

INCARNER LES SOCIALISTES !

SOCIALISTES Une leçon

et son application dans le jeu

LES «DÉMOC-SOCS», UNE TRADITION LIBÉRALE ET SOCIALE.

Le véritable révolutionnaire est essentiellement libéral; il ne s'agit pas de supprimer la liberté individuelle mais de la socialiser"

Proudhon, *Le peuple*, 3 décembre 1849

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 SOCIALISTES ?

Les premiers socialismes naissent autour des années 1830-1840. L'échec des complots et des insurrections les amène à chercher une autre voie pour changer la société.

Grands orateurs, ils bénéficient d'une large popularité en milieu ouvrier. Ils désirent achever l'œuvre révolutionnaire commencée en 1789 et s'identifient à la République progressiste.

Réformistes ou révolutionnaires, les socialistes veulent égaliser les conditions sociales et se séparent des républicains en 1848. Pousser à la réforme sous pression de la rue ? Conquérir le pouvoir par la force ? Les socialistes doivent choisir leur voie pour remporter la partie.

IDÉAUX POLITIQUES

République
Le souvenir des Montagnards et de ceux de 93 sont vos références communes.

Régime représentatif
Dans vos expériences pratiques et dans vos théories politiques, vous inventez les cadres d'une autogestion et d'une auto-administration. Vous pensez une société où les citoyens participent à une législation directe et exercent un contrôle sur les élus.

Aspirations égalitaires et sociales.
Votre sociale démocratie recherche un compromis entre propriété et communauté. Votre valeur première est l'Égalité. Elle doit garantir la liberté et l'émancipation des dominés.

ATOUT 1 - Tradition de chants révolutionnaires.
Vous militez pour l'accès à la musique dans les « classes industrielles et ouvrières ». Vous concevez la chanson comme un outil d'éducation populaire, de propagande idéologique et d'identité militante.

ATOUT 2 - Mutualisme et syndicalisme.
En contact avec les syndicats britanniques, vous organisez de multiples lieux d'action ouvrière. Ces expériences ont une grande portée auprès des classes populaires et des intellectuels.

BASTION - Peuple Parisien
Les ouvriers représentent près du tiers des Parisiens en 1848. Vous pouvez mobiliser ce peuple prompt à dresser des barricades et à chasser son Roi.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Vous êtes les républicains extrêmes, une menace permanente pour tout gouvernement qui vous négligerait.

° Les deux premiers tours de jeu seront éprouvants. Ne vous découragez pas. À partir du tour 3, alors que les autres factions s'essoufflent, vous disposerez d'un ravitaillement puissant et stable.

° Relativement isolé en début de partie, votre alliance avec le républicain est une question de survie.

° Vous possédez un contrôle direct sur les Tensions sociales. N'hésitez pas à l'utiliser pour accéder au pouvoir ou forcer ce dernier à faire des concessions.

° Une stratégie révolutionnaire peut être payante dès le premier tour en cumulant de fortes mises sur les **CHANSONS** et les **TENSIONS SOCIALES**.

° La conquête d'un électorat est une stratégie de long terme. Investissez de manière ciblée pour constituer un capital.

° La **FÉDÉRATION** et la **DÉMOCRATIE DIRECTE** vous permettent de faire la différence avec vos alliés.

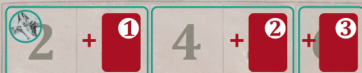


- 1 Deux ATOUTS procurent des avantages aux SOCIALISTES si certaines conditions sont remplies.
- 2 Le BASTION des SOCIALISTES. Un super pouvoir utilisable **1 fois/ tour et 3 fois au cours de la partie**. Choisissez le bon moment et la bonne stratégie !
- 3 Le tableau présente les gains comparés des 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 ».

SOCIALISTES

1 TRADITION ET CHANTS RÉVOLUTIONNAIRES

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



1 MUTUALISME ET SYNDICALISME

OUVRIERS. LORS DE LA PHASE 1 :
Si votre influence est 2 ou 3, prenez une carte de valeur 1.
Si votre influence est 4 ou 5, prenez une carte de valeur 2.
Si votre influence est 6, prenez une carte de valeur 3.
DE PLUS, si votre influence est ≥ 4, gagnez un PV.



2 PEUPLE PARISIEN

LORS DE LA PHASE 3 : Vous pouvez faire avancer ou reculer les **TENSIONS SOCIALES** de 3 cases.
LORS DE LA PHASE 4 :
Gagnez 4 points de force pendant la **GUERRE CIVILE**.



3

FORME DE L'ÉTAT

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

SOUVERAINÉTÉ NATIONALE

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

DROITS ET LIBERTÉS

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

EXÉCUTIF

EXÉCUTIF	2	2	3	2	3
----------	---	---	---	---	---

4

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 (2IP) ou de deux cases (6IP) le disque « DROITS ET LIBERTÉS »
	2/5	ÉLOQUENCE PUBLIQUE Gagnez immédiatement un PV (2IP) ou deux PV (5IP)
	2/4	CLIENTÉLISME ÉLECTORAL Avancez d'une case (2IP) ou de deux cases (4IP) votre disque sur une zone SOCIÉTÉ
	1/4	MANIPULATION DE L'OPINION Déplacez d'une case (1IP) ou de deux cases (4IP) le disque « TENSIONS SOCIALES »