seule ou plusieurs à la fois, comme il vous plaira. Le jeu peut devenir aussi complexe et déroutant que vous le désirez. Usez de votre pouvoir avec sagesse.

Variation de la durée de jeu

Une partie dure normalement de 1 heure et demie à 3 heures. Pour obtenir une partie plus longue, augmentez le total de groupes requis pour atteindre l'objectif de base.

Pour obtenir une très longue partie, ignorez tous les objectifs (de base et spéciaux) et jouez jusqu'à ce qu'aucun groupe ne demeure incontrôlé. Faites ensuite le total du pouvoir de tous les groupes de chaque joueur, en ajoutant 1 pour chaque groupe contrôlé. Le joueur qui détient le pointage le plus élevé est déclaré vainqueur.

Objectifs dissimulés

Chaque Illuminati conserve son aptitude spéciale, mais aucun d'eux (sauf les Ovnis) ne dispose de son objectif spécial. Chaque joueur choisit plutôt un objectif parmi tous ceux de la liste et l'inscrit sur un bout de papier, exactement comme les Ovnis.

Augmentez le pouvoir des Ovnis de 1 pour compenser la perte de leur aptitude spéciale.

Illuminati dissimulés

Les cartes Illuminati demeurent faces cachées! Chaque joueur ne connaît l'identité que de son Illuminati. Un joueur peut uniquement utiliser les pouvoirs, revenus et aptitudes spéciales de son propre Illuminati -mais rien ne le force à utiliser tout son pouvoir ou à percevoir tout son revenu, ni à révéler son aptitude spéciale. (Tout joueur pris à tricher est expulsé de la partie!) Durant le segment "action" de son tour, un joueur peut porter une accusation contre un adversaire ("Je crois que tu es Cthulhu", par exemple). Ceci constitue l'une des deux actions du joueur, mais n'implique aucun de ses groupes. Une accusation incorrecte n'a aucun effet, alors qu'une identification exacte force l'Illuminati identifié à jouer face visible pour le reste de la partie.

Évidemment, l'avantage de l'Illuminati dissimulé est qu'aucun autre joueur ne connaît son objectif spécial. Cependant si les Ovnis sont identifiés, leur carte Illuminati continue la partie face visible, mais leur objectif spécial demeure secret!

Règle alternative: Un Illuminati dissimulé peut légalement "exagérer" son pouvoir et/ou son revenu d'un point, jusqu'à ce qu'il soit démasqué.

Parties étendues

Normalement, le nombre total de joueur devrait se limiter à six. Mais il y a huit cartes Illuminati. Si vous les utilisez toutes, attendez-vous à une durée de partie d'au moins trois ou quatre heures. Lors d'une partie à sept joueurs, le revenu de chacun des Illuminati devrait être augmenté de 3 MB par tour. Pour une partie à huit joueurs, leur revenu devrait être augmenté de 5 MB par tour.

Tricherie

Certaines personnes machiavéliques croient qu'Illuminati devient encore plus divertissant lorsque rien n'est sacré (pas même la banque). Pour cette variante du jeu la plupart des types de tricherie sont permis. Exceptions:

1. Vous ne pouvez pas incliner ou renverser la table, ou désorganiser la structure de pouvoir d'un adversaire.
2. Vous ne pouvez pas utiliser d'argent contrefait ou "importer" des MB d'une autre copie d'Illuminati.
3. Vous ne pouvez pas tricher quant aux sommes perçues de la banque durant la mise en place du jeu, ou durant le segment

"revenu" d'un tour. (La partie en serait beaucoup trop ralentie.)

Toute autre forme de tricherie est permise. Un joueur pris en flagrant délit voit sa tricherie annulée. Il n'y a aucune autre pénalité.

Les méthodes de tricherie suggérées comprennent:

1. Lire le mauvais chiffre sur le dé, par mégarde.
2. Voler de l'argent de la banque (à tout moment autre que le segment "revenu" d'un tour).
3. Mentir quant au pouvoir et à la résistance de vos groupes.
4. Organiser la pile de cartes dans un ordre qui vous est favorable, ou jeter un coup d'œil aux cartes du dessus.
5. Si quelqu'un quitte la table, tout peut arriver!

Nous ne recommandons la règle optionnelle de tricherie qu'avec de très bons amis, ou alors des adversaires que vous ne reverrez plus jamais.

STRATEGIE

Conspirer avec un autre joueur dans le but d'en arriver à une victoire partagée peut sembler plus facile que de s'emparer de la tarte en entier. Mais choisissez bien vos alliés.

Lorsque quelqu'un quitte la pièce, conspirer contre lui. Il existe presque toujours une façon d'améliorer légèrement votre situation et de détériorer légèrement la sienne.

Négociez avec tout le monde. Vos ennemis seront moins tentés de vous attaquer s'ils pensent que vous pouvez leur offrir un marché qui les aiderait à gagner.

Afin d'éviter d'être attaqué, vous devriez avoir l'air suffisamment fort pour vous défendre, mais trop faible pour représenter une menace.

Surveillez constamment les autres joueurs; observez leur progression vers leurs objectifs. S'ils détiennent une carte spéciale, ils peuvent plus facilement gagner de façon inattendue, en un seul tour. Ne comptez pas sur les autres joueurs pour vous avertir d'un danger imminent; ils ont peut-être conclu une entente secrète!

La structure de pouvoir

Il existe plusieurs façons de construire une structure de pouvoir avec les groupes sous votre contrôle. Certaines de ces façons sont meilleures que les autres.

L'exemple illustré plus haut dans les règles (illustration 2) est une bonne structure de pouvoir parce

qu'elle laisse plusieurs flèches de contrôle libres. L'illustration 5, ci-contre, montre une autre structure de pouvoir légale utilisant les mêmes groupes. Celle-ci par contre, est mauvaise (ou à tout le moins à éviter). Les groupes se gênent les uns les autres!

Même si l'Illuminati dispose toujours d'une flèche de contrôle non utilisée, celle-ci est bloquée: les Manifestant... pacifistes barrent la voie. Les Épouses congressistes disposent d'une flèche de contrôle inoccupée et peuvent ainsi prendre le contrôle d'un groupe supplémentaire. Le Parti démocrate dispose de deux flèches de contrôle inoccupées mais ne peut en utiliser qu'une seule (l'autre est bloquée par les Épouses congressistes!).

