

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Guillotine

*Dans l'histoire, la Convention a permis à l'humanité de faire des pas de géant. Mais ses travaux ont été accomplis dans un climat perpétuel de délation. Dans des circonstances tragiques, chaque tendance a tour à tour dominé l'Assemblée et accusé ses adversaires. Les députés ont consacré beaucoup de temps et d'énergie à se dénoncer mutuellement.*

**GUILLOTINE**, c'est la lutte pour le pouvoir en pleine Révolution Française. Vous êtes le chef d'un des quatre partis à la Convention : Montagnard, Crapaud, Royaliste ou Girondin.

*Vous dirigez vos députés avec astuce au milieu des intrigues pour les faire réélire. Vous évitez les accusations. Vous dénoncez les traîtres. Vous vous faites des alliés.*

*Vous êtes trahis ? C'est là qu'il ne faut pas perdre la tête !*

*Pourrez-vous faire réélire vos députés pacifiquement ?*

*Nous en serions surpris. L'époque est si agitée !*

## REGLE DU JEU



**SI VOUS VOULEZ TOUT SAVOIR  
AVANT DE COMMENCER...**

### I - PRESENTATION

#### 1. Contenu du jeu

- un plateau de jeu en 4 pièces
- 24 Figurines - Députés
- 54 Cartes - Mission (Cavalier)
- 36 Cartes - Jacobins (Orateur)
- un dé
- une règle du jeu
- un bloc de feuilles de popularité (blanc)
- 4 bulletins de vote (OUI - NON)
- un livret de questions
- une brochure historique (bleue)

#### 2. But du jeu

Chaque joueur est le chef d'une tendance de 6 députés.

**Le gagnant est celui qui a le plus de députés réélus à la fin de la partie.**

Pour être réélu à la fin de la partie, chaque député doit :

- 1) **Survivre**
- 2) **Etre libre (ni en prison, ni en fuite)**
- 3) **Conservé au moins sa popularité de départ, soit 5 points de popularité (5 PP).**

A la fin du jeu, les joueurs font le compte de leurs députés réélus. En cas d'égalité, on compare le total des points de popularité des députés réélus de chaque joueur.

#### 3. Durée du jeu

Une partie comprend 10 tours. Chaque tour dure environ 10 à 15 minutes. A partir du 4<sup>e</sup> tour, les joueurs ont la possibilité de dissoudre l'Assemblée. Dans ce cas, la partie s'arrête à la fin du tour où la dissolution a été votée.

#### 4. Point de départ

A 2 joueurs, chaque joueur choisit 2 tendances.

A 3 joueurs, une tendance est inutilisée.

A 4 joueurs, chaque joueur choisit une tendance politique.

**Rouges : Montagnards**, Robespierre, Danton, Marat, Collot d'herbois, Billaud-Varenne, Saint-Just.

**Bleus : Girondins**, Vergniaud, Brissot, Condorcet, Pétion, Barbaroux, Lasource.

**Verts : Crapauds**, Cambacérès, Siéyès, Merlin, Thibaudeau, Daunou, Reubell.

**Jaunes : Royalistes**, Henry-Larivière, Boissy d'Anglas, Delahaye, Lomont, Aubry, Cadroy.

1. Les noms des députés sont collés sur leur socle respectif.
2. Chaque joueur se munit d'un stylo, d'un bulletin de vote et d'une feuille de popularité.
3. Il y inscrit sa tendance et les noms de ses députés.
4. Tous les députés sont réunis à la Convention.
5. Battre et poser les Cartes-Jacobins et les Cartes-Mission sur leur emplacement respectif sur le plateau, face cachée.

## II - LA POPULARITE

### 1. A quoi sert la Popularité ?

Chaque député doit avoir au moins 5 points de Popularité (notés PP) à la fin de la partie pour pouvoir être réélu (cf. but du jeu). Chaque député a 5 PP au début de la partie. Vous notez au cours du jeu sur votre feuille de Popularité le cumul des PP de chacun de vos députés. Vous pouvez consulter les feuilles des autres joueurs à tout moment. Si un député a une Popularité inférieure ou égale à 0, il se suicide et il est placé sur la case Guillotine.

#### Exemple de notation

TENDANCE MONTAGNARD NOMS	PP	TOUR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MARAT	5	5	4	6	6	8	5	3	4	4	6
DANTON	5	5	5	7	7	7	7	7	8	5	2
ST-JUST	5	7	7	7	7	X					

### 2. Gains et pertes des Points de Popularité

La Popularité de chaque député varie selon le poste qu'il occupe.

