

Révolutions

France 1820 - 1880



FELLOWSHIP
OF
SIMULATIONS

Un jeu de Laurent Rix
Règles du jeu



Révolutions – France 1820-1880 est une simulation politique immersive pour 3, 4 ou 5 joueurs. Préparez-vous à revivre 60 ans de conflits politiques, de guerres civiles et de grands choix de société. À la Chambre des députés ou sur les barricades, vos partisans **ultras**, **orléanistes**, **bonapartistes**, **républicains** ou **socialistes** s'affrontent pour faire triompher leur idéal. Chaque faction possède une situation de départ, des objectifs et des avantages distincts. Vous devrez constamment adapter votre stratégie à la situation du moment et convaincre opportunément des alliés pour imposer votre vision de la société.

Le jeu commence en 1820, lorsque les ultraroyalistes s'emparent du pouvoir. La France semble avoir retrouvé une certaine stabilité, mais l'unité est perdue. Les Français ne sont plus d'accord ni sur la forme de l'État, ni sur l'expression de la souveraineté nationale, encore moins sur les droits et libertés à accorder aux citoyens. Tels sont les enjeux des luttes intenses que vous allez mener.

Chaque tour, les joueurs commencent par prendre leurs cartes d'action, qui représentent leurs partisans. Ils les utilisent pour développer leur influence dans six zones Société : **Chansons**, **Presse écrite**, **Notables**, **Paysans**, **Ouvriers** et **Clergé**. Ils peuvent également modifier les **Tensions sociales**, qui déterminent la stabilité du gouvernement.

Si le régime est stable, une Chambre des députés est élue. Les joueurs profitent de l'influence acquise dans les zones société pour obtenir des voix. Ces voix donnent accès aux meilleures places à la Chambre. Les joueurs reçoivent des jetons d'influence politique en fonction de leur position. L'influence politique est la « monnaie » qui permet de mener des actions législatives pour modifier le régime en place.

Si les tensions sociales sont trop importantes, Paris s'insurge et une guerre civile commence. Les joueurs mobilisent alors les zones société pour soutenir le gouvernement ou alimenter l'insurrection. Si la révolution triomphe, les insurgés victorieux peuvent modifier plus radicalement l'État.

Enfin, les joueurs marquent des points de victoire en fonction des objectifs idéologiques qu'ils ont atteints.



TABLE DES MATIÈRES

- 1. Contenu de la boîte 4
- 2. Présentation du matériel de jeu 4
 - 2.1. Fiche Tour de jeu..... 4
 - 2.2. Plateaux..... 4
 - 2.2.1. Tables d'État..... 4
 - 2.2.2. Zones Société (en deux pièces)..... 5
 - 2.2.3. Paris et province..... 5
 - 2.3. Fiches de faction..... 6
 - 2.4. Cartes d'action..... 6
 - 2.5. Cartes d'événement..... 6
 - 2.6. Aides de jeu..... 7
 - 2.7. Ressources numériques..... 7
 - 2.8 Disposition du matériel 8
- 3. Mise en place 9
 - 3.1. Jeu de base à 5 joueurs..... 9
 - 3.2. Variantes à 4 et à 3 joueurs 10
- 4. Déroulement d'un tour de jeu 10
 - 4.1. Phase 1 : Recrutement..... 10
 - 4.2. Phase 2 : Mises..... 11
 - 4.3. Phase 3 : Résolution des mises 11
 - 4.3.1. Résolution des mises sur les zones Société 12
 - 4.3.2. Résolution des mises sur les Tensions sociales 12
 - 4.4. Phase 4 : Modification de l'État (Actions législatives / Guerre civile) 13
 - 4.4.1. Actions législatives..... 13
 - 4.4.2. Insurrection parisienne et Guerre civile 15
 - 4.5. Phase 5 : Compte des points de victoire, fin de tour et fin de partie 17
 - 4.5.1. Compte des PV sur les Tables d'État 17
 - 4.5.2. Bonus Actions législatives ou Insurrection..... 17
 - 4.5.3. Fin de tour et fin de partie..... 17
- 5. Exemple de résolution des mises sur les Tensions sociales (phase 3) et d'une Guerre civile (phase 4) 18
- 6. Glossaire et iconographie..... 20
- 7. Crédits..... 24

1. CONTENU DE LA BOÎTE

2 livrets de règles, l'un en français, l'autre en anglais
1 livret d'accompagnement bilingue
2 aides de jeu, l'une en français, l'autre en anglais
1 fiche Tour de jeu
4 plateaux de jeu
5 fiches de faction
59 cartes d'action
24 cartes d'événement
1 sablier

104 disques, utilisés comme marqueurs et jetons :

- 60 disques de faction : 12 noirs (**ultras**), 12 blancs (**orléanistes**), 12 verts (**bonapartistes**), 12 bleus (**républicains**) et 12 rouges (**socialistes**)
- 35 jetons orange (Influence politique)
- 7 disques gris (Forme de l'État, Souveraineté nationale, Droits et libertés et piste des tours)
- 1 disque marron (Tensions sociales)
- 1 disque violet (Veto)

2. PRÉSENTATION DU MATÉRIEL DE JEU

2.1. Fiche Tour de jeu

La fiche Tour de jeu résume la **séquence de jeu** (phases 1 à 5) et contient la **piste des tours** ① (tours 1 à 6). Chaque tour de jeu correspond à une décennie comprise entre 1820 et 1880.



2.2. Plateaux

2.2.1. Tables d'État

Piste de score ②

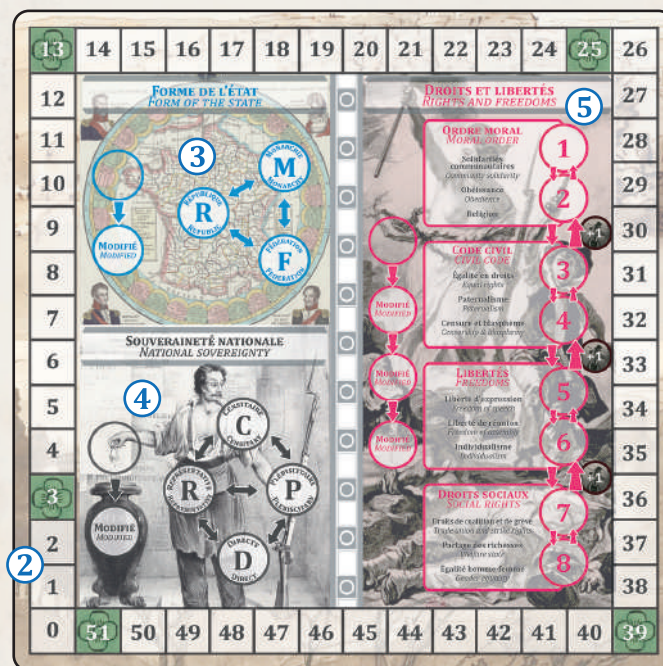
La piste de score va de 0 à 51 points de victoire (PV), soit le seuil de victoire instantanée (voir 4.5.1). Le symbole  indique les différentes étapes de réalisation du projet politique de chaque faction (voir 4.5.3).

Forme de l'État ③

Monarchie (M) : Le pouvoir est incarné par un roi.

République (R) : Le pouvoir est exercé par des représentants du peuple et la fonction de chef d'État n'est pas héréditaire.

Fédération (F) : Le pouvoir est réparti entre un pouvoir central et des pouvoirs locaux.



Souveraineté nationale ④

Censitaire (C) : La Nation est souveraine, mais seuls les citoyens les plus fortunés peuvent être électeurs ou éligibles.

Plébiscitaire (P) : Le chef incarne la Nation. Sa légitimité s'appuie régulièrement sur l'avis direct du peuple.

Représentative (R) : La Nation souveraine est représentée par une assemblée élue par le peuple.

Directe (D) : Les citoyens participent à une législation directe (assemblée de citoyens, référendums) et ils exercent un contrôle sur les élus.

Droits et libertés ⑤

Ordre moral : L'ordre repose sur l'obéissance, sur les hiérarchies et sur les valeurs traditionnelles.

Code civil : L'ordre repose sur la Loi. Le « code Napoléon » conserve les conquêtes de 1789.

Libertés : Le peuple jouit de libertés individuelles et collectives : conscience, association politique et syndicale, expression.

Droits sociaux : Le principe d'égalité garantit la liberté et l'émancipation de tous.

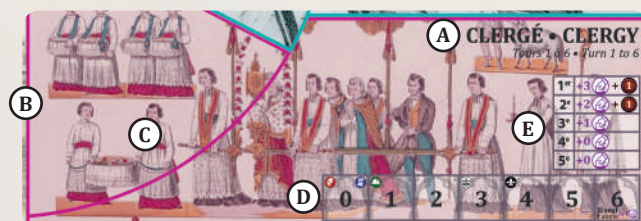
2.2.2. Zones Société (deux plateaux)

La société française est représentée par six zones société ⑥ : trois zones Électeurs (**Notables**, **Paysans** et **Ouvriers**), deux zones Médias (**Chansons** et **Presse écrite**) et une zone Institution (**Clergé**). Le contrôle de ces zones permet aux factions d'obtenir des Voix à la Chambre (palais Bourbon), mais aussi des troupes et des avantages dans une Guerre civile.



