

12+  
âge

30  
min.

3-6  
pers.



Subverti

# Révolution

Yoann Brogol

Subverti



Pour en savoir plus sur Révolution,  
rendez-vous sur [subverti.com/revolution/](https://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 :

<b>Nombre de camarades</b>	3	4	5	6
<b>Révolutionnaires</b>	2	3	3	4
<b>Réacs</b>	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



6

Camarades, le grand soir est arrivé.

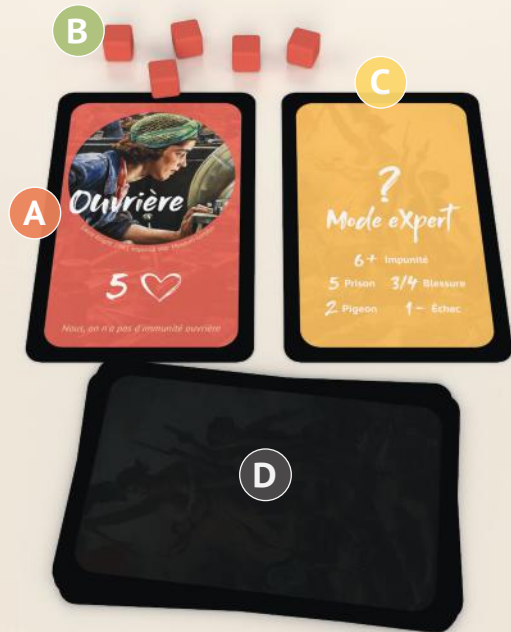
Partout, le **peuple** **A** se réveille et se soulève enfin. Rejoignez la Révolution, organisez-vous et renversez définitivement la **dictature** **B** en jouant au mieux vos cartes **actions** **C**.

La **répression** **D** ne se fera pas attendre. Vous risquez 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 ?

7

# 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**  et la **violence** . Pour le battre, vous devez additionner toutes les **attaques posées**  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** .
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/](http://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 Brogès*