

12+
âge

30
min.

3-6
pers.



Révolution

Yoann Brogol

Subverti



Subverti



Pour en savoir plus sur Révolution,
rendez-vous sur subverti.com/revolution/

Matériel



La **Révolution** ne se fait jamais seul et surtout pas les mains vides. Réunissez de **3 à 6 camarades**, comptez environ **30 minutes** et suivez ce petit livre noir.

Vous avez à votre disposition une boîte contenant un matériel ludique et subversif à ne pas mettre entre toutes les mains. En plus de ce livret de règles, vous trouverez 1 dé de répression, 36 cubes de vie et **120 cartes**.

- A** 12 cartes **Mode de jeu**
- B** 11 cartes **Camarade**
- C** 12 cartes **Dictateur**
- D** 71 cartes **Action**
- E** 1 carte **Prison**
- F** 12 cartes **Pigeon déchaîné**
- G** 1 carte de mise en place

Mode coopération

Il existe deux modes de jeu :

- Le **mode coopération** pour s'entraîner gentiment ;
- Le *mode expert* avec le camp des réacs qui a secrètement infiltré celui des révolutionnaires.

Pour vos premières parties, il est fortement conseillé de jouer en mode coopération afin d'apprendre les mécanismes de Révolution.

But du jeu

Vous jouez tou-te-s ensemble contre la dictature. Vous pouvez discuter en toute confiance pour vous organiser au mieux. Le but est de **renverser ensemble la dictature**. Si vous réussissez, tout le monde gagne. Si vous échouez, tout le monde perd.

Mode expert

But du jeu

Les règles sont identiques au mode coopération, mais vous êtes divisé-e-s en deux camps :

- Les **révolutionnaires** doivent renverser la dictature.
- Les **réacs** doivent faire échouer la Révolution.

Les camps sont indiqués au dos des cartes *Mode expert*. Distribuez-les au hasard selon le tableau suivant :

Nombre de camarades	3	4	5	6
Révolutionnaires	2	3	3	4
Réacs	1	1	2	2

Il est interdit de montrer son camp même si vous mourez.

Une seule exception : si la dernière personne en vie est réac, elle peut mettre fin à la Révolution en se révélant.

Dites en revanche tout ce que vous voulez. Parlez, criez, mentez s'il le faut, mais faites gagner votre camp.

Plan de révolte



Camarades, le grand soir est arrivé.

Partout, le **peuple** **A** se réveille et se soulève enfin. Rejoignez la Révolution, organisez-vous et renversez définitivement la **dictature** **B** en jouant au mieux vos cartes **actions** **C**.

La **répression** **D** ne se fera pas attendre. Vous risquerez la **prison** **E** voire pire. Le **Pigeon déchaîné** **F**, funeste machine médiatique du pouvoir, sera impitoyable envers votre petit groupe.

Réussirez-vous la Révolution avant de tou-te-s mourir ?

Le peuple



Mise en place

Tout le monde pioche une carte **camarade** **A**, la révèle face visible et prend le **nombre de vies** **B** indiqué sur la carte. Vous ne pourrez pas dépasser ce nombre au cours de la partie. Si vous perdez toutes vos vies, vous mourez définitivement.

Distribuez également une carte **mode de jeu** **C** et **quatre cartes actions** **D** à chacun·e.

Vous pouvez décrire vos cartes actions, mais il est interdit de les montrer directement aux autres. Il va falloir communiquer efficacement !

Qui commence ?

L'étudiante commence, à défaut c'est la dernière personne à avoir été en manif'. Puis, jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si tout le monde meurt, la Révolution échoue.

La dictature



Pour vaincre la dictature, vous devez battre

selon votre nombre de **camarades** — 3 4 5 6 —

un certain nombre de **dictateurs** — 3 5 5 7 —

Le pouvoir de chaque dictateur repose sur trois forces : la **propagande** ⚡, le **blocage** A et la **violence** ✖. Pour le battre, vous devez additionner toutes les **attaques posées** A jusqu'à anéantir l'une de ses forces.

Dans l'exemple, nous sommes à 1/4 de **propagande**, 3/4 de **blocage** et 2/6 de **violence**. Il suffit donc d'une attaque de 1 **blocage** pour le battre !

La personne dont l'attaque permet de battre le dictateur doit :

1. Récupérer la carte du dictateur renversé.
2. Défausser toutes les **attaques posées** A.
3. Si c'était sa force spéciale, piocher un **Pigeon déchaîné**.
4. Révéler le prochain dictateur.

➔ Voir page 19

Lorsqu'il n'y a plus de dictateurs, la Révolution est réussie !

Les actions



Déroulement d'un tour de jeu

1 Posez une **carte action**.

Les actions avec un « ou » imposent de choisir immédiatement l'effet.

