

LE MATCH DU SIECLE

« Un roi peut-il jouer sans sa dame ? »

*Un huis clos écrit et imaginé par Sébastien Duverger Nédellec
alias Beus*



Photo Jérôme Pouille
<http://www.chtiphoto.com/>



Introduction

Le match du siècle est un jeu de rôle grandeur nature écrit pour 12 joueurs et au minimum deux organisateurs. Cette version est la seconde mouture de ce huis clos. La première version comportait des lacunes dûes à mon inexpérience de joueur et à une volonté à l'époque d'organiser trop rapidement mon jeu. Avec cette deuxième version, j'espère avoir créé un meilleur huis clos tant sur le fond que sur la forme. Des différences radicales existent entre les deux versions et elles ne sont en rien compatibles.

Ce document n'a pas pour vocation d'expliquer ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature. Donc si vous voulez l'utiliser, il vaudrait mieux savoir où vous mettez les pieds. Pour cela je vous renvoie au site de la Fédération (<http://www.fedegn.org/>) et sur celle de l'association Rôle (<http://www.asso-role.fr/>) dont je suis un membre actif.

Si vous n'avez pas l'intention d'organiser ce huis clos mais de le jouer alors il convient d'arrêter ici votre lecture. Les pages qui vont suivre décrivent toutes les ficelles du jeu qu'un simple joueur ne doit découvrir qu'au moment de la soirée.

Je répondrai avec plaisir à toutes questions sur ce huis clos à l'adresse email suivante : beusl_at_freesurf.fr

Echec et mat !

Ce huis clos tourne autour d'une partie d'échecs et pourrait de prime abord rebuter des personnes ne se sentant pas ou peu à l'aise avec ce jeu. Je les rassure par avance. Nul besoin d'être doué aux échecs pour participer à ce huis clos et être une terreur sur les 64 cases ne servira à rien. Personne ne jouera une vraie partie d'échecs et s'il devait en avoir une durant le huis clos, elle serait simulée.

Le seul prérequis est expliqué dans la section : *le championnat du monde d'échecs*. Cela demande juste de savoir déplacer les pièces d'un échiquier et de comprendre et c'est sans doute le plus important la notation des coups. De plus quand bien même un joueur serait complètement hermétique à ce jeu, certains personnages du huis clos sont tout à fait jouable sans rien n'y connaître.

Dernière précision : je ne suis moi même qu'un piètre joueur d'échecs et je n'y joue pour ainsi dire jamais.

Un huis clos en pleine Guerre Froide

Le contexte du huis clos est celui de la Guerre Froide. L'URSS et les Etats-



Unis sont les deux grandes puissances qui s'opposent depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Dans tous les domaines possibles. L'univers des échecs n'échappe pas à la règle bien au contraire. La soirée tournera autour du championnat du monde d'avril 1972 qui oppose pour la première fois un américain contre un soviétique au sein d'un Hôtel suisse. Qui de Sergueï Kolovanov ou de Mark Davis remportera le titre suprême ?

Cette question sera perturbée par la découverte du cadavre du vice président de la Fédération Internationale des Echecs (FIDE). Les enjeux dépasseront largement le cadre d'une simple partie d'échecs. La politique n'étant jamais bien loin de l'échiquier..

Les personnages créés pour ce huis clos sont complètement fictifs bien que directement inspirés des fascinants affrontements durant les années 70 entre Fischer-Spassky / Kortchnoï-Karpov où tous les coups étaient permis pour arriver à faire triompher son camp devant la face du monde entier.

Le lieu aussi est fictif. Je n'ai jamais mis les pieds en Suisse et ne sais s'il y existe un Hôtel Belle Neige. Je l'ai créé juste pour les convenances du huis clos.

Un choc des cultures

L'ambiance recherchée est celle de la Guerre Froide. Un choc des cultures entre deux mondes qui ne se connaissent pas, qui ne se comprennent pas et que tout oppose. L'espace d'une soirée, soviétiques et américains devront apprendre à se connaître et peut être même à collaborer pour atteindre des objectifs communs. Mais la méfiance sera toujours de mise. Qui essaye d'entourlouper l'autre ? Qui est dupe et qui ne l'est pas ?

Bibliographie

BIENABE Alain, GIFFARD Nicolas, *Le guide des échecs. Traité complet.*, Robert Laffont, 1993

Le livre dont est inspiré ce huis clos



Le championnat du monde d'échecs

Le match du siècle est basé sur une compétition d'échecs. Cependant il n'est pas nécessaire d'être un fin connaisseur pour pouvoir jouer ce GN. Juste savoir un peu près jouer aux échecs. Et bien avoir compris les explications suivantes. Les règles ci dessus ne collent pas forcément aux règles officielles actuelles mais ont été adaptées pour le jeu.

Gagner !

Le championnat du monde se joue en 6 parties gagnantes. Le premier joueur à remporter une sixième partie sera déclaré vainqueur. Pour cela on joue autant de parties nécessaires. À ce niveau de jeu, un joueur ne gagne jamais une partie par échec et mat. C'est son adversaire voyant que sa position est perdante dans x coups qui abandonne. Pour cela il couche son roi. La plupart du temps, il serre la main de son adversaire mais pas toujours.

Une autre façon de gagner la partie est de gagner au temps. Chaque joueur a une pendule sur laquelle est comptabilisée son temps de réflexion. Pour le championnat il est de quatre heures. Lorsqu'il veut jouer un coup, le joueur déplace la pièce, écrit sur une feuille de bord le coup qu'il a joué et tape sur un « bitoniot » qui arrête sa pendule et démarre celle de son adversaire. Et ainsi de suite. Si un adversaire dépasse le temps cumulé de quatre heures la partie est perdue pour lui. L'aiguille des minutes de la pendule fait tomber un drapeau qui indique la défaite du joueur.

La partie nulle ou pat

Une partie peut être nulle. C'est à dire qu'aucun des deux adversaires ne pourra mettre échec et mat l'autre. Dans les faits, un joueur propose à son adversaire sous l'autorité de l'arbitre la partie nulle. Le joueur peut accepter ou refuser. Si le joueur accepte, la partie est déclarée nulle (aussi appelé un pat). Cette proposition peut être faite pendant la période d'ajournement.

L'ajournement

Une session de jeu commence à 13h00 et finit à 17h30 dans ce championnat fictif. Si la partie n'est pas terminée, il y a ajournement.

L'arbitre lorsqu'il est 17h30 annonce que le prochain coup sera mis sous enveloppe, c'est-à-dire que le joueur dont c'est le tour de jouer notera son



prochain coup sur une feuille qui sera mise sous enveloppe. On ne déplace pas de pion.

Le lendemain à la reprise de la partie, l'arbitre décachettera l'enveloppe et indiquera le coup. Le joueur déplacera donc son pion et « tapera » sur la pendule. Cela sera à son adversaire de jouer. La partie reprend ainsi. L'enveloppe est sous la responsabilité exclusive de l'arbitre.

La notation des coups

L'échiquier est composé de 8 colonnes verticales notées de A à H. Et de 8 lignes de 1 à 8. Cela permet d'avoir des coordonnées pour chacune des cases.

Au début de la partie.

- Le roi blanc est positionné en E1.
- Le roi noir en E8.
- Les tours blanches en A1 et H1.
- Les fous noirs en C8 et F8.

Ecrire un coup revient à noter la pièce et sa case d'arrivée.

Ex : **Fc6** veut dire fou va en case c6

F : fou / T : tour / C : cavalier / D : dame / R : roi

Pour le pion on ne met pas de lettres préalablement, on note simplement la case d'arrivée du pion.

Ex : **e4**

Lorsque que l'on prend une pièce adverse on ajoute une croix

Ex : **Cxg5** (veut dire que le cavalier prend la pièce en g5)



Les intrigues

Cette partie a pour but de présenter les principales intrigues du huis clos. En gras les personnages joueurs.

Elle trace les grandes lignes mais elle doit être complétée par la lecture des personnages pour embrasser l'histoire entièrement.

Les activités de Jim Slatter

La commission Slatter (1952)

Au début des années 1950, Jim Slatter est un jeune juge ambitieux qui surfe sur la vague anti-communiste qui déferle sur les Etats-Unis. Grâce à sa réputation sans tâche et sa ferveur dans le combat naissant contre l'URSS, il se voit confier une commission d'enquête chargée de faire le « ménage » dans les milieux journalistiques et d'en chasser les espions communistes infiltrés. Rappelons qu'à l'époque, l'Amérique a tendance à en voir un peu partout. Slatter s'attèle à sa tâche avec entrain et un certain talent dans les interrogatoires de journalistes suspects. L'objectif est simple : peu importe la réalité des accusations, la commission doit condamner un nombre conséquent de journalistes afin d'entretenir l'idée que le pays se défend des attaques extérieures de l'URSS. Ainsi la commission est directement aidée par la CIA qui délègue trois jeunes membres prometteurs **Alan Spencer**, Randy Macfly et Edward Sutton. Les deux premiers agents étaient chargés d'utiliser tous les moyens possibles pour grossir le moindre élément à charge contre un journaliste, de trouver des témoins conciliants afin de jeter l'opprobre sur un suspect ... Ce travail étant évidemment complètement secret. Sutton lui était chargé des relations entre Slatter et la CIA.

