

LE CORTÈGE

RÈGLES DU JEU

CONCEPTION **DORIAN FRANÇOIS**
VALENTIN AUBRY ILLUSTRATIONS

Tout a commencé lors d'un week-end de formation et de réflexion sur la thématique "Le jeu et son message". Au cours d'un atelier, les mots pichenette et manifestation se sont rassemblés et nous étions trois personnes à nous pencher dessus pendant quelques heures. L'idée était de jouer pour s'amuser, mais aussi de le faire au sein d'un thème fort qui puisse provoquer des questionnements autour de la table. Donner au jeu un potentiel "utile". Suite à ce week-end, j'ai poursuivi l'aventure seul et plusieurs mois de travail plus tard, un jeu est né : Le Cortège.

La force d'un jeu de pichenette est d'offrir un plaisir ludique immédiat, avec la tension inhérente à l'adresse et à l'incertitude, cette tension reflétant celle de l'affrontement ! Toutefois, Le Cortège est plus un jeu de duel tactique qu'un jeu d'adresse. Vous allez prendre rapidement en main le fonctionnement des unités, des jauges et des effets, mais il y a plus de stratégie qu'il n'y paraît au premier abord. Peu à peu, vos choix vont se structurer. Ces situations qui peuvent sembler brutales dans leurs pensées - deux camps s'affrontant et se ruant l'un sur l'autre - sont en fait très réfléchies et organisées en amont. Le Cortège est construit sur ce rapport entre thème et mécanique, entre imaginaire et stratégie.

Ce jeu est évidemment politique, mais il n'est ni militant ni "réaliste", car je tiens à ce que les deux côtés de l'histoire soient expérimentés. Ce concept est particulièrement important d'un point de vue narratif et stratégique, c'est ce qui rend Le Cortège intéressant et lui donne une grande rejouabilité. Aussi, je crois que nous avons tou-te-s en nous un penchant conservateur et un penchant révolutionnaire, une dualité que chacun-e gère à sa manière et selon son propre parcours : dans nos propres vies, nous nous limitons et nous empêchons nous-mêmes, autant que nous rêvons d'effraction et de changement !

Le Cortège, c'est finalement une bataille de récits. La vérité n'étant que les histoires qui sont racontées et celles qu'on choisit de croire, symbolisées ici par les unités médias et le rôle central de l'Opinion. À vous, si vous le désirez, d'accompagner vos parties de discussions autour de toutes ces problématiques, d'aller chercher des informations et de vous confronter au réel. Le Cortège reste un espace fictif, encadré par ce livret de règles, dans lequel on peut inventer ses propres histoires et ses propres enjeux !



CONCEPT ET BUT DU JEU

LE CORTÈGE est un jeu d'affrontement asymétrique.
Il se joue à 1 contre 1 et dure environ 20 minutes. Chaque joueur·euse possède des unités qui seront déplacées sur le plateau de jeu par un effet de pichenette.



La pichenette consiste en un mouvement rapide du doigt qui frappe et propulse l'unité.
Toute tentative de pousser l'unité n'est pas considérée comme une pichenette.

Une personne incarne le **CONTRE-POUVOIR** et l'autre le **POUVOIR** :

*L'élection vient d'avoir lieu et nous sommes dans la rue, où un cortège de manifestant·e-s se dirige vers un lieu de pouvoir, appelé le Bâtiment. L'opinion publique est encore partagée face à un affrontement qui semble inévitable : le **Contre-Pouvoir** a décidé d'infiltrer le cortège et de déstabiliser le **Pouvoir** !*

*Le but du **Contre-Pouvoir** est de s'emparer soit du **Bâtiment**, soit de l'**Opinion**, dans l'espoir d'imposer un changement.*

*Le but du **Pouvoir** est de l'en empêcher en procédant à des **Arrestations**, pour protéger la société et ses institutions.*

Entre stratégie et adresse, une partie se joue en deux manches, car chaque joueur·euse devra incarner les deux côtés du CORTÈGE !



STRUCTURE DE LA PARTIE

Une partie se joue en deux manches et chaque manche se décompose en deux phases : l'Infiltration et l'Affrontement.

L'Infiltration est une courte phase d'introduction, où le **Pouvoir** arrête une unité du **Contre-Pouvoir** et donne ainsi une direction tactique à la partie.

