

RÈGLES DU JEU

TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	2	Jouer les cartes Stratégie.....	6
Matériel.....	2	Piste de Tension et réserves de cubes.....	7
Cartes.....	3	Pistes d'Engagement.....	8
Pions.....	3	Actions bonus des Espaces Pivots et Décompte des Dimensions de Crise.....	8
Plateau de jeu.....	3	Décompte des cartes Objectif.....	8
Présence et Contrôle.....	4	Crise Finale.....	9
Mise en place.....	5	Victoire.....	9
Aperçu.....	5	Variante ~ Censure.....	9
Séquence de jeu.....	6	Règles de l'Adversaire Solo.....	10
Phase d'Initiative.....	6		



Une barricade érigée par les troupes de la garde nationale, le 18 mars 1871.

Introduction

La Commune ou la Mort est un jeu de stratégie piloté par des cartes pour deux personnes, opposant le gouvernement français basé à Versailles à la Commune de Paris. Cette opposition comprend trois manches de manœuvres politiques et militaires, culminant lors de la Crise Finale représentant la « Semaine sanglante » en mai 1871.

Versailles ~ Ce camp représente le gouvernement de Versailles essayant de trouver une issue diplomatique à la guerre de 1870 contre la Prusse et de reprendre le contrôle militaire de Paris. Le Versaillais est représenté par des éléments bleus.

Communard ~ Ce camp représente le peuple de Paris qui se soulève contre la bourgeoisie et le gouvernement « capitulaire » de Versailles. Le Communard est représenté par des éléments rouges.

Vous allez jouer des cartes pour placer des cubes représentant votre influence politique ou votre présence militaire sur le plateau afin de prendre le contrôle des espaces stratégiques qui s'y trouvent. Vous gagnerez des Points de Victoire Politiques et Militaires (PV) à chaque manche et à l'issue de la Crise Finale en fonction de votre contrôle des différents espaces stratégiques du plateau. Si vous êtes Versaillais, vous tentez de reprendre le contrôle de Paris, tandis que si vous êtes Communard, vous tentez d'étendre votre influence politique sur la France. La personne qui remplit ses conditions de victoire remporte la partie.

Les règles de ce livret incluent toutes les règles nécessaires pour jouer à deux ou en solo. Nous vous conseillons de vous familiariser avec les règles à 2 avant de vous pencher sur les règles solo.

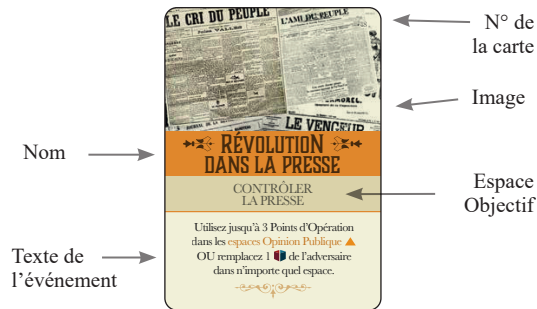
Matériel

-  18 cubes d'influence bleus
-  2 disques Fortification bleus
-  1 pion de Collaboration prussienne bleu
-  18 cubes d'influence rouges
-  2 disques Barricade rouges
-  1 pion d'Élan révolutionnaire rouge
-  1 marqueur de manche noir
-  1 pion de Points de Victoire Politiques orange
-  1 pion de Points de Victoire Militaires violet
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces
- 1 livret de règles (ce livret)
- 1 livret de jeu
- 64 cartes (51 cartes Stratégie, dont 39 cartes standard, 2 cartes Crise Finale et 10 cartes pour la variante « censure » (A1-A10), 12 cartes Objectif, 1 carte Initiative)
- 2 aides de jeu

Cartes



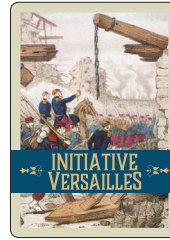
Cartes Stratégie ~ Ces cartes possèdent une valeur de Points d'Opération en haut à gauche, un nom avec un fond coloré (bleu, rouge ou gris), un texte d'événement et un texte d'ambiance historique. Vous pouvez jouer une carte Stratégie pour son événement, pour des opérations, pour utiliser un événement défaussé ou pour faire avancer votre Niveau d'Engagement. Vous ne pouvez jouer une carte Stratégie pour son événement que si le fond coloré de l'événement correspond à votre couleur (rouge : Communard, bleu : Versaillais) ou s'il est neutre (gris).



Cartes Objectif ~ Chacune de ces cartes indique un emplacement spécifique sur le plateau de jeu et un événement. Elles sont révélées à la fin de chaque manche, pour marquer des Points de Victoire et éventuellement pour leur événement. Chacun des douze espaces de jeu sur le plateau a une carte Objectif qui lui est associée.



Cartes Crise Finale ~ Chacun d'entre vous possède devant lui une carte Crise Finale, face visible. Vous pouvez jouer cette carte pour ses Points d'Opération pendant une manche ou pour son événement pendant la Crise Finale.



Carte Initiative ~ Elle indique qui possède l'Initiative.

Pions

Cubes d'Influence ~ Ils indiquent votre influence Politique ou Militaire dans un espace. La plupart de ces cubes commencent placés sur la Piste de Tension. Une fois retirés de cette dernière, vous les ferez alterner entre les douze espaces stratégiques du plateau de jeu et votre réserve de cubes. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 cubes d'influence à votre couleur dans un même espace stratégique.

Disques de Fortification et de Barricade ~ Ce sont des atouts défensifs dans les espaces Militaires, mis en jeu via des événements. Ils contribuent au Contrôle et à la Présence dans un espace mais ne comptent pas dans la limite des 4 cubes d'influence. Il ne peut y avoir qu'une seule Fortification ou Barricade par espace. Si un événement vous permet de placer une Fortification ou une Barricade et que les deux sont en jeu, vous pouvez en déplacer une qui est déjà sur le plateau.

