

1986 – La Commune de Parthenay

Émilien Alquier, Yoann Brogol, Romaric Galonnier, Gilles Laurencin

2 joueurs
à partir de 8 ans
30 minutes environ

Deux ans après 1984, les citoyens de Parthenay descendent dans la rue et établissent une Commune révolutionnaire. Les inscriptions sur les murs fleurissent : « La révolution c'est comme une bicyclette, quand elle n'avance pas elle tombe » ou encore « 1986 c'est 1968 à l'envers »...

Matériel

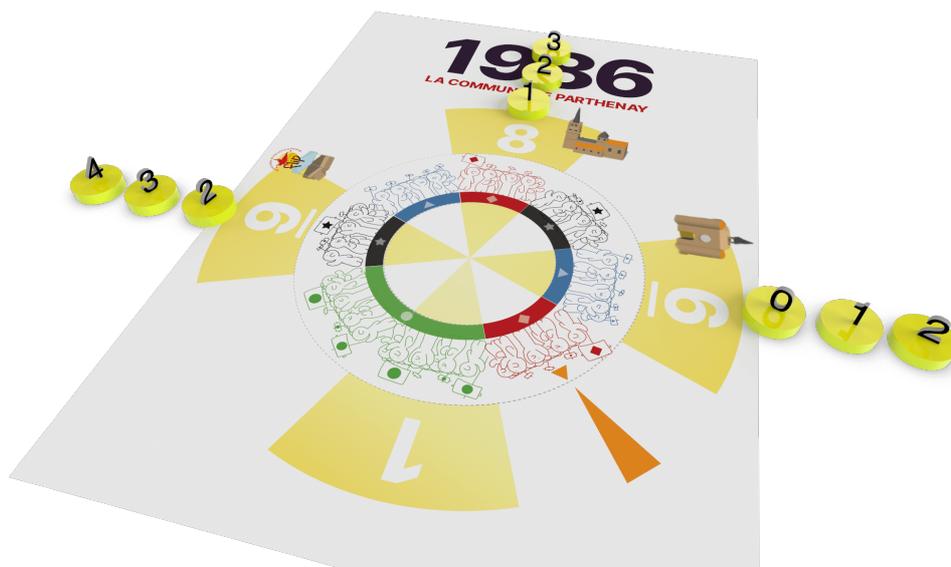
- 1 plateau Parthenay représentant différents quartiers de la ville
- 1 plateau Roue des manifestants
- 9 jetons de Contrôle
- 40 cartes Communards (8 cartes « 1 » / 12 cartes « 2 » / 12 cartes « 3 » / 4 cartes « 4 » et 4 cartes spéciales)

But du jeu

Gagner le plus de points de victoire en contrôlant les bâtiments de Parthenay.

Mise en place

Placez les plateaux et les 9 jetons de Contrôle comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Mélangez les cartes Communards et distribuez à chaque joueur une main de 3 cartes face cachée et 3 cartes face visible devant eux. Chaque joueur peut regarder ses propres cartes cachées.

Le joueur qui a manifesté le plus récemment commence.

Déroulement de la partie

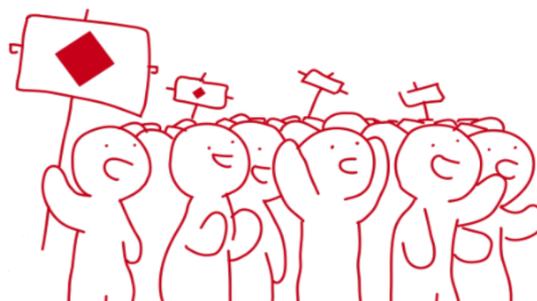
Chaque joueur doit jouer une carte à son tour, au choix parmi ses cartes cachées ou visibles. Puis la carte jouée est remplacée par celle du dessus de la pioche.

Les cartes doivent être placées de part et d'autre du plateau en tenant compte de la couleur des manifestants positionnés devant les bâtiments.