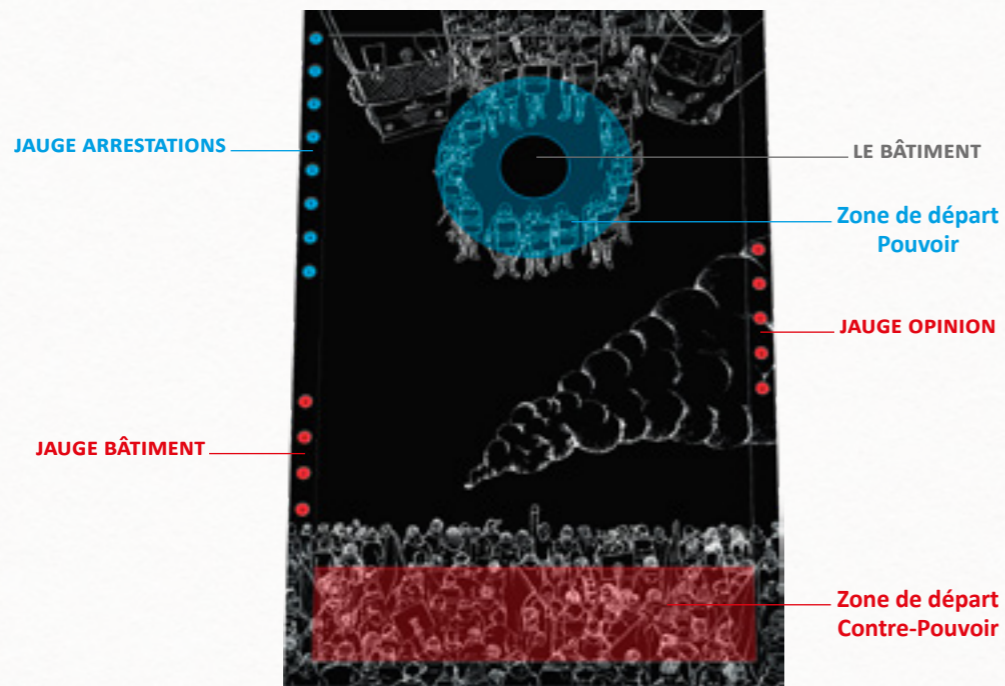
L'Affrontement est la phase principale où vous allez d'abord placer toutes vos unités, puis, chacun·e votre tour, les lancer et utiliser leurs effets pour tenter de gagner la manche. Il y a trois manières de gagner une manche, qui sont actualisées au fur et à mesure de la partie sur les trois jauges bordant le plateau de jeu.

Après la première manche, vous changerez de côté pour changer de point de vue : vous allez inverser les rôles et rejouer les deux phases.

Et à la fin de la deuxième manche, une personne va remporter la partie !



LECTURE DU PLATEAU

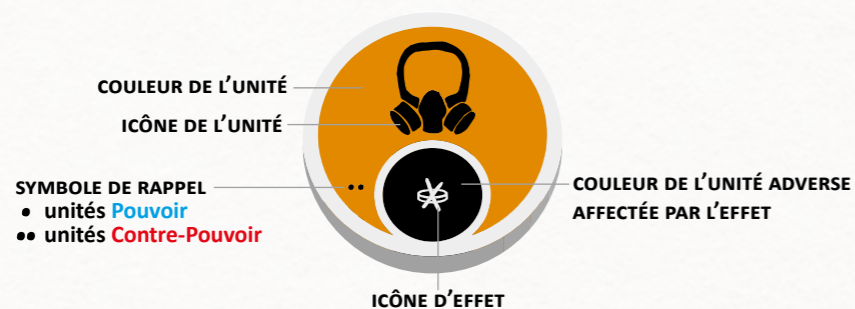


MATÉRIEL DE JEU

Unités Contre-Pouvoir x9	Anneau Bâtiment x1
Unités Pouvoir x8	Anneau Opinion x1
Marqueur Bâtiment x1	Anneau Arrestations x1
Marqueur Opinion x1	Plateau de jeu x1
Marqueur Arrestations x1	Livret de règles x1