Plateau de jeu

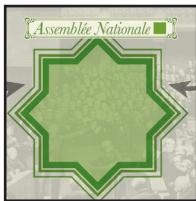
Espaces stratégiques ~ Les douze espaces stratégiques du plateau sont rassemblés en groupes auxquels sont associés un symbole et une couleur. Ces espaces possèdent chacun un nom et sont séparés sur le plateau en une zone Politique à gauche et une zone Militaire à droite. Chaque espace peut contenir jusqu'à 4 cubes de chaque joueur.

- **Politique :**
 - Vert/Carré ■ Institutionnel
 - Orange/Triangle ▲ Opinion Publique
- **Militaire :**
 - Violet/Losange ◆ Paris
 - Turquoise/Cercle ● Forts

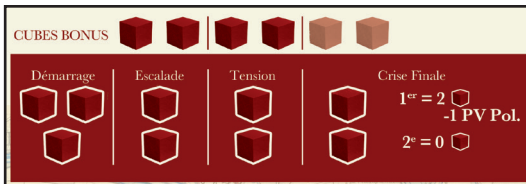
Chaque groupe constitué de trois espaces stratégiques de même couleur (et symbole) constitue une **Dimension de Crise**. Lors du décompte à la fin d'une manche et à la fin de la Crise Finale, gagnez 1 PV Politique ou Militaire pour chaque Dimension de Crise dont vous contrôlez les trois espaces.

Les espaces **adjacents** sont reliés par des flèches ou des lignes doubles ; la direction des flèches indique l'adjacence (par exemple, *L'Assemblée Nationale* est adjacente aux *Royalistes* mais pas l'inverse). Les espaces reliés par une ligne double sont adjacents les uns aux autres.

Remarque : vous ne pouvez pas placer de pions ni dans le *QG de Versailles*, ni dans le *Territoire occupé par la Prusse*. Ces espaces fonctionnent uniquement comme des espaces contrôlés et adjacents pour le joueur Versaillais.



Espace Pivot ~ C'est l'espace en forme d'étoile présent dans chaque Dimension de Crise (*Assemblée Nationale*, *Presse*, *Butte Montmartre* et *Mont-Valérien*). Si vous contrôlez un Espace Pivot à la fin d'une manche, vous bénéficiez d'une action bonus avant de déterminer le contrôle de la Dimension de Crise.



Piste de Tension ~ Il s'agit des deux pistes en haut du plateau de jeu, une pour chacun et chacune d'entre vous. La plupart de vos cubes d'influence commencent placés sur la Piste de Tension, en étant disponibles ou en tant que cubes bonus. Chaque piste est composée de quatre zones (Démarrage, Escalade, Tension et Crise Finale). Lorsque vous retirez le premier cube d'une zone, cette zone est *franchie*. Lorsque vous franchissez une zone, déplacez tous les cubes bonus de cette zone vers votre réserve de cubes à l'issue de l'action (après avoir joué votre carte Stratégie ou votre action bonus d'Espace Pivot).



Piste des Points de Victoire ~ Les PV sont décomptés à l'aide d'un marqueur orange pour les PV Politiques et d'un marqueur violet pour les PV Militaires. Vous vous affronterez pour gagner les PV Politiques et Militaires, représentés sur une même piste. C'est un tir à la corde. Ainsi, si vous avez 1 PV Militaire, votre adversaire a -1 PV Militaire. *Vous ne pouvez pas dépasser 5 PV sur chaque piste de PV.*



Pistes d'Engagement ~ Elles se trouvent sous la piste des Points de Victoire :

- **Collaboration prussienne** ~ Elle affiche le niveau de soutien que Versailles reçoit de l'invasisseur prussien.
- **Élan révolutionnaire** ~ Elle affiche le niveau de radicalisation de la population parisienne.

Réserve de cubes ~ Placez vos cubes d'influence qui ne sont ni sur le plateau, ni sur la Piste de Tension dans votre réserve de cubes. La réserve de cubes de Versailles est toujours disponible et n'est jamais pleine. Elle se trouve à gauche de la Piste de Collaboration prussienne. À l'inverse, la Commune n'a pas de réserve de cubes en début de partie et doit avancer sur la piste d'Élan révolutionnaire afin d'accéder à sa réserve de cubes qui se trouve sous cette piste (voir *Piste de Tension et réserve de cubes*). Si vous ne pouvez pas placer un cube d'influence de la Commune dans une réserve de cubes, retirez-le du jeu.

Piste de Manche ~ Indiquez la manche en cours sur cette piste grâce au marqueur de manche.

Présence et Contrôle

Vous avez une **Présence** (ou vous êtes **présent**) dans un espace si un ou plusieurs de vos pions s'y trouvent. Les pions sont les cubes d'influence ou les disques Fortification/Barricade.



La commune est toujours présente à *Père Lachaise* et aux *Mouvements Sociaux*, même sans y avoir aucun pion.

