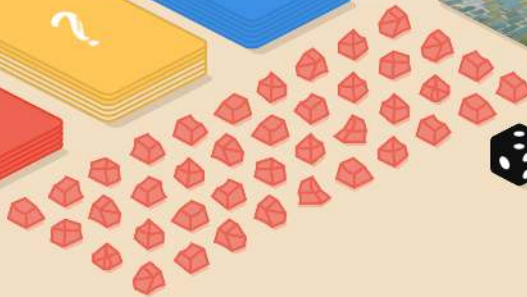
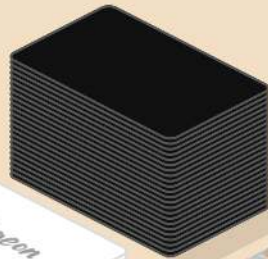




Révolution  
le jeu

# Matériel



La **Révolution** ne se fait jamais seul et surtout pas les mains vides. Réunissez **3** à **6** camarades, comptez **15** à **45** minutes et suivez ce guide !

Vous avez à votre disposition une boîte contenant un matériel ludique et subversif à ne pas mettre entre toutes les mains :

- **112 cartes**
  - **10 cartes camarades**
  - **12 cartes mode de jeu**
  - **12 cartes dictateurs**
  - **12 cartes Pigeons Déchaînés**
  - **66 cartes d'actions**
- **40 pions de vie**
- **1 plateau de prison**
- **1 dé de répression**
- **1 guide de jeu**

# Mode coopération

Il existe deux modes de jeu :

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

Pour vos premières parties afin d'apprendre les mécanismes ou pour s'amuser gentiment, il est fortement conseillé de jouer en mode *coopération*.

## But du jeu

Vous jouez tou-te-s ensemble contre la dictature. Vous pouvez parler 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

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 de la carte mode de jeu *expert* et sont distribués au hasard selon le tableau suivant :

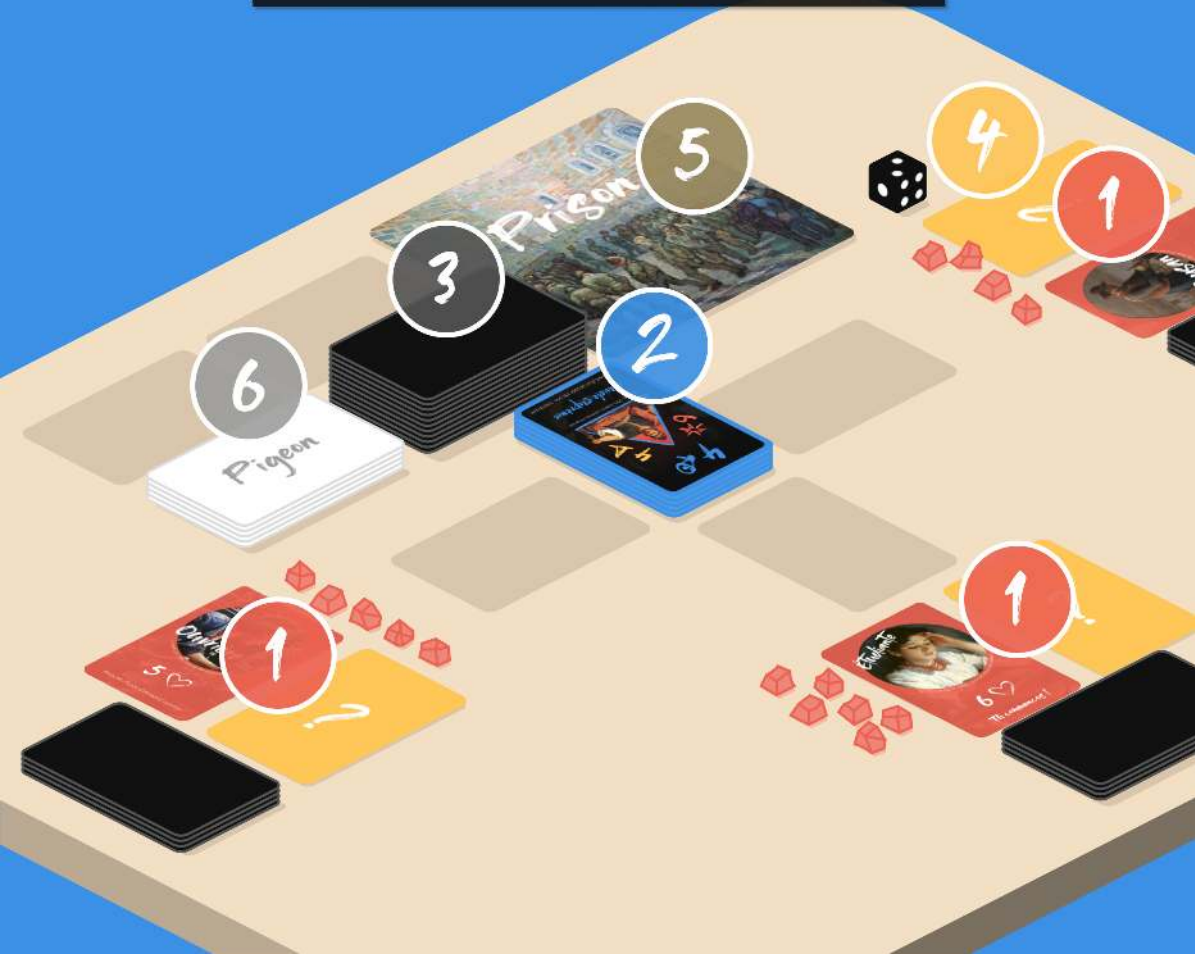
_____	<b>Nombre de camarades</b>	3	4	5	6	_____
_____	<b>Révolutionnaires</b>	2	3	3	4	_____
_____	<b>Réacs</b>	1	1	2	2	_____

