



**MISES
BETS**

Conservatisme provincial

Choisissez une ZONE SOCIÉTÉ. Aucun joueur ne peut miser sur cette zone pendant ce tour.

Provincial conservatism

Choose a SOCIETY ZONE. No player can bet on this zone during this turn.

01



**MISES
BETS**

Mouchard

1. Avancez de deux cases votre disque sur une ZONE SOCIÉTÉ active.
2. Misez après la fin du temps réglementaire, quand les autres joueurs ont fini de placer leurs cartes d'action.

Snitch

1. Move your disc two spaces forward on an active SOCIETY ZONE.
2. You may bet after time is up, when the other players have finished placing their action cards.

02



**RÉSOLUTION DES MISES
BET RESOLUTION**

Congrégations enseignantes

Après résolution de votre mise sur le CLERGÉ transférez sur la ZONE PAYSANS jusqu'à 3 de vos PA misés sur le CLERGÉ. Votre ou vos cartes d'action peuvent être jouées de nouveau sur la ZONE PAYSANS.

Teaching congregations

After resolving your CLERGY bet, transfer up to 3 AP of your CLERGY bet to the PEASANTS ZONE. Your action card(s) may be played again on the PEASANTS ZONE.

03



**RÉSOLUTION DES MISES
BET RESOLUTION**

Proscription

Avant de résoudre les mises sur une ZONE SOCIÉTÉ ou sur les TENSIONS SOCIALES, retirez une ou des cartes d'action miseses d'une valeur cumulée de 2 PA.

Proscription

Before resolving bets on a SOCIETY ZONE or on SOCIAL TENSIONS, remove one or more action cards for a cumulative value of 2 AP.

04



**RÉSOLUTION DES MISES
BET RESOLUTION**

Clientèle électorale

Après la résolution des mises, avancez votre disque d'une case sur deux ZONES SOCIÉTÉ actives.

Electoral clientele

After resolving the bets, move your disc one space forward on two active SOCIETY ZONES.

05



**RÉSOLUTION DES MISES
BET RESOLUTION**

Société secrète

1. Déplacez le disque des TENSIONS SOCIALES de +/- 2 cases.
2. Avancez votre disque d'une case sur une ZONE SOCIÉTÉ active.

Secret Society

1. Move the SOCIAL TENSIONS disc +/- 2 spaces.
2. Move your disc one space forward onto an active SOCIETY ZONE.

06



**RÉSOLUTION DES MISES
BET RESOLUTION**

Banquets politiques

1. Avant la résolution des mises sur une ZONE SOCIÉTÉ, ajoutez des cartes d'action de votre réserve d'une valeur cumulée maximale de 3 PA.
2. Modifiez l'ordre de résolution des mises de cette zone : vous jouez en dernier.

Political banquets

1. Before resolving bets on a SOCIETY ZONE, add action cards from your reserve with a maximum cumulative value of 3 AP.
2. Change the resolution order in this zone : you play last.