Prenez également soin d'équilibrer votre structure de pouvoir. Après votre troisième tour, vous vous exposez à une élimination en une seule attaque si tous vos groupes forment une unique branche connectée à votre Illuminati.

Négociations

Des marchés peuvent se conclure publiquement ou secrètement. Quelques exemples:

1. Le joueur qui contrôle le Fisc peut décider de ne plus percevoir l'impôt d'un autre joueur en échange de la promesse qu'il ne l'attaquera pas.
2. Un joueur découvre que, s'il n'interfère pas, un adversaire atteindra son objectif à la fin du tour. Il peut s'entendre avec l'adversaire en question pour ne pas interférer.
3. Un joueur menace de détruire l'un de vos groupes. Vous croyez qu'il en serait capable, vous pouvez tenter de le soudoyer (dans ce cas, le pot-de-vin serait considéré comme un don) pour qu'il attaque quelqu'un d'autre.
4. Deux joueurs s'entendent pour coopérer durant toute la partie afin d'atteindre leur objectif au même moment mais évidemment, l'un d'eux peut décider de trahir l'autre!
5. Un joueur offre de l'argent à quiconque attaquera son ennemi le plus menaçant.
6. Deux ou plusieurs joueurs forment une alliance pour s'acharner contre un adversaire qui s'approche trop rapidement de la victoire.

Le nombre de possibilités n'est limité que par votre propre duplicité. N'oubliez pas, par contre, que l'argent ne peut être échangé qu'entre les trésoreries des Illuminati.

Capture de plus d'un groupe à la fois

Il est essentiel de protéger ceux de vos groupes qui contrôlent plusieurs marionnettes. Vous perdriez beaucoup trop si l'un d'entre eux vous était ravi. De même il est possible d'emporter une partie en lançant une attaque au bon moment contre un groupe dont les nombreuses marionnettes s'incorporeraient bien à votre structure de pouvoir.

A PROPOS DES ILLUMINATI

Les Illuminati de Bavière

Jadis connus comme "Les anciens prophètes illuminés de Bavière", ils sont les Illuminati originaux. Plusieurs les considèrent comme le prototype de toutes les sociétés secrètes. Ils ont été inculpés à trois reprises par l'Inquisition espagnole, mais leur vœu de silence leur a toujours permis de s'en sortir. Les Illuminati de Bavière auraient infiltré les francs-maçons en 1776 et tenté de prendre le contrôle de cette organisation de l'intérieur.

Aptitude et objectifs: L'objectif des Illuminati de Bavière repose sur le pouvoir pur. Ils gagnent la partie s'ils contrôlent des groupes dont le pouvoir total atteint 35 (incluant leur propre pouvoir de 10). Plus subtils que les autres Illuminati, ils peuvent utiliser leur aptitude spéciale pour lancer une attaque privilégiée par tour, au coût de 5 MB.

Comment jouer les Bavarois: Vous avez le pouvoir le plus élevé, un bon revenu et une aptitude spéciale contre laquelle il est

difficile de se défendre. N'oubliez pas votre aptitude spéciale et utilisez-la! De plus, votre objectif spécial est directement relié au pouvoir de votre structure de pouvoir. Chaque fois que vous améliorez votre situation durant la partie, vous vous rapprochez automatiquement de votre objectif spécial!

Votre stratégie de choix est de jouer fermement mais prudemment. Ne faites pas de vagues et ne vous créez pas d'ennemis. Si vos adversaires se liguent contre vous, ils peuvent vous détruire. S'ils vous laissent tranquille, vous pourrez fort probablement vous avancer discrètement vers la victoire (ou la saisir d'un seul coup, par exemple en vous emparant de l'une des branches d'un autre Illuminati dont l'ensemble des groupes vous donnerait le pouvoir nécessaire à l'atteinte de votre objectif). Les marionnettes idéales pour les Bavarois sont les groupes à grand pouvoir: la Mafia, la conspiration communiste internationale. etc.

Comment combattre les Bavarois: Bonne chance! Les Illuminati de Bavière n'ont pas de point faible particulier. Votre meilleure chance consiste à les surveiller de près et à profiter de la peur que leurs pouvoirs et aptitudes font naître chez les autres Illuminati. Unis, vous pourrez peut-être détruire les Bavarois ou, à tout le moins, les rendre assez faibles pour les empêcher de gagner.

Le Triangle des Bermudes

Couler des bateaux n'est qu'un passe-temps pour ces gens-là. Leur philosophie consiste à prendre le contrôle de différents types de groupes. Ils s'entourent de mystère et inspirent tant de frayeur que quelqu'un d'autre finit toujours par être blâmé pour les événements inexplicables qui ont lieu près de leur quartier général, à quelque distance des côtes de la Floride.

Aptitude et objectifs: Le Triangle des Bermudes peut réorganiser sa structure de pouvoir à la fin de son tour. Le Triangle gagne en accumulant au moins un exemplaire de chacune des dix orientations différentes. Si un groupe affiche plus d'une orientation, chacune d'elles est comptabilisée.

Comment jouer le Triangle: Vos ennemis seront toujours en train de regarder par-dessus votre épaule pour compter vos orientations. Lorsque vous en aurez atteint un total de six ou sept, ils vous rendront la tâche difficile. Votre meilleure stratégie est souvent de conclure un marché avec un autre joueur: il vous fait don de deux ou trois groupes à la fois, ce qui complète votre série d'orientations. tandis que vous lui donnez le nécessaire pour qu'il atteigne ses propres objectifs.

Le Triangle est l'Illuminati qui est le plus en mesure de profiter d'un marché. Ne tournez le dos à personne et assurez-vous de toujours avoir une carte spéciale ou un peu d'argent en réserve pour vous donner un avantage durant vos négociations.

D'un autre côté, si vos adversaires sont obsédés par le nombre de vos alignements et s'obstinent à faire obstacle à votre objectif spécial, vous pouvez les surprendre en atteignant subitement votre objectif de base. Cette stratégie fonctionne souvent, et vos adversaires s'en mordront les doigts.

Les cibles les plus intéressantes pour le Triangle sont les groupes qui combinent plusieurs orientations différentes. A cette fin, l'Armée de libération semi-consciente est le meilleur groupe de tous! Et les Lasers orbitaux de lavage de cerveau peuvent vous faire accéder à la victoire en modifiant une orientation au bon moment.