Tableau 1

Convention Tribunal Révolutionnaire Club des Jacobins	Popularité inchangée
Représentants en mission Comité de Salut Public	+ 1 PP
Prison Fuite	- 1 PP


La Popularité de chaque député peut varier pour d'autres raisons détaillées dans la suite de la règle.



## III - LES DENONCIATIONS

Vous dénoncez pour affaiblir vos adversaires. Les députés que vous dénoncez risquent de perdre leur Popularité ou, pire encore, d'être convoqués au Tribunal Révolutionnaire. Vous n'avez pas besoin de justifier vos dénonciations et vous ne risquez rien. Vous ne pouvez dénoncer un député en prison ou en fuite. A chaque fois que des dénonciations interviennent, on procède en 4 étapes. Les députés dénoncés sont traités ensemble, étape par étape.

### 1. Tous les députés dénoncés sont placés sur les cases "dénoncé".

Vous dénoncez un député en le désignant par son nom. Vous le placez sur la case "dénoncé" correspondant au poste qu'il occupe. Les cases "dénoncé" sont formées par 4 triangles de couleur  Il y en a une par poste.

**Exemple :** un député Royaliste est au Club des Jacobins. Il est dénoncé. Il est placé sur la case "dénoncé" du Club des Jacobins.

**Exemple :** un député Montagnard est au Comité de Salut Public, il est dénoncé. Il est placé sur la case "dénoncé" du Comité de Salut Public".

### 2. Les joueurs dénoncés jettent un dé pour chacun de leurs députés dénoncés.

Le jet de dé annule ou confirme la dénonciation.

Tableau 2

DENONCIATION	1 à 2	3 à 6
	CONFIRMEE	ANNULEE

Dénonciation annulée : les députés dénoncés sont replacés sur leur case d'origine.

### 3. Les dénonciations confirmées ont des conséquences immédiates.

Quand les dénonciations sont confirmées, les députés ont des ennuis plus ou moins graves selon le poste qu'ils occupent.

Tableau 3

Mission Club des Jacobins	- 3 PP . Le député retourne à la Convention.
Convention Comité de Salut Public Tribunal Révolutionnaire	Le député est convoqué au Tribunal Révolutionnaire

### 4. Les députés convoqués au Tribunal Révolutionnaire doivent faire un choix immédiat.

Un député convoqué au Tribunal est placé sur la case "dénoncé" du Tribunal. Il a 3 solutions. **La Fuite**

**Le Complice**  
**Le Procès**

**La Fuite :** Il peut fuir. Il est placé sur la case Fuite. Son cas sera examiné dans la Phase 7 (Fuite).

**Le Complice :** Il peut faire intervenir en sa faveur un député de sa tendance siégeant au Tribunal. Ce complice empêche le procès, et perd 2 PP. Le député dénoncé est mis en Prison. Son cas sera examiné dans la Phase VI Prison. Un député ne peut intervenir pour lui-même.

**Le Procès :** Il peut passer en procès. Chaque député siégeant au Tribunal vote simultanément coupable (OUI) ou NON coupable (NON). Il n'y a pas d'abstention.

**Majorité de NON :** l'accusé est acquitté et retourne à la Convention.

**Majorité de OUI :** l'accusé est condamné et exécuté. Il est placé sur la case Guillotine.

**EGALITE (2 - 2,1 - 1,0 - 0) :** l'accusé est mis en Prison. Son cas sera examiné dans la Phase VI (Prison).

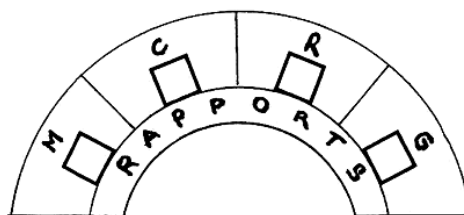




## ...LA PARTIE COMMENCE

Chaque tour comprend 7 Phases. Dans la première Phase (Mouvements), les joueurs placent leurs députés pour toute la durée du tour. Ensuite, le jeu se déroule successivement à la Convention (Phase II), au Comité de Salut Public (Phase III), en Mission (Phase IV), au Club des Jacobins (Phase V), en Prison (Phase VI) et en Fuite (Phase VII). Un résumé sur le plateau permet de suivre le déroulement d'un tour. Tous les députés qui disparaissent du jeu sont placés sur la case Guillotine.

