

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

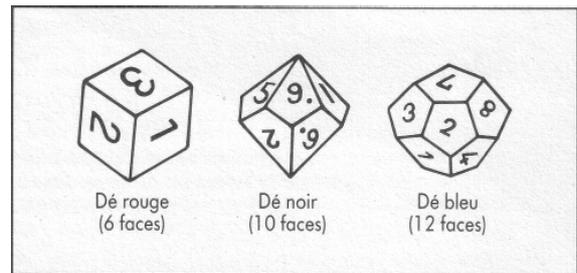


- Les pions.



- Les dés.

Trois dés sont utilisés au cours du jeu : un dé rouge à 6 faces, un dé noir à 10 faces et un dé bleu à 12 faces. Ils s'utilisent comme des dés classiques : c'est le chiffre qui apparaît au sommet du dé qui donne le résultat. Attention ! Le chiffre 0 du dé à 10 faces équivaut à 10.



- Les cartes politiques et les fiches de jeu.

Les cartes politiques sont réparties en deux séries : 8 cartes Manifestant et 8 cartes Police. Elles s'inspirent pour la plupart d'événements réels survenus à l'époque. Les fiches de jeu contiennent un résumé des règles et des conseils sur la stratégie à suivre suivant que l'on est manifestant ou policier.

Avertissement : les règles qui suivent sont pour 2 joueurs. Pour jouer à 3 ou 4, vous devez lire également les règles spéciales qui figurent à la fin de ce livret. Si vous jouez pour la première fois, nous vous conseillons la partie à deux joueurs. La partie à 4 est souvent plus complexe car elle permet l'expression de rivalités au sein de chaque camp.

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Le but du joueur Manifestant est d'arriver à déparer 20 cases "Rue" avant le lever du jour (fin du 8^e tour). Le but du joueur Policier est de l'en empêcher.

Si le joueur Manifestant atteint son but au cours du jeu, il est déclaré vainqueur et la partie prend fin immédiatement. Si le joueur Manifestant n'a pas atteint son but à la fin du 8^e tour, c'est le joueur Policier qui est déclaré vainqueur.

Si, à un moment quelconque de la partie, il n'y a plus aucun pion Manifestant en jeu ou attendu en renfort, le joueur Policier gagne automatiquement.

PRÉPARATION DU JEU

Le joueur policier reçoit 6 pions C.R.S., 8 pions Gardes Mobiles, les socles gris et bleus, et le dé bleu. Il met ses pions sur des socles. Puis, il place un pion C.R.S. sur chacun des commissariats (entourés de bleu) figurant sur le tapis de jeu. Les pions Gardes Mobiles sont tous placés sur la case Préfecture de Police.

Le joueur Manifestant reçoit 8 pions Étudiants & Lycéens, 2 pions Enragés, les socles rouges et noirs, 2 pions Cocktails Molotov et les dés rouge et noir. Il place ses pions Cocktails Molotov sur la case Réserve de Cokes. Puis, il met les autres pions sur des socles et les répartit comme bon lui semble sur les différents points de rassemblement représentés par des cases avec une étoile. Il n'est pas obligé de placer les Manifestants sur toutes les cases Étoile. Il peut se contenter d'en placer sur quelques unes ou même une seule.

Les joueurs doivent placer également 22 pions Etudiants & Lycéens dans les établissements scolaires. Ces pions, qui représentent des étudiants et des lycéens en train d'étudier, sont posés à plat sur chaque bâtiment, à raison d'un par Lycée et de deux par Faculté.

Enfin, chaque joueur reçoit les 8 cartes d'ambiance politique et la fiche de jeu qui correspond à son camp.

Le pion Horloge est placé sur 14h.

N.B. : Pour plus de clarté, les joueurs peuvent attribuer une couleur de socle à chaque catégorie de pion, bleu pour les Gardes Mobiles, gris pour les C.R.S., noir pour les Enragés et rouge pour les Étudiants et Lycéens.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur Policier commence la partie en déplaçant ses pions. Il a la possibilité de les bouger tous ou en partie, comme bon lui semble. Les pions sur les commissariats peuvent sortir par

n'importe quelle case Rue adjacente. Les pions à la Préfecture de Police ne peuvent sortir que par les cases indiquées par une flèche.

Une fois tous les déplacements du Policier effectués, le joueur Manifestant bouge à son tour, à pied ou par le métro. À la fin du tour Manifestant, le pion Horloge est avancé sur la case suivante (16h).

Attention ! Au premier tour, les joueurs ne peuvent ni combattre, ni lancer des cocktails Molotov, ni jouer de cartes politiques.

À chaque nouveau tour de jeu, le joueur Policier peut déplacer ses pions mais aussi combattre; puis c'est au joueur Manifestant d'en faire autant. Mouvements et combats sont séparés : un joueur doit terminer tous ses déplacements avant d'engager le combat. Il est impossible également de déplacer des pions ou d'attaquer pendant le tour de l'adversaire.

À la fin de chaque tour Manifestant, le pion Horloge est avancé d'une case. La partie se termine automatiquement à la fin du 8^e tour du jeu (4 heures du matin), ou même avant si l'un des joueurs a atteint son but entre-temps.

DÉPLACEMENTS DES PIONS

RÈGLE GÉNÉRALE. Le déplacement des pions sur le tapis de jeu s'effectue sur les cases Rue. Pour pouvoir passer d'une case Rue à une autre, il faut qu'elles aient un côté commun. Un pion peut traverser une case occupée par un pion ami. Par contre, **il est impossible de traverser une case occupée par un pion ennemi.** À la fin des déplacements, **chaque case Rue ne doit contenir qu'un pion et un seul.**

POTENTIELS DE MOUVEMENT. À chaque tour de jeu, chaque pion peut se déplacer dans n'importe quelle direction du nombre de cases suivant :

- 4 cases pour les Étudiants & Lycéens;
- 6 cases pour les Enragés;
- 5 cases pour les C.R.S.;
- 10 cases pour les Gardes Mobiles;

Ce potentiel représente la distance maximale mais un pion peut parfaitement bouger d'une distance moindre, ou même rester sur place.

