

Le Lys et la Cocarde

Le Jeu de la Révolution Française

2 à 6 joueurs :

Le jeu consiste à traverser toute la période de la Révolution si possible sain et sauf. Les joueurs ont le pouvoir de façonner l'Histoire en supprimant des événements. Le jeu s'arrête quand un joueur parvient en case 56. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus grand nombre de brevets de civisme. **GAGNER DES BREVETS DE CIVISME EST DONC LE VÉRITABLE BUT DU JEU.**

MATERIEL

Le plateau :

56 cases chronologiques. Les zones bleues, jaunes ou rouges correspondent à **cinq périodes historiques** où les risques sont gradués. Les passages d'une période à l'autre sont marqués par les cases obligatoires (cases blanches). Deux parcours annexes : la prison (Conciergerie) et les frontières, une case de déportation : la Guyane.

6 pions :

Représentent les joueurs et sont déplacés sur le plateau.


6 menus :


Retracent les événements de la Révolution. Un menu est distribué en début de partie à chaque joueur qui s'y réfère constamment pour connaître la sentence de la case sur laquelle il arrive (dangers, gains ou pertes, etc.).

110 cartes :

48 Cartes de rôle qui servent à se marquer ou marquer un adversaire, dont :

20  = cocarde : révolutionnaire,

20  = fleur de lys : royaliste,

8  = croix : prêtre.

30 Cartes d'attaque et de défense

↑ attaque : 4 bleues, 4 jaunes, 7 rouges.

↓ défense : 4 bleues, 4 jaunes, 7 rouges.

Elles ne sont valables que pendant les périodes historiques qui correspondent à leur couleur.

20 Cartes de personnages célèbres, indiquant en haut à gauche la période pendant laquelle elles sont valables.

EX. :

19
43

 ROBESPIERRE. Valable de la case 19 à la case 43 incluse.

4 Cartes d'évasion. Elles permettent de s'échapper de la prison ou de Guyane.

8 Cartes Livres Philosophiques. Pour 2 livres philosophiques on gagne un arbre de la liberté.

Les dés : 2 dés spéciaux comportant chacun un lys  et une cocarde .

80 arbres de la liberté et 80 brevets de civisme.

Les joueurs placent leurs pions au **DEPART**.
 6 cartes sont distribuées une à une à chaque joueur qui doit les garder cachées en main. Le paquet non distribué – **LA PIOCHE** – reste face cachée sur la table. Pendant le jeu, chaque joueur gagnera et perdra des cartes. Sa « main » ne doit comporter que 6 cartes maximum. En cas de dépassement, il rejettera immédiatement l'excès au **REBUT** : les cartes rejetées sont empilées face visible à côté de la pioche. Le rebut sera retourné si la pioche est épuisée.

Les cartes abattues au cours du jeu (défense, personnage célèbre, évasion) vont au rebut et ne seront pas remplacées. Il arrivera donc qu'un joueur ait moins de 6 cartes en main, et même pas de cartes du tout.

Le tour

A chaque tour, le joueur doit dans l'ordre :

1. prendre une carte à la pioche – **sauf les prêtres** (voir plus loin),
2. jouer une carte **ou** jeter une carte (il peut la garder s'il a moins de six cartes en main),
3. tirer les dés et avancer. Il consulte le menu et exécute les sentences des cases atteintes, selon son rôle.

Jouer une carte, c'est

- **se marquer** d'un rôle (☉, ♣, †) **ou marquer un autre joueur**, en posant devant lui la carte de rôle face visible,
- **ou attaquer** un adversaire avec une **carte d'attaque de la couleur qui correspond à la zone où il est arrêté**. Celui-ci peut se défendre par une carte de défense **de la même couleur** ou par un personnage célèbre valable.

Indépendamment, le joueur peut à son tour, tout à la fois : poser des livres philosophiques (2 = 1 arbre de la liberté), planter des arbres de la liberté, jouer des personnages célèbres qui lui sont utiles.

