

# SERIOUS GAME – RÉVOLUTIONS FRANCE 1820-1880

## INCARNER LES RÉPUBLICAINS !

### RÉPUBLICAINS *Une leçon*

*et son application dans le jeu*

#### LES «BLEUS», UNE TRADITION SOCIALE ET LIBÉRALE.

« La Révolution est terminée. Nous l'avons terminée. La République n'est plus un parti. La République c'est la France ».

Léon Gambetta, discours à l'Assemblée, 1880

#### 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 interprétés par les cinq factions du jeu.

#### QUI SONT LES RÉPUBLICAINS ?

De 1818 à 1848, la faction, clandestine, rassemble socialistes et républicains dans le souvenir de la Grande Révolution.

Ils s'opposent ensemble à la monarchie autoritaire et au suffrage censitaire. En 1848, la faction rassemblent des libéraux.

Pour eux, la République doit être le règne de la loi et le rejet de la violence ; ils se séparent alors des socialistes.

Entre 1852 et 1870, ils forgent leurs convictions démocratiques contre le 2nd empire. Ils réclament une assemblée qui incarne le peuple souverain.

Militants de l'instruction universelle et des libertés publiques, ils préparent, en France, l'avènement d'une société démocratique.

#### IDÉAUX POLITIQUES

**République**  
Le souvenir de la Révolution et ses symboles sont votre mythe d'origine. Pour vous, la République c'est d'abord l'expression aboutie de la souveraineté de la Nation.

**Régime représentatif**  
Vous réclamez le suffrage universel masculin. Votre gouvernement idéal a pour cœur l'Assemblée nationale qui incarne le peuple souverain.

**Libertés individuelles et collectives**  
Vous appelez à l'avant-garde de libertés publiques pour toute la société. Vous êtes à l'avant-poste de la conquête progressive des libertés de conscience, d'opinion, de la presse et d'association politique.

**ATOUT 1** - campagne des banquets. A travers divers manifestations et institutions, vous diffusez une culture démocratique dans la population. Vous guidez la société vers les libertés et le progrès social.

**ATOUT 2** - Meetings et la culture du débat. Grâce à la presse, vous accompagnez l'opinion publique en formation. Vos attaques idéologiques et électorales sont redoutées par vos adversaires.

**BASTION** - Sociétés secrètes et maçonniques. Vous avez gagné à votre cause de nombreuses institutions stratégiques : barreau de Paris, Chambre de commerce, Université, loges maçonniques... Ces milieux vous procurent des cadres très efficaces.

#### CONSEILS STRATÉGIQUES

Vous commencez dans l'opposition mais le temps joue en votre faveur. Vous devrez imposer aux autres votre rythme entre action parlementaire et révolutionnaire.

° Votre avantage médiatique vous rend efficace sur les barricades, sur les bancs du parlement et au gouvernement. Entretenez-le pour soutenir ou contenir une insurrection et bénéficiez de voix.

° Les Socialistes sont vos alliés mais vous n'avez pas toujours les mêmes priorités. Vos buts sont : établir la **RÉPUBLIQUE** et un régime **REPRESENTATIF**.

° Si les conservateurs s'accrochent trop longtemps au pouvoir, n'hésitez pas à prendre la tête d'une insurrection. Fédérez des alliés contre une monarchie intransigente.

° Une fois la République installée, devenez la clef de voûte d'un compromis face aux Ultras et aux Socialistes.

° Votre **BASTION** est un avantage parlementaire sans égal. Si aucune insurrection n'est en vue, utilisez-le pour devenir majoritaire à la Chambre.



- 1 Deux ATOUTS procurent des avantages aux RÉPUBLICAINS si certaines conditions sont remplies.
- 2 Le BASTION des RÉPUBLICAINS. 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 ».

### RÉPUBLICAINS

#### 1 PATERNALISME

**DROITS ET LIBERTÉS. LORS DE LA PHASE 1 :**  
Si le disque des «DROITS ET LIBERTÉS» indique : «CODE CIVIL», prenez une carte de valeur 1.  
«ORDRE MORAL», prenez une carte de valeur 3.



+ 1



+ 3

#### 1 MEETING ET CULTURE DU DÉBAT

**MÉDIAS. 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.



+ 1



+ 2



+ 3

#### 2 SOCIÉTÉS SECRÈTES ET MAÇONNERIE

**LORS DE LA PHASE 3 :** Après résolution de l'ensemble des mises, sur une zone **SOCIÉTÉ**, reculez le disque d'influence d'un adversaire d'une case, puis avancez votre disque d'influence d'une case.

3

2

1

0



#### FORME DE L'ÉTAT

MONARCHIE	0	0	2	3	4
RÉPUBLIQUE	4	3	2	0	0
FÉDÉRATION	1	3	0	3	0

#### SOUVERAINÉTÉ NATIONALE

CENSITAIRE	0	0	0	3	4
PLÉBISCITAIRE	1	1	4	1	4
REPRÉSENTATIVE	4	2	2	3	1
DIRECTE	2	4	0	0	0

#### DROITS ET LIBERTÉS

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

#### EXÉCUTIF

	2	2	3	2	3
--	---	---	---	---	---

#### ACTIONS LÉGISLATIVES

	9	LOIS CONSTITUTIONNELLES Déplacez d'une case le disque «FORME DE L'ÉTAT»
	7	LOIS CONSTITUTIONNELLES Déplacez d'une case le disque «SOUVERAINÉTÉ NATIONALE»
	6	MOTION DE CENSURE Prenez le contrôle du «POUVOIR EXÉCUTIF»
	2/6	LÉGISLATION CIVILE Déplacez d'une case (21P) ou de deux cases (61P) Le disque «DROITS ET LIBERTÉS»
	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 «TENSIONS SOCIALES»