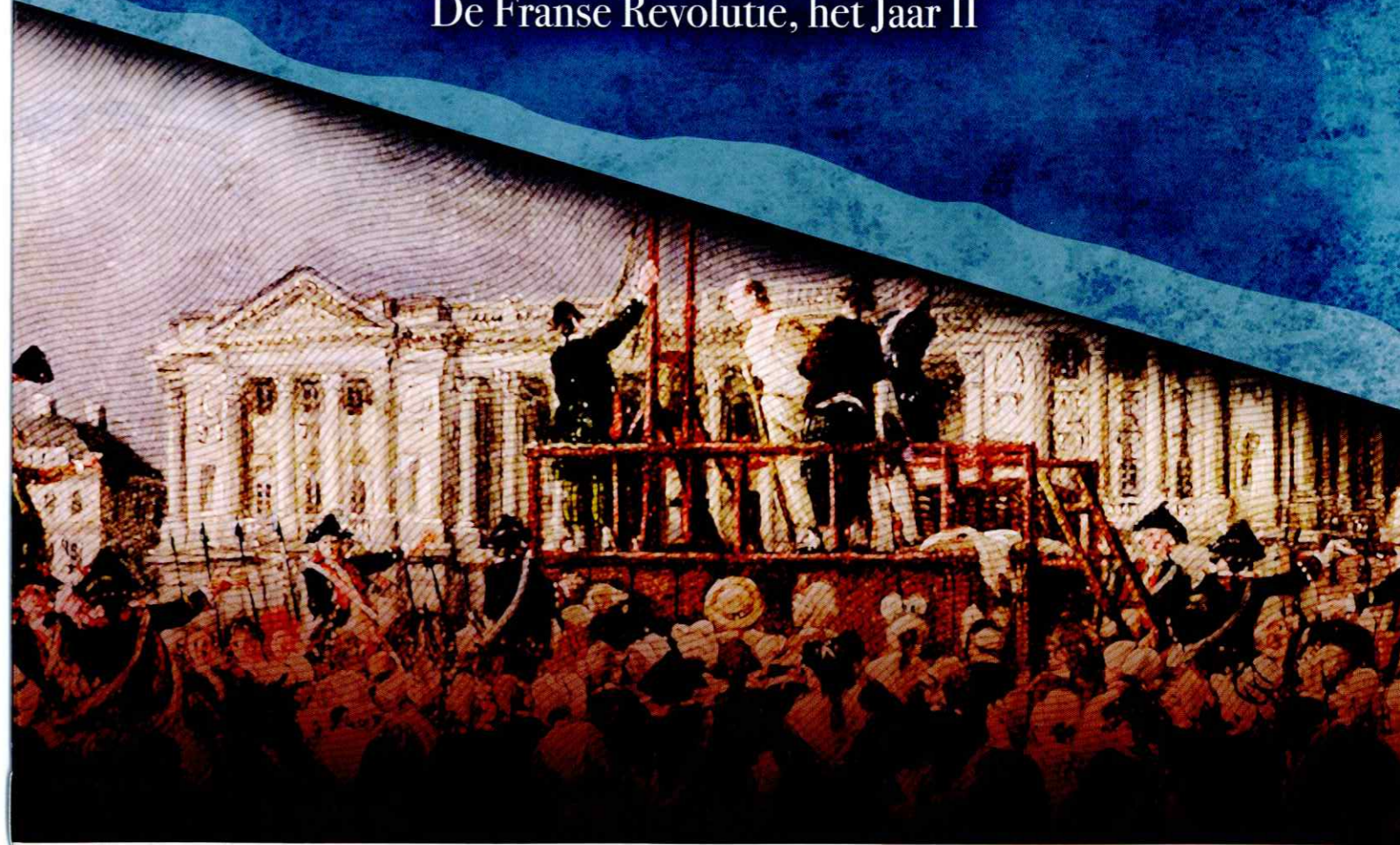


EEN SPEL VAN JASON ST.JUST

1793

♣ Patriotten & Verraders ♣

De Franse Revolutie, het Jaar II



1 & 2 SPELER
SPELREGELS



Ben jij de enige die bereid is om zijn nek uit te steken voor de Revolutie? Ga er gewoon voor! Als het je lukt om de macht te grijpen, dan bepaal JIJ het lot van Frankrijk in de komende jaren!

INHOUDSTAFEL

1. INLEIDING	02	5. OPSTELLING.....	03
2. DOEL VAN HET SPEL	02	6. SPELVERLOOP.....	04
3. VERSCHIL MET MULTISPELER	03	6.1 - Beïnvloeden Niet-Actieve Facties	06
4. DE SPELREGELS	03	6.2 - Wet kaarten & stemgedrag Facties.....	08
		6.3 - Bondgenootschappen.....	09
		7. WOORDENLIJST.....	10

1. INLEIDING

1793: *Patriotten & Verraders* bestaat uit een 2-speler variant en een solo-variant, die je in staat stelt de vele uitdagingen die de Franse Republiek bedreigen, met z'n tweeën of zelfs alleen te lijf te gaan.

In deze *Solo & 2 speler spelregels* zul je moeten kiezen om te spelen als de **Feuillant** of de **Jacobijn** factie. De **niet-actieve Girondijn** en **Cordelier** facties zullen als NAF (Niet-Actieve Factie) invloed uitoefenen op de locaties en gebieden, waardoor het moeilijker zal worden voor jou om een **meerderheid** te krijgen en daarvan de vruchten te plukken.

De **Royalist factie** blijft inactief tijdens het hele spel! Zijn spelersbord wordt terug in de doos gelegd. Alleen zijn **buidel** met **invloed** blijft op tafel. Gedurende het spel zal het soms nodig zijn om hieruit **invloed** op het **Frankrijkboard** te plaatsen.

2. DOEL VAN HET SPEL

De *Solo & 2 speler spelregels* bieden specifieke winvoorwaarden. Het doel van het spel is om het meeste

"Het meest extravagante idee dat in het hoofd van een politieke denker kan ontstaan, is te geloven dat het voldoende is om met gewapende mensen bij een ander volk binnen te vallen en te verwachten dat zij zomaar de nieuwe wetten zullen omarmen. Niemand houdt van gewapende missionarissen! De eerste les van de natuur en voorzichtigheid is om ze te weren als vijanden."

Robespierre, januari 1792.

invloed te vergaren in de **Convention nationale** (politieke macht), in de **Caserne/Champ de Mars** (militaire macht) en in de **provincies** (steun van de natie) voor het einde van het spel.

Het spel eindigt na de 21ste spelronde (**Thermidor 1794**) OF **VROEGER**, in één van de volgende situaties:

◆ **Parijs** wordt bezet door **EEN** van de **Coalitielegers**. Hierdoor verliest de speler (of spelers) het spel. **HOE?** De legers van **Oostenrijk**, **Pruisen**, **Sardinië-Piedmont**, de **Emigrés** (of het **Brits**, **Nederlands** of **Spaans** leger) slagen erin om op te rukken tot in de **provincie** Parijs.

◆ De Koninklijke familie wordt gered. Hierbij heeft de **Feuillant** speler het spel onmiddellijk gewonnen (zie 1793: *Multispeler spelregels*, 13.1, p.22).

◆ Eén van de **actieve spelers** slaagt erin om de macht te grijpen via een succesvolle **Burgeroorlog** of **Coup d'État**. **HOE?** Als de voorwaarden hiervoor - met of zonder de steun van een NAF - zijn voldaan (zie 1793: *Multispeler spelregels*, 13.3, p.22).

3. VERSCHIL MET MULTISPELER

De **niet-actieve facties** functioneren in het spel niet als saaie *dummy* spelers maar méér als uitdagende externe gebeurtenissen, die het leven van de speler(s) behoorlijk zuur kunnen maken. Maar, de **niet-actieve facties** kunnen ook **beïnvloed** worden om samen te werken met de **actieve speler**.

In een 2-speler spel, zal je **tegenspeler** uiteraard alles in het werk zetten om dit te verhinderen...

Wat zijn de belangrijkste verschillen met de multispeler?

- ◆ Uiteraard is er een verschil in de opstelling: in de *1 & 2 speler spelregels* heeft de **Feuillant** factie aan het begin van het spel een licht voordeel.
- ◆ De symbolen aan de onderkant van de kaarten worden gebruikt als de **acties** van de **niet-actieve facties**.
- ◆ De spelersborden worden nu ook gebruikt als **locaties** die **beïnvloed** kunnen worden.

4. DE SPELREGELS

Deze spelregels bevatten een aantal afkortingen en kleur-coderingen om spelnotities, voorbeelden en aandachtspunten te onderscheiden van de gewone tekst. **Bruin/rood/blauw** vet gedrukte woorden worden nauwkeurig omschreven in de woordenlijst.

Pb: Parijsbord
Fb: Frankrijkboard
AS: Actieve Speler(s)
NAF: Niet-Actieve Factie(s)
AC: Actie kaarten
LEC: Leider kaarten
LC: Wet kaarten

Notitie: Deze bevatten uitleg over het gebruik van de spelregels of over een spelmechanisme gebaseerd op historische feiten of historisch onderzoek.

Voorbeeld: Deze geven je een beeld - met of zonder illustraties - van de speelwijze om je te helpen bepaalde spelmechanismen beter te begrijpen

OPGELET: Deze helpen je aandacht te vestigen op enkele belangrijke en niet te vergeten acties tijdens het spel.

EEN STUKJE GESCHIEDENIS: Deze korte intermezzo's verrijken je spelervaring met nader uitleg en bekende quotes.

5. OPSTELLING

De volgende **invloed** wordt op het **Parijsbord** geplaatst aan het begin van het spel, ongeacht of de **Feuillant** factie gespeeld wordt door een AS of niet:

- ◆ 3 invloed in de **Convention nationale**
- ◆ 2 invloed in de **Prison du Temple**
- ◆ 1 invloed in de **Notre-Dame**
- ◆ 1 invloed in de **Caserne**

◆ **Leider kaart La Fayette** is geactiveerd aan het begin van het spel. Hij dient als **Revolutionaire Generaal** in de provincie **Picardie**.

◆ Alle facties ontvangen 13 invloed in hun voorraad aan het begin van het spel. Aangezien de **Feuillant** factie reeds 7 invloed op het bord heeft aan het begin van het spel, begint deze factie met slechts 6 invloed in zijn voorraad.

◆ Elke AS ontvangt 4 Actie kaarten van de trekstapel.

◆ De NAF ontvangen elk 1 enkele gedekte Actie kaart van de trekstapel.

◆ De spelronde schijf wordt geplaatst in het vakje **Frimaire** aan het begin van het tijdspoor.

OPGELET: Als een AS in zijn beginnende hand een kaart trekt met het symbool **onmiddellijk te spelen**, dan legt hij deze meteen af op de aflegstapel. Voor elke kaart mag hij een **invloed** van zijn voorraad nemen en het op een spelbord naar keuze plaatsen: op een **Locatie** of een **Provincie**.

De **niet-actieve Cordelier** factie begint het spel. In de volgende rondes, start de factie met een **meerderheid** in de **Convention nationale** de ronde, zoals in de 1793 *Multispeler spelregels*.

GEBOORTE VAN DE RESTAURANTS...

Met het uitbreken van de Franse Revolutie ontvluchtte een enorme hoeveelheid edelen Frankrijk. Hierbij lieten zij hun bekwame chef-koks en bedienend personeel achter. Om te overleven in deze roerige tijden, openden velen van hen hun eigen restaurant. Tegen 1791 hadden bijna vijftig restaurants in Parijs hun deuren geopend maar nu om te voldoen aan de verfijnde smaak van hun nieuwe klanten, de opkomende bourgeoisie.

6. SPELVERLOOP

Aan het begin van iedere ronde krijgen de NAF altijd één enkele kaart van de trekstapel uitgedeeld. Deze blijven gedekt totdat het de beurt is van de NAF. Op dat moment wordt de kaart omgedraaid en meteen gespeeld of geactiveerd.

OPGELET: De kaarten met een  dienen onmiddellijk gespeeld te worden zoals beschreven in de standaard regels. Als de effecten zoals beschreven op de kaart zijn uitgevoerd, dan wordt onmiddellijk een nieuwe kaart getrokken van de trekstapel. De AS kan alleen een 2de kaart trekken, nooit een 3de. Dit is niet van toepassing voor de NAF, zij trekken kaarten totdat er een kaart getrokken wordt zonder een .





De kaarten van Niet-Actieve Facties (NAF)



1 Aan de onderkant van iedere kaart zijn een aantal symbolen  afgebeeld. Deze worden gebruikt om de acties van de NAF uit te voeren wanneer ze in hun beurt worden omgedraaid.

2 Als het factie symbool overeenkomt met de symbool van de NAF voor wie de kaart werd omgedraaid, dan is het aantal kokardes  op dat kaart die bepaalt hoeveel invloed  de NAF zal plaatsen op die locatie.

De locatie waar de NAF zijn invloed  moet plaatsen wordt bepaald door de symbolen aan weerszijden van het factie symbool  (altijd beginnend met de locatie LINKS van het factie symbool!)

Voorbeeld:  Als deze kaart wordt omgedraaid in de beurt van de niet-actieve *Girondijn*  factie, dan zal deze factie automatisch 3 invloed  plaatsen op de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb}  zoals afgebeeld op de kaart. Maar, als de plaatsen op de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} reeds helemaal of deels gevuld zijn, dan zal de

niet-actieve *Girondijn* factie  alle invloed , of wat er nog overblijft, moeten plaatsen op de *Convention nationale*^{Pb} .



Locatie symbolen:



Het factie symbool op de kaart komt NIET overeen met de factie van de Niet-Actieve Factie
Als het factie symbool op de kaart niet overeenkomt met het symbool/kleur van de NAF voor wie de kaart werd omgedraaid, dan zal de NAF automatisch 1 enkele invloed  (altijd slechts 1!) plaatsen op één van de spelersborden om zo een front of bondgenootschap te vormen met die factie OF om een reeds bestaand front of bondgenootschap (zie 6.1, p.06) te vernietigen.









De locaties op de kaart zijn reeds gevuld?
Indien beide locaties (op het *Parijsbord*: , of op het *Frankrijkbord* ) zoals vermeld op de kaart reeds gevuld zijn, dan zal de NAF er geen invloed  kunnen plaatsen. In plaats hiervan zal de NAF 1 van zijn specifieke valuta ontvangen (, , ). Echter, als de NAF reeds een valuta in zijn bezit heeft als de locaties op de kaart helemaal bezet zijn, dan **MOET** hij deze eerst uitspelen...

Valuta voor de Niet-Actieve Facties:
Valuta in de *Solo & 2 speler spelregels* hebben hetzelfde effect als in de standaard regels:


 **Assignaten:** ze voorkomen dat de geactiveerde *Leider* kaarten van de *Feuillant*  speler vermoord of gearresteerd worden of kunnen eender welke nadelige kaart die op de NAF gespeeld wordt, neutraliseren.

Drukpersen: indien de locaties helemaal gevuld zijn, dan **MOET** deze gespeeld worden om de invloed  van de NAF te plaatsen op de locatie op de kaart zoals aangegeven door het factie symbool dat **NIET** overeenkomt met zijn eigen factie.






Straattuig: deze **MOET** gebruikt worden om een invloed  weg te nemen van een locatie op de kaart zoals aangegeven door het factie symbool dat **NIET** overeenkomt met zijn eigen factie.

Voorbeeld: De niet-actieve *Cordelier*  factie moet een invloed  toevoegen aan de *Faubourgs*^{Pb}  maar die locatie is helemaal gevuld. Dit is eveneens het geval met *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} . De *Cordelier*  factie heeft een *Straattuig*  in zijn bezit van een eerdere beurt en deze **MOET** eerst worden gespeeld. Volgens de locaties vermeld op de kaart die **NIET** overeenkomen met de *Cordelier*  factie, speelt deze daarom het *Straattuig*  uit om een *Girondijn*  invloed  weg te nemen uit de *Convention nationale*^{Pb} .




Uiteraard, als de andere kant van de kaart het factie symbool heeft van de AS, dan zal de speler zijn eigen invloed  van die locatie verliezen...