07



**RÉSOLUTION DES MISES
BET RESOLUTION**

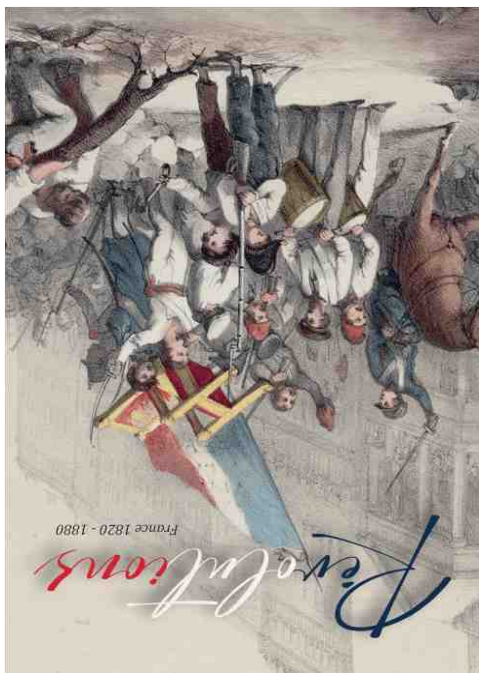
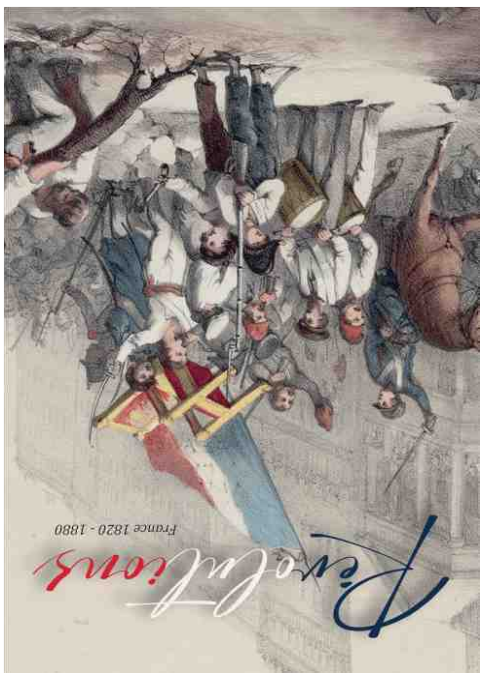
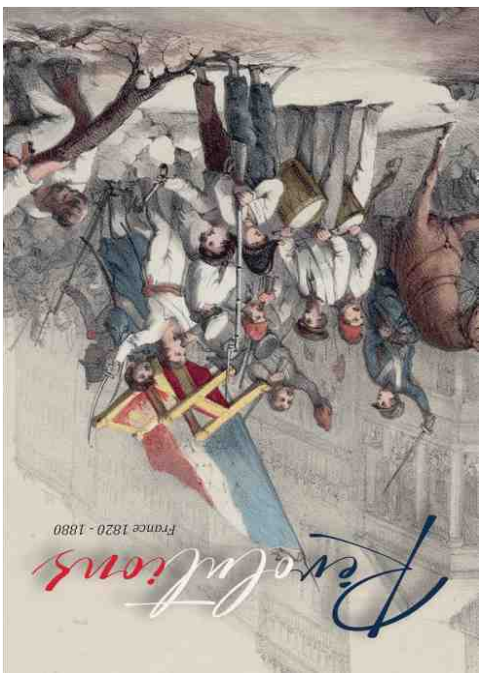
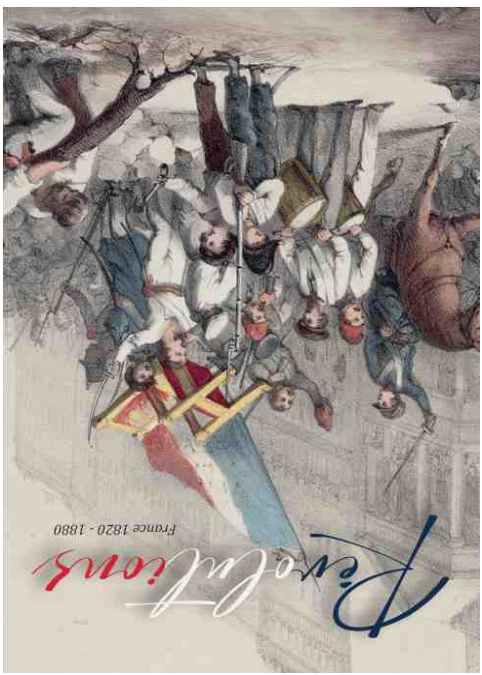
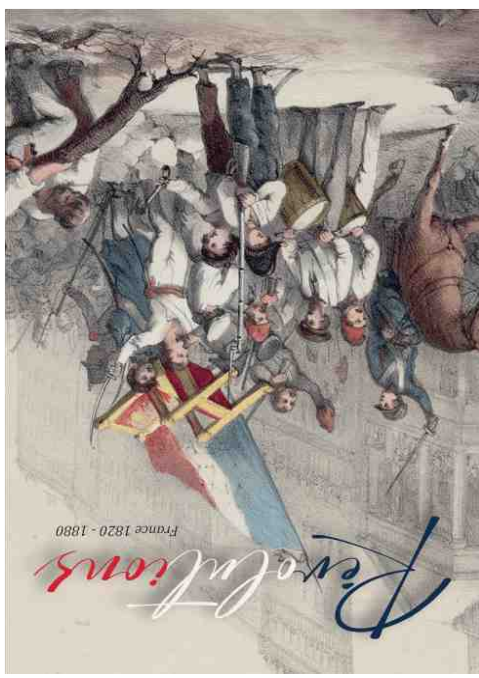
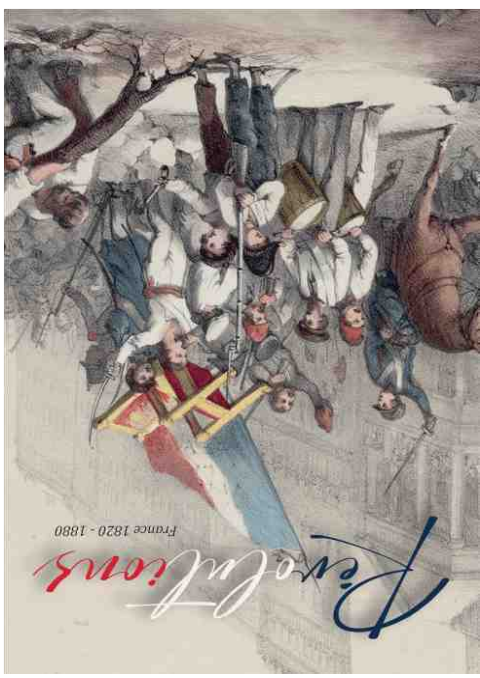
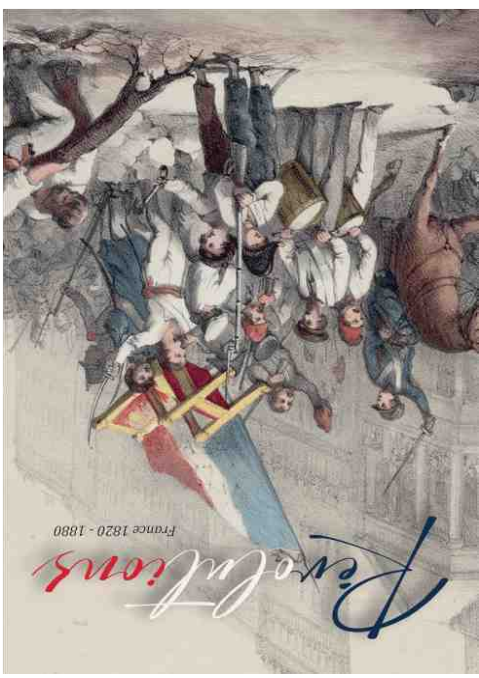
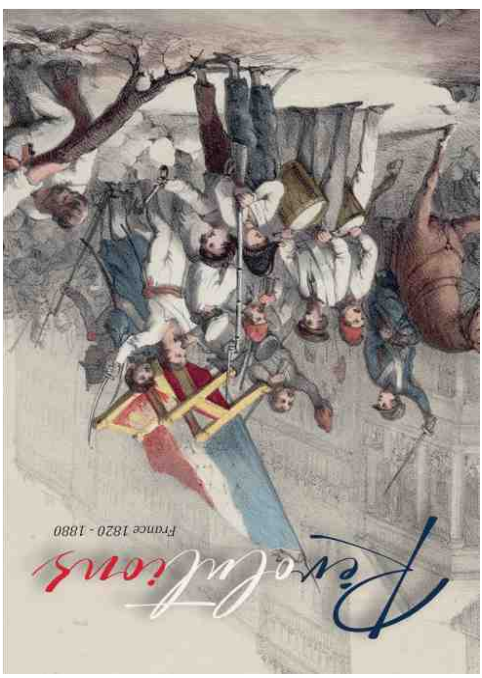
Corps préfectoral