Comment combattre le Triangle: Tout d'abord, assurez-vous qu'il n'obtienne pas l'Armée de libération semi-consciente. Si possible, gardez-le également éloigné du Fisc et du K.G.B. leurs orientations, même si elles ne sont qu'au nombre de deux pour chacun, sont par contre rares (et de plus, contrairement à l'ALSM, les groupes sont utiles en eux-mêmes).

Choisissez une des orientations rares, comme Communiste ou Marginal, et assurez-vous que cette orientation ne soit jamais disponible pour le Triangle, Les Discordants seront très heureux de vous aider à garder tous les groupes Marginaux hors d'atteinte du Triangle, mais ne les laissez pas aller trop loin dans cette direction!

Le Triangle cherchera à prendre le contrôle des Lasers orbitaux de lavage de cerveau. Vous devez l'empêcher d'y arriver.

Règle générale, surveillez le Triangle de près, mais ne commettez pas l'erreur de porter seulement attention au nombre des orientations qu'il a accumulées; attardez-vous à l'identité de celle qui lui l'ont défaut. S'il est encore à la recherche d'un Communiste il est possible de l'arrêter. Mais faites très attention s'il ne lui manque. par exemple, qu'un groupe Violent! Les groupes Violents sont partout, et plusieurs d'entre eux sont très faciles à contrôler.

La Société Discordante

Fidèles d'Eris, la déesse romaine de la discorde et du chaos, les membres de la Société Discordante se complaisent dans la confusion. Les Discordants cherchent à unir sous leur bannière tous les éléments étranges et marginaux de la société, et adorent perturber les "conformistes" qui les entourent.

Aptitude et objectifs: Les Discordants gagnent en contrôlant cinq groupes Marginaux, et disposent d'un bonus de +4 pour toute tentative de contrôle d'un tel groupe. Grâce à leur nature chaotique, ils sont immunisés contre les attaques des groupes Conformistes et Gouvernementaux. Aucun groupe Conformiste ou Gouvernemental ne peut attaquer la structure de pouvoir des Discordants, peu importe la manière, ni soutenir une attaque lancée contre eux.

Comment jouer les Discordants: Vos aptitudes spéciales ne vous sont d'aucune aide pour attaquer vos rivaux, et vos pouvoirs et revenus n'ont rien de remarquable. Mais qu'à cela ne tienne! Les autres Illuminati ne vous percevront probablement pas comme une menace. Construisez votre structure de pouvoir de façon graduelle, en vous assurant de prendre le contrôle d'un groupe Marginal chaque fois que vous en avez l'occasion. Emparez-vous également de quelques groupes disposant de plusieurs flèches de contrôle (les groupes Marginaux n'ont souvent aucune flèche de contrôle).

Vous pouvez aussi choisir de passer votre tour à l'occasion pour donner davantage de crédibilité à votre image "inoffensive".

Lorsque vos adversaires finiront par voir que vous êtes une menace, vous devriez être en mesure de vous occuper d'eux... et lorsqu'ils vous attaqueront, ils devront le faire sans l'aide de certains de leurs groupes les plus puissants, puisque les groupes Conformistes et Gouvernementaux ne peuvent absolument rien contre vous.

Les Maîtres insoupçonnés du fanatisme très organisé et les Amateurs de science-fiction sont des marionnettes très utiles pour vous.

Comment combattre les Discordants: Comme très peu de groupes Marginaux ont du pouvoir, ils ne peuvent généralement pas être détruits (sauf à l'aide de la carte spéciale Rumeurs scabreuses). Les rares groupes Marginaux qui ont du pouvoir sont très importants pour les Discordants. Détruisez-les ou prenez-en le contrôle vous-même. La Conspiration communiste internationale, la Mafia et les Syndicalistes, qui ne sont ni Conformistes ni Gouvernementaux, sont de bons outils à utiliser contre les Discordants. Lorsque les Discordants mettent la main sur leur troisième groupe Marginal, soyez très prudent. Lorsqu'ils mettent la main sur leur quatrième, agissez!

Les Gnômes de Zurich

Il s'agit de l'ancien surnom donné aux banquiers suisses. qu'on dit être les maîtres financiers du monde. Non seulement disposent-ils de capitaux impressionnants.. mais ils peuvent effectuer leurs transactions aisément et rapidement. Ils touchent également une part de toute affaire lucrative.

Aptitude et objectifs: Les Gnômes peuvent redistribuer tout leur argent parmi l'ensemble de leurs groupes, gratuitement, à la fin

de leur tour. Ils gagnent en amassant 150 Mégabucks (non pas uniquement sur leur Illuminati, mais dans les trésoreries de toute leur structure de pouvoir.

Comment jouer les Gnomes: Tentez de prendre le contrôle de groupes à revenu élevé comme le Fisc. les Pétrolières multinationales, le Parti républicain, le Parti démocrate et les Trafiquants internationaux de cocaïne, Cependant, si vous vous lancez ouvertement sur les groupes à très haut revenu, vos adversaires peuvent très bien décider de voir à votre extinction. Tenter de vous emparer d'un grand nombre de groupes à revenu raisonnablement élevé vous sera probablement plus profitable. Votre. revenu total sera plus ou moins le même. mais votre structure de pouvoir sera plus étendue et plus difficile à endommager. Si vous obtenez la carte spéciale Manipulation du marché, conservez-la jusqu'à ce que vous puissiez gagner d'un coup en l'encaissant. En attendant, n'hésitez pas à dépenser lorsqu'il le faut. N'attaquez jamais sans discernement, et défendez bien vos groupes producteurs d'argent. Si vous les perdez, aussi bien abandonner la partie !

Comment combattre les Gnomes: Suivez à la. trace leur revenu total (la somme totale qu'ils perçoivent au début de leur tour). Quand cette somme atteint environ 25 MB, Zurich est sûrement près de gagner, Attaquez! Une alliance est probablement votre seule chance; attaquez pour contrôler ou neutraliser. attaquez même si les attaques ne peuvent pas réussir, uniquement pour vider les trésoreries des Gnomes, Attaquez des marionnettes qui n'ont pas beaucoup d'argent dans leur trésorerie, et rendez ainsi leur défense plus coûteuse. Si les Gnomes vous offrent un marché, demandez-leur plus d'argent "parce qu'ils sont si riches". Plus la partie se prolonge, plus les Gnomes s'enrichissent. Si vous voulez les arrêter, jouez de façon agressive.