Chaque zone comporte les éléments suivants :

- ① Nom de la zone et tours d'activation.
- ② Couleur de bordure indiquant sa catégorie : Électeurs, Médias ou Institution.



③ Espace de mise dans lequel les joueurs placent des cartes d'action.

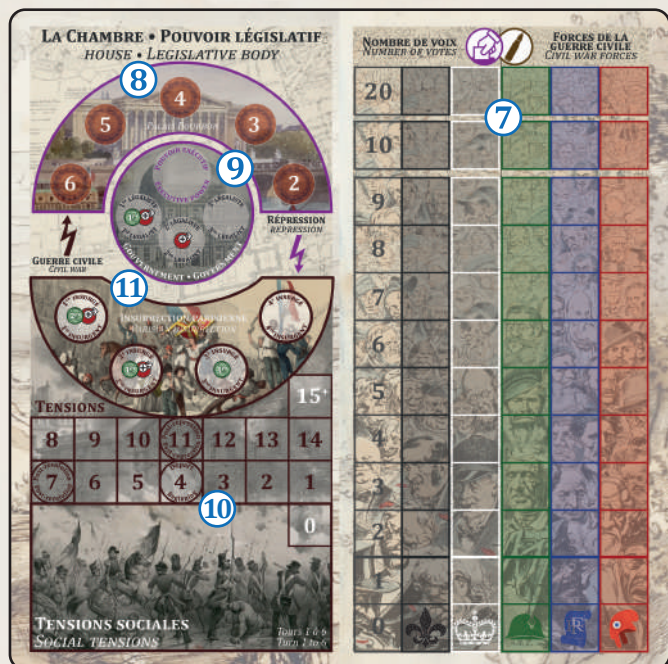
④ Piste d'influence numérotée de 0 à 6. Les disques des joueurs se déplacent sur cette piste indiquant leur influence relative sur cette partie de la société. Des icônes indiquent les positions de départ des factions sur la piste. Quand deux icônes sont dans la même case, le disque correspondant à l'icône de gauche est placé au-dessous de la pile.

Exemple. Au tour 1 dans la zone Clergé, les disques **socialiste** et **républicain** sont placés tous les deux sur la case zéro ; le disque **socialiste** est placé sous le disque **républicain**.



⑤ Tableau indiquant les gains de Voix/Forces remportés par les factions selon leur position sur la piste d'influence.

2.2.3. Paris et province



Piste des Voix/Forces ⑦

Cette piste sert à compter les voix exprimées au cours des élections et les forces de combat engagées dans les guerres civiles.

La Chambre – Pouvoir législatif (palais Bourbon) ⑧

Les représentants élus de la Nation siègent à la Chambre des députés. Les factions qui possèdent le plus de voix font progresser leur cause au moyen de réformes et de lois.

Le Gouvernement – Pouvoir exécutif ⑨

Le gouvernement est contrôlé par la faction qui possède le Pouvoir exécutif. Le joueur concerné place un de ses disques à l'intérieur du cercle « Pouvoir exécutif » et prend le jeton Veto (voir 4.4.1B). Pendant une Guerre civile, les Légalistes se rassemblent dans la zone Gouvernement, autour de la faction qui exerce le Pouvoir exécutif (voir 4.4.2B).

Piste des Tensions sociales (TS) ⑪

La piste des TS va de 0 à 15+. Si les TS dépassent 14, Paris s'insurge et une guerre civile commence (voir 4.4.2).

Insurrection parisienne ⑩

Pendant une Guerre civile, les joueurs qui choisissent de renverser le gouvernement se regroupent ici (voir 4.4.2).

2.3. Fiches de faction

Chaque fiche de faction comporte les éléments suivants :



① Nom et symbole de la faction.

② Deux **atouts** de la faction. Ils s'activent chaque tour à la phase indiquée et procurent des avantages à la faction.

③ **Bastion** de la faction. Ce pouvoir est utilisable une fois par tour mais pas plus de trois fois au cours de la partie. Chaque joueur place un disque de sa couleur sur la case 3 de la piste de son Bastion, puis le déplace de 1 case vers la droite chaque fois qu'il recourt au bastion.

④ Objectifs et PV de toutes les factions.

⑤ Coûts en jetons d'Influence Politique (IP) et description des Actions législatives (AL).

⑥ Badge Pré-insurgé. Quand un joueur augmente le niveau des TS grâce à une carte d'action ou d'événement ou son Bastion, il place un de ses disques sur le badge Pré-insurgé de sa fiche de faction. Le joueur qui possède le Pouvoir exécutif ne peut pas activer ce badge. Si une guerre civile se déclenche, le badge Pré-insurgé permet de rejoindre plus facilement l'insurrection.

2.4. Cartes d'action



Les 4 cartes de base de la faction bonapartiste

Chaque faction dispose de 11 à 13 cartes d'action, réparties ainsi : 4 cartes de base (valeurs de ①, ②, ②, ③ points d'action), 3 cartes leurres et des cartes bonus.

2.5. Cartes d'événement (optionnel)



Le jeu comprend 24 cartes d'événement pouvant être utilisées par n'importe quelle faction. Elles représentent des forces sociales et politiques discrètes que les adversaires ne peuvent pas contrer.

Chaque carte d'événement comporte :

- ① une icône indiquant la phase de jeu où la carte peut être jouée ;
- ② un nom d'événement
- ③ une description des éventuelles conditions et des effets de la carte.

Les cartes d'événement sont jouées de la manière suivante :

- Un joueur peut jouer plusieurs cartes d'événement au cours d'un même tour, mais **une seule carte par phase**. Si plusieurs joueurs engagent une carte au même moment, l'ordre de résolution des cartes suit leur degré d'influence sur la piste **Notables** : le joueur possédant l'influence la plus élevée joue sa carte en premier. En cas d'égalité (empilement sur la même case d'influence), le joueur situé au-dessus de la piste est considéré comme premier.
- Quand une carte est jouée, son effet est immédiatement appliqué, puis la carte est défaussée. Dans le cas d'une carte à effets multiples, le joueur les applique en suivant leur numérotation.

Conseils et variantes. Les cartes d'événement apportent un peu d'incertitude et modifient certaines règles du jeu. Il est préférable de bien connaître les règles afin d'utiliser au mieux ces cartes. Si vous souhaitez centrer le jeu sur la négociation et le calcul, vous pouvez diminuer le nombre de cartes d'événement ou les écarter. Vous pouvez aussi créer des parties scénarisées en attribuant à chaque faction une série de cartes qui rendent compte des événements historiques.

2.6. Aides de jeu

- **Une aide de jeu.** Elle propose une présentation de la partie, des phases d'un tour et un résumé des règles facilement accessible.
- **Un livret d'accompagnement.** Il vous propose une présentation historique concise de chaque faction et des conseils stratégiques pour les jouer. Vous pourrez également consulter la documentation utilisée pour concevoir le jeu ainsi que les références des images d'archives utilisées pour créer le matériel.

2.7. Ressources numériques

Révolutions – France 1820-1880 propose des ressources complémentaires pour accompagner votre découverte du jeu et de l'histoire politique française qu'il simule. Ces documents numériques sont téléchargeables gratuitement sur la page de l'auteur et sur le site de l'éditeur.

- **Des vidéos explicatives des règles.** Sur la page wordpress de l'auteur, de courtes séquences présentent les différentes phases d'un tour de jeu.
- **Un livret de découverte historique.** Vous souhaitez prolonger votre expérience ludique et apprendre davantage ? Cette ressource plus complète s'adresse à ceux et celles qui désirent explorer l'histoire politique et sociale du XIX^e siècle à partir de leur pratique du jeu. À travers des lieux, des personnages, des pratiques sociales et des images vous découvrirez différents aspects de l'histoire de France que *Révolutions* simule. Des liens hypertextes mettent à votre disposition une grande variété de documents en ligne pour prolonger l'exploration d'un sujet qui vous intéresse.

2.8. disposition du matériel

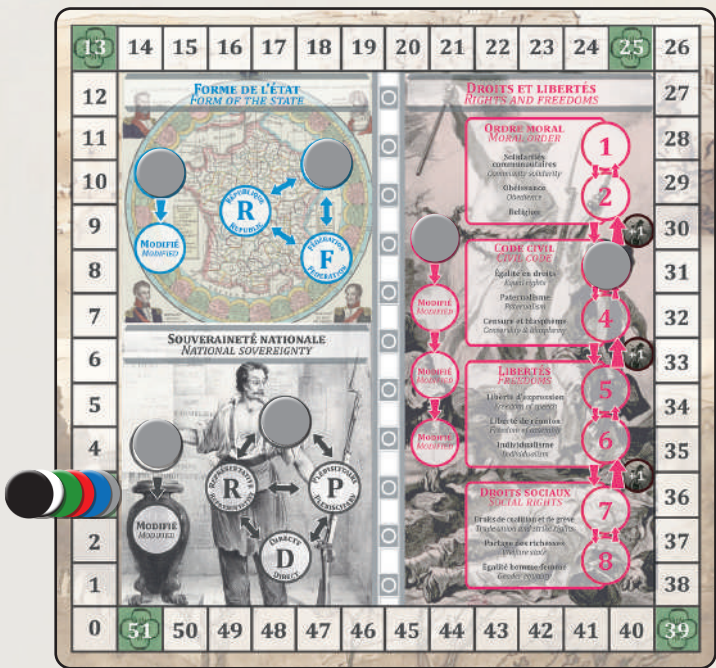


3. MISE EN PLACE

3.1. Jeu de base à 5 joueurs

En début de partie, chaque joueur choisit une faction. Dans une partie à quatre ou à trois joueurs, certaines factions ne sont pas jouées (voir 3.2).