Om hetzelfde voorbeeld van hierboven te gebruiken, maar nu met de *Girondijn*  factie:

Voorbeeld: De niet-actieve *Girondijn*  factie moet een invloed  plaatsen op de *Convention nationale*^{Pb} , maar die locatie is gevuld. Hetzelfde geldt voor de provincies  op het *Frankrijkbord*. De *Girondijn*  factie **HEEFT** echter een *Drukpers*  in zijn bezit van een eerdere beurt, dus moet dit eerst worden gespeeld. In dit geval moet de *Drukpers*  worden gespeeld om een *Girondijn*  invloed  op de *Faubourgs*^{Pb}  te plaatsen.

In het onwaarschijnlijke geval dat er geen invloed  geplaatst kan worden op een locatie of geen valuta (, , ) kan worden uitgespeeld, ontvangt de NAF een 2de valuta (indien beschikbaar) en verloopt het spel gewoon verder met de volgende speler.

OPGELET: *Assignaten*  zijn defensieve speelstukken en kunnen daarom niet door een NAF worden uitgespeeld om invloed  te verwijderen of toe te voegen. In plaats hiervan zal iedere verzamelde *Assignaat*  de NAF minder kwetsbaar maken voor nadelige kaarten die tegen hem worden uitgespeeld.


Speciale kaarten of kaarten zonder factie symbolen





Een aantal kaarten hebben **GEEN** factie symbool, waardoor de NAF geen invloed  op het bord zullen kunnen plaatsen. In plaats hiervan, zullen de kaarten automatisch gespeeld worden voor hun beschreven actie:



Leider kaarten die worden omgedraaid en waarop het factie symbool van de NAF vermeld staat, zullen automatisch geactiveerd worden en aan die factie toebehoren. Hierdoor zal ook de NAF iedere beurt kunnen profiteren van het voordeel dat deze *Leider* kaart biedt.

De meeste voordelen die *Leider* kaarten bieden zijn duidelijk zodat een NAF deze iedere beurt kan gebruiken. Alleen de volgende *Leiders* vragen om meer uitleg:




Charles Dumouriez  *LEC06*: Kan door een NAF geactiveerd worden als een *Revolutionaire Generaal* , maar kan geen andere *Revolutionaire Generaals*  deactiveren.

Pierre Vergniaud  *LEC14*: Kan niet door een NAF gebruikt worden.

Collot d'Herbois  *LEC03* en **Jacques Hébert**  *LEC08* zullen uiteraard eerst de invloed  van de *Feuillant*  speler uit de *Prison du Temple*^{Pb} verwijderen, gevolgd door de *Convention nationale*^{Pb} en uiteindelijk de *Notre-Dame*^{Pb}.

De *Drukpers* kaart  *AC11/12/13* zal de NAF in staat stellen om een aantal van zijn invloed  te verplaatsen vanuit zijn buidel naar zijn voorraad.

De *Militair offensief* kaarten  *AC33/34/35/52/53* hebben een dubbele functie: zij zullen de NAF in staat stellen om een geactiveerde *Revolutionaire Generaal*  naar keuze te verplaatsen **EN** indien het factie symbool op de kaarten overeenkomt, zal de NAF ook invloed  op de borden mogen plaatsen.

De kaarten *De ketting van de koningin*  *AC36* en *Buitenlands goud*  *AC24* hebben eveneens een dubbele functie: ze zullen de NAF in staat stellen om invloed  op het bord te plaatsen **EN** zullen de NAF de mogelijkheid geven om - afhankelijk van de factie - één van

de onderstaande kaarten te nemen uit de stapels (uiteraard indien ze nog beschikbaar zijn):

Feuillant 🗡️:
Baron de Batz AC37 of **Red de Dauphin!** AC41.

Girondijn 🗡️:
Jacques Brissot LEC02 of **Philippe-Egalité** LEC16.

Jacobijn 🗡️:
Generaal Pichegru AC28 of **Robespierre** LEC12.

Cordelier 🗡️:
Jean-Paul Marat LEC10 of **Collot d'Herbois** LEC03.

♦ **J'Accuse!** AC29-32, **Arrestatie** AC18/19 & **Moord-aanslag!** AC20/21 kaarten hebben ook een dubbele functie: ze zullen de NAF in staat stellen om **invloed** 🗡️ op het bord te plaatsen **EN** de **acties** die zij bieden kunnen zéér gevaarlijke zijn indien zij in het **bezit** komen van de **niet-actieve Feuillant** 🗡️ of **niet-actieve Cordelier** 🗡️:

De effecten van deze kaarten zullen automatisch van toepassing zijn op de **actieve Feuillant** 🗡️ speler indien ze worden omgedraaid door de **niet-actieve Cordelier** 🗡️ factie...

Als de **Jacobijn** 🗡️ factie een **actieve speler** is, dan zullen de effecten van deze kaarten automatisch op hem van toepassing zijn indien ze worden omgedraaid door een **niet-actieve Feuillant** 🗡️.



Voorbeeld: Deze kaart is omgedraaid door de **niet-actieve Cordelier** 🗡️ factie. De **actieve Feuillant** 🗡️ speler heeft **Antoine Barnave** LEC01 als **geactiveerde Leider** kaart in zijn bezit. De **niet-actieve Cordelier** 🗡️ factie zal dus **Antoine Barnave** 🗡️ arresteren (de kaart wordt gedeactiveerd en gaat terug in de hand van de speler) en daarna 1 **invloed** 🗡️ op de **Faubourgs** 🗡️ plaatsen.

Notitie: Indien meerdere **Leiders** het mikpunt kunnen worden van een **Arrestatie** of **Moordaanslag!** kaart, dan wordt altijd de langst **geactiveerde Leider** het slachtoffer!

♦ De kaarten in het bezit van de NAF

Aangezien de NAF telkens 1 enkele kaart ontvangen aan het begin van iedere ronde, kan het gebeuren dat als **Leider kaarten** LEC gearresteerd zijn geweest of als extra kaarten getrokken zijn geweest, dat de NAF 2 of meer kaarten in hun **bezit** zullen hebben. Om te weten welke kaart in hun beurt zal worden omgedraaid, worden de kaarten simpelweg geschud en één daarvan willekeurig gekozen en omgedraaid.

OPGELET: Onthoud dat wanneer een **Revolutionaire Generaal** 🗡️ verplaatst moet worden door een gespeelde **Militair offensief** kaart: **ALLE facties** willen dat de Revolutie slaagt! De NAF zullen daarom **ALTIJD** de **Revolutionaire Generaals** 🗡️ verplaatsen in het voordeel van de Revolutie **OF** ze verplaatsen ze niet!

6.1 - HET BEÏNVLOEDEN VAN NIET-ACTIEVE FACTIES

In de **Solo & 2 speler spelregels** worden de spelersborden beschouwd als nieuwe **locaties**. Hiermee hebben de **actieve spelers** de mogelijkheid om de NAF te **beïnvloeden** 🗡️. Het zal de AS niet alleen de nodige informatie verschaffen als een beslissing voor de NAF genomen moet worden, maar het zal de de AS eveneens de gelegenheid geven om **bondgenootschappen** te sluiten waardoor zij de mogelijkheid zullen hebben om **actief** met meerdere **facties** te spelen in een ronde.

Ieder spelersbord op de tafel (ook die van de AS) kan **MAXIMAAL 4 INVLOED** 🗡️ bevatten. Wanneer een AS alle 4 plaatsen op het spelersbord van een NAF heeft **beïnvloed** 🗡️, dan vormen zij vanaf de volgende ronde een **bondgenootschap**. Hierdoor zal de AS met beide **facties** kunnen spelen in de volgende spelrondes.



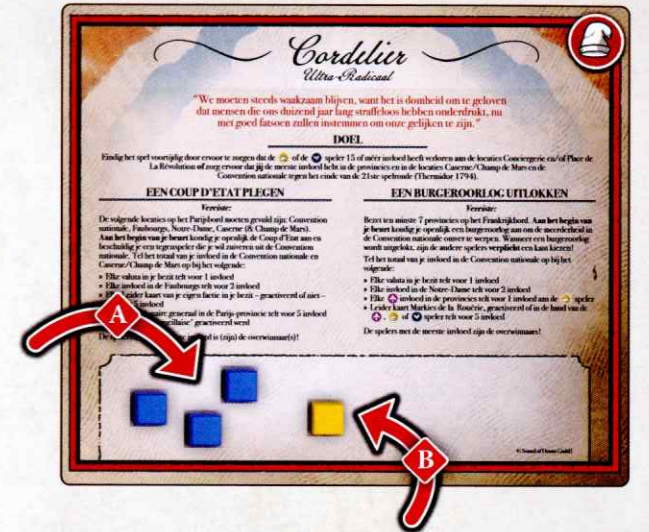
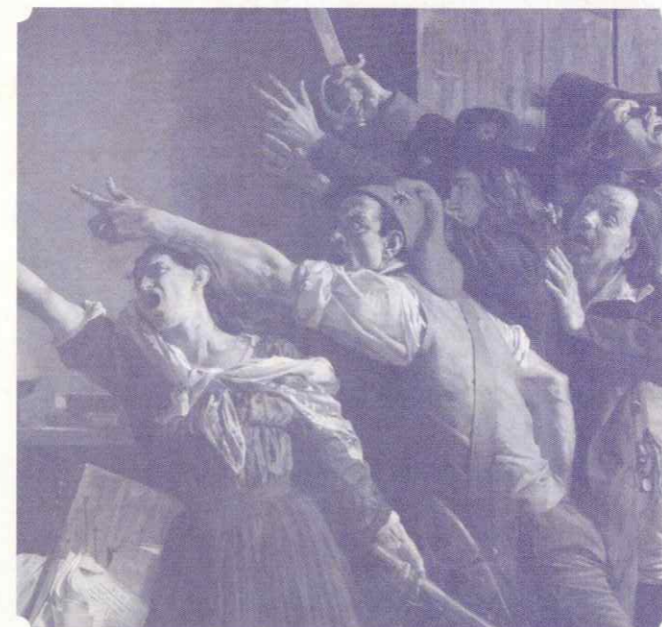
♦ Waar plaatst een NAF zijn invloed 🗡️?

Zoals hierboven vermeld, als het **factie symbool** op een omgedraaide kaart **NIET** overeenkomt met het **factie symbool** van de NAF, dan zal er 1 **invloed** 🗡️ geplaatst moeten worden op één van de spelersborden, maar welke? Dit wordt beslist door het **factie symbool** op de kaart zelf, **MAAR** met het volgende restrictie:

♦ De **Feuillant** 🗡️ factie kan **NOOIT** méér dan 2 **invloed** 🗡️ plaatsen op het **Jacobijn** 🗡️ / **Cordelier** 🗡️ spelersbord **EN** de **Jacobijn** 🗡️ / **Cordelier** 🗡️ factie kan **NOOIT** méér dan 2 **invloed** 🗡️ plaatsen op het **Feuillant** 🗡️ spelersbord.

OPGELET: Indien er twijfel ontstaat met betrekking tot de handelingen van een NAF, dan is er **één VUISTREGEL:** een NAF zal **ALTIJD** de AS volgen met wie hij het meest 'geallieerd' is naargelang het aantal **invloed** 🗡️ op de spelersborden.

Voorbeeld: De **Jacobijn** 🗡️ AS probeert de **Cordelier** 🗡️ NAF te beïnvloeden om zo een **bondgenootschap** te vormen zodat hij met beide **facties** kan spelen in de volgende ronde. Hij heeft reeds 3 **invloed** 🗡️ geplaatst op het spelersbord van de **Cordelier** 🗡️ factie 🗡️. De **Feuillant** 🗡️ AS ziet wat er aan het gebeuren is en om te verhinderen dat de **Jacobijn** 🗡️ en **Cordelier** 🗡️ een **bondgenootschap** zouden vormen, plaatst deze een **Feuillant** 🗡️ **invloed** 🗡️ op het spelersbord van de **Cordelier** 🗡️ factie 🗡️! Op dit moment zullen de **Jacobijn** 🗡️ en **Cordelier** 🗡️ facties wel een **front** vormen...maar **GEEN** **bondgenootschap**.



Een **bondgenootschap** is alleen mogelijk als het spelersbord van een **factie 4 invloed** 🗡️ heeft van dezelfde kleur!

♦ Regels voor een Bondgenootschap:

♦ Je moet **MINSTENS** 3 van de 4 beschikbare plaatsen op het spelersbord van de NAF **beïnvloeden** 🗡️ om een **front** te vormen en samen een **Coup d'État** te kunnen plegen of een **Burgeroorlog** uit te lokken. Je dient 4 van de 4 beschikbare plaatsen te **beïnvloeden** om een **bondgenootschap** te vormen en met de NAF **factie** te spelen!

♦ De **Feuillant** 🗡️ factie zal **NOOIT** een **front/bondgenootschap** vormen met de **Cordelier** 🗡️ factie.

♦ De **Jacobijn** 🗡️ factie zal **NOOIT** een **front/bondgenootschap** vormen met de **Feuillant** 🗡️ factie.

♦ De **fronten/bondgenootschappen** worden pas van kracht aan het begin van een ronde...

OPGELET: De **factie** spelersborden zijn de enige **locaties** die vanaf het begin van het spel continu kunnen worden aangepast! AS kunnen altijd een **invloed** 🗡️ op het spelersbord van een NAF **verwisselen** als deze gevuld is. NAF kunnen ook altijd de **invloed** 🗡️ van een AS **verwisselen** als het spelersbord gevuld is.

Aan het begin van iedere ronde, zullen de NAF altijd één kaart ontvangen van de trekstapel. Dit verandert wanneer een NAF een **bondgenootschap** vormt met een AS: op dat moment wordt de NAF **actief** en zal ze gespeeld worden door de AS met wie ze een **bondgenootschap** vormt.

In dat geval, zal de nieuw **geactiveerde factie** kaarten van de trekstapel mogen trekken totdat hij 4 kaarten in zijn **bezit** heeft.

6.2 - WET KAARTEN & STEMGEDRAG NIET-ACTIEVE FACTIES

Als NAF een meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb} behalen, zullen zij ook nieuwe wetten voorstellen. De manier waarop zij dat doen is vrij simpel: de stapel Wet kaarten LC wordt geschud en de bovenste kaart wordt getrokken. Indien het factie symbool op de getrokken Wet kaart LC overeenkomt met die van de NAF OF indien er GEEN factie symbool op de Wet kaart LC vermeld staat, dan zal de NAF deze automatisch voorstellen. Uiteraard zal hij aan het begin van de volgende ronde automatisch VOOR stemmen. Als de NAF de wet NIET mag voorstellen, dan wordt er GEEN wet voorgesteld in de volgende ronde. Een tweede Wet kaart LC wordt nooit getrokken.

♦ **Stemmen van de NAF in de Convention nationale:** Wanneer NAF invloed hebben in de *Convention nationale*^{Pb} en een stem moeten plaatsen, dan is er één **VUISTREGEL**: een NAF zal **ALTIJD** de AS volgen met wie hij op dat moment het meest 'geallieerd' is naargelang de invloed op de spelersborden:

Voorbeeld: de *Jacobijn* AS heeft de meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb} en stelt de wet *Revolutionair tribunaal* LC10 B voor. Op dit moment zijn er nog geen bondgenootschappen gevormd. De *Girondijn* en *Cordelier* NAF hebben de volgende invloed hun spelersborden:



In het bovenstaande voorbeeld, zal de *Cordelier* NAF het voorstel van de *Jacobijn* volgen omdat de *Jacobijn* speler meer invloed (3/1) heeft op het *Cordelier* spelersbord. De *Girondijn* NAF daarentegen is onbeslist (het aantal invloed (2/2) staat gelijk) maar hij zal ook moeten stemmen want hij is ook aanwezig in de *Convention nationale*^{Pb}...

Voor een definitieve beslissing kijken we daarom naar de spelersborden van alle AS:

In de voorbije rondes, heeft de *Girondijn* NAF invloed geplaatst op het spelersbord van de actieve *Feuillant* speler (het heeft er 3 invloed staan). **Resultaat?** De *Girondijn* NAF zal volgen wat de *Feuillant* AS beslist te stemmen, want samen hebben ze 5 invloed: (3) en (2), terwijl de *Jacobijn* AS slechts 3 invloed: (1) en (2) heeft.

