

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

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

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

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

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

**ESCALE À  
JEUX**

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

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



# Nouvel Eleusis

Un jeu de Robert Abbott pour 4 à 8 joueurs ou plus  
Traduction française par François Haffner

## IDÉE DU JEU

**Eleusis** a été inventé par **Robert Abbott** en 1956, et réécrit en 1976 sous le nom **Nouvel Eleusis**. Les présentes règles sont adaptées de l'article de **Martin Gardner** dans la rubrique "Mathematical Games" du numéro d'octobre 1977 du magazine "Scientific American".

Nouvel Eleusis simule la recherche scientifique. L'idée générale est que le donneur (qui tient le rôle de Dieu ou de la Nature) pense à une règle qui régit le jeu correct des cartes. Les autres joueurs (les chercheurs) jouent chacun à leur tour des cartes (expérimentations) et observent les résultats pour former des hypothèses qui aboutiront à une bonne théorie au sujet de la règle. Le premier joueur qui pense détenir la bonne théorie peut se déclarer Prophète, s'il se sent capable de répondre à la place de Dieu aux expériences des autres joueurs. Les autres joueurs essaient alors de renverser le Prophète en lui soumettant à l'essai des expériences qui pourraient lui poser problème. Ils essaient ainsi de faire chuter le Prophète pour avoir une chance de devenir Prophète eux-mêmes.

## RÈGLES DE BASE

### PRÉPARATION

- Vous devez disposer d'une grande table et d'au moins deux jeux de cartes. Si vous pouvez utiliser des cartes miniatures, comme des carets de patience, la vision sera plus facile. Munissez-vous également de 4 jetons noirs, de 4 jetons blancs, d'un crayon et d'un papier.
- Le Nouvel Eleusis ne fonctionne pas très bien avec 4 joueurs ou moins. On peut jouer à plus de 8, mais chacun attend trop longtemps son tour et n'a que peu souvent l'occasion d'expérimenter.
- Un donneur, appelé Dieu, est désigné pour chaque manche.
- Les autres joueurs sont appelés les Chercheurs.

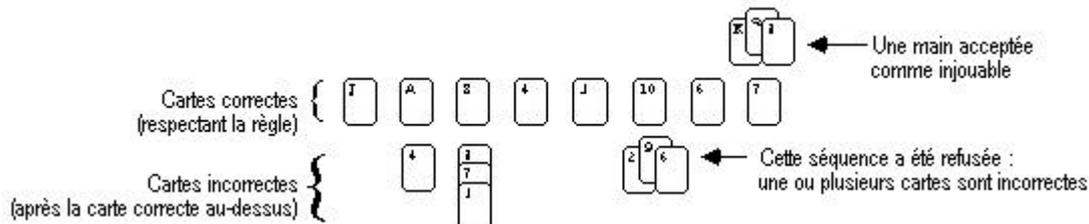
### DÉBUT D'UNE MANCHE

1. Battez ensemble deux paquets et distribuez **14 cartes** à chaque Chercheur. Le reste des cartes constitue la pioche.
2. Dieu conçoit et note en secret une règle qui indique quelles cartes peuvent être jouées, et à quel moment.
  - La règle ne doit dépendre que des cartes déjà correctement jouées.
  - La règle ne doit pas aboutir à un blocage. Par exemple, la règle « Chaque carte doit être supérieure à la précédente » est interdite.
  - La règle ne doit pas jouer sur des éléments extérieurs aux cartes. Par exemple, la règle « J'accepte les cartes posées de la main gauche, ou posées par une fille, je refuse les autres » est interdite.
3. Si Dieu le souhaite, il peut donner une indication au sujet de la règle.
4. Dieu retourne la première carte de la pioche qui commencera la séquence.

- Déterminez le Chercheur qui commencera, en comptant à partir du joueur à gauche de Dieu, dans le sens des aiguilles d'une montre, le nombre indiqué par la carte de départ. Les Chercheurs joueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Dieu peut, si la règle le nécessite, choisir une autre carte pour commencer la séquence.

## PLACE DES CARTES SUR LA TABLE

Les cartes seront posées à la suite de la première carte. Dieu ou le Prophète place les cartes et les séquences refusées en colonne sous la dernière carte correcte. Les mains impossibles à jouer sont placées au dessus de la dernière carte correcte.