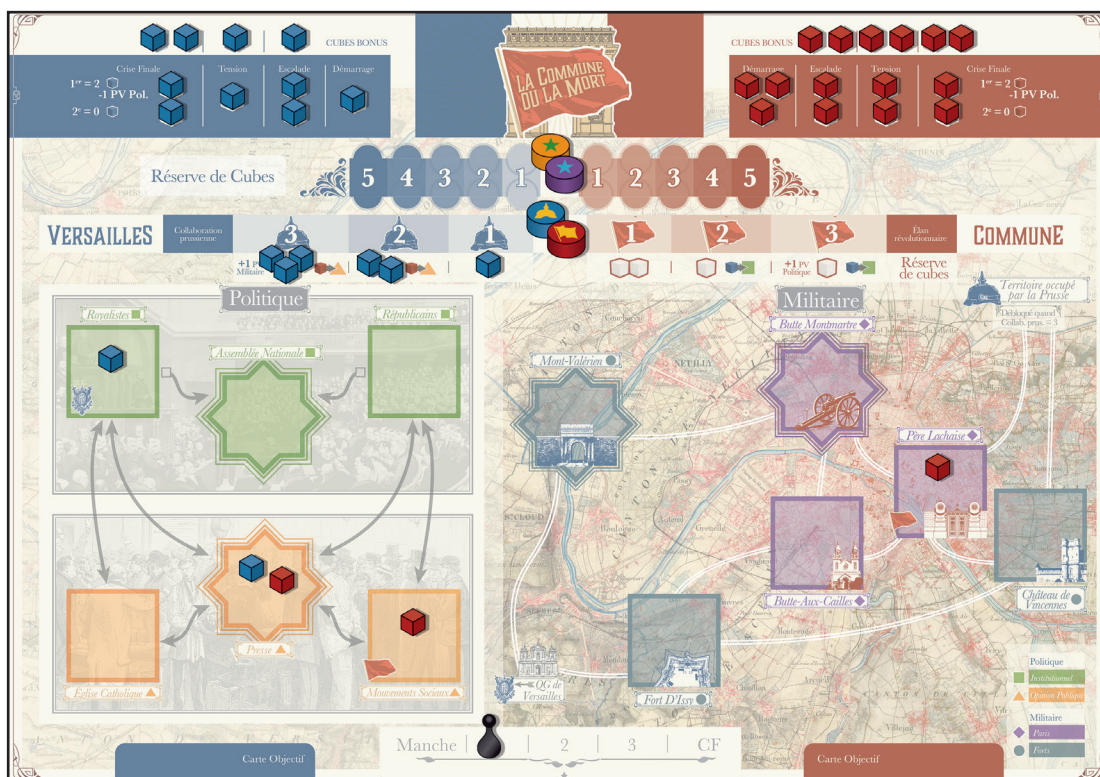


Versailles est toujours présent à *Royalistes*, même sans y avoir aucun pion.

Vous **contrôlez un espace** si vous y avez plus de pions que votre adversaire. Versailles contrôle toujours le *QG de Versailles*. Versailles contrôle également le *Territoire occupé par la Prusse* lorsque la Collaboration prussienne est à « 3 ».

Vous contrôlez une **Dimension de Crise** si vous contrôlez les trois espaces qui la composent.

Important ! Évaluez la Présence et le Contrôle *une fois avant* d'effectuer toutes les opérations de **Retrait** et *une fois avant* d'effectuer toutes les opérations de **Placement**.



Mise en place

Posez le plateau au milieu de la table. Placez le marqueur de manche sur la case « 1 » de la Piste de Manche. Placez les cylindres de PV orange et violet sur la case « 0 » de la Piste des Points de Victoire. Placez les cylindres bleu et rouge sur la case « 0 » de la Piste d'Engagement.

Il y a deux Pistes de Tension, une bleue pour le Versaillais et une rouge pour le Communard. Placez six cubes bleus sur les espaces indiqués côté Versailles, ainsi que quatre cubes bonus sur les espaces au-dessus de la Piste. Placez neuf cubes rouges sur les espaces indiqués côté Commune ainsi que six cubes bonus au-dessus de la Piste.

Placez ensuite six cubes bleus sous la Piste de Collaboration prussienne. Enfin, placez un cube bleu chez les *Royalistes*, un cube bleu et un rouge sur la *Presse*, un cube rouge sur les *Mouvements Sociaux* et un cube rouge au *Père Lachaise*.

Placez les Fortifications et les Barricades à côté du plateau. Placez les deux cartes Crise Finale MARÉCHAL MACMAHON (17) et CHARLES DELESCLUZE (34) face visible devant chacun d'entre vous. Mélangez séparément les poches Stratégie et Objectifs et placez-les

près du plateau. Placez la carte Initiative au-dessus du plateau avec la face Commune visible. Nous vous conseillons de vous asseoir du même côté du plateau, face aux zones pour vos cartes Objectif.

Aperçu

Au début de chaque manche, chacun et chacune d'entre vous pioche quatre cartes Stratégie et deux cartes Objectif. Choisissez secrètement une carte Objectif à conserver et retirez l'autre du jeu sans la révéler. Ensuite, effectuez la Phase d'Initiative.

En commençant par la personne avec l'Initiative, jouez à tour de rôle une carte Stratégie jusqu'à ce que vous ayez joué trois fois chacun. Mettez de côté votre carte Stratégie restante face cachée pour la Crise Finale.

Effectuez les actions bonus des Espaces Pivots (*Assemblée Nationale*, *Presse*, *Butte Montmartre*, et *Mont-Valérien*), suivies du décompte de chaque Dimension de Crise, chacune dans l'ordre décidé par la personne ayant l'Initiative. Ensuite, révélez vos cartes Objectif simultanément et procédez au décompte. Enfin, vérifiez si les conditions ont été remplies pour la Crise Finale. Si ce n'est pas le cas, passez à la manche suivante.

Séquence de jeu

1. Piochez chacun 4 cartes Stratégie et 2 cartes Objectif.
2. Choisissez secrètement une carte Objectif à conserver et retirez l'autre du jeu, face cachée.
3. Effectuez la Phase d'Initiative.
4. Jouez vos cartes Stratégie à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait joué trois fois.
5. Mettez de côté votre carte Stratégie restante, face cachée, pour la Crise Finale.
6. Effectuez les actions bonus des Espaces Pivot.
7. Effectuez le décompte des Dimensions de Crise.
8. Révélez vos cartes Objectif et marquez leurs points.
9. Vérifiez si les conditions d'une Crise Finale sont réunies.

Phase d'Initiative

Elle a lieu juste avant de jouer la première carte Stratégie de chacune des trois manches et de la Crise Finale. Il y a deux étapes au cours de la Phase d'Initiative :

1. **Calculez votre niveau d'initiative.** Il est égal à vos PV Politiques moins votre Niveau d'Engagement.

