

SERIOUS GAME – RÉVOLUTIONS FRANCE 1820-1880

INCARNER LES MONARCHISTES ULTRAS !

ULTRAS

Une leçon

et son application dans le jeu

LE TRÔNE ET L'AUTEL : EFFACER LA RÉVOLUTION ?

« Le temps des rois est passé. On a beau leur chanter des hymnes et leur offrir de l'encens, ce ne sont que des morts sur des lits de parade ».

Chateaubriand, Mémoires d'Outre-tombe, 1848.

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 ULTRAS ?

Après 1815 les deux frères de Louis XVI se succèdent sur le trône. Profondément contre-révolutionnaires, ils tentent de restaurer une monarchie autoritaire. Ils s'appuient sur la vieille aristocratie et des forces populaires.

Après 1830, ils sont minoritaires mais stables et leur mouvement est bien structuré. En dessous du prince prétendant, le « comité de Paris » contrôle les comités locaux qui organisent les élections et s'occupent de propagande.

L'échec du soulèvement de la duchesse de Berry en 1832 oblige les Ultras à abandonner l'idée d'une conquête du pouvoir par la force. Ils entrent dans le jeu parlementaire et évoluent vers l'appel au peuple pour restaurer la monarchie.

IDÉAUX POLITIQUES

Monarchie limitée
Une monarchie absolue n'est plus possible mais vous n'acceptez pas la souveraineté de la Nation. Vous essayez de réduire le plus possible les héritages de la Révolution.

Ordre moral
Votre projet de société est basé sur les hiérarchies et les valeurs traditionnelles. En 1848, vous rejoignez le « parti de l'Ordre » qui se réclame de trois principes : la Religion, la Famille, la Propriété.

Dé-révolution de la société.
Appuyée sur un catholicisme de combat, vous souhaitez rétablir un ordre chrétien et divin basé sur l'obéissance. Le trône allié à l'autel pourront-ils expier les crimes de la Révolution ?

ATOUT 1 - Ultramontains
Vous êtes un fervent soutien pour le Pape et l'Église catholique. En contre-partie, vous bénéficiez de l'appui de cette institution, première force politique et sociale.

ATOUT 2 - Légitimistes
Vous vous pensez comme les héritiers d'une dynastie presque millénaire, quasi propriétaire du royaume. Cette légitimité peut mobiliser la vieille noblesse mais aussi une partie du peuple attachée à la tradition.

BASTION - Sainte Alliance
En 1815, l'empereur d'Autriche, le roi de Prusse et le Tsar de Russie s'allient contre les mouvements libéraux et nationaux européens. Vous avez rejoint cette alliance contre-révolutionnaire.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Vous commencez la partie avec des avantages considérables : pouvoir **EXÉCUTIF**, influence sociale importante et tables d'État quasi-conformes à votre idéal.

- ° Le premier tour sera facile mais préparez-vous à perdre peu à peu du terrain.
- ° Deux options. Ne cédez rien et accumulez le maximum de **PV** en début de partie. **OU** Abandonnez progressivement certaines positions pour rester au pouvoir le plus longtemps possible.
- ° Gardez le contrôle du **CLERGÉ**. Il vous procure points de victoire, influence politique et ravitaillement supplémentaire.
- ° Orléanistes et bonapartistes sont vos alliés potentiels mais n'hésitez pas à basculer opportunément de l'un à l'autre pour modérer leurs scores et les maintenir sous contrôle.
- ° Votre ravitaillement est limité. Anticipez le moment où votre régime n'est plus tenable et abandonnez-le sans perdre de forces dans une cause perdue.
- ° Vos atouts et votre **BASTION** vous permettent de reconstituez votre influence dans l'opposition pour préparer une contrerévolution. Choisissez le bon allié, le bon moment, et jetez toutes vos forces dans la bataille !

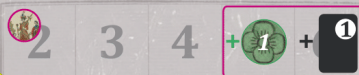


- 1 Deux ATOUTS procurent des avantages aux ULTRAS si certaines conditions sont remplies.
- 2 Le BASTION des ULTRAS. Un super pouvoir utilisable 1 fois/ tour et 3 fois au cours de la partie. Choisissez le bon moment et la bonne stratégie !
- 3 Le tableau présente les gains comparés des différentes factions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

ULTRAS

1 ULTRAMONTAINS

CLERGÉ. LORS DE LA PHASE 1 : Si votre influence sur le «CLERGÉ» est de 5 ou 6, prenez une carte de valeur 1 et gagnez un PV



1 LÉGITIMISTES

LORS DE LA PHASE 1 : Si la forme de l'état est : «FÉDÉRATION», prenez une carte de valeur 1. «RÉPUBLIQUE», prenez une carte de valeur 2.
LORS DE LA PHASE 4 : Une fois dans la partie, si les ULTRAS sont insurgés, ils peuvent devenir «1^{er} INSURGÉS»



2 SAINTE ALLIANCE 1815-1848

LORS DE LA PHASE 1 : Prenez la carte «METTERNICH» (valeur 4). PUIS, Vous choisissez ; RÉPUBLICAINS ou SOCIALISTES prennent une carte de valeur 1.



3 FORME DE L'ÉTAT

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

SOUVERAINÉTÉ NATIONALE

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

DROITS ET LIBERTÉS

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

EXÉCUTIF

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

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»