## LE JEU

### Le Chercheur :

#### 1. Joue une carte, joue une séquence ou déclare ne pas pouvoir jouer

Le Chercheur, à son tour, joue une carte de sa main. Généralement, il est meilleur de jouer une carte dont vous pensez qu'elle est bonne.

Si vous vous sentez en confiance, vous pouvez jouer une séquence de 2, 3, ou 4 cartes.

Si vous pensez qu'aucune carte de votre main ne convient, vous pouvez déclarer : « Je ne peux pas jouer » et étaler votre main face visible.

#### 2. Peut se déclarer Prophète après avoir joué

Après avoir joué, quel que soit le résultat de votre essai, si vous pensez connaître la règle, vous pouvez vous déclarer Prophète, à condition :

- Qu'il n'y ait actuellement aucun prophète
- Que vous n'ayez pas encore été Prophète pendant cette manche
- Qu'il reste encore au moins deux Chercheurs en dehors de Dieu et de vous.

### Dieu :

#### 1. Répond aux expérimentations, en l'absence de Prophète

S'il n'y a aucun Prophète, Dieu annonce « juste » ou « faux » pour chaque carte jouée et donne **deux cartes de pénalité pour chaque carte fausse**.

Une séquence de 2, 3 ou 4 cartes n'est considérée comme juste que si chacune des cartes est juste, en respectant l'ordre indiqué par le joueur.

Une séquence fausse est pénalisée par un nombre de cartes double de celui de la séquence.

Dieu ne doit pas dire quelle carte ou quelles cartes font que la séquence est refusée.

#### 2. Contrôle le Prophète et prononce éventuellement sa déchéance

S'il y a un Prophète, c'est ce dernier qui répond aux Chercheurs. Dieu se contente alors d'approuver ou non le Prophète.

Si Dieu désapprouve le Prophète, ce dernier reçoit 5 cartes en pénalité. Si le Prophète avait accepté une carte ou une séquence fausse, le Chercheur fautif n'est pas pénalisé : il est en quelque sorte « couvert » par le mauvais Prophète.

#### 3. Marque le compte des cartes avec les jetons blancs

Dieu pose un jeton blanc sur chaque dixième carte jouée.

Il annonce « **Période de mort subite** » après la **quarantième carte**. Pendant une période de mort subite, tout joueur dont la carte ou la séquence est refusée est immédiatement éliminé pour la fin de la manche.

Note : Lorsqu'il y a un Prophète, la période de mort subite est déterminée par les jetons noirs. Voir plus loin.

### **Le Prophète :**

#### **1. Marque le début de sa période**

Quand un joueur se proclame Prophète, il pose un jeton noir sur la dernière carte qu'il a jouée. Il pose ensuite les cartes qui lui restent devant lui. Il ne devrait plus en avoir besoin, sauf s'il échoue dans son sacerdoce...

#### **2. Répond aux expérimentations**

C'est maintenant à vous de déclarer « juste » ou « faux ». Ne vous trompez pas !

#### **3. Marque le compte des cartes avec les jetons noirs**

Le Prophète doit poser un jeton noir sur chaque dixième carte jouée après la marque de départ du Prophète.

Il annonce « **Période de mort subite** » après la **trentième carte**.

#### **4. En cas d'échec, redevient Chercheur**

Si le Prophète échoue dans ses prophéties, il reprend ses cartes et redevient simple Chercheur.

### **Règle spéciale : « Je ne peux pas jouer »:**

Un joueur peut déclarer « Je ne peux pas jouer » et poser ses cartes sur la table.

S'il a raison, il se voit distribuer une nouvelle main avec 4 cartes de moins (ce qui peut le ramener à zéro et donc provoquer la fin de la manche).

S'il a tort, Dieu ou son Prophète prend une carte correcte dans la main étalée et donne au joueur fautif 5 cartes de pénalité.

Si le Prophète se trompe, la carte incorrecte retourne dans la main du Chercheur sans pénalité pour ce dernier, et le Prophète est déchu, et donc pénalisé.

## **FIN D'UNE MANCHE**

Une manche se termine quand soit :\*

- 1) un joueur n'a plus de carte
- 2) tous les joueurs ont été éliminés pendant une période de mort subite.

## **FIN DE LA PARTIE**

En principe, la partie est terminée quand tous les joueurs ont été Dieu une fois. Les joueurs peuvent bien sûr convenir d'une autre durée.