Indien de *Feuillant* in de *Convention nationale*^{Pb} een AS is, dan zal de speler beslissen wat de *Girondijn* NAF zal stemmen.

Echter, als de *Feuillant* factie geen AS is, dan zal de *Feuillant* NAF uiteraard **TEGEN** stemmen: waarom? Omdat het factie symbool van de *Feuillant* factie niet op de Wet kaart vermeld staat:

OPGELET: Wanneer een wet wordt voorgesteld waarbij het factie symbool niet overeenkomt met het factie symbool van de NAF, dan zal de NAF altijd **TEGEN** stemmen, tenzij de invloed van een andere factie op zijn spelersbord anders beslist en hem dwingt om **VOOR** te stemmen. Dit zal ook de beslissende vuistregel zijn in geval van een gelijke stand aan invloed.

Wat zou er gebeurd zijn als de *Jacobijn* AS 1 invloed méér op het *Feuillant* spelersbord had staan, waardoor er een gelijke stand was ontstaan tussen de *Girondijn* en *Feuillant* facties (4/4):

- *Feuillant* spelersbord: (2) & (2)
- *Girondijn* spelersbord: (2) & (2)

Aangezien de *Jacobijn* speler het meeste invloed (4) heeft op beide spelersborden, zal de *Girondijn* NAF de stem van de *Jacobijn* speler volgen!

"Vergeet mijn hoofd niet aan het volk te tonen,
het is de moeite waard."

Danton tegen de beul Sanson, april 1794.

6.3 - BONDGENOOTSCHAPPEN

Omdat ze teveel het uiterste van elkaar zijn, zullen de *Feuillant* / *Cordelier* en de *Feuillant* / *Jacobijn* facties **NOOIT** een bondgenootschap vormen. Ze kunnen daarom nooit méér dan 2 invloed op elkaars spelersborden plaatsen.

De *Feuillant* speler zal daarom maar met één factie een bondgenootschap kunnen vormen: de *Girondijn* factie. Maar de *Girondijn* factie zal ook beïnvloed worden door de *Jacobijn* factie en de *Jacobijn* factie door de *Cordelier* factie, dus in veel opzichten zullen de *Feuillant* en de *Cordelier* facties veel tijd besteden in het verhinderen van bondgenootschappen.

Vanaf het moment dat een AS 4 van zijn invloed op het spelersbord van een NAF heeft staan, wordt er een bondgenootschap gevormd. Vanaf het begin van de volgende ronde zal de AS eveneens met de voormalige NAF factie mogen spelen.

Voorbeeld: De *Jacobijn* AS heeft 4 invloed op het spelersbord van de *Cordelier* NAF geplaatst. Aan het begin van de volgende ronde vormen de *Jacobijn* en *Cordelier* een bondgenootschap.



Maar wat met de invloed van de andere facties op het spelersbord van de AS? Maken zij geen verschil??? Zij maken geen verschil... **TENZIJ** de andere facties minstens dezelfde hoeveelheid invloed geplaatst hebben op het spelersbord van de AS.

Voorbeeld: Laten we een kijkje nemen op het spelersbord van de *Jacobijn* AS: hij heeft 2 *Cordelier* invloed maar ook 2 *Girondijn* invloed. Het is duidelijk dat een bondgenootschap tussen de twee facties (*Jacobijn* / *Cordelier*) in de volgende ronde niet verhinderd kan worden. Alleen indien 2 andere invloed van oftewel de *Girondijn* of de *Feuillant* factie aanwezig was op het spelersbord van de *Jacobijn* speler (in plaats van de 2 *Cordelier* invloed), dan had het bondgenootschap niet plaats gevonden!



DE REPUBLIKEINSE KALENDER...

De Republikeinse kalender – niet revolutionaire kalender! – werd officieel door de Franse regering ingevoerd in oktober 1793. Op 21 september 1792 werd de Eerste Franse Republiek uitgeroepen, waarop de Nationale Conventie besloot dat 1792 bekend zou worden als 'Jaar I van de Franse Republiek'. Het systeem was ontworpen om alle religieuze en royalistische invloeden van de oude kalender te verwijderen om zo te verkondigen dat dit een nieuw tijdperk was in de geschiedenis van de mensheid. Het jaar werd ingedeeld in twaalf maanden, elk verdeeld in drie weken van tien dagen, 'décades' genoemd. De tiende dag, de décade, verving de zondag als dag van rust en feest. De vijf of zes extra dagen die nodig waren om het kalenderjaar te voltooien, werden feestdagen en werden aan het einde van de jaar - in september - toegevoegd en werden 'sans-culottides' genoemd. De maanden waren vernoemd naar de heersende weersomstandigheden van het seizoen en in plaats van naar een heilige, was elke dag gewijd aan een stuk gereedschap, dier, mineraal, graan, fruit of bloem. Elke dag in de Republikeinse kalender was verdeeld in tien uur, elk uur in 100 decimale minuten, en elke decimale minuut in 100 decimale seconden.

◆ Een blije politieke familie

In 1793: *Patriots & Traitors* is het onmogelijk om een **bondgenootschap** te vormen met méér dan één **factie**. **ALS** dit gebeurt (zoals hierboven), dan wordt **ALLE invloed** op **ALLE** spelersborden verwijderd en onmiddellijk verplaatst naar de **voorraad** van de verschillende **facties**!!!

7. WOORDENLIJST

ACTIEVE SPELER (AS) (3, 6, 6.1-3)
De **facties** die tijdens het spel door een menselijke speler worden gespeeld.

BONDGENOOTSCHAP (6.1/3)
Wanneer een **actieve speler** erin slaagt om 4 **invloed** te plaatsen op het spelersbord van een **niet-actieve factie**, dan gaan ze een **bondgenootschap** aan. Hierdoor zal de **actieve speler**, vanaf de volgende ronde, ook met de **niet-actieve factie** kunnen spelen.

BLIJE POLITIEKE FAMILIE (6.3)
Wanneer méér dan twee **facties** de vereiste voorwaarden hebben om een **bondgenootschap** met elkaar te

vormen volgens de *Solo & 2 speler spelregels* waardoor alle spelersborden meteen al hun **invloed** verliezen.

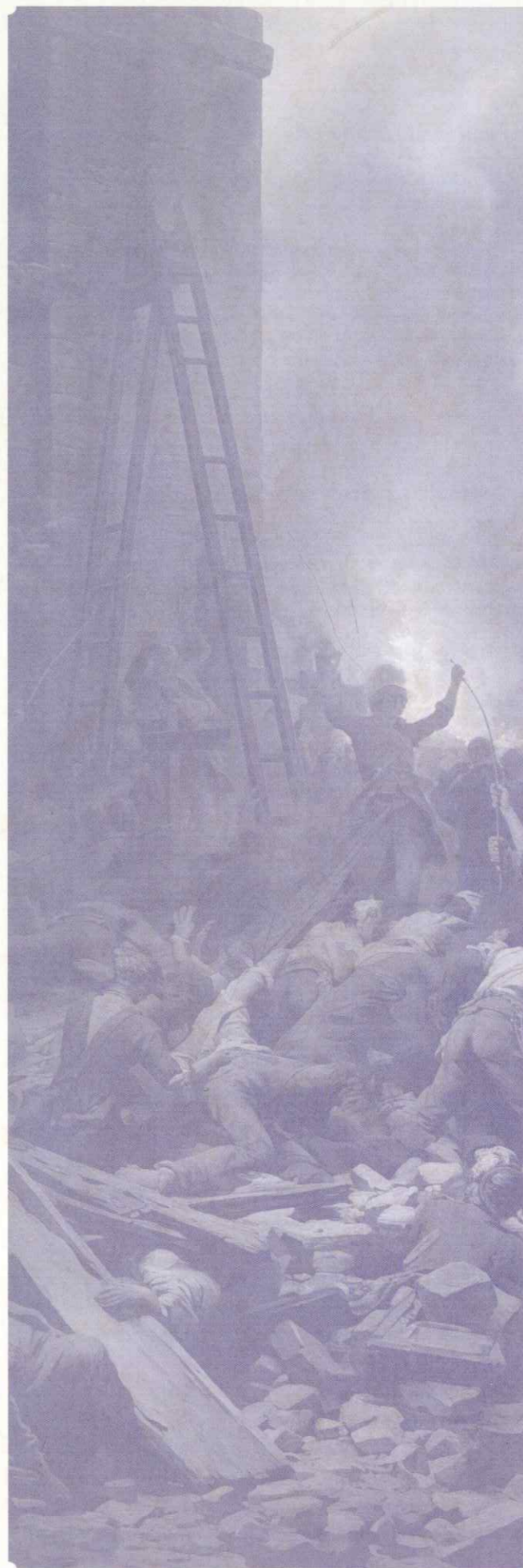
SPELERSBORDEN (3, 6.1)
In de *Solo & 2 speler spelregels*, functioneren de spelersborden van de **facties** als bijkomende **locaties**. Deze kunnen beïnvloed worden door de andere **facties**. Op elk spelersbord kan maximaal 4 **invloed** geplaatst worden.

NIET-ACTIEVE FACTIE (NAF) (3, 6, 6.1)
Facties die niet door een menselijke speler, maar door 'het spel' gespeeld worden.

FRONT (6.1)
In de *Solo & 2 speler spelregels*, vormen **facties** eerst een **front** vooraleer ze een **bondgenootschap** vormen. Een **front** wordt pas gevormd als een spelersbord beïnvloed is geweest door 3 **invloed** van een zelfde **factie**. Wanneer een **front** is gevormd, dan zullen de **facties** die hiervan deel uitmaken elkaar steunen tijdens een **Coup d'État** of **Burgeroorlog**!

DE OORLOG WAS EEN VERGISSING...

Het was de Franse regering die Oostenrijk de oorlog verklaarde in april 1792. In feite had de oorlog helemaal niet moeten uitbreken want Frankrijk werd niet bedreigd. De onderlinge relatie tussen Oostenrijk en Pruisen was allesbehalve hartelijk want zij zaten elkaar de afgelopen decennia al in de haren. Pas na de noodlottige poging van Lodewijk XVI om Frankrijk te ontvluchten in de zomer van 1791 voelde Oostenrijk zich genoodzaakt om een stelling in te nemen. Via de Padua-circulaire riep Leopold op voor een Europees militair ingrijpen om Frankrijk binnen te vallen, de revolutie een halt toe te roepen en de monarchie opnieuw te installeren MAAR iedereen moest erbij betrokken zijn om het machtsevenwicht in Europa te garanderen. Een maand later, volgde de Verklaring van Pillnitz. Daarin stuurden zowel Oostenrijk als Pruisen een waarschuwing naar de Franse revolutionairen. Hoewel het slechts bluf was om de Fransen te intimideren, de Royalistische emigrés in Koblenz werden er door aangemoedigd en begonnen hun troepen aan de grens in gereedheid te brengen. Het nieuws hiervan diende als bevestiging voor de Parijse regering dat er daadwerkelijk een internationale samenzwering bestond om Frankrijk binnen te vallen. De voorstanders van oorlog in de Wetgevende vergadering, onder leiding van Jacques Brissot, waren ervan overtuigd dat een oorlog met Oostenrijk het Franse patriottisme zou aanwakkeren en een einde maken aan de binnenlandse onrust. Bovendien zou het de politieke stabiliteit herstellen en de falende assignaten versterken. Zelfs Lodewijk XVI juichte het nakende conflict toe: hij was overtuigd dat de oorlog slecht zou aflopen waardoor de monarchie gered zou worden. Deze valse trots en zelfvertrouwen zouden zowel de Franse revolutionairen als de koning duur komen te staan omdat Frankrijk absoluut niet was voorbereid op oorlog! De oorlog zou uiteindelijk leiden tot de val van de monarchie en de meest bloedige fase van de revolutie...



CREDITS

Spelontwerp:
Jason St.Just

Ontwikkeling:
Uwe Walentin

Spelgraphics:
Marc von Martial

Grafisch ontwerp van de spelregels:
Jules Kanou

Nederlandse vertaling:
Heije, Ate, Evie en Jason

Speltesters:
Milan, Matisse, Bob, Miche, Leintje, Elke, Max, Mario, Nico, spellenclub Meeple 4 People en Dries en Maarten van Lucky Bastard.

Literaire adviseurs:
mijn 'oude' ACG kameraden Shawn en Todd.

Voor hun onwrikbare steun:
Bertrand en Johan; beiden zouden mij volgen tot onder de guillotine.

En dan enkele Opperwezens: Oneindig veel dank ben ik verschuldigd aan mijn eigen Godin van de Vrijheid, mijn vrouw, die mij alle ruimte heeft gelaten zodat ik gepassioneerd en vastberaden mijn lotsbestemming kon na jagen... En ten slotte ben ik Vrouwe Fortuna eeuwig dankbaar omdat ze de grootse Uwe Walentin van *Sound of Drums* op mijn pad heeft gebracht, zonder wie dit epische verhaal nooit mogelijk zou zijn geweest.

Je kunt aanvullende informatie over onze spellen en producten vinden op: **SOUNDOFDRUMS.ORG**
We zouden jullie zeer dankbaar zijn als jullie de tijd zouden nemen om onze spellen te raten op **BOARDGAMEGEEK.COM**


Sound of Drums GmbH
Klosterhofstr. 14
8598 Bottighofen - Switzerland


© 2024 - All Rights Reserved.





SPELVERLOOP (p.04)

◆ Begin van een ronde

1. Verplaats de spelronde schijf  één maand naar rechts.
2. Controleer **spelersborden** van alle **facties**: worden er deze ronde **fronten** of **bondgenootschappen** gevormd? Zie hieronder!
3. De NAF ontvangen één kaart van de trekstapel. Ze blijven gedekt op tafel.
4. De **factie** met een meerderheid in de **Convention nationale**^{Pb} start de ronde. Bij een gelijke stand, begint de meest radicale **factie** van die gelijke stand. Vervolgens gaan de beurten in wijzerszin.



De AS voeren hun **acties** uit zoals beschreven in de standaard regels met de uitzondering dat ze nu ook **invloed**  mogen plaatsen op de spelersborden van hun **tegenspelers** en de NAF.



5. Tijdens de beurt van een NAF, wordt de kaart die hij in (3.) heeft ontvangen, omgedraaid:

- ◆ Indien het **factie symbool** onderaan de kaart **OVEREENKOMT** met die van de NAF voor wie de kaart werd omgedraaid, dan is het aantal **kokardes**  op die kaart dat bepaalt hoeveel **invloed**  de NAF zal plaatsen op een **locatie**.




De **locatie** waar de **invloed**  geplaatst moet worden, wordt bepaald door de symbolen aan weerszijden van het **factie symbool** van de NAF, **ALTIJD** beginnend met de locatie **LINKS** hiervan!




Indien de **locaties** aan weerszijden van het **factie symbool** reeds gevuld zijn, dan ontvangt de NAF één van zijn specifieke **valuta** (, , , ). NAF mogen nooit meer dan één **drukpers**  of **straattuig** , in hun bezit hebben. Ze **MOETEN** eerst uitgespeeld worden.




 **Drukpers**: **MOET** worden uitgespeeld om **invloed**  van de NAF te plaatsen op de **locatie** die staat aangegeven aan weerszijden van het **factie symbool** dat **NIET** overeenkomt met zijn eigen **factie**.

 **Straattuig**: **MOET** worden uitgespeeld om **invloed**  weg te nemen uit de **locatie** die staat aangegeven aan weerszijden van het **factie symbool** dat **NIET** overeenkomt met zijn eigen **factie**.

- ◆ Indien het **factie symbool** onderaan de kaart **NIET OVEREENKOMT** met dat van de NAF voor wie de kaart werd omgedraaid, dan zal de NAF één enkele **invloed**  moeten plaatsen op één van de **spelersborden**. De **invloed**  moet geplaatst worden op de **spelersborden** van één van de twee **facties** wiens **factie symbool** onderaan de kaart vermeld staat. **De AS met de meeste invloed**  **op de spelersbord van de NAF beslist**, anders:

De **Feuillant**  **factie** zal altijd de **Girondijn**  **factie** beïnvloeden .