Les rôles

Tant qu'un joueur a devant lui une carte de rôle, il subit les événements en fonction de ce rôle, qui peut donc être avantage ou inconvénient (voir en détail : l'avance automatique). A son tour de jeu, le joueur peut **recouvrir son marquage**, ou celui d'un adversaire, d'une nouvelle carte de rôle. La carte recouverte, devenue inutile, sera rejetée au rebut.

ATTENTION !**Les prêtres.**

A la différence des autres, le prêtre ne prend pas de cartes à la pioche, mais demande « à titre d'aumône » une carte à un des joueurs. Celui-ci choisit dans son jeu la carte qu'il remet au prêtre.

Le prêtre peut avoir 2 rôles simultanés :

† ⊙ signifie prêtre révolutionnaire (« jureur » ou « assermenté »)

† ♣ signifie prêtre royaliste (« réfractaire »)

Un prêtre ayant un double marquage subit les sentences correspondant à ses deux rôles à la fois.

Il ne peut changer de rôle que par étapes, ex. :

un prêtre royaliste † ♣ ne peut devenir révolutionnaire directement, mais il peut :

recouvrir la ♣ par une † → † † = † il sera prêtre simple

ou

recouvrir la † par une ♣ → ♣ ♣ = ♣ il sera royaliste.

Le marquage contradictoire ⊙ ♣ est interdit.

L'avance

A son tour de jeu, le joueur tire les deux dés en même temps. S'il ne tire que des chiffres, il est seul à avancer. S'il tire un symbole : ⊙ ou ♣ tous les joueurs marqués de ce rôle avancent en avance automatique. Le symbole compte 1.

Exemples :

1 + 3 → Le tireur seul avance de 4 cases.

2 + ⊙ → Si le tireur est révolutionnaire, il avance de 3 cases, sinon il ne bouge pas. Tous les révolutionnaires avancent de 3 cases.

⊙ + ⊙ → Tous les révolutionnaires avancent de deux cases.

♣ + ⊙ → Tous les joueurs marqués de l'un ou l'autre rôle avancent d'une case.

Seul le tireur est concerné par les cases obligatoires et par les sentences des cases sur lesquelles il arrive. Les joueurs en avance automatique n'en tiennent pas compte.

Les cases obligatoires (cases blanches)

Elles fonctionnent comme des barrages. Pour les dépasser, le joueur doit s'arrêter sur la case en tirant le chiffre exact avec les dés. S'il dépasse ce chiffre, il avance et recule comme au jeu de l'oie, sauf s'il a un personnage célèbre valable pour cette case.

→

En avance automatique, on passe les cases obligatoires comme une case normale.

Les cartes de personnages célèbres

peuvent, pendant leur période de validité :

1. servir de « passe » pour les cases obligatoires,
2. protéger le joueur contre le danger présenté par un case,
3. servir de défense contre une attaque.

Le joueur peut abattre le personnage célèbre pendant l'avance ou au moment de l'attaque.

La prison de la Conciergerie

Le joueur en prison ne peut être attaqué. La case 8 = Guillotine fonctionne comme une case obligatoire : il faut tomber pile dessus, par les dés ou en avance automatique.

Guillotiné, le joueur recommence le parcours : il jette son jeu au rebut, se place sur la case départ et attend son prochain tour pour reprendre six cartes à la pioche et repartir.

Néanmoins, il conserve ses arbres de la liberté et ses brevets de civisme.

Les frontières

Le joueur peut être attaqué par des cartes d'attaque de toute couleur. Case 8 des frontières = case obligatoire qui l'expédie en case 53 du parcours. S'il est tué – voir prison (Guillotiné...).

Guyane

Déporté en Guyane, le joueur ne sortira (case 53) qu'en faisant un double (double chiffre ou double symbole). Il est inattaquable.

Les arbres de la liberté

Ils doivent être plantés (placés) sur des cases **déjà parcourues** par le joueur, donc derrière lui, et à son tour de jeu. Le joueur qui « plante » un arbre annule la case. Il supprime donc des périls pour les autres joueurs et réduit le parcours. Pour chaque arbre planté il gagne un brevet de civisme. Cases interdites :

- celles où se trouve un autre joueur,
 - **celles qui permettent de gagner des arbres.**
- Les cases annulées n'existent plus, on les saute sans les compter.