## **MARQUE**

1. On cherche le « **Top** » : c'est le plus grand nombre de cartes détenu par un joueur, Prophète y compris. **Les Chercheurs et le Prophète** marquent chacun la différence entre leur nombre de cartes et ce **Top**.
2. Un Chercheur qui n'a plus du tout de carte marque un **bonus de 4 points**.
3. Si un Prophète est actif à la fin de la manche, il marque en plus de son score de Chercheur :
  - 1 point pour chaque carte acceptée après qu'il soit devenu Prophète.
  - 2 points pour chaque carte refusée après qu'il soit devenu Prophète.
4. Le score de Dieu est le plus petit des deux scores suivants :
  - Le score du meilleur joueur,
  - Deux fois le nombre de cartes jouées avant la marque de départ du Prophète.
5. Si la partie est terminée avant que chacun ait été Dieu, les joueurs qui ne l'ont pas été marquent 10 points en compensation.
6. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est le vainqueur.

# CONSEILS

## **Conseils pour Dieu**

- Ecrivez réellement et explicitement la règle.
- Sauf si vous l'exprimer spécifiquement, les valeurs numériques des cartes hautes sont : As = 1 ; Valet = 11 ; Dame = 12 ; Roi = 13.  
Mais vous pouvez spécifier, par exemple que les habillés valent tous 10.
- Si vous donnez un conseil, faites attention à ce qu'il soit exact.
- Pour marquer le meilleur score, essayez de trouver une règle difficile pour quelques joueurs, mais facile pour les autres.
- Rappelez vous que les règles sont toujours plus difficiles qu'elles ne le paraissent.
- Si une règle accepte trop de carte ou trop peu de cartes, c'est une règle trop difficile.
- Une bonne règle est une règle facile à retenir et à appliquer. Quand Dieu se trompe, on ne peut plus rien faire pour Lui.
- Un jeu aléatoire devrait avoir entre 25% et 40% de réussite.
- Si la règle porte sur une série, celle-ci ne devrait pas dépasser six cartes.
- Évitez les exceptions. Une règle du type « J'accepte toutes les cartes noires sauf le valet de trèfle » n'aurait comme effet que de faire chuter un Prophète qui aurait pu vous rapporter de nombreux points.

## **Conseils pour les Chercheurs**

- Vous avez naturellement envie de jouer les « bonnes » cartes. Mais si vous mettez au point une théorie, il est souvent plus facile de la tester en jouant des cartes que vous jugez incorrectes.
- Si vous élaborez une théorie, mais qu'un Prophète est actif, cherchez les cartes qui pourraient vous poser problème. Si le Prophète a la même théorie que vous, vous pouvez parfois le piéger.
- Le meilleur moment pour réfléchir, c'est quand ce n'est pas votre tour, car vous avez moins de pression.
- Ne perdez pas de temps à construire des suppositions hasardeuses quand trop peu de cartes ont été jouées.

# VARIANTES

## **1) La voix dans le désert**

Vous pouvez annoncer à la fin du tour d'un autre joueur que vous souhaitez devenir Prophète. Alors, en commençant par celui qui vient de jouer, et en suivant le sens horaire, chaque joueur avant vous peut se déclarer Prophète. Si personne ne le fait, vous devenez immédiatement Prophète.

## **2) Quitte ou double**

Si vous venez de jouer votre dernière carte (éventuellement suite à un « je ne peux pas jouer »), qu'il n'y a pas de Prophète actif, et que vous pensez connaître la règle, vous pouvez renoncer au Bonus du joueur qui finit le premier ses cartes et devenir Prophète.

Si vous êtes par la suite déchu, vous recevrez une pénalité de 8 cartes et reviendrez en jeu comme Chercheur.

Si par contre vous restez actif jusqu'à la fin de la manche, vous bénéficiez du bonus du Prophète.

# MAUVAISES RÈGLES

"Chaque carte doit être supérieure à la précédente, et après un Roi, il faut mettre un As"

Une exception est gênante :

elle vous fait souvent perdre un prophète profitable !

"J'accepte les cartes rouges ou impaires"

Trop de réussite aléatoire : 75%

Il y aura trop peu de cartes rejetées. La manche se terminera probablement sans Prophète, et donc avec un faible gain pour Dieu.

"Chaque carte doit être égale au reste plus un de la division du total des trois dernières cartes par la première carte, le calcul s'effectuant bien entendu en base treize."

On est encore làdemain !

