

REVOLUTION!

Enchérissez pour la Puissance

Le pays est en ébullition à cause des intrigues et des désordres. Le peuple réclame le changement. La révolution arrive. Quand le vieux régime tombera, qui aura le soutien du peuple ?

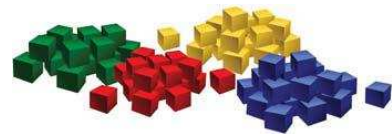
Vous n'êtes pas en train de démarrer la révolution. Vous allez juste vous assurer que vous serez au top quand elle sera terminée. Par tous les moyens nécessaires.

Corrompez-vous un magistrat ? Imprimez-vous des pamphlets pour enflammer la foule ? Menacez-vous un bellâtre noble par la force ? Ferez-vous du chantage à un prêtre respecté ? Ils peuvent tout vous aider si votre persuasion est suffisante. Mais leurs fidélités se déplacent avec le vent. Vos rivaux font aussi des enchères pour ce même soutien.

Louez des espions. Recrutez des dirigeants. Persuadez les commerçants que leur meilleur intérêt est avec vous. Longtemps avant que les tirs ne commencent, vous pouvez gagner la révolution.

Les cubes influence

A chaque fois que vous gagnez de l'influence dans un secteur, vous



placerez un de vos cubes sur une case vide de ce secteur. Si toutes les cases d'un secteur sont pleines, plus aucun cube ne peut y être placé. Même quand un secteur est plein, les cubes influence peuvent être échangés - voir *l'espion et l'apothicaire*.

Il y a 25 cubes de chaque couleur.

Composants et Préparation

On peut jouer à trois ou quatre. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau d'enchères, l'écran d'enchères, les cubes influence et le marqueur de points (PV) de cette couleur. Placez les marqueurs de points le côté "bombe" face visible sur le point d'exclamation en haut à gauche du plateau.



Le plateau de jeu

Le plateau de jeu comporte deux éléments importants.

La piste de soutien (PV) se trouve au bord. Votre score est le soutien global que votre faction a reçu dans la ville en proie au trouble. Ces PV ne peuvent jamais être perdus. Si vos PV atteignent 99, retourner votre marqueur le côté 100 face visible et continuez à scorer.

Le plateau montre également sept "secteurs" différents de la ville, représentant différents types de puissance politique. Par exemple, la cathédrale représente la puissance religieuse et la forteresse représente la puissance militaire. Chaque secteur a de 5 à 8 cases blanches pour des cubes influence (voir ci-dessous). Le contrôle d'un secteur à la fin de la partie vous donnera du soutien supplémentaire.



Revolution ! – Règles

Le plateau d'enchères

Chaque joueur possède son propre plateau d'enchères divisé en cases. Chaque case représente une personne influente qui peut aider votre cause... et montre les avantages que la personne vous donnera si vous la gagnez. Aucun de ces personnages ne reste cependant acheté de façon permanente. Vous utiliserez le plateau d'enchères à chaque manche.



L'écran

Votre écran empêche les autres joueurs de voir vos enchères avant qu'elles ne soient révélées.



Jetons

Il y a trois types de jetons. Vous les placerez sur le plateau d'enchères pour indiquer quelle sorte de persuasion vous appliquez à chacun des personnages. Du plus fort au plus faible, les jetons sont :



Force



Chantage



Or

Chaque joueur commence la partie avec une Force, un Chantage et trois Ors. Le reste des jetons compose la réserve. Il y a 32 Ors, 12 Chantages et 12 Forces.

Manches

La partie est jouée en manches. Chaque manche a quatre phases. Tous les joueurs agissent simultanément dans chaque phase. Il n'y a pas de "tour". Les phases sont :

1. Espionnage
2. Enchères
3. Résolution
4. Patronage



1. Espionnage

La ville est pleine d'espions, ainsi chacun connaît quelles ressources ses rivaux ont.

Au début de la manche, chaque joueur doit montrer les jetons avec lesquelles il commence.

Connaitre les possibilités de vos adversaires vous aidera à planifier votre propre stratégie.

2. Enchères

Pendant la phase d'enchères, chaque joueur cache son plateau d'enchères derrière son écran et place ses jetons en secret. Chaque type de jeton représente un type différent de "persuasion" à utiliser contre la structure des puissances de la ville.

La Force bat tout. Une Force battra n'importe quelle quantité de Chantage ou d'Or. Le Chantage est le deuxième jeton le plus fort. Un Chantage battra n'importe quelle quantité d'Or. L'Or ne gagne que si ni aucune Force ni aucun Chantage ne sont présents.