DÉPLACEMENTS EN MÉTRO. Seuls les pions Manifestants peuvent se déplacer en Métro. Prendre le Métro permet de passer directement d'une case Métro à une autre comme si elles étaient côte à côte. Il est toutefois impossible de ressortir par une case Métro occupée par un pion Policier. Le Métro s'arrête de fonctionner après minuit. Les pions Manifestants ne peuvent donc plus prendre le Métro après le 6^e tour.

BÂTIMENTS SCOLAIRES ET LIEUX DE MEETING. Les Facultés (et Grandes Écoles), les Lycées, le Théâtre de l'Odéon et le Palais de la Mutualité, sont réservés aux seuls pions Manifestants. **Les pions Policiers n'ont pas le droit d'y entrer.**

Pour pouvoir pénétrer dans un bâtiment, un pion Manifestant doit passer par une case Rue donnant accès à l'une des portes du bâtiment. Un pion qui entre dans un bâtiment ne peut ressortir que le tour suivant. Par contre, il peut y rester autant de temps qu'il le désire.

Chaque bâtiment ne peut contenir qu'un nombre limité de pions, égal au nombre de portes qu'il possède.

N.B. : Les joueurs trouveront sur leur fiche de jeu plusieurs exemples de déplacements de pions illustrés par des schémas.

GRÈVES, MEETINGS ET OCCUPATION DE LA SORBONNE

GRÈVES. Lorsque qu'un pion Manifestant rentre dans une Faculté ou un Lycée, il "active" le ou les pions qui s'y trouvent. Une Assemblée Générale a lieu et la grève est votée à une écrasante majorité ! Le ou les pions sont mis sur des socles. Au tour suivant, ils peuvent ressortir du bâtiment et se joindre aux autres Manifestants. **Attention ! À la fin du 4^e tour du jeu (20h), tous les pions Étudiants & Lycéens qui ne se sont pas mis en grève rentrent chez eux : on les retire du tapis de jeu.**

OCCUPATION DE LA SORBONNE. Le déclenchement de la grève est le même que pour les autres Facultés. Mais, **tant que le joueur Manifestant laisse un pion dans le bâtiment**, il reçoit 2 pions Étudiants & Lycéens en renfort sur la case Sorbonne au début de chaque nouveau tour Manifestant.

MEETINGS. Au cours de la partie, le joueur Manifestant a la possibilité d'organiser deux meetings; l'un au Palais de la Mutualité, l'autre au Théâtre de l'Odéon. Pour tenir un meeting, il suffit de faire entrer 1, 2, 3 ou 4 pions dans le bâtiment **pendant le même tour de jeu.** Au tour Manifestant suivant, les pions qui ont participé au meeting sont remplacés par des pions Enragés. Ils peuvent ressortir du bâtiment et se déplacer normalement. Le joueur Manifestant reçoit également un pion Cocktail Molotov par nouvel Enragé et le place sur sa Réserve.

Il n'est pas possible de tenir plusieurs meetings dans le même bâtiment au cours de la partie. Par contre, il est possible de tenir deux meetings dans le même tour.

Attention ! L'occupation de la Sorbonne et la tenue de meetings n'ont plus d'effet après minuit.

COMBATS

ATTAQUE ET DÉFENSE. Quand un joueur a fini de déplacer ses pions, il peut attaquer les pions adverses qui sont en contact avec les siens. Deux pions sont considérés en contact quand les cases qu'ils occupent ont un côté commun. Les combats ont toujours lieu entre deux pions situés sur des cases Rue. Un pion dans un bâtiment ne peut ni attaquer ni être attaqué.

L'attaque n'est pas obligatoire. C'est le joueur dont c'est le tour qui décide s'il veut ou non attaquer et combien de combats il veut engager. Pour chaque combat, il désigne le pion qui attaque et le pion qui est attaqué. **Attention ! Seuls les C.R.S. et les Enragés peuvent attaquer.** Gardes Mobiles, Étudiants et Lycéens ne peuvent que se défendre.

Pour connaître le résultat du combat, chaque joueur lance le dé correspondant à son pion :

- le dé ROUGE à 6 faces pour un pion Étudiants & Lycéens;
- le dé NOIR à 10 faces pour un pion Enragés (N.B. : le 0 du dé équivaut à 10);
- le dé BLEU à 12 faces pour un pion C.R.S. ou Gardes Mobiles.

Si le joueur qui attaque obtient un chiffre plus élevé que son adversaire, ce dernier doit reculer son pion d'une case. S'il obtient un chiffre égal, ou inférieur à celui de son adversaire, le combat est sans effet. En cas d'insuccès, un joueur peut attaquer à nouveau le même pion avec d'autres pions à lui situés également au contact. Pour chaque nouvelle attaque, il relance le dé correspondant et compare le résultat avec le chiffre obtenu par son adversaire **lors de la première attaque.** En résumé, le joueur qui attaque a droit à autant de lancers de dés qu'il a de pions au contact, alors que le joueur qui se défend n'a droit qu'à un seul lancer de dé.

Important : chaque pion ne peut attaquer qu'une seule fois par tour. Un pion qui a reculé ne peut plus être attaqué avant le tour suivant.

RECU L APRÈS COMBAT. Un pion obligé de reculer après combat doit pouvoir le faire sur une case Rue inoccupée, ayant un côté commun avec la sienne. Un pion ne peut pas entrer dans un bâtiment ou prendre le Métro pour reculer. S'il n'a aucune case libre où aller, le pion est mis hors combat.