## VERSION « LUDOPATH »

**Ulrich Roth** a créé des cartes spéciales pour le Nouvel Eleusis qui sont proposées en téléchargement sur son site : <http://www.terra.es/personal2/u.roth/home.htm>

Ces 192 cartes offrent de considérables possibilités aux joueurs. Dieu ne doit pas perdre de vue qu'une règle doit rester simple pour rapporter des points. Ulrich Roth propose quelques exemples de règles avec ses cartes :

### EXEMPLES DE RÈGLES DE DIFFICULTÉ CROISSANTE

Les règles en ROUGE n'utilisent qu'un seul critère, celles en VERT en combinent deux.

#### *Très facile*

**ABABABABABAB..., AABBAABBAABB...,** ou toute séquence similaire où A et B représentent les deux termes d'un critère binaire : homme/femme, vivant/mort, cadre rond/carré, nombre pair/impair, ...

**ABCABCABCABC..., AABCCCAABBCC...,** ou toute séquence similaire où A, B et C représentent les trois couleurs de cadre.

**ABCDABCDABCD..., AABCCDDAABBCCDD...,** ou toute séquence similaire où A, B, C et D représentent les quatre couleurs de fond.

#### *Facile*

**AABABBABAABABBAB..., AAABBAABBBAAABB...,** ou toute séquence légèrement plus complexe semblable, où A et B représentent les deux termes d'un critère binaire : homme/femme, vivant/mort, cadre rond/carré, nombre pair/impair, ...

**AABCBCAABCBCAABCBC... ou** toute séquence légèrement plus complexe semblable similaire où A, B et C représentent les trois couleurs de cadre.

**AABCDBCDAABCDBC... ou** toute séquence légèrement plus complexe semblable similaire où A, B, C et D représentent les quatre couleurs de fond.

**ABCDABCDABCD..., AABCCDDAABBCCDD...,** ou toute séquence simple où A, B, C et D représentent des combinaisons de critères binaires, comme par exemple A = homme vivant, B = femme vivante, C = homme mort, D = femme morte.

#### *Moyen*

**ABABABABABAB..., AABBAABBAABB...,** ou toute séquence similaire où A et B représentent un choix binaire moins basique, comme par exemple petit/grand, avec petit = 1 à 6 et grand = 7 à 12.

**ABABABABABAB..., AABBAABBAABB...,** ou toute séquence similaire où A et B représentent chacun deux couleurs, comme par exemple A = couleurs chaudes (rouge ou marron) et B = couleurs froides (vert ou lilas).

**AXXXAXXXAXXX..., AAXXXXXXAAXXXXXXAA...,** ou toute séquence similaire où A représente l'une des 4 couleurs et X n'importe laquelle des autres couleurs.

La nouvelle carte doit reprendre **la couleur de fond** ou **la couleur du cadre** de la carte précédente, mais **pas les deux**.

La nouvelle carte doit reprendre **la couleur de fond** ou **la couleur du cadre** de la carte précédente, **ou les deux**.

La nouvelle carte ne doit reprendre **ni la couleur de fond ni la couleur du cadre** de la carte précédente.

La nouvelle carte doit reprendre **la forme du cadre** ou **la couleur du cadre** de la carte précédente, mais **pas les deux**.

La nouvelle carte doit reprendre **la forme du cadre** ou **la couleur du cadre** de la carte précédente, **ou les deux**.

La nouvelle carte ne doit reprendre **ni la forme du cadre ni la couleur du cadre** de la carte précédente.

Les cartes avec **un fond rouge** doivent se suivre **par deux**. Celles avec un autre fond ne doivent pas se suivre à deux de même couleur de fond.

Les cartes avec **un cadre jaune** doivent se suivre **par deux**. Celles avec un autre cadre ne doivent pas se suivre à deux de même couleur de cadre.

### **Difficile**

**A > a, B > b**, où A/B et a/b représentent des critères binaires.

Par exemple A = cadre rond, B = cadre carré, a = femme, b = homme. La règle se lit alors : « Après un cadre rond, il faut une femme, après un cadre carré, il faut un homme ».

**A > a, B > b, C > c, D > d**, où A, B, C, D représentent des combinaisons de critères binaires (par exemple A = homme vivant, B = femme vivante, C = homme mort, D = femme morte), et a, b, c, d sont les quatre couleurs de fond vert, rouge, lilas et marron. La règle se lit alors : « Après un homme vivant, il faut un fond vert, après une femme vivante, ... ».