Dans l'exemple figurant sur la première page, il faut jouer une carte de couleur bleue en face de la tour de l'horloge qui a une capacité de 6. Les cartes s'accumulent ainsi de chaque côté du plateau tant que le total n'est pas atteint.

En revanche, si vous placez la carte qui permet d'atteindre exactement la capacité maximale du bâtiment, vous en prenez le contrôle : vous gagnez le jeton le plus faible de ce bâtiment, faites tourner la Roue des manifestants d'un cran dans le sens horaire, et défaussez toutes les cartes du bâtiment ainsi complété.

Exemple : vous placez votre « 2 vert » sur le bâtiment 8, sur lequel étaient déjà placées les cartes « 1 », « 1 », et « 4 », vous gagnez le jeton qui vaut 1 point de victoire, vous faites tourner la roue d'un cran dans le sens horaire, puis défaussez toutes les cartes du bâtiment 8.



PRÉCISIONS :

- La somme des cartes placées sur un bâtiment ne peut jamais dépasser sa capacité maximale.
Exemple : imaginons que le total des cartes en face de l'église ait déjà une somme cumulée de 6. Vous ne pourriez pas placer votre « 3 rouge » sur ce côté, car le bâtiment a une capacité maximale de 8.
- Une carte placée sur le quartier qui a une capacité de 1 ne permet pas de remporter des jetons Contrôle mais entraîne malgré tout le mouvement de la Roue.
- Lorsque la couleur positionnée devant un bâtiment change, les cartes qui y sont placées y restent même si elles sont de couleur différente.
- Si un joueur ne peut jouer aucune carte, il révèle sa main et fait tourner la Roue avant de jouer.

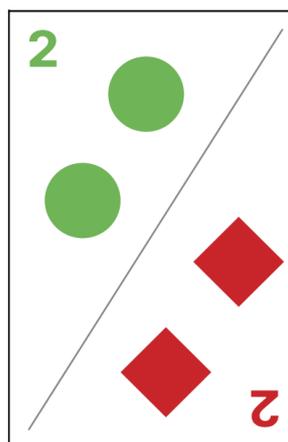
La manche se termine lorsque la roue revient à son point de départ, indiqué par la flèche orange... autrement dit lorsqu'elle a effectué une révolution complète !

Le joueur avec le plus de points de victoire sur ses jetons de Contrôle gagne la manche. En cas d'égalité entre les joueurs, le joueur qui a le jeton « 0 » gagne.

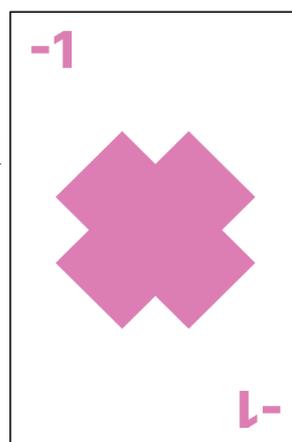
Pour la manche suivante, celui qui a perdu commence.
La partie se joue en deux manches gagnantes.

Cartes spéciales

Les cartes comportant une double couleur sont plus flexibles et permettent de jouer sur l'une des deux couleurs au choix.



Les cartes « -1 » peuvent être jouées sur n'importe quel quartier et font baisser le total de 1 point. Elles ne peuvent pas être jouées si le quartier est vide.



Variante pour 4 joueurs

Pour une partie à 4 joueurs, ajoutez à la pioche un deuxième exemplaire de chaque carte Communards (la pioche est donc formée de 80 cartes Communards).