Enchères illégales

Il y a deux manières de faire des enchères illégales.

- Un joueur pourrait enchérir un jeton sur un personnage qui est immunisé contre cette forme de persuasion. Des jetons rouges ne peuvent pas être joués sur un personnage avec un fond rouge et des jetons noirs ne peuvent pas être joués sur un personnage avec un fond noir. Les jetons illégaux sont enlevés mais il n'y a aucune autre pénalité. Si vos jetons restants font l'enchère la plus forte, vous gagnez quand même.



- Un joueur pourrait également accidentellement enchérir sur trop de personnages. Seules les six premières enchères (voir *résolution*) sont évaluées. Les autres ne comptent pas et sont défaussées sans effet.



Revolution ! – Règles

Si les jetons les plus forts d'une enchère sont de la même sorte, regardez leurs nombres. Deux Forces battent une Force, trois Forces battent deux Forces etc.

Si les jetons les plus forts d'une enchère sont de la même sorte et du même nombre, regardez les jetons du dessous. Par exemple, une Force et un Chantage battent une Force. Un Chantage et trois Ors battent un Chantage et deux Ors etc.

Vous devez utiliser tous vos jetons à chaque manche mais vous ne pouvez pas enchérir sur plus de six personnages par manche.

Chaque jeton ne peut pas être utilisé pour enchérir sur chaque personnage ! Par exemple, le Général est immunisé contre la Force. Le plateau d'enchères montre quel type de persuasion fonctionnera sur chaque personnage. Si une case est rouge, vous ne pouvez pas enchérir de jetons rouges dessus. Si une case est noire, vous ne pouvez pas enchérir de jetons noirs dessus.

Quand vous fini d'enchérir, levez une main. Quand tous les joueurs sont prêts, les écrans sont enlevés.

3. Résolution

Avec les écrans mis de côté, chaque joueur peut voir toutes les enchères. Maintenant chaque enchère est évaluée.

Résolvez chaque rangée de personnages de gauche à droite puis descendez à la prochaine rangée.

Ainsi, le Général, dans le coin en haut à gauche du plateau d'enchères, est toujours le premier personnage évalué, et le mercenaire toujours le dernier.

Le plus haut enchérisseur gagne (voir *Enchères*). Le gagnant prend immédiatement les avantages accordés par ce personnage (voir *Gagner une enchère* ci-dessous). S'il y a égalité, *personne ne gagne*. Et si personne ne gagne sur un personnage, personne n'obtient les avantages du personnage pour cette manche.

Après qu'un personnage est évalué, et indépendamment des résultats, chaque joueur enlève tous les jetons dépensés sur ce personnage. Mettez les jetons enlevés dans la réserve. A la fin de la manche, aucun jeton ne reste sur le plateau d'enchères de chaque joueur.

Gagner une enchère

Le gain d'un personnage peut vous apporter différents genres d'aide.

- Si le personnage vous accorde du soutien (*support*), déplacez votre marqueur de PV du même nombre de cases sur la piste de soutien.
- Si le personnage vous accorde des *jetons*, prenez-les de la réserve et placez-les de côté pour la prochaine manche. Ne les mélangez pas avec les jetons que vous avez sur le plateau d'enchères.
- Si le personnage vous accorde de l'*influence*, placez un de vos cubes influence dans le secteur correspondant du plateau de jeu. Si toutes les cases de ce secteur sont déjà pleines, vous ne placez aucun cube.
- L'espion (*Spy*) et l'apothicaire (*Apothecary*) affectent les cubes déjà sur le plateau (voir *Espion et Apothicaire*).

4. Patronage

Après que toutes les enchères ont été résolues, vérifiez le nombre de jetons que chaque joueur possède. Chaque joueur avec moins de cinq jetons (indépendamment du type) prend suffisamment de pièces d'Or de la réserve pour amener son total à cinq. Vous n'obtenez jamais de Force ou de Chantage pendant la phase de patronage. La seule manière d'obtenir ces jetons est en gagnant des enchères de personnages. Vos patrons secrets ne vous donneront que de l'or et seulement quand vous en aurez vraiment besoin !

Après la phase de patronage, une nouvelle manche commence.



Fin de la partie

La partie est terminée quand toutes les cases d'influence du plateau sont remplies à la fin d'une phase de résolution. Les joueurs marquent maintenant des PV supplémentaires pour les secteurs qu'ils contrôlent et pour les jetons qu'ils ont gagnés pendant la dernière manche.

- *Jetons* : Chaque Force donne 5 PV, chaque Chantage 3 PV et chaque Or 1 PV.