Remarque : votre niveau d'Initiative peut être négatif, et c'est souvent le cas, car 1 PV Politique pour un joueur équivaut à -1 PV Politique pour l'autre.

2. **Décidez de l'ordre de la manche.** La personne avec le niveau d'Initiative le plus élevé (le Communard gagne en cas d'égalité) décide si elle jouera en premier ou en deuxième lors de la manche. Retournez la carte d'Initiative pour qu'elle indique la faction de la personne qui joue en premier ; cette personne a l'Initiative.

Initiative ~ Vous avez l'Initiative si la carte Initiative indique votre faction. Vous jouerez en premier votre carte Stratégie pour chacun des trois tours et déciderez de l'ordre de résolution des actions bonus de chaque Espace Pivot, du décompte des Dimensions de Crise, ainsi que du décompte des cartes Objectif en fin de manche.

Jouer les cartes Stratégie

Lorsque vous jouez une carte Stratégie durant l'un des 3 tours de la manche, vous pouvez l'utiliser de quatre façons différentes : pour son événement, pour les opérations, pour utiliser un événement défaussé ou pour avancer votre Niveau d'Engagement. Après avoir joué 3 cartes Stratégie, mettez de côté la carte Stratégie restante (face cachée) pour l'utiliser pendant la Crise Finale. Lorsque vous jouez une carte Stratégie pendant la Crise Finale, utilisez-la uniquement pour son événement.

Événement ~ Vous ne pouvez utiliser un événement que s'il est gris ou si sa couleur correspond à votre faction (Rouge : Communard, Bleu : Versaillais). Si vous jouez une carte pour son événement, appliquez-en simplement l'effet. Certains événements ont des conditions et vous ne pouvez les jouer que si vous les remplissez. Si un événement accorde des Points d'Opération, dépensez-les comme expliqué dans « Opérations » ci-dessous. Une fois qu'une carte est jouée pour son événement, placez-la dans la défausse, face visible.

Remarque : tout ce qui indique « jusqu'à » un certain nombre de cubes inclut zéro cube.

Opérations ~ Vous pouvez dépenser les Points d'Opération de votre carte (en partie ou en totalité) pour Retirer ou Placer des cubes. Après avoir joué votre carte, mettez-la dans la défausse, face visible.

- Menez vos opérations dans des espaces où vous êtes présent, ou dans des espaces adjacents aux espaces que vous contrôlez.
- Lorsque vous effectuez les deux types d'opérations, commencez toujours par le Retrait, puis le Placement.
- À votre tour, toutes vos opérations sont limitées soit aux espaces Politiques, soit aux espaces Militaires, selon votre choix.

Important ! Déterminez le Contrôle et la Présence une fois avant toute opération de Retrait et à nouveau avant toute opération de Placement (ainsi, il ne peut pas y avoir d'effet domino).

Retirer des pions : vous essayez de retirer les pions de l'adversaire, à savoir les cubes et les Fortifications/Barricades. Ces dernières ne peuvent être retirées que s'il ne reste plus aucun cube adverse dans l'espace ciblé.

- **Politique** ~ Toutes vos tentatives réussissent. Dépensez un Point d'Opération pour chaque pion que vous voulez retirer.
- **Militaire** ~ Dépensez 1 Point d'Opération par tentative (ou 2 par tentative si l'espace a une Fortification/Barricade adverse).
 - Calculez votre force militaire (elle démarre à 0) :
 - +1 par espace adjacent contrôlé
 - +1 si vous avez une Présence dans l'espace cible
 - +1 si vous contrôlez l'espace cible
 - +1 (maximum) en dépensant un Point d'Opération supplémentaire
 - Si votre force militaire est supérieure ou égale à 3, votre tentative réussit.
 - Sinon, piochez une carte Stratégie. Si votre force militaire est \geq aux Points d'Opération de cette carte, votre tentative réussit. Retirez du jeu la carte piochée.
 - Retirez un pion adverse en cas de réussite (placez les cubes ainsi retirés dans leur réserve, voir *Piste de Tension et réserve de cubes*). En cas d'échec, rien ne se passe.

Note de conception : le manque de motivation des troupes de Versailles et le manque d'organisation de la Commune explique que les deux factions étaient inefficaces au combat. C'est pourquoi la suppression des pions militaires n'est pas automatique.

Placer des cubes ~ Placez vos cubes en dépensant 1 Point d'Opération (ou 2 si l'espace a une Fortification/Barricade adverse) par cube. Prenez vos cubes depuis votre réserve en priorité (voir *Piste de Tension et réserve de cubes*).

Utiliser un événement défaussé ~ Vous pouvez défausser votre carte pour utiliser l'événement de la carte au sommet de la défausse (si elle est de votre faction). La carte que vous défaussez doit avoir une valeur en Points d'Opération au moins égale à la carte au sommet de la défausse. Effectuez l'événement immédiatement en laissant la carte dans la défausse. Défaussez ensuite votre carte Stratégie par-dessus.

Avancer le Niveau d'Engagement ~ Vous pouvez jouer votre carte pour faire progresser votre Niveau d'Engagement. Retirez définitivement cette carte du jeu.

Jouer la carte de Crise Finale ~ En dehors de la Crise Finale, vous pouvez défausser une carte

Stratégie pour utiliser votre carte de Crise Finale et effectuer des opérations. Retirez alors du jeu votre carte de Crise Finale. Si vous avez toujours votre carte de Crise Finale pendant celle-ci, vous pourrez en utiliser l'événement.

Piste de Tension et réserve de cubes

Lorsque vous placez des cubes sur le plateau, utilisez en priorité ceux de votre réserve de cubes. Si cette dernière est vide, utilisez les cubes de votre Piste de Tension, en les retirant un par un, depuis le milieu du plateau vers l'extérieur.