- **Matériel propre à chaque faction** : Chaque joueur place devant lui sa fiche de faction, les disques de sa couleur ainsi que la pile de ses cartes d'action.
- **Cartes d'événement (facultatif)** : En début de partie, chaque joueur reçoit trois cartes d'événement distribuées au hasard. Les cartes d'événement peuvent également être draftées, c'est-à-dire sélectionnées une à la fois parmi des lots de 3 cartes que les joueurs se passent de main à main.
- **Piste de score** : Placez un disque de chaque faction sur la case 3.
- **Piste des tours** : Placez un disque gris dans la case 1, 1820-1830.
- **Tables d'État** :



Placez un disque gris sur le cercle **M** (Monarchie) de la zone Forme de l'État.

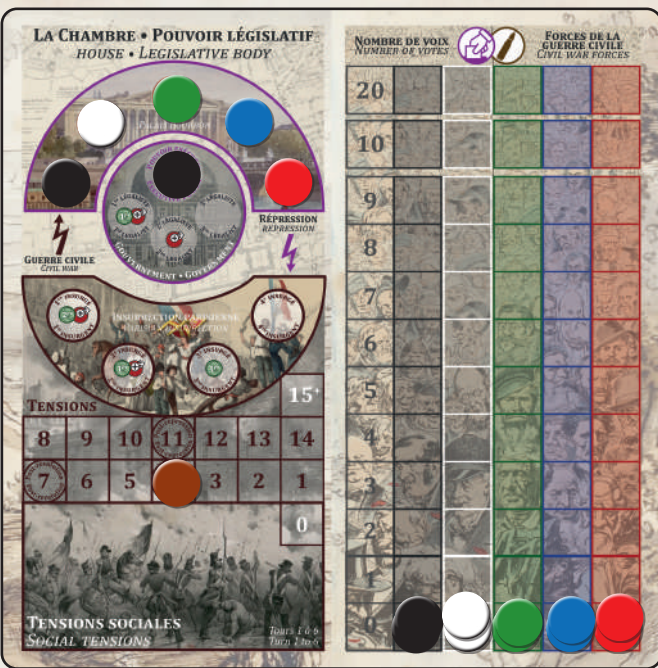
Placez un disque gris sur le cercle **C** (Censitaire) de la zone Souveraineté nationale.

Placer un disque gris sur le cercle **3** de la zone Droits et libertés.

Placer un disque gris dans chacun des cercles vides situés au-dessus des cercles **Modifié** (un dans la zone Forme de l'État, un dans la zone Souveraineté nationale et un dans la zone Droits et libertés).

- **Zones société** : Placez un disque de chaque faction à sa position de départ (indiquée par le symbole de la faction) sur les pistes **Notables**, **Chansons** et **Clergé**. Les trois autres zones Société ne sont pas jouables au tour 1.

- **Piste des Voix/Forces** : Empilez deux disques de chaque faction sur la case **0** de la couleur appropriée : **ultras**, **orléanistes**, **bonapartistes**, **républicains** et **socialistes**. Un de ces disques servira à marquer les unités sur la piste (cases 1 à 9) et l'autre, les dizaines (cases 10 et 20).



- **La Chambre - Pouvoir législatif** : Placez un disque de chaque faction sur les cinq cercles du palais Bourbon dans cet ordre (de gauche à droite) : **ultras**, **orléanistes**, **bonapartistes**, **républicains** et **socialistes**.

- **Gouvernement - Pouvoir exécutif** : Les **ultras** placent un de leurs disques sur le cercle Pouvoir exécutif situé dans la zone Gouvernement, et prennent le jeton Veto.
- **Tensions sociales (TS)** : Placez le disque marron sur la case 4 (Départ) de la piste des TS.

3.2. Variantes à 4 et à 3 joueurs

Le jeu est pensé, par défaut, pour cinq joueurs dirigeant cinq factions. Il est également possible de jouer à quatre ou à trois joueurs.

4 JOUEURS

À 4 joueurs, les **ultras** ne sont pas joués. Les joueurs se partagent les factions restantes : **Orléanistes**, **Bonapartistes**, **Républicains** et **Socialistes**. Les **Orléanistes** possèdent le Pouvoir exécutif au tour 1 ainsi que le jeton Veto. Placez un disque de chaque faction sur les quatre premiers cercles du palais Bourbon dans cet ordre (de gauche à droite) : **orléanistes**, **bonapartistes**, **républicains** et **socialistes**.

4. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Dans *Révolutions – France 1820-1880*, vous disposez de 6 tours de jeu pour atteindre 51 points de victoire (PV) en ralliant la majorité des Français à votre idéologie.

Chaque tour de jeu comprend les phases suivantes (résumées sur la fiche Tour de jeu) :



Phase 1 : Recrutement. Les joueurs reçoivent des cartes d'action. Ces cartes représentent les partisans de votre cause capables d'influencer la société.



Phase 2 : Mises. Les joueurs placent, face cachée, leurs cartes d'action dans les espaces de mise Société (6 espaces) et TS (1 espace). *Enverrez-vous vos partisans conquérir un nouvel électorat ou saper l'influence médiatique d'une autre faction ? Renforcerez-vous le régime en place ou tenterez-vous de le déstabiliser ?*



Phase 3 : Résolution des mises. Les mises dans les zones Société permettent d'obtenir des Voix à la Chambre ou d'injecter des Forces de combat dans la Guerre civile. Les mises dans l'espace TS contribuent au déclenchement ou non d'une insurrection.



Phase 4 : Modification de l'État (Actions législatives / Guerre civile). Les joueurs s'allient et

3 JOUEURS

À 3 joueurs, les **ultras** et les **Socialistes** ne sont pas joués. Les joueurs se partagent les factions restantes : **Orléanistes**, **Bonapartistes** et **Républicains**. Les **Orléanistes** possèdent le Pouvoir exécutif au tour 1 ainsi que le jeton Veto. Placez un disque de chaque faction sur les cercles de valeur 6, 4 et 2 du palais Bourbon dans cet ordre (de gauche à droite) : **orléanistes**, **bonapartistes** et **républicains**. Les cercles de valeur 5 et 3 ne sont pas utilisés dans les parties à 3 joueurs.

On applique les deux modifications de règles suivantes :

Chaque tour, à la phase 2 « Mises », une carte de mise **socialiste** est piochée au hasard parmi les cartes d'action de base (valeurs de **1, 2, 2, 3** PA). Elle est ajoutée, face cachée, dans l'espace de mise des TS. Cette mise est toujours jouée en dernier et à la hausse.

Au moment de voter des Actions législatives à la Chambre, les joueurs reçoivent 6, 4 et 2 IP, selon leur rang à la Chambre (voir 4.4.1).

s'affrontent pour modifier l'État par des Actions législatives (AL) ou déclencher une insurrection. *Qui deviendra votre allié pour voter telle loi ? Quelle contrepartie exigerez-vous contre votre soutien à la révolution ?*



Phase 5 : Compte des points de victoire. À la fin de chaque décennie, chaque joueur obtient des PV en fonction du degré d'atteinte des objectifs de sa faction, plus un bonus selon le déroulement du tour. Dès qu'un joueur atteint 51 PV, la partie prend fin et ce joueur remporte la partie. Sinon, celui qui possède le meilleur score à la fin du 6^e tour est déclaré vainqueur.

4.1. Phase 1 : Recrutement

Chaque joueur prend les cartes d'action suivantes :

- **4 cartes de base.** Leurs valeurs de **1, 2, 2, 3** points d'action (PA) sont indiquées en haut à droite de la carte. Elles représentent une personnalité marquante et possèdent l'icône de faction en bas à gauche.
- **3 cartes Leurres.** Aucune valeur de PA n'y figure. Elles portent l'illustration d'un événement et l'icône de faction en bas à gauche.

• **Des cartes Bonus**, en quantité et qualité variable chaque tour selon les atouts et le bastion de chaque faction. Elles ne possèdent pas l'icône de faction en bas à gauche. Les cartes bonus forment une réserve de cartes d'action. Un joueur peut combiner plusieurs cartes d'action pour atteindre une valeur ciblée (ex. : une carte de ② PA et une carte de ① PA cumulent une valeur de ③ PA).

Les PA des cartes d'action permettent de modifier l'influence des factions sur les zones société et sur les TS pendant la phase 3 « Résolution des mises ».

Exemple. Au tour 1, les **orléanistes** prennent 8 cartes d'action :

4 cartes de base : Louis-Philippe 1^{er} (③ PA), François Guizot (② PA), Adolphe Thiers (② PA) et Alexis de Tocqueville (① PA).



3 cartes leurres : « Les Trois Glorieuses », « Inauguration du Musée d'histoire nationale » et « Retour des cendres de Napoléon ». Les Leurres dissimulent, en partie, les véritables intentions des joueurs.



1 carte bonus : « Duchesse d'Orléans » (② PA) grâce à leur Atout « Société des notables ».