LECTURE DES UNITÉS

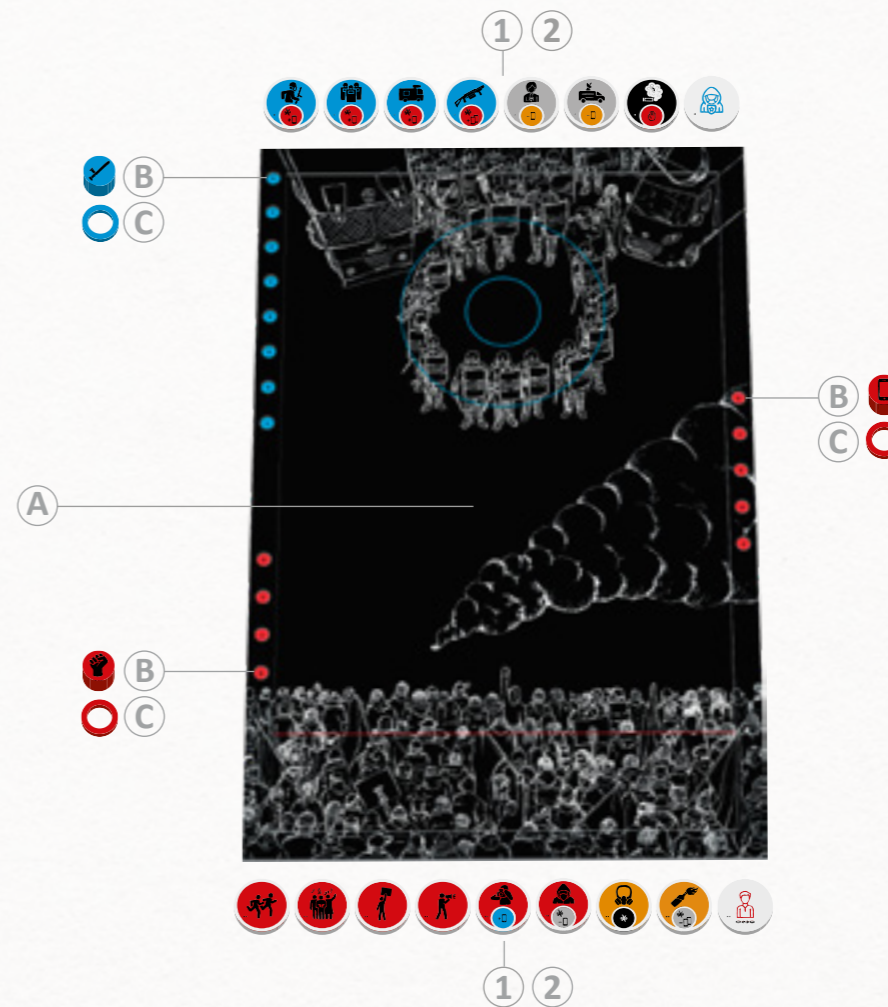


La couleur principale est la couleur de votre unité. La couleur du petit cercle représente le type d'unité adverse sur laquelle vous pouvez déclencher un effet. Si votre unité n'a pas de petit cercle, cela veut dire qu'elle ne déclenche pas d'effet. Tous les noms et les effets des différentes unités sont rappelés au dos de cette règle !

Exemple :

L'unité **Masque à gaz**, représentée ci-dessus, est une unité ORANGE qui déclenche un effet si elle touche une unité adverse NOIRE (ici, l'effet est "défausse"). Elle peut toucher n'importe quelle autre couleur d'unité, mais elle ne déclenchera alors aucun effet particulier (voir plus en détail à la page 7).

MISE EN PLACE



- (A) — Installez le plateau de jeu au centre de la table.
- (B) — Placez les 3 marqueurs sur le cran 0 de leurs jauges respectives.
- (C) — Placez les trois anneaux à côté de leurs jauges respectives.

- (1) — Placez les unités à côté du plateau de jeu.

Le **Contre-Pouvoir** dispose de 9 unités, et le **Pouvoir** de 8, représentées ci-dessus. Retrouvez la liste des unités au dos de cette règle.

- (2) — La personne qui incarne le **Contre-Pouvoir** s'installe côté Cortège. La personne qui incarne le **Pouvoir** s'installe côté Bâtiment.

La partie peut commencer !



Déterminez qui commence de quel côté.
Hasard ou conviction, c'est à vous de choisir !



PHASE A : L'INFILTRATION

Le **Contre-Pouvoir** s'est infiltré au sein du cortège qui avance dans la rue et qui est de plus en plus dense à l'approche du Bâtiment.
C'est alors que le **Pouvoir** décide de procéder à une Arrestation : l'Opinion, encore indécise, assiste au Premier Événement !