Un pion Étudiants & Lycéens hors combat est retiré du tapis de jeu. Par contre, un pion Enragés hors combat est placé sur la case Renforts Manifestants et revient en jeu dès le tour suivant par l'une des cases Métro. De même, un pion C.R.S. ou Gardes Mobiles hors combat est placé sur la case Préfecture de Police et revient en jeu le tour suivant par l'une des cases indiquées par une flèche.

AVANCE APRÈS COMBAT. Après une attaque victorieuse, un pion C.R.S. ou Enragés peut occuper la case laissée libre par le pion adverse. Cette avance d'une case n'est pas obligatoire mais elle doit être décidée sur le champ, avant d'engager d'autres combats.

N.B. : Les joueurs trouveront sur leur fiche de jeu plusieurs exemples d'attaques illustrés par des schémas.

COCKTAILS MOLOTOV

À n'importe quel moment de son tour ou du tour de l'adversaire, le joueur Manifestant peut décider d'utiliser les pions Cocktails Molotov qu'il a dans sa Réserve. Seuls les pions Enragés peuvent lancer des Cocktails Molotov (en abrégé Cokes). Un Coke ne peut atteindre que les cases Rue qui ont un côté commun avec celle du lanceur. Le joueur Manifestant désigne la case visée et lance le dé à 6 faces :

- S'il fait **1, 2 ou 3** : mauvaise fabrication. Le Coke ne flambe pas.

- S'il fait **4, 5 ou 6** : le Coke flambe. Le pion Policier se trouvant sur la case est mis **définitivement** hors combat. Il est retiré du tapis de jeu et non pas renvoyé à la Préfecture.

À chaque fois que le joueur Manifestant lance un Coke, il retire un pion Coke de sa réserve.

BARRICADES

Avant de commencer ses déplacements, le joueur Manifestant peut décider de construire des barricades avec des pions Manifestants qui se trouvent dans la rue et **qui ne sont pas en contact avec des pions Policiers.** Un pion Manifestant qui construit une barricade n'a pas le droit de bouger pendant son tour. Aussi, avant de déplacer ses autres pions, le joueur Manifestant couche ceux qui vont construire des barricades. À la fin du tour, il remet les pions debout et enlève les cases Rue correspondantes. Celles-ci deviennent des cases Barricades.

Les cases Barricades sont **impassables** pour les pions Gardes Mobiles. Ceux-ci ne peuvent ni s'y arrêter, ni les traverser. Les autres pions peuvent les emprunter normalement.

Quand le joueur Policier attaque un pion Manifestant sur une case Barricade, le joueur Manifestant se défend en lançant 2 fois le dé (rouge ou noir suivant le pion) et choisit le meilleur résultat. En attaque, un pion Enragés sur une case Barricade continue de n'avoir droit qu'à un seul lancer de dé.

Les C.R.S. sont équipés de bulldozers. Aussi, dès qu'un pion C.R.S. passe sur une case Barricade pendant son déplacement, ou bien à la suite d'un combat ou d'une arrestation, le joueur Policier remet **immédiatement** la case Rue correspondante. La case redevient ainsi une case normale.

N.B. : Les cases Rue qui longent la Seine et celles qui bordent le Quartier Latin ne peuvent pas servir à faire des barricades.

ARRESTATION DE MANIFESTANTS

À la fin de son tour, le joueur Policier procède à l'arrestation immédiate des pions Manifestants qu'il a réussi à encercler dans la rue ou dans un bâtiment. Un pion est considéré encerclé à partir du moment où **toutes** les cases Rue qui l'entourent (ou toutes les cases qui donnent accès au bâtiment) sont occupées par des pions Policiers. Les pions arrêtés sont placés sur la case Prison. Ils y restent jusqu'à la fin de la partie.

En cas d'arrestation dans la rue, l'un des pions Policiers qui a participé à l'encerclerement peut avancer sur la case qu'occupait le pion arrêté. Si c'est une case Barricade, seuls les pions C.R.S. ont le droit d'effectuer ce mouvement.

Les arrestations dans la rue ne concernent que des pions Manifestants isolés, jamais des groupes de pions. Il est possible qu'en avançant après une arrestation, un pion Policier complète un nouvel encerclerement. Dans ce cas, on procède immédiatement à la nouvelle arrestation.

N.B. : Les chiffres sur la case Prison servent à comptabiliser les arrestations quand il y a deux joueurs Policiers (voir partie à 4 joueurs).

CARTES POLITIQUES

Chaque joueur commence la partie avec les 8 cartes qui lui sont destinées. Quatre cartes répondent à une action précise de l'adversaire et permettent d'obtenir des renforts dès que la case est jouée. Les pions Manifestants en renfort sont mis sur la case Renforts et entrent en jeu au tour qui suit par n'importe quelle case Métro. Les pions Policiers en renforts sont placés sur la case Préfecture de Police et entrent en jeu au tour qui suit par l'une des cases indiquées par une flèche. Avant leur entrée en jeu, les pions sont mis sur leurs socles de plastique.

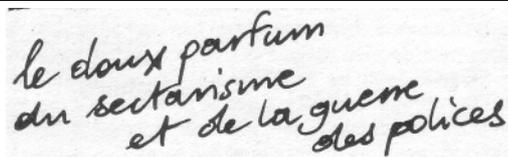
Trois autres cartes bloquent, ralentissent ou désorganisent le jeu de l'adversaire. La dernière renforce la combativité de son propre camp.

Les joueurs peuvent jouer autant de cartes qu'ils veulent dans un même tour mais chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de la partie.

Les effets d'une carte ne sont valables que pour le tour Manifestant ou Policier où elle est jouée.