De **Girondijn**  **factie** zal altijd de **Jacobijn**  **factie** beïnvloeden .

De **Jacobijn**  **factie** zal altijd de **Cordelier**  **factie** beïnvloeden  en vice versa.

ONTHOUD: de **Feuillant**  **factie** mag **NOOIT** méér dan **2 invloed**  plaatsen op het spelersbord van de **Jacobijn**.







 **Cordelier**  **facties** EN de **Jacobijn**  **Cordelier**  **facties** mogen **NOOIT** méér dan **2 invloed**  op het spelersbord van de **Feuillant**  **factie** plaatsen.

◆ Einde van een ronde

1. Controleer: heeft een voorgestelde wet een **meerderheid** aan **stemmen** gekregen? Zo ja: wat zijn de gevolgen hiervan?
2. De **factie** met een **meerderheid** in de **Convention nationale**^{Pb} mag een nieuwe **Wet**  voorstellen. Indien er een gelijke stand is, moeten beiden ermee eens zijn, anders wordt er **GEEN** nieuwe **Wet**  voorgesteld. Als een NAF een **meerderheid** heeft in de **Convention nationale**^{Pb}, dan wordt de **Wet** kaart stapel geschud en de bovenste kaart getrokken. Zie onderaan!




SPECIFIEKE REGELS

◆ Speciale kaarten voor de NAF (p.05)

Militair offensief  **AC33-35**, **De ketting van de koningin**  **AC36**, **Buitenlands goud**  **AC23**, **J'Accuse!**  **AC29-32**, **Arrestatie**  **AC18/19** en **Moordaanslag**  **AC20/21** hebben een dubbele functie als ze door een NAF worden omgedraaid.

◆ Bondgenootschap sluiten met een NAF (p.09)


Hiervoor zijn drie basisregels:


- ◆ Je moet **minstens 3 invloed**  geplaatst hebben op het spelersbord van een NAF **factie** eer een gezamenlijke **front** kan gevormd worden voor een **Coup d'État** of **Burgeroorlog**. Er zijn **4 invloed**  nodig om een **bondgenootschap** te vormen en met de NAF te kunnen spelen! (**Onthoud**: maximaal **4 invloed**  op een spelersbord).

- ◆ De **Feuillant**  **factie** kan **NOOIT** een **front** of **bondgenootschap** vormen met de **Cordeliers**  **factie**. De **Jacobijn**  **factie** kan **NOOIT** een **front** of **bondgenootschap** vormen met de **Feuillant**  **factie**. Zij kunnen nooit méér dan **2 invloed**  op elkaars **spelersborden** hebben.

- ◆ **Fronten/bondgenootschappen** worden altijd gevormd aan het begin van een spelronde...

◆ NAF die Wet kaarten voorstellen (p.08)

Als NAF een **meerderheid** hebben in de **Convention nationale**^{Pb}, dan zullen zij nieuwe **wetten**  voorstellen. De **Wet** kaart stapel wordt geschud en de bovenste kaart getrokken.

- ◆ Als er onderaan de **Wet** kaart **GEEN** enkel **factie symbool** aanwezig is, dan wordt deze **Wet**  voorgesteld. In zijn beurt zal de NAF vervolgens automatisch **Oui!** hierop **stemmen**.

- ◆ Als er onderaan de **Wet** kaart  **WEL** een **factie symbool** aanwezig is, dat **NIET** overeenkomt met het **factie symbool** van de NAF, dan zal de NAF in de volgende ronde **GEEN** wet voorstellen.

OPGELET: Een tweede **Wet** kaart  wordt nooit getrokken.

◆ Het stemmen van NAF (p.08)

NAF met **invloed**  in de **Convention nationale**^{Pb}, **stemmen** volgens onderstaande vuistregel: Bij het stemmen zal de NAF **ALTIJD** de AS volgen met wie hij het meest 'geallieerd' is volgens de **invloed**  op zijn spelersbord, anders zie **OPGELET** op p.08.

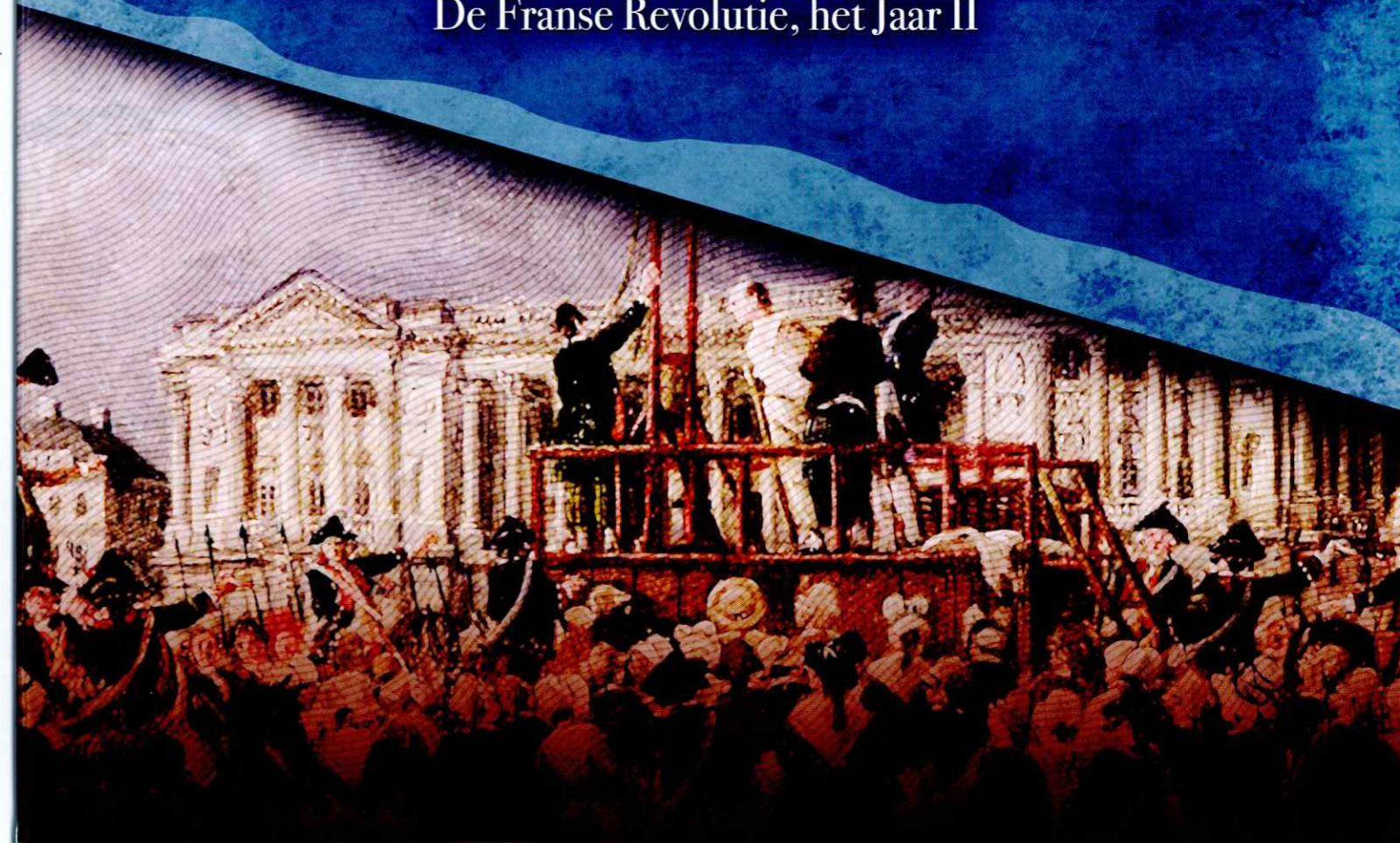


EEN SPEL VAN JASON ST. JUST

1793

♣ Patriotten & Verraders ♣

De Franse Revolutie, het Jaar II



MULTISPELER
SPELREGELS



Burgers! De revolutie staat op het punt om los te barsten met 1793:Patriotten & Verraders!

Frankrijk, najaar 1792: Al drie jaar wappert de vlag van de Revolutie boven Frankrijk. Er is veel veranderd. De standensamenleving behoort nu tot de verleden tijd en er heerst 'gelijkheid', maar nog steeds eist het volk verandering. Er is een tekort aan brood en aan de grenzen staan de Oostenrijkse en Pruisische troepen klaar om binnen te vallen. De pers is nu vrij, maar genadeloos: zich beroepend op vaderlandsliefde roept ze alle burgers op om te gaan strijden aan het front en tegelijk schreeuwt ze om de hoofden van verraders. Maar wie zijn die zogenaamde 'verraders'? Er zijn mensen die vinden dat de Revolutie is voltooid, maar er zijn ook mensen die vinden dat de Revolutie nog maar net is begonnen. Het zijn gevaarlijke tijden.

Nu dat de absolute monarchie ten val is gebracht, rijst de vraag wie de macht durft te nemen terwijl het land geleidelijk afbrokkelt. Ben jij degene die de steun van het volk weet te winnen? En hoe ver ben je bereid te gaan om de natie en de idealen van de Franse Revolutie te redden? Als radicaal, gematigde of als conservatieve ga je proberen de Revolutie te leiden.... of in ieder geval te overleven. Als je faalt, dan wacht de guillotine.....en zij dorst naar bloed!

INHOUDSTAFEL

1. DOEL VAN HET SPEL	03	10.1 - De symbolen op de kaarten	12
2. ALGEMEEN SPELVERLOOP	03	10.2 - Wet kaarten	13
3. DE SPELREGELS	03	10.3 - Revolutionaire Leider kaarten	14
4. SPELONDERDELEN	04	10.4 - Actie kaarten	14
5. OPSTELLING	05	10.5 - Generaals	15
6. BEURTVOLGORDE	06	11. VALUTA	16
7. DE SPELRONDE	06	11.1 - Assignaten	16
7.1 - Speel een kaart	06	11.2 - Drukpersen	16
7.2 - Activeer een Revolutionaire leider	06	11.3 - Straattuig	16
7.3 - Trek een kaart	07	11.4 - Gouden munten	16
7.4 - Ruil een kaart	07	12. OORLOG	17
8. DE SPELBORDEN	08	12.1 - Oorlog	17
8.1 - Locaties van politiek belang	09	12.2 - De Coalitielegers trotseren in een provincie ...	18
8.2 - Locaties voor verwijderde invloed	09	12.3 - Militair Offensief in een provincie	19
8.3 - Wetspoor	09	12.4 - Militaire acties buiten de Franse grenzen	20
8.4 - De provincies	10	12.6 - Generaals in de provincies	21
8.5 - Opmars van de Coalitielegers	10	12.7 - Revolutionaire vs Royalistische Generaals	21
9. DE INVLOEDBLOKJES	10	13. EINDE VAN HET SPEL	22
10. DE KAARTEN	12	13.1 - Red de Koninklijke Familie	22
		13.2 - De val van Parijs	22
		13.3 - Eliminatie van een Factie	22
		14. COUP D'ÉTAT & BURGEROORLOG	24
		15. VOORBEELD RONDE	24
		16. WOORDENLIJST	28

1. DOEL VAN HET SPEL

1793: Patriotten & Verraders is een spel voor 1 tot 5 spelers. De spelers behoren elk tot één van de 5 politieke facties van het Revolutionaire Frankrijk eind 1792.

Het doel is om de meeste invloed te vergaren in de *Convention nationale*^{Pb} (politieke macht), de *Caserne/Champ-de-Mars*^{Pb} (militaire macht) en in de provincies^{Fb} (steun van de natie), voor het einde van het spel.

Het spel eindigt na de 21ste spelronde (**Thermidor 1794**) OF **VROEGER**, in één van de volgende situaties:

- ♦ **Parijs** wordt bezet door **EEN** van de **Coalitielegers**. Hierdoor verliezen **ALLE** spelers het spel, behalve in een 5-speler spel, dan heeft de **Royalist** speler het spel gewonnen. **HOE?** De legers van Oostenrijk, Pruisen, Sardinië-Piedmont, de Emigrés (of het Brits, Nederlands of Spaans leger) slagen erin om op te rukken tot in Parijs.
- ♦ De Koninklijke familie wordt gered. Hierbij heeft de **Feuillant** speler het spel gewonnen. (zie 13.1, p.22).
- ♦ De **Feuillant** of **Girondijn** speler verliest 15 of meer invloed in de *Conciergerie* en/of in de *Place de la Révolution*. Hierbij heeft de **Cordelier** speler het spel gewonnen.

♦ Solo & 2 speler variant:

Het is mogelijk om 1793: Patriotten & Verraders solitair of met 2 te spelen. We raden je aan om eerst de spelregels voor het multispeler spel volledig door te lezen en daarna 1793: Solo & 2 speler spelregels te raadplegen.

2. ALGEMEEN SPELVERLOOP

In 1793: Patriotten & Verraders krijgen alle spelers bij aanvang van het spel een aantal invloedblokjes die ze op de spelborden kunnen plaatsen om de locaties of provincies te beïnvloeden. Tijdens het spel kan je meer invloedblokjes verzamelen, maar je kan er ook verliezen als ze naar de *Place de la Révolution*^{Pb} gestuurd worden.

Het spel wordt gespeeld op 2 verschillende spelborden. Het **Parijsbord** bestaat uit een aantal locaties in Parijs die bepaalde voordelen voor de spelers opleveren als ze erin slagen om ze te beïnvloeden. Op het **Frankrijkbord** staan de verschillende provincies^{Fb} afgebeeld die beïnvloed kunnen worden. Je kan er ook de positie van de Coalitielegers op aflezen, terwijl ze afsterven op Parijs, klaar om de revolutie de kop in te drukken en de monarchie te herstellen. In een normale spelronde in 1793: Patriotten & Verraders voert elke speler de volgende acties uit:

SPEEL EEN KAART

ACTIVEER EEN REVOLUTIONAIRE LEIDER

TREK EEN KAART

RUIL EEN KAART

Maar let op, naarmate het spel vordert en er nieuwe Wetten^{LC} en Revolutionaire Leiders^{LEC} bijkomen, kunnen er ook extra acties vrijgegeven worden. Eenmaal per ronde kunnen de spelers hun eventueel verdiende valuta uitgeven. Aan het einde van een ronde kan de speler met een meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb} een wetsvoorstel indienen. Gedurende de volgende ronde mogen alle spelers met invloed in de *Convention nationale*^{Pb} 1 invloedblokje gebruiken om VOOR of TEGEN het wetsvoorstel te stemmen. Als de meerderheid het wetsvoorstel goedkeurt, wordt de wet vanaf het begin van de volgende ronde toegepast, veranderen de spelregels en soms zelfs het uitzien van het **Parijsbord**!

3. DE SPELREGELS

Deze spelregels bevatten een aantal afkortingen en kleur-coderingen om spelnotities, voorbeelden en aandachtspunten te onderscheiden van de gewone tekst. Bruin/rood/blauw vet gedrukte woorden worden nauwkeurig omschreven in de woordenlijst.

Pb: Parijsbord

Fb: Frankrijkbord

AC: Actie kaarten

LEC: Leider kaarten

LC: Wet kaarten

Notitie: Deze bevatten uitleg over het gebruik van de spelregels of over een spelmechanisme gebaseerd op historische feiten of historisch onderzoek.

Voorbeeld: Deze geven je een beeld - met of zonder illustraties - van de speelwijze om je te helpen bepaalde spelmechanismen beter te begrijpen

OPGELET: Deze helpen je aandacht te vestigen op enkele belangrijke en niet te vergeten acties tijdens het spel.

EEN STUKJE GESCHIEDENIS: Deze korte intermez-zo's verrijken je spelervaring met interessante achtergrondinformatie en bekende quotes.