L'Infiltration est une introduction thématique : c'est la première Arrestation du **Pouvoir** qui déclenche le début de l'Affrontement et la possible montée de l'Opinion en faveur du **Contre-Pouvoir**. Selon l'unité qui va être arrêtée, cette phase va donner une direction tactique à votre partie !

1.

Le **Contre-Pouvoir** prend ses unités **Black Bloc** et **Photographe**, puis les place où il veut dans sa zone de départ (les deux unités ne peuvent pas se cacher mutuellement : elles doivent pouvoir être chacune atteintes en ligne droite depuis le Bâtiment). À vous de choisir le style de votre Infiltration !

2.

Le **Pouvoir** prend son unité **Interpellation** et la place dans sa zone de départ, puis effectue une pichenette vers UNE des deux unités adverses. (Si vous touchez les deux unités, seule la première compte).

Si l'unité **Black Bloc** ou l'unité **Photographe** est touchée :

Elle est défaussée et aussitôt retirée du plateau.

Le **Contre-Pouvoir** récupère l'autre unité, et l'Opinion s'indigne de la manœuvre !

Placez le marqueur de la **Jauge Opinion** sur 1.

Placez le marqueur de la **Jauge Arrestation** sur 1.

Si aucune unité n'est touchée :

Le **Contre-Pouvoir** récupère ses deux unités **Black Bloc** ET **Photographe** !

Les jauges restent sur 0.

3.

Reprenez toutes vos unités :

Le **Pouvoir** a toujours ses 8 unités.

Le **Contre-Pouvoir** aura 8 ou 9 unités, selon le résultat de l'Infiltration.

PHASE B : L'AFFRONTEMENT

D'un côté, la volonté de maintenir un statu quo et de l'autre le besoin du changement. Les deux camps se positionnent face à face : le **Pouvoir** doit procéder à des Arrestations et protéger le Bâtiment, tandis que le **Contre-Pouvoir** doit prendre le Bâtiment ou bien remporter l'Opinion !

4.

À tour de rôle et en commençant par le **Contre-Pouvoir**, chacun-e place une unité dans sa zone de départ. Vous pouvez les placer comme vous voulez, mais vous ne pouvez pas les empiler. Continuez jusqu'à ce que toutes les unités soient placées.

5.

À tour de rôle et en commençant par le **Contre-Pouvoir**, chacun-e effectue une pichenette avec une de ses unités. À votre tour, vous pouvez jouer n'importe laquelle de vos unités, dans n'importe quel ordre et n'importe quelle direction.
Une seule condition : vous devez rester de votre côté du plateau de jeu !

Quand l'unité jouée touche une autre unité, une "rencontre" est résolue. C'est toujours l'unité jouée par la personne dont c'est le tour qui peut déclencher ses effets sur une unité adverse (si les couleurs d'unités correspondent, voir page 4).

En cas de rencontre avec une unité adverse de couleur correspondante, appliquez toutes les icônes d'effet de votre unité.

Puis, actualisez les jauges !



Retrouvez des exemples de rencontre et l'explication des jauges en page suivante !

REMARQUES :

Si vous touchez plusieurs unités, n'appliquez que les effets de la première rencontre.

Si une rencontre ne déclenche aucun effet (parce que votre unité n'en a pas, ou que vous touchez une unité dont la couleur ne correspond pas à votre effet), tentez de positionner stratégiquement vos unités sur le plateau de jeu.

Si une unité est propulsée hors du plateau, mais qu'aucun effet de rencontre ne l'a défaussée, elle est alors remise en jeu dans le coin libre le plus proche.

6.

Continuez ainsi, en jouant une unité à tour de rôle, jusqu'au déclenchement d'une des conditions de fin de manche !



- LES EFFETS DE RENCONTRE
- DÉFAUSSE L'UNITÉ ADVERSE
 - MONTE/DESCEND LA **JAUGE OPINION**
 - BLOQUE L'UNITÉ ADVERSE POUR UN TOUR

EXEMPLES :



Le **Pouvoir** joue l'unité **Charge** qui touche l'unité **Étudiant-es**.

Défaussez l'unité **Étudiant-e-s** ET montez la **Jauge Opinion** de 1 cran, puis montez la **Jauge Arrestations** de 1 cran.



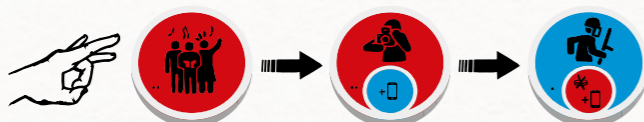
Le **Contre-Pouvoir** joue l'unité **Molotov** qui touche l'unité **Camion News**.