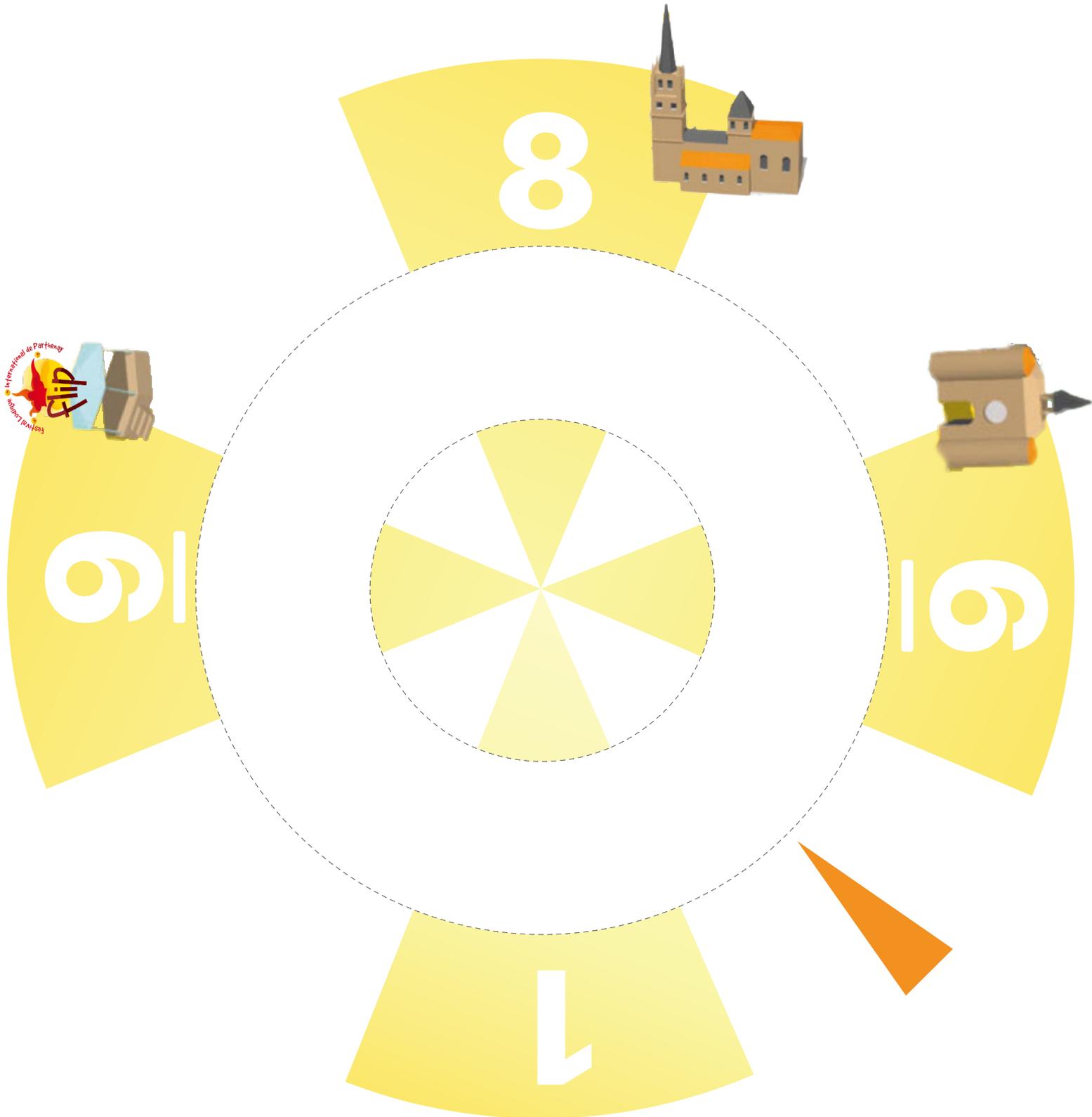
Formez ensuite deux équipes de deux joueurs, chacun placé en face de son partenaire (les membres d'une même équipe ne peuvent pas être voisins de table).