Le Réseau

Certains racontent que le Réseau est une conspiration formée par les programmeurs du monde entier; d'autres croient que les programmeurs ne sont que des pions et que les ordinateurs eux-mêmes mènent le bal. Quoi qu'il en soit, ils sont riches et puissants, et ils sont probablement en train. de vous surveiller en ce moment même, Le Réseau sait tout, et il le sait avant tout le monde.

Aptitude et objectifs: Le Réseau tire deux cartes au début de son tour. Il gagne en amassant 25 points de pouvoir transférable. incluant son propre pouvoir transférable de 7.

Comment jouer le Réseau: Votre aptitude spéciale en est une excellente. Elle augmente vos chances d'obtenir de bonnes cartes de tous types. Essayez de conserver au moins une carte spéciale dans votre main: ces cartes peuvent vous permettre de mener les négociations lors d'un marché.

Votre objectif spécial est cependant difficile à atteindre, puisque les groupes affichant un haut pouvoir transférable se font rares et que ces groupes sont recherchés par tout le monde. Votre meilleure approche consiste souvent à viser une victoire de base, à moins que les groupes vous étant utiles ne se décident à apparaître (ce qui est plus facile à obtenir pour vous que pour vos adversaires).

Comment combattre le Réseau: Ne détruisez pas les groupes qui disposent de pouvoir transférable (à moins que vous ne jouiez Cthulhu): prenez-en plutôt le contrôle, protégez-les et utilisez-les. Vous pourrez peut-être vendre l'un d'eux au Réseau pour un peu plus que ce qu'il ne vaut. Si le Réseau a plusieurs cartes spéciales à sa disposition, vous pouvez peut-être rendre les autres joueurs paranoïaques et former une alliance. Autrement. tentez de lui faire affronter les Bavarois. qui seront souvent à la recherche du même type de groupes que le Réseau.

Le Réseau détient aussi un avantage lorsqu'il est joué contre des joueurs inexpérimentés, puisque ceux-ci seront probablement moins tentés de s'emparer de groupes à pouvoir transférable.

Les Servants de Cthulhu

Ce sont ceux qui étudient les secrets que l'humanité ne devait jamais connaître. Ils cherchent à maîtriser des pouvoirs ésotériques et des forces surnaturelles, risquant leur vie et leur âme dans la poursuite de leur quête.

Aptitude et objectifs: Les. Servants de Cthulhu visent la destruction, et ils y excellent: ils bénéficient d'un bonus de +2 pour toute tentative de destruction! Leur objectif spécial consiste à détruire huit groupes. S'ils éliminent un autre Illuminati en détruisant son dernier groupe, l'Illuminati retiré de la partie est également comptabilisé comme un groupe détruit par Cthulhu.

Comment jouer Cthulhu: Commencez à détruire des groupes tôt dans la partie si vous voulez atteindre votre objectif de huit destructions (mais n'en faites pas trop). Lorsque d'autres joueurs aimeraient voir un groupe détruit (tout particulièrement en début de partie. alors que votre objectif est encore hors d'atteinte et que vous semblez inoffensif), offrez-leur de vous occuper de leur sale boulot. S'ils vous offrent de payer pour soutenir la destruction, encore mieux! D'ailleurs, les autres Illuminati vous aideront probablement si vous avez l'occasion d'éliminer l'un des joueurs, même si la destruction vous rapprochera de votre objectif spécial. Après tout, expulser un joueur de ta partie aide tous les joueurs restants.

Après vous avoir vu détruire six ou sept groupes, les autres joueurs peuvent se mettre à paniquer. se concentrant tellement sur votre objectif spécial qu'ils ne porteront plus attention au nombre de groupes que vous contrôlez. Ceci vous permettra peut-être de vous emparer assez aisément d'une victoire de base.

Plutôt que de les détruire, prenez le contrôle de quelques groupes au pouvoir faible. Vous pourrez bénéficier de leur revenu durant la partie, et si vous avez besoin de nouvelles victimes un peu plus tard, ils seront là!

Afin de vous rendre la vie de destructeur plus facile, vous aurez besoin de groupes disposant d'un bon pouvoir et d'un bon revenu. Les groupes qui offrent à leur possesseur un bonus pour la destruction (comme les Bandes de motards et l'Armée de libération semi-consciente) vous seront également utiles. Mais ne tentez pas de les obtenir à tout prix; ils ne sont pas beaucoup plus efficaces que des groupes à pouvoir transférable, et ils vous font paraître dangereux. N'oubliez pas que si vous éliminez un adversaire en capturant, neutralisant Ou détruisant son dernier groupe, l'Illuminati ainsi détruit est comptabilisé dans votre total!

Comment combattre Cthulhu: Attaquez-le alors qu'il est encore de taille réduite. Dès qu'il devient puissant, il est trop tard et vous ne pouvez que vous en remettre à la chance.

Deux stratégies s'offrent à vous. La première consiste à lui enlever sa proie... un groupe ne peut pas être détruit s'il n'existe déjà plus! Lorsqu'un groupe à pouvoir réduit entre en jeu, prenez-en le contrôle s'il est utile; autrement, détruisez-le avant que Cthulhu ne mette la main dessus.

Votre deuxième alternative vous amènera à vous .allier aux autres joueurs pour volontairement laisser sans défense les groupes à petit pouvoir. Si Cthulhu passe ses premiers tours à massacrer joyeusement ses petites victimes, il ne prendra pas le contrôle de grand-chose... et il pourra être éliminé complètement par une attaque en bloc durant le quatrième ou cinquième tour, au moment où il croira la victoire à portée de tentacule.

La Société des Assassins

Originaires du Moyen-Orient. les Assassins, formaient une société secrète issue de la secte ismaélite des musulman. Bien qu'ils aient atteint le sommet de leur pouvoir durant le Moyen Age, ils sont toujours actifs aujourd'hui. Ils n'ont pas toujours besoin de

passer aux actes... une simple indication de leur déplaisir est souvent suffisante pour intimider leurs adversaires. L'avertissement traditionnel des Assassins, un poignard laissé sur l'oreiller d'un rival, a fait trembler des rois.