La commission fonctionna parfaitement sur ce schéma. Le plus beau coup de Spencer et Macfly fut de réussir à coincer Williams Carwick. Ce dernier était un journaliste du New York Times réputé pour ses prises de position pleines de modération et de sagesse et qui fustigeaient le climat anti-communiste américain. Un homme à faire tomber pour la commission Slatter. Il fut appelé à témoigner et donna du fil à retordre à Slatter sachant parfaitement se défendre. Pendant ce temps Spencer et Macfly fouillèrent dans son passé. Ils trouvèrent un « camarade » d'Université **Jacob Murey** prêt à témoigner contre Carwick. Ce dernier ne le connaissait qu'à peine mais était farouchement anti-communiste depuis que sa famille avait été chassée par les bolchéviques et avait trouvé refuge aux Etats-Unis au début des années 20. Murey fut très conciliant et répéta avec beaucoup d'aplomb ce que Spencer et Macfly lui avait dit de dire. Son témoignage



fit grande impression auprès de la commission. Une procédure de mise en accusation contre Carwick fut déclenchée. Devant le scandale, le New York Times licencia son journaliste qui de désespoir se suicida en se pendant dans le grenier de la maison familiale. Il laissait une femme et trois enfants dont une petite **Jenifer** qui vouera sa vie à venger son père ...

Jacob Murey fit une grande impression à Jim Slatter. Ils devirent amis et se découvrirent une passion commune pour les échecs.

L'élection à la présidence de la Fédération Internationale Des Echecs (1957)

La commission Slatter arrêta ses travaux en 1953. Grâce à sa réussite, Jim Slatter avait le vent en poupe. Après avoir hésité à entrer en politique, il abandonna son poste de juge et se lança dans les affaires avec succès. Parallèlement grâce à ses relations, il se fit coopter pour entrer au sein du Conseil de la Fédération Internationale Des Echecs (FIDE). Ce poste lui plaisait car il avait toujours aimé le jeu d'échecs. Il s'investit de plus en plus au sein de la Fédération et délégua de plus en plus pour ses affaires florissantes. En 1957, le vieux président Vernon Pugh décida de passer la main et de ne pas se représenter à la tête de la Fédération. C'est tout naturellement que Jim Slatter se porta candidat à sa succession. Mais il n'était pas le seul à avoir cette ambition, un autre candidat se présenta un lord Ecossais **Archibald Andrews**.

La grande question qui entourait cette élection était de savoir si le nouveau président permettrait de faire rentrer l'URSS au sein du Conseil de la FIDE ce à quoi le précédent président s'était toujours opposé malgré le fait qu'il y avait des champions du monde soviétiques. Dès lors deux camps s'opposèrent au sein de la FIDE, ceux qui réunis autour de la candidature de Jim Slatter refusaient l'arrivée de l'URSS au sein de la Fédération et ceux qui plus modérés pensaient qu'il fallait réfléchir à cette question et qui se retrouvaient dans la candidature de Lord Andrews. L'élection risquait d'être serrée et les tractations allaient bon train pour convaincre les indécis. Mais cette opposition dépassait le cadre de la FIDE et représentait un enjeu politique certain. Pour résumer la CIA roulait pour Slatter et le KGB pour Andrews.

La CIA tenta de faire pression sur Lord Andrews. Pour cela elle utilisa un agent que connaissait bien Jim Slatter pour avoir déjà travaillé avec lui : Edward Sutton. Ce dernier en couverture à Londres rencontra Lord Andrews fin mars 1957. Il le menaça directement en lui disant qu'il possédait un dossier épais contre lui et qu'il s'en servirait pour lui faire perdre sa crédibilité. Andrews ne se laissa pas démonter et renvoya l'importun. De son côté le KGB avait eu vent de la tentative de pression de Sutton sur Andrews. Pour empêcher cela le KGB décida l'élimination de Sutton. C'est l'agent **Valery Lisenko** qui était chargé de cet objectif.



Préalablement il rencontra Andrews pour s'assurer qu'il tenait vraiment une fois élu à faire entrer les soviétiques au sein de la FIDE. Puis il opta pour la technique de l'intoxication pour l'élimination de Sutton. Il fit croire à la CIA que Sutton était un agent double à la solde de l'URSS. L'opération réussit parfaitement. La CIA décida elle même d'éliminer Sutton. Elle envoya deux agents pour faire le boulot : Spencer et Macfly. Ils criblèrent de balles Sutton dans son hôtel londonien puis disparurent dans la nature. Sutton laissait derrière lui une femme et une fille **Barbara** qui marchera sur les pas de son père (cf. personnage Barbara White)...

L'assassinat de Sutton eut un effet que ni la CIA, ni le KGB n'avaient prévu. Jim Slatter prit peur pour sa vie et décida de retirer sa candidature. La voie fut libre pour Lord Andrews et les soviétiques triomphaient... Andrews eut un geste cependant très élégant : il proposa à Jim Slatter de devenir son vice-président. Sa deuxième décision en tant que président fut de donner un siège à l'URSS au sein de la FIDE.

Chronologie

7 avril 1957	: meurtre d'Edward Sutton
9 avril 1957	: retrait de la candidature de Jim Slatter
16 avril 1957	: élection à la présidence de la FIDE de Lord Andrews
25 mai 1957	: l'URSS fait son entrée au sein du conseil de la FIDE

Les tournois d'échecs de l'année 1971

Le tournoi de Buenos Aires (mars - avril 1971)

La mort de Randy Macfly

Début 1971. Depuis 1966, le double champion du monde d'échecs **Sergueï Kolovanov** règne sans partage sur la discipline. Pour les Américains, il est le symbole de l'orthodoxie communiste. La CIA rêve de le voir passer à l'Ouest car cet événement aurait un retentissement international. L'organisation sait que le champion est difficilement approchable et décide de tenter au Tournoi de Buenos Aires de mars - avril 1971 de prendre contact avec sa femme Irina Kolovanov qui le suit sur tous les tournois internationaux. Avec l'approbation de **Barbara White** la jeune chef de la délégation américaine et de l'agent Spencer, Randy Macfly rentre en contact avec une journaliste ouest-allemande une certaine Katerina Brehmer qui loge dans l'Hotel Central de la capitale argentine et couvre la compétition d'échecs. Ils se rencontrent au petit matin du 8 avril 1971 dans le parc de l'Alcazar pour discuter de la possibilité d'exfiltrer Irina Kolovanov. Manque de chance pour Macfly, Katerina Brehmer n'est en fait qu'une espionne soviétique répondant au



nom de **Natasha Bogolova**. Cette dernière a reçu l'ordre la veille de l'abattre. Une exécution qui s'appelle un code Oural. C'est **Jenifer Grant** espionne aussi au KGB qui a servi de boîte aux lettres (cf. personnage de Jenifer Grant) Bogolova exécute Randy Macfly. On le retrouvera avec 3 balles dans le corps sur un banc du parc. Bogolova ensuite confirme ensuite à Lisenko que la CIA veut faire passer à l'Ouest les Kolovanov. De part cette exécution, le KGB lance un message clair à la CIA : on ne touche pas à Kolovanov. Devant ce fiasco, la CIA abandonne le projet d'approcher le champion et sa femme.

La mort d'Irina Kolovanov

Valery Lisenko prend la décision de rapatrier Irina Kolovanov en URSS pendant que son mari finit le tournoi d'échecs qu'il est en train de gagner haut la main. Il fait croire aux Kolovanov que la mère d'Irina est souffrante et qu'elle réclame sa fille. Lisenko convainc Sergueï de rester à Buenos Aires et rentre à Moscou promettant de s'occuper de sa femme.

Au retour en URSS, Irina Kolovanov est arrêtée et interrogée par le KGB qui craint qu'elle ait émis des signaux pour indiquer sa volonté de passer à l'Ouest. Devant le sang froid d'Irina, Lisenko s'énerve et la frappe au visage. Malheureusement elle chute trop violemment sur le sol et meurt sur le coup. Lisenko désespéré décide de maquiller ce crime en accident et charge un de ses agents **Olga Federova** de le faire. Elle s'en tire à merveille : officiellement Irina Kolovanov est mort sur la route de Moscou à Kharkov d'un accident de la route.

Chronologie

8 avril 1971 : meurtre de Randy Macfly

11 avril 1971 : meurtre d'Irina Kolovanov maquillé en accident

Le Tournoi d'Amsterdam (juillet 1971)

Le Tournoi d'Amsterdam voit l'avènement d'un jeune joueur d'échecs américain très talentueux : **Mark Davis** qui remporte la compétition avec brio. Il est entraîné depuis 1965 par Jacob Murey. Les deux hommes se sont rencontrés par l'entremise de Jim Slatter toujours vice président de la FIDE.

Sergueï Kolovanov ne s'est pas déplacé pour ce tournoi. Il tient tête aux autorités soviétiques en refusant de jouer depuis la mort de sa femme. Les occidentaux ne sont pas au courant. Tous les observateurs se prennent à rêver d'une finale de championnat du monde Davis-Kolovanov.