Fin de partie et gagnant

Case 56 = comme une case obligatoire. Le joueur parvenu sur cette case arrête le jeu. (S'il y est arrivé en avance automatique, il laisse le tireur terminer sa manœuvre). Il a le droit de prendre un brevet de civisme à chaque joueur. Chacun fait ses comptes : celui qui a le plus de brevets de civisme est le gagnant de la partie. Les arbres non plantés ne comptent pas. En cas d'ex aequo, le joueur le plus avancé gagne.

M E N U

Vous pouvez individuellement, à l'aide de ce menu, suivre l'ensemble du jeu, prévoir les événements, évaluer vos chances et votre stratégie, vérifier les sentences, surveiller vos adversaires.

1. 5 mai 1789. REUNION DES ETATS GENERAUX. Attendez d'être rejoint par un autre joueur pour pouvoir avancer (sauf avance automatique).

2. SOCIETE PHILANTROPIQUE. Gagnez 3 cartes (pioche) et jetez 3 cartes (rebut).

3. 20 juin 1789. SERMENT DU JEU DE PAUME. Si vous êtes ☉, gagnez 1 arbre de la liberté et passez en case 6.

4. 23-24 juin 1789. « NOUS SOMMES ICI PAR LA VOLONTE DU PEUPLE... ». RALLIEMENT DU CLERGE AU TIERS-ETAT. Si vous êtes †, gagnez 1 arbre de la liberté.

5. 9 juillet 1789. ASSEMBLEE NATIONALE CONSTITUANTE. Case obligatoire. Si vous êtes ☉, gagnez 1 arbre de la liberté.

6. 14 juillet 1789. PRISE DE LA BASTILLE. Si vous êtes ☉, gagnez 1 arbre de la liberté.

7. NUIT DU 4 AOUT 1789. ABOLITION DES PRIVILEGES. Si vous êtes †, jetez 1 carte (rebut).

8. 26 août 1789. DECLARATION DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN. Si vous êtes ☉, †, ou †, gagnez 1 arbre de la liberté.

9. 6 octobre 1789. LES FEMMES RAMENENT LE ROI A PARIS. Si des joueurs de sexe opposé se trouvent partager cette case, l'homme recule en case 7.

10. 19 décembre 1789. CREATION DES ASSIGNATS. Changez votre monnaie : prenez 2 cartes (pioche), jetez 2 cartes (rebut).

11. 15 janvier 1790. CREATION DE 83 DEPARTEMENTS. Ni gain ni perte.

12. 12 juillet 1790. CONSTITUTION CIVILE DU CLERGE. Si vous êtes †, rejouez les dés.

13. 14 juillet 1790. FETE DE LA FEDERATION. Si vous êtes ☉, gagnez 2 arbres de la liberté.

14. 4 janvier 1791. LES PRETRES NON-JUREURS SONT DECLARES REFRACTAIRES. Ni gain ni perte.

15. 2 avril 1791. MORT DE MIRABEAU. Marquez votre deuil : jetez 1 carte (rebut).

16. 14 juin 1791. LOI « LE CHAPELIER ». Cette loi interdit les associations ouvrières. Si vous êtes rejoint par un autre joueur, reculez ensemble case 6, sans gagner d'arbre de la liberté.

17. 20 juin 1791. FUTE DU ROI A VARENNE. Si vous êtes †, allez en prison, case 1.

18. 17 juillet 1791. FUSILLADE DU CHAMP DE MARS. Vous êtes blessé ; passez un tour. Vous obéirez néanmoins à la règle d'avance automatique.

19. 14 septembre 1791. LOUIS XVI ACCEPTE LA NOUVELLE CONSTITUTION. Case obligatoire. Si vous êtes †, gagnez 2 cartes (pioche) et jetez 2 cartes (rebut).

20. TAVERNE. Vous ne sortirez de cette case qu'en faisant un chiffre non-double ou par l'avance automatique.

21. 29 novembre 1791. POURSUITE DES PRETRES REFRACTAIRES. Si vous êtes †, ou † †, allez en prison, case 1.