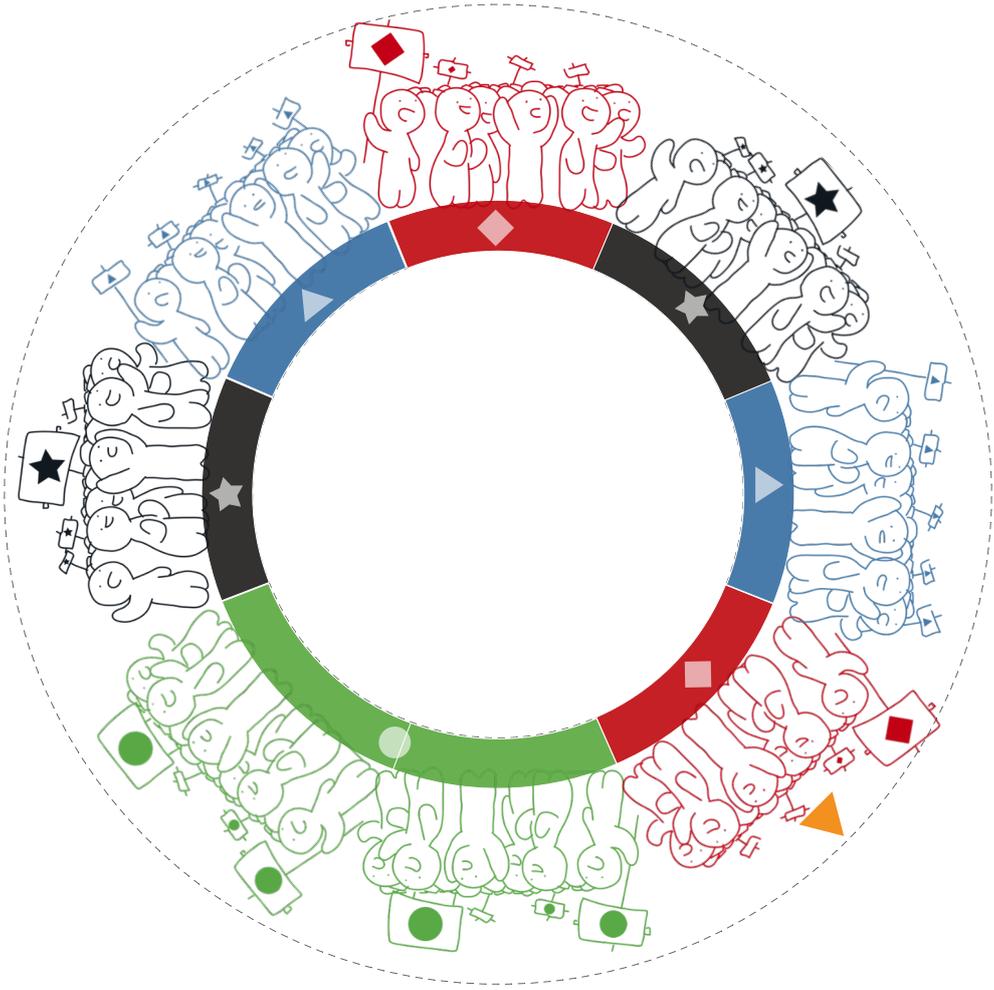
Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