Lors de la résolution des TENSIONS SOCIALES, vous décidez de l'ordre de résolution.

Prefectoral corps

When resolving SOCIAL TENSIONS, you decide the order of resolution.

08





ACTIONS LÉGISLATIVES LEGISLATIVE ACTIONS

Candidatures officielles

Gagnez une **INFLUENCE POLITIQUE** pour chaque **ÉLECTEUR** (NOTABLES, PAYSANS, OUVRIERS) sur lequel votre disque est égal ou supérieur à 4.

Government's candidates

Gain one **POLITICAL INFLUENCE** for each **VOTER** (NOTABLES, PEASANTS, WORKERS) where your disc is equal to or greater than 4.

09



ACTIONS LÉGISLATIVES LEGISLATIVE ACTIONS

Grand Orient de France

Gagnez 2 **INFLUENCES POLITIQUES**. Vous pouvez effectuer deux fois la même **ACTION LÉGISLATIVE** pendant ce tour.

Grand Orient of France

Gain 2 **POLITICAL INFLUENCES**. You can perform the same **LEGISLATIVE ACTION** twice this turn.

10



ACTIONS LÉGISLATIVES LEGISLATIVE ACTIONS

Majorité parlementaire

Le **POUVOIR EXÉCUTIF** ne peut pas utiliser son **VETO** contre l'**ACTION LÉGISLATIVE** proposée par vous ou un autre joueur.

Parliamentary majority

The **EXECUTIVE POWER** may not use its **VETO** against a **LEGISLATIVE ACTION** proposed by you or another player.

