

1789

LE JEU
DE LA

RÉVOLUTION FRANÇAISE

RÈGLE DE JEU

ELEMENTS DU JEU

- Plateau de jeu, représentant un plan stylisé de Paris.
Sur ce plateau figure :
 - 1°) un parcours avec des cases jaunes représentant des pavés et des cases symboles (sacs d'or, fiacre, poignard etc...)
 - 2°) 5 cases représentant des lieux-événements : Bastille, Hôtel de Ville, Tuileries, Panthéon, Champ de Mars.
- 6 pions personnages à mettre sur socle.
- 1 dé à 6 faces.
- 30 billets « Assignats » de 5 points de civisme
- 20 " " " 10 " "
- 7 " " " 20 " "
- 18 barricades à mettre sur socle.
- 100 cartes questions/réponses - recto verso de 6 questions/réponses chacune (600 questions/réponses).
- 5 certificats de civisme « Hôtel de Ville »
- 5 " " « Bastille »
- 5 " " « Tuileries »
- 5 " " « Panthéon »
- 5 " " « Champ de Mars »
- 26 cartes « mystère » (dos figurant un ?) réparties ainsi :
 - 5 cartes « Emeutes » symbolisées par des barricades.
 - 11 cartes « gains de points » symbolisées par des sacs d'or.
 - 1 carte « gain d'1 certificat » symbolisée par 1 certificat de civisme.
 - 1 carte « perte d'1 certificat » symbolisée par 1 certificat de civisme
 - 1 carte « laisser-passé ami des brigands » symbolisée par un poignard barré.
- 6 cartes « brigands » symbolisées par des poignards (dos neutre).

BUT DU JEU

Sur un plan de Paris de l'époque révolutionnaire, les joueurs se déplacent en lançant 1 dé et en respectant les obstacles fixes ou temporaires qu'ils rencontrent.

Leur but étant de récupérer 5 certificats de civisme (1 certificat de chaque lieu-événements) attestant de leur participation aux événements qui s'y dérouleront.

Les certificats de civisme leur sont remis en échange des assignats, obtenus tout au long du jeu, en répondant aux questions traitant de la Révolution Française.

Est déclaré vainqueur le joueur qui sera le premier en possession des 5 certificats de civisme.

Si deux joueurs sont ex-aequo dans le même tour, c'est le nombre de points de civisme (assignats) restant à chacun qui les départagera.

On peut diminuer la durée du jeu en réduisant le nombre de certificats de civisme à obtenir.

DÉROULEMENT DU JEU

- Assembler le tapis de jeu
- Mélanger les 26 cartes mystère et les placer en tas face cachée
- Partager équitablement les 18 barricades entre chaque joueur
- Mettre en tas les fiches questions / réponses
- Chaque joueur prend 1 personnage sur socle pour avancer sur le tapis.

DÉPART

Il se fera à partir du « Port St Paul »

L'ordre des joueurs est déterminé par ordre d'âge croissant (le plus jeune commence, le droit d'aînesse ayant été aboli par la Révolution).

Chaque joueur jette le dé et se place sur la case débarcadère correspondant au chiffre sorti, puis se soumet aux caractéristiques de cette case.

Celui qui fait 1 (case café) passe 1 tour

Celui qui fait 2 (case fiacre) rejoue immédiatement

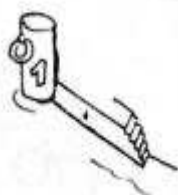
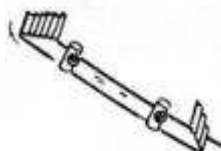
Celui qui fait 3 (case guillotine) retourne au départ et relancera le dé au tour suivant pour obtenir un autre débarcadère.

Les joueurs ayant fait 4, 5 ou 6 (cases questions) choisissent une question (voir paragraphe cases questions).

Ensuite le joueur avance du nombre de cases défini par le lancer de dé.

Il a la liberté de choix de sa direction, mais il ne peut faire demi-tour dans une rue s'il n'y est pas contraint (voir barricades).

Il est possible de se poser sur la même case qu'un adversaire, le doubler ou le croiser.



BARRICADES

A son tour, et seulement après le 3^{ème} lancer de dé, le joueur peut placer une ou plusieurs barricades n'importe où sur le parcours avant de lancer le dé.

Les barricades peuvent être posées sur toutes les cases sauf sur les cases : fiacre, brigand, café, mystère, prison, guillotine, hôtel de ville, Panthéon, Champ de Mars, Bastille, Tuileries.

On peut également bloquer 1 entrée d'un « lieu-événement ».

Face à une barricade, un joueur doit changer de route, tourner à droite ou à gauche s'il le peut ou bien rebrousser chemin.

Si le nombre de cases le séparant de la barricade est supérieur au chiffre inscrit sur le dé qu'il vient de lancer et s'il est loin de la barricade, il doit continuer d'avancer en respectant sa direction initiale.