- *Secteurs* : Chaque secteur accorde un grand bonus au joueur qui y possède le plus d'influence. Il n'est pas nécessaire d'avoir la majorité des cases, juste le *plus*. Si un secteur est à égalité, personne ne gagne de PV.

Exemple A : La cathédrale a sept cases. Rouge et vert ont chacun deux cubes influence, mais bleu en a trois. Bleu gagne 35 PV.



Exemple A



Exemple B

Exemple B : Rouge et bleu ont chacun trois cubes influence et vert en a un. Le secteurs a des ex-aequo et personne ne gagne de PV.

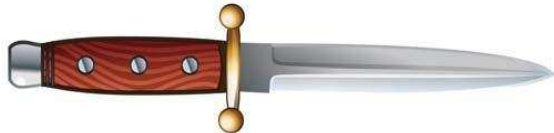
Le gagnant est le joueur avec le plus de PV.

Revolution ! – Règles

Espion et Apothicaire

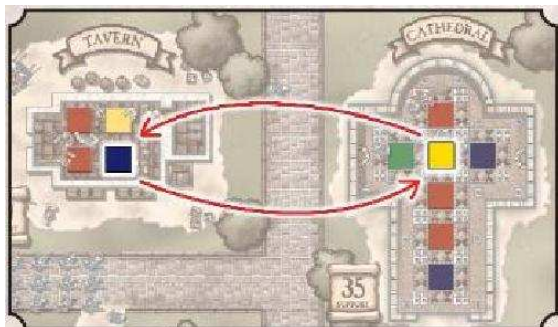
L'espion et l'apothicaire peuvent être les deux personnages les plus puissants s'ils sont utilisés correctement. Ils sont la seule manière de changer les positions des cubes sur le plateau ou modifier l'équilibre des forces dans un secteur une fois que les cases sont pleines.

Le gain de l'espion vous permet de prendre une case influence à un autre joueur. L'espion est également la seule manière de réduire le niveau total d'influence d'un joueur sur le plateau.



Plus il y a de cases influence remplies, plus l'apothicaire devient fort. Dans les premières manches, il peut sembler peu intéressant d'échanger des cubes influence, mais plus tard dans la partie, vous pouvez vous aider vous-même et blesser vos rivaux avec un échange soigneusement prévu.

Rappelez-vous que vous n'êtes pas obligé de déplacer vos propres cubes avec l'apothicaire.



Dans l'exemple ci-dessus, rouge a échangé une des pièces de bleu dans la cathédrale contre une des pièces de jaune dans la taverne. Maintenant rouge a le plus de cubes dans la cathédrale et également dans la taverne.

Conseils et astuces

Ne sous-estimez pas l'importance de l'imprimeur, car l'appui populaire est finalement la clef à la victoire.

Faites attention aux personnages pour lesquels les autres joueurs se battent. Enchérissez sur ceux qui sont négligés. Peut-être vous pouvez en recruter à bon marché.

Si vous commencez une manche avec seulement de l'or, vous avez quand même des options. Il y a deux personnages sur le plateau d'enchères qui ne prennent que de l'or. Et vous pouvez toujours répartir votre or sur le plateau et espérez être chanceux.

Les personnages peuvent valoir une enchère même lorsque les secteurs qu'ils influencent sont déjà pleins. Si vous pouvez recruter *n'importe* quel personnage pour un or, vous avez fait une affaire.

Règles optionnelles

Remboursement des enchères

Les règles standard supposent que chaque personnage empoche chaque paiement illicite qui lui est offert et ne rembourse jamais. Que se passerait-il si vous lui dites que vous le paierez seulement quand vous verrez les résultats ? Les enchères *gagnantes* vont toujours à la banque, mais les enchères *perdantes* et à *égalité* reviennent aux joueurs qui pourront les utiliser lors de la prochaine manche.

Les jetons remboursés comptent dans votre total de soutien à la fin de la partie (voir *Fin de la partie* ci-dessus).

Bonus de contrôle de secteur

Si vous contrôlez toutes les cases d'un secteur, votre influence y est si grande qu'elle ne peut pas être contestée. Aucun de vos cubes présents là ne peut être enlevé ou échangé et vous obtenez un soutien supplémentaire de 10 pour ce secteur à la fin de la partie.

Accords

Vous pouvez autoriser les négociations. Par exemple, "*Je n'enchérirai pas sur le capitaine si tu n'enchéris pas sur le général cette manche*". Les accords faits pendant la partie ne sont pas contraignants, bien qu'un joueur qui manque à une promesse ait plus du mal à convaincre quelqu'un de faire plus d'affaires avec lui.