Aptitude et objectifs: Ils gagnent s'ils prennent le contrôle de six groupes Violents. Leur aptitude spéciale leur donne un bonus de +4 pour toute tentative de neutralisation d'un groupe contrôlé par un adversaire.

Comment jouer les Assassins: Votre aptitude spéciale est une arme uniquement offensive. Utilisez-la avec modération -elle est une menace efficace. Les autres joueurs seront tentés de soutenir vos tentatives de neutralisation, puisque vous n'en bénéficiez pas directement. (Vous pouvez évidemment neutraliser un groupe, puis tenter d'en prendre le contrôle!) Vos adversaires essaieront peut-être même de vous soudoyer pour que vous leur fachiez la paix.

Vous avez besoin de groupes Violents pour gagner. Emmagazinez votre argent afin de pouvoir sauter sur les bons groupes Violents lorsqu'ils se présenteront, et être par la suite en mesure d'assurer leur défense. Vos meilleurs groupes sont ceux qui, comme le Texas et la Mafia, sont à la fois puissants et Violents.

Comment combattre les Assassins: Peu importe ce que vous faites, ne laissez pas les Assassins vous choisir comme cible première! Leur capacité à neutraliser les rend très dangereux. Offrez-leur votre aide pour neutraliser les groupes d'un autre joueur; de cette façon, les Assassins n'en retirent aucun avantage immédiat, causent des dommages à quelqu'un d'autre, et se font des ennemis à l'extérieur de votre sphère.

Comme les Assassins sont un groupe subtil et puissant. il est plus sage de s'attaquer à eux de façon indirecte et avec ruse. Vous serez peut-être tenté de détruire les groupes Violents, mais soyez prudents -c'est une tactique plutôt évidente. Gardez leur structure de pouvoir à l'œil: dès qu'ils prennent le contrôle de leur cinquième groupe Violent, il est temps d'abandonner la subtilité et de passer à l'attaque.

Les Ovnis

S'agit-il de créatures venues des profondeurs de l'espace ou de super-scientifiques humains? Ils sont les plus insaisissables de tous les Illuminati. Leurs intentions sont voilées de mystère et changent constamment.

Aptitude et objectifs: L'avantage des Ovnis est la vitesse; ils peuvent lancer (ou soutenir) deux attaques par tour. Aucun autre groupe n'est en mesure d'en faire autant. Leur objectif spécial est choisi par le joueur qui les incarne, au début de la partie. Il choisit l'un des sept autres objectifs spéciaux: et l'inscrit sur un bout de papier, à l'abris des regards Indiscrets. Le joueur peut révéler son objectif à tout moment, mais il ne le fera généralement qu'après l'avoir atteint!

Comment jouer les Ovnis: Votre plus grand atout provient de l'ignorance de vos adversaires quant à ce que vous tentez d'accomplir. Laissez-les chercher! Détruisez un groupe ou deux pour les amener à penser que vous êtes peut-être Cthulhu (et pour empêcher le véritable Cthulhu de les détruire lui-même). L'argent est toujours utile, et une bonne pile de Mégabucks fera pencher vos adversaires en faveur de Zurich. Prenez le contrôle de quelques groupes Marginaux, et vous aurez grandement compliqué la vie des Discordants. Et ainsi de suite.

En cas de besoin lors de négociations, vous pouvez offrir de révéler l'identité véritable de votre objectif spécial. Vous pouvez même dire la vérité!

Votre aptitude spéciale, qui vous permet d'agir deux fois au cours d'un même tour, peut se révéler très puissante si vous l'utilisez judicieusement. Plutôt que d'attaquer directement, vous préférerez peut-être utiliser les Ovnis pour soutenir deux attaques en un tour, ajoutant leur pouvoir à celui d'un autre groupe sous votre contrôle, et produisant ainsi des attaques dévastatrices à peu de frais.

Comment combattre les Ovnis: Il vous faut d'abord identifier leur objectif spécial. Observez-les de près! Procédez ensuite comme vous le feriez pour vous opposer à cet objectif. Si vous remarquez que les Ovnis se rapprochent de tous les objectifs spéciaux, il est temps de commencer à vous inquiéter. En attendant de découvrir l'objectif qu'ils poursuivent, essayez en règle générale de ne pas les laisser s'emparer de groupes à grand pouvoir ou à revenu élevé.

RÉSUMÉ DES RÈGLES D'ILLUMINATI

Orientations

Gouvernemental est l'opposé de Communiste.
Libéral est l'opposé de Conservateur.
Pacifique est l'opposé de Violent.
Conformiste est l'opposé de Marginal.
Criminel n'a pas d'opposé.
Fanatique: 2 groupes fanatiques sont opposés l'un à l'autre.

Actions

Actions régulières: Attaquer un groupe (pour le contrôler, le neutraliser ou le détruire); transférer de l'argent; déplacer un groupe; donner un groupe.
Actions' libres: Abandonner un groupe; donner de l'argent ou des cartes spéciales; utiliser une carte spéciale (à l'exception de Pot-de-vin, qui est une action régulière).
Passer son tour: Un joueur peut décider de n'exécuter aucune action et percevoir 5 MB.

Objectifs de base

Groupes devant être contrôlés, en incluant l'Illuminati:	
2 ou 3 joueurs (non recommandé)	13
4 joueurs	12
5 joueurs	10
6 joueurs	9
7 ou 8 joueurs (non recommandé)	8

Attaques

Attaque pour contrôler. La résistance du groupe attaqué est soustraite du pouvoir total du groupe attaquant, qui inclut le pouvoir transférable des groupes assistant l'attaque. Seuls les membres de la structure de pouvoir de l'attaquant peuvent assister l'attaque. Modifiez ce nombre selon les aptitudes spéciales de l'attaquant et de l'attaqué, l'argent dépensé durant l'attaque. elles autres facteurs indiqués ci-dessous. En jetant deux dés, l'attaquant doit obtenir ce nombre ou moins. Un jet de 11 ou 12 signifie un échec automatique.

Objectifs Spéciaux

Les Illuminati de Bavière. Contrôler des groupes dont le pouvoir total est de 35 ou plus (en incluant leur propre pouvoir de 10).

