Liberté

Préparation de la partie

Distribuer **7 cartes** « A » à chaque joueur.
Retourner les **3 premières cartes** de la pioche.
2 jetons de chaque faction sont placés sur la seconde case des manches.
Couleur des factions : **BLEU** (Modérés, 28 pions), **BLANC** (Royalistes, 24 pions), **ROUGE** (Aile gauche, 30 pions).

Déroulement de la partie

4 manches, 5 phases par manche.

1.Ordre des joueurs (échelle à droite du plateau)
- au premier tour, ordre aléatoire.
- ensuite : ordre des pts de victoire et aléatoire pour les ex-aequo.

2.Nouvelles cartes (sauf au premier tour)
- les joueurs reprennent en main les cartes de leur réserve.
- chacun peut défausser autant de cartes qu'il le souhaite, puis compléter sa main à 7 cartes.

3.Tours d'action (1 action au choix par tour) :
- les tours d'action sont joués jusqu'à ce que l'une des piles des jetons de faction soit épuisée.

JOUER UNE CARTE.
- **Carte « Personnage »** : placer le nombre et la couleur des jetons de faction indiqués sur la carte jouée dans une ou des provinces de la même couleur que le fond de la carte. Placer l'un de ses marqueurs dessus.
- **Carte « Club »** (« Liberté », fond vert) : comme précédemment, mais sur la province de son choix.

Règles de placement :

- **3 piles** de jetons **par province** maximum.
- **3 jetons** (de même couleur) **par pile** maximum.
- **1 pile par joueur** et **par province** maximum.

- Une pile placée par un joueur peut être complétée par le même joueur lors d'un tour d'action suivant.
- Les cartes avec un « **Canon** » peuvent être jouées pour placer un pion sur la **case « Battle Box »** au lieu des jetons de faction.
- **Carte « spéciale »** : peut être jouée avant ou après une carte Personnage ou Club.
- Une carte jouée doit ensuite être défaussée ou bien placée dans la **réserve** du joueur (si c'est une carte « Personnage » ou « Club »), face visible (4 cartes maximum, + 1 si « **Sans-Culotte** »).

PIOCHER UNE CARTE.
- Moins de 9 cartes en main, piocher une carte.
- 9 cartes ou plus : se défausser de 2 cartes et piocher une carte.

PASSER SON TOUR.

4.Résolution des batailles (à partir du 2ème tour)
- Parmi les joueurs ayant 1 « **Général** » dans leur **réserve**, celui qui a le **maximum de pions** sur la **case « Bataille »** marque les points. Une fois la bataille résolue, tous les pions sont retirés de la case.

5.Elections et points de victoire
- Les marqueurs d'assemblée sont remis à « 0 ».
- Les régions sont examinées dans l'ordre.
- Les provinces sont examinées dans l'ordre.
- La **pile majoritaire** dans une province gagne les élections. Le joueur victorieux prend **un jeton de sa pile** (**toute la pile pour PARIS**) et le pose devant lui. Le **marqueur** de la faction victorieuse est avancé sur l'échelle de l'assemblée **d'une case par jeton gagné**.
- Aux 3ème et 4ème tours, attribuer également les points de victoire pour **Vendée**, **Languedoc**, **Bordeaux** et **Lyon.**

La faction majoritaire forme le nouveau gouvernement.
- 1er au gouvernement = 5 pts (3 si ex-aequo)
- 2ème au gouvernement = 2 pts (1 si ex-aequo)
- 1er dans l'opposition = 3 pts (2 si ex-aequo)

Présence au gouvernement :
Chaque joueur possédant **1 jeton de la faction majoritaire** est présent au gouvernement et place un pion dans la case « Presence in Government ».

Les jetons de chaque joueur sont remis dans la réserve pour la manche suivante. Les piles du plateau de jeu sont conservées pour les manches suivantes.

Plier ici

Plier ici

Cartes spéciales

Un joueur peut jouer 1 carte spéciale par tour d'action, avant ou après une carte « Personnage » ou « Club ».
L'action peut être effectuée à l'encontre des autres joueurs ou de soi-même !

PURGE (B, x4)
Si présence au gouvernement : défausser une carte de la réserve d'un joueur (Perso ou Club).

GUILLOTINE (B, x2)
Retirer **définitvement** du jeu une carte **Personnage** de la réserve d'un joueur.

EMIGRATION (A, x2)
Défausser une carte **Personnage** avec jetons blancs de la réserve d'un joueur.

TERROR (B, x6)
Si présence au gouverement et si faction majoritaire est rouge : retirer d'une province une pile de jetons, si au moins 1 jeton rouge dans la province, et « guillotiner » une carte **Personnage ou Club** de la réserve d'un joueur.

BREAD SHORTAGE (A, x4)
Retirer d'une province 1 jeton de la faction au gouvernement (au 1er tour n'importe quelle faction).

RELIGIOUS PROBLEMS (A, x2)
Retirer d'une province 1 jeton rouge ou bleu.

Départager les égalités

- Avec les cartes de sa réserve (participation non obligatoire)
- **Toutes les cartes utilisées sont défaussées**.

Evênements	Cartes utilisées	Tours	Commentaire
Batailles	Généraux	**1**	+1 région CR si non résolue
Election des provinces	Perso/Club de la couleur de la faction	**1**	**Province vidée de tous jetons**
Election à Paris	Perso/Club de la couleur de la faction	**+**	**Province vidée de tous jetons**
Composition de l'Assemblé	Perso/Club de la couleur d'une faction	**+**	Sinon : Rouges > Bleus > Blanc
Majorité au Gouvernement	Perso/Club de la couleur de la faction	**+**	Sinon : Majorité 1er ex = 3 pts 2ème ex = 1 pt Opposition = 2 pts

Fin de la partie

1. A la **fin de la 4ème manche**. Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points sur les cartes de sa réserve l'emporte. Sinon, ex-aequo.
2. Si la **contre-révolution royaliste** réussit, c'est-à-dire si durant le 3ème ou le 4ème tour, 7 provinces ou plus, marquées du sigle « CR », sont contrôlées par une faction blanche (sans égalité), en comptant les batailles perdues (pions blancs sur l'échelle de manches). Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points blancs : tous les jetons blancs posés devant lui + tous les jetons blancs de ses provinces + tous les jetons blancs des cartes de sa réserve + tous les jetons blancs des cartes de sa main.
3. Si **la gauche (rouge) a remporté plus de 16 points d'élection** à l'issue du scrutin, le vainqueur est le joueur détenant le plus de points rouges : tous les jetons rouges posés devant lui + tous les jetons rouges du plateau de jeu + tous les jetons des cartes de sa réserve + tous les jetons des cartes de sa main.

Aide de jeu proposée par BdmL- http://bdml.free.fr – le 22/05/04
avec la complicité de Philippe Guilbert et ReiXou.
« Liberté » est une jeu de Martin Wallace, édité chez Warfrog.