Le Tournoi des Challengers de Lisbonne (septembre - octobre 1971)

Le vainqueur de ce Tournoi doit être désigné challenger officiel de



Sergueï Kolovanov et devra l'affronter début 1972 pour la couronne mondiale. La finale oppose Mark Davis à **Boris Poliakoff** un soviétique grand ami de Kolovanov qui fut son précédent challenger en 1969 et qui traîne une réputation de joueur vieillissant. Tout le monde souhaite la victoire de Davis afin d'assister à un championnat du monde excitant entre un américain et un soviétique. Y compris les autorités soviétiques qui pensent que Kolovanov ne fera qu'une bouchée du jeune américain. Cependant la finale tourne nettement à l'avantage de Poliakoff qui n'a rien à perdre face à un Davis très nerveux qui subit toute la pression du match et dont l'entraîneur Jacob Murey est absent pour maladie. Alors que Poliakoff n'est plus qu'à une victoire du gain de la finale, le KGB décide sur ordre d'intervenir. Olga Federova est chargée de faire pression sur Poliakoff afin qu'il perde le match. Elle menace sa famille. Poliakoff cède. Durant les parties suivantes, il glisse des bourdes que Davis exploite à merveille. Tous les observateurs internationaux assistent à un retournement de situation que tous qualifient d'exceptionnel. Davis finit par battre Poliakoff et devient le challenger officiel.

A son retour en URSS, les pressions sur Poliakoff ne cessèrent pas. Il eut pour mission de convaincre Sergueï Kolovanov de reprendre les échecs alors que le champion refusait toujours de jouer depuis la mort de sa femme. Poliakoff finit par arriver à le faire changer de décision. Au nom de leur vieille amitié et en mémoire de sa femme, Kolovanov accepta de reprendre du service. Il n'imposa qu'une chose : que Boris Poliakoff devienne son secondant pour le championnat.

Le championnat du monde

Les tractations entre les américains (Barbara White), les soviétiques (Valery Lisenko) et la FIDE (Lord Andrews, Jim Slatter) s'engagèrent à l'automne 1971 pour trouver un accord pour l'organisation du championnat du monde devant opposer Kolovanov à Davis.

Faire s'entendre Américains et Soviétiques demanda beaucoup de patience. Derrière le match, il y a un enjeu politique. Les deux délégations ne sont d'accord sur rien. Les Russes veulent jouer à Belgrade, les Américains en Amérique du Sud. Les soviétiques souhaitent un lieu isolé en dehors de la pression médiatique des nations occidentales. Après bien des tractations, les délégations acceptèrent que le match se déroule dans les Alpes suisses. Dans un hôtel du canton du Valais qui avait proposé sa candidature. Alors que tout semblait réglé, un coup de théâtre survint, Mark Davis fit savoir qu'il considérait la bourse pour le vainqueur était trop faible. 50 000 \$! Il déclara qu'il refusait de jouer pour une si petite somme. Jim Slatter proposa de sauver la mise à la FIDE en rallongeant le prix de 200 000 \$ de ses deniers personnels. Il posa une unique condition : que **Denise Fontaine** sa maîtresse, arbitre sur le circuit féminin, officie



durant le championnat. Une grande première. Après des hésitations les deux délégations acceptèrent ce compromis. L'accord fut signé (cf aide de jeu « Accord championnat »)

Février 1972. Le grand match démarre donc. Le lieu est insolite. Il se déroule dans un Hôtel suisse dans les Alpes, l'Hôtel Belle Neige. C'est très isolé. Les journalistes ont été tenus à l'écart. Seules les deux délégations, les membres de la FIDE et le personnel de l'établissement sont présents sur les lieux.

Pour les américains sont présents : Davis, Murey, White, Spencer et Grant
Pour les soviétiques : Kolovanov, Poliakoff, Lisenko, Bogolova et Federova
Pour la FIDE : Lord Andrews, Jim Slatter et Denise Fontaine.

Les parties se succèdent (cf aide de jeu « Planning des parties »). Davis offre une résistance impressionnante à Kolovanov. Ce dernier a des doutes (qu'il met sur le compte de la mort de sa femme). Son orgueil lui dit qu'il va gagner. Cependant une certaine admiration commence à poindre envers le talent de ce jeune homme. Les deux hommes n'arrivent pas à se détacher et arrive à 5-5 partout. Chaque match peut être le dernier. La tension entre américains et soviétiques est à son comble.

La taupe

Les soviétiques ont un avantage depuis le début du championnat. Ils possèdent une taupe dans la délégation américaine en la personne de Jenifer Grant la maîtresse de Mark Davis. Elle communique en laissant des messages à Valery Lisenko dans la bibliothèque (cf. personnages Jenifer Grant et Valery Lisenko). Lors du premier match, pendant l'ajournement elle transmet le coup que va jouer Mark Davis. Lisenko le transmet « innocemment » à Boris Poliakoff. Cette information poussera Kolovanov à demander le match nul alors que sa situation semblait gagnante.

Craignant une fuite, Murey s'énerve ne veut plus que lui et Davis pour parler échecs. Jenifer Grant, Barbara White et Alan Spencer ne participent plus aux analyses. Jenifer ne se sert plus de la bibliothèque pour passer des messages.

C'est par ce biais que le 11 avril 1972 Jenifer Grant transmet aux soviétiques un ordre d'élimination de Jim Slatter le fameux code Oural. (cf. personnage Jenifer Grant) Pourquoi avoir attendu deux mois pour lancer le code Oural ? Parce que Jim Slatter n'est pas présent en suisse pour affaires. Il était là au début puis est reparti. Il est revenu, la veille au soir, Jenifer décidant de passer à l'action.



L'annonce de la retraite de Lord Andrews - veille du huis clos - (10 avril 1972)

La veille du match décisif, Lord Andrews annonce qu'il ne se représentera pas aux élections de la FIDE et qu'il laisse le conseil choisir son successeur. Il ne désigne pas Jim Slatter comme son héritier le considérant toujours comme trop pro américain et n'hésite pas à le dire dans l'interview qu'il donne à un journal suisse. Slatter est furieux et décide de se venger.

La partie décisive (11 avril 1972) - jour du huis clos

Kolovanov est très perturbé mais il essaie de le cacher. Il joue le jour de la date anniversaire de la mort de sa femme. La seule qui perçoit un problème c'est Olga Federova mais il ne lui dit rien. Peu de temps avant l'ajournement, il fait un coup très hasardeux. Poliakoff comprend quasi instantanément : le match est perdu sauf miracle.

Davis bien qu'il ne le montre aucunement est déstabilisé par le coup de Kolovanov. Selon lui il est impossible qu'un tel joueur ait fait une erreur aussi grossière. Il flaire un piège qui n'existe pas et répond au coup de Kolovanov en mettant dans l'enveloppe d'ajournement un coup catastrophique retournant la situation et donnant une position gagnante à Kolovanov.

Lorsque que les deux champions sortent de la salle, Poliakof pense que la partie de Kolovanov est perdue et par extension le match. Il s'enferme dans sa chambre pour chercher une issue mais n'en trouve pas. Il ne voit qu'un seul coup qui retournerait la situation mais il est pour lui impensable que Davis est mis le coup minable. Poliakoff voit dans cette issue le moment de mettre à exécution un plan qu'il mijote depuis longtemps : son passage à l'ouest et espère convaincre Sergueï de le rejoindre dans son entreprise. Kolovanov a pour habitude de ne pas analyser sa partie avant le repas du soir et il se promène dans le parc enneigé de l'hôtel puis fait une sieste dans sa chambre. Lors que Cerfeuil les prévient du meurtre les deux soviétiques ne se sont pas encore parlés.

Du côté Américain, Murey qui sent que le match est plié pour son poulain le convoque rapidement dans sa chambre pour savoir quel est le coup de Davis. Il est tout excité ! Tellement qu'il tolère la présence de Barbara White. Quand ce dernier leur apprend ce qu'il a mis c'est la consternation générale. Le match est perdu. Murey est abbatu et reste dans sa chambre désespéré. White décide de passer à l'action et de voler l'enveloppe d'ajournement sans le dire à personne. Davis laisse Murey consterné. Il ne réalise pas vraiment les conséquences de sa défaite et plus ou moins consciemment il pense encore qu'il peut gagner. Il décide de prendre du bon



temps avec Jenifer Grant pour faire retomber la pression. Jenifer voit là une excellente occasion de se forger un alibi au cas où.

Le micro

Les Américains n'ont pas de taupe infiltrée au sein de la délégation soviétique mais possèdent un autre avantage : les micros. Alan Spencer ne pouvant pas en placer un chez les russes, ni chez Lord Andrews en a placé un chez Jim Slatte qui vient de revenir pour le dénouement du match. Ce micro enregistrera la scène du crime. L'enregistreur est placé dans le placard à balai scotché sous l'étagère. C'est Camille la femme de chambre qui le découvrira à la fin de son service (cf. personnage Alan Spencer / personnage non joueur Camille Larrue)

L'enveloppe d'ajournement

La partie est ajournée et le coup de Mark Davis mis sous une enveloppe sous la responsabilité de l'arbitre (cf aide de jeu « Règle Ajournement »). Elle est volée juste après la partie par Jim Slatte. Ce dernier n'a pas apprécié que Lord Andrews ne le désigne pour sa succession. Il subtilise l'enveloppe d'ajournement à Denise Fontaine. Son but est de faire chanter Andrews. S'il détruit l'enveloppe d'ajournement, le match sera annulé et le discrédit total pour la FIDE (ce qu'Andrews ne supporterait pas). Dès lors le deal est qu'Andrews fasse une déclaration le soutenant et Slatte remet l'enveloppe là où il l'a trouvée. Slatte à la sortie de la partie donne rendez vous dans sa chambre à Andrews à 19h. Slatte n'aura pas le temps de mettre son plan à exécution car lorsqu'il rentre de la partie, Bogolova l'attend et le tue.

