

Descriptif des cases

Départ	Lance le dé. Tu fais un chiffre pair, tu peux accéder à la case 1. Tu fais un chiffre impair, passe ton tour.
1	rien
2	Avant d'entamer des discussions avec le gouvernement, tu dois créer des associations et un parti indépendantiste. <u>Passes un tour.</u>
3	Le parti indépendantiste organise une journée de manifestation pacifiste pour l'indépendance. Vous atteignez <u>7 points de popularité (au 1er tour), 12 points les tours suivants.</u>
4	A la fin de la 1ère guerre mondiale, le président états-unien Wilson prononce un discours en faveur du « droit des peuples à disposer d'eux-mêmes ». <ul style="list-style-type: none"> - <u>tous les joueurs entrent en jeu.</u> - <u>si vous avez déjà obtenu le droit de négocier (1), les joueurs entrant jouent 2 fois pour rattraper leur retard.</u>
5	Vous souhaitez faire entendre vos revendications auprès du gouvernement de la métropole. Vous pouvez <u>réclamer le droit de négociation (droit 1).</u>
6	Des paysans mécontents du partage des terres ont attaqué les demeures de riches colons propriétaires d'exploitations agricoles dans les régions littorales. <ul style="list-style-type: none"> - Votre métropole renforce son contrôle militaire de la colonie. <u>2 bataillons supplémentaires.</u> - <u>vous perdez 1 point de popularité.</u>
7	rien
8	Votre métropole participe à la seconde guerre mondiale. Elle mobilise les hommes de la colonie qui rejoignent l'armée. L'opinion publique de la métropole apprend à mieux vous connaître. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Va à la case 12. Si un joueur se trouve sur la case 21, rejoins-le.</u>
9	Beaucoup d'indigènes sont morts au cours de la guerre 39-45, pour défendre les libertés de la métropole. <ul style="list-style-type: none"> - Le <u>joueur le plus avancé</u> sur le plateau a été blessé sur le champ de bataille et doit <u>passer un tour.</u> - Vous pouvez <u>réclamer des droits politiques (droit 2),</u> pour services rendus à la Patrie.
10	Malgré les promesses de négociation, les réformes tardent à se mettre en place. <u>Retourne en case 2 (sauf si vous avez obtenu les droits politiques (droit 2)).</u>
11	rien
12	Marche pour l'indépendance qui rassemble des centaines de milliers de manifestants. Vous atteignez <u>10 points de popularité</u>

13	Certains pays d'Asie ont obtenu leur indépendance. Cela confirme l'opinion publique que l'indépendance des colonies est la seule voie possible à plus ou moins long terme : <u>1 point de popularité définitive</u> . Mais votre gouvernement s'inquiète que des actes de violence et des conflits n'aient lieu dans votre colonie comme dans certains de ces pays d'Asie : il envoie <u>1 bataillon supplémentaire</u> .
14	La plupart des indigènes n'a encore aucun droit politique. Vous pouvez revendiquer le <u>droit à l'égalité (droit 3)</u> ou un autre
15	Des attentats ont été commis par des groupuscules réclamant l'indépendance contre les bâtiments de l'administration coloniale. Considéré comme l'un des responsables de ces groupes, tu es arrêté et mis en prison. <u>Pour en sortir</u> : - soit un joueur te libère en passant sur la case 24 - soit vous avez obtenu le droit de négociation (droit 1) ou tu décides les autres joueurs à obtenir ce droit. <u>Vous perdez 2 points de popularité</u>
16	Vous trouvez que les négociations n'avancent pas assez vite. Vous menacez le gouvernement de mener une lutte armée si s'il n'accède pas à vos revendications rapidement. Si vous voulez éviter la violence, vous pouvez <u>négocier</u> et <u>réclamer les droits</u> qu'il vous manque
17	Un gisement de pétrole a été découvert dans votre colonie . La métropole veut exploiter le gisement et bloque les négociations d'indépendance. <u>Les 3 prochaines négociations sont annulées, sauf si vous avez obtenu le droit à l'égalité (droit 3) ou à l'autonomie (droit 4)</u> .
18	Les paysans indigènes des montagnes refusent de payer les impôts pour la métropole . Le gouvernement décide d'envoyer <u>deux bataillons supplémentaires</u> pour permettre aux collecteurs de faire leur travail en toute sécurité (<u>sauf si vous avez obtenu le droit à l'égalité (droit 3)</u>).
19	Rien
20	Vous avez lancé un mouvement de désobéissance civile , invitant la population indigène à boycotter les produits venant de la métropole et le paiement de l'impôt. <u>Votre mouvement pacifique gagne en popularité : vous atteignez 12 points</u> .
21	Le gouvernement a réengagé les pourparlers avec les mouvements indépendantistes. Vous pouvez <u>négocier</u> et <u>réclamer les droits</u> qu'il vous manque.
22	La colonie voisine est en guerre. Des combattants cherchent à trouver refuge sur votre territoire auprès de vos mouvements indépendantistes. - Si votre popularité est au moins à 13 ou si vous avez obtenu le <u>droit à l'autonomie (4)</u> , vous les cachez sans que les armées de la métropole ne s'en aperçoivent. Sinon <u>prenez 2 tours</u> .
23	C'est une période de tensions : beaucoup de rumeurs circulent. Un affrontement direct avec la métropole semble presque inévitable. - La métropole envoie <u>1 bataillon supplémentaire</u> , - Vous <u>allez à la case départ sans gagner les points de la case 28</u> , sauf si vous avez le droit à l'autonomie (4).°
24	Les conférences de Bandung (1955) et de Belgrade (1961) ont réuni les Etats ayant obtenu récemment leur indépendance et les mouvements qui la réclament. Les idées indépendantistes sortent renforcées de ces rencontres en affirmant qu'il faut « demander aux puissances intéressées qu'elles accordent la liberté et l'indépendance de ces peuples » (article 4 de la Conférence de Bandung). Vous gagnez <u>1 point de popularité définitive</u> .

25	<p>Une bombe explose dans un des cinémas les plus fréquentés de la colonie. Bilan : 12 morts et 300 blessés. C'est la panique dans la population civile.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour rétablir le calme , la métropole envoie <u>2 bataillons supplémentaires</u>, un seul si vous avez obtenu le droit à l'autonomie (4). - vous perdez <u>2 points de popularité</u>.
26	<p>Les colons sont mécontents des droits que vous avez obtenus. Ils décident d'organiser une milice pour se défendre. Cette milice enlève et séquestre un leader indépendantiste. <u>Le pion le plus avancé</u> retourne à la case départ et doit faire un chiffre pair afin de retourner en jeu.</p>
27	<p>Pour mettre fin aux violences le gouvernement décide d'accélérer les négociations en vue de l'indépendance.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si vous avez <u>moins de 3 droits</u>, les négociations sont bloquées, <u>tous les joueurs repartent sur la case départ</u>. Le conflit est presque certain, le gouvernement envoie <u>2 bataillons supplémentaires</u>. - Si vous avez déjà <u>3 droits</u>, le gouvernement autorise l'ouverture de <u>négociations pour le droit à l'autodétermination(5)</u>.
28	<p>Les négociations n'ont pas abouti. L'idée d'une indépendance s'éloigne. <u>Votre popularité redescend à 5 points</u>.</p>