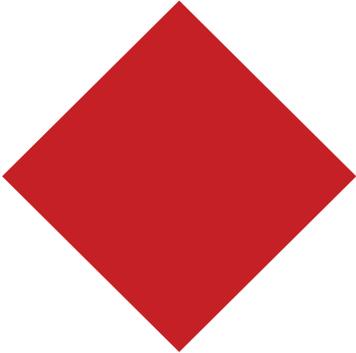
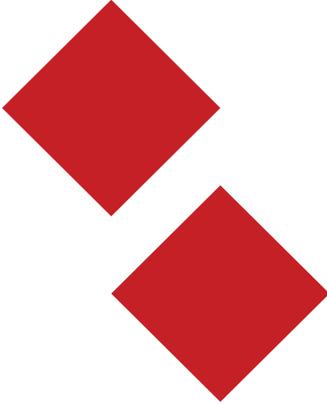
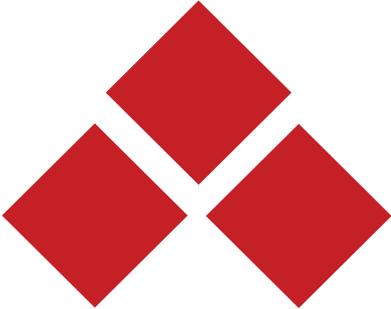
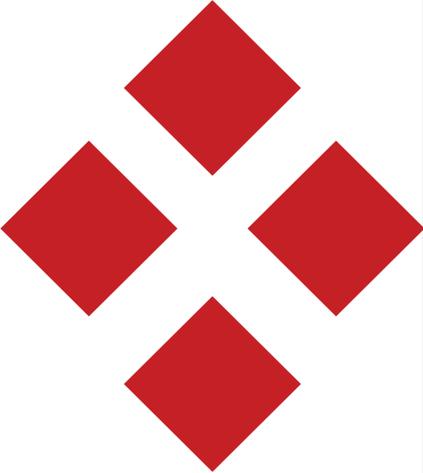
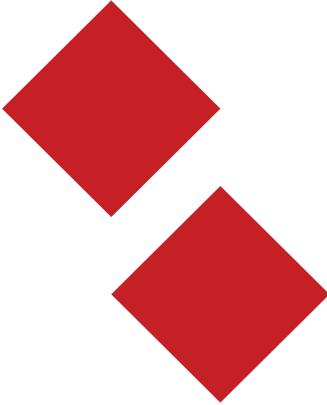
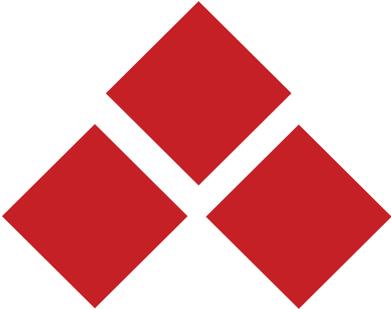
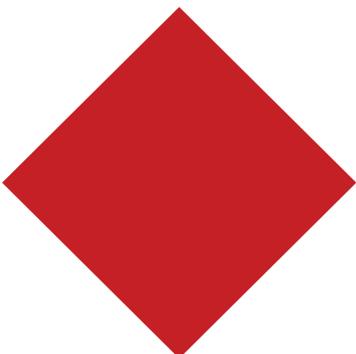
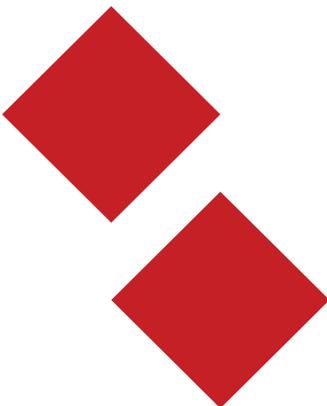
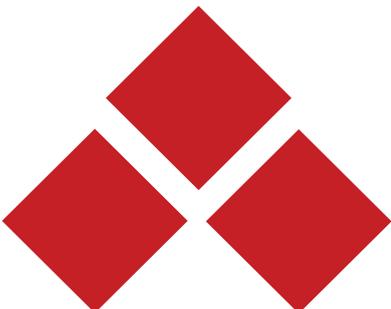
À la fin de la manche, additionnez tous les points de victoire des jetons de Contrôle de votre équipe, et comparez ce score avec les points de victoire de l'équipe adverse.