REMARQUE. Chaque tour, les joueurs prennent automatiquement les 7 cartes possédant l'icône de faction.

4.2. Phase 2 : Mises

Les joueurs placent leurs cartes d'action, face cachée, dans les espaces de mise Société (6 espaces) et TS (1 espace). C'est l'occasion de poser les termes d'une alliance, de



menacer le pouvoir en place, de planifier une insurrection et de monnayer leur aide pour parvenir à leurs fins.



Au tour 1, les joueurs peuvent miser sur les **TS** ainsi que sur trois zones société : **Notables**, **Chansons** et **Clergé**. À partir du tour 2, les **Paysans** s'ajoutent aux zones société actives. À partir du tour 3, les joueurs peuvent miser sur n'importe quelle zone société et TS.

Règles normales : Les joueurs disposent d'un temps de **sablier** (2 minutes) pour placer simultanément leurs cartes d'action, face cachée, dans les espaces de mise société et TS. Les cartes non mises après 2 minutes sont perdues.

Variante (pour plus de bluff, de tactique et de temps) : L'Exécutif mise, face cachée, une de ses cartes. À tour de rôle (sens horaire), les autres joueurs misent une carte. Le cycle se répète jusqu'à l'épuisement des cartes de tous les joueurs. Cette variante est particulièrement adaptée à des parties à 3 joueurs.

4.3. Phase 3 : Résolution des mises

Les mises sont toujours résolues dans cet ordre : **Notables**, **Chansons**, **Clergé**, **Paysans** (tour 2+), **Presse écrite** (tour 3+), **Ouvriers** (tour 3+) et enfin **TS**.

Un espace de mise après l'autre, on révèle l'ensemble des cartes d'action mises sur un espace, puis les joueurs utilisent les PA révélés pour déplacer les disques des factions, **en hausse ou en baisse**, sur la piste d'influence de cet espace.

4.3.1. Résolution des mises sur les zones Société

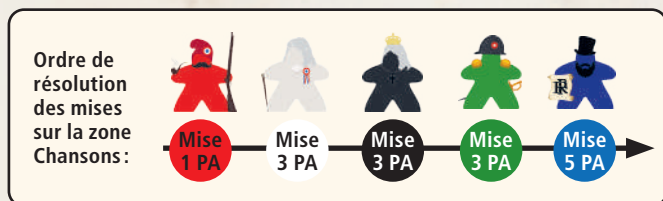
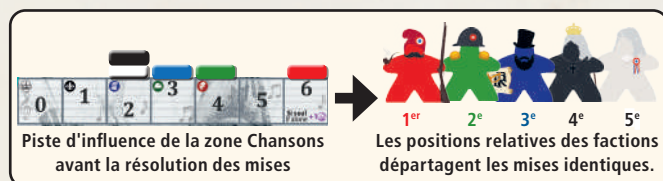
• Ordre de résolution des mises

Un joueur révèle toutes les cartes mises sur une zone. Il classe les factions par ordre croissant de mise. Le joueur qui possède la mise **la plus faible** la dépense en premier, puis c'est au tour du joueur ayant la mise supérieure la plus rapprochée.

Si des mises sont identiques, les joueurs sont départagés selon leur position sur la piste d'influence de la zone Société : le joueur au niveau d'influence **le plus bas** agit en premier.

Si plusieurs disques sont empilés dans la même case, le disque situé **au-dessous** de la pile possède l'influence la plus faible.

Exemple. Les mises des joueurs sur les Chansons sont : **Socialistes** : 1 PA ; **Ultras** : 3 PA ; **Orléanistes** : 3 PA ; **Bonapartistes** : 3 PA ; **Républicains** : 5 PA. Les **Ultras**, les **Orléanistes** et les **Bonapartistes** sont départagés selon leur position sur la piste d'influence : les **Orléanistes** joueront avant (case 2 au-dessous de la pile), suivis par les **Ultras** (case 2 au-dessus de la pile) puis les **Bonapartistes** (case 4). Les **Républicains** utiliseront leurs 5 PA après tous les autres, ce qui constitue un avantage décisif.



• Résolution des mises

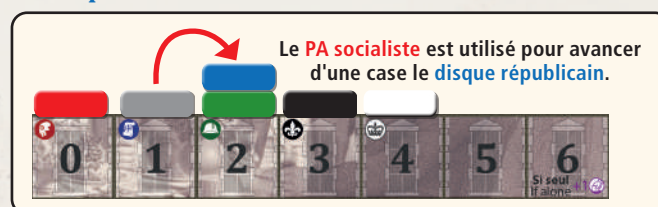
En suivant l'ordre de résolution, les joueurs dépensent chacun de leurs PA. Chaque PA permet de déplacer de **+1/-1 case le disque de n'importe quelle faction** sur la piste d'influence.

Quand un disque est déplacé dans une case qui contient déjà un ou plusieurs disques, il est placé au sommet de la pile. Il est alors considéré – comme dans tous les cas d'empilement – comme situé « devant » les disques sous la pile.

Quand le joueur a dépensé toute sa mise, il reprend ses cartes d'action.

Cette étape est propice à la négociation. Les joueurs y échangent aide et faveurs ponctuelles, et parfois règlent leurs comptes...

Exemple. Les **Socialistes** ont misé 1 PA sur les Notables et le dépensent en premier. Leur influence est faible ; ils ne peuvent espérer autre chose qu'une dernière place auprès de ces électeurs. Après négociation avec certaines factions, le joueur décide d'augmenter de 1 case le disque des **Républicains**.



4.3.2. Résolution des mises sur les Tensions sociales

Le Pouvoir exécutif choisit l'ordre dans lequel les joueurs appliqueront leurs PA aux TS. L'un après l'autre, chaque joueur dépense **tous** ses PA à la hausse ou à la baisse sur la piste des TS, en déplaçant son disque d'autant de cases que de PA utilisés. Le joueur reprend ses cartes d'action en main.

REMARQUE. Le bastion socialiste, « Peuple parisien », peut être activé à n'importe quel moment pendant cette phase. Son activation permet de modifier de ± 3 les TS.

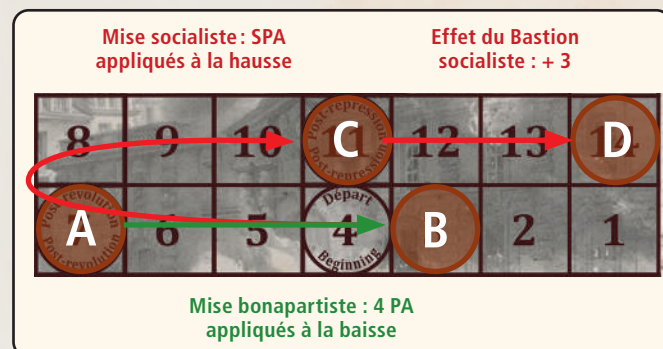
Les joueurs qui ont haussé les TS placent un de leur disque sur le badge Pré-Insurgé de leur fiche de faction. Si une Guerre civile commence, ils pourront plus facilement rejoindre l'Insurrection parisienne.

Si le niveau des TS ne dépasse pas 14, on passe aux Actions législatives à la Chambre (voir 4.4.1).

Si le niveau des TS dépasse 14, on avance le disque dans la zone Insurrection parisienne (case 15+). La guerre civile commence (voir 4.4.2).

REMARQUE. Dès que les Tensions sociales dépassent 14, la phase prend fin. Les PA non utilisés par les joueurs deviennent des Forces mobilisées dans la guerre civile (voir 4.4.2).

Exemple. Au début de la phase, le disque des TS est à la case 7 (A). Les **Socialistes** ont misé 8 PA et l'Exécutif **bonapartiste**, 4 PA. Ces derniers décident d'appliquer, en premier, leurs PA à la baisse pour éviter une insurrection (B). Les **Socialistes** augmentent ensuite les tensions de 8 cases (C). Ils placent un de leur disque sur le badge Pré-Insurgé de leur fiche de faction. Enfin, les **Socialistes** activent leur Bastion, qui leur permet d'ajouter 3 points aux TS qui atteignent 14 (D). Les joueurs passent aux votes de la Chambre.



ATTENTION : Certaines AL peuvent faire augmenter les TS. Si elles augmentent les TS au-delà de 14, le disque est placé dans la zone Insurrection parisienne (case 15+). La phase « Actions législatives » prend fin immédiatement et une phase « Guerre civile » commence (voir 4.4.2).

4.4. Phase 4 : Modification de l'État (Actions législatives / Guerre civile)

Les joueurs modifient les Tables d'État pour obtenir des PV. Ils votent de nouvelles lois à la Chambre avec de l'influence politique (IP) (voir 4.4.1) ou s'affrontent dans une Guerre civile si une insurrection est en cours (voir 4.4.2).

4.4.1. Actions législatives

A. Compte des Voix obtenues dans les zones Société
Si les TS restent inférieures à 15, on compte les Voix obtenues par les joueurs selon leur rang sur les pistes d'influence des zones Société actives (voir le tableau des gains dans chaque zone). Le compte commence par les **Notables** et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (**Chansons**, **Clergé**, **Paysans**, etc.). Toutes les Voix s'additionnent dans chaque colonne de piste des Voix/Forces.