Remarque : si vous n'avez aucun cube disponible, vous ne pouvez pas en placer sur le plateau.

Au fur et à mesure que vous retirez des cubes de votre Piste de Tension, vous allez franchir des zones (Démarrage, Escalade, Tension et Crise Finale). C'est le cas dès que vous y retirez un cube pour la première fois. Après avoir joué une carte Stratégie ou avoir reçu l'action bonus d'un Espace Pivot (y compris via une carte Objectif) qui vous a fait franchir une zone, prenez les cubes bonus de cette zone et placez-les dans votre réserve de cubes (ou retirez-les du jeu si vous êtes le Communard et que vous n'avez pas de place dans votre réserve). La première personne à franchir sa zone de Crise Finale perd 1 PV Politique et place les deux cubes bonus dans sa réserve. La deuxième personne à la franchir n'a pas de pénalité mais ne gagne pas de cubes bonus (retirez ces cubes bonus du jeu).

Remarque : les effets du franchissement de la zone de Crise Finale s'appliquent aussi si elle est franchie pendant la Crise Finale.

Placez vos cubes dans votre réserve lorsqu'ils sont retirés des espaces du plateau. La réserve du Versaillais est toujours accessible et n'est jamais pleine. À l'inverse, le Communard n'a pas de réserve de cubes au début de la partie et doit avancer son niveau d'Élan révolutionnaire afin de gagner des emplacements de réserve de cubes (deux emplacements en dessous de la case « 1 » de la piste, et un emplacement en dessous des cases « 2 » et « 3 »).

Si un cube du Communard ne peut pas être placé dans une de ces cases de réserve, retirez-le du jeu.

Pistes d'Engagement

Vous pouvez augmenter votre Niveau d'Engagement en jouant une carte Stratégie (ce qui la retire définitivement du jeu) ou en jouant un événement dont c'est l'effet. Les deux Pistes d'Engagement vous offrent des avantages différents :

- **Collaboration prussienne** ~ Dès que vous avancez sur cette piste, obtenez les cubes bonus placés sous le nouvel espace atteint et mettez-les dans votre réserve de cubes. Vous ne perdez pas ces cubes, même si votre Engagement diminue. Lorsque la Collaboration prussienne est à « 3 », vous contrôlez le *Territoire occupé par la Prusse*.
- **Élan révolutionnaire** ~ À mesure que vous avancez sur cette piste, vous bénéficiez de plus en plus d'emplacements de réserve de cubes. Si votre Élan révolutionnaire baisse, tous les emplacements de réserve de cubes au-dessous de la case d'Engagement précédente ne sont plus disponibles et tous les cubes présents sur ces emplacements sont retirés du jeu.

Chaque fois que vous avancez votre pion d'Engagement sur les emplacements « 2 » et « 3 » de votre piste, votre adversaire a immédiatement l'opportunité de placer un cube dans n'importe quel espace des Dimensions de Crise de l'Opinion Publique ou Institutionnelle (selon son camp, comme indiqué sur la piste).

Note de conception : il s'agit de montrer l'opposition de la population française à la collaboration avec l'invasisseur et comment l'institution politique (plus conservatrice) était de plus en plus inquiète de la radicalisation de la Commune.

Si votre Engagement est à « 3 » à la fin de la partie, recevez un PV Politique ou Militaire supplémentaire, selon votre camp (comme indiqué par la piste).

Important! Les cartes Stratégie et les cartes Objectif sont parfois retirées du jeu au lieu d'être défaussées. Lorsqu'on vous demande de retirer une carte du jeu, remettez-la dans la boîte. Les cubes du Communard sont retirés du jeu s'ils doivent être placés dans sa réserve de cubes mais que celle-ci est pleine. Mettez ces cubes de côté, car ils pourront être remis en jeu grâce à un événement futur.

Actions bonus des Espaces Pivots et Décompte des Dimensions de Crise

Une fois que chacun et chacune d'entre vous a joué trois cartes Stratégie et mis sa carte restante de côté pour la manche de Crise Finale, vérifiez le Contrôle de chaque Espace Pivot (*Assemblée Nationale, Presse, Butte Montmartre* et *Mont-Valérien*). La personne ayant l'Initiative décide dans quel ordre les actions bonus des Espaces Pivot contrôlés seront effectuées. Si vous contrôlez un Espace Pivot, vous pouvez, au sein de la Dimension de Crise de cet Espace Pivot, effectuer l'une des actions suivantes :

- **Désescalade** ~ Retirez jusqu'à 2 de vos cubes ou retirez 1 de vos cubes et 1 cube de l'adversaire dans des espaces de cette Dimension de Crise.
- **Étendre l'influence** ~ Déplacez jusqu'à 2 de vos cubes entre n'importe lesquels des espaces de cette Dimension de Crise.
- **Transfuge** ~ Retirez un cube adverse et remplacez-le par l'un des vôtres dans un espace de cette Dimension de Crise.

Après avoir effectué les actions bonus de chaque Espace Pivot contrôlé, gagnez 1 PV Politique pour chaque Dimension de Crise Politique contrôlée et 1 PV Militaire pour chaque Dimension de Crise Militaire contrôlée, dans l'ordre décidé par la personne ayant l'Initiative.

Décompte des cartes Objectif

Après le décompte des Dimensions de Crise, révélez ensemble vos cartes Objectif. Si vous contrôlez l'espace indiqué par l'une ou l'autre des cartes Objectif, gagnez un PV (PV Politique pour un espace Politique ou PV Militaire pour un espace Militaire). La personne ayant l'Initiative décide de l'ordre de ces gains de PV.

Ensuite, toujours dans l'ordre décidé par la personne ayant l'Initiative, si vous contrôlez votre propre Objectif, vous pouvez effectuer l'événement de cette carte, puis la mettre de côté dans votre pile de cartes Objectif remplis (chaque joueur conserve sa propre pile de cartes Objectif remplis). Si vous ne contrôlez pas votre propre Objectif, retirez cette carte du jeu (même si votre adversaire le contrôle et a marqué un PV).