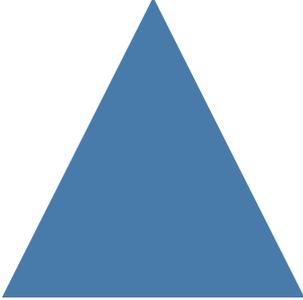
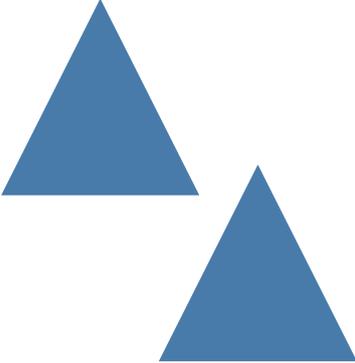
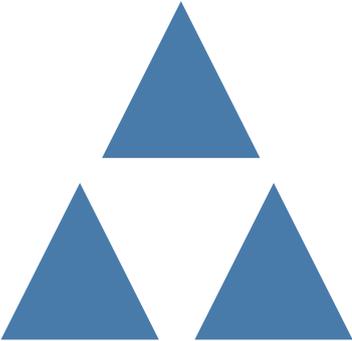
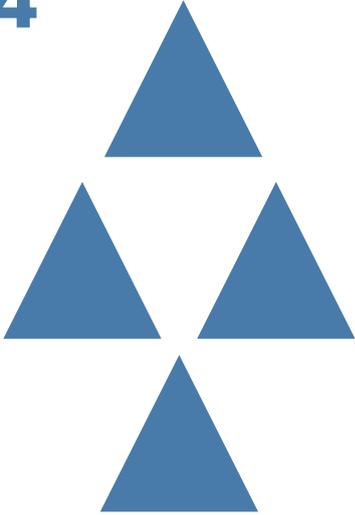
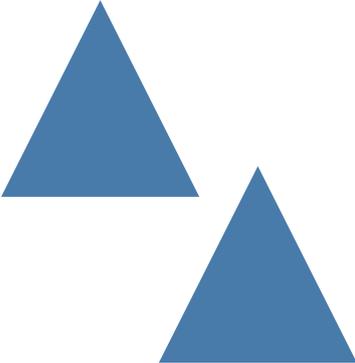
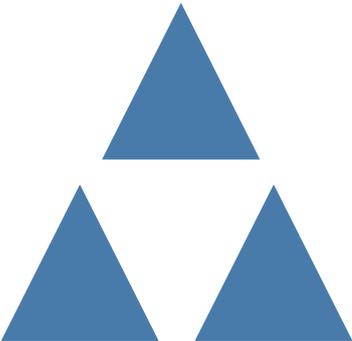
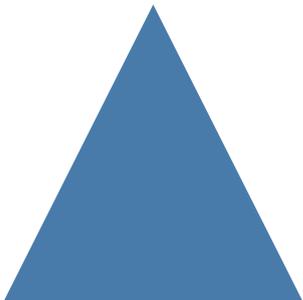
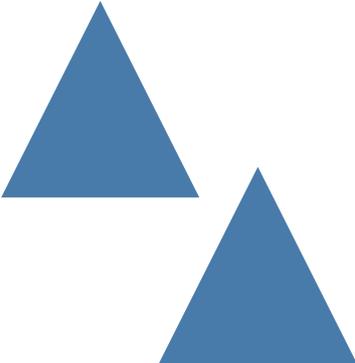
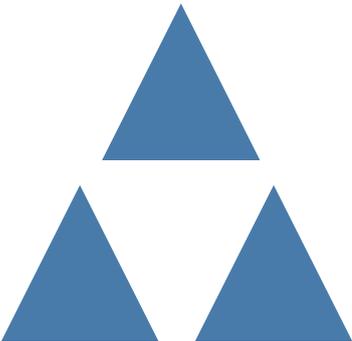
1986