De son côté Barbara White décide de sa propre initiative d'essayer de récupérer l'enveloppe d'ajournement afin d'en modifier le contenu car Mark Davis y a mis un coup catastrophique et que la partie en cours est pratiquement perdue. Elle se rend dans la chambre de Denise Fontaine où elle ne la trouve pas. Elle décide de se rendre chez Jim Slatte et découvre le cadavre en marchant dans son sang (cf. personnage Barbara White).

Le meurtre

Le mobile du crime est simple. Jenifer Grant se venge de Jim Slatte qu'elle considère comme responsable de la mort de son père Williams Carwick. Pour cela elle utilise sa qualité d'espionne soviétique pour tromper le KGB. Elle transmet un « code Oural » via sa boîte aux lettres à Lisenko. Elle connaît le code depuis sa première mission en Argentine début 1971. Lisenko recevant un ordre en bonne et due forme lance



l'opération sans chercher à savoir pourquoi, son métier d'agent du KGB lui ayant appris à ne pas poser de question. Il met sur le coup son meilleur agent Natasha Bogolova qui exécute la terrible sentence. Elle non plus ne sait pas le pourquoi de l'assassinat mais un ordre ne se discute pas. Dès lors les soviétiques ne sont que le bras vengeur de Jenifer Grant.

L'arme du crime

Selon l'accord entre les deux délégations (cf aide de jeu "Accord championnat"), la présence d'armes est interdite dans l'enceinte de l'hôtel. Les soviétiques ont réussi pourtant à en introduire une. C'est Natasha Bogolova qui s'est rendu dans l'hôtel courant du mois de janvier sous la couverture de Katerina Brehmer se faisant passer pour une touriste allemande. Elle était là pour repérer les lieux pour le compte du KGB. Elle en a profité pour cacher une arme avec silencieux dans le placard à balai du quartier de la FIDE à l'endroit même où Alan Spencer planquera son enregistreur. Après le crime, Bogolova remettra à sa place l'arme mais sans s'en rendre compte fera se décrocher l'enregistreur que découvrira Camille la femme de chambre.

Spencer sait qu'une Katerina Brehmer est passée dans l'hôtel. C'est un contact à Geneve qui lui a donné l'information. Il suspecte évidemment les soviétiques.

Chronologie des événements

10h30 : Jenifer Grant passe l'ordre du code Oural via la boîte aux lettres de la bibliothèque.

13h20 : Lisenko trouve le message dans la bibliothèque, le décrypte et le détruit.

13h45 : Lisenko donne l'ordre à Bogolova d'éliminer Slatter

Cette dernière décide de se planquer dans la chambre du vice président de la FIDE pendant qu'il assiste au match.

17h00 : Bogolova disparaît de la circulation en se cachant chez Slatter

Après avoir récupéré l'arme, elle s'introduit grâce à ses talents dans la chambre 204

17h30 : La partie est ajournée

Mark Davis met un coup catastrophique sous enveloppe.

17h40 : Vol de l'enveloppe d'ajournement par Jim Slatter

Jim Slatter dérobe à Denise Fontaine l'enveloppe d'ajournement au moment



de la traditionnelle agitation de fin de partie.

17h50 : Les Américains débriefent

Consternation. White se décide à agir et se met en quête de l'enveloppe d'ajournement.

18h02 : Slatter rentrant dans sa chambre et est abbatu par Bogolova

Il est assassiné de 3 balles dans le corps. L'enveloppe d'ajournement qu'il a dans sa veste glisse sous un meuble dans sa chute. Bogolova met sa chambre sans dessus dessous et découvre le micro de Slatter mais pas l'enveloppe.

18h05 : Bogolova quitte la chambre 204

Elle jette le micro découvert dans le cendrier et remet son arme à sa place. Sans s'en rendre compte elle fait tomber l'enregistreur du placard à balai.

18h13 : Denise Fontaine découvre la perte de son enveloppe

Elle constate effrayée la perte de son enveloppe d'ajournement. Elle retourne sa chambre pour la retrouver. Sans succès.

18h23 : Denise Fontaine frappe énergiquement chez Jim Slatter qui ne répond pas

Camille la domestique l'aperçoit.

18h25 : Denise Fontaine se rend dans la salle du match et dans la pièce réservée à l'arbitre pour essayer de retrouver son enveloppe

Elle croise Barbara White sans l'apercevoir. Cette dernière profite de l'occasion.

18h28 : Barbara White pénètre dans la chambre de Denise Fontaine

Elle y cherche l'enveloppe d'ajournement qu'elle ne trouve pas et y voit le désordre.

18h35 : Barbara White pénètre dans la chambre de Jim Slatter

Elle cherchait l'enveloppe d'ajournement. Elle trouve un cadavre. Elle marche dans le sang laissant quelques traces.

18h39 : Denise Fontaine retourne frapper à la porte de Slatter. Sans succès

Barbara White entend ces coups de l'intérieur.

18h40 : Denise se rend de nouveau dans sa chambre et cherche encore

18h42: Barbara White quitte la chambre de Slatter

Elle part au plus vite de la pièce en enlevant ses chaussures et rejoint sa chambre. Dans sa retraite, elle referme mal la porte de la victime



18h50 : Denise Fontaine se rend au bar de l'hôtel

Se rendant compte de la perte de son enveloppe, Fontaine descend au bar de l'hôtel. Elle demande au barman et Alan Spencer présent s'ils n'ont pas vu Jim Slatter.

18h55 : Camille Larrue la domestique découvre l'enregistreur dans le placard à balai

19h00 : Lord Andrews découvre le cadavre de Jim Slatter et donne l'alerte

Lord Andrews se rend à son rendez-vous et découvre avec horreur le corps de Slatter. Il va ensuite directement prévenir Léopold Cerfeuil le directeur de l'hôtel.

19h30 : Tous les résidents sont réunis dans la salle de restaurant (début du huis clos)

Les personnages joueurs

La liste des personnages joueurs de ce huis clos

La délégation soviétique

BOGOLOVA Natasha - soviétique - 26 ans - préparatrice physique du Ministère des Sports du Peuple d'URSS

FEDEROVA Olga - soviétique - 26 ans - psychologue du Ministère des Sports du Peuple d'URSS

KOLOVANOV Sergueï - soviétique - 47 ans - champion du monde d'échecs

LISENKO Valery - soviétique - 62 ans - fonctionnaire du Ministère des Sports du Peuple d'URSS

POLIAKOFF Boris - soviétique - 46 ans - analyste en échecs détaché au champion du monde (secondant)

La Fédération Internationale Des Echecs (FIDE)

ANDREWS Archibald - britannique - 70 ans - lord - président de la FIDE

FONTAINE Denise - française - 33 ans - arbitre internationale d'échecs

La délégation américaine

DAVIS Mark - américain - 22 ans - challenger - Grand Maître International d'échecs

GRANT Jenifer - américaine - 29 ans - journaliste

MUREY Jacob - américain - 60 ans - entraîneur d'échecs

SPENCER Alan - américain - 63 ans - agent de sécurité

WHITE Barbara - américaine - 26 ans - intendante détachée par la Fédération Américaine Des Echecs (FADE)



L'événementiel

Les horaires sont donnés à titre indicatif et cadrent avec l'heure en jeu.

19h00 : Début du jeu

C'est le début de la soirée. Léopold Cerfeuil le directeur de l'Hôtel Belle Neige explique pourquoi tous les résidents sont réunis ici et indique que c'est à la demande expresse de la police suisse qui devrait arriver d'une minute à l'autre...

19h45 : Premier coup de téléphone de la police

La police appelle pour indiquer qu'elle sera en retard car coincée dans les intempéries. Le col de Namien est difficilement praticable. Elle demande que tout le monde reste éveillé jusqu'à son arrivée.

20h30 : Repas

21h00 : Deuxième coup de téléphone de la police (pendant le repas)

La police appelle pour indiquer qu'elle sera dans environ une heure, le temps que le col redevienne praticable

22h15 Camille la femme de chambre amène l'enregistreur

Camille une femme de chambre intervient dans la soirée et demande à parler à Léopold Cerfeuil. Après avoir longuement hésité, elle lui amène un enregistreur qu'elle a trouvé dans un placard à balai du second étage, proche de la chambre du mort. Elle pensait le donner à la police mais trouve plus sage de le donner à son directeur. Elle a trouvé l'engin vers 18h30. Quelques minutes avant elle se souvient avoir vu Denise Fontaine taper à la porte de Monsieur Slatter.

22h30 Troisième coup de téléphone de la police

Le col de Namien est définitivement fermé. La police doit prendre un autre col pour rejoindre l'Hôtel. Elle sera très très en retard. Cependant elle n'autorise personne à rejoindre sa chambre. Elle indique aussi à Cerfeuil que s'en « est fini de ce championnat du monde s'il s'avère qu'il y a bien eu meurtre »

23h30 Découverte de la boîte aux lettres (optionnel)

Le prochain joueur qui va dans la bibliothèque découvre s'il y en a un, un message codé de la taupe.