Attention ! Il n'est pas possible de jouer de cartes au premier tour et les cartes renforts Manifestants n'ont plus d'effet après minuit (il n'y a plus de métro !)

PARTIE À 4 JOUEURS



Les parties à 4 joueurs se font avec 2 joueurs dans chaque camp. Toutes les règles du jeu à deux s'appliquent aussi au jeu à quatre avec les modifications suivantes :

BUT DU JEU. Le but de chaque camp reste le même. Si ce sont les Policiers qui l'emportent, le joueur qui a fait le plus d'arrestations est déclaré vainqueur. Si ce sont les Manifestants, le joueur qui a dépavé le plus de cases Rue gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU. Chaque joueur Manifestant choisit une couleur de socle pour ses pions (rouge ou noir) et reçoit 4 pions Étudiants & Lycéens, 1 Enragé et 1 Coke. De la même façon, chaque joueur Policier choisit une couleur (gris ou bleu) et reçoit 4 Gardes Mobiles et 3 C.R.S. Les positions de départ sont celles indiquées pour la partie à deux. Chaque joueur Manifestant est libre de disposer ses pions comme il l'entend sur les cases Étoiles. Les joueurs Policiers tirent au sort pour savoir qui place en premier ses pions C.R.S. sur les commissariats. Chaque joueur choisit 4 cartes politiques et reçoit une Fiche de Jeu correspondant à son camp. Si deux joueurs veulent la même carte, chacun lance un dé : celui qui fait le chiffre le plus élevé remporte la carte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE. Le déroulement général est identique au jeu à deux. Toutefois, avant de commencer la partie, les joueurs d'un même camp doivent tirer au sort pour savoir qui déplacera ses pions en premier. Quand le premier a fini de déplacer ses pions, le second déplace les siens. Puis le premier

effectue ses combats, le second en fait autant. Au tour suivant, l'ordre est inversé. Autrement dit, celui qui avait bougé et combattu en premier, le fait en second et le second joue en premier. Au tour d'après, on inverse à nouveau.

GRÈVE ET MEETINGS. En cas de grève, les renforts vont au joueur Manifestant qui est le premier à faire rentrer l'un de ses pions dans le bâtiment concerné. En cas de meeting, dès que le bâtiment contient 4 pions, plus aucun pion n'a le droit d'y pénétrer.

COMBATS. Les joueurs d'un même camp ne peuvent pas se combattre entre eux. Ils peuvent, par contre, accepter ou refuser de participer à un même combat contre les forces adverses.

ARRESTATIONS. Chaque joueur Policier comptabilise ses arrestations séparément. Lorsqu'il effectue sa première arrestation, il place un socle en plastique de sa couleur sur la case 1 de la Prison. À chaque nouvelle arrestation, il déplace le socle plastique d'une case. S'il fait plus de 10 arrêts, il utilise un deuxième socle de sa couleur : le premier sert à indiquer les dizaines, le deuxième les unités. Exemple : si un joueur a arrêté 13 pions, il a un socle sur la case 10 et un autre sur la case 3. Les pions Manifestants arrêtés sont retirés du tapis de jeu au lieu d'être placés sur la Prison. Les joueurs Policiers peuvent procéder à des arrestations conjointes mais ils doivent être d'accord pour attribuer le pion arrêté à l'un ou à l'autre. En cas de désaccord, l'arrestation est annulée et le pion Manifestant est placé sur la case Renforts Manifestants.

LES CARTES. La décision de jouer une carte revient au joueur qui la possède. Ses effets s'appliquent toujours aux deux joueurs du camp concerné. Les renforts éventuels sont attribués le plus équitablement possible. Quand le compte ne tombe pas juste, le supplément de renforts est attribué à celui qui a joué la carte. Exemple : un joueur Manifestant abat la carte "Tous en grève". Or, il reste encore 3 lycées et 3 facultés à mettre en grève, ce qui équivaut à 9 pions de renfort. Dans ce cas, celui qui a joué la carte s'en voit attribuer 5 et l'autre joueur 4. Autre exemple : la carte "Incitation à l'émeute" attribue 1 C.R.S. et 1 Garde Mobile en renfort aux joueurs Policiers. Celui qui a joué la carte choisit le pion qu'il veut et laisse l'autre à son collègue.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR. Si un joueur n'a plus de pions à jouer (ils ont tous été emprisonnés ou mis hors de combat définitivement), il est éliminé de la partie. Les cartes politiques et les cokes qui lui restent sont remis au joueur du même camp.

DISCUSSIONS ENTRE JOUEURS. À chaque fois que le pion Horloge est avancé d'une case, les joueurs ont droit à 5 minutes de discussion. Ils peuvent passer des accords sur tous les sujets : coordonner leurs mouvements, mener des attaques ou des arrestations conjointes, s'échanger des cartes, se répartir à l'avance des renforts, décider d'organiser des meetings en commun, etc.

PARTIE À 3 JOUEURS

Dans une partie à trois joueurs, deux se partagent le même camp et le troisième joueur prend le camp opposé. Les règles du jeu à 2 sont appliquées ici mais les deux joueurs appartenant au même camp doivent tenir compte également des règles du jeu à 4 (voir ci-dessus).

Jouer seul contre deux a ses avantages et ses inconvénients. On est certainement plus tranquille quand on joue seul mais à deux on exploite souvent mieux les multiples options qu'offre le jeu.



Des problèmes de règles ?
Des questions à poser aux auteurs de "MAI 68" ?
Des renseignements sur les autres jeux de la collection ?

MINITEL 3615 tapez NKTEL * REXTON

le 1^{er} service télématique d'assistance aux joueurs.

