

## « A la conquête de notre indépendance ! » : Le grand jeu de la décolonisation

**But du jeu :** Habitant dans une colonie d'Asie ou d'Afrique, vous vous engagez en politique pour que votre pays obtienne son indépendance de façon pacifique. Vous allez devoir composer avec les autres leaders indépendantistes, négocier avec la métropole et espérer que les événements qui surviendront dans la colonie feront progresser votre cause. Malheur à vous, si les armées de la métropole entrent en guerre ...

**Matériel :** 1 plateau de jeu + 6 personnages + 5 cartes « droits » + des pions-haricots + règles du jeu

**Nombre de joueurs :** de 4 à 6.

### Déroulement de la partie :

- 1- Le plus jeune débute, puis chaque joueur joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour entrer en jeu, le joueur doit faire un chiffre impair, puis il avance du nombre de cases que le dé l'indique.
- 2- Sur la case où il s'arrête, le joueur lit et applique l'action indiquée dans la règle (« descriptif des cases »).
- 3- Lorsqu'ils s'arrêtent ou passent sur une **case verte**, les joueurs atteignent automatiquement les points de popularité indiqués (attention : ils ne les cumulent pas aux points déjà acquis. Par exemple, s'ils ont 8 points de popularité et qu'ils tombent sur la case n°20, ils passent à 12 points). Les cases vertes ne peuvent être négatives (par exemple, s'ils ont 14 points de popularité et qu'ils tombent sur la case n°20, ils restent à 14 points), sauf la case 28 qui les ramène à 5 points.

**Les échelles :** le décompte de la tension et de la popularité des indépendantistes se fait sur trois échelles

- l'échelle orange = « armées de la métropole » : les pions placés correspondent aux bataillons envoyés par la métropole en prévision d'un conflit.
- l'échelle vert clair = « popularité des idées indépendantistes » : les pions placés correspondent à l'opinion en faveur de l'indépendance. Mais sur cette échelle, l'opinion peut varier, ce qui signifie qu'on peut ajouter ou retirer des pions en fonction des événements (cartes ou cases).
- l'échelle vert foncé = « popularité définitive » : les pions placés correspondent aux avancées acquises en faveur de l'indépendance. Sur cette échelle, on ne peut pas retirer de pions

- 4- S'ils tombent sur une **case marron**, ils peuvent ou non se rendre en « négociations ».

**Les négociations :** Les indépendantistes doivent négocier avec le gouvernement de la métropole les étapes de leur indépendance.

- Pour cela, ils peuvent acquérir 5 droits. Le premier qu'ils obtiennent doit être le « droit de négocier ». Ensuite, ils peuvent obtenir les autres dans l'ordre qu'ils veulent.
- *Comment obtenir un droit ?* Il faut que la moitié des joueurs au moins (2 sur 4, 3 sur 5 ou 6) se rende dans l'« espace de négociations » et se mette d'accord sur le droit à obtenir.
- *Comment se rendre dans l'« espace de négociations » ?* Lorsqu'il passe sur une case marron (sans nécessairement s'y arrêter), le joueur peut se rendre dans cet espace. Il y reste et passe son tour si nécessaire jusqu'à ce que le nombre suffisant de joueurs le rejoigne. Mais il peut quitter l'espace si les autres ne le rejoignent pas. La négociation aboutie, les joueurs repartent de la case par laquelle ils sont entrés dans cet espace.
- La carte qu'ils ont obtenu leur donne des droits, peut annuler certaines cases ... Pour montrer qu'ils ont obtenu un droit, les joueurs posent la carte sur le plateau.

### Fin de la partie :

- la partie est gagnée lorsque la popularité de l'indépendance atteint 18 points (« popularité des idées indépendantistes » + « popularité définitive »)
- la partie est perdue lorsque la métropole envoie son 9ème bataillon armé et déclenche ainsi une guerre d'indépendance.
- La partie peut durer plusieurs tours