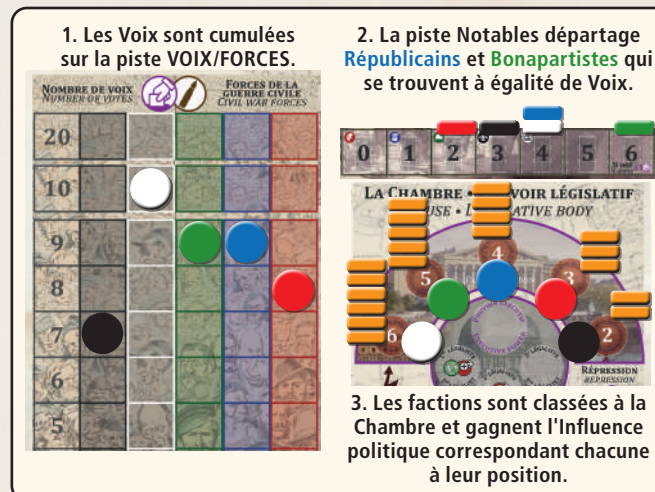
- **Bonus de position dominante :** Si une faction est **seule** sur la case 6 de la piste d'influence, elle gagne **1 Voix** supplémentaire.
- **Cas d'empilement :** Le disque situé au-dessus de la pile a le rang le plus élevé.

Exemple. Compte des Voix sur la piste **Clergé**.



- **Composition de la Chambre et gain d'Influence politique (IP) :** La faction possédant le plus de Voix place son disque sur le cercle le plus à gauche (valeur 6) du palais Bourbon. Elle gagne 6 IP, c'est-à-dire 6 jetons orange. Les autres factions suivent par ordre décroissant et obtiennent respectivement 5, 4, 3 et 2 IP.
- **Cas d'égalité :** Si plusieurs factions ont le même nombre de Voix, la piste **Notables** les départage. *Rappel : Un disque au-dessus d'une pile occupe une position plus élevée.*

Exemple. Compte des Voix et distribution de l'IP :



B. Modifier l'État par des Actions législatives (AL)

Il existe 7 Actions législatives (AL) différentes. Leurs effets et leurs coûts sont détaillés sur les fiches de faction. Les cinq premières (icônes cerclées) permettent de modifier l'État, d'atteindre les objectifs idéologiques et gagner des PV. Les deux dernières (icônes hexagonales) permettent de développer l'influence sur les **zones société** ou de modifier les **Tensions sociales**. Les Actions législatives suivantes, Législation civile, Éloquence publique, Clientélisme électoral et Manipulation de l'opinion, ont un coût variable correspondant à des effets simples ou élargis.

ACTIONS LÉGISLATIVES		
	9	LOIS CONSTITUTIONNELLES Déplacez d'une case le disque FORME DE L'ÉTAT
	7	LOIS CONSTITUTIONNELLES Déplacez d'une case le disque SOUVERAINETÉ NATIONALE
	6	MOTION DE CENSURE Prenez le contrôle du POUVOIR EXÉCUTIF
	2/6	LEGISLATION 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

Le coût des AL en jeton d'influence politique (IP). Les joueurs paient à plusieurs ou seul.

Les effets des AL. Si le Pouvoir exécutif n'oppose pas son Veto, les effets de l'AL sont immédiatement appliqués.

Les AL à effets simples ou élargis. Leur coût est modulable. Payer le prix supérieur augmente l'efficacité de l'AL.

Exemple. Éloquence publique permet aux joueurs qui financent l'AL de gagner 1 ou 2 PV. Si le ou les joueurs paient 2 IP, chaque joueur engagé dans l'action gagne 1 PV. Si le ou les joueurs paient 5 IP, chaque joueur gagne 2 PV.

Les joueurs ont obtenu des jetons d'IP. Chacun leur tour, ils peuvent les dépenser pour effectuer une AL en appliquant les règles suivantes :

- **Ordre d'initiative :** L'ordre défini à la Chambre, de gauche à droite ; le joueur qui a obtenu le plus de Voix commence.
- **Choix du joueur actif :** Proposer une AL ou passer son tour. Un joueur ne peut passer qu'une fois au cours de la

phase. S'il passe une seconde fois, il défait tous ses jetons d'IP.

- **Limite du choix des actions :** Un joueur peut effectuer au maximum **2 AL différentes** (seul ou en coalition) au cours de la phase. Il ne peut pas effectuer deux fois la même AL.
- **Financer seul ou en coalition :** Le joueur actif annonce l'AL qu'il souhaite effectuer et dépense les jetons d'IP nécessaires. Il peut inviter d'autres factions à se coaliser pour financer l'AL, selon un partage des coûts librement négocié.
- **Contre une AL :** L'Exécutif peut contre une **AL par tour**. Il place alors son jeton Veto dans le palais Bourbon et **augmente les TS de 4 cases**. Les jetons d'IP dépensés pour l'AL par le ou les joueurs sont perdus.
- **Résoudre l'AL :** On applique l'effet de l'AL. Le ou les joueurs qui ont financé l'AL placent un de leurs jetons d'IP dépensés à l'emplacement de l'AL sur leur fiche de faction, pour leur rappeler qu'ils ne pourront pas effectuer la même AL pendant ce tour.
- **Fin de la phase :** Quand tous les joueurs ont effectué 2 AL différentes, passé deux fois, ou n'ont plus de jetons d'IP, la phase prend fin. L'IP restante est défaussée. Si le jeton Veto a été utilisé, le joueur qui possède le Pouvoir exécutif reprend le jeton Veto.

REMARQUES :

Les AL modifiant la Forme de l'État et la Souveraineté nationale sont réalisables **une seule fois par tour**. Quand une de ces AL réussit, on déplace le disque gris dans le cercle Modifié. Cette AL ne peut plus être effectuée à nouveau pendant ce tour. L'AL modifiant les Droits et libertés possède 3 cercles Modifié, elle peut enregistrer au maximum **3 points de modification pendant le tour**.

Quand un joueur prend le Pouvoir exécutif grâce à l'AL « Motion de censure », il remplace le disque présent sur le cercle Pouvoir exécutif (zone Gouvernement) par un des siens et prend le jeton Veto. Le Veto est utilisable immédiatement même s'il a déjà été effectué par le pouvoir exécutif précédent. **Aucun autre joueur ne peut déposer une motion de censure pendant ce tour.**

Des AL peuvent modifier les TS (manipulation de l'opinion, utilisation du Veto et modification des Droits et libertés). Par exemple, quand les Droits et libertés sont modifiés à la baisse et qu'une zone (Ordre moral, Code civil, Libertés ou Droits sociaux) est franchie, on applique **+1** aux TS, comme l'indique la pastille **+1** sur le plateau

Tables d'État. Si les TS dépassent 14, le disque est placé dans la zone Insurrection parisienne (case 15+). La phase « Actions législatives » prend fin immédiatement et une phase « Guerre civile » commence (voir 4.4.2).

Exemple. Deux joueurs financent une baisse des Droits et libertés de 2 cases. L'un paie 4 IP, l'autre 2 IP. L'Exécutif choisit de ne pas contrer l'action. On applique les trois effets suivants :



4.4.2. Insurrection parisienne et Guerre civile

Quand le disque des TS atteint 15, Paris est insurgée, mais le sort de la révolution se décide en province. Là, les troupes fidèles au Pouvoir exécutif affrontent les forces ralliées à l'Insurrection parisienne. Deux camps se forment et confrontent leurs Forces sur la piste des Voix/Forces : le camp qui réunit une majorité de Forces l'emporte.

A. Établir les forces initiales en présence

- **Piste des Voix/Forces.** Tous les disques sont déplacés sur leur **case 0**.
- **Report des points d'action non utilisés lors de la résolution des TS.** À la résolution des TS, chaque PA non utilisé de chaque joueur est transformé en +2 Forces sur la piste des Voix/Forces.
- **Bastion socialiste.** Si les **Socialistes** ont activé leur Bastion « Peuple parisien » durant le tour, ils ajoutent 4 Forces sur leur piste.

- **Relais médiatiques.** On applique les gains indiqués sur le tableau des gains des **Chansons** et de la **Presse écrite** (si la zone est jouable).

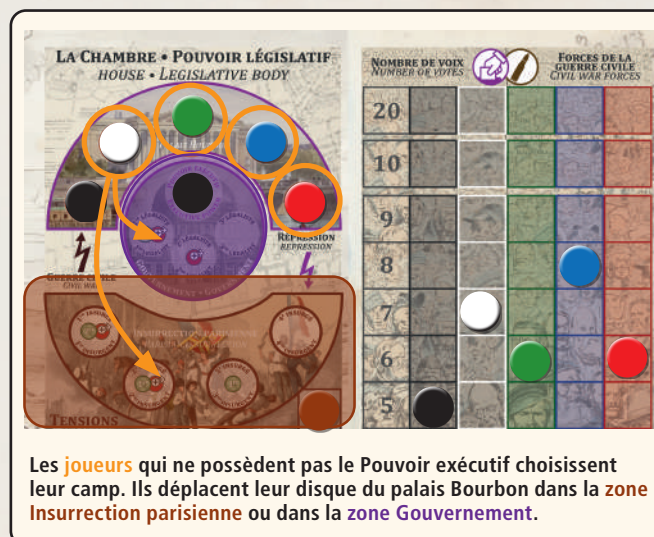


B. Choisir son camp : Insurrection parisienne ou Gouvernement

Le détenteur du Pouvoir exécutif devient le chef des forces gouvernementales. Il ne peut pas s'insurger.