LA BOITE DE MAI 68 CONTIENT :
un tapis de jeu avec 145 cases Rue amovibles
un levier plastique pour soulever les pavés
16 cartes politiques

136 pions : 1 pion Horloge, 45 pions Policiers (25 C.R.S. et 20 Gardes Mobiles),
75 pions Manifestants (60 Étudiants & Lycéens et 15 Enragés), 15 pions Cocktails Molotov

120 socles plastiques : 20 gris, 20 bleus, 40 rouges et 40 noirs

1 dé rouge à 6 faces, 1 dé noir à 10 faces et un dé bleu à 12 faces

2 Fiches Police et 2 Fiches Manifestant
un livret de règles

un historique des mois de mai et juin 1968

Mai 68

le jeu

HISTORIQUE

La dynamique du jeu s'inspire directement des dix premières journées du mois de mai. C'est pourquoi les événements qui s'y sont déroulés sont plus particulièrement développés ici.

22 mars 1967. À l'université de Nanterre, 250 étudiants envahissent et occupent toute la nuit le pavillon des filles pour protester contre la ségrégation sexuelle dans les résidences universitaires. Quand la police intervient, ils sont déjà repartis.

Décembre 1967. Des Comités d'Action Lycéens (C.A.L.) font leur apparition dans plusieurs lycées parisiens. Leur revendication principale : liberté d'expression politique dans les lycées.

8 janvier 1968. Brève altercation entre un étudiant appelé Cohn-Bendit et le ministre de la Jeunesse et des Sports venu inaugurer la nouvelle piscine de Nanterre. À Cohn-Bendit qui lui reprochait de ne pas parler "des problèmes sexuels des jeunes", le ministre François Missoffe suggère de "plonger dans la piscine pour se défouler"...

19 janvier. À l'appel des CAL, six lycées parisiens se mettent en grève pour protester contre l'exclusion d'un lycéen pour activités politiques.

26 janvier 1968. Heurts brefs mais violents entre étudiants contestataires et policiers sur le campus de Nanterre. Le doyen Grappin est hué et tourné en dérision.

Février à mars. Les incidents se multiplient dans plusieurs universités de Paris et de province. Sous l'impulsion de l'UNEF, la mixité des résidences universitaires devient une revendication nationale. La mobilisation contre la guerre du Vietnam prend de l'ampleur dans les facultés et les lycées. Le 20 mars, un commando bombarde de pierres la vitrine de l'American Express. Un étudiant de Nanterre est arrêté sur place, ainsi que 5 "meneurs" après perquisition.

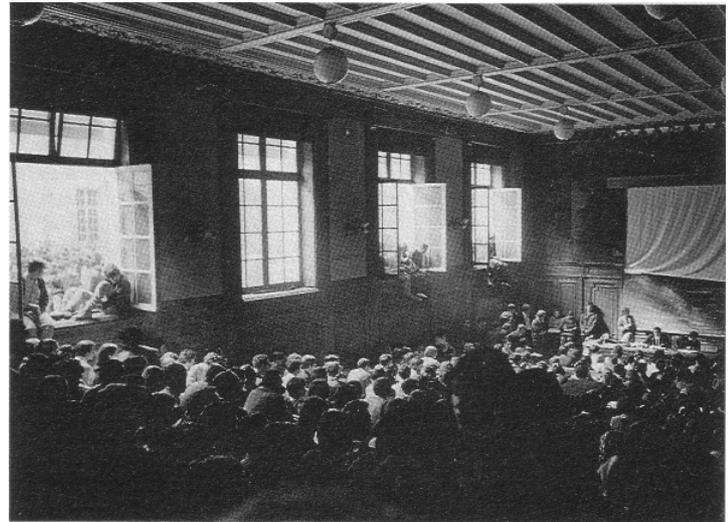


22 mars. 150 étudiants de Nanterre occupent les locaux de l'administration et fondent le "Mouvement du 22 mars". Les "Enragés" – un appellatif employé par les autorités que les étudiants contestataires reprennent à leur compte – annoncent leur intention de boycotter les examens, en tant que symbole d'une

société hiérarchisée et tournée uniquement vers la recherche du profit.

Avril. Manifestations et meetings à Nanterre et à la Sorbonne. Bagarres dans plusieurs universités entre Enragés et étudiants d'extrême droite. Cohn-Bendit est interrogé par la police à propos d'un tract où l'on explique comment fabriquer un cocktail molotov.

2 mai. Un commando du mouvement d'extrême droite Occident ravage les locaux des étudiants contestataires à la faculté de lettres de la Sorbonne. Le même jour, à Nanterre, 300 Enragés s'emparent d'un amphi et y projettent un film sur la vie de Che Guevara. Le doyen Grappin décide la fermeture de l'université. Départ pour l'Iran du premier ministre, Georges Pompidou.



3 mai. Réunion des étudiants contestataires dans la cour de la Sorbonne pour protester contre la fermeture de Nanterre et la convocation de 6 d'entre eux, dont Daniel Cohn-Bendit, devant un conseil de discipline. Suspension des cours. À l'appel du recteur Roche, les policiers pénètrent dans la Sorbonne et embarquent les participants au meeting. À la vue des cars emmenant leurs camarades, quelques milliers d'étudiants manifestent spontanément au Quartier Latin. Premières grenades lacrymogènes, premières barricades... Bilan : près de 200 blessés et 596 arrestations. Jacques Sauvageot, dirigeant de l'UNEF et Daniel Cohn-Bendit sont maintenus en garde à vue pendant 24 heures. Ce même jour, Paris est choisi comme lieu pour les pourparlers de paix sur le Vietnam.

4 mai. Le pouvoir décide la fermeture de la Sorbonne.

