

# SERIOUS GAME – RÉVOLUTIONS FRANCE 1820-1880

## INCARNER LES ORLÉANISTES !

### ORLÉANISTES *Une leçon*

et son application dans le jeu

#### UN NOUVEL ÉQUILIBRE ENTRE MONARCHIE ET LIBÉRALISME.

«L'esprit de révolution, l'esprit d'insurrection est un esprit radicalement contraire à la liberté».

François Guizot, ministre de Louis Philippe

#### La France sous la Restauration

En 1820, la France compte 30 millions d'habitants. Hors Paris qui approche les 800 000 âmes, le royaume demeure un pays rural qui évolue lentement.

L'horizon quotidien des Français est d'abord un village, mais un vaste mouvement de modernisation commence d'intégrer les populations à la vie politique.

Dans ce même temps, capitalisme et industrialisation accentuent l'instabilité de la société.

Entre traditionalisme, libéralisme et socialisme, différentes idéologies s'établissent. Ces courants de pensées sont interprétées par les cinq factions du jeu.

#### QUI SONT LES ORLÉANISTES ?

La Révolution de 1830 porte la branche libérale des monarchistes au pouvoir. Elle rejette aussi bien le monarque de droit divin que la "tyrannie de la majorité".

Ancrés dans l'élite des notables, les Orléanistes se méfient du suffrage universel et des masses.

Favorables à un régime représentatif, ils revendiquent l'héritage libéral de la Révolution française et notamment l'égalité civile.

C'est sous la monarchie de Juillet (1830-1848) que s'installe une culture parlementaire en France.

Après 1848, les Orléanistes se rapprochent des conservateurs sociaux.

#### IDÉAUX POLITIQUES

**Monarchie constitutionnelle**  
Vous êtes attaché à la figure d'un Roi et à l'État de droit. Louis Philippe, roi-citoyen, incarne cette conception.

**Régime représentatif limité par le suffrage censitaire**  
Pas de souveraineté populaire mais, comme le disait Guizot, une «souveraineté de la raison». Dans votre logique politique, seuls les riches propriétaires votent et sont éligibles.

**Intégration mesurée de l'héritage de 1789**  
Votre monarchie est un jeu d'équilibre : un équilibre des pouvoirs entre la chambre et l'exécutif ; un équilibre entre le régime censitaire et l'égalité juridique du code civil.

**ATOUT 1 - La société des notables.** Anciens et nouveaux châtelains, ces conservateurs possèdent le pouvoir local. Vous appuyez sur cette clientèle pour contrôler le vote des populations et limiter leur émancipation.

**ATOUT 2 - Romantisme**  
Dans les années 1820, le Romantisme, principal mouvement culturel, bascule de votre côté. Vous mobilisez les grands artistes de ce temps pour défendre votre projet politique.

**BASTION- Catholicisme social.** L'Église conserve une grande emprise sur les Français. Elle est dans l'État et ses prêtres parcourent les moindres villages. Sa doctrine renouvelée vous permet de convertir des fidèles à votre cause.

#### CONSEILS STRATÉGIQUES

Vous commencez la partie comme allié du pouvoir. Parlementaire et flexible, vous pouvez vous adapter mais méfiez-vous des révolutions...

° Gardez le contrôle sur les **NOTABLES**, ils sont votre réserve de voix et de ravitaillement pendant toute la partie.

° Contrôlez les électeurs qui apportent le plus de voix pour vous garantir la 1<sup>ère</sup> ou la 2<sup>ème</sup> place à l'Assemblée. **PAYSANS** et **CLERGÉ** sont vos cibles secondaires.

° Votre score dépend en grande partie des suffrages obtenus. Utilisez votre influence politique élevée pour « acheter » des PV. Financez ces actions avec des joueurs aux scores plus faibles.

° Devenez l'allié nécessaire de tout pouvoir en place. Soyez un médiateur efficace pour éviter les révolutions qui vous empêchent de bénéficier des PV liés aux suffrages.