00h00 La police arrive. Fin du huis clos.



Les mécanismes

Cette partie a pour but d'expliquer les quelques mécanismes du jeu et la philosophie dans laquelle ils ont été pensés.

La question centrale du match

Le championnat est le fil conducteur du huis clos. Tous les personnages sont impliqués dedans : les membres de chaque délégation dont le but principal est que son champion gagne le match et les membres de la Fédération Internationale Des Echecs (FIDE) qui se doivent d'être le plus impartiaux possible et de faire respecter les règles. C'est somme toute l'unique raison de la présence de tout ce monde dans l'Hôtel Belle Neige.

Stop ou encore ?

La mort de Jim Slatter pose la question de la partie en cours. Doit-elle être annulée ? reportée ? suivre son cours ? Cette question est cruciale pour les deux délégations, le président de la FIDE et l'arbitre de la partie. Elle devrait occuper une place centrale dans le huis clos et une partie des palabres de la soirée. Mais rien n'est simple pour personne. Il faut bien comprendre la complexité de la situation initiale.

Du côté soviétique, la partie en cours n'a été analysée et encore rapidement que par Boris Poliakoff et ce dernier pense que le match est perdu pour Sergueï sauf miracle. . Kolovanov lui decouvrira la difficulté dans laquelle son dernier coup l'a mis. Les autres membres de la délégation ne connaissent pas grand chose aux échecs et donc sont tributaires de ce que vont leur dire les deux joueurs.

Du côté américain, la partie en cours a été analysée et tout le monde pense que c'est perdu pour Mark Davis. Barbara White commence à mettre en place son plan pour récupérer l'enveloppe d'ajournement.

Du côté de la FIDE, le président Andrews bien que perturbé par la mort de son vice président est enclin à ce que le match continue. Durant la soirée, il devrait subir la pression de la police suisse qui devrait lui indiquer que son championnat va être arrêté et selon lui il est probable qu'il ne reprenne jamais. Au demeurant selon l'accord signé par les deux délégations (cf Aide de jeu "Accord Championnat") c'est la FIDE (donc lui) qui a le pouvoir de reporter une partie et non les délégations. Si l'une d'elles quitte le championnat, l'autre remporterait automatiquement le titre.

Pour Denise Fontaine l'arbitre du match, elle n'a pas intérêt que le match reprenne tant qu'elle n'a pas récupéré la vraie ou une fausse enveloppe



d'ajournement. En théorie si la perte de son enveloppe est officielle c'est un motif pour annuler la partie en cours. (cf. Aide jeu "Règle Ajournement")

Cette situation initiale a beaucoup de chances d'évoluer durant le huis clos : découverte de l'enveloppe ou du fait que l'arbitre ne l'ai plus, transmission de la taupe, découverte par les soviétiques de la réalité de la partie en cours...etc.

La partie en cours

C'est la partie au moment où elle s'est arrêtée. Le dernier coup qui a été joué est celui des blancs (Kolovanov) Ch4. Pour les spécialistes d'échecs, je précise une nouvelle fois que cela n'est qu'une simple simulation. Cette position a été empruntée dans un quotidien.



L'analyse de la partie en cours (cf Aide de jeu "Analyse Partie")

L'analyse de la partie en cours est simulée par une compétence pour les personnages s'y connaissant en échecs. Elle est importante et peut influencer sur beaucoup de décisions : poursuite ou non de la partie, changement de coup dans l'enveloppe d'ajournement, etc.

Elle n'est qu'une spéculation du coup des noirs mis par Mark Davis dans



l'enveloppe. C'est à dire que les personnages analysant la partie sans connaître le coup dans l'enveloppe d'ajournement ne font que spéculer sur ce qu'il a pu mettre dedans et selon le coup possible y voit une issue (victoire ou défaite des noirs, partie nulle). Pour les personnages connaissant le coup que Davis a mis sous enveloppe, elle leur permet de voir les autres possibilités existantes sur cette partie et donne la liste des coups gagnants pour les noirs (alors que le coup initial est perdant) qui peuvent être utilisés pour substituer le coup dans l'enveloppe d'ajournement.

Le dernier coup des blancs Ch4 (Kolovanov) est d'une extrême faiblesse qui met en péril sa position sur la partie.

Tout dépend du prochain coup des noirs sous enveloppe (Davis)

Les possibilités pour les noirs sont les suivantes :

- ✓ *la victoire si le coup sous enveloppe est : Ce4 ou Fh3 ou De7 ou f5*
- ✓ *la défaite si le coup sous enveloppe est : Ff5*
- ✓ *la partie nulle si le coup sous enveloppe est autre chose*

L'analyse confirme donc que Mark Davis en mettant son coup sous enveloppe a fait un coup perdant et donne les quatre coups gagnants qu'il aurait du mettre.

Il est intéressant lorsqu'un joueur utilise la compétence de ne pas être affirmatif en lui donnant l'analyse de la partie. Après tout cela sont des échecs et donc pas une science complètement exacte. Le facteur humain entre en jeu. Laisser toujours traîner le doute dans l'esprit du joueur qu'il y a peut-être une autre issue, qu'avec un complément d'information peut être qu'il peut découvrir un coup que la majorité ne voit pas.

Le génie de Kolovanov (cf Aide de jeu "Analyse Partie Génie")

Sergueï est un génie des échecs qui en a conscience. Lorsqu'il demande la première fois l'analyse de la partie en cours il faut lui remettre l'analyse générique (cf. Aide de jeu "Analyse Partie") mais il faut lui laisser entendre que quelquechose le taquine et que s'il repasse du temps devant l'échiquier peut être que son analyse évoluerait. S'il le fait, il convient de lui donner une analyse un peu différente que celle communément admise. Cependant il faut lui donner pas trop tôt dans le jeu. Sergueï Kolovanov nage dans des eaux qu'il est le seul à fréquenter : il est donc normal qu'il voit ce que les autres ne voient pas.

Tout dépend du prochain coup des noirs sous enveloppe (Davis) Les possibilités sont les suivantes :

Les noirs gagnent :

- ✓ *si le coup sous enveloppe est : Ce4 ou Fh3*

Les noirs perdent :

- ✓ *si le coup sous enveloppe est : Ff5*
- ✓ *si le coup sous enveloppe est De7 et que les blancs répliquent d4*

La partie nulle :

- ✓ *si le coup sous enveloppe est f5 et que les blancs répliquent d4*



✓ *si le coup sous enveloppe est autre chose*

Dans son analyse Kolovanov trouve la parade à deux coups sur les quatre gagnants que les noirs peuvent faire. Un des coups permet d'obtenir le pat et un autre donne la victoire aux blancs

Même avec Kolovanov ne soyez jamais affirmatif et laissez toujours le doute planer qu'une analyse différente peut exister.

Simuler la partie

Comme déjà préalablement évoqué, la partie d'échecs est simulée. Le coup que joue les noirs et la réponse que donne les blancs conditionnent l'issue de la partie. Si les joueurs souhaitent continuer la partie, faites leur bien comprendre cet aspect.

La mise en place de la partie est simple à faire. Il suffit de dire aux deux joueurs d'échecs que vous l'organisateur vous vous mettrez au milieu au moment où la partie reprendra. Vous regarderez le coup que Mark Davis jouera et la réponse de Sergueï Kolovanov. Dès lors deux possibilités

- si vous ne bougez pas, la partie doit finir par un pat
- si vous vous dirigez du côté d'un des joueurs c'est celui là qui gagne la partie

Les joueurs peuvent continuer à simuler plusieurs coups mais l'un d'eux doit ensuite prendre l'initiative de terminer la partie :

- soit en proposant la partie nulle et l'autre joueur acceptera (car vous n'avez pas bougé et êtes resté au milieu)
- soit en couchant son roi pour signifier qu'il abandonne (car vous êtes allé du côté de son adversaire signifiant ainsi qui était vainqueur)

Attention de bien avoir analysé la partie avant le huis clos pour avoir bien en tête toutes les possibilités et être ainsi le plus spontané possible afin de garder la fluidité du jeu. Sortir un pense bête serait du plus mauvais effet.

Une dernière chose : il n'y aucune obligation pour les joueurs de continuer la partie durant ce huis clos. Ne leur forcez pas la main. C'est à eux d'en décider et seulement eux.

L'enveloppe d'ajournement

L'enveloppe d'ajournement contient la feuille d'ajournement qui détient les informations sur une partie ajournée. Qui joue les blancs ou les noirs, la date de la partie, la date de la reprise de la partie, qui met le coup sous enveloppe et quel coup. Durant *Le match du siècle*, il existe



plusieurs feuilles et enveloppes vierges (cf. Aide jeu « Ajournement Vierge ») localisées dans le local de l'arbitre. L'enveloppe d'ajournement de la partie en cours (cf. Aide jeu « Ajournement Davis ») se trouve dans la chambre de Jim Slatter. Au moment de son meurtre dans sa chute, elle glisse de sa veste et va tomber dans un coin de la chambre. C'est dans celle là qu'on trouve le vrai coup de Mark Davis *Ff5*.