5 mai. Un dimanche... 27 étudiants passent devant le tribunal des flagrants délits : 4 sont condamnés à 2 mois de prison ferme, aux autres le sursis. L'UNEF et le SNE-Sup (syndicat des enseignants du supérieur) appellent à la grève.

6 mai. Le mouvement fait tache d'huile. Grèves et manifestations à Aix-en-Provence, Bordeaux, Caen, Clermont-Ferrand, Dijon, Grenoble, Montpellier, Nantes, Rouen et Toulouse. À Paris, 4 000 manifestants défilent le matin au Quartier Latin pendant que Cohn-Bendit et ses 5 camarades passent en conseil de discipline. À 18h30, ils sont 20 000 qui scandent "Libérez nos camarades!". Plusieurs centaines de lycéens se joignent aux manifestants. À l'approche de la Sorbonne, le cortège est chargé brusquement par la police. Toute la nuit des combats de rues opposent les manifestants aux compagnies de C.R.S. Les affrontements sont commentés en direct par les journalistes de la radio. Au petit matin, le bilan est lourd : 805 blessés (de part et d'autre), 422 arrestations, 31 manifestants maintenus en garde à vue.

7 mai. 30 000 étudiants défilent pendant 5 heures de Denfert-Rochereau à l'Arc de Triomphe. On chante l'Internationale sur la tombe du soldat inconnu. De nouveaux slogans font leur apparition : "C.R.S. = S.S.", "Nous sommes un groupuscule", "Une dizaine d'enragés", en réponse aux violences policières de la veille et aux déclarations du pouvoir. Nombreuses manifestations en

province. Plusieurs lycées parisiens se mettent en grève. Durs affrontements le soir au Quartier Latin.



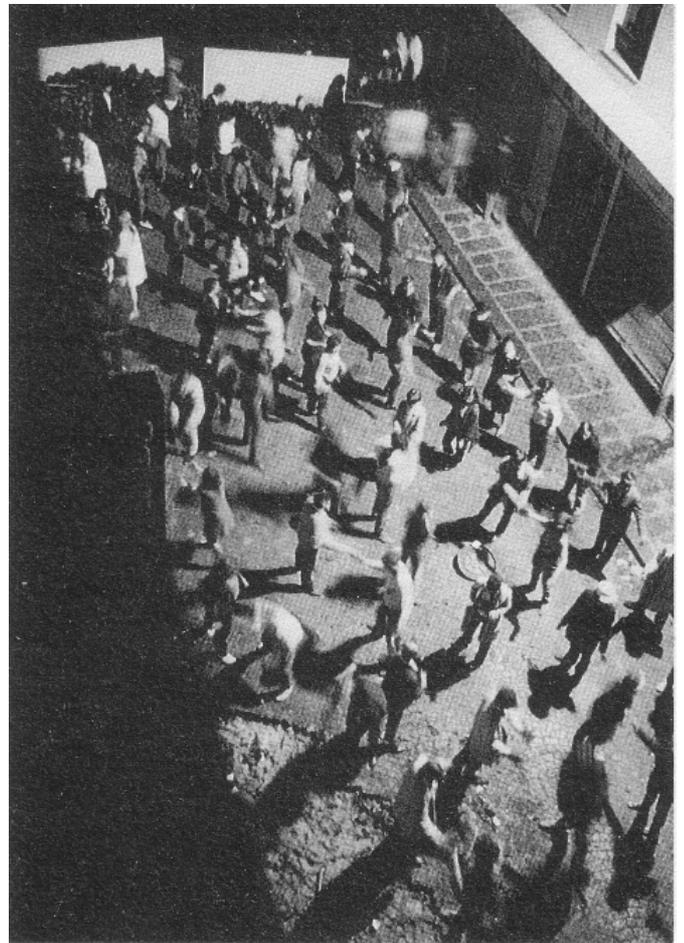
8 mai. L'agitation s'étend à toutes les universités et aux Grandes Écoles. Dans plusieurs lycées, les enseignants se joignent au mouvement. Les porte-paroles du mouvement exigent : 1) la libération des étudiants emprisonnés, 2) la levée des charges retenues contre eux, 3) le retrait des forces de police du Quartier Latin. Alain Peyrefitte, ministre de l'Éducation nationale, rejette la responsabilité des événements sur des "spécialistes de l'agitation et des éléments extérieurs à l'université". Débat à l'Assemblée nationale. François Mitterand déclare : "La jeunesse n'a pas toujours raison, mais une société qui méprise les jeunes et leur tape dessus a toujours tort". Avec un groupe d'intellectuels, Simone de Beauvoir et Jean-Paul Sartre créent un Comité de Soutien aux étudiants victimes de la répression. Cinq prix Nobel, Jacob, Kastler, Lwoff, Mauriac et Monod, envoient un télégramme au général de Gaulle lui demandant une amnistie en faveur des étudiants et la réouverture de l'université. Des manifestations paysannes dans l'Ouest entraînent un retrait discret de la plupart des C.R.S. et gendarmes mobiles de Paris. 20 000 étudiants défilent au Quartier Latin et se dispersent dans le calme à l'appel de Jacques Sauvageot de l'UNEF et Alain Geismar, secrétaire général du SNE-Sup. Un sondage de l'IFOP révèle que 80 % des parisiens sont favorables aux étudiants.

9 mai. Pour tenter d'apaiser les esprits, le recteur Roche annonce la réouverture de la Sorbonne et demande aux étudiants de reprendre les cours. Réponse de l'UNEF : "la grève continue tant que nos trois exigences n'ont pas été satisfaites". Le ministre de l'Éducation nationale garde la Sorbonne fermée et déclare : "Si l'ordre est restauré, tout est possible, sinon rien n'est possible". Le soir même, se tient au Palais de la Mutualité un meeting révolutionnaire en présence de délégations d'étudiants contestataires venus des quatre coins d'Europe. Passage à Paris du sociologue Herbert Marcuse, considéré comme l'un des "maîtres à penser" de la contestation étudiante. Début des négociations entre Américains et Nord-Vietnamiens à l'hôtel Majestic.