11



ACTIONS LÉGISLATIVES LEGISLATIVE ACTIONS

Concile des évêques de France

1. Reculer votre disque de 1 à 3 cases sur la piste **CLERGÉ**. Prenez autant d'**INFLUENCE POLITIQUE** que d'influence perdue.
2. Effectuez une **ACTION LÉGISLATIVE** supplémentaire pendant ce tour.

Council of french Bishops

1. Lower your disc by 1 to 3 spaces on the **CLERGY** track. Take as much **POLITICAL INFLUENCE** as you lose.
2. Take one additional **LEGISLATIVE ACTION** this turn.

12



ACTIONS LÉGISLATIVE LEGISLATIVE ACTIONS

Nouvelles couches sociales

Au moment du compte des **VOIX**, gagnez 4 **VOIX** supplémentaires.

New social classes

When counting **VOTES**, gain 4 additional **VOTES**.

13



ACTIONS LÉGISLATIVE LEGISLATIVE ACTIONS

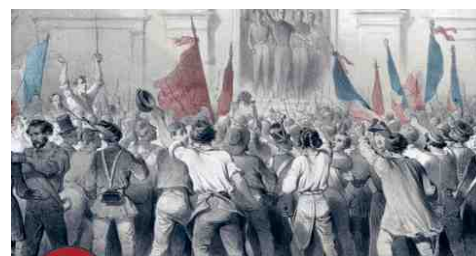
Funérailles politiques

Au moment du compte des **VOIX**, gagnez 2 **VOIX** supplémentaires et 2 **INFLUENCES POLITIQUES**.

Political funerals

When counting **VOTES**, gain 2 additional **VOTES** and 2 **POLITICAL INFLUENCES**.

14



ACTIONS LÉGISLATIVE LEGISLATIVE ACTIONS

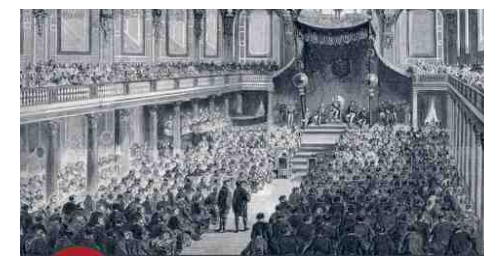
Tribun du peuple

Jouez cette carte quand le **POUVOIR EXÉCUTIF** utilise son **VETO**.
1. Les **TENSIONS SOCIALES** augmentent de 6 points au lieu de 4.
2. Avancez votre disque de deux cases sur une zone **MÉDIA** active.
3. Activez votre badge **PRÉ-INSURGÉ**.

Tribune of the people

Play this card when the **EXECUTIVE POWER** uses its **VETO**.
1. **SOCIAL TENSIONS** increase by 6 points instead of 4.
2. Move your disc two spaces forward on an active **MEDIA** zone.
3. Activate your **PRE-INSURGENT** badge.

15



ACTIONS LÉGISLATIVE LEGISLATIVE ACTIONS

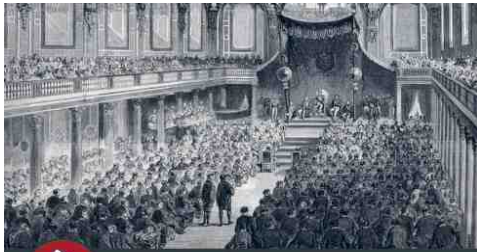
Conseil d'État

1. Gagnez 2 **INFLUENCES POLITIQUES**.
2. Proposez une **ACTION LÉGISLATIVE** à la place du joueur actif. Ensuite, le joueur ciblé reprend l'initiative et le tour se poursuit en reprenant l'ordre de la **CHAMBRE**.

State Council

1. Gain 2 **POLITICAL INFLUENCES**.
2. Propose a **LEGISLATIVE ACTION** instead of the active player. Then, the targeted player regains the initiative and the round continues in the order of the **HOUSE**.

16



ACTIONS LÉGISLATIVE LEGISLATIVE ACTIONS

Conseil d'État

1. Gagnez 2 INFLUENCES POLITIQUES.
2. Proposez une **ACTION LÉGISLATIVE** à la place du joueur actif. Ensuite, le joueur ciblé reprend l'initiative et le tour se poursuit en reprenant l'ordre de la **CHAMBRE**.

State Council

1. Gain 2 POLITICAL INFLUENCES.
2. Propose a **LEGISLATIVE ACTION** instead of the active player. Then, the targeted player regains the initiative and the round continues in the order of the **HOUSE**.

16



INSURRECTION ET GUERRE CIVILE INSURRECTION AND CIVIL WAR

Comité révolutionnaire

*You ne pouvez pas utiliser cette carte si vous contrôlez le **POUVOIR EXÉCUTIF**.*

1. Avant que les factions choisissent leur camp dans une **GUERRE CIVILE**, activez le badge **PRÉ-INSURGÉ** de votre fiche de faction.
2. Gagnez 6 FORCES.