**1 - 4 > A, 5 - 9 > B, 10 - 12 > C**, où A, B et C représentent les trois couleurs de cadre rouge, cyan et jaune. La règle se lit alors : « Après un nombre entre 1 et 4, il faut un cadre rouge, après un nombre entre 5 et 8, ... ».

**ABBABBABBABB...,** où A est un multiple de 3, et B un nombre non divisible par 3. Par exemple : 7-8-3-1-4-9-11-2-12-5-10- 6 etc.

La suite des cartes est divisée mentalement en **sections de trois cartes**. Dans chaque section, les **trois couleurs de cadre** doivent être présentes.

La suite des cartes est divisée mentalement en **sections de quatre cartes**. Dans chaque section, les **quatre couleurs de fond** doivent être présentes.

### **Très difficile**

Si les deux derniers personnages regardent dans **la même direction**, la carte suivante doit être **paire**. S'ils regardent dans **des directions différentes**, la carte suivante doit être **impaire**.

*Ou, dans le même style :*

Si les deux derniers personnages sont **du même sexe**, la carte suivante doit être **un mort**. S'ils sont **de sexe différent**, la carte suivante doit être un **vivant**.

Si **les trois derniers personnages sont du même sexe**, la carte suivante doit avoir un **fond rouge**. Sinon, le fond ne doit pas être rouge.

Si les deux dernières cartes sont en **ordre numérique croissant**, il faut mettre un **vivant** ; Si les deux dernières cartes sont en **ordre numérique décroissant**, il faut mettre un **mort** ; aucune carte ne peut être de même valeur que la précédente.