Crise Finale

À la fin d'une manche où les deux zones de Crise Finale ont été franchies, ou à l'issue de la troisième manche, passez à la manche de Crise Finale.

Tout d'abord, rassemblez les cartes Stratégie que vous avez mises de côté pour la Crise Finale ainsi que votre carte Crise Finale (si vous l'avez toujours). Si vous avez encore votre carte Crise Finale, défaussez une carte de votre main.

Menez la Phase d'Initiative comme d'habitude, puis jouez vos cartes Stratégie l'une après l'autre, uniquement pour leurs événements, jusqu'à avoir joué toutes vos cartes. Si vous jouez un événement à la couleur de votre adversaire, c'est lui qui décide si l'événement s'applique ou non et comment l'appliquer.

Enfin, effectuez les actions bonus des Espaces Pivots que vous contrôlez et le décompte des Dimensions de Crise dans l'ordre décidé par la personne ayant l'Initiative. Si votre Niveau d'Engagement est de « 3 », gagnez ensuite un PV supplémentaire du type indiqué sur votre Piste d'Engagement (Militaire pour Versailles, Politique pour la Commune).

Victoire

Pour gagner à la fin de la Crise Finale :

- Le Versaillais doit avoir plus de PV Militaires (0 ou plus) que le Communard n'a de PV Politiques.
- Le Communard doit avoir plus de PV Politiques (0 ou plus) que le Versaillais n'a de PV Militaires.

Si aucune des conditions précédentes n'a été remplie, c'est une égalité. Passez alors aux *discriminants*.

Discriminants : si personne ne remplit sa condition de victoire, la personne qui remplit le plus grand nombre des conditions suivantes remporte la partie :

- Avoir le plus de points de victoire combinés
- Avoir atteint le plus d'objectifs
- Avoir le plus d'Espaces Pivots contrôlés en fin de partie
- Être la dernière personne à avoir l'Initiative

Si personne ne remplit plus de conditions que son adversaire, le Communard remporte la partie.

Variante ~ Censure

Cette variante a été créée pour vous donner plus de contrôle sur votre main et pour apporter une plus grande prise de décision pour prendre l'Initiative. Elle diminue aussi (grandement) la probabilité d'avoir uniquement des cartes Stratégie à 1 point. Nous vous recommandons d'utiliser cette variante une fois familiarisé avec les règles normales.

Changements apportés aux règles :

- Juste après la Phase d'Initiative, effectuez à présent la Phase de Censure.
- Recevez tous deux une carte supplémentaire au début de chaque manche, puis choisissez une carte à défausser en commençant par la personne ayant l'Initiative (pendant la nouvelle Phase de Censure). Ainsi, la personne ayant l'Initiative peut maintenant utiliser l'événement défaussé par son adversaire pendant la Phase de Censure lorsqu'elle joue sa première carte Stratégie (si elle est à sa couleur).
- Lorsque vous jouez une carte pour augmenter votre Engagement, ou lorsque vous piochez pour vérifier si le Retrait d'un cube Militaire fonctionne, ne retirez pas la carte du jeu. À la place, mettez toute carte « retirée » de l'une de ces façons sous la défausse.
- Si la pioche de cartes Stratégie venait à se vider, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Nouvelle séquence de jeu :

1. Piochez chacune et chacun 5 cartes Stratégie et 2 cartes Objectif.
2. Choisissez secrètement une carte Objectif à conserver et retirez l'autre du jeu.
3. Effectuez la Phase d'Initiative.
4. Effectuez la Phase de Censure : en commençant par la personne ayant l'Initiative, défaussez une carte de votre main.
5. Jouez vos cartes Stratégie à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait joué trois fois.
6. Mettez de côté votre carte Stratégie restante face cachée pour la Crise Finale.
7. Effectuez les actions bonus des Espaces Pivot.
8. Effectuez le décompte des Dimensions de Crise.
9. Révélez vos cartes Objectif et marquez leurs points.
10. Vérifiez si les conditions d'une Crise Finale sont réunies.

Règles de l'Adversaire Solo

Vous pouvez jouer à *La Commune ou la Mort* seul. Le jeu contrôlera alors votre adversaire. Cet Adversaire Solo est régi par la séquence de jeu solo ainsi que par l'aide de l'Adversaire Solo. Sauf mention contraire dans cette section, votre adversaire suit toutes les règles du jeu à 2. Nous vous recommandons de vous familiariser avec le jeu à 2 avant de lire cette partie.

Définitions

Cubes disponibles ~ un cube est disponible s'il se trouve dans la réserve de cubes de l'Adversaire Solo ou sur la Piste de Tension, mais pas dans la zone de Crise Finale ou sur les cases de cubes bonus. À la manche 3 ou lors de la Crise Finale, une fois que vous ou votre adversaire avez franchi la zone de Crise Finale, considérez les cubes de la zone de Crise Finale de votre adversaire comme disponibles.

Ami ~ une carte Stratégie appartenant à la faction de l'Adversaire Solo uniquement (ne concerne pas les cartes neutres).

Cubes isolés ~ un cube est isolé s'il n'est adjacent à aucun espace contrôlé par sa faction. Les cubes Versaillais dans les espaces *Royalistes*, *Mont-Valérien* et *Fort d'Issy*, et les cubes Communistes dans les espaces *Mouvements Sociaux* et *Père Lachaise* ne peuvent jamais être isolés.

Espaces avec de la place libre ~ un espace possède de la place libre pour les cubes de votre adversaire jusqu'à ce que ce dernier ait un cube de plus que vous, ou deux de plus dans un Espace Pivot (*Assemblée Nationale*, *Presse*, *Butte Montmartre*, et *Mont-Valérien*). Un espace avec 4 cubes de l'Adversaire Solo n'a jamais de place libre.