Revolutionary Committee

*You may not use this card if you control the **EXECUTIVE POWER**.*

1. Before the factions choose sides in a **CIVIL WAR**, activate your faction sheet's **PRE-INSURGENT** badge.
2. Gain 6 FORCES.

17



INSURRECTION ET GUERRE CIVILE INSURRECTION AND CIVIL WAR

État de siège

Choisissez un ou deux **ÉLECTEURS** (NOTABLES, PAYSANS ou OUVRIERS).
Aucun joueur ne peut les mobiliser pendant la **GUERRE CIVILE**.

Martial law

Choose one or two **VOTERS** (NOTABLES, PEASANTS or WORKERS).
No player may mobilize them during the **CIVIL WAR**.

19



INSURRECTION ET GUERRE CIVILE INSURRECTION AND CIVIL WAR

Propagande

1. Gagnez 5 FORCES.
2. Si vous êtes premier dans une zone **MÉDIA** (CHANSONS ou PRESSE ÉCRITE), gagnez 5 FORCES supplémentaires.

Propaganda

1. Gain 5 FORCES.
2. If you are first in a **MEDIA** zone (SONGS or NEWSPAPERS), gain 5 additional FORCES.

20



INSURRECTION ET GUERRE CIVILE INSURRECTION AND CIVIL WAR

Sursaut provincial

1. Gagnez 5 FORCES.
2. Si vous êtes premier sur les NOTABLES, gagnez 5 FORCES supplémentaires.

Provincial awakening

1. Gain 5 FORCES.
2. If you are first on NOTABLES, gain 5 additional FORCES.

21



INSURRECTION ET GUERRE CIVILE INSURRECTION AND CIVIL WAR

Armée d'active

1. Gagnez 5 FORCES.
2. Si vous êtes **LOYALISTE** ou si vous contrôlez le **POUVOIR EXÉCUTIF**, gagnez 5 FORCES supplémentaires.

Regular Army

1. Gain 5 FORCES.
2. If you are a **LOYALIST** or control the **EXECUTIVE POWER**, gain an additional 5 FORCES.

22



INSURRECTION ET GUERRE CIVILE INSURRECTION AND CIVIL WAR

Prise de l'Hôtel de ville de Paris

1. Gagnez 5 FORCES.
2. Si vous êtes **INSURGÉ**, gagnez 5 FORCES supplémentaires.

The Hôtel de Ville is taken

1. Gain 5 FORCES.
2. If you are **INSURGENT**, gain an additional 5 FORCES.

23



INSURRECTION ET GUERRE CIVILE INSURRECTION AND CIVIL WAR

Clubs de Province en alerte

*Jouez cette carte avant que les joueurs choisissent leur camp dans la **GUERRE CIVILE**.*

Chaque faction reçoit des FORCES supplémentaires en fonction de son rang à la **CHAMBRE** en commençant par celle située la plus à gauche :

1^{re} +10 / 2^e +7 / 3^e +5 / 4^e +2 / 5^e +0.