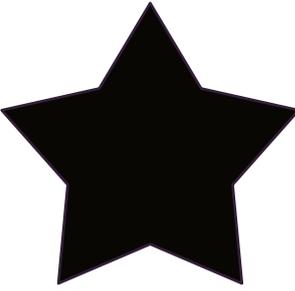
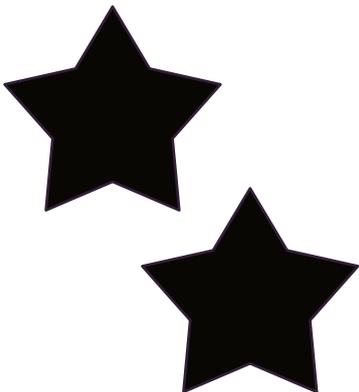
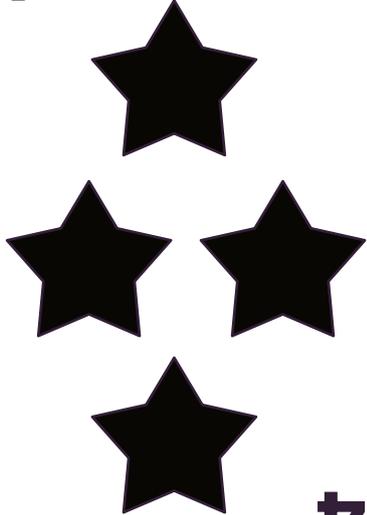
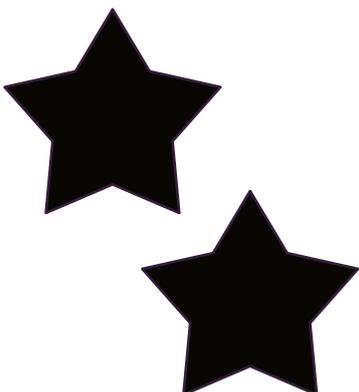
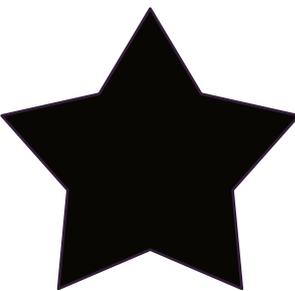
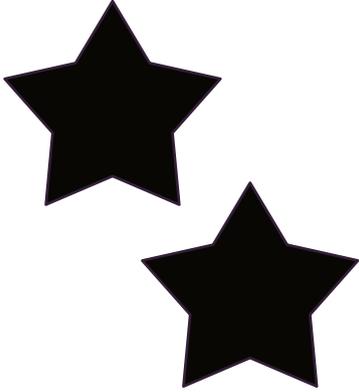
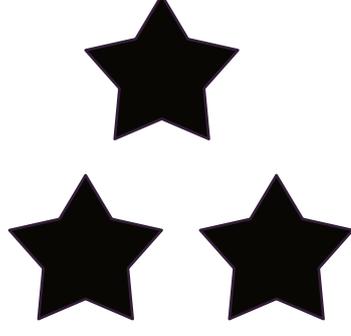
LA COMMUNE DE PARTHENAY

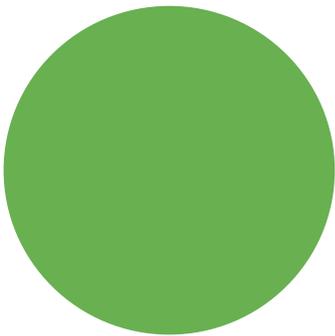
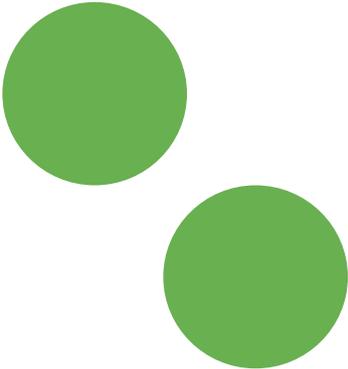
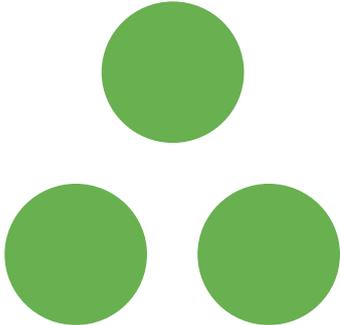
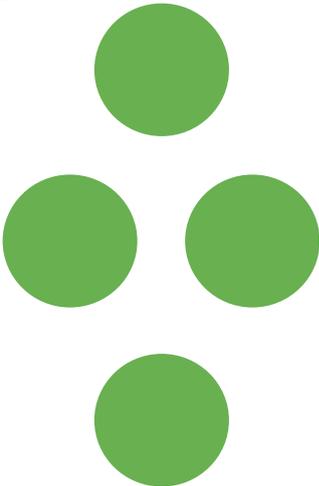
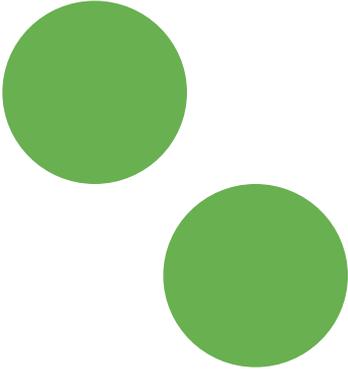
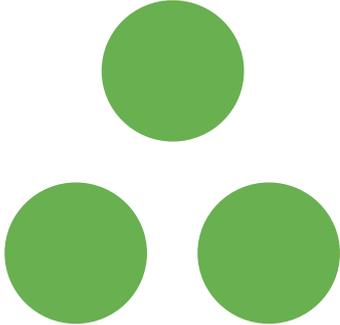
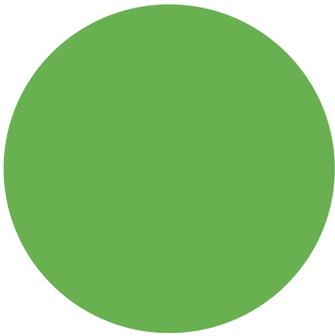
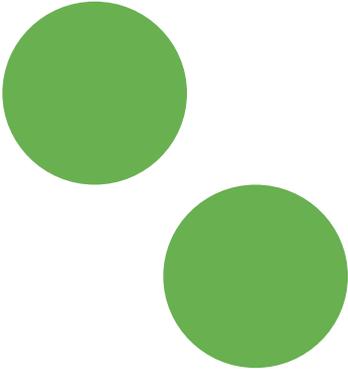
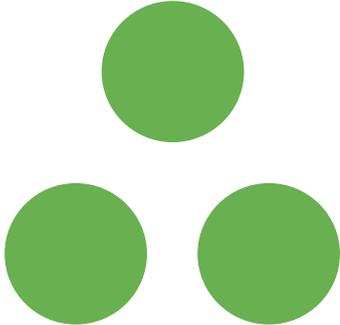