Aperçu

L'Adversaire Solo n'a jamais de main de cartes ou ne garde jamais de cartes pour la Crise Finale. Au lieu de cela, il prend toutes ses décisions en fonction de sa séquence de jeu et son aide de jeu. Pendant son tour, révéléz une carte événement et suivez les instructions de la séquence de jeu solo pour déterminer si votre adversaire utilise l'événement révélé, l'événement de la carte au sommet de la défausse, ou s'il effectue des opérations. Utilisez l'aide de jeu pour décider quelle opération effectuer et où résoudre les événements et les opérations. Certaines étapes de la séquence

de jeu solo enfreignent les règles à 2 et doivent être suivies à la lettre. Vos tours suivent la séquence de jeu habituelle, comme dans une partie à 2.

Mise en place

Suivez la même mise en place que pour une partie à 2, mais retirez du jeu les cartes portant les numéros suivants : 1, 12, 13, 22, 29, 30. Elles ne sont pas utilisées en solo. Prenez l'aide de jeu correspondant à la faction contrôlée par l'Adversaire Solo et placez-la à côté du plateau de jeu pour y accéder facilement.

Séquence de jeu Solo

Suivez la séquence de jeu solo. Plusieurs étapes sont modifiées par rapport à la séquence de jeu à 2.

1. Piochez 4 cartes Stratégie. Votre adversaire n'en reçoit aucune.

2. Piochez 2 cartes Objectif. Si les deux cartes concernent la même Dimension de Crise, remettez-les dans le paquet, mélangez-le et piochez à nouveau 2 cartes. Choisissez-en une qui sera votre carte Objectif. L'autre devient l'Objectif de votre adversaire.

3. Menez la Phase d'Initiative. Si votre adversaire a le niveau d'Initiative le plus élevé, il choisira de jouer en second.

4. Jouez alternativement les cartes Stratégie jusqu'à ce que chaque faction ait joué trois fois. Lors de votre tour, jouez une carte Stratégie. Lors du tour de votre adversaire, effectuez les étapes a, b et c :

a. Vérification de l'augmentation de l'Engagement :

- i. Si votre adversaire est Versaillais et si moins de 3 cubes sont disponibles, augmentez la Collaboration prussienne.
- ii. Si votre adversaire est Communiste et qu'il y a moins de 2 emplacements vides dans sa réserve de cubes, augmentez son niveau d'Élan révolutionnaire.

b. Révélez la première carte de la pioche de cartes Stratégie :

S'il s'agit d'une carte amie, utilisez l'événement s'il peut avoir un effet. Si ce n'est pas le cas et que l'événement au sommet de la défausse est ami et a un nombre de Points d'Opération inférieur ou égal à la carte révélée, utilisez son événement. Si une zone est franchie, déplacez les cubes bonus vers la réserve de cubes de votre adversaire avant de continuer. Si aucun

de ces cas n'est applicable, n'effectuez pas d'événement et passez tout de même à la suite.

c. Effectuez des opérations :

- i. Si un événement a été utilisé, bénéficiez d'1 Point d'Opération supplémentaire, indépendamment des opérations de l'événement utilisé.
- ii. Sinon, effectuez des opérations en utilisant les Points d'Opération de la carte révélée.

Ensuite, défaussez la carte Stratégie révélée.

5. **Mettez de côté votre carte Stratégie restante** pour la Crise Finale. Vous seul faites cela.
6. **Effectuez les actions bonus des Espaces Pivot** (voir « Actions bonus des Espaces Pivot » plus bas).
7. **Décomptez les PV des Dimensions de Crise.** Si votre adversaire a l'Initiative, marquez d'abord vos propres PV.
8. **Décomptez les cartes Objectif.** L'Adversaire Solo marque des PV pour le contrôle de l'espace sur l'une ou l'autre des cartes Objectif. *Vous ne pouvez marquer un PV que pour votre propre carte, jamais pour celle de votre adversaire.* Si ce dernier a l'Initiative, il résoudra l'effet de sa carte Objectif, si elle a été décomptée, après votre carte Objectif.
9. **Vérifiez la Crise Finale.**

Placer et Retirer des cubes

Quand l'Adversaire Solo utilise des Points d'Opération, déterminez s'il retire vos cubes. Il ne peut le faire que s'il y a des cubes à retirer et si cela lui est demandé dans le tableau *Placer ou Retirer* de l'aide de jeu.

En parcourant le tableau de haut en bas, vérifiez chaque condition. Si une condition est remplie, suivez ses instructions. Si elle n'est pas remplie, passez à la condition suivante. S'il est demandé de Retirer, votre adversaire retire (ou tente de retirer, s'il se trouve dans un espace Militaire) un seul de vos cubes, puis consulte à nouveau le tableau *Placer ou Retirer*.

Lorsque votre adversaire tente un Retrait Militaire mais que sa force militaire est de 1, il gagne 1 Point d'Opération qu'il utilise immédiatement pour porter sa force militaire à 2.

Une fois qu'il lui a été demandé de placer, ou dès lors qu'il ne peut plus retirer vos cubes, il dépense tous ses Points d'Opération restants pour le placement d'influence.

Choisir des espaces

Remarque : la sélection de l'espace est décrite en détail dans l'exemple de jeu en solo qui se trouve dans le livret de jeu.

Chaque fois que votre adversaire place, remplace ou retire des cubes (que ce soit par une opération, une action bonus d'Espace Pivot, un événement ou une augmentation de l'Engagement), il choisit les espaces où le faire, un par un, en utilisant le tableau de *Choix de l'Espace* correspondant sur l'aide de jeu. Une fois qu'un espace est choisi, votre adversaire place ou retire un seul cube dans cet espace.