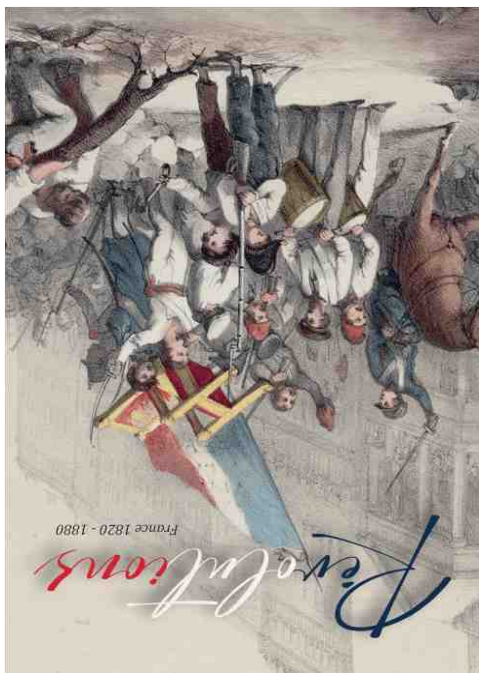
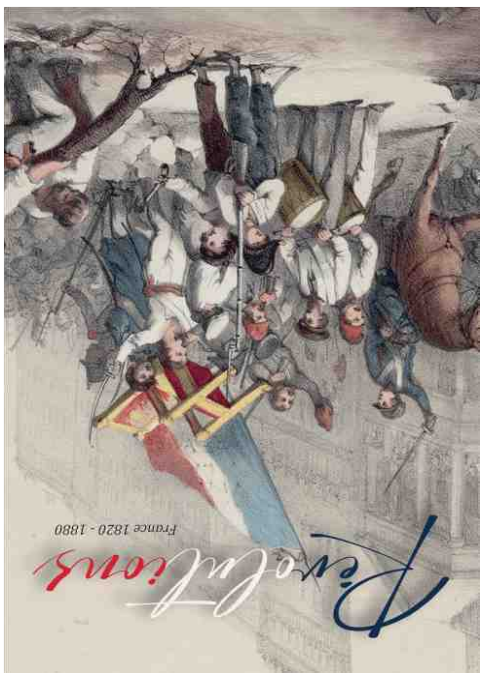
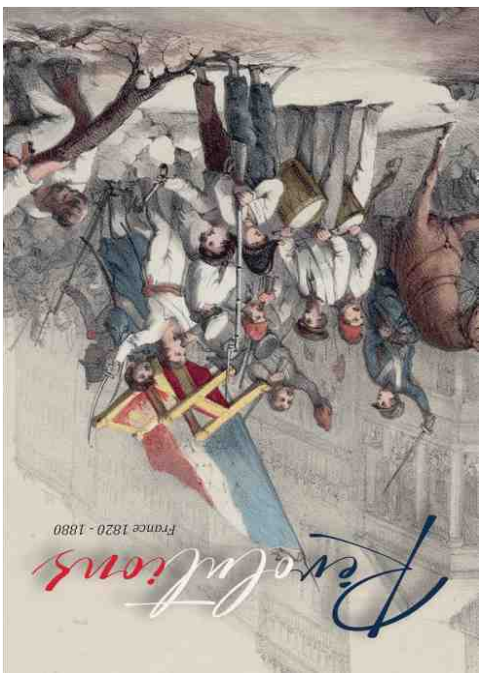
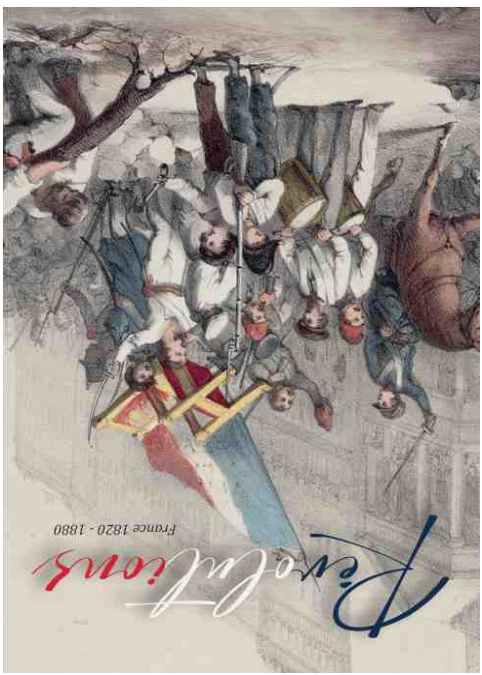
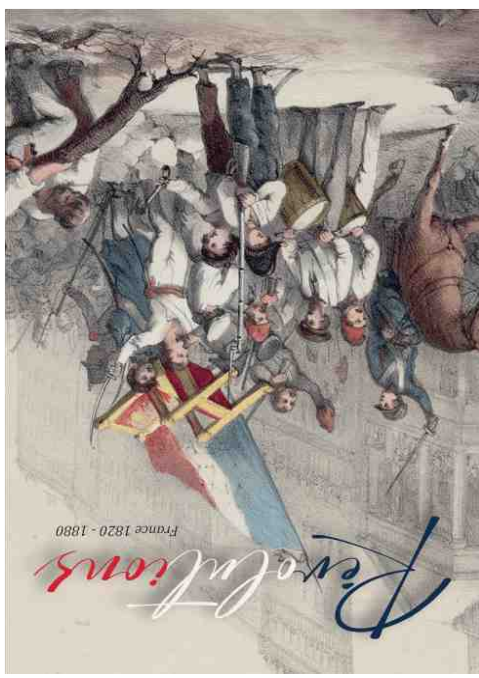
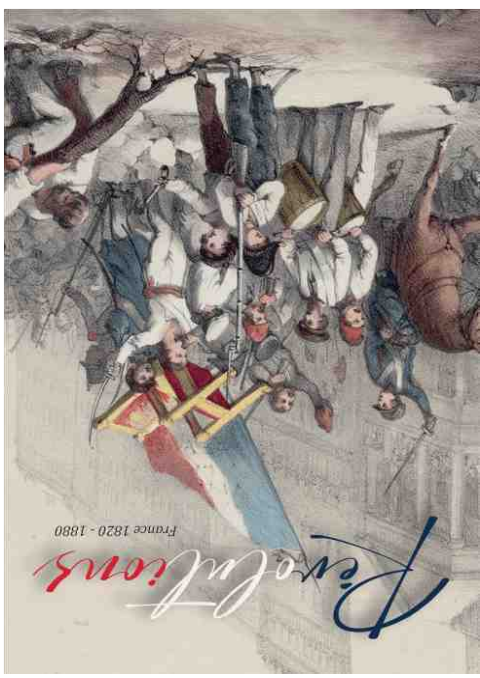
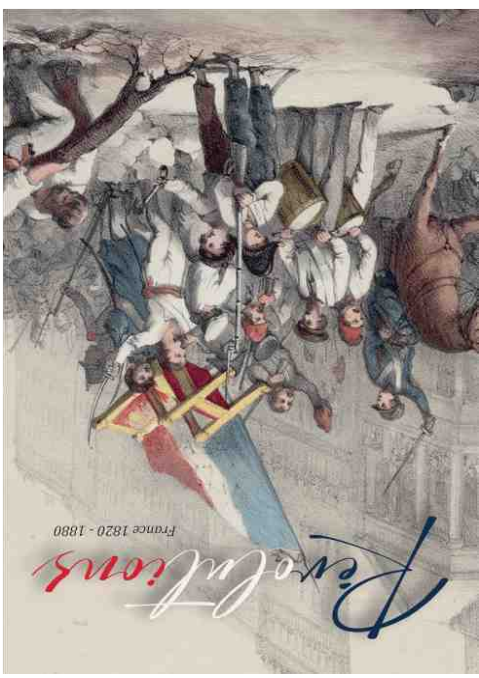
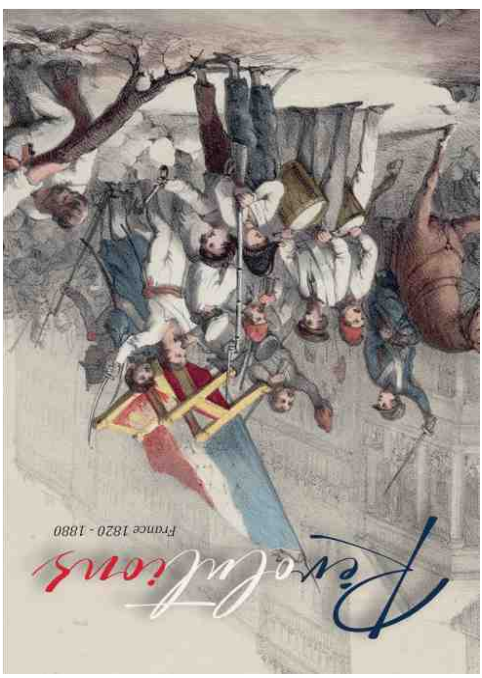
Provincial clubs on high alert