Une carte posée est une carte jouée.

2 Lancez le **dé de répression**.

3 Modifiez le résultat du dé en cas de **bonus/malus**.

4 Appliquez la **répression**.

Attention cela peut faire échouer l'effet de l'action.

5 Appliquez l'**effet de l'action**.

Les effets les plus courants sont les attaques de **blocage** , de **violence**  et de **propagande** . Les autres effets sont explicités sur les cartes. À noter que les votes n'ont plus d'effet s'il ne reste qu'une seule personne en vie.

6 Piochez une **nouvelle carte action**.

Carte joker **A**

Une action sur fond blanc est un **joker**. Il est jouable à tout moment sans devoir lancer le dé. Appliquez son effet immédiatement s'il est applicable, puis défaussez-le et piochez une **nouvelle carte action** **6**. Jouer un **joker** ne compte pas comme un tour.

La répression



Quand vous lancez le **dé de répression**, les conséquences peuvent être terribles selon le résultat obtenu :

6+

Impunité

Action réussie en toute impunité.

5

Prison

Action réussie, mais vous allez en prison.
Défaussez toutes les cartes actions de votre main.

→ Voir page 17

4

Blessure

Action réussie, mais vous perdez un cube de vie.

3

Blessure

Action réussie, mais vous perdez un cube de vie.

2

Pigeon déchaîné

Action réussie, mais vous lisez une carte Pigeon déchaîné.

→ Voir page 19

1-

Échec

Action échouée.
La carte est défaussée et son effet n'est pas appliqué.

La prison



Aller en prison

En arrivant en prison, mettez votre carte **camarade A** en prison et toutes les cartes actions de votre main dans la **défausse des actions B**.

Il est interdit de fouiller la défausse mais la dernière carte du tas est visible.

Sortir de prison

Lors de votre tour, vous avez 2 possibilités pour sortir :

- sacrifier **l'une de vos vies C** ;
- ou, faire au moins 5 en **lançant le dé D**.

Ce lancer n'entraîne pas de répression mais peut être modifié par un joker.

Dans tous les cas, ce choix compte comme votre tour.

Dès que vous sortez de prison, reprenez votre carte **camarade A** et piochez **quatre nouvelles actions E**.

Tout le monde en prison

Si tout le monde vivant est en prison, vous avez un seul tour pour qu'au moins une personne sorte.

Sinon, la Révolution échoue !

Le Pigeon déchaîné



Si vous piochez un **Pigeon déchaîné** **A**, lisez-le immédiatement à voix haute et appliquez les effets décrits. Mettez-le ensuite dans une défausse dédiée au volatile.

Fin de la pile

Lorsqu'il n'y a plus de cartes, mélangez la défausse et faites une nouvelle pioche.

➤ Également valable pour les cartes actions

Force spéciale du dictateur **B**

Chaque dictateur a trois forces, mais l'une d'elles est spéciale. Si vous le battez sur cette **force spéciale**, le dictateur déchu provoque un **Pigeon déchaîné** dans un ultime acte d'ignominie.

La **force spéciale** se reconnaît facilement, elle est en haut du dictateur, indiquée par la pointe du triangle.

Par exemple, la force spéciale de Louis Croix V Bâton est le **blocage** **A**.

Bonne chance camarades !



Un peu d'histoire

Né en 2008, **Révolution** devait initialement s'appeler « World of Revolution » et consistait en un petit projet de jeu web par navigateur. Des années plus tard, en février 2018, je reçois une alerte m'indiquant que le nom de domaine *worldofrevolution.com* va expirer. Il ne m'en faut pas plus, je me remets au travail avec l'idée d'en faire un jeu de société !

Une chouette histoire

En septembre 2018 après des centaines de parties tests et une dizaine de versions différentes, je lance une campagne de crowdfunding sur **Ulule**.

À ma grande surprise, le modeste objectif de 42 jeux est atteint en 24 h. À la fin de la campagne, on termine à 1 061 % de l'objectif avec 336 participants pour 446 jeux commandés !

Revivez cette chouette histoire sur www.ulule.com/revolution/



Une histoire subversive

Je me lance alors pleinement dans le monde ludique en lançant **Subverti**, un studio d'édition indépendant dont l'objectif est de publier des jeux engagés amenant une réflexion sur nos sociétés.

Une histoire de l'art

Révolution, c'est aussi une ambiance historique à travers les **107 œuvres** du domaine public illustrant les cartes. Chaque peinture est référencée avec son auteur-e, sa date de création et le musée où se trouve l'originale.

Une histoire à écrire avec vous

Cette belle aventure existe grâce à votre formidable soutien. Merci camarades. N'hésitez pas à en parler autour de vous et à suivre l'aventure sur **subverti.com** !

Yoann Brognot