La bibliothèque

La bibliothèque est un des lieux importants du huis clos. Il est conseillé de la faire jouer en réel avec un organisateur qui prendra le rôle de Victor Laigle le bibliothécaire. Rien ne vous y oblige et s'il vous manque d'organiseurs ou de place vous pouvez parfaitement la gérer de façon virtuelle et par l'organisateur qui prendra le rôle du directeur de l'hôtel Belle Neige.

Elle tient deux fonctions :

- permettre aux joueurs d'avoir accès à quelques anciens articles de journaux
- permettre à la taupe soviétique de transmettre ses messages à Valery Lisenko

Les archives de la bibliothèque et le système de recherche

L'hôtel Belle Neige a fait les choses en grand pour accueillir les deux délégations. Elle a fait venir de nombreux livres, des archives, des revues pour achalander sa bibliothèque afin de permettre aux deux délégations d'occuper leurs longues journées suisses. Elle possède notamment des archives de la Pravda et du New York Times remontant à plus d'une vingtaine d'années. Pour qui sait ce qu'il cherche dedans, il peut y avoir une mine d'informations intéressantes.

Concrètement, lorsqu'un joueur déclare venir faire des recherches dans la bibliothèque, l'organisateur gérant le lieu, le fera parler en lui demandant ce qu'il cherche exactement. Puis il lui déclare qu'il va rechercher dans ses archives et qu'il faut repasser plus tard (au moins un quart d'heure) pour avoir le résultat. Afin de simuler une recherche, on utilise un système de mots clefs. Si un joueur donne au moins 2 mots clefs dans la description de ce qu'il recherche alors la recherche sera couronnée de succès et quand il repassera à la bibliothèque, l'organisateur lui donnera le droit de lire l'article qu'il a trouvé. Sinon et bien l'organisateur indiquera au joueur qu'il n'a rien trouvé selon ses critères.



Tableau des mots clefs pour chaque article

Article	Description	Date	Mots clefs
1	Commission Slatter	11 janvier 1952	Jim Slatter Chasse aux sorcières Anticommunisme Commission d'enquête Presse américaine
2	Suicide Carwick	9 mai 1952	Williams Carwick Jenifer Commission Slatter Chasse aux sorcières Presse américaine
3	Bogolova championne	11 juillet 1963	Natasha Bogolova Sport / Athlétisme Jeux olympiques Javelot
4	Liste condamnés	19 mars 1964	Natasha Bogolova Tribunal/ Justice Crime
5	Mark Davis étoile montante	18 juillet 1971	Mark Davis Tournoi d'Amsterdam Génie / Talent Jeunesse
6	Mort de Randy MacFly	8 avril 1971	Randy MacFly Argentine / Buenos Aires Agent de sécurité américain Meurtre Trois balles
7	Fantastique Mark Davis	27 septembre 1971	Mark Davis Boris Poliakoff Tournoi de Lisbonne Génie Remontée spectaculaire
8	Meurtre d'Edward Sutton	8 avril 1957	Edward Sutton Londres Hôtel Meurtre Balles



9	Entrée URSS à la FIDE	21 mai 1957	URSS FIDE Lord Andrews
10	Election de lord Andrews	17 avril 1957	Lord Andrews Election FIDE Jim Slatter
11	Mort d'Irina Kolovanov	13 avril 1971	Irina Kolovanov Accident Voiture Sergueï Kolovanov
12	Témoignage de Jacob Murey	13 avril 1952	Jacob Murey Jim Slatter Commission Williams Carwick Témoignage

Le titre et la date peuvent aussi être considérés comme des mots clefs. Il convient d'être souple dans l'interprétation de ces mots clefs et parfois des synonymes feront parfaitement l'affaire.

Une dernière chose : les joueurs ne devront pas savoir que vous utilisez ce système pour simuler les recherches afin de préserver le mystère.



Les messages de la taupe

C'est par la bibliothèque que transite les messages de la taupe.

- soit vous avez un lieu avec suffisamment de livres pour pouvoir laisser les joueurs cacher et récupérer eux mêmes les messages (c'est le plus amusant et cela donne la possibilité de se faire voir)
- soit vous faites cela virtuellement et c'est l'organisateur bibliothécaire qui gère le système. Il suffit que la joueuse Jenifer Grant lui remette le message pour qu'il soit caché dans le lieu et que le joueur Valery Lisenko vienne lui dire qu'il relève la boîte aux lettres pour qu'il lui remette.

Dans les deux cas, expliquez bien le système aux deux joueurs lors de leur briefing individuel.

Les messages de la taupe sont sensés être cryptés. Le code est simple et se trouve dans les personnages de Jenifer Grant et Valery Lisenko. Attention n'oubliez pas que les personnages agissent en aveugle : Jenifer ne sait pas qui relève ses messages et Valery ne sait pas qui est sa taupe.

Le courrier

Plusieurs lettres sont arrivées le jour du huis clos. (cf Aide de jeu « Courrier »). Elles auraient dues arriver le matin même mais les conditions météorologiques ont fait qu'elles sont arrivées assez tard dans la journée et que le courrier n'a pas été distribué.

Plusieurs facons peuvent être utilisées pour mettre en scène ce courrier :

- Laisser le courrier dans le lieu où se trouve la réception. Avec les événements dans l'hôtel, on a oublié de le distribuer. Avec les espions qui traînent, il a de grandes chances d'être dérobé.
- Faire la distribution du courrier à un moment choisi de la soirée
- Laisser le courrier un temps à la réception puis faire la distribution

Le courrier soviétique est écrit en russe. Il faut donc mettre dans les enveloppes pour les soviétiques, les lettres suffixées « _vo » (pour version originale)

Pour obtenir la traduction si le personnage a la compétence « *lire le russe* », il faut demander à l'organisateur qui la fournira. La traduction est le même nom de fichier sans le suffixe « _vo ». Exemple : le fichier « LettreBorisPoliakoff » est la traduction de « LettreBorisPoliakoff_vo » (cf Aide de jeu « Courrier »). Les cinq membres de la délégation soviétique et Jacob Murey savent lire le russe. Les autres courriers sont en anglais et tout le monde sait le lire.



L'enregistreur

Il a capté la scène du crime. Il sert à entendre la voix de Jim Slatter qui induit qu'il connaît son assassin. (cf section Logistique)

La police suisse

C'est l'arlésienne de la soirée. Les conditions météorologiques étant sérieusement dégradées, la police arrivera avec beaucoup de retard. Elle appellera trois fois. Il convient de simuler ces appels avec un complice (avec un téléphone portable cela devrait être aisé). En théorie c'est à Léopold Cerfeuil de répondre mais rien n'empêche le joueur le plus près du téléphone de le faire. Le dernier coup de fil de la police dit explicitement que s'il y a eu meurtre, le championnat va sans doute être arrêté. L'intérêt de cette information à diffuser est de laisser entendre que finir le match c'est maintenant ou jamais...



La logistique

Les lieux en jeu

Je ne peux que vous conseiller de mettre tous les lieux utiles au huis clos en jeu. Evidemment s'il vous manque de la place rien ne vous empêche de « virtualiser » ces lieux.

Pour tout mettre en jeu il vous faudra :

- une pièce pour le « Salon Mont Blanc » lieu où se joue les parties
- un local arbitre attenant au « Salon Mont Blanc » petite pièce réservée à l'arbitre
- la réception de l'hôtel
- une salle bar-restaurant
- la chambre 201 de Lord Andrews
- la chambre 202 de Denise Fontaine
- la chambre 204 de Jim Slatter
- le local à balai



Le salon Mont Blanc

C'est le lieu où se déroule la partie. Il faut :

- une table au centre de la pièce avec un échiquier où la position des pièces est celle de la partie en cours et une pendule à échecs
- des rangées de chaises pour les spectateurs
- de la décoration : drapeau américain et soviétique, des photos des anciens champions du monde, le planning des parties (cf. Aide de jeu « PlanningParties »)



Le local arbitre

C'est une petite pièce attenante au Salon Mont Blanc dans laquelle l'arbitre se prépare. Pas de besoin qu'elle soit très grande. Il faut juste une chaise et une table. Pour la décoration mettre un jeu d'échecs, une bouteille d'eau avec un verre, un livre de règles de la FIDE... etc. C'est dans ce local que se trouvent des enveloppes d'ajournement et des feuilles d'ajournements vierges. (cf. aide de jeu « AjournementVierge ») que Denise Fontaine utilise depuis le début du match. Cette pièce est fermée à clef et il faut donner cette clef à la joueuse interprétant Denise Fontaine au début du huis clos.

La réception

Pour la visualiser : une table, une pancarte réception, une sonnette ou clochette. Elle comporte deux types de documents :

- le courrier (cf. Section Mécanismes)
- le registre (cf. Aide de jeu « Registre »). Pour ce dernier, il convient de le remplir avec des noms inventés depuis le début de l'année 1972 et d'y glisser vers mi-janvier le nom de Katerina Brehmer. Ensuite fin janvier, rajouter les noms des deux délégations et des membres



de la FIDE. Avant le début du jeu, faites les signer.