1. **Choix des joueurs pré-insurgés.** Les joueurs qui ont misé à la hausse sur les TS et activé leur badge Pré-Insurgé ont l'initiative pour choisir leur camp. Chacun son tour, par ordre décroissant de Forces, ils choisissent de rallier l'Insurrection parisienne ou le Pouvoir exécutif. L'influence sur la zone **Notables** départage les égalités.
2. **Choix des joueurs neutres.** Chacun son tour, par ordre décroissant de Forces, les non-insurgés choisissent leur camp. L'influence sur la zone **Notables** départage les égalités. **Si un joueur neutre rallie l'Insurrection parisienne, il donne 1 PV à chaque faction déjà présente dans la zone.**

Chaque joueur signale son ralliement en déplaçant son disque de la zone palais Bourbon vers la zone Insurrection parisienne ou vers la zone Gouvernement.



C. Mobiliser ses forces sociales

Les forces gouvernementales, puis les forces révolutionnaires, **peuvent** mobiliser leurs Électeurs dans le conflit. Si un joueur le fait, il baisse de **1 case** son influence dans **chacune** des zones Électeurs actives : **Notables**, **Paysans** (tour 2+) et **Ouvriers** (tour 3+). Son influence restante dans ces zones est ajoutée à ses Forces sur la piste des Voix/Forces. (voir exemple 5.B3)

- **Mobilisation des forces gouvernementales.** Le Pouvoir exécutif choisit en premier de mobiliser ou non ses Électeurs dans la Guerre civile, puis c'est au tour des factions qui le soutiennent, par ordre décroissant de Forces initiales.
- **Mobilisation des forces révolutionnaires.** Par ordre décroissant de Forces initiales, les factions insurgées choisissent de mobiliser ou non leurs Électeurs.

Notables
Paysans
Ouvriers

Exemple.
Les Ultras mobilisent leurs électeurs.

1. Ils baissent d'une case leur influence sur les 3 pistes électeurs.
2. Ils comptent l'influence restante sur les 3 pistes : $5 + 2 + 0 = 7$
3. Ils ajoutent 7 Forces ultras sur la piste des Voix/Forces.

D. Compte des Forces et fin de la Guerre civile

- Si les forces gouvernementales sont supérieures ou égales aux forces révolutionnaires (selon leur nombre total respectif de Forces sur la piste des Voix/Forces), l'insurrection échoue. Le disque des TS est placé sur la **case 11**. On passe à la phase 5 « Compte des points de victoire ». Les partisans du Pouvoir exécutif sont classés selon l'importance de leurs Forces mobilisées dans la Guerre civile ; ils placent leur disque dans le cercle approprié : 1^{er} Légaliste, 2^e Légaliste ou 3^e Légaliste. L'influence dans la zone **Notables** départage les égalités.
- Si les forces révolutionnaires sont supérieures aux forces gouvernementales (selon le total des Forces atteint sur la piste des Voix/Forces), l'insurrection est un succès. Les factions insurgées forment un gouvernement provisoire. Le niveau des TS est ramené à 7.

E. Gouvernement provisoire

Les factions insurgées sont classées selon l'importance des forces mobilisées dans la Guerre civile (elles placent leur disque dans les cercles 1^{er}, 2^e, 3^e et 4^e Insurgé). L'influence sur la zone **Notables** départage les égalités.

Le **1^{er} Insurgé** choisit **une** des quatre modifications suivantes :

- modification libre de la Forme de l'État ;
- modification libre de la Souveraineté nationale ;
- modification d'amplitude maximale de **+3/-3 cases** des Droits et libertés ;
- prise du Pouvoir exécutif.

REMARQUE. Il est possible de choisir une modification et de maintenir l'existant. Si la forme de l'État est monarchie, un insurgé peut choisir la modification de la Forme de l'État et maintenir la monarchie. Ceci empêche un autre joueur de le changer.

Le **2^e Insurgé** choisit une modification parmi les trois restantes, et ainsi de suite avec les autres Insurgés.

On passe à la phase 5 « Compte des points de victoire ».

Exemple. La révolution l'emporte. Les **républicains** (1^{er} Insurgé), secondés par les **socialistes**, puis par les **bonapartistes**, recomposent les Tables d'État. La France devient une République et choisit une démocratie Directe appuyée sur le Code civil. Le Pouvoir exécutif appartient aux **républicains** (voir l'exemple complet au chapitre 5).

LA CHAMBRE • POUVOIR LÉGISLATIF
HOUSE • LEGISLATIVE BODY

1^{er} Insurgé : Les **Républicains** prennent le Pouvoir exécutif.
2^e Insurgé : Les **Socialistes** instaurent la démocratie directe.
3^e Insurgé : Les **Bonapartistes** maintiennent le Code civil.
1^{er} Insurgé : Les **Républicains** choisissent la forme de l'État : République.

4.5. Phase 5 : Compte des points de victoire, fin de tour et fin de partie

On engrange d’abord les PV fournis par les Tables d’État, puis on ajoute un bonus Actions législatives (lié aux Voix obtenues) ou révolutionnaire (lié aux Forces engagées).

4.5.1. Compte des PV sur les Tables d’État

Chaque joueur compte ses PV pour le tour qui vient de se terminer. On compte d’abord la Forme de l’État, puis la Souveraineté nationale, puis les Droits et libertés, et enfin le Pouvoir exécutif.

4.5.2. Bonus Actions législatives ou Insurrection

• Pas de Guerre civile pendant le tour : bonus Actions législatives

Chaque joueur marque un certain nombre de PV en fonction du nombre de Voix qu’il détient. Le nombre de Voix nécessaires pour obtenir un bonus Actions législatives varie selon le nombre de joueurs (comme l’indique la fiche Tour de jeu) :

- 5 joueurs : 1 PV ≥ 10 Voix ; 2 PV ≥ 12 Voix ; 3 PV ≥ 15 Voix.
- 4 joueurs : 1 PV ≥ 11 Voix ; 2 PV ≥ 14 Voix ; 3 PV ≥ 18 Voix.
- 3 joueurs : 1 PV ≥ 14 Voix ; 2 PV ≥ 17 Voix ; 3 PV ≥ 20 Voix.

• Guerre civile pendant le tour : bonus Insurrection

Si la révolution l’emporte, chaque Insurgé obtient les gains suivants :

- 1^{er} Insurgé : 2 PV + 1 point sur la piste d’influence d’une zone Société (au choix du joueur);
- 2^e Insurgé : 1 PV + 1 point sur la piste d’influence d’une zone Société (au choix du joueur);
- 3^e Insurgé : 1 PV ;
- 4^e Insurgé : aucun gain.

Si la répression l’emporte, chaque Légaliste obtient les gains suivants :

- 1^{er} Légaliste : 1 PV + 1 point sur la piste d’influence d’une zone Société (au choix du joueur);
- 2^e Légaliste : 1 point sur la piste d’influence d’une zone Société (au choix du joueur);
- 3^e Légaliste : aucun gain.

REMARQUE. Le détenteur du Pouvoir exécutif ne peut pas occuper une place de Légaliste. Seules les factions ralliées à la défense du régime sont en concurrence pour gagner 1 PV.

Exemple. Pendant le tour, une guerre civile a été remportée par les Insurgés. À la fin du tour, la France est une République, une démocratie Directe appuyée sur le Code civil et le Pouvoir exécutif appartient aux républicains.

FORME DE L'ÉTAT	
MONARCHIE	0
RÉPUBLIQUE	4
FÉDÉRATION	1

SOVERAINETÉ NATIONALE	
CENSITAIRE	0
PLÉBISCITAIRE	1
REPRÉSENTATIVE	4
DIRECTE	2

DROITS ET LIBERTÉS	
ORDRE MORAL	0
CODE CIVIL	2
LIBERTÉS	4
DROITS SOCIAUX	2

POUVOIR EXÉCUTIF	
	2

Le joueur **républicain**, 1^{er} insurgé à la fin de la guerre civile, compte les PV liés à ses objectifs :

Forme de l’État : République, +4 PV

Souveraineté nationale : Directe, +2 PV

Droits et libertés : Code civil, +2 PV

Pouvoir exécutif : **républicains**, +2 PV

Bonus Insurrection : 1^{er} Insurgé, +2 PV

Le joueur **républicain** avance son disque de 12 cases sur la piste de score.

4.5.3. Fin de tour et fin de partie

Si, à la fin d’un tour, un joueur atteint le score de 51, il gagne. Sinon, on avance de 1 case le disque sur la piste des tours (fiche Tour de jeu) et on remet à zéro la piste des Voix/Forces. Un nouveau tour commence.

À la fin du tour 6, le joueur qui obtient le plus de PV remporte la partie. En cas d’égalité, les ex æquo sont vainqueurs.

Le score reflète l’emprise idéologique exercée sur la société :

- 13 PV – **Faction** : votre idéologie devient une culture politique originale.
- 25 PV – **Tradition** : votre doctrine devient une tradition politique en France.
- 39 PV – **Identification** : pour une grande partie des Français, votre idéologie se confond avec celle de l’État national.
- 51 PV – **Personnification** : votre idéologie personnifie la Nation.