Défaussez l'unité **Camion News** ET baissez la **Jauge Opinion** de 2 crans.



Le **Pouvoir** joue l'unité **Lacrymo** qui touche l'unité **Black Bloc**.

Le **Contre-Pouvoir** ne peut pas rejouer l'unité **Black Bloc** au tour suivant.



Le **Contre-Pouvoir** joue l'unité **Chorale** : elle touche l'unité **Photographe** qui va ensuite toucher l'unité **Interpellation**.

Bien que l'unité **Photographe** touche l'unité **Interpellation**, comme c'est l'unité **Chorale** (qui n'a pas d'effet) qui a été jouée en premier, aucun effet de rencontre n'est appliqué.

LES TROIS JAUGES



Toute unité ROUGE jouée par le **Contre-Pouvoir** qui rentre dans le Bâtiment est aussitôt retirée du plateau de jeu. Montez ensuite d'un cran le marqueur de la **Jauge Bâtiment**. On considère que l'unité est rentrée dans le Bâtiment si elle s'arrête à l'intérieur du cercle, et qu'elle a passé sa ligne bleue au moins de moitié.



Dès qu'un effet de rencontre influe sur l'Opinion, déplacez aussitôt le marqueur de la **Jauge Opinion** en fonction de l'effet. Le cran 0 représente l'indifférence publique aux Évènements, tandis que le 4 représente l'indignation la plus totale : plus l'Opinion monte, plus elle est en faveur du **Contre-Pouvoir** !



Toute unité ROUGE défaussée par le **Pouvoir** est considérée comme "arrêtée" : retirez-la du plateau de jeu et montez d'un cran le marqueur de la **Jauge Arrestation**.

FIN DE MANCHE

Une manche se termine aussitôt qu'une de ces trois conditions est remplie, en suivant cet ordre de priorité :

3 unités ROUGES sont rentrées dans le Bâtiment.
Victoire du Contre-Pouvoir

L'Opinion atteint 4.
Victoire du Contre-Pouvoir

Il n'y a plus d'unités ROUGES sur le plateau de jeu.
Victoire du Pouvoir



Si c'était la première manche :

Mettez les anneaux autour des marqueurs, puis remettez les marqueurs sur le cran 0 des jauges : les anneaux permettent de sauvegarder le niveau des jauges de la première manche, afin de vous départager en cas d'égalité finale ! Changez de côté du plateau de jeu et jouez la deuxième manche en inversant les rôles. Recommencez à partir de la phase A.

Si c'était la deuxième manche :

Appliquez les conditions de fin de partie.

FIN DE PARTIE


→ Si un-e joueur-euse a remporté les deux manches, c'est gagné !!

→ En cas d'égalité, comparez les jauges de la première manche (la position des anneaux) avec celles de la deuxième (la position actuelle des marqueurs) et départagez selon cet ordre de priorité :


La personne qui a rentré le plus d'unités dans le Bâtiment
en tant que Contre-Pouvoir
gagne la partie !

↓

La personne qui a atteint le plus haut niveau d'Opinion
en tant que Contre-Pouvoir
gagne la partie !

↓

La personne qui a effectué le plus d'Arrestations
en tant que Pouvoir
gagne la partie !

↓
S'il y a encore égalité, rejouez une partie !

RÈGLE AVANCÉE

Les personnes du cortège qui ont décidé de rejoindre le **Contre-Pouvoir** lors de l'Affrontement peuvent ramasser au sol un appareil photo ou un mégaphone tombé lors d'une Arrestation !

Lors de la phase B, l'unité **Passant-e** du **Contre-pouvoir** peut être échangée une fois avec l'unité **Photographe** ou **Syndicaliste**, si elle a déjà été arrêtée.

Au début de votre tour de jeu, prenez l'unité désirée et mettez-là à la place exacte de l'unité **Passant-e** sur le plateau de jeu. Puis défaussez l'unité **Passant-e**. Vous DEVEZ ensuite passer votre tour.

L'échange n'est possible que si l'unité **Photographe** ou **Syndicaliste** a été arrêtée. L'échange n'est pas possible si l'unité **Passant-e** se trouve dans le Bâtiment. L'échange n'est pas possible au premier tour de l'Affrontement, vous devez commencer par une pichenette.