**Chaque joueur jette le dé. Le plus fort commence toutes les Phases du tour. Le joueur situé à sa gauche commencera toutes les Phases du tour suivant et ainsi de suite.**



### PHASE I : MOUVEMENTS

#### 1. L'action ou la sécurité ?

Au Tribunal et au Comité, vos députés sont puissants. Ils participent à des votes importants mais ce sont des postes risqués. En Mission, vos députés gagnent le plus souvent des PP. Au Club des Jacobins, vos députés tirent des Cartes-Dénonciations. A la Convention, plus vous avez de députés, plus vous réhabilitez facilement vos députés en Fuite ou en Prison.

#### 2. Où placer vos députés ?

Il y a 4 places au Club des Jacobins, au Comité de Salut Public et au Tribunal Révolutionnaire ; vous pouvez y placer autant de députés que vous le désirez dans la limite des places disponibles. En Mission, le nombre des places est illimité mais vous ne pouvez y placer qu'un nouveau député par tour. Vous ne pouvez déplacer deux fois le même député dans la Phase. Un député peut être placé à n'importe quel poste sauf Fuite, Prison ou Guillotine.

#### 3. Comment placer vos députés ?

Le premier joueur déplace un de ses députés libres (ni en Fuite, ni en Prison). Le 2<sup>e</sup>, le 3<sup>e</sup> et le 4<sup>e</sup> font de même s'ils le souhaitent. Puis le premier joueur déplace un autre de ses députés et ainsi de suite. Chaque joueur déplace ainsi autant de députés qu'il le désire. Quand un joueur passe, il ne peut plus déplacer de député. On peut passer tout de suite. Quand tous les joueurs ont passé, la répartition des députés ne change plus pendant le tour à moins d'un déplacement forcé.

### PHASE II - CONVENTION NATIONALE

#### 1. Les Rapports

Vous pouvez choisir un de vos députés présents à la Convention comme Rapporteur. Vous le placez sur la case "Rapport" de votre couleur. Ensuite, chaque Rapport successivement est soumis au vote de tous les députés présents à la Convention.

**Majorité de OUI : le député Rapporteur gagne 2 PP. Il reste sur la case "Rapport" et ne peut être dénoncé jusqu'à la prochaine phase Convention.**

**Majorité de NON : le député Rapporteur perd 2 PP. Il quitte la case "Rapport".**

**Egalité : le député Rapporteur quitte la case "Rapport".**

#### 2. L'Ordre du Jour (dénonciations et soutiens)

L'Ordre du Jour donne le droit à chaque joueur présent à la Convention soit de dénoncer, soit de soutenir une dénonciation contre un député libre. Soutenir une dénonciation, c'est augmenter son efficacité.

Tableau 4

DENONCIATION	1 à 2	3 à 6
DENONCIATION AVEC SOUTIEN	1 à 5	6
	CONFIRMEE	ANNULEE

Pour dénoncer, vous devez avoir au moins un député à la Convention et un député au même poste que le député que vous dénoncez.

**Exemple :** Les Royalistes dénoncent Cambacérès (Crapaud) qui est au Comité de Salut Public. Les Royalistes doivent avoir au moins un député à la Convention et un député au Comité.

Pour soutenir, il vous suffit d'avoir un député à la Convention.

Le soutien se fait seulement pendant l'ordre du jour. Une dénonciation a un soutien au maximum.

**Exemple :** Les Girondins soutiennent la dénonciation des Royalistes contre Cambacérès. Il y a au moins un Girondin à la Convention. Les Montagnards ne peuvent pas soutenir la dénonciation contre Cambacérès.

**Les députés dénoncés pendant l'Ordre du Jour sont placés sur les cases "dénoncé".**

Le 1<sup>er</sup> joueur passe ou dénonce. Le 2<sup>e</sup> passe, soutient cette dénonciation ou dénonce un autre député. Le 3<sup>e</sup> passe, soutient une dénonciation déjà faite ou dénonce un autre député. Le 4<sup>e</sup> fait de même et tous les joueurs présents à la Convention ont parlé.

**Les joueurs dénoncés jettent le dé . (Voir tableau 4)**

**Les conséquences des dénonciations confirmées sont appliquées. (Voir tableau 3)**

#### 3. La Dissolution

A partir du quatrième tour, le joueur ou l'alliance de joueurs qui à la majorité absolue à la Convention Nationale peut dissoudre l'Assemblée par un vote des députés présents. Dans ce cas, la partie s'arrête à la fin du tour. **Toutes les Phases du tour doivent être jouées.**

### PHASE III - LE COMITE DE SALUT PUBLIC

**Chaque député au Comité gagne 1 PP par tour.** La majorité absolue des députés du Comité peut voter une Motion-Dénonciation. Cette dénonciation peut atteindre n'importe quel député libre. **Une seule Motion peut être adoptée par tour.**