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



Camarades, le **peuple** ① est à bout, l'heure de la Révolution a sonné ! Organisez-vous et renversez définitivement la **dictature** ② en jouant au mieux vos cartes **actions** ③.

La **répression** ④ ne se fera pas attendre. Vous passerez probablement un certain temps en **prison** ⑤.

Le **Pigeon déchaîné** ⑥, funeste machine médiatique du pouvoir sera impitoyable envers votre petit groupe.

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

# 1. 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.

*Il est interdit de montrer ses cartes actions à quiconque mais vous pouvez les décrire.*

## Qui commence ?

L'étudiante commence, à défaut c'est la dernière personne à avoir été en manif. Une fois son tour terminé, c'est à la personne située à sa gauche de jouer et ainsi de suite.



**Si tout le monde meurt, la Révolution échoue.**


# Prison

## 2. La dictature




Pour vaincre définitivement 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 :  
le **blocage** , la **violence**  et la **propagande** .

Pour le battre, vous devez additionner toutes les **attaques posées**  jusqu'à anéantir l'une de ses forces.

*Dans l'exemple nous sommes à 3/4 de blocage, 0/6 de violence et 1/4 de propagande.  
Une attaque réussie de 1 blocage supplémentaire suffirait donc pour le battre !*

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

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

 Voir chapitre 6

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

# 3. Les actions

E

F

A

C



B



D



## Déroulement d'un tour de jeu

1. Posez une carte **action** **A**
  - Une carte posée est une carte jouée ;
  - Les actions avec un « ou » imposent de choisir l'effet voulu à cette étape.
2. Lancez le **dé de répression** **B**
3. Modifiez le résultat du **dé** en cas de **bonus/malus** **C**
4. Appliquez la répression -> Voir chapitre 4
  - Attention cela peut faire échouer l'effet de l'action.
5. Appliquez l'**effet de l'action** **D**
  - Les effets les plus courants sont les attaques de **blocage** **A**, de **violence** ✳ et de **propagande** **D**, les autres effets sont explicités sur les cartes ;
  - Lorsque vous êtes seul-e en jeu, les votes n'ont plus d'effet.
6. Repiochez une **nouvelle action** **E**

## Action blanche

Une action sur fond blanc est un **joker** **F**. Il est jouable à tout moment sans lancer de dé. Son effet est immédiat puis il est défaussé. Il ne compte pas comme un tour mais fait quand même repiocher une carte action.

# 4. 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. Mettez votre carte camarade sur la prison. Défaussez toutes les cartes actions de votre main.

4

### Blessure

Action réussie mais vous perdez un pion de vie.

→ Détails chapitre 5

3

### Blessure

Action réussie mais vous perdez un pion de vie.

2

### Pigeon déchaîné

Action réussie mais vous lisez une carte Pigeon déchaîné.

1-

### Échec

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


→ Détails chapitre 6

# 5. La prison





## Aller en prison

En arrivant en prison, toutes les cartes actions de votre main sont confisquées et mises dans la **défausse des actions** .

*En mode **expert** il est interdit de fouiller la défausse mais on voit la dernière carte du tas.*

## Sortir de prison



Lorsque c'est votre tour, vous avez deux possibilités pour sortir :

– **Faire 5 ou + en lançant le dé** 

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

– **Ou, sacrifier l'une de vos vies** 

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

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

## Tout le monde en prison

Si tout le monde est en prison, vous n'avez qu'un seul tour pour qu'au moins une personne sorte. **Sinon, la Révolution échoue !**

# 6. Le Pigeon déchainé



A



B



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 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 lance un **Pigeon déchaîné** dans un ultime acte d'ignominie. La **force spéciale** se reconnaît facilement, elle est au-dessus du dictateur, indiquée par la pointe du triangle.

Par exemple, la force spéciale du Guide suprême est la **propagande** .

*Bonne chance camarades !*



FINANCÉ

AVEC

Succès

SUR

ulule

# Un peu d'histoire

Né il y a 10 ans, **Révolution le jeu** 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 n'en faut pas plus, je me remets au travail avec l'idée d'en faire un **jeu de société** !

## Une chouette histoire

Le 18 septembre 2018 après des centaines de parties tests et une dizaine de versions différentes, je lance la campagne de sociofinancement sur **Ulule**.

L'objectif initial 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** !

*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**, une maison d'édition indépendante dont le premier objectif est cette réédition de **Révolution le jeu** fabriquée en France et publiée à un millier d'exemplaires.

### **Une histoire de l'art**

**Révolution le jeu** c'est aussi une ambiance historique à travers les **100 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 Brogol



Subverti.com