Le Triangle des Bermudes. Contrôler au moins un groupe de chaque orientation, Un groupe affichant plusieurs orientation!; est valable pour chacune de ses orientations.

La Société Discordante. Contrôler 5 groupes Marginaux.

Les Gnomes de Zurich. Amasser un total de 150 Mégabucks (dans les trésoreries de toute la structure de pouvoir).

Le Réseau. Contrôler des groupes dont le total de pouvoir transférable est de 25 ou plus (incluant leur propre pouvoir transférable de 7).

Les Servants de Cthulhu. Détruire 8 groupes.

La Société des Assassins. Contrôler 6 groupes Violents.

Les Ovnis. Au début de la partie, après que les autres joueurs aient sélectionné leur Illuminati, le joueur incarnant les Ovnis choisit l'un des sept objectifs spéciaux mentionnés. ci-dessus. Il l'inscrit sur un bout de papier, en secret.

Chaque orientation identique (ex: Marginal contre Marginal)	+4
Chaque orientation opposée (ex: Conformiste contre Marginal)	-4
Chaque Mégabuck (MB) dépensé par l'attaquant.	+1
Chaque MB dépensé par le groupe attaqué.	-2
Chaque MB dépensé par l'Illuminati du groupe attaqué	-1
Chaque MB dépensé par les autres joueurs pour s'opposer	-1
Chaque MB dépensé par les autres joueurs pour soutenir	+1
Le groupe attaqué est directement contrôlé par son Illuminati	-10
Le groupe attaqué est séparé de son Illuminati par un groupe	-5
Le groupe attaqué est séparé de son Illuminati par deux groupes	-2

Attaque pour neutraliser. Comme pour contrôler, sauf que l'attaquant reçoit un bonus additionnel de +6.

Attaque pour détruire. Comme pour contrôler, à quelques exceptions près:

1. "Pouvoir moins pouvoir", plutôt que "pouvoir moins résistance";
2. +4 pour toute orientation opposée, -4 pour toute orientation identique;
3. Le groupe attaquant n'a pas besoin d'une flèche de Contrôle inoccupée.

Séquence de jeu

Le jeu se déroule dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

1. **Percevez le revenu de chacun de vos groupes qui en affiche un.**
2. **Tirez une carte.** S'il s'agit d'une carte spéciale. gardez-la. Si la carte est un groupe, placez-la face visible avec les autres groupes incontrôlés.
3. **Exécutez deux "actions".** Voir la liste ci-dessous.
4. **Exécutez toute "action libre".** Celles-ci sont indépendantes des deux actions qui vous sont permises à chaque tour. Elle peuvent prendre place avant, après ou entre vos deux actions régulières. Voir la liste ci-dessous.
5. **Transférez de l'argent.** Une partie ou la totalité de l'argent d'un de vos groupes peut être transférée à un groupe adjacent. La limite est de deux transferts d'argent par tour.
6. **Utilisez .l'aptitude spéciale de votre Illuminati.**

Une fois un privilège annoncé, le détenteur de cette carte peut la jouer pour abolir complètement ce privilège. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

DÉTAIL DES 117 CARTES

Ci dessous les 83 cartes de groupes



Dos des cartes groupes et des cartes spéciales

Il existe 2 cartes de groupe vierges



La Poste  Pouvoir: 4/3 Résistance: 3 Revenu: 1 Gouvernemental	Trekkies  Résistance: 4 Revenu: 3 Marginal Fanatique	Yuppies  Pouvoir: 1/1 Résistance: 4 Revenu: 5 Conservateur	Libertaires  Pouvoir: 1 Résistance: 4 Revenu: 1 Fanatique	Texas  Pouvoir: 6 Résistance: 6 Revenu: 4 Violent Conservateur Gouvernemental
--	---	---	--	--

Journaux clandestins  Pouvoir: 1/1 Résistance: 5 Revenu: 0 Communiste Libéral	Commission trilobérale  Pouvoir: 5 Résistance: 6 Revenu: 3 Libéral Conformiste	M.I.F.T.O. +3 pour contrôle direct des Amateurs de science-fiction. +2 pour contrôle direct des Trekkies.  Pouvoir: 1 Résistance: 1 Revenu: 0 Marginal	New York  Pouvoir: 7 Résistance: 0 Revenu: 3 Violent Criminel Gouvernemental	Jeux vidéo +3 pour contrôle direct des Amateurs de sport.  Pouvoir: 2 Résistance: 3 Revenu: 7
---	--	---	---	--

Usuriers  Pouvoir: 5 Résistance: 5 Revenu: 5 Criminel Violent	Conspiration communiste internationale +1 pour toute tentative de contrôle de groupes Communistes.  Pouvoir: 7 Résistance: 8 Revenu: 6 Communiste	Bandes de motards +2 pour toute tentative de destruction.  Résistance: 4 Revenu: 0 Violent Marginal	Pirates informatiques +3 pour toute tentative de neutralisation.  Pouvoir: 1/1 Résistance: 4 Revenu: 2 Marginal Fanatique	Médias influents  Pouvoir: 4/3 Résistance: 6 Revenu: 3 Libéral Conformiste
---	---	---	--	--

Association américaine de duels motorisés  Pouvoir: 1 Résistance: 5 Revenu: 1 Violent Marginal	Guerriers écologiques  Résistance: 6 Revenu: 1 Libéral Violent Marginal	Amoureux des poissons rouges  Résistance: 4 Revenu: 1 Pacifique Fanatique	Fraternités  Pouvoir: 3 Résistance: 5 Revenu: 2 Conservateur	F.B.I.  Pouvoir: 4/2 Résistance: 6 Revenu: 0 Gouvernemental Conformiste
--	---	--	---	---

Bienfaiteurs électoraux chinois Ce groupe est considéré Gouvernemental lorsqu'il tente de contrôler un groupe Gouvernemental.  Pouvoir: 3 Résistance: 2 Revenu: 3 Communiste	Duplicateurs  Pouvoir: 1 Résistance: 3 Revenu: 4 Pacifique	O.N.U.  Pouvoir: 1 Résistance: 3 Revenu: 3 Libéral	Pétrolières multinationales  Pouvoir: 6 Résistance: 4 Revenu: 6	Nazis sud-américains  Pouvoir: 4 Résistance: 6 Revenu: 2 Conservateur Violent
---	--	--	--	--