Le premier joueur propose le nom d'un député qu'il veut dénoncer. Les députés du Comité votent simultanément OUI ou NON sur cette Motion. Si cette Motion n'est pas adoptée, le joueur suivant propose un autre nom qui donne lieu à un autre vote et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur représenté au Comité. Si aucune Motion n'est adoptée, on passe à la Phase suivante. Si une Motion est adoptée, le député dénoncé jette le dé :

MOTION DENONCIATION	1 à 5	6
	CONFIRMEE cf. tableau 3	ANNULEE

### PHASE IV : LES REPRESENTANTS EN MISSION

**Chaque député en Mission gagne 1 PP par tour.**

Vous tirez une Carte Mission par député en Mission. Si vous avez deux députés ou plus vous tirez une Carte supplémentaire et rejetez celle qui vous convient le moins. Vous affectez les autres Cartes à vos députés selon votre convenance.

1 carte	1 député
3 cartes	2 députés
4 cartes	3 députés etc...

Après avoir suivi les indications de chaque Carte, vous les remplacez sous le paquet.

### PHASE V - LE CLUB DES JACOBINS

Vous tirez une Carte Jacobin par député au Club des Jacobins. Si vous avez plusieurs députés au Club, vous leur affectez les Cartes selon votre convenance.

Certaines Cartes doivent être utilisées immédiatement. La plupart des Cartes Jacobins sont des dénonciations (voir dénonciations). D'autres Cartes peuvent être conservées et jouées dans une autre Phase Club des Jacobins (même si le joueur n'a plus de député au Club des Jacobins à ce moment). Ces Cartes "à retardement" sont un moyen de pression.

Elles peuvent être replacées sous le paquet sans être utilisées.

Un joueur remplace une Carte quand elle concerne :

- un député de sa propre tendance,
- un député disparu du jeu,
- un député en Prison ou en Fuite,
- un député sur une case "Rapport".

### PHASE VI - LA PRISON

**Chaque député en Prison perd 1 PP par tour.** Tant qu'il est en Prison, il ne peut être réélu. A chaque tour, vous pouvez tenter de réhabiliter vos députés prisonniers.

Vous jetez le dé. Vous ajoutez au résultat le nombre de vos députés présents à la Convention au début de la Phase Prison :

**7 ou plus : votre député rentre à la Convention**  
**6 ou moins : votre député reste en Prison**

*Exemple : Thibaudeau et Siéyès (Crapauds) sont à la Convention. Deux autres Crapauds, Reubell et Daunou sont en Prison. Premier dé :  $5(+2 \text{ députés}) = 7$ . Reubell est réhabilité. Deuxième dé :  $4(+2 \text{ députés}) = 6$  Daunou reste en Prison (on ne compte pas Reubell puisqu'il n'était pas à la Convention au début de la Phase).*

### PHASE VII - LA FUITE

Un député en Fuite doit d'abord échapper aux recherches. Vous jetez un dé par député fugitif :

**3 à 6 : votre député échappe aux recherches**  
**2 : votre député est traqué, il rejette le dé**  
**1 : votre député est pris et guillotiné**

**Chaque Député en Fuite perd 1 PP par tour.** Tant qu'il est en Fuite, il ne peut être réélu. A chaque tour vous pouvez tenter de réhabiliter vos députés en Prison.

Vous jetez le dé et ajoutez au résultat le nombre de vos députés présents à la Convention au début de la Phase Fuite :

**8 ou plus : votre député rentre à la Convention**  
**7 ou moins : votre député reste en Fuite**

Si la réhabilitation a échoué, le Fugitif a toujours la possibilité de se présenter spontanément devant le Tribunal Révolutionnaire. Il passe en procès. Sinon, il reste en Fuite.

Le tour est terminé. Un nouveau tour commence à la Phase I. Un nouveau joueur commence toutes les Phases du tour.

## VARIANTE HISTOIRE

Pour jouer la Variante Histoire, chaque jet de dé correspondant à une dénonciation est remplacé par une Question. Vous utiliserez le Livret de Questions dont les réponses, groupées par tendance, sont toujours OUI ou NON.

Dans la Phase Convention, quand une dénonciation est soutenue, le joueur dénoncé doit répondre correctement à 2 Questions. Dans la Phase Comité de Salut Public, le joueur dénoncé doit répondre correctement à 2 Questions.

*"Allons, enfants de la patrie,  
le jour de gloire est arrivé !"*

AVRIL & FLOREAL 1988

Marque et modèles déposés. Tous droits réservés. Made in France