Pour choisir un espace, déterminez tous les espaces possibles pour l'action. En commençant en haut du tableau de *Choix de l'Espace* correspondant à l'action, éliminez tous les espaces qui ne remplissent pas la condition de chaque ligne, dans l'ordre, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul espace. Si une condition devait éliminer tous les espaces restants, ignorez cette condition. S'il reste plusieurs espaces après avoir appliqué toutes les conditions, déterminez à l'aide du dé l'espace cible parmi ceux restants. Si l'action n'est pas terminée, choisissez à nouveau un espace en recommençant depuis le haut du tableau de *Choix de l'Espace*.

Important ! Le tableau de *Choix de l'Espace* ne vous indique pas quels espaces sont des choix autorisés pour l'opération ou l'événement en cours. Par exemple, votre adversaire doit, tout comme vous, limiter ses opérations uniquement aux espaces Militaires ou Politiques et doit donc se concentrer sur un type d'espace une fois que le premier a été choisi.

Jouer les événements

Votre adversaire effectue toujours dans son intégralité, si possible, l'événement qu'il joue, en suivant ces règles :

- Utilisez le tableau « Choisir où Placer ou Remplacer des cubes » pour les événements qui placent ou remplacent des cubes, et le tableau « Choisir où Retirer des cubes » pour les événements qui retirent des cubes.
- Les événements qui n'auraient aucun effet ne sont pas utilisés, de même que les événements qui augmenteraient uniquement l'Engagement.
- Ne placez jamais de cubes dans un espace sans place libre. Les Barricades/Fortifications peuvent en revanche être placées dans de tels espaces.

- Ne placez jamais de cubes s'ils ne sont pas disponibles.
- Si plusieurs options exclusives sont indiquées sur une carte, effectuez la première d'entre elles qui aurait un effet.

Actions bonus des Espaces Pivots

Si votre adversaire a l'Initiative, effectuez vos actions bonus avant lui. Si un autre ordre d'actions doit être déterminé, vous le déterminez. Dans chaque Dimension de Crise dont il contrôle l'Espace Pivot, votre adversaire effectue la première action de cette liste qui peut s'appliquer :

- Étendez l'influence** : l'adversaire déplace jusqu'à deux de ses cubes entre n'importe lesquels des espaces de cette Dimension de Crise. Utilisez le tableau de Placement de manière à ce que votre adversaire contrôle deux espaces supplémentaires sans perdre le contrôle d'aucun espace.
- Transfuge** : l'adversaire retire un de vos cubes et le remplace par l'un des siens dans un espace de cette Dimension de Crise. Utilisez le tableau de Remplacement de manière à ce que votre adversaire contrôle un espace supplémentaire, s'il a des cubes disponibles.
- Étendez l'influence** : l'adversaire déplace jusqu'à deux de ses cubes entre n'importe lesquels des espaces de cette Dimension de Crise. Utilisez le tableau de Placement de manière à ce que votre adversaire contrôle un espace supplémentaire sans perdre le contrôle d'aucun espace.
- Désescalade** :
 - Retirez un cube de votre adversaire depuis un espace où il a au moins deux cubes de plus que vous (trois de plus si c'est un Espace Pivot). Départagez les égalités en lançant le dé.
 - Ensuite, si un cube de votre adversaire a ainsi été retiré, retirez un de vos cubes de manière à ce qu'il contrôle un espace supplémentaire. Si ce n'est pas possible, retirez un de vos cubes d'un espace avec un cube de plus que votre adversaire, ou de l'espace où vous avez le moins de cubes. Si vous n'avez aucun cube éligible, ignorez ce retrait.
- Transfuge** : l'adversaire retire un de vos cubes et le remplace par un des siens dans un espace de cette Dimension de Crise. Utilisez le tableau de Remplacement de manière à ce que vous perdiez le contrôle d'un espace, si votre adversaire a des cubes disponibles.
- Ne faites rien**.

Crise Finale

Résolvez la Crise Finale normalement, mais lorsque votre adversaire devrait jouer une carte, révélez les cartes de la pioche Stratégie jusqu'à ce qu'une carte de sa faction soit révélée. Il utilise cet événement. Si l'événement n'a aucun effet, ou ne fait qu'augmenter son Niveau d'Engagement, défausez-le et continuez de piocher. Dans le cas où la pioche Stratégie serait épuisée, mélangez toutes les cartes Stratégie défausees et retirées du jeu pour former une nouvelle pioche et continuez de piocher. Pendant la Crise Finale, votre adversaire ne bénéficie pas du Point d'Opération bonus qu'il a normalement.

Pour sa dernière carte jouée, votre adversaire utilise sa carte Crise Finale.

Une fois que vous avez joué vos cartes, effectuez une dernière fois les actions bonus des Espaces Pivots et le décompte des Dimensions de Crises. N'oubliez pas de marquer un point si vous avez atteint le bout de votre piste d'Engagement.

Fin de partie

Déterminez qui remporte la partie comme dans une partie à deux, mais l'Adversaire Solo gagne en cas d'égalité aux PV.

Notes finales : J'aimerais remercier L_Arbre de BGG pour l'aide de jeu, ainsi que Domnhall Hegarty, Joe Dewhurst et les formidables testeurs sur Discord pour leur soutien et avoir fait que la variante de la Censure soit possible.

Je dédie cette variante de la Censure à Don Longo, puisses-tu reposer en paix camarade.

Couverture du livret de règles : Une barricade à l'angle du boulevard Voltaire et Richard Lenoir pendant la Commune de Paris de 1871.

Illustration de la boîte : Georges Jules Victor Clairin, *L'incendie des Tuileries en mai 1871*, huile sur toile, 48 x 79 cm, RF1981-31, Paris, musée d'Orsay.
Crédit photo : © Grand Palais Rmn (musée d'Orsay)/ Hervé Lewandowski



Nuts! Publishing
118 avenue de Fouesnant
29950 Bénodet, France
www.nutspublishing.com