La salle bar-restaurant

C'est la pièce où sont réunis les personnages au début du huis clos. Faire une ambiance bar avec un comptoir, des petites tables et des sièges. En guise de décoration on peut mettre des photos des montagnes suisses, des paires de ski, des trophées de chasse... etc.



Vous pourrez servir le repas dans cette salle. Mais si vous avez de la place n'hésitez pas à mettre dans un autre lieu la salle à manger.

Le quartier de la FIDE

Ce sont les seules chambres de l'hôtel qui seront en jeu. L'idéal est d'avoir un couloir et trois chambres indépendantes. Elles sont au début du jeu fermées à clef. Denise Fontaine et Lord Andrews possèdent la clef de leur chambre. La clef de la chambre de Jim Slatter est en possession de Leopold Cerfeuil qui a refermé la porte à clef en voyant le cadavre avant d'aller prévenir la police.

La chambre 201 de Lord Andrews

La chambre de Lord Andrews est particulièrement bien tenue. Le lit est fait et tout est bien rangé. On peut y rajouter un chapeau melon et une canne. Il n'y a rien à y découvrir de particulier à part que le Lord sait bien tenir un intérieur.

La chambre 202 de Denise Fontaine

Au contraire de la chambre du Lord, la chambre de Denise Fontaine est en vrai fatras. Il faut donc mettre un bordel digne de ce nom. C'est l'arbitre elle même qui a fait cela en recherchant désespérément son enveloppe disparue. On peut trouver dans cette chambre la lettre de nomination de Denise Fontaine (« cf. Aide de jeu « Lettre Nomination Fontaine »)



La chambre 204 de Jim Slatter ou la scène du crime

C'est la scène du crime. Plusieurs options possibles pour simuler le cadavre : un mannequin, un organisateur, de la craie dessinant les contours d'un corps... etc. Nous avons utilisé pour notre part, une grande salopette que nous avons mis sur le sol. Puis sur cette salopette nous avons scotché la description du cadavre (cf. Aide jeu « Description Cadavre ») et rajouté du faux sang sur le sol.

La chambre est sans dessus dessous. C'est Natasha Bogolova qui l'a retournée et pour faire croire à une intrusion extérieure elle a laissé la fenêtre ouverte. Dans le fatras, on peut trouver plusieurs documents :

- dans des dossiers à mettre au milieu de paperasse sans importance : l'accord du championnat (cf. Aide jeu « Accord Championnat ») et une demande d'interview de Jenifer Grant (cf. Aide jeu « Demande Interview Slatter »)
- dans un coin de la pièce relativement bien caché (genre sous un meuble) : l'enveloppe d'ajournement de la partie en cours (cf. Aide de jeu « Ajournement Davis »)

Le micro

Il est à l'origine dans la chambre de Jim Slatter mais la meutrière l'a trouvé en retournant la chambre et en sortant l'a jeté dans un cendrier qui se trouve dans le couloir du quartier de la FIDE.



J'ai utilisé une oreillette d'un casque de balladeur standard pour le simuler. Il convient de le montrer au joueur interprétant Alan Spencer avant le début du jeu.

Le local à balai

Dans le quartier de la FIDE. Au début du jeu, l'arme du crime un pistolet avec un silencieux dont on a utilisé trois balles y est caché. Au fond d'une caisse au milieu de chiffons. Sous une étagère du placard, mettre un bout de scotch style chatterton qui pendouille. C'est là que se trouvait l'enregistreur.



L'enregistreur

Utiliser un petit dictaphone à cassettes. Mettre dessus un petit bout de scotch du même type que celui dans le placard à balai. Il convient de le montrer au joueur interprétant Alan Spencer avant le début du jeu.

L'enregistrement

L'enregistreur a capté la scène du meurtre. Il faut préalablement à la soirée enregistrer sur un dictaphone cette scène. Pour cela, on peut utiliser un bip de début et de fin (personnellement j'avais utilisé mon répondeur téléphonique). Il faut ensuite simuler l'entrée (bruit des clefs et de la porte qui s'ouvre), quelques bruits d'ambiance, la voix de Jim Slatter disant « Mais qu'est ce que vous faites là ! Vous n'avez rien à faire ici. » et trois coups de feu sous silencieux (type tontons flingueurs) qui le tuent net. Ensuite ajouter des bruits de remue ménage.

Les enveloppes d'ajournement

Ci joint les photos des enveloppes d'ajournement. Les enveloppes vierges se trouvent dans le local de l'arbitre avec des feuilles d'ajournement vierges (cf. Aide jeu « Ajournement Vierge »). L'enveloppe d'ajournement du 11 avril 1972 est celle de la partie en cours. La feuille d'ajournement avec le coup de Davis doit se trouver dedans (cf. Aide de jeu « Ajournement Davis »)



Enveloppe vierge





Enveloppe du 11 avril 1972

Le repas

Je vous conseille grandement de mettre le repas en jeu et de ne pas opter pour un buffet. Un repas commun oblige les deux délégations à se confronter. L'idéal est d'avoir une longue table. D'un côté préside le champion soviétique et en face de lui le champion américain. Au milieu les membres de la FIDE le président et l'arbitre et de chaque côté les membres de chacune des délégations.



Il convient de faire un menu bien différencié selon les deux délégations genre hamburgers-frites-coca pour les américains, ragout au nom imprononçable, vodka pour les russes.

Les coups de téléphone de la police suisse

La police va appeler trois fois pour donner de ses nouvelles durant la soirée (cf section « Événementiel »). L'idéal est d'avoir un complice extérieur qui joue ce rôle en appelant sur un téléphone présent dans



l'hôtel. L'accent suisse est obligatoire pour ce complice qui demandera à parler au directeur de l'hôtel et expliquera les soucis dus aux intempéries.

L'arrivée de la police

C'est l'événement de fin du huis clos. L'idéal est d'avoir des complices qui arrivent de l'extérieur lookés imperméables, chapeau mou. Ils réunissent tous les personnages dans le salon Mont Blanc et débute le débriefing.



L'Hôtel Belle Neige



L'hôtel Belle Neige est représenté par trois personnages non-joueurs. Ce sont des suisses. Ils sont très attachés à leur hôtel, à leur fonction et à la neutralité de l'établissement dans le match en cours. Ils sont décrits dans les fiches PNJ. Ils doivent tous parler lentement et prendre l'accent suisse.

- Léopold Cerfeuil le directeur de l'hôtel : son rôle est essentiellement d'ambiance. Son principal but est de canaliser tout le monde en attendant l'arrivée de la police. Malgré un air débonnaire, il ne se laisse pas faire conscient que la réputation de son établissement est en jeu. Il jouera constamment l'apaisement et affirmera que la police suisse et son efficacité légendaire saura démêler les fils de cette histoire. Il est le supérieur hiérarchique de tout l'hôtel
- Victor Laigle le bibliothécaire : c'est un homme consciencieux qui gère la bibliothèque (cf. section « Mécanismes »). Il sourit peu mais peut être diablement efficace. Il rapportera à Léopold Cerfeuil toutes les choses bizarres ou importantes dont il pourrait être le témoin.
- Camille Larrue la femme de chambre : elle n'est pas obligée d'être présente au début du jeu et peut très bien ne faire qu'une apparition durant la soirée (cf. Section « Événementiel »). Elle peut aussi être présente tout au long du huis clos pour servir au bar et pendant le repas. C'est une jeune fille impressionnable, influençable et émotive.



Les règles

Voici les quelques règles de simulation de ce GN. Elles sont volontairement « light », *Le match du siècle* se voulant avant tout un jeu d'ambiance. Elles sont résumées pour les joueurs dans le fichier « Règles Infos ».

Des armes à feu

Le tir

Pour un tir avec une arme à feu sur quelqu'un, la règle suivante s'applique :

- pour tirer il faut une **arme à feu qui fonctionne**. Si le pétard ne « claque » pas c'est que l'arme s'est enrayée et donc la tentative de tir a échoué.
- pour tirer sur quelqu'un il faut :
 - 1 - **localiser son tir** : c'est-à-dire dire à voix haute et très distinctement l'endroit où l'on veut tirer. Il faut que cela soit entendu par la victime (qui aura le fair play nécessaire pour ne pas faire semblant d'avoir rien entendu...)
Les localisations possibles : tête, torse, dos, jambes, bras
 - 2 - **tirer !**

Des conséquences d'un tir

Un tir dans la tête, le dos ou le torse tuera la victime dans les 5 minutes. Seul l'intervention d'un médecin peut la sauver.

Un tir dans la jambe ou le bras blessera la victime. Même si le tir n'est pas mortel, la victime tombera à la renverse en se tenant le membre qui devient inutilisable.

L'usage des compétences

Deux façons d'utiliser les compétences pour les joueurs.

- **Les compétences nécessitant la présence de l'organisateur.**

Exemple : un personnage aura une compétence « Analyse une partie d'échecs ». Devant une position d'échiquier, il souhaitera en savoir plus. Il ira voir l'organisateur et lui précisera qu'il utilise sa compétence. Ce dernier lui donnera toutes les infos nécessaires qu'il peut tirer de l'étude de l'échiquier.

- **Les compétences ne nécessitant pas la présence de l'organisateur.**

C'est souvent le cas des compétences qui créent une interaction entre personnages. Dans ce cas, un joueur dira « Compétence » + Nom de sa compétence à un autre joueur.