22. 14 décembre 1791. LE ROI DEMANDE A L'ELECTEUR DE TREVES L'INTERDICTION DES RASSEMBLEMENTS D'EMIGRES FRANÇAIS. Si vous êtes †, et qu'un autre joueur † vous rejoint, partez ensemble aux frontières, case 1.

23. 15 mars 1792. MINISTERE GIRONDIN. Case obligatoire. Ni gain ni perte.

24. 20 avril 1792. DECLARATION DE GUERRE AU ROI DE BOHEME ET DE HONGRIE. Vous êtes mobilisé. Allez aux frontières, case 1.

25. 20 juin 1792. INVASION DES TUILERIES. LE ROI MAINTIEN SON VETO. Ni gain ni perte.

34. 24 février 1793. LEVEE DE 300 000 HOMMES. Vous êtes mobilisé, PAS D'ECHAPPA TOIRE. Partez aux frontières case 3 (Vendée).

35. 10 mars 1793. TRIBUNAL REVOLUTIONNAIRE CONTRE LES SUSPECTS. Si vous êtes †, allez en prison case 1. Tous les autres joueurs † reculent de 3 cases - ET SUBISSENT LES EVENEMENTS -.

36. 18 mars 1793. « LOI AGRAIRE » INTERDITE SOUS PEINE DE MORT. Si vous êtes †, sautez en case 38. Si vous êtes ☉, perdez 1 carte (rebut).

37. 6 avril 1793. FORMATION DU PREMIER COMITE DE SALUT PUBLIC. Une erreur administrative vous renvoie case 30 (ni gain ni perte).

38. Juillet 1793. INSTALLATION DU COMITE DE SALUT PUBLIC. TRIOMPHE DES « SANS CULOTTES ». Case obligatoire. Si vous êtes ☉, gagnez 1 arbre de la liberté.

39. 13 juillet 1793. ASSASSINAT DE MARAT. Vous êtes malencontreusement pris pour Charlotte Corday et emmené à l'échafaud. Prenez un nouveau départ!

40. 4 février 1794. SUPPRESSION DE L'ESCLAVAGE AUX COLONIES. Gagnez 3 arbres de la liberté.

41. 26 février 1794. DECRETS DE VENTOSE (SAINT-JUST). Redistribuez à votre guise les cartes des joueurs emprisonnés.

42. mars-avril 1794. HEBERT PUIS DANTON SONT GUILLOTINES. Marquez ce double deuil : jetez 2 cartes (rebut).

43. 8 juin 1794. FETE DE L'ETRE SUPREME. Si vous êtes ☉ ou † ☉, gagnez 2 arbres de la liberté.

44. 27-28 juillet 1794 (9-10 thermidor an III). CHUTE ET EXECUTION DE ROBESPIERRE. Marquez votre deuil : jetez une carte (rebut).

45. Juillet 1794. CONVENTION THERMIDIORIENNE. Case obligatoire. Ni gain ni perte.

46. 5 août 1794. LIBERATION DES PRISONNIERS. Vous libérez tous les joueurs en prison. Ils rejoignent la case 30. Vous gagnez 2 arbres de la liberté.

47. 24 décembre 1794. ABOLITION DU « MAXIMUM ». Perdez TOUTES les cartes que vous avez en main.

48. 21 février 1795. SEPARATION DE L'EGLISE ET DE L'ETAT. Si vous êtes †, ou † de quelque tendance, jetez 2 cartes (rebut).

49. 25 février 1795. CREATION DES GRANDES ECOLES. Si vous avez dans votre jeu des livres philosophiques, vous pouvez échanger CHACUN contre UN arbre de la liberté.

50. mai 1795. EMEUTES DE LA FAIM. EXECUTION DE FOUQUIER-TINVILLE. Si vous êtes †

ou ☉, reculez en case 46. Marquez votre deuil : perdez une carte (rebut).

51. 5 octobre 1795 (13 vendémiaire an IV). BARRAS APPELLE BONAPARTE. Case obligatoire. Si vous êtes †, retournez en case 46.