Minorité morale  Pouvoir: 2 Résistance: 1 Revenu: 2 Conservateur Conformiste Fanatique	Tabloïdes +3 pour contrôle direct des Espions de quartier.  Pouvoir: 2 Résistance: 3 Revenu: 3 Marginal	Agences de publicité +5 pour toute tentative de contrôle des Médias. Réserve au Télévision. YOU NEED MORE STOP  Pouvoir: 3 Résistance: 3 Revenu: 2	Psychiatres  Résistance: 6 Revenu: 2 Marginal	Disjonctés téléphoniques +2 pour toute tentative de contrôle, neutralisation ou destruction de la Compagnie de téléphone.  Pouvoir: 0/1 Résistance: 1 Revenu: 1 Criminel Libéral
---	---	---	---	---

Courrier-poubelle +4 pour toute tentative de contrôle de La Poste.  Pouvoir: 1 Résistance: 3 Revenu: 2 Criminel	Les Neveux de Dieu  Résistance: 4 Revenu: 2 Conservateur Fanatique	Associations de parents d'élèves C'est dog lion  Résistance: 5 Revenu: 1 Pacifique Conservateur Conformiste	K.G.B. +2 pour toute tentative de destruction.  Pouvoir: 2/2 Résistance: 5 Revenu: 0 Communiste Violent	Milices +2 pour toute tentative de destruction d'un groupe Libéral ou Communiste.  Pouvoir: 2 Résistance: 4 Revenu: 2 Violent Conservateur
---	---	---	--	---

Intellectuels  Résistance: 3 Revenu: 1 Marginal Fanatique	Sport professionnel  Pouvoir: 2 Résistance: 4 Revenu: 3 Violent Fanatique	Évangélistes télédiffusés +3 pour contrôle direct de la télévision.  Pouvoir: 3 Résistance: 8 Revenu: 4 Conformiste Fanatique	Amateurs de science-fiction  Résistance: 5 Revenu: 1 Marginal	Californie  Pouvoir: 5 Résistance: 4 Revenu: 5 Libéral Marginal Gouvernemental
--	---	--	---	---

Les Savants fous au service de l'humanité +4 pour toute tentative de contrôle, neutralisation ou destruction des États satellites de l'usage de armes.  Pouvoir: 0/2 Résistance: 6 Revenu: 3 Violent Marginal	Manifestants anti-nucléaire +3 pour toute tentative de destruction des États satellites.  Pouvoir: 2 Résistance: 5 Revenu: 1 Libéral	Zéles de la fluoruration  Pouvoir: 3 Résistance: 5 Revenu: 1 Communiste Fanatique	Épouses congressistes  Pouvoir: 1 Résistance: 4 Revenu: 1 Conservateur Conformiste	C.I.A.  Pouvoir: 6/4 Résistance: 5 Revenu: 0 Gouvernemental Violent
--	--	---	--	---



Ci-dessous les 15 cartes spéciales



Pot-de-vin
Le détenteur de cette carte peut jouer pendant son tour pour automatiquement prendre le contrôle de tout groupe incontrôlé. Utilisable une seule fois, remplace une action régulière.

Espionnage informatique
A tout moment, le détenteur de cette carte peut examiner le contenu d'une trésorerie de son choix ou toutes les cartes spéciales détenues par un joueur. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

Manipulation du marché
Durant le segment "revenu" de son tour, le détenteur de cette carte peut la jouer pour doubler le revenu de tous ses groupes (une fois seulement). Ne constitue pas une action. Ne permet pas au Fisc d'imposer en double, et ne force pas la poste à payer en double.

Interférence
Le détenteur de cette carte peut interférer dans une attaque privilégiée. Aucun autre joueur ne peut interférer. Utilisable une seule fois, ne constitue pas une action.

Les Secrets que l'humanité ne devait jamais connaître
Le détenteur de cette carte peut la jouer après le jeu de toute autre carte spéciale dans N'IMPORTE QUEL but. Cette carte est immédiatement annulée; elle ne produit aucun effet. Les deux cartes sont retirées du jeu. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.



Interférence
Le détenteur de cette carte peut interférer dans une attaque privilégiée. Aucun autre joueur ne peut interférer. Utilisable une seule fois, ne constitue pas une action.

Rumeurs scabreuses
Le détenteur de cette carte peut tenter de détruire un groupe au pouvoir de 0. L'attaque est lancée contre la résistance du groupe attaqué, mais une réussite signifie que le groupe est détruit. Utilisable une seule fois; jouer cette

Débit financier
A tout moment, le détenteur de cette carte peut la jouer pour réorganiser ses trésoreries (n'importe quelle somme peut être déplacée entre n'importe lesquels de ses groupes). Il reçoit aussi 5MB additionnels qu'il peut placer où bon lui semble.

Commission d'enquête sénatoriale
Le détenteur de cette carte peut la jouer au début du tour d'un autre joueur, lui faisant entièrement perdre son tour. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

Agent très secret
Une fois un privilège obtenu, le détenteur de cette carte peut la jouer pour obtenir complètement un privilège. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

carte ne constitue pas une action, mais utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.



Le détenteur de cette carte peut la jouer immédiatement après un jet de dés (de n'importe quel joueur) pour détruire, contrôler ou neutraliser. Ce jet est immédiatement transformé, rétrospectivement en 2. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

A tout moment, le détenteur de cette carte peut la jouer pour ramener un groupe de la "pile des dépouilles". Il devient incontrôlé. (Si Cthulhu l'avait détruit, son score n'en est pas affecté. Si Cthulhu le détruit à nouveau, le groupe est encore une fois ajouté à son score!) Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

Le détenteur de cette carte peut l'échanger à tout moment contre 25 MB, placé dans la trésorerie de son Illuminati. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

Le détenteur de cette carte peut l'échanger à tout moment contre 15 MB, placé dans la trésorerie de son Illuminati. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

Le détenteur de cette carte peut la jouer immédiatement après un jet de dés (de n'importe quel joueur) pour détruire, contrôler ou neutraliser. Ce jet est immédiatement transformé, rétrospectivement en 12. Utilisable une seule fois; ne constitue pas une action.