*Play this card before players choose their sides in the **CIVIL WAR**.*

Each faction receives additional FORCES based on its **HOUSE** rank starting with the leftmost :

1st +10 / 2nd +7 / 3rd +5 / 4th +2 / 5th +0.

24





ORLÉANISTES



ACTIONS LÉGISLATIVES



9

LOIS CONSTITUTIONNELLES
Déplacez d'une case le disque **FORME DE L'ÉTAT**



7

LOIS CONSTITUTIONNELLES
Déplacez d'une case le disque **SOVERAINETÉ NATIONALE**



6

MOTION DE CENSURE
Prenez le contrôle du **POUVOIR EXÉCUTIF**



2/6

LÉGISLATION CIVILE
Déplacez d'une case (2IP) ou de deux cases (6IP) le disque **DROITS ET LIBERTÉS**



2/5

ÉLOQUENCE PUBLIQUE
Gagnez immédiatement **UN PV** (2IP) ou **DEUX PV** (5IP)



2/4

CLIENTÉLISME ÉLECTORAL
Avancez d'une case (2IP) ou de deux cases (4IP) votre disque sur une **ZONE SOCIÉTÉ**



1/4

MANIPULATION DE L'OPINION
Déplacez d'une case (1IP) ou de deux cases (4IP) le disque **TENSIONS SOCIALES**