Nouvel à non  
Eeussis

**4**



**Judy Davis**  
\* 1956

**3**



**Aung San Suu Kyi**  
\* 1945

**5**



**Evonne Goolagong Cawley**  
\* 1951

**1**



**Maria del Mar Bonet**  
\* 1947

**2**



**Cate Blanchett**  
\* 1969

**6**



**Carrie Fisher**  
\* 1956

**12**



**Diana Rigg**  
\* 1938

**7**



**Julie Andrews**  
\* 1935

**8**



**Jane Goodall**  
\* 1934

**11**



**Irène Jacob**  
\* 1966

**9**



**Caroline Grimaldi**  
\* 1957

**10**



**Nastassja Kinski**  
\* 1961

**9**



**Sigourney Weaver**  
\* 1949

**10**



**Gwyneth Paltrow**  
\* 1972

**4**



**Anna Mae Bullock**  
\* 1939

**11**



**Liz Hurley**  
\* 1965

**12**



**Brandi Chastain**  
\* 1968

**6**



**Patti Smith**  
\* 1946

**1**



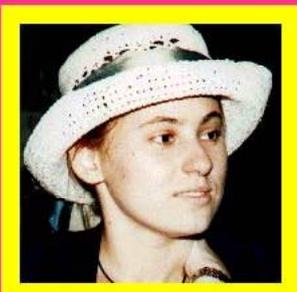
**Charlotte Gainsbourg**  
\* 1971

**5**



**Sean Young**  
\* 1959

**7**



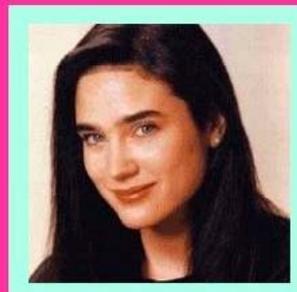
**Judit Polgar**  
\* 1976

**2**



**Monica Seles**  
\* 1973

**8**



**Jennifer Connelly**  
\* 1970

**3**



**Deborah Harry**  
\* 1945

**11**



**Michelle Yeoh**  
\* 1962

**9**



**Montserrat Caballé**  
\* 1933

**6**



**Mary Crow Dog**  
\* 1955

**8**



**Zhang Ziyi**  
\* 1979

**1**



**Kate Moss**  
\* 1974

**3**



**Ketevan Arakhamia**  
\* 1968

**12**



**Shannon Elizabeth  
Fabal**  
\* 1976

**10**



**Kate Bush**  
\* 1958

**7**



**Janine Turner**  
\* 1962

**5**



**Joanne K. Rowling**  
\* 1965

**2**



**Maya Angelou**  
\* 1928

**4**



**Samantha Mumba**  
\* 1983

**12**



**Agnès Jaoui**  
\* 1964

**10**



**Iris Berben**  
\* 1950

**5**



**Laura Dern**  
\* 1967

**7**



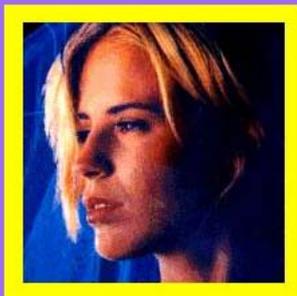
**Annika Sörenstam**  
\* 1970

**2**



**Janet McTeer**  
\* 1961

**4**



**Silke  
Hornillos Kleine**  
\* 1974

**11**



**Monica Bellucci**  
\* 1969

**9**



**Helen Thayer**  
\* 1938

**8**



**Mahara McKay**  
\* 1981

**6**



**Courteney Cox**  
\* 1964

**1**



**Holly Hunter**  
\* 1958

**3**



**Alanis Morissette**  
\* 1974

7



Lucy Stone  
1818 - 1893

8



Agatha Christie  
1890 - 1976

2



Matoaka  
1595 - 1617

9



Anne Frank  
1929 - 1945

10



Greta Garbo  
1905 - 1990

4



Abigail Foster  
1810 - 1887

11



Karla Faye Tucker  
1959 - 1998

3



Louise Labé  
1524 - 1566

6



Jane Austen  
1775 - 1817

12



Amelia Earhart  
1898 - 1937

5



Florence Nightingale  
1820 - 1910

1



Alexandra  
Doris Nefedov  
1944 - 1969

4



**Emily Brontë**  
1818 - 1848

3



**Elisabeth**  
Kaiserin von Österreich-Ungarn  
1837 - 1898

5



**Dian Fossey**  
1932 - 1985

2