5. EXEMPLE DE RÉOLUTION DES MISES SUR LES TS (PHASE 3) ET D'UNE GUERRE CIVILE (PHASE 4)

A. Avant la Guerre civile : résoudre les mises sur les TS

Les TS sont à 9 au début de la phase 3 « Résolution des mises », quand sont dévoilées les cartes d'action mises par les joueurs. Les **Orléanistes**, qui possèdent le Pouvoir exécutif, ont misé 4 PA, les **Ultras**, 0 PA, les **Bonapartistes**, 1 PA, les **Républicains**, 4 PA, et les **Socialistes**, 5 PA.

Avant que le Pouvoir exécutif décide de l'ordre de résolution, les **Socialistes** activent leur Bastion « Peuple parisien » : ils augmentent de 3 cases les TS. Les **Orléanistes** décident d'utiliser leur mise en premier et jouent leur 4 PA à la baisse : les TS se stabilisent à 8.

L'Exécutif **orléaniste** choisit de faire jouer ensuite les **Socialistes**, qui utilisent leurs 5 PA à la hausse : les TS atteignent 13. Les **Républicains** jouent ensuite et dépensent 2 PA pour porter les TS à 15, et ainsi déclencher l'Insurrection parisienne. Les **Socialistes** et les **Républicains** ont misé à la hausse, ils placent un de leur disque sur le badge Pré-Insurgé de leur fiche de faction.

Résolution des mises sur les Tensions sociales.

Niveau de départ 9

Faction	Mise (PA)	Effet
Orléanistes	4	-4
Socialistes	5	+5
Républicains	2	+2

PA non utilisés

Faction	PA non utilisés
Ultras	0
Bonapartistes	1

Conversion en Forces
1 PA = 2 FORCES

Les 2 PA **républicains** restants ainsi que le PA **bonapartiste** non utilisé seront convertis en Forces pendant la Guerre civile.

B. Pendant la Guerre civile

B.1 Établir les forces initiales en présence

- Les PA misés sur les TS qui n'ont pas été utilisés sont convertis en Forces (1 PA = 2 Forces). Les 2 PA **républicains** deviennent +4 Forces sur la piste des Voix/Forces. Le PA **bonapartiste** devient +2 Forces.
- L'activation du Bastion **socialiste** pendant le tour donne à cette faction +4 Forces.
- Chaque faction ajoute les Forces « gratuites » liées à son rang dans les deux zones Médias :

Compte des Forces liées aux médias

CHANSONS

- Orléanistes : +6 FORCES
- Socialistes : +4 FORCES
- Républicains : +1 FORCE

PRESSE ÉCRITE

- Orléanistes : +8 FORCES
- Socialistes : +4 FORCES
- Républicains : +2 FORCES

Sur la piste des Voix/Forces, les joueurs peuvent voir les rapports de force initiaux de la Guerre civile :

Ultras : 4 Forces;

Orléanistes : 8 Forces;

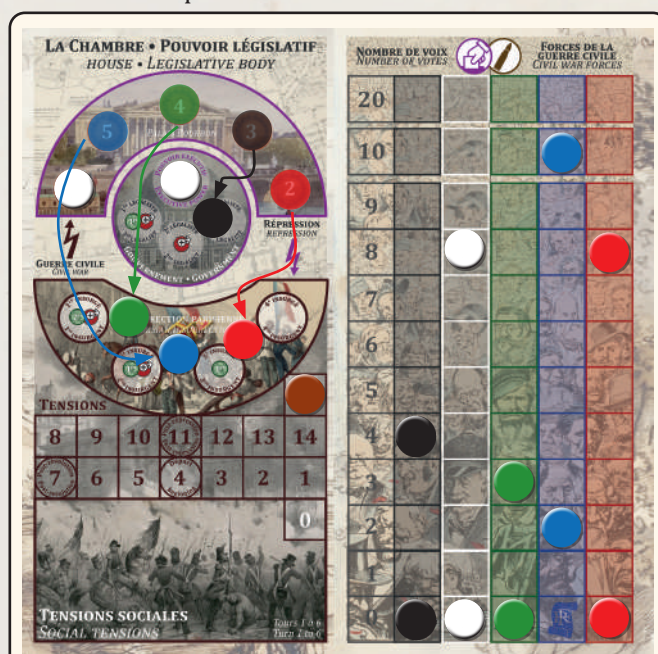
Bonapartistes : 2 + 1 = 3 Forces;

Républicains : 4 + 6 + 2 = 12 Forces;

Socialistes : 4 + 4 = 8 Forces.

B.2 Choisir son camp : Insurrection parisienne ou Gouvernement

- Le Pouvoir exécutif **orléaniste** est obligé de défendre le régime.
- Les joueurs pré-Insurgés choisissent leur camp dans l'ordre décroissant de leurs Forces ; les **Républicains**, puis les **Socialistes** rejoignent l'insurrection. Ces deux joueurs déplacent leur disque du palais Bourbon à la zone Insurrection parisienne.
- Les joueurs neutres choisissent maintenant leur camp, dans l'ordre décroissant de leurs Forces. Les **ultras** préfèrent rester fidèles au régime : les Tables d'état leur conviennent et rallier l'insurrection leur coûterait 2 PV ; le joueur déplace son disque du palais Bourbon à la zone Gouvernement. Les **Bonapartistes**, quant à eux, décident de rejoindre l'insurrection : ils paient 1 PV à chaque faction révolutionnaire (**Socialistes** et **Républicains**) et reculent de 2 PV sur leur piste de score. Le disque **bonapartiste** est placé dans la zone Insurrection parisienne.



Choisir son camp.

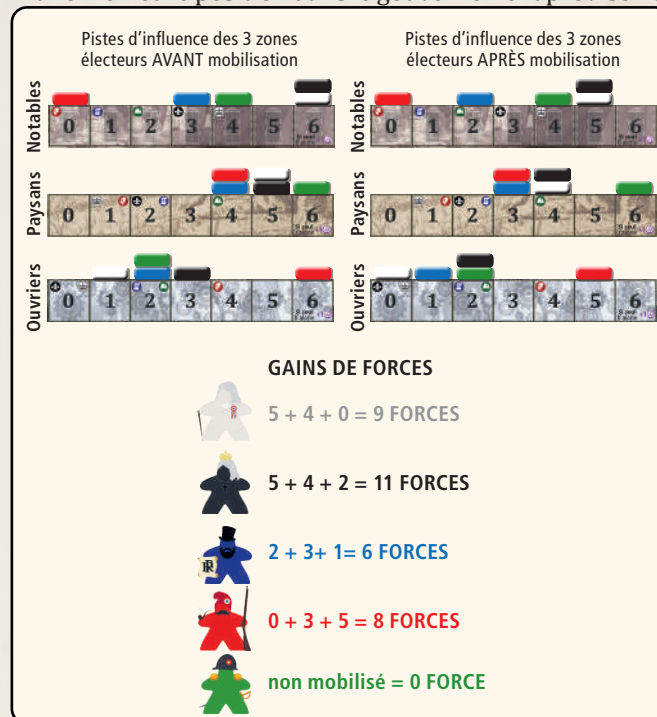
1. Choix de joueurs pré-insurgés (Républicains et Socialistes) dans l'ordre décroissant de leurs Forces : les **Républicains** (12 Forces) puis les **Socialistes** (8 Forces) déplacent leur disque sur la zone Insurrection parisienne.
2. Choix des joueurs neutres (Ultras et Bonapartistes) dans l'ordre décroissant de leurs Forces : les **Ultras** (4 Forces) choisissent de défendre le régime et déplacent leur disque dans la zone Gouvernement ; les **Bonapartistes** (3 Forces) rallient l'insurrection. Les **Bonapartistes** perdent 2 PV ; **Républicains** et **Socialistes** gagnent chacun 1 PV.

B.3 Mobiliser les Électeurs dans la Guerre civile

- L'Exécutif **orléaniste** mobilise. Le joueur baisse de 1 case son disque sur les trois pistes Électeurs. Son influence restante est : **Notables** : 5 ; **Paysans** : 4 ; **Ouvriers** : 0. Puis il ajoute les 9 Forces procurées par ces pistes d'influence (5 + 4 + 0) sur sa piste des Voix/Forces. Au total, les **Orléanistes** disposent de 17 Forces.
- Les **ultras**, soutien de l'Exécutif, mobilisent à leur tour. Leur influence restante est : **Notables** : 5 ; **Paysans** : 4 ; **Ouvriers** : 2. Le joueur ajoute 11 Forces sur sa piste des Voix/Forces, pour un total de 15. Le Pouvoir exécutif et son allié possèdent 32 Forces (17 **orléanistes** + 15 **ultras**).
- Dans l'ordre décroissant de leurs Forces, les Insurgés annoncent s'ils mobilisent leurs Électeurs. Les **Républicains** le font et tirent les Forces suivantes des pistes visées : **Notables** : 2 ; **Paysans** : 3 ; **Ouvriers** : 1. Les Forces **républicaines** cumulées atteignent 18 Forces.