10 mai. 5 000 lycéens appelés par les CAL et 10 000 étudiants et enseignants se rejoignent à Denfert-Rochereau. À 18h15, Louis Joxe, responsable du gouvernement en l'absence du premier ministre, propose de retirer les forces de police du Quartier Latin et de réouvrir la Sorbonne. Réponse des manifestants : "Libérez nos camarades!". Le cortège se dirige vers la Maison de la Radio mais tous les ponts sont bloqués par les forces de l'ordre. Les

manifestants reviennent alors vers le Quartier Latin où ils défilent dans le calme face à un imposant dispositif policier. Boulevard Saint-Michel, on se fait face en silence quand tombe vers 20h un communiqué du ministère de l'Éducation nationale : "La Sorbonne restera fermée jusqu'au retour au calme". Pour les étudiants qui tiennent des meetings improvisés dans les rues du Quartier Latin, c'est une provocation. La consigne se répand comme une traînée de poudre : "Occuper le quartier le plus vite possible". On arrache les panneaux de signalisation et les grilles des arbres. À 21h15, rue Le Goff, la première barricade apparaît. Très vite d'autres se construisent dans tout le quartier. Un dialogue s'engage entre les manifestants et le rectorat par l'intermédiaire des radios périphériques. Les négociations échouent. À 2h15, après sommation, les C.R.S. partent à l'assaut des 60 barricades qui couvrent le Quartier Latin, dont certaines font plus de deux mètres de haut. Jets de pavés, de boulons et de cocktails Molotov contre grenades lacrymogènes et grenades au chlore. Les C.R.S. chargent avec des bulldozers pour repousser les voitures en flammes. Les habitants du quartier, favorables aux manifestants, lancent de l'eau par les fenêtres pour faire tomber la fumée qui rend l'air irrespirable. Les C.R.S. tirent des grenades dans les étages. Irrésistiblement, ils s'emparent, une par une, des barricades en feu. La répression policière est féroce. À 5h30 la dernière poche de résistance, autour de la place de la Contrescarpe, est dégagée. Bilan officiel de la nuit : 367 blessés de part et d'autre, dont 54 sérieusement (mais de nombreux blessés ont été soignés individuellement et ne sont pas recensés), 460 arrestations, près de 200 voitures endommagées ou détruites.





11 mai. La C.G.T., la C.F.D.T. et la F.E.N. lancent pour le lundi 13 mai un mot d'ordre de grève générale de 24 heures pour protester contre la répression policière. Les journalistes de l'ORTF s'indignent devant la "scandaleuse carence de l'information sur les manifestations des étudiants" à la télévision. Retour d'Afghanistan de Pompidou qui, le soir même, calme le jeu en annonçant la réouverture de la Sorbonne pour le 13 et la libération des étudiants emprisonnés.

12 mai. Libération des étudiants emprisonnés.

13 mai. Grève générale. 800 000 personnes manifestent à Paris, des centaines de milliers de manifestants en province. Principal slogan : "Bon anniversaire, mon Général". À la fin de la manifestation parisienne, les étudiants contestataires tiennent un meeting au Champ de Mars puis partent occuper la Sorbonne.

14 mai. Départ du général de Gaulle pour la Roumanie; il fait savoir qu'il s'adressera au pays le 24 mai. Débats à l'Assemblée nationale sur la crise de l'université. Le magazine Zoom sur la deuxième chaîne présente les premiers documents complets sur les événements et donne la parole aux leaders étudiants. L'usine Sud-Aviation de Nantes est occupée par les grévistes. Dans toutes les facultés de Paris et de province, le mouvement d'occupation des locaux s'étend. Des commissions étudiants-enseignants se forment afin de proposer une nouvelle conception de l'université.



15 mai. L'agitation ouvrière prend de l'ampleur. De nombreux étudiants venus rejoindre les ouvriers de Renault voient les grilles des usines se fermer devant eux. La C.G.T. "met en garde ses militants contre les initiatives étudiantes et entend prendre le contrôle et la direction des événements".

17 mai. Conférence de presse de Georges Séguy. L'intersyndicale de l'ORTF décide la grève illimitée. L'agitation gagne les transports publics, RATP, SNCF et la distribution des journaux (NMPP).

18 mai. Retour du général de Gaulle. Le journal télévisé est assuré par quelques journalistes dévoués au pouvoir.

19 mai. Au Conseil des ministres, le général déclare : "La réforme, oui ! la chienlit, non !". Jean-Paul Sartre à la Sorbonne. 2 millions de travailleurs en grève.

20 mai. Occupation des lycées par les CAL. Les divergences entre C.G.T. et C.F.D.T. s'aggravent. Le syndicat de Georges Séguy refuse le rapprochement étudiants-ouvriers tandis que celui d'Eugène Descamps reconnaît la convergence des luttes. L'opposition réclame la démission du gouvernement et des élections générales. Plusieurs entretiens discrets entre Krasuki pour la C.G.T. et Jacques Chirac pour le gouvernement en vue de clarifier la situation, régler les négociations en retard et écarter toute hypothèse insurrectionnelle.



21 mai. À l'Assemblée nationale, s'ouvre le débat sur la "motion de censure". Démission de René Capitant et d'Eggar Pisani. La séance est retransmise en direct à la télévision. Occupation de la Société des Gens de Lettres.

22 mai. La "motion de censure" ne recueille que 233 voix (majorité requise 244). Vote de la loi d'amnistie pour les étudiants. Cohn-Bendit interdit de séjour en France. La C.G.T. et la C.F.D.T. se déclarent prêtes à négocier avec le C.N.P.F. et l'État. 10 millions de grévistes.