4. SPELONDERDELEN

1 PARIJS bord



1 FRANKRIJK bord



5 Spelersborden



2 extra locatie tegels



8 startlocatie tegels



↑ Plaats voor de eerste opzet van het spel de locatie tegels op het Parijsbord, zoals hierboven weergegeven ↑

7 Coalitielegers

- 1 - Oostenrijk
- 1 - Groot-Brittannië
- 1 - Pruisen
- 1 - Nederlandse Republiek
- 1 - Sardinië-Piëdmont
- 1 - Spanje
- 1 - Émigrés

24 Valuta, 9 Generaals & 6 diverse speelstukken

- 8 - Assignaten
- 10 - Gouden munten
- 3 - Drukpersen
- 3 - Straattuig
- 7 - Revolutionaire Generaals
- 2 - Royalistische Generaals

5 Factie buidels

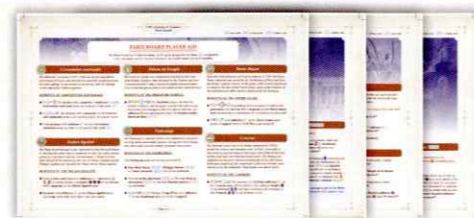


- 1 - Spelronde schijf
- 1 - Vloot schijf
- 1 - Lodewijk XVI pion
- 1 - Guillotine
- 1 - Luchtballon pion
- 1 - Exclusief Gamefound Spelbeurt markeerstuk

150 Invloed blokjes

- 30 - Conservatieven
- 30 - Ultra-Radicalen
- 30 - Radicalen
- 30 - Ultra-Conservatieven
- 30 - Gematigden

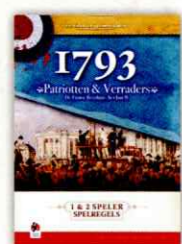
4 Spelershulp (Parijs, Actie, Wet & Leider kaarten)



1 Spelregels



1 Solo & 2 Speler



56 Actie kaarten & 17 Leider kaarten



1 Prince de Condé kaart



21 Wet kaarten



5. OPSTELLING

Plaats het *Parijsbord* in het midden van de tafel. Plaats het *Frankrijkbord* ernaast. Zorg ervoor dat beide bordes voor iedereen goed zichtbaar en bereikbaar zijn. Elke speler kiest een kleur overeenkomstig met de politieke factie die hij wenst te vertegenwoordigen:

- Geel voor de Conservatieve *Feuillant* speler.
- Turquoise voor de Gematigde *Girondijn* speler.
- Blauw voor de Radicale *Jacobijn* speler.
- Rood voor de Ultra-Radicale *Cordelier* speler.

Enkel in een 5 speler spel:

- Paars voor de Ultra-Conservatieve *Royalist* speler.

Notitie: Om het eenvoudig te houden, benoemen we in het vervolg van deze spelregels enkel de naam van de politieke facties in plaats van hun kleur.

- 1 Elke speler neemt 13 invloedblokjes in zijn kleur en plaatst deze op het spelersbord van zijn gekozen factie. Dit is de voorraad. De overige 17 blokjes blijven in de katoenen buidel.

- 2 Plaats de Coalitielegers op het *Frankrijkbord*:
 - het leger van Pruisen in *Coblentz*^{Fb}
 - het leger van Oostenrijk in *Bruxelles*^{Fb}
 - het leger van Sardinië-Piëdmont in *Torino*^{Fb}
 - het leger van de Émigrés in *Mainz*^{Fb}
 - de Britse, Nederlandse en Spaanse legers plaats je naast het *Frankrijkbord*.

- 3 Plaats de 9 Generaals naast het *Frankrijkbord*.

- 4 Plaats de *Lodewijk XVI-pion* op de locatie *Prison du Temple* en de *Guillotine* op de locatie *Place de la Révolution* op het *Parijsbord*.

- 5 Leg de tegels *Les Comités*, *Temple de la Raison* en *Champ-de-Mars* naast het spelbord.

- 6 Plaats de spelronde schijf in het vak *Frimaire* aan het begin van het tijdsloop.

- 7 Plaats de *Vloot*, 10 *Gouden munten*, de *Luchtballon*, 3 *Assignaten*, 3 *Drukpersen* en 3 *Straattuig* naast het *Parijsbord*. De overige 5 *Assignaten* blijven voorlopig in de doos.

- 8 Plaats de kaart *Royalist Prince de Condé* gedekt naast het *Parijsbord*.

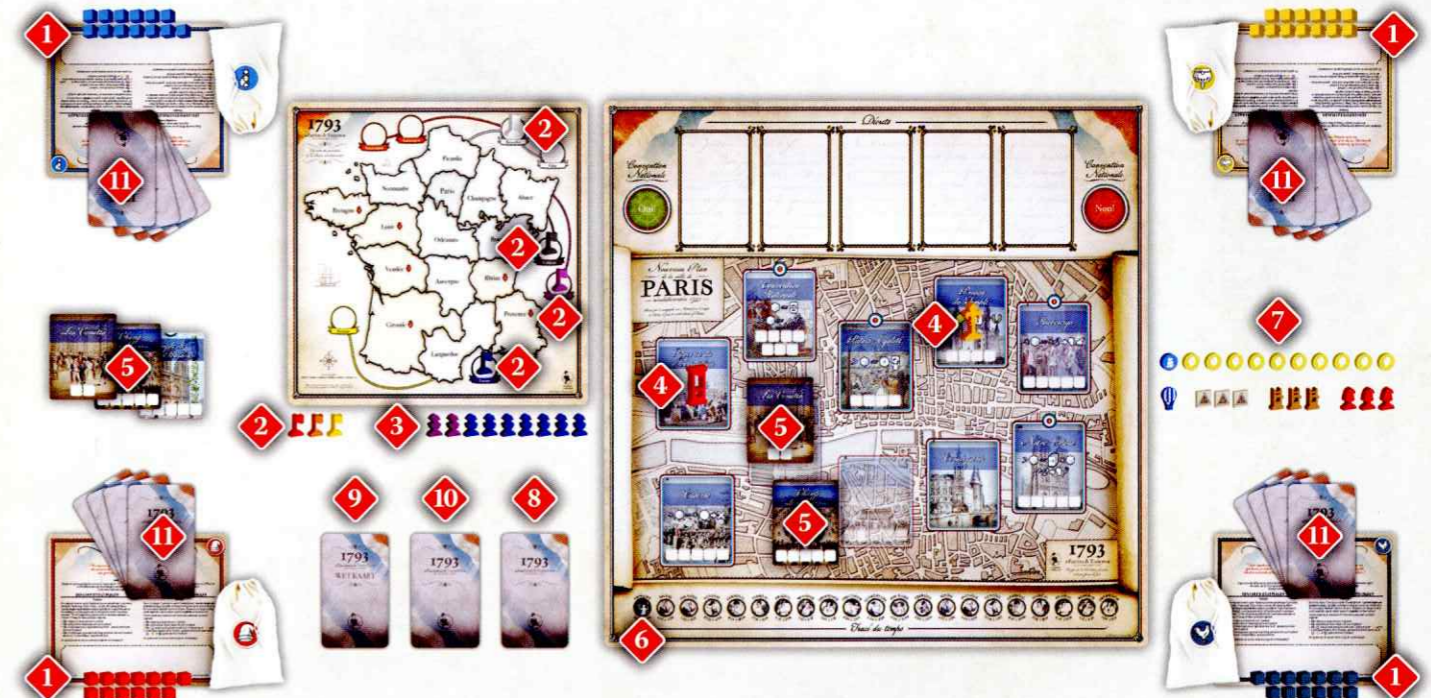
- 9 Plaats de *Wet kaarten* naast het *Parijsbord*.

Notitie: Speel je voor de eerste keer, dan is het beter om enkel de *Wet kaarten* tot te gebruiken.

- 10 De *Actie kaarten* en *Leider kaarten* worden grondig geschud en vormen samen de trekstapel.

- 11 Elke speler trekt 4 *Actie kaarten*.

OPGELET: Als een speler in zijn beginnende hand een kaart trekt met het symbool onmiddellijk te spelen, legt hij deze meteen af op de aflegstapel. Voor elke kaart mag hij een invloedblokje van zijn voorraad nemen en het op een spelbord naar keuze plaatsen: op een locatie of een provincie.



6. BEURT VOLGORDE

De beurtvolgorde varieert van ronde tot ronde:

◆ In de eerste ronde:

De **Cordelier** (C) speler (of indien deze niet speelt, de **Jacobijn** (J) speler) start het spel, daarna in wijzerzin.

◆ Voor elke volgende ronde:

De beurten gaan in wijzerzin, beginnende met de speler die de meeste **invloed** heeft in de **Convention nationale**^{Pb} (meeste **invloed** (I)). Bij een gelijke stand, is de meest radicale speler hiervan als eerste aan de beurt.

Facties gerangschikt van radicaal tot conservatief:

1. **Cordelier** (C)
2. **Jacobijn** (J)
3. **Girondijn** (G)
4. **Feuillant** (F)
5. **Royalist** (R)

Voorbeeld: Als de **Feuillant** (F) en de **Girondijn** (G) speler evenveel **invloed** hebben in de **Convention nationale**^{Pb}, dan mag de **Girondijn** (G) speler de nieuwe ronde starten. De spelrondes zijn altijd anders. Het is een manier om het spel naar je hand te zetten: soms kan het voordelig zijn om een speler aan je rechterkant de **meerderheid** te laten behouden in de **Convention nationale**^{Pb} zodat je als tweede of derde aan de beurt bent.

7. DE SPELRONDE

Een spelronde stelt één maand voor tijdens de Franse revolutie. In een ronde komen alle spelers aan de beurt.

- ◆ Een ronde bestaat uit het uitvoeren door alle spelers (beginnend met de eerste) van 1 van deze 4 **acties**:

7.1 - SPEEL EEN KAART

7.2 - ACTIVEER EEN REVOLUTIONAIRE LEIDER

7.3 - TREK EEN KAART

7.4 - RUIL EEN KAART

- ◆ Als elke speler één van deze **acties** heeft uitgevoerd eindigt de ronde en begint er een nieuwe ronde.

- ◆ Verplaats de spelronde schijf (S) aan het begin van de ronde één plaats naar rechts op het tijdspeelplan op het **Parijsbord**, vervolg de spelronde.

7.1 - SPEEL EEN KAART

Een speler kan 1 kaart uit zijn hand spelen. Een gespeelde kaart kan op één van de volgende **DRIE** manieren gebruikt worden:

◆ Plaats invloed (blokjes) (I):

Elke kaart **AC##** / **LEC##** heeft 1 to 3 **kokarde** (K) symbolen. Als de kaart gebruikt wordt om **invloed** te verhogen, mag de speler het aantal **invloed** blokjes (I) uit zijn **voorraad** nemen dat overeenkomt met het aantal **kokardest** (K) op de kaart. Hij mag deze plaatsen op een **locatie** op het **Parijsbord** of op het **Frankrijkbord**.

Heeft hij meer dan 1 **invloed** (I), dan mag hij ze verdeelen over beide borden of deze gedeeltelijk **inwisselen** voor zijn specifieke **valuta** (A, B, C). Als hij geen **invloed** (I) meer over heeft in zijn **voorraad**, zal hij geen enkele **locatie** kunnen beïnvloeden.

Notitie: Een manier om te verhinderen dat **tegenspelers** te veel macht vergaren, is door te zorgen dat ze geen **invloed** (I) meer kunnen verzamelen, of door ervoor te zorgen dat ze **invloed** (I) verliezen. Het is aan de spelers om uit te zoeken hoe dit werkt...

◆ Zet invloed om in valuta:

De **kokardest** (K) op een kaart kunnen anderzijds ook gebruikt worden om geheel of gedeeltelijk **om te zetten** in de **valuta** van de **facties** (A, B, C).

◆ Voer de actie uit:

Als een speler de kaart niet wil gebruiken voor **invloed** (I) of voor het omzetten in **valuta** (A, B, C), kan de speler de **actie** uitvoeren die op de kaart omschreven staat.

7.2 - ACTIVEER EEN REVOLUTIONAIRE LEIDER

Sommige kaarten zijn **Leider kaarten** (LEC). Een speler kan de **Leider** enkel **activeren** indien deze onderaan de kaart hetzelfde symbool heeft als de **factie** van de speler. Een **geactiveerde Leader kaart** wordt open voor de speler op tafel neergelegd.

OPGELET: Alle spelers mogen maximaal 6 kaarten in hun **bezit** hebben tijdens het spel!

"De angst was gegrond dat de Revolutie, net als Saturnus, haar eigen kinderen zou verslinden en uiteindelijk despotisme zou voortbrengen, met alle calamiteiten die daarbij horen." Vergniaud, 1793.

7.3 - TREK EEN KAART

Indien een speler **MINDER** dan 6 kaarten in zijn **bezit** heeft, dan mag hij 1 kaart van de trekstapel nemen. Houd er rekening mee dat de speler met een **meerderheid** aan **invloed** in de **Notre-Dame**^{Pb} tot 3 kaarten van de **trekstapel** mag trekken en deze aan zijn hand mag toevoegen. Aangezien spelers maar 6 kaarten in hun **bezit** mogen hebben, zal deze speler alleen 3 kaarten mogen trekken als hij maximum 3 kaarten in zijn **bezit** heeft!

OPGELET: Indien er een kaart met een (D) symbool van de **trekstapel** wordt getrokken, dan mag er altijd door dezelfde speler een 2de kaart getrokken worden, maar **NOOIT** een 3de.

7.4 - RUIL EEN KAART

Als een speler een kaart in zijn hand heeft die hem niet bevalt, dan mag hij 1 kaart **afleggen** op de **aflegstapel** en onmiddellijk 1 nieuwe kaart trekken van de **trekstapel**.

UITZONDERING: Een speler kan nooit de kaart **De verborgen kluis van Lodewijk XVI** (AC09) **ruilen!**

◆ Extra acties tijdens een spelronde

Onderstaande **acties** kunnen worden uitgevoerd of zijn vereist in de beurt van een speler:

OPGELET: Als een speler meerdere **acties** mag uitvoeren in zijn beurt, dan is hij vrij om te kiezen in welke volgorde hij ze uitvoert.

- ◆ Aan het einde van een ronde mag de speler met een **meerderheid** in de **Convention nationale**^{Pb} een nieuwe **Wet kaart** (LC) voorstellen. Hij is dit niet verplicht. Indien er een nieuwe **Wet** (LC) is voorgesteld, dan zullen bepaalde spelers **VOOR** (**voorstander**) of **TEGEN** (**tegenstander**) moeten **stemmen** in hun beurt.

- ◆ Als de wet **La Marseillaise** (LC06) **geactiveerd** is, dan mogen spelers met een **geactiveerde Generaal** (G) deze verplaatsen.

- ◆ Als spelers **invloed** hebben in de **Palais-Egalite**^{Pb}, dan mogen zij één keer per ronde een kaart in hun hand met elkaar **ruilen**.

- ◆ Als een speler een **geactiveerde Leader** (LEC) in zijn **bezit** heeft, dan mag hij in zijn beurt gebruik maken van het **voordeel** dat deze **Leader** biedt.

- ◆ Sommige **Wet kaarten** (LC) die **geactiveerd** worden, staan extra **acties** toe.

- ◆ Spelers met **valuta** (A, B, C, D) mogen deze **ruilen** en mogen 1 hiervan gebruiken per ronde.