Les **Socialistes** jettent toutes leurs troupes dans la bataille : **Notables** : 0 ; **Paysans** : 3 ; **Ouvriers** : 5. Ces 8 Forces sont ajoutées sur leur piste des Voix/Forces, qui atteint 16 Forces. Dès lors, avec 37 Forces (18 **républicaines** + 16 **socialistes** + 3 **bonapartistes**), l'insurrection est déjà un succès.

Les **bonapartistes** choisissent de ne pas mobiliser. Leur influence sur les Électeurs est trop faible (3 Forces) pour dépasser les Forces des autres Insurgés et obtenir une meilleure position dans le gouvernement provisoire.



B.4 Résoudre la Guerre civile

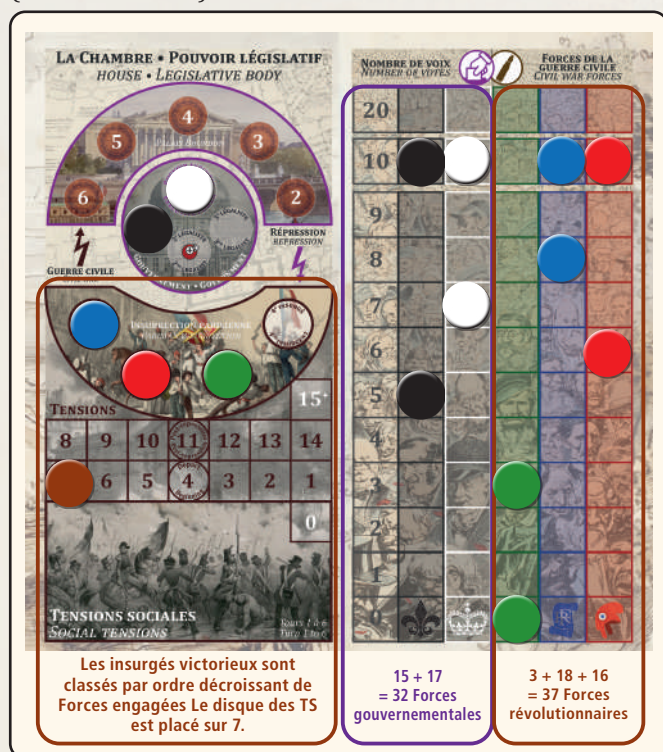
Les Insurgés opposent 37 Forces aux 32 Forces gouvernementales. La révolution réussie. Les Insurgés deviennent un gouvernement provisoire.

C. Après la Guerre civile

C.1 Reclasser les Insurgés

Les Insurgés sont classés par ordre décroissant de Forces engagées dans la Guerre civile. Les **Républicains** deviennent le 1^{er} Insurgé, grâce à leurs 18 Forces. Les **Socialistes** prennent la seconde place (16 Forces) et les **Bonapartistes**, la troisième (3 Forces). Les joueurs placent leur disque sur les cercles correspondants de la zone Insurrection parisienne.

On ajuste les TS : le disque est placé sur la **case 7** (Post-révolution).



C.2 Modifier les Tables d'État

Le gouvernement provisoire modifie les Tables d'État :

- **1^{er} Insurgé : Les Républicains** choisissent de prendre le Pouvoir exécutif. Ils mettent leur disque sur le cercle Gouvernement et prennent le jeton Veto.



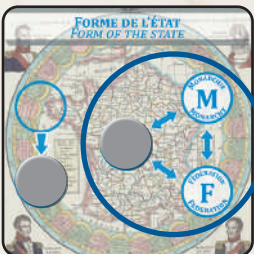
- **2^e Insurgé : Les Socialistes** choisissent la Souveraineté nationale et placent le disque sur le cercle (démocratie) Directe.



- **3^e Insurgé : Les Bonapartistes** choisissent de maintenir le Code civil. Ils maintiennent le disque sur le cercle 3 de la piste des Droits et libertés.



- **1^{er} Insurgé : Les Républicains** déterminent la Forme de l'État en instaurant la République.



6. GLOSSAIRE ET ICONOGRAPHIE

Action législative (AL). Lois « votées » à la Chambre par les joueurs qui dépensent leur IP. Les effets des AL et leurs coûts en Influence politique sont précisés sur les fiches de faction.

Cartes d'action. Elles représentent les partisans de chaque faction et permettent d'agir sur les zones Société et Tensions sociales.

Cartes d'événement. Elles représentent des forces sociales et politiques discrètes que les adversaires ne peuvent pas contrer.



Droits et libertés. Une des Tables d'État que les joueurs peuvent modifier par une Action législative ou par la réussite d'une insurrection.

Factions. Les joueurs incarnent les partisans de différentes idéologies, organisées en factions. Les factions sont les acteurs du débat et des conflits politiques.



Forces. Points accumulés par les joueurs pendant la Guerre civile. Les Insurgés doivent obtenir plus de Forces que les Loyalistes pour réussir une révolution.



Forme de l'État. Une des Tables d'État que les joueurs peuvent modifier par une Action législative ou par la réussite d'une insurrection.

Guerre civile. Les joueurs peuvent rejoindre le Gouvernement pour défendre le régime en place ou l'insurrection parisienne pour le renverser.



Influence politique (IP). « Monnaie » qui permet au joueur de financer ses AL à la Chambre.

Insurgé. Joueur qui a rejoint le camp de l'insurrection parisienne pendant la Guerre civile.

Loyaliste. Joueur qui a rejoint le camp du Gouvernement pendant la Guerre civile.

Neutre. Un joueur qui n'a pas activé son badge Pré-insurgé est considéré comme neutre au début d'une guerre civile. Il n'est pas prioritaire pour rejoindre l'Insurrection parisienne. S'il le fait, il donne 1 PV à chaque faction déjà installée dans la zone Insurrection parisienne.



Points de victoire (PV). Emprise idéologique des factions sur la société. Il faut 51 PV pour remporter la partie.



Pouvoir exécutif. Joueur qui possède le Pouvoir exécutif et dirige le Gouvernement.



Pré-Insurgé (Badge). Quand un joueur augmente les TS, uniquement pendant la phase de résolution des mises, il devient pré-Insurgé et active son badge. Il place un disque de sa couleur sur le cercle situé en haut à droite de sa fiche de faction. Si une

insurrection se déclenche, il pourra librement se joindre aux Insurgés.



Souveraineté nationale. Une des Tables d'État que les joueurs peuvent modifier par une Action législative ou par la réussite d'une insurrection.



Tensions sociales (TS). Baromètre de la stabilité du régime. Si les TS dépassent 14, une Guerre civile commence.

Veto (jeton). Quand un joueur accède au Pouvoir exécutif, il prend le jeton Veto. Une fois par tour, ce joueur peut annuler une Action législative votée à la Chambre. Les Tensions sociales augmentent de 4 points.



Voix. Suffrages recueillis par les joueurs grâce à leur influence dans les zones société. Les factions qui possèdent le plus de Voix reçoivent davantage d'IP et des PV bonus en phase 5 s'il n'y a pas d'insurrection pendant le tour.



Zones société. Elles représentent la société française et sont regroupées en trois catégories : Électeurs (Notables, Paysans et Ouvriers), Médias (Chansons et Presse écrite) et Institution (Clergé).



Notables. Élités de la France du XIX^e siècle. Leur contrôle donne un avantage dans tous les cas d'égalité sur la piste des Voix/Forces.



Chansons. Premier média populaire. Son rôle dans les insurrections n'est pas négligeable.



Clergé. Un pouvoir moral et politique qui accorde 1 IP supplémentaire aux joueurs les mieux placés.



Paysans. Masses populaires les plus nombreuses, convoitées pour le nombre de Voix qu'elles rapportent.



Presse écrite. Nouveau média de masse. Le soutien de la presse pendant une guerre civile peut être déterminant.



Ouvriers. Classe populaire diverse, spécialisée dans la production de biens. Son importance est grandissante.





7. CRÉDITS

Auteur : Laurent Rix.

Graphiste : Maxime Artru.

Maquette : Stéphanie Lairet

Révision : Michel Ouimet.

Relecture : Laurent Denis, Julien Fredon, Yves Guillaume, Norbert Martin, Sandrine Petiot, Jérémy Roux.

Éditeur : Fellowship of Simulations.

Images d'archives : BNF (sous licence commerciale).

Merci à Norbert Martin et Yves Guillaume pour leur aide précieuse dans la conception du jeu.

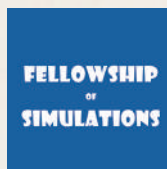
Merci à tous ceux et celles qui ont testé et éprouvé maintes et maintes fois le jeu : Alice, Clément, Éric, Gérald, Guillaume, Jérémy, Mylène, Olivier, Sandrine et Viviane.

Merci à tous ceux et celles dont le soutien et les aides multiples ont permis la première édition du jeu en 2022, notamment Daniel Angelliaume, Xavier Aulagnon, Françoise Barrieux, Charles Henri Biard, Gérald Casetto, David Clabaut, Vincent Collet, Paul Corriéras, Camille Dejardin, Laurent Denis, Barbara Doucet, Guillaume-Paul Dubach, Hugo Figuera, Julien Guien, Quentin H., Laurent Journaux, Angélique Madiret, Marko Nicolik, Frédéric Paran, Marlène Raynaud, Maryline Teyssier et Florian Treille.

À Héloïse

À Jules

À Tante Alice



© Copyright 2025 Fellowship of Simulations.
Tous droits réservés.