24 mai. Dans une allocution télévisée peu convaincante, de Gaulle annonce un référendum sur la participation et menace de se retirer au cas où le NON l'emporterait. Commentaire des étudiants : "Il a mis trois semaines pour annoncer en cinq minutes qu'il allait entreprendre dans un mois ce qu'il n'avait pas réussi à faire en dix ans...". Manifestation d'étudiants et de quelques sections de la C.F.D.T. pour protester contre l'expulsion de Cohn-Bendit. Nouvelle nuit des barricades. Incendie de la Bourse. À Lyon, un commissaire de police est tué par un camion lancé par les manifestants. On avance la date des négociations syndicales.

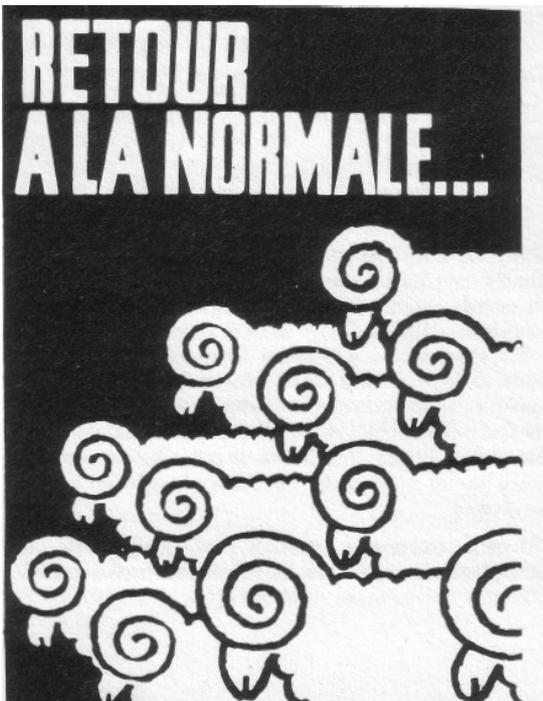
25 mai. Début des entrevues de Grenelle entre syndicats, gouvernement et patronat. L'ORTF ne diffuse plus qu'un bulletin à 20h.



27 mai. Signature du protocole des accords de Grenelle. Augmentation des salaires, droits accrus pour les syndicats, le SMIG fait un bond de 35 % et passe à 3 F. de l'heure. Le protocole est rejeté par les ouvriers de Renault-Billancourt qui continuent la grève et demandent "un gouvernement populaire". Meeting du mouvement contestataire au stade Charlety avec la participation de Pierre Mendès-France.

28 mai. Démission de Peyrefitte, ministre de l'Éducation nationale. Pompidou le remplace personnellement. Mitterand annonce sa candidature à l'Élysée en cas de vacance du pouvoir. Il fera appel à Mendès-France comme Premier Ministre.

29 mai. Le Conseil des ministres hebdomadaire est ajourné. Départ mystérieux du général et de Madame de Gaulle vers Baden-Baden pour rencontrer le général Massu, commandant les forces françaises en Allemagne. Suspense autour de ce voyage. À l'appel de la C.G.T., plusieurs centaines de milliers de manifestants de la Bastille à la gare Saint-lazare. Principaux slogans : "Adieu de Gaulle", "Dix ans, ça suffit", "Gouvernement populaire".



30 mai. Retour du général. Discours à la radio pour annoncer la dissolution de l'Assemblée nationale et des élections législatives pour juin. Séguy recommande la reprise du travail. De la place de la Concorde à la place de l'Étoile, plusieurs centaines milliers de personnes manifestent leur soutien au gouvernement.

31 mai. Remaniement ministériel qui écarte les ministres impliqués dans les événements. Une certaine reprise du travail s'amorce. Retour de l'essence aux pompes.

1^{er} juin. Manifestation de l'UNEF à Montparnasse.

3 juin. Installations techniques de l'ORTF occupées par l'armée.



4 juin. Au Trocadéro, les jeunes gaullistes manifestent, Joséphine Baker en tête.

6 juin. Manifestations silencieuses du personnel de l'ORTF, devant l'Office contre la politique du pouvoir.

7 juin. Interview télévisée du général de Gaulle recueillie par Michel Droit. Violents accrochages à Flins entre ouvriers; étudiants et C.R.S.

10 juin. Ouverture officielle de la campagne électorale. Mort de deux ouvriers à Sochaux pendant l'évacuation de l'usine Peugeot par les gendarmes mobiles. Noyade du lycéen Gilles Tautin à Flins après une charge de police. Nouvelle poussée de violence au Quartier latin.

11 juin. Troisième nuit des barricades.

12 juin. Dissolution de plusieurs organisations d'extrême gauche et du mouvement d'extrême droite Occident.

14 juin. L'Odéon est évacué par la police.

15 juin. Le général Salan et dix autres condamnés pour subversion lors du putsch d'Alger sont graciés.

16 juin. Évacuation de la Sorbonne par la police.

17 juin. Reprise du travail chez Renault.

23 juin. Premier tour des élections législatives.

30 juin. Deuxième tour des élections législatives. Raz de marée gaulliste. L'UDR obtient à elle seule la majorité absolue.

10 juillet. Démission du gouvernement Pompidou.

12 juillet. "Alors, Madame, il paraît que votre mari et moi avons gagné les élections" lance de Gaulle à Mme Pompidou. Couve de Murville devient Premier Ministre.

2 août. Le gouvernement licencie 52 journalistes de l'ORTF, dont Robert Chapatte, Thierry Roland, Roger Couderc, François de Clossets, Maurice Séveno, Jean Lanzi... et Léon Zitronne !