**Mary Queen of Scots**  
1542 - 1587

1



**Karen Carpenter**  
1950 - 1983

6



**Diana Spencer**  
1961 - 1997

12



**Florence Griffith Joyner**  
1959 - 1998

7



**Gudrun Ensslin**  
1940 - 1977

8



**Edith Piaf**  
1915 - 1963

11



**Ingrid Bergman**  
1915 - 1982

9



**Rosa Luxemburg**  
1871 - 1919

10



**Elizabeth I**  
1533 - 1603

6



Virginia Woolf  
1882 - 1941

8



Else Lasker-Schüler  
1869 - 1945

3



Ricarda Huch  
1865 - 1947

1



Norma Jeane Baker  
1927 - 1962

12



Janis Joplin  
1943 - 1970

10



Lou Andreas-Salomé  
1861 - 1937

5



Maria Casarès  
1922 - 1996

7



Paola Maria  
Bonaparte  
1780 - 1825

2



Lucrezia Borgia  
1480 - 1519

4



Billie Holiday  
1915 - 1959

11



Ranavalona  
1862 - 1917

9



Wilma Rudolph  
1940 - 1994

5



Rosemarie Albach  
1938 - 1982

6



Bettina Brentano  
1785 - 1859

4



Olympia de Gouges  
1748 - 1793

7



Camille Claudel  
1864 - 1943

11



Ruth Andreas-Friedrich  
1901 - 1977

9



Louise Michel  
1830 - 1905

2



Marie Curie  
1867 - 1934

8



Alice Liddell  
1852 - 1934

1



Helen Keller  
1880 - 1968

3



Petra Kelly  
1947 - 1992

12



Jessica Mitford  
1917 - 1996

10



Giovanna Gassion  
1915 - 1963

10



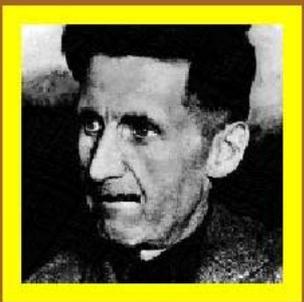
Martin Luther King  
1929 - 1968

12



Alberto Adriano  
1961 - 2000

2



George Orwell  
1903 - 1950

5



Jim Morrison  
1943 - 1971

4



Carl Barks  
1901 - 2000

7



William Shakespeare  
1564 - 1616

9



Oscar Wilde  
1854 - 1900

11



Matthias Erzberger  
1875 - 1921

6



Hans Gamper  
1877 - 1930

8



John Lennon  
1940 - 1980

3



John Keats  
1795 - 1821

1



Elvis Presley  
1935 - 1977

6



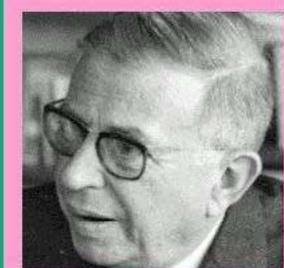
Emile Zola  
1840 - 1902

9



Cary Grant  
1904 - 1986

11



Jean-Paul Sartre  
1905 - 1980

8



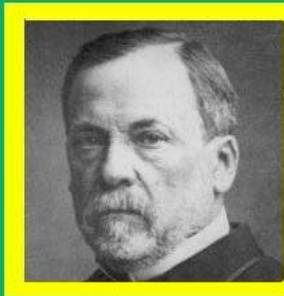
Albert Camus  
1913 - 1960

1



Arthur Rimbaud  
1854 - 1891

3



Louis Pasteur  
1822 - 1895

12



Francisco Goya  
1746 - 1828

10



Herbert Frahm  
1913 - 1992

7



Percy B. Shelley  
1792 - 1822

5



Antonio Gaudí  
1852 - 1926

2



William Hanna  
1910 - 2001

4



Giordano Bruno  
1542 - 1600

**1**



**Neil Armstrong**  
\* 1930

**12**



**Bruce Willis**  
\* 1955

**2**



**Larry Hagman**  
\* 1931

**11**



**Bill Gates**  
\* 1955

**10**



**Arnold Schwarzenegger**  
\* 1947

**3**



**Hugh Grant**  
\* 1960

**9**



**Gerhard Polt**  
\* 1942

**4**



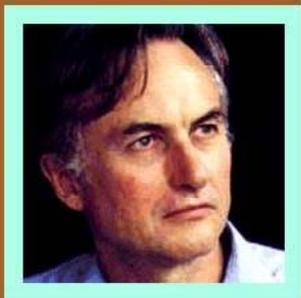
**Clint Eastwood**  
\* 1930

**5**



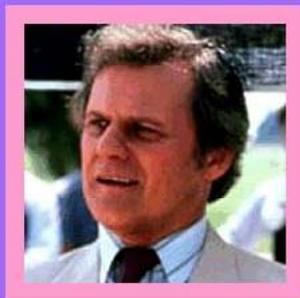
**Bobby Fischer**  
\* 1943