La durée de vie d'une barricade est de :

- 3 tours sur une case normale.
- 2 tours sur un carrefour (intersection 2 voies).

La barricade est ensuite sortie définitivement du jeu.

Au cours du jeu le joueur va rencontrer différentes cases :

Fonction des différentes natures des cases du parcours.

LES CASES QUESTIONS symbolisées par des pavés (cases jaunes) ou un sac d'or

Lorsqu'il tombe sur une de ces cases, avant de connaître l'énoncé de la question, le joueur décide de répondre à une des questions posées sur les fiches.

- La 1^{ère} question valant 5 points de civisme (Assignats)
- La 2^{ème} question valant 10 points "
- La 3^{ème} question valant 15 points "





Un des participants, tire alors la dernière fiche questions / réponses du paquet et lui pose la question correspondant à la valeur choisie.

1^{er} cas : le joueur répond à la question : il gagne la valeur en points de civisme (assignats). S'il se trouve sur une case avec 1 sac d'or, il gagne 5 points supplémentaires. Il rejouera au tour suivant.

2^{ème} cas : le joueur ne sait pas répondre, il ne gagne ni ne perd rien. Il rejouera à son tour.



Case MONGOLFIÈRE symbolisée par une Mongolfière

Le joueur qui arrive sur cette case, se rend directement à la case Bastille où il peut acquérir le certificat de civisme correspondant, contre des Assignats pour une valeur de 40 points de civisme. S'il ne veut ou ne peut acquérir ce certificat, il continuera le jeu en partant au coup suivant d'une des 3 entrées / sorties de la case Bastille.



Case FIACRE symbolisée par un fiacre

Le joueur rejoue immédiatement.



Case MYSTÈRE symbolisée par un ? tricolore.

Le joueur prend la carte du dessus du paquet des 26 cartes « Mystère » dont le dos comporte un ?

S'il tire :



- une carte représentant un sac d'or, il gagne un assignat de 5 points de civisme.



- une carte représentant un sac d'or barré, il doit rendre un assignat de 5 points de civisme (s'il ne peut le faire, il passera un tour).



- une carte « **GAIN** d'un certificat de civisme », il gagne gratuitement un certificat de civisme de son choix.



- une carte « **PERTE** d'un certificat de civisme », il doit rendre un certificat de civisme de son choix, s'il n'en possède pas, il va tout droit à la prison la plus proche.



- une carte « Emeute » représentant une barricade, il la garde et elle lui permettra de bloquer les 3 accès d'un lieu-événement de son choix au moment opportun, et ce pour 2 tours (ensuite la carte sera remise sous le paquet de cartes).

Pour symboliser « l'émeute », le joueur pose la carte « émeute » sur le lieu-événement. Si un joueur est déjà sur la case, il ne subit pas la carte et continue de jouer comme si de rien n'était.



- une carte « laisser passer ami des brigands » représentant un poignard barré. Il la garde. Il sera exonéré, pendant toute la durée du jeu, de l'amende liée aux cases Brigands.



Cases CAFÉ

Le joueur perd un tour - ou s'il tombe sur les cases Café situées au Palais Royal, lieu de débauche, il passera 2 tours. Mais il peut repartir par la sortie de son choix.



Cases BRIGANDS symbolisées par un poignard

On peut devenir « Chef des Brigands » en achetant pour une valeur de 15 points de civisme, la case Brigand, sur laquelle on est tombé. En échange le joueur reçoit une carte (représentant un poignard) de la même couleur que le poignard représenté sur la case dont il devient propriétaire.

Ainsi jusqu'à la fin de la partie, chaque adversaire qui tombe sur ladite case, sera « racketté » d'un Assignat de 5 points, par le possesseur de la case.

Si une case brigand n'a pas de propriétaire les points vont à la banque du jeu.

Le joueur ne pouvant acquitter le montant demandé est retenu 1 tour sur cette case.



Cases PRISONS symbolisées par des menottes

Le joueur qui tombe sur l'une de ces cases ou qui y est envoyé, ne pourra en sortir :

1°) que s'il obtient un 6. Il pourra rejouer immédiatement pour avancer.

2°) si un autre joueur tombe dans une case prison quelconque.

3°) après 5 tours d'attente.



Cases GUILLOTINES symbolisées par une guillotine

Le joueur retourne à la case départ, le Port St Paul. Il devra remettre dans le jeu, ses certificats de civisme et ses assignats.

Le Port St Paul : Pendant toute la partie, le joueur qui tombe sur une de ces deux cases, après avoir lancé le dé, a la possibilité d'utiliser si il le veut, le système des débarcadères. (cf départ).

Cases CATACOMBES symbolisées par les tunnels

Si un joueur s'arrête sur une des deux entrées de ces catacombes, il peut s'il le désire, continuer son jeu à partir de l'autre entrée dans la direction de son choix.