Ci-dessous le 8 cartes illuminati



Dos des 8 cartes Illuminati

Il existe 2 cartes vierges

Tire deux cartes en début de tour. Pouvoir 7/7 Revenu 9

+ 4 pour toute tentative de neutralisation. Pouvoir 8/8 Revenu 8

+4 pour toute tentative de contrôle de groupes Marginaux; immunisée contre toute attaque de groupes Gouvernementaux ou Conformistes. Pouvoir 8/8 Revenu 8



Peut gratuitement réorganiser ses troupes à la fin du tour. Pouvoir 8/8 Revenu 9

L'Illuminati peut participer à deux attaques par tour. Pouvoir 6/6 Revenu 8

Peuvent lancer une attaque privilégiée par tour, au coût de 5MB. Pouvoir 10/10 Revenu 9

Peuvent gratuitement déplacer leur argent à la fin du tour. Pouvoir 7/7 Revenu 12

+2 pour toute tentative de destruction. Pouvoir 9/9 Revenu 7

Add On

J'ai illuminé la Post Office (d'après un article de Steve Jackson)

merci à Serge de m'avoir transmis cette article

Préliminaire

Nous le savons bien; ILS veulent tous notre peau! C'est d'ailleurs tout le sujet d'Illuminati : les conspirations et. complots en tous genres. Mais comment faire si votre conspiration préférée a été oubliée, ou (pire encore) reléguée à un rôle secondaire? Que faire, en effet, si vous êtes convaincu que les "vrais" ennemis de l'humanité n'ont pas encore été reconnus ?

Cet article a pour but de faire la lumière sur 6 groupes parmi les plus "traumatisants" d'Illuminati. Ainsi, si vous pensez vraiment que tous les malheurs du monde proviennent de la Poste, de la Mafia ou des Multinationales des Pétroles, maintenant vous pouvez en apporter la preuve: nous avons "illuminé" pour vous ces épouvantables organisations. Mais attention, soyez prudent, qui sait combien de joueurs ont disparu pour avoir osé déclarer que la Poste retenait leur courrier ? Vous allez vous engager sur une voie périlleuse, alors sachez prendre vos responsabilités.

Comment "Illuminer" une carte

Pour Illuminer une carte (c-à-d .la transformer en Illuminati), vous devez:

- Oublier la Résistance, le Pouvoir et. les Revenus qui sont imprimés sur cette carte. Les Illuminati ne pouvant pas se faire contrôler, ils ne possèdent donc pas de résistance. Le Pouvoir et les revenus, quant à eux, vont être modifiés par le processus "d'illumination".
- Modifier les flèches de contrôle de la carte. Chaque groupe Illuminé doit posséder quatre flèches de contrôle (c-à-d tournées vers l'extérieur).

C. Oublier les alignements indiqués sur la carte. Les groupes Illuminés sont au-delà du Bien et du mal...

Vous pouvez effectuer les modifications sur la carte elle-même, mais vous avez alors intérêt à utiliser un stylo qui ne soit pas indélébile. Sinon, vous pouvez toujours fabriquer une nouvelle carte avec un morceau de bristol, de façon à conserver la carte originale pour des parties ultérieures. Nous vous proposons des "facsimilés" de cartes modifiées qu'il vous suffit d'imprimer sur du bristol blanc et de découper pour obtenir des "faux" tout à fait convaincants.

Préparez-vous à des résultats étonnants et à de toutes nouvelles interactions entre Illuminati concurrents quand vous introduisez dans le jeu les nouveaux conspirateurs...

La Mafia Illuminée

Pouvoir: 8/8 **Revenus:** 8

Pouvoir spécial: +3 pour toute tentative de contrôle d'un groupe criminel, comme indiqué sur la carte.

Condition de victoire: Contrôler cinq groupes criminels et/ou gouvernementaux. Le Fisc étant à la fois criminel ET gouvernemental, il compte donc double quand il est contrôlé.



Les Compagnies du Téléphone Illuminées

Pouvoir: 7/7 **Revenus:** 9.

Pouvoir spécial: A tout moment, les Compagnies du Téléphone Illuminées peuvent prendre connaissance de la nature de toute carte spéciale que possède un joueur (les Compagnies du Téléphone ne peuvent pas montrer cette carte aux autres, mais elles peuvent néanmoins leur dire à quoi elle correspond).

Condition de victoire: Contrôler quatre groupes Conformistes (afin de pouvoir ! les hypnotiser pour qu'ils se servent en permanence du téléphone, comme les bons petits zombies qu'ils sont).



La Multinationale des Pétroles Illuminée

Pouvoir: 7/7 **Revenus:** 11

Pouvoir spécial: Tout groupe contrôlé ayant des revenus de 0 obtient des revenus de 1.

Condition de victoire: Détruire le Fisc (cette destruction doit être effectuée par l'Illuminati lui-même ou par l'intermédiaire d'un groupe contrôlé (elle ne compte pas si elle est le fait d'un autre illuminati). Il nous semble inutile d'expliquer plus longuement cette condition de victoire...



La Poste Office Illuminée

Pouvoir: 8/8 **Revenus:** 5

Pouvoir spécial: A la fin de son tour de jeu le joueur peut désigner un joueur qui devra passer son tour de jeu. La Post Office ne peut pas employer deux fois de suite son pouvoir spécial à l'encontre d'un même joueur... Elle n'est pas non plus obligée d'utiliser son pouvoir.

Condition de victoire: Obtenir le Monopole de toutes les communications! Si les Compagnies de Téléphone Illuminées participent au jeu, la Post office gagnera si viennent à être détruites (quel que soit le moyen employé et le joueur qui en est responsable). Par contre, si les Compagnies du Téléphone ne sont pas illuminées, la Post Office doit alors les détruire et/ou contrôler, ainsi que Hollywood et les Agences de Pub.



La Conspiration Communiste Internationale Illuminée

Pouvoir: 9/9 **Revenus:** 7

Pouvoir spécial: +3 pour toute tentative de contrôle d'un groupe communiste.

Condition de victoire: Contrôler sept groupes libéraux ou communistes (L'armée de Libération Totale étant étant à la fois libérale et communiste, elle compte double).



Conclusion

La plupart des groupes proposés dans la boîte peuvent être illuminés de manière similaire. N'hésitez donc pas à expérimenter de nouvelles combinaisons... Vous découvrirez peut-être des secrets que l'Humanité n'était pas censée apprendre !