**8**



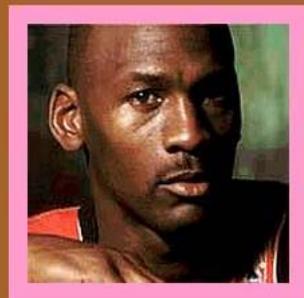
**Richard Dawkins**  
\* 1941

**6**



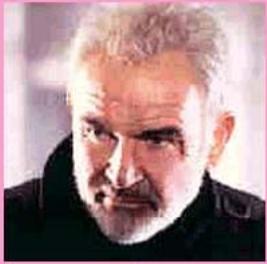
**Ken Kercheval**  
\* 1935

**7**



**Michael Jordan**  
\* 1963

**12**



**Sean Connery**  
\* 1930

**1**



**Nelson Mandela**  
\* 1918

**11**



**Tim Roth**  
\* 1961

**2**



**Tiger Woods**  
\* 1975

**3**



**Peter Leko**  
\* 1979

**10**



**Dr. Bimbes**  
\* 1930

**4**



**Boris Becker**  
\* 1967

**9**



**Kaiser Franz**  
\* 1945

**8**



**Richard Gere**  
\* 1949

**5**



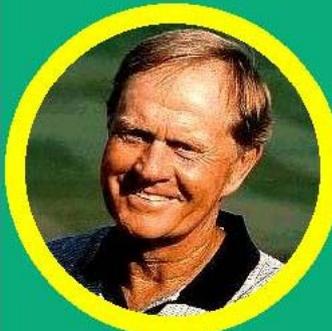
**Roberto Benigni**  
\* 1952

**7**



**Paul McCartney**  
\* 1942

**6**



**Jack Nicklaus**  
\* 1940

3



Kim Dae-Jung  
\* 1925

1



Joschka Fischer  
\* 1948

10



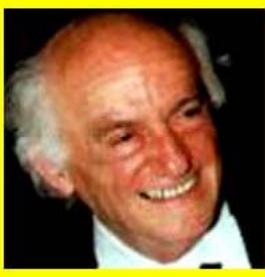
Kevin Costner  
\* 1954

12



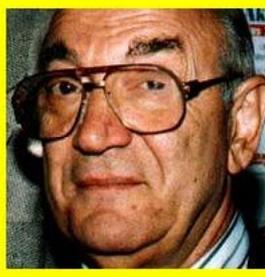
Harvey Keitel  
\* 1939

5



Alex Randolph  
\* 1922

7



Victor Kortschnoj  
\* 1931

4



Ronaldo  
\* 1976

2



Wolfgang Kramer  
\* 1942

11



Arthur C. Clarke  
\* 1917

9



Vishy Anand  
\* 1969

6



Pelé  
\* 1940

8



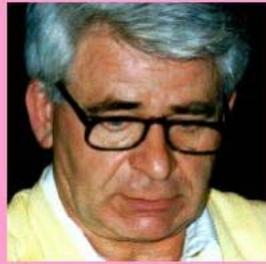
Matt Groening  
\* 1954

4



Mario Lemieux  
\* 1965

2



Boris Spassky  
\* 1937

9



Reiner Knizia  
\* 1957

11



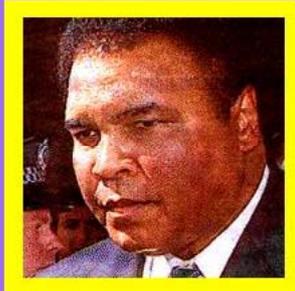
Wladimir Kramnik  
\* 1975

6



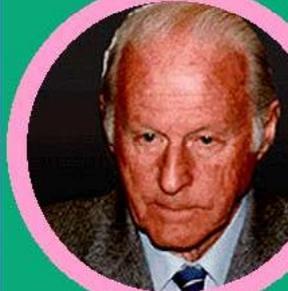
Bernd Hölzenbein  
\* 1946

8



Muhammad Ali  
\* 1942

3



Thor Heyerdal  
\* 1914

1



Robert Abbott  
\* 1933

12



Ang Lee  
\* 1954

10



Felix Magath  
\* 1953

5



Stephen Hawking  
\* 1942

7



Jeff Bridges  
\* 1949

9



Alfred Hitchcock  
1899 - 1980

10



Georg Trakl  
1887 - 1914

8



Pierre de Fermat  
1601 - 1665

11



Kamehameha I  
1758 - 1819

12



James Cook  
1728 - 1779

4



Karl May  
1842 - 1912

1



Lex Barker  
1919 - 1973

5



William F. Cody  
1846 - 1917

6



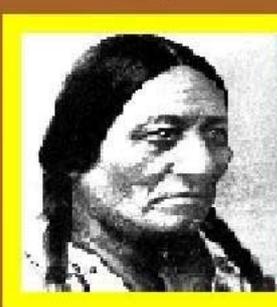
Walter Raleigh  
1552 - 1618

2



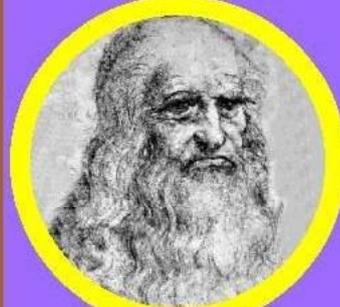
Steve Biko  
1946 - 1977

7



Tatanka Iyotake  
1831 - 1890

3



Leonardo da Vinci  
1452 - 1519

3



Buster Keaton  
1895 - 1966

4



Humphrey Bogart  
1899 - 1957

2



Edgar  
Rice Burroughs  
1875 - 1950

5



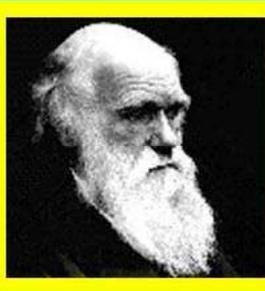
Curtis Mayfield  
1942 - 1999

7



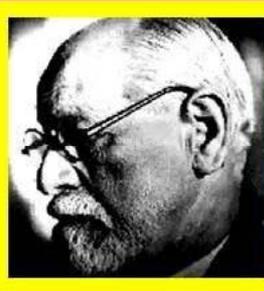
Gerd Höllerich  
1943 - 1991

1



Charles Darwin  
1809 - 1882

6



Sigmund Freud  
1856 - 1939

12



J.W. Goethe  
1749 - 1832

11



Makhpiya Luta  
1822 - 1909

8



Walt Disney  
1901 - 1966

10



Victor Hugo  
1802 - 1885

9



Charles Dodgson  
1832 - 1898