Exemple : si un joueur s'approche d'un autre sans qu'il s'en rende compte, et lui touche la nuque et dit « Compétence : assommer ! ». Le joueur visé n'a plus qu'à s'écrouler comme une poupée de chiffon...

La liste des compétences

- Analyser une partie d'échecs
- Assommer
- Connaître les règles d'un championnat du monde d'échecs
- Crocheter une serrure
- Crypter
- Esquiver un coup
- Interrogatoire
- Lire le russe
- Résister à un interrogatoire
- Tuer à mains nues
- Utiliser la boîte aux lettres

Elles sont expliquées dans les personnages.



Avant la soirée

Cette partie décrit ce qu'il ne faut pas oublier avant le début du huis clos.

La distribution des rôles

La distribution des rôles peut souvent être déterminante pour un huis clos. Il y a quelques rôles qui ne faudrait mieux pas donner à des joueurs timides ou n'aimant pas trop les prises de parole devant une assemblée. Ces rôles sont ceux de Lord Andrews, Alan Spencer, Mark Davis, Barbara White et Valery Lisenko. Rien n'empêche cependant aux autres rôles d'être joués par des personnes extraverties.

Les « previews »

Elles servent de teaser au huis clos et sont à envoyer successivement les jours précédants la soirée. Elles détiennent des informations que chaque personnage connaît.

Les documents à envoyer avec le personnage

Ces documents sont à envoyer à tous

- **Les règles** : elles contiennent aussi un petit paragraphe pour bien situer l'ambiance entre américains et russes.
- **Les échecs et le championnat** : les quelques bases à connaître
- **Partie en cours** : la position de la partie en cours

Les documents suivants sont à envoyer à certains joueurs en même temps que le personnage

- **Accord Championnat** : Lord Andrews, Valery Lisenko, Barbara White. Ce document est en jeu et les joueurs peuvent l'utiliser durant le huis clos.
- **Souvenirs de Russie** : Boris Poliakoff, Olga Federova, Sergueï Kolovanov, Valery Lisenko. Ce sont des photos de têtes connues de Russie. En jeu : Poliakoff aura celles de sa famille, Kolovanov de sa femme et Federova de la famille de Poliakoff (pour éventuellement les utiliser pour faire pression) (cf. Briefing individuel)

Briefing collectif

Lors du briefing collectif avant le début du jeu :

- Faire signer à chacun des joueurs le registre



Briefing individuel

Ci joint la liste des choses à dire ou à remettre à certains joueurs juste avant le début de la partie.

Andrews Archibald

- lui remettre la clef de sa chambre (201)

Bogolova Natasha

- lui montrer à quoi ressemble le pistolet qu'elle a caché

Federova Olga

- lui remettre des photos d'Aleksandra et Svetlana Poliakoff

Fontaine Denise

- lui remettre la clef de sa chambre (202)
- lui remettre la clef du local arbitre

Kolovanov Sergueï

- lui remettre une photo de sa femme Irina

Poliakoff Boris

- lui remettre une photo de sa femme Aleksandra et de sa fille Svetlana

Spencer Alan

- lui expliquer à quoi ressemble l'enregistreur / le micro



Pour conclure...

Ecrire un document expliquant l'organisation d'un huis clos n'est pas simple, ni forcément très excitant. Il est fort possible que j'ai oublié des détails qui sont restés dans ma tête et qui n'apparaîtront pas dans celui-ci. Je reste à disposition pour répondre à toute forme de questions. Mais l'organisation de ce jeu ne révèle pas de pièges, ni de difficultés majeures dès lors que l'on maîtrise les principes d'un jeu de rôle grandeur nature. Loin de moi, l'idée d'avoir écrit les tables de la loi pour *Le match du siècle*. Vous pouvez rajouter votre touche personnelle ou modifier ce qui ne vous plairait pas. Mais quitte à modifier en profondeur un huis clos, je ne saurais que vous encourager à écrire le votre et à m'inviter à venir le jouer !

Amusez-vous bien !



Annexe Liste des aides de jeu

La liste exhaustive des aides de jeu pour *Le match du siècle*. Pour chacune d'elles , il est précisé si elle est en jeu ou hors jeu.

Les aides de jeu

- **Accord Championnat (en jeu)** : c'est l'accord entre les deux délégations et la FIDE. Lord Andrews, Valery Lisenko et Barbara White en ont un exemplaire. Un quatrième se trouve dans la chambre de Jim Slatter. Il est particulièrement utile pour comprendre les raisons, des cas de force majeure du report d'un championnat
- **Ajournement Davis (en jeu)** : c'est la vraie enveloppe d'ajournement rédigée par Davis et qui se trouve dans la chambre de Jim Slatter.
- **Ajournement Vierge (en jeu)** : c'est la fiche d'ajournement vierge utilisée par l'arbitre. Plusieurs exemplaires se trouvent dans le local arbitre.
- **Analyse Partie (hors jeu)** : c'est l'analyse de la partie en cours.
- **Analyse Partie Génie (hors jeu)** : c'est l'analyse de la partie en cours que seul Sergueï Kolovanov peut faire.
- **Demande Interview Slatter (en jeu)** : c'est une demande d'interview rédigée par Jenifer Grant. Elle se trouve dans la chambre de Jim Slatter.
- **Description Cadavre (hors jeu)** : c'est la description du cadavre.
- **Lettre Nomination Fontaine (en jeu)** : c'est la lettre de nomination de l'arbitre écrite par Jim Slatter. Elle se trouve dans la chambre de Denise Fontaine.
- **Partie En Cours (hors jeu)** : c'est la position de la partie en cours.
- **Planning Parties (en jeu)** : c'est le résumé des parties précédentes. A afficher un peu partout : salon Mont Blanc, bar, couloir... etc.
- **Registre (en jeu)** : registre de l'hôtel se trouvant à la réception.
- **Règle Ajournement (hors jeu)** : c'est la règle qui explique que l'enveloppe d'ajournement est sous la responsabilité exclusive de l'arbitre. A donner au joueur qui utilise la compétence : « *Connaître les règles d'un championnat du monde d'échecs* » et qui veut en savoir plus sur l'ajournement.
- **Souvenirs De Russie (hors jeu)** : quelques photos de femmes de Russie que connaissent certains joueurs soviétiques.



Le courrier

- **Lettre Archibald Andrews (en jeu)** : lettre de Léonid Brejnev regrettant l'annonce de la retraite du lord.
- **Lettre Boris Poliakoff vo (en jeu)** : lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Boris Poliakoff. En russe
- **Lettre Boris Poliakoff (hors jeu)** : traduction de la lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Boris Poliakoff. A remettre au joueur qui utilise la compétence « *Lire russe* ».
- **Lettre Natasha Bogolova vo (en jeu)** : lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Natasha Bogolova. En russe
- **Lettre Natasha Bogolova (hors jeu)** : traduction de la lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Natasha Bogolova. A remettre au joueur qui utilise la compétence « *Lire russe* ».
- **Lettre Olga Federova vo (en jeu)** : lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Olga Federova. En russe
- **Lettre Olga Federova (hors jeu)** : traduction de la lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Olga Federova. A remettre au joueur qui utilise la compétence « *Lire russe* ».
- **Lettre Sergueï Kolovanov vo (en jeu)** : lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Sergueï Kolovanov. En russe
- **Lettre Sergueï Kolovanov (hors jeu)** : traduction de la lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Sergueï Kolovanov. A remettre au joueur qui utilise la compétence « *Lire russe* ».
- **Lettre Valery Lisenko vo (en jeu)** : lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Valery Lisenko. En russe
- **Lettre Valery Lisenko (hors jeu)** : traduction de la lettre du Ministère des Sports d'URSS pour Valery Lisenko. A remettre au joueur qui utilise la compétence « *Lire russe* ».
- **Lettre Jenifer Grant (en jeu)** : lettre de la rédaction de *Chess Magazine* la félicitant.
- **Lettre Mark Davis 1 (en jeu)** : lettre d'encouragements de Richard Nixon
- **Lettre Mark Davis 1 (en jeu)** : lettre d'encouragements de son père James Davis

Autres

- **Adresse & Logo 1 (en jeu)** : adresses des courriers de la délégation soviétique. A coller sur les enveloppes du courrier.



- **Adresse & Logo 2 (en jeu)** : adresses des courriers de la délégation américaine + logos de la FIDE. A coller sur les enveloppes du courrier et d'ajournement.
- **Adresse & Logo 3 (en jeu)** : logo pour les enveloppes d'ajournement
- **Champions 1 (en jeu pour décoration)** : liste des champions d'échecs depuis la naissance de la FIDE
- **Champions 2 (en jeu pour décoration)** : suite de la liste des champions d'échecs depuis la naissance de la FIDE. Y a ajouter la photo de Sergueï Kolovanov
- **Pancarte Bibliotheque (en jeu pour décoration)**
- **Pancarte Hotel (en jeu pour décoration)**
- **Pancarte Reception (en jeu pour décoration)**
- **Teaser 1 (hors jeu)** : édition du *New York Times* annonçant le match
- **Teaser 2 (hors jeu)** : édition de la *Pravda* annonçant le match
- **Teaser 3 (hors jeu)** : édition de la *Gazette du canton* annonçant le match