Cette règle rend le jeu encore plus tactique, alors utilisez-la au bon moment !



CONCEPTION **DORIAN FRANÇOIS**
ILLUSTRATIONS **VALENTIN AUBRY**

CRÉATION GRAPHIQUE **VALENTIN AUBRY ET DORIAN FRANÇOIS**

LIVRET DE RÈGLES **DORIAN FRANÇOIS**
RELECTURES **LES AMI·E·S**



ÉDITION **LES ÉDITIONS DU SILENCE**

WWW.LESEDITIONSDUSILENCE.FR
RETROUVEZ-NOUS SUR DISCORD !

62 RUE SADI CARNOT 77810 THOMERY
©LES ÉDITIONS DU SILENCE, 2023



DISTRIBUTION **NOVALIS**

SHOP.NOVALISGAMES.COM

18 RUE JACQUELINE AURIOL 78280 GUYANCOURT

01 34 98 37 59

Novalis

CONSEIL ÉDITORIAL ET PRODUCTION **NICOLAS AUBRY**



FABRICATION **MÉDIAGOLD**
MADE IN **POLOGNE**

MEDIA GOLD
www.mediagold.com.pl

REMERCIEMENTS PARTICULIERS **BASTIEN ET ANKA**

REMERCIEMENTS **ADRIEN LANCO · ALICE LAINÉ · ANTOINE BRANDI · ANTOINE HAUREIX · ANTOINE ROUCHON · ANTONIN JEAN VICTOR · BERMINATOR · CHARLEY VIEIRA · ÉTIENNE LANCO · GUILLAUME JOUBERT · GUILLAUME POUTIERS · JÉRÉMY GESREL · LOUIS LANCO · QUENTIN DOUVILLEZ · QUENTIN PALLUT · ROBERT RUSCOE · STEPHEN SALTER · ET TOUTES LES PERSONNES QUI ONT SOUTENU ET TESTÉ LE JEU !**