° Vos tables d'État vous permettent des alliances ciblées avec toutes les autres factions. Placez-vous au centre d'un jeu de bascule parlementaire et remportez la partie !



- 1 Deux ATOUTS procurent des avantages aux ORLÉANISTES si certaines conditions sont remplies.
- 2 Le BASTION des ORLÉANISTES. Un super pouvoir utilisable 1 fois/ tour et 3 fois au cours de la partie. Choisissez le bon moment et la bonne stratégie !
- 3 Le tableau présente les gains comparés des différentes factions pour chaque objectif. Les POINTS DE VICTOIRE (PV) de toutes les factions. Observez vos objectifs et ceux des autres factions. Découvrez qui seront vos alliés potentiels et vos ennemis jurés !
- 4 Les coûts et les explications des différentes ACTIONS LÉGISLATIVES (AL). Vous devrez convaincre une ou plusieurs factions de se joindre à vous pour les « voter ».

### ORLÉANISTES

**1 SOCIÉTÉ DES NOTABLES**

NOTABLES. LORS DE LA PHASE 1 :  
Si votre influence est de 2 ou 3, prenez une carte de valeur 1.  
Si votre influence est de 4 ou 5, prenez une carte de valeur 2.  
Si votre influence est de 6, prenez une carte de valeur 3.

2 + 1 4 + 2 + 3

**1 ROMANTISME**

LORS DE LA PHASE 1 : Si l'exécutif est détenu par :  
Les «**BONAPARTISTES**», prenez une carte de valeur 1.  
Les «**RÉPUBLICAINS**», prenez une carte de valeur 2.  
Les «**SOCIALISTES**», prenez une carte de valeur 3.  
DE PLUS, prenez une influence politique

BONAPARTISTES + 1 RÉPUBLICAINS + 2 SOCIALISTES + 3

**2 CATHOLICISME SOCIAL**

LORS DE LA PHASE 3 :  
Après révélation des mises, prenez une carte de valeur 1 à un autre joueur qui s'ajoute à votre mise, l'ordre est ajusté. Le joueur ciblé perd un PV, vous gagnez un PV.

3 2 1 0

**3**

FORME DE L'ÉTAT	1	2	3	4	5
MONARCHIE	3	4	2	0	0
RÉPUBLIQUE	0	0	2	4	3
FÉDÉRATION	3	0	0	1	3

  

SOUVERAINÉTÉ NATIONALE	1	2	3	4	5
CENSITAIRE	3	4	0	0	0
PLÉBISCITAIRE	1	4	4	1	1
REPRÉSENTATIVE	3	1	2	4	2
DIRECTE	0	0	0	2	4

  

DROITS ET LIBERTÉS	1	2	3	4	5
ORDRE MORAL	3	4	1	0	0
CODE CIVIL	3	2	4	2	1
LIBERTÉS	1	1	1	4	3
DROITS SOCIAUX	0	0	2	2	4

  

EXÉCUTIF	1	2	3	4	5
	2	3	3	2	2

**4**

**ACTIONS LÉGISLATIVES**

	9	LOIS CONSTITUTIONNELLES Déplacez d'une case le disque « <b>FORME DE L'ÉTAT</b> »
	7	LOIS CONSTITUTIONNELLES Déplacez d'une case le disque « <b>SOUVERAINÉTÉ NATIONALE</b> »
	6	MOTION DE CENSURE Prenez le contrôle du « <b>POUVOIR EXÉCUTIF</b> »
	2/6	LÉGISLATION CIVILE Déplacez d'une case (21P) ou de deux cases (61P) Le disque « <b>DROITS ET LIBERTÉS</b> »
	2/5	ÉLOQUENCE PUBLIQUE Gagnez immédiatement UN PV (21P) ou DEUX PV (51P)
	2/4	CLIENTÉLISME ÉLECTORAL Avancez d'une case (21P) ou de deux cases (41P) votre disque sur une zone SOCIÉTÉ
	1/4	MANIPULATION DE L'OPINION Déplacez d'une case (11P) ou de deux cases (41P) le disque « <b>TENSIONS SOCIALES</b> »