OBJECTIFS & POINTS DE VICTOIRE

FORME DE L'ÉTAT

MONARCHIE	3	4	2	0	0
RÉPUBLIQUE	1	0	2	4	3
FÉDÉRATION	3	0	0	1	3

SOVERAINETÉ NATIONALE

CENSITAIRE	3	4	0	0	0
PLÉBISCITAIRE	1	4	4	1	1
REPRÉSENTATIVE	3	1	2	4	2
DIRECTE	0	0	0	2	4

DROITS ET LIBERTÉS

ORDRE MORAL	3	4	1	0	0
CODE CIVIL	3	2	4	2	1
LIBERTÉS	1	1	1	4	3
DROITS SOCIAUX	0	0	2	2	4

POUVOIR EXÉCUTIF

	2	3	3	2	2

SOCIÉTÉ DES NOTABLES

NOTABLES. Lors de la phase 1 : Si votre influence est de 2 ou 3, prenez une carte de valeur 1. Si votre influence est de 4 ou 5, prenez une carte de valeur 2. Si votre influence est de 6, prenez une carte de valeur 3.

2	+	1	4	+	2	+	3
---	---	---	---	---	---	---	---

SOVERAINETÉ DE LA RAISON

Lors de la phase 1 : Gagnez une influence politique 1. **PUIS**, si la **SOVERAINETÉ NATIONALE** est :
• « **REPRÉSENTATIVE** », prenez une carte de valeur 1.
• « **PLÉBISCITAIRE** », prenez une carte de valeur 2.
• « **DIRECTE** », prenez une carte de valeur 3.

+ 1	+ 2	+ 3
REPRÉSENTATIVE	PLÉBISCITAIRE	DIRECTE

ROMANTISME

Lors de la phase 3 : Après révélation des mises sur une **ZONE SOCIÉTÉ** ou sur les **TENSIONS SOCIALES**, prenez une carte de valeur 1 mise par un autre joueur. Ajoutez cette carte à votre mise et ajustez l'ordre de résolution. Le joueur ciblé perd **UN PV**, vous gagnez **UN PV**.

3	2	1	0	1	1
				-1	+1

Révolutions

France 1820 - 1880

LES PHASES D'UN TOUR DE JEU

1820 1 1830	1830 2 1840	1840 3 1850	1850 4 1860	1860 5 1870	1870 6 1880
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



PHASE 1 - RECRUTEMENT.

Prendre en main ses **CARTES D'ACTION** composées de :
4 **CARTES DE BASE** + 3 **CARTES LEURRES** + cartes **BONUS**



PHASE 2 - MISES.

Placer simultanément les **CARTES D'ACTION** sur les emplacements de mise actifs (**SOCIÉTÉ** et **TENSIONS SOCIALES**) :

- Tour 1: **NOTABLES, CHANSONS, CLERGÉ** et **TENSIONS SOCIALES**
- Tour 2 : Idem tour 1 + **PAYSANS**
- Tour 3 à 6 : Toutes les **ZONES** sont actives.



PHASE 3 - RÉSOLUTION DES MISES.

- 3.1 Résolution des mises sur les **ZONES SOCIÉTÉ**
- 3.2 Résolution des mises sur les **TENSIONS SOCIALES**

Les joueurs qui ont augmenté les **TENSIONS SOCIALES** activent leur badge **Pré-Insurgé**



PHASE 4. MODIFICATION DE L'ÉTAT

si **TENSIONS SOCIALES** > 14



INSURRECTION
COMPTE DES FORCES
DE LA GUERRE CIVILE

si **TENSIONS SOCIALES** ≤ 14



ACTIONS LÉGISLATIVES
COMPTE DES VOIX

Puis composition de la **CHAMBRE** des députés



PHASE 5. COMPTE DES POINTS DE VICTOIRE (PV)

5.1 Objectifs des **TABLES D'ÉTAT**

Chaque joueur marque ses **PV** selon ses objectifs.

- **FORME DE L'ÉTAT**
- **SOUVERAINETÉ NATIONALE**
- **DROITS ET LIBERTÉS**
- **POUVOIR EXÉCUTIF**

5.2 Bonus **ACTIONS LÉGISLATIVES** ou **INSURRECTION**

ACTIONS LÉGISLATIVES (pas de Guerre civile durant le tour).

5-J 1PV ≥ 10 voix 2PV ≥ 12 voix 3PV ≥ 15 voix

4-J 1PV ≥ 11 voix 2PV ≥ 14 voix 3PV ≥ 18 voix

3-J 1PV ≥ 14 voix 2PV ≥ 17 voix 3PV ≥ 20 voix

INSURRECTION (Guerre civile durant le tour).

1^{er} insurgé 2PV +  / zone société

2^e insurgé 1PV +  / zone société

3^e insurgé 1PV

1^{er} légaliste 1PV +  / zone société

2^e légaliste  / zone société