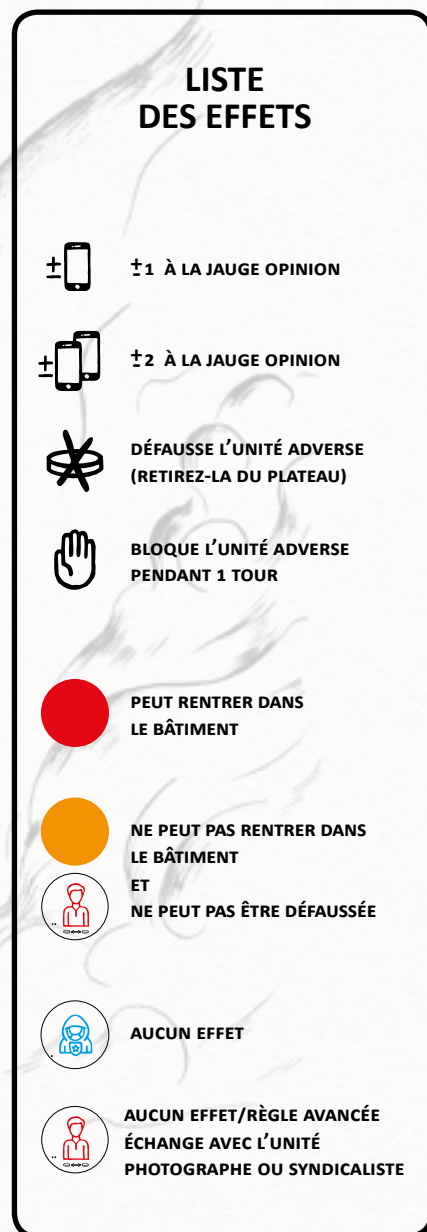
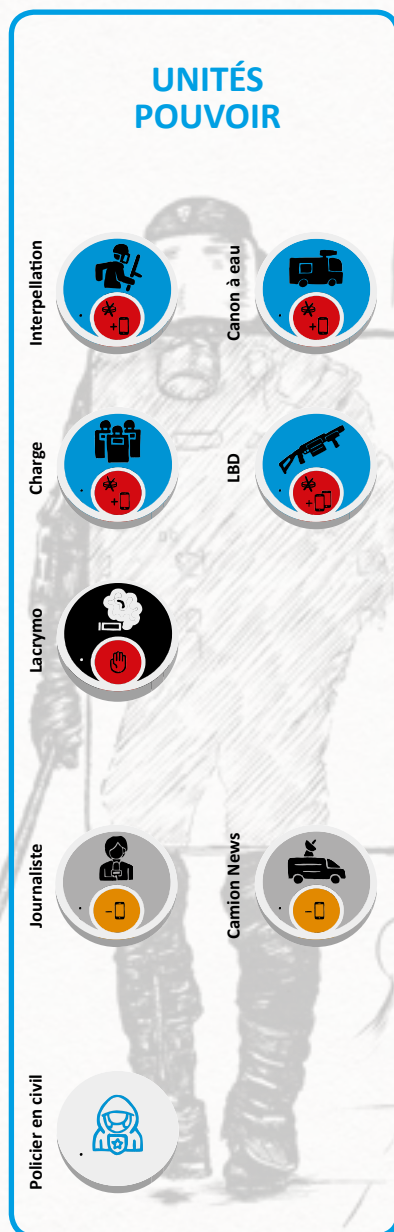
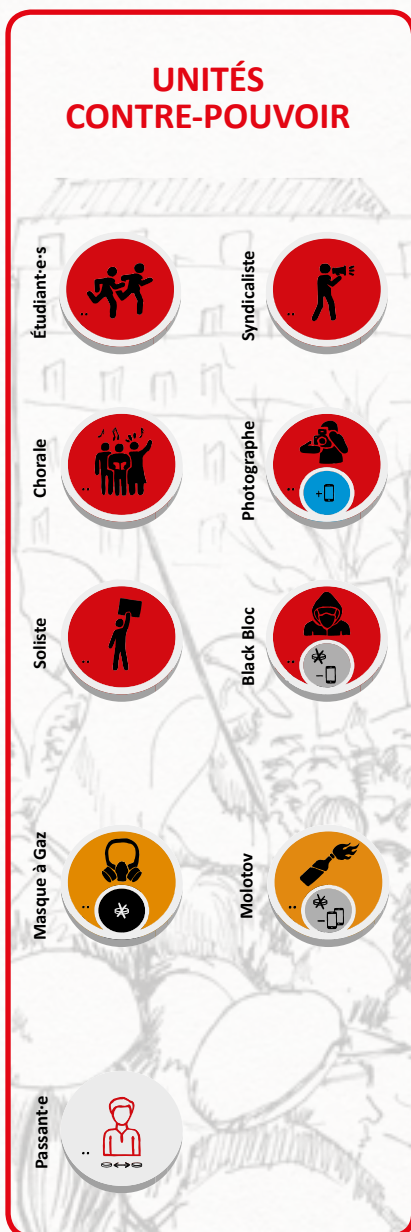
Recherche sur quefairemediasilence.fr





UNITÉS CONTRE-POUVOIR

UNITÉS POUVOIR

LISTE DES EFFETS



CONSEILS STRATÉGIQUES

- L'unité **Photographe** est la seule qui peut volontairement faire monter l'Opinion en faveur du **Contre-Pouvoir**.
- Avec chaque **Arrestation**, l'Opinion s'indigne et monte en faveur du **Contre-Pouvoir**. Les unités médias **Journaliste** et **Camion News** sont les seules qui peuvent permettre au **Pouvoir** de faire rebaisser l'Opinion ! Mais attention, les unités **Black Bloc** et **Molotov** peuvent les faire fuir.
- Les unités **Molotov** et **Masque à Gaz** ne peuvent pas être arrêtées, ni rentrer dans le Bâtiment, elles seront donc toujours en jeu : c'est une partie de cache-cache avec les unités médias du **Pouvoir** !
- Bien positionner ses unités avant de commencer l'Affrontement peut être crucial. Souvenez-vous que c'est toujours le **Contre-Pouvoir** qui effectue la première pichenette.
- C'est toujours l'unité que vous lancez qui peut déclencher son effet sur une unité adverse de couleur correspondante. Et si votre unité ne déclenche aucun effet, tentez de la positionner stratégiquement sur le plateau de jeu.
- N'oubliez pas qu'une partie du Cortège se joue en deux manches. Il y aura souvent des égalités et il faudra vous départager. L'état des jauges à la fin de la première manche aura donc un impact stratégique sur la deuxième : réfléchissez bien avant de déclencher une condition de victoire, il est possible de perdre une manche pour gagner la partie !
- Rappel de l'ordre de priorité pour vous départager en cas d'égalité finale :  →  → 