52. 18 février 1796. FIN DES ASSIGNATS. Les fluctuations monétaires vous font perdre 2 cartes (rebut).

53. SALON DE MADAME DE STAEL. Vous passerez 2 tours dans ce salon sans avancer. A chaque tour tirez les dés. Seuls les doubles vous rapporteront des cartes (exemple : double 2 = 2 cartes).

54. 27 mai 1797. EXECUTION DE BABEUF. Marquez votre deuil : perdez 1 carte (rebut).

55. 4 septembre 1797. COUP D'ETAT DU 18 FRUCTIDOR. Si vous êtes † ou † †, vous êtes déporté en Guyane.

56. 9-10 novembre 1799. COUP D'ETAT DU 18 BRUMAIRE. Comme une case obligatoire. Vous terminez le jeu. Perquisitionnez chez vos adversaires et prenez à chacun 1 brevet de civisme.

PRISON DE LA CONCIERGERIE

1. Arrivée à la prison.
2. Confiscation des objets de valeur. Vous perdez TOUTES vos cartes.
3. Le geôlier est un ami. Il vous fait sortir (case 30).

26. 10 août 1792. LA COMMUNE DE PARIS TRAINÉ LA FAMILLE ROYALE A LA PRISON DU TEMPLE. Si vous êtes †, partez en prison, case 1.

27. 17 août 1792. CREATION D'UN TRIBUNAL CRIMINEL EXTRAORDINAIRE. Une erreur de dossier vous condamne à la prison (case 1) si vous n'êtes pas en mesure de donner un brevet de civisme.

28. 26 août 1792. DEPORTATION DES PRETRES REFRACTAIRES. Si vous êtes † ou † †, allez en prison, case 1.

29. 2 septembre 1792. MASSACRE DANS LES PRISONS. Vous déclenchez le massacre. Tous les joueurs en prison jettent leur jeu, reviennent au départ et reprendront le jeu à leur tour avec de nouvelles cartes.

30. 22 septembre 1792. PROCLAMATION DE LA REPUBLIQUE. Si vous êtes ☉, gagnez 2 arbres de la liberté.

31. 19 novembre 1792. LA CONVENTION OFFRE SON AIDE AUX PEUPLES OPPRIMES. Gagnez 1 carte (pioche).

32. 17 janvier 1793. LOUIS CAPET EST-IL COUPABLE? REPONDEZ : OUI : gagnez la case 38. NON : continuez normalement le jeu.

33. 21 janvier 1793. EXECUTION DU ROI. Marquez votre deuil : jetez une carte (rebut).

4. On vous fait passer un message. Tirez une carte dans le jeu du joueur de votre choix.

5. Soirée poétique.
6. Promenade en charrette dans les rues de Paris.
7. Arrivée Place de la Révolution.
8. Guillotine. (Comme une case obligatoire). Jetez tout votre jeu. Retournez à la case Départ. A votre tour, reprenez 6 cartes.

FRONTIERES

1. VALMY : 20 septembre 1792. Gagnez 1 carte (pioche).
2. JEMMAPES : 6 novembre 1792. Gagnez 2 cartes (pioche).
3. VENDEE : 1793. Perdez 2 cartes (rebut).
4. NEERWINDEN : 18 mars 1793. Vous êtes blessé. Reculez en case 1 (Valmy).
5. PRISE DE TOULON PAR LES ANGLAIS : 22 août 1793. Prisonnier des Anglais, vous vous échappez en Guyane dont seul un double vous fera sortir (case 53).
6. CAPTURE DE LA FLOTTE HOLLANDAISE : 22 janvier 1795. Gagnez 3 cartes (pioche).
7. CAMPAGNE D'ITALIE : 1796-1797. Vous êtes tué à la prise du Pont d'Arcole. Jetez tout votre jeu. Retournez à la case Départ. A votre tour, prenez 6 nouvelles cartes.
8. Case obligatoire pour revenir des frontières. Gagnez 4 cartes (pioche), rendez-vous case 53 chez Mme de Staël.