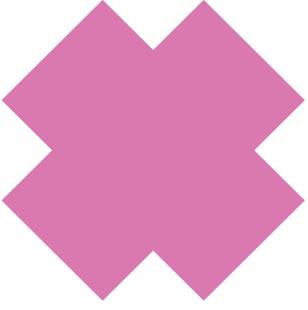
<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>4</p>  <p>4</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>

<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>4</p>  <p>4</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>

<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>4</p>  <p>4</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>

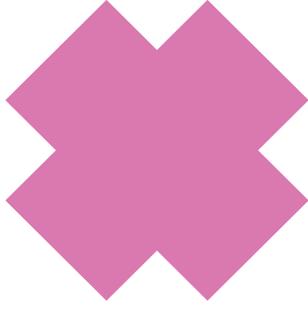
<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>4</p>  <p>4</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>
<p>1</p>  <p>1</p>	<p>2</p>  <p>2</p>	<p>3</p>  <p>3</p>

-1



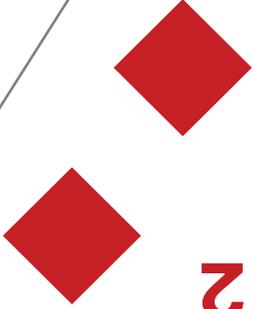
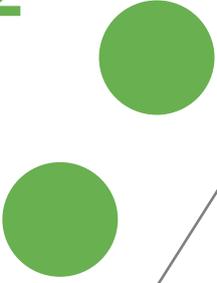
└-

-1



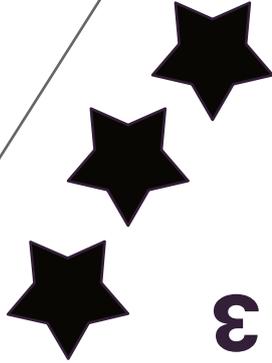
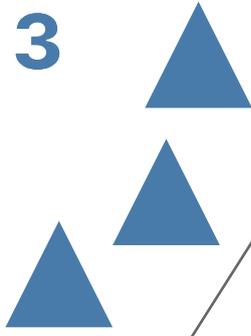
└-

2



2

3



3