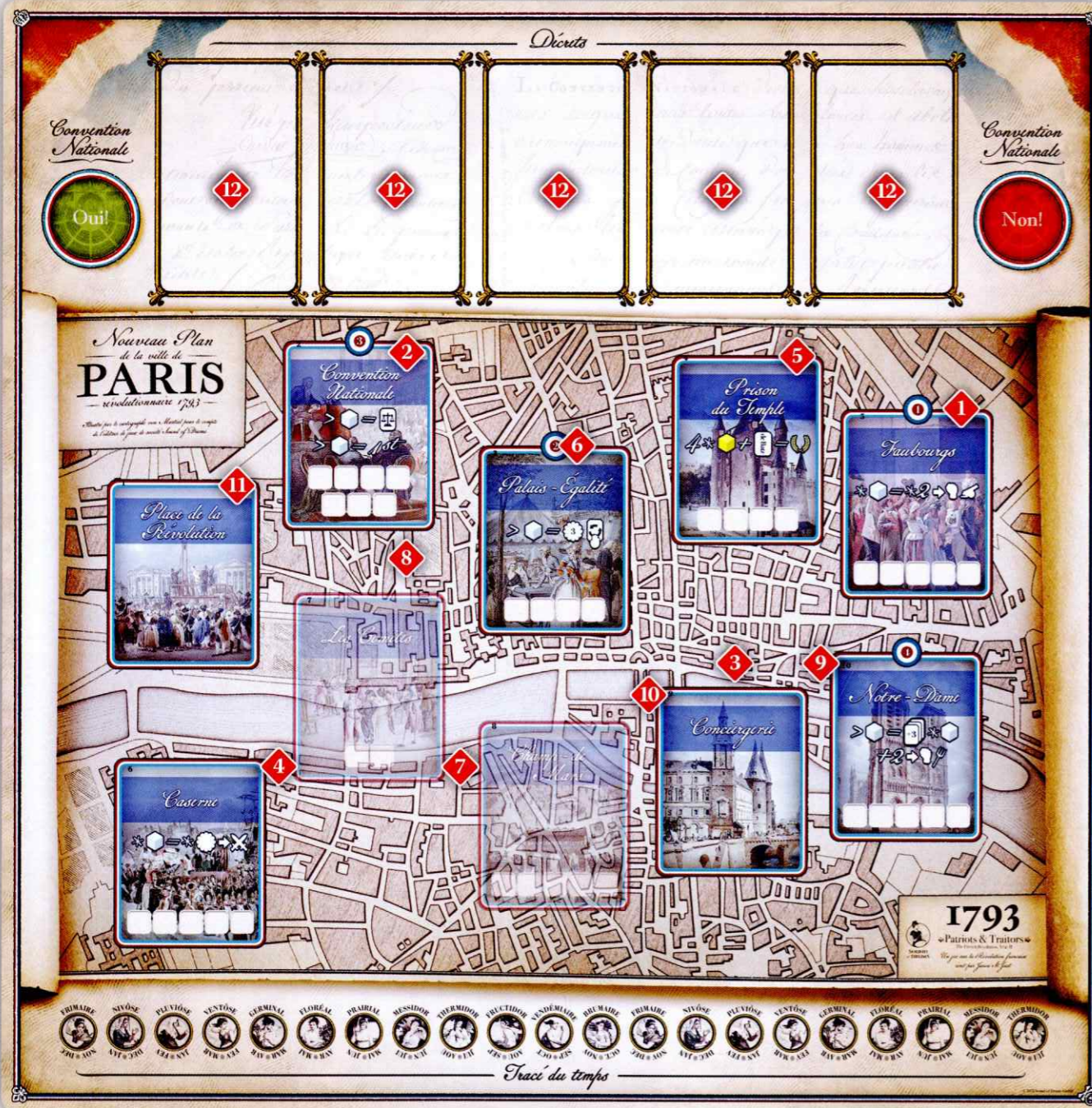
EEN STUKJE GESCHIEDENIS: DE ASSIGNATEN...

Het assignaat was papiergeld dat werd gedrukt in opdracht van de Nationale Vergadering als reactie op het faillissement van de staat. Ze werden gedekt door de waarde van eigendommen die in november 1789 in beslag genomen waren van de Katholieke Kerk. Met deze assignaten konden crediteuren staatsgrond kopen of konden ze de nominale waarde ervan krijgen van degenen die land wensten. De assignaten die aan de staat werden teruggegeven, moesten worden verbrand tot al het land was opgekocht. Rond september 1790 waren alle uitgegeven assignaten betaald, maar omdat het papiergeld inmiddels als wettig betaalmiddel werd beschouwd, werd er besloten om nog eens 800 miljoen livres te drukken. De waarde van de assignaten daalde toen echter snel. Eind september 1791 was de waarde met 20% afgenomen en een half jaar later met 50%. Eind 1793 circuleerden er miljoenen vervalste assignaten die in Londen waren gedrukt. Alleen dankzij het succes van Frankrijk aan het oorlogsfront, bleef de waarde ervan stabiel totdat Robespierre ten val werd gebracht.

...RELLENDE VROUWEN

Hoewel hun lonen substantieel lager waren dan die van mannen, werkten vrouwen op dagelijkse basis nauw samen met mannen. Ook bij betogingen en rellen. Het was geen geheim dat de lokale overheid minder hard reageerde op rellen die geleid werden door vrouwen. Er heerste een bepaalde mate van medeleven. Ondanks dat hun woede als gevaarlijk werd gezien, was er ook begrip: ze wilden enkel brood op de plank krijgen voor hun gezin. Vrouwen die deelnamen aan rellen werden gemiddeld genomen minder zwaar gestraft en aangezien mannen méér verdienden, was hun afwezigheid - door blessure of aanhouding - een financiële streep door de rekening voor een doorsnee gezin. De meeste boeren en arbeiders waren zich bewust van deze ongelijkheid en maakten er dankbaar gebruik van. Als er rellen waren, moesten vrouwen ze leiden. Als er geen vrouwen waren die de rellen konden leiden, gebeurde het soms dat mannen zich verkleedden als vrouw, voordat ze de straten opgingen.

8. DE SPELBORDEN



Deze symbolen zijn alleen van belang in de uitbreiding 1795: *De Thermidorianen*. Ze bepalen de beweging van de *Muscadin* pion.

8.2 - LOCATIES VOOR VERWIJDERDE INVLOED

In tegenstelling tot de locaties hierboven, willen de spelers zo weinig mogelijk invloedblokjes op deze locaties hebben tijdens het spel:

10 **Conciergerie** – hier belanden invloedblokjes als ze verwijderd worden van een locatie op het *Parijsbord* door een bepaalde geactiveerde Wet kaart (zoals de *Wet op Verdachten* LEC07) of door bepaalde geactiveerde Leider kaarten (zoals *Collot d'Herbois* LEC03).

11 **Place de la Révolution** – hier staat de *Guillotine* opgesteld. Invloedblokjes zullen hier belanden als een speler een *Coup d'État* of een *Burgeroorlog* verliest. Invloedblokjes die hier belanden, zijn definitief verloren.

8.3 - WETSPoor

12 Bovenaan het *Parijsbord* zijn er 5 plaatsen waar geactiveerde Wet kaarten open geplaatst worden als geheugensteun voor de spelers dat er nieuwe spelregels bijgekomen zijn.

Notitie: Gelieve de *Parijsbord* spelershulp te raadplegen voor een gedetailleerde beschrijving van de locaties op het *Parijsbord*.

VERRADERS, SAMENZWERING EN PARANOIA...

De eerste stappen richting de 'Terreur' van 1793-1794 waren al gezet in de optimistische jaren 1789-1790. Toen de Franse staat in elkaar stortte, was het revolutionaire idealisme ervan overtuigd dat alles opnieuw opgebouwd kon worden. Tegelijk was het ook duidelijk dat alles verwoest kon worden. Het idee dat het mogelijk was om de wereld te veranderen, kreeg bij de geboorte een gevaarlijk tweelingbroertje: de angst voor anti-revolutionaire samenzweringen! Dit was duidelijk vanaf het prille begin, want er was geen uniforme politieke agenda. Het wantrouwen tussen de sociale klassen onderling voorkwam een soepele samenwerking. Politieke groepen gebruikten stoere taal om mensen aan hun zijde te krijgen en om tegenstanders in diskrediet te brengen. Paradoxaal genoeg zorgde de nieuw gewonnen vrijheid van meningsuiting voor een ondermijning van de Revolutie! Kranten en pamfletten werden in een enorm tempo gedrukt en verspreid. Hierin werden beschuldigingen geuit, vermeende verraders ontmaskerd en werd geschreven over allerlei samenzweringen.

Alle actie in 1793: *Patriotten & Verraders* speelt zich af op twee spelborden: het *Parijsbord* en het *Frankrijkbord*.

◆ Het Parijsbord

Het *Parijsbord* stelt de stad Parijs voor, het kloppende hart van de Revolutie. Het bord kan bestaan uit 11 locaties. Deze zijn onderverdeeld in twee soorten: locaties voor verwijderde invloedblokjes en locaties van politiek belang die voordelen kunnen opleveren aan de spelers die daar een meerderheid aan invloed weten te verkrijgen:

8.1 - LOCATIES VAN POLITIEK BELANG

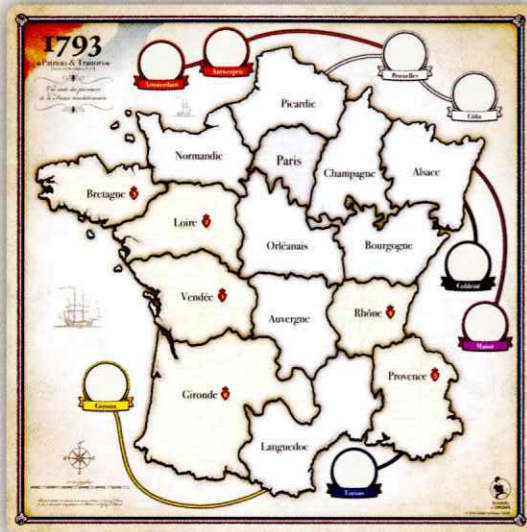
Het behalen van een meerderheid in één van de onderstaande locaties tijdens het spel, zal de spelers een aantal voordelen opleveren.

◆ Aan het begin van het spel:

- 1 **Faubourgs** – stelt je populariteit voor bij het volk van Parijs (5 plaatsen).
- 2 **Convention nationale** – stelt je politieke macht voor (7 plaatsen).
- 3 **Notre-Dame** – stelt je religieuze achterban voor (5 plaatsen).
- 4 **Caserne** – stelt je militaire steun voor (5 plaatsen).
- 5 **Prison du Temple** – hier worden Lodewijk XVI en zijn familie gevangen gehouden (4 plaatsen).
- 6 **Palais-Egalité** – hier moet je zijn voor plat vermaak, kleine criminaliteit en intrige! (4 plaatsen).

◆ Locaties op het *Parijsbord* die tijdens het spel onthuld kunnen worden:

- 7 **Champ de Mars** – deze locatie wordt op het *Parijsbord* geplaatst zodra de Wet kaart *Levée en Masse* LEC10 geactiveerd is (5 plaatsen).
- 8 **Les Comités** – deze locatie wordt op het *Parijsbord* geplaatst zodra de Wet kaart *Uitbreiding macht der Comités* LEC10 geactiveerd is (2 plaatsen).
- 9 **Temple de la Raison** – deze tegel vervangt de *Notre-Dame* locatie zodra de Wet kaart *Ontkerstening* LEC10 geactiveerd is (5 plaatsen).



Frankrijkbord

8.4 - DE PROVINCIES

Het Frankrijkbord is onderverdeeld in 15 provincies^{Fb}. Ze stellen de steun van de facties voor in de verschillende Franse provincies^{Fb}. In hun beurt kunnen spelers hun invloedblokje op de verschillende provincies^{Fb} plaatsen om ze zo te kunnen controleren.

De Parijs provincie^{Fb} op het bord is een uitzondering: De hoeveelheid invloed in de Faubourgs^{Pb} op het Parijsbord bepaalt welke speler die provincie^{Fb} controleert.



In sommige provincies^{Fb}, staat er een Heilig Hart symbool afgebeeld, genummerd van 1 tot 6. Wanneer bepaalde Wet kaarten LC geactiveerd worden, komen deze provincies^{Fb} in opstand. Er wordt een Royalist invloedblokje geplaatst en de Revolutionaire Generaals hierop worden onmiddellijk gedeactiveerd.

De 8 gebieden zijn de plaatsen buiten de Franse grenzen: Bruxelles, Cöln, Coblenz, Torino, Mainz, Gerona, Antwerpen & Amsterdam.

OPGELET: Onthoud dat er slechts 1 invloedblokje geplaatst kan worden op elke Franse provincie^{Fb}. Generaals en Coalitielegers (echter kunnen WEL samenkomen in één provincie^{Fb}).

8.5 - OPMARS VAN DE COALITIELEGERS

Op het Frankrijkbord staan de startposities afgebeeld van de Coalitielegers: Oostenrijk (Bruxelles^{Fb}), Pruisen (Coblenz^{Fb}), Sardinië-Piëmont (Torino^{Fb}), het Émigrés leger van de Prince de

Condé (Mainz^{Fb}) en later, de legers van Spanje (Gerona^{Fb}), Groot-Brittannië en de Nederlandse Republiek (Antwerpen^{Fb}). Voor een gedetailleerde beschrijving van het militaire aspect zie 12, p.17.

9. DE INVLOEDBLOKJES

Er zijn 30 invloedblokjes in elke kleur. Een blokje vertegenwoordigt de invloed van de speler. Elke speler start het spel met 13 invloedblokjes in zijn voorraad. De overige invloed in het katoenen zakje vertegenwoordigt de buidel.

Tijdens het spel kan een speler invloedblokjes verdienen of verliezen. Hoe meer aanzien een speler wint, hoe meer invloed hij kan verplaatsen van zijn buidel naar zijn voorraad.

Invloedblokjes in de voorraad kunnen op de borden geplaatst worden. In het algemeen, tenzij anders vermeld, keren de verloren invloedblokjes op het bord terug naar de voorraad van de speler. Deze kunnen opnieuw gebruikt worden.

Invloedblokjes kunnen ook tijdelijk in de Conciergerie^{Pb} terecht komen of definitief verloren zijn als ze op de Place de la Révolution^{Pb} terecht komen!

Notitie: In het vervolg van deze spelregels spreken we enkel nog van invloed in plaats van invloedblokjes.

◆ **Hoe vergaar je invloed op zowel de borden als in je voorraad:**

◆ **Van buidel naar voorraad:**

◆ Als de Leider kaart Camille Desmoulins LEC10 geactiveerd wordt, kan de speler elke beurt 1 invloed naar zijn voorraad verplaatsen

◆ Als de Drukkers Actie kaart AC11-13 gespeeld wordt als actie, voegt de speler 5 invloed toe aan zijn voorraad.

◆ Voorstanders van de Wet kaart Proces Louis Capet LC08 voegen 3 invloed toe aan hun voorraad.

◆ Voorstanders van de Wet kaart Revolutionair Tribunaal LC10 voegen 3 invloed toe aan hun voorraad.

◆ Tegenstanders van de Wet kaart Republiek van de Deugd LC16 voegen 1 invloed toe aan hun voorraad in elke spelbeurt.

◆ Als een geactiveerde Revolutionaire Generaal een overwinning behaalt in een provincie^{Fb} na een Naar Parijs! kaart AC06-08/10/14-16/22-23/42 of een Militair Offensief AC33-35 kaart, dan voegt de eigenaar van de Generaal 2 invloed toe aan zijn voorraad.

◆ **Van voorraad naar bord:**

◆ Als de Leider kaart Antoine Barnave LEC01 geactiveerd, wordt, mag de eigenaar elke spelbeurt 1 invloed plaatsen op de Prison du Temple^{Pb}.

◆ Als een speler de Leider kaart Jean-Paul Marat LEC10 activeert (en daarna Leider Jacques Hébert LEC08), mag hij elke spelbeurt 1 invloed plaatsen op de Faubourgs^{Pb}. Als er geen vrije plaats is op die locatie, mag de speler 1 invloed van een andere speler wisselen met 1 van zijn eigen invloed op de nu vrijgekomen plaats.

Notitie: Op deze wijze kunnen de Jacobijn en Cordelier spelers de Faubourgs^{Pb} controleren en zo van beslissende invloed zijn tijdens een Coup d'État.

Notitie: Een belangrijk aspect dat bijgedragen heeft aan de val van Robespierre en zijn collega's Saint-Just en Couthon in Thermidor 1794 was het feit dat de kracht van de eens zo machtige straten van Parijs verzwakt was. Zal de geschiedenis zich herhalen?

◆ Als de Opstand kaart AC47-49 gespeeld wordt, mag de speler 1 invloed van zijn voorraad wisselen met 1 invloed van een tegenspeler in de provincie^{Fb}. Deze keert terug naar de voorraad van de tegenspeler.

◆ Als een geactiveerde Generaal een provincie^{Fb} pacificeert (zie 12.6, p.21), dan wisselt de speler 1 invloed van zijn voorraad met de huidige invloed in die provincie^{Fb}. Deze keert terug naar de voorraad van de tegenspeler.

◆ Als een Actie kaart gebruikt wordt voor invloed, dan wordt er invloed vanuit de voorraad geplaatst op een vrije plaats op één of meer locaties of provincies van eender welk bord naar keuze.

◆ **Van buidel naar bord:**

◆ Als de Royalist Leider (Henri de) la Rochejacquelein AC39 geactiveerd is, plaatst de speler elke spelbeurt 1 invloed in een vrije provincie^{Fb} naar keuze.

◆ Als Leider kaart Jacques Brissot LEC02 geactiveerd is, dan plaatst of wisselt de speler elke spelbeurt 1 invloed in een provincie^{Fb} naar keuze.

◆ Als de Leider kaart M^{me} Roland LEC11 naar de Place de la Révolution^{Pb} gestuurd wordt na een Coup d'État, dan wordt alle invloed van haar tegenspeler(s) op het Frankrijkbord gewisseld met haar eigen invloed.

◆ Als een geactiveerde Revolutionaire Generaal een overwinning behaalt buiten de Franse grenzen (in de gebieden), dan mag de eigenaar van de Revolutionaire Generaal 1 invloed plaatsen in de Faubourgs^{Pb} en 1 invloed in de Caserne/Champ de Mars^{Pb}, ZELFS als er geen vrije plaatsen meer beschikbaar zijn op die locaties. In dat geval wisselt de eigenaar van de Revolutionaire Generaal de invloed van een andere speler en plaatst 1 van zijn eigen invloed op de nu vrijgekomen plaats.

20 SEPTEMBER 1792: HET RECHT OM TE SCHEIDEN!

Terwijl de beslissende slag bij Valmy werd uitgevochten in het noorden, werd het recht op scheiden afgekondigd tijdens de afsluitende zitting van de Wetgevende Vergadering. Scheiden was ondenkbaar geweest onder het Ancien Régime – huwelijken waren immers de fundamenten waarop de Eerste en Tweede Stand hun macht baseerden. Volgens de nieuwe wet konden koppels nu scheiden met wederzijdse instemming of kon een echtgenoot een scheiding aanvragen simpelweg vanwege 'onverenigbaarheid' van elkaars karakter. Immoreel gedrag, wreedheid, krankzinnigheid, arrestatie voor bepaalde misdaden, afwezigheid gedurende minstens twee jaar of emigratie waren specifieke redenen om een huwelijk nietig te verklaren. Zelfs naar moderne maatstaven was dit een buitengewoon liberale wet. Het maakte scheiden betaalbaar, zelfs voor de allerarmsten, en was niet gebaseerd op een standaard die vrouwen in het nadeel zou brengen. Deze echtscheidingswet weerspiegelde het engagement van de Revolutie voor de rechten van het individu en haar afkeer van het rooms-katholicisme. In het eerste jaar van de wet vroegen 5500 Parijse vrouwen om een scheiding, tegenover slechts enkele honderden mannen.

In het algemeen geldt, dat als alle plaatsen op een locatie gevuld zijn, er **GEEN** invloed meer geplaatst mag worden. **UITZONDERINGEN** op deze regel zijn van toepassing als de **Wet kaart Universeel Stemrecht** LC09 geactiveerd wordt tijdens het spel. Echter, met behulp van bepaalde **Wet kaarten** LC, **Leider kaarten** LEC, **Drukpersen** E en **Straattuig** R kan er toch nog steeds invloed gewisseld of geplaatst worden, zelfs als alle plaatsen bezet zijn.

10. DE KAARTEN

Er zijn in totaal 95 kaarten beschikbaar in het spel. In **1793: Patriotten & Verraders** is "hand management" essentieel. Spelers zullen telkens moeten beslissen welke kaarten ze zullen **afleggen**, in hun hand houden of spelen. Een speler mag maximaal 6 kaarten in zijn bezit hebben gedurende het spel, tenzij een speler **Leider kaart Joseph Fouché** LEC10 activeert, waardoor de limiet wordt verhoogd naar 8 kaarten (**Joseph Fouché** + 1 extra kaart).

Voorbeeld: Aangezien spelers een maximum van 6 kaarten in hun bezit mogen hebben, kan een speler 2 kaarten geactiveerd hebben en 4 in de hand of 4 kaarten geactiveerd hebben en 2 in de hand. Het is daarom belangrijk dat de spelers in hun beurt nadenken over welke kaarten ze willen **afleggen**, **activeren** of spelen.

Er zijn 3 verschillende soorten kaarten:

- ◆ **Wet kaarten** (x21) LC.
- ◆ **Leider kaarten** (x17) LEC.
- ◆ **Actie kaarten** (x57) AC.

(Wet kaarten hebben één achterkant, terwijl Actie en Leider kaarten dezelfde achterkant hebben).



- ◆ **1** **Identificatienummer** (hierboven AC22 & LC10) (Deze nummering maakt het je gemakkelijk om de kaarten terug te vinden op de spelershulp)

- ◆ **2** **Kokarde symbool** (Hierboven, slechts 1 kokarde)
- ◆ **3** **Titel van kaart**
- ◆ **4** **Kaart tekst/-actie**
- ◆ **5** **Factie symbool**
- ◆ **6** **Actie kaart lijst**
- ◆ **7** **Wet kaart lijst**
- ◆ **8** **Locatie & Factie symbolen** (Sommige kaarten hebben aanvullende symbolen aan de onderkant. Deze zijn **ALLEEN** van toepassing voor de **1793/1795: Solo & 2 speler spelregels** (zie 1793: Solo & 2 speler spelregels))

10.1 - DE SYMBOLEN OP DE KAARTEN

Alle kaarten in het spel hebben één of méér symbolen. Hieronder een overzicht van de symbolen en hun betekenis:



- ◆ **2** Het aantal kokardes op de kaarten geeft het aantal invloed aan dat een speler uit zijn voorraad mag nemen om te plaatsen op eender welke plaats op eender welk bord (**Parijs & Frankrijk**) OF het aantal **SPECIFIEKE** valuta (A, B, C) een speler ontvangt als hij besluit om deze hiervoor in te wisselen.
- ◆ **5** Het factie symbool op een kaart geeft aan tot welke factie een **Leider** behoort of welke factie een wet kan voorstellen. **INDIEN** er **GEEN** enkel factie symbool op de **Wet kaart** staat aangegeven, dan mogen **ALLE** facties de wet voorstellen.

Voorbeeld: Een **Leider kaart** met dit symbool (B) kan alleen geactiveerd worden door de **Jacobijn** (B) speler. Een **Wet kaart** met dit symbool (B) kan alleen door de **Jacobijn** (B) speler worden voorgesteld.

Kaarten mogen in de hand gehouden worden of door de speler uitgespeeld worden op een moment naar keuze tijdens zijn beurt.

- ◆ **ECHTER**, als een kaart het **onmiddellijk te spelen** symbool (bovenaan links op de kaart) bevat, moet deze onmiddellijk uitgespeeld worden.

10.2 - WET KAARTEN (x21)

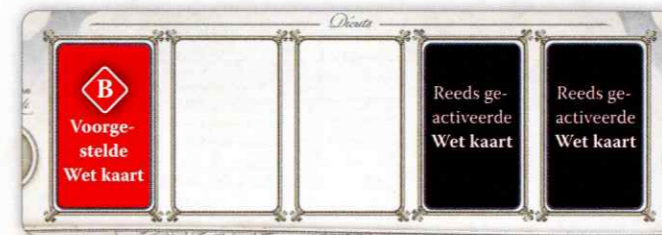
Als er aan het einde van een ronde minstens 2 facties zijn die invloed hebben in de **Convention nationale** Pb, dan mag de speler met de meeste invloed een **Wet kaart** LC voorstellen. Hij is dit echter **NIET** verplicht!

Notitie: De Franse revolutionairen waren hypergevoelig voor dictators of eender welke groep die teveel macht vergaarde. Daarom moeten er minstens 2 facties zijn in de **Convention nationale** voor er een wet kan voorgesteld worden!

In het geval er een gelijke stand is in de **Convention nationale** Pb, moeten deze facties overeenkomen over de **Wet kaart** LC. Niet akkoord? Simpel, dan zal er **GEEN** **Wet kaart** voorgesteld kunnen worden.

Enkel spelers met invloed in de **Convention nationale** Pb kunnen stemmen om een wet te activeren of niet.

Eens een **Wet kaart** LC voorgesteld werd, zal deze geplaatst moeten worden op de meest linkse plaats van het wetspoor op het **Parijsbord** B.



Spelers met invloed in de **Convention nationale** Pb moeten - in hun beurt - stemmen door 1 invloed vanuit hun **buidel** ofwel op de **Oui!** (als ze goedkeuren) ofwel op de **Non!** (als ze afkeuren) stemvakjes te plaatsen op het **Parijsbord** C.

Spelers die hun invloed op het **Oui!** stemvak plaatsen, noemen we **voorstanders**.

Spelers die hun invloed op het **Non!** stemvak plaatsen, noemen we **tegenstanders**.

OPGELET: Misschien voor de hand liggend, maar nog steeds interessant om te vermelden: **ALS** tijdens de spelronde en voor zijn beurt, de invloed van een speler **verwijderd** werd van de **Convention nationale**, mag deze speler uiteraard **NIET** meer stemmen! Het omgekeerde geldt ook: **ALS** een speler erin slaagt om invloed in de **Convention nationale** te plaatsen tijdens zijn beurt, mag hij meteen ook stemmen.

Als een voorgestelde wet wordt **aangenomen**, heeft dit altijd gevolgen. Voordelig of niet, dat hangt af van de strategie van de speler. **ENKEL** De meerderheid van stemmen kan beslissen of de wet wordt **aangenomen**. **GELIJKE STAND IS NIET GELDIG**.

Een **Wet kaart** LC die de meerderheid van de stemmen krijgt op het einde van de ronde, wordt **geactiveerd**. Ze wordt verplaatst naar de meest rechtse vrije plaats van het wetspoor D om zo duidelijk te maken dat deze wet is **aangenomen** en dient nu ook als geheugensteun om aan te tonen dat er nieuwe regels zullen gelden vanaf de start van de volgende spelronde.

Als er al geactiveerde Wetten op het wetspoor liggen E, wordt de nieuwe **Wet** eenvoudigweg zo ver mogelijk naar rechts geplaatst D, van nieuw naar oud.



Tijdelijke Wet kaarten (zoals **Inbeslagname bezit Emigrés** LC02 en **Open de gevangenis!** LC11) blijven op het wetspoor tot ze geactiveerd worden.

Eens geactiveerd, keren ze meteen terug naar de **stapel Wet kaarten** LC aan het einde van diezelfde ronde, maar **ALLEEN** als de effecten van deze kaarten voltooid werden.

Een **Wet kaart** LC die **NIET** geactiveerd werd keert meteen terug naar de **stapel Wet kaarten**.

Hoewel er slechts 5 plaatsen voorzien zijn voor **Wet kaarten** op het **Parijsbord**, betekent dit niet dat de spelers zich moeten beperken tot het activeren van slechts 5 wetten. Vanaf het moment er een 6^e **Wet** wordt voorgesteld, wordt deze op de meest linkse plaats van het wetspoor geplaatst.

De 5^e Wet wordt verplaatst en bovenop de geactiveerde wet gelegd die zich op de meest rechtse plaats op het wetspoor bevindt. Hierdoor wordt er een dubbele rij geactiveerde Wetten gecreëerd van maximum 9 Wetten.

Na het stemmen en ongeacht of een Wet kaart LC geactiveerd werd of niet, keert de invloed die gebruikt werd om te stemmen terug naar de buidel van de spelers (NIET de voorraad!).

Notitie: Voor een gedetailleerde beschrijving van de beschikbare Wet kaarten LC, raadpleeg de aparte spelershulp voor Wet kaarten.

10.3 - REVOLUTIONAIRE LEIDER KAARTEN (X17)

Er zijn in totaal 27 Leider kaarten (17 LEC en 10 AC) in 1793: Patriotten & Verraders, maar ze zijn niet allemaal Revolutionaire Leaders, sommigen zijn Royalisten of zijn Generaals.

Als deze Leaders geactiveerd worden, dan kunnen ze de spelers een aantal voordelen opleveren... maar ze zijn ook zeer kwetsbaar.

Spelers kunnen alleen een Leider activeren indien er op de Leider kaart het factie symbool van hun eigen factie vermeld staat.



Bijvoorbeeld: Leider kaart Jacques Brissot LEC02 kan geactiveerd worden door de Feuillant of de Girondijn speler.

Het activeren van een Leider gebeurt tijdens de beurt van een speler en telt als een actie. Wanneer een speler een Leider activeert, plaatst hij de kaart open voor zich. Eenmaal geactiveerd, biedt de Leider bepaalde voordelen, beginnend vanaf de volgende ronde.

Royalistische Leaders:

Er zijn 5 Royalistische Leaders, herkenbaar aan hun Fleur-de-Lys symbool. Over het algemeen kunnen ze enkel geactiveerd worden in een 5 speler spel, maar zowel de Feuillant als de Girondijn speler hebben de mogelijkheid om enkelen hiervan te activeren als ze besluiten 'Verrader' te worden.



Revolutionaire Generaal Leaders:

Er zijn 5 Leider kaarten die ook als Generaals geactiveerd kunnen worden en die militaire voordelen bieden. Wanneer ze geactiveerd worden, dan worden hun pionnen (zie 10.5, p.15) geplaatst op een vrije of gecontroleerde provincie op het Frankrijk bord.

Geactiveerde Leaders kunnen nooit door hun eigen spelers gedeactiveerd worden, maar ze kunnen wel gearresteerd worden en terugkeren in de hand van de speler doormiddel van een gespeelde Arrestatie Actie kaart AC18/19 of als de Wet van 22 Prairial LC17 wordt aangenomen.

Een geactiveerde Leider kan ook worden geëlimineerd doormiddel van een gespeelde Moordanslag! Actie kaart AC20-21 of als ze na een Coup d'Etat of Burgeroorlog verplicht worden om hun factie te volgen naar de Place de la Révolution.

Notitie: Voor een gedetailleerde beschrijving van de beschikbare Leider kaarten LEC, raadpleeg de aparte spelershulp voor Leider kaarten & Actie kaarten.

BELANGRIJK: Indien er twijfel ontstaat: de gevolgen van geactiveerde Wet kaarten LC hebben ALTIJD voorrang over de voordelen geboden door geactiveerde Leider kaarten LEC!

10.4 - ACTIE KAARTEN (x57)

Met uitzondering van de Woedende menigte kaarten AC01-05 en Naar Parijs! kaarten AC06-08/10/14-16/22-23/42, die een symbool hebben en onmiddellijk moeten worden uitgespeeld, kunnen alle Actie kaarten AC door de spelers op de hand worden gehouden. Het uitspelen van een Actie kaart is 1 van de 4 mogelijke acties die een speler in zijn beurt mag uitvoeren.

OPGELET: Onthoud dat een speler in TOTAAL maar 6 kaarten in zijn bezit mag hebben: in zijn hand EN/OF geactiveerd.

"Het geheim van vrijheid is om mensen te onderwijzen, het geheim van tirannie is om hen in onwetendheid te houden."
Robespierre, november 1792

Actie kaarten AC stellen spelers in staat om invloed te plaatsen op een van de borden gebaseerd op het aantal kokardes op de kaart OF om het aantal kokardes om te zetten naar valuta (, ,) OF om de acties uit te voeren zoals vermeld op de kaart. Gespeelde of omgeruilde Actie kaarten AC belanden altijd op de aflegstapel met de afbeelding naar boven!

10.5 - GENERAALS (x9)

Tussen de Actie kaarten AC en Leider kaarten LEC bevinden zich er in totaal 9 Generaals. Voor elke Revolutionaire Generaal is er een blauwe pion met een witte reliëfletter die overeenkomt met de naam van die Generaal. Voor iedere Royalistische Generaal is er dan weer een paarse pion met een witte reliëfletter die overeenkomt met de naam van die Generaal.

Revolutionaire Generaals:
Lafayette (L) / Dumouriez (Dz) / Hoche (H) / Pichegru (P) / Bonaparte (B) / Jourdan (J) / Dumas (Ds).

Royalistische Generaals:
La Rochejaquelein (L) / Charette (C)

Wanneer een speler een van zijn acties gebruikt om een Generaal te activeren dan plaats hij de kaart van die Generaal open voor zich neer. Hij neemt dan de overeenkomstige Generaal en plaatst deze op een vrije of gecontroleerde provincie op het Frankrijk bord zoals beschreven in 12.6, p.21.

Notitie: Voor een gedetailleerde beschrijving van de beschikbare Actie kaarten AC, raadpleeg de aparte spelershulp voor Actie kaarten.

SANS-CULOTTE MODE

De kleding van de sansculotten - lange losse broek, een korte jas en klompen - was dezelfde stijl van kleding die al eeuwen door de arbeidersklasse werd gedragen. Maar toen de revolutie uitbrak, werd de kleding van de sansculotten een statement. Met het ideaalbeeld van de Romeinse Republiek in het achterhoofd werd de rode vrijheidsmuts (bonnet rouge) - geassocieerd met de emancipatie van een Romeinse slaaf - aan hun klederdracht toegevoegd. Tegen 1791 had de arbeidersklasse hun kleding, die voorheen een teken van armoede was geweest, getransformeerd tot een uniform om fier op te zijn. Het was niet langer een teken van onderdrukking, maar van vrijheid. Ze waren trots op hun nederige afkomst, hun strijd lust en de egalitaire waarden die ze ondersteunden. Nadat de revolutie op stoom was gekomen, werd de anti-modestatement van de sansculotten op zichzelf een mode. Leden van de bourgeoisie en de elite namen de klederdracht van de sansculotten over als een manier om sympathie te tonen voor de revolutionaire zaak. Maar, toen de Wet op Verdachten werd afgekondigd in 1793, begon het dragen van de symbolen van de revolutie een verplichting te worden. Niet genoeg revolutionaire geest tonen, of in plaats daarvan vasthouden aan oude gewoonten, kon je verdacht maken en je in de gevangenis doen belanden.

VOORUITSTREVENDE...

De belangrijkste taak van de Nationale Conventie toen deze voor het eerst bijeenkwam in september 1792, was het opstellen van een nieuwe, republikeinse grondwet. Pas na 10 maanden slaagde de regering erin dit te voltooien. Opmerkelijk was de aandacht voor politieke democratie: algemeen mannenkiesrecht zonder eigendomsvereisten om te kunnen gaan stemmen en het bekleeden van een functie op nationaal of gemeentelijk niveau. De gelijke toepassing van de wet op alle burgers werd benadrukt. Deze grondwet vereiste ook dat de overheid het recht op levensonderhoud zou waarborgen, het recht op gratis openbaar onderwijs, terwijl tegelijkertijd de onschendbaarheid van persoonlijk eigendom werd benadrukt. Voor velen, vooral de Jakobijnen, bood de Grondwet van 1793 een egalitaire, democratische republiek. Echter, vanwege de voortdurende oorlog en burgerlijke onrust, schortte de Conventie de implementatie ervan tijdelijk op ten gunste van een "revolutionaire regering...tot de vrede". Na de val van Robespierre vonden de daaropvolgende regeringen de Grondwet 'van het Jaar I' veel te democratisch. Ze werd daarom ook nooit geïmplementeerd.

11. VALUTA

Er zijn vier soorten valuta (▲, ♀, ♂, ○) in 1793: *Patriotten & Verraders*. Drie hiervan (▲, ♀, ♂) behoren uitsluitend toe aan bepaalde facties.

Notitie: Aan het begin van het spel, is er een beperkte hoeveelheid valuta beschikbaar, het is dus belangrijk om er verstandig mee om te springen. Onderschat ze niet: als ze slim worden gespeeld, kunnen valuta een zorgvuldig gesmeed plan redden of een dreigende *Coup d'État* verhinderen.

Valuta kan tussen de spelers worden geruild als beloning, smeergeld of als teken van vriendschap op elk moment tijdens een ronde. Valuta kan door de speler worden gebruikt op eender moment tijdens een ronde (zelfs als het niet zijn beurt is). Er is slechts één vuistregel: elke speler kan slechts EEN enkele valuta (▲, ♀, ♂, ○) gebruiken per ronde!

De volgende 3 valuta (▲, ♀, ♂) kunnen worden verkregen als de kokardes (♣) op een Actie AC of Leider kaart LEC worden omgezet in valuta tijdens de actie van een speler (zie 7.1, p.06).

11.1 - ASSIGNATEN (x8)

♦ Royalist (♣) & Feuillant (♠):



Deze kan een nadelige Actie kaart AC die tegen de speler wordt uitgespeeld neutraliseren of stelt de speler in staat een gespeelde *Drukkers* ♣ of *Straattuig* ♠ te stoppen.

11.2 - DRUKPERSEN (x3)

♦ Girondijn (♠) & Jacobijn (♣):



Biedt de speler 1 invloed van zijn buidel waardoor hij deze op een vrije plaats op het *Parijsbord* kan plaatsen of op een vrije provincie^{Fb} op het *Frankrijkbord*. Hij kan ook gebruikt worden om mee te stemmen indien er een Wet LC is voorgesteld.

11.3 - STRAATTUIG (x3)

♦ Cordelier (♠):



Stelt de speler in staat 1 invloed van een tegenstander te verwijderen van het *Parijsbord* of van een stemvakje, maar NIET van het *Frankrijkbord*.

11.4 - GOUDEN MUNTEN (x10)



De *Gouden munten* vertegenwoordigen de verloren rijkdom van de nu lege schatkist van Frankrijk. De schatkist is ALLEEN te vinden in de *Convention nationale*^{Pb}.

Een *Gouden munt* voor de schatkist kan op verschillende manieren worden verdiend:

♦ Elke keer als de *Wet Inbeslagname bezit Emigrés* LC02 is aangenomen.

♦ Wanneer - na 4 spelronden - het *Graankonvooi uit Amerika* LC18 is aangekomen.

♦ Wanneer *Revolutionaire Generaals* ♠ erin slagen om één van de volgende gebieden te bezetten: *Bruxelles*^{Fb}, *Antwerpen*^{Fb}, *Amsterdam*^{Fb}, *Cöln*^{Fb}, *Coblentz*^{Fb}, *Mainz*^{Fb}, *Torino*^{Fb} of *Gerona*^{Fb}.

Bijvoorbeeld: De *Revolutionaire Generaal Pichegru* AC39 verslaat het *Oostenrijkse Coalitieleger* ♠ en verplaatst zich naar *Bruxelles*. De speler die eigenaar is van de geactiveerde *Generaal Pichegru*, ontvangt hierdoor de voordelen voor de overwinning: 1 invloed van zijn buidel naar de *Faubourgs*^{Pb} en 1 invloed van zijn buidel naar de *Caserne*^{Pb} of *Champ de Mars*^{Pb} EN de schatkist van de *Convention nationale*^{Pb} ontvangt een *Gouden munt* ○.

De spelers met invloed in de *Convention nationale*^{Pb} beslissen samen om een *Gouden munt* ○ uit te geven om het effect van een getrokken *Woedende menigte* kaart AC01-05 of *Naar Parijs!* kaart AC06-08 AC10/14-16/22-23/42 te neutraliseren om zo het verlies van invloed in de *Convention nationale*^{Pb} en het oprukken van de *Coalitielegers* te voorkomen.

OPGELET: De speler met een meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb} mag, in zijn beurt, beslissen om een *Gouden munt* ○ uit de schatkist te nemen en deze te gebruiken in zijn eigen voordeel. Door een *Gouden munt* ○ te spelen, mag de speler een kaart naar keuze kiezen uit de aflegstapel OF de trekstapel. Het is vanzelfsprekend dat andere spelers het niet zullen appreciëren als jij de schatkist plundert voor je eigen doeleinden!

"De zwakken huilen met de wolven, balken met de ezels en blaten met de schapen."
M^{me} Roland, 1792.

12. OORLOG

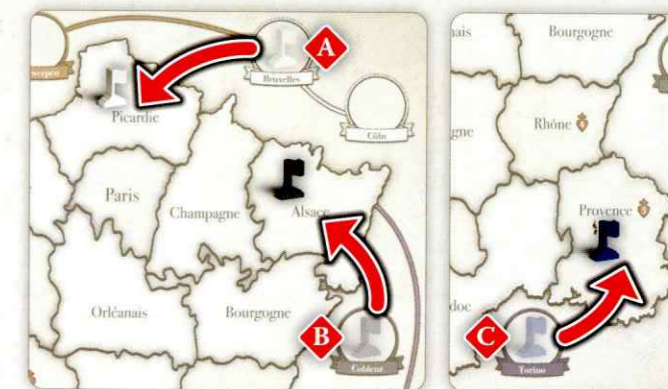
Aan het begin van het spel zijn de inwoners in de provincies^{Fb} weliswaar verbitterd over de Revolutionaire regering in Parijs maar het is er nog rustig. Sinds de oorlogsverklaring in april 1792 echter, zijn de *Coalitielegers* van *Oostenrijk* ♠, *Pruisen* ♣ en *Sardinië-Piëmont* ♣ aan het opmarcheren naar de grenzen, klaar om Frankrijk binnen te vallen.

Het verloop van de oorlog in 1793: *Patriotten & Verraders* wordt bepaald door de *Naar Parijs!* kaarten AC06-08 AC10/14-16/22-23/42 de *Militair offensief* kaarten AC33-35 en de spelers zelf!

12.1 - OORLOG

De *Coalitielegers* van *Oostenrijk* ♠, *Pruisen* ♣ & *Sardinië-Piëmont* ♣ rukken telkens één provincie^{Fb} verder op naar *Parijs*^{Fb} wanneer een *Naar Parijs!* kaart AC06-08/10/14-16/22-23/42 getrokken wordt van de trekstapel.

De *Oostenrijkers* ♠ A bewegen van *Bruxelles*^{Fb} naar *Picardie*^{Fb}. De *Pruisen* ♣ B bewegen van *Coblentz*^{Fb} naar *Alsace*^{Fb}. Het leger van *Sardinië-Piëmont* ♣ C beweegt van *Torino*^{Fb} naar *Provence*^{Fb}.



Alle drie de legers hebben de provincie^{Fb} van *Parijs*^{Fb} als hun doel. Het is essentieel dat ze *Parijs*^{Fb} niet bereiken, want als *Parijs*^{Fb} door hen bezet wordt, dan zal dit het einde van de revolutie inluiden. Dit zal automatisch leiden tot een verlies voor de *Feuillant* ♠, *Girondijn* ♠, *Jacobijn* ♣ en *Cordelier* ♠ spelers.

Notitie: Aan het begin van het spel is er nog geen *Revolutionaire Generaal* ♠ geactiveerd waardoor de *Parijs* provincie^{Fb} zeer kwetsbaar is voor een aanval van de *Coalitielegers*. Er is dus geen tijd te verliezen: de spelers dienen zo snel mogelijk een *Generaal* te activeren!

'TERREUR' IS AAN DE ORDE VAN DE DAG...

Als reactie op de druk vanuit de Parijse secties, verklaarde de Conventie op 5 september 1793 dat "Terreur de orde van de dag" zou worden, hetgeen betekende dat de regering geweld zou gebruiken om ervoor te zorgen dat de wetten strikt zouden worden nageleefd. In tegenstelling tot de populaire mythe was het echter niet eenvoudigweg een kwestie van de armen die de hoofden van de rijken afhakten... de meeste welgestelden waren Frankrijk immers al ontvlucht. Het was veel meer de uitroeiing van iedere vorm van tegenstand tegen de gecentraliseerde regering die er alles aan deed om de Republiek te redden terwijl deze zowel van buitenaf als van binnenuit werd aangevallen... Er waren 16.500 officiële slachtoffers van de 'Terreur' - degenen die veroordeeld waren door de revolutionaire rechtbanken. Hiervan waren er 1900 slachtoffers in Lyon, 1300 uit Marseille & Toulon en maar liefst 8700 uit de regio Vendée. 'Slechts' 2600 werden veroordeeld in Parijs (Denk eraan dat Parijs een bevolking van 600.000 had). Maar onthoud: dit zijn slechts de officiële cijfers...

LODEWIJK WAS NIET OPGEWASSEN...

Monarch zijn was een zware last voor Lodewijk XVI. Hij veroorzaakte de Franse Revolutie niet, maar legde weinig kwaliteiten aan de dag om de situatie op te lossen. Toen het faillissement dreigde, wist hij niet hoe hij het moest aanpakken en werd afhankelijk van adviseurs. De man had ook geen mensenkennis en kon daarom het goede niet van het slechte onderscheiden onder zijn ministers en hovelingen. Hij stemde altijd in met de laatste persoon die met hem sprak en volgde daarom nooit een consistente beleidslijn. Het staat buiten kijf dat hij een goed mens was die ook goed wilde doen, waardoor anderen misbruik van hem konden maken: aan het hof, leden van zijn huishouden en uiteindelijk ook de revolutionairen. Kortom, hij had gewoon niet genoeg ruggengraat, en als gevolg daarvan liepen de zaken snel uit de hand. Elke vorm van weerstand en Lodewijk zou buigen. Het is niet overdreven om te beweren dat Marie-Antoinette het waarschijnlijk beter zou hebben gedaan.

12.2 - DE COALITIELEGERS TROTSEREN IN EEN PROVINCIE

Om te verhinderen dat een Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) oprukt naar **Parijs**^{Fb}, moet er een Revolutionaire Generaal ♠ in de provincie^{Fb} staan.

Als een Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) beweegt (door een *Naar Parijs!* kaart AC06-08/10/14-16/22-23/42) naar een provincie^{Fb} die **GEEN** Revolutionaire Generaal ♠ heeft, dan is deze provincie^{Fb} meteen verloren aan het doel van de **Royalist** ♣ invloed ♣. En krijgt het een **Royalist** ♣ invloed ♣.

Tevens zal de speler met een meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb} tot 3 van zijn invloed ♣ moeten terugnemen uit de *Convention nationale*^{Pb} en deze verplaatsen naar zijn voorraad. Als er een gelijke stand is, nemen alle spelers 1 invloed ♣ terug in hun voorraad.

Voorbeeld: Tijdens zijn beurt trekt de **Jacobijn** ♠ speler een kaart van de trekstapel. Hij trekt een *Naar Parijs!* AC07 kaart, die onmiddellijk gespeeld moet worden omdat deze een ♠ symbool heeft. Op deze *Naar Parijs!* kaart AC07 staat de **Oostenrijkse Generaal Graf von Clerfayt**. Gelukkig is het de eerste verplaatsing van Oostenrijk en rukt hij op naar de provincie **Picardie**^{Fb} en nog niet naar **Parijs**^{Fb}! Jammer genoeg is er **GEEN** Revolutionaire Generaal ♠ in **Picardie**^{Fb}. **Picardie**^{Fb} wordt daarmee bezet door **Oostenrijk** ♣ en krijgt een **Royalist** ♣ invloed ♣. Vervolgens verliest de speler met de meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb} 3 invloed ♣ van die locatie naar zijn voorraad.

Als er **WEL** een Revolutionaire Generaal ♠ in de provincie^{Fb} aanwezig is, wordt er strijd geleverd.

◆ Procedure:

◆ Ten eerste: het aantal kokardes ♣ (dat militair inzicht voorstelt) van de Revolutionaire Generaal ♠ kaart wordt toegevoegd aan het aantal invloed ♣ van zijn eigen kleur in de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} (dit stelt de trouw van het leger voor).

◆ Ten tweede: het aantal kokardes ♣ van de Coalitiegeneraal op de *Naar Parijs!* kaart AC06-08/10/14-16/22-23/42 wordt toegevoegd aan het aantal **Royalist** ♣ invloed ♣ aanwezig in de provincies^{Fb} op het **Frankrijk** bord en in de *Caserne/Champ-de-Mars*^{Pb}.

◆ De Generaal met de hoogste score wint de strijd.

Bijvoorbeeld: Het **Oostenrijkse leger** ♣ onder leiding van de **Graf von Clerfayt** AC07 dat vanuit **Bruxelles**^{Fb} A komt, wordt in **Picardie**^{Fb} geblokkeerd door het **Revolutionaire leger** onder leiding van **Generaal Dumouriez** ♠ LEC06.

◆ B Generaal Dumouriez is geactiveerd door de **Girondijn** ♠ speler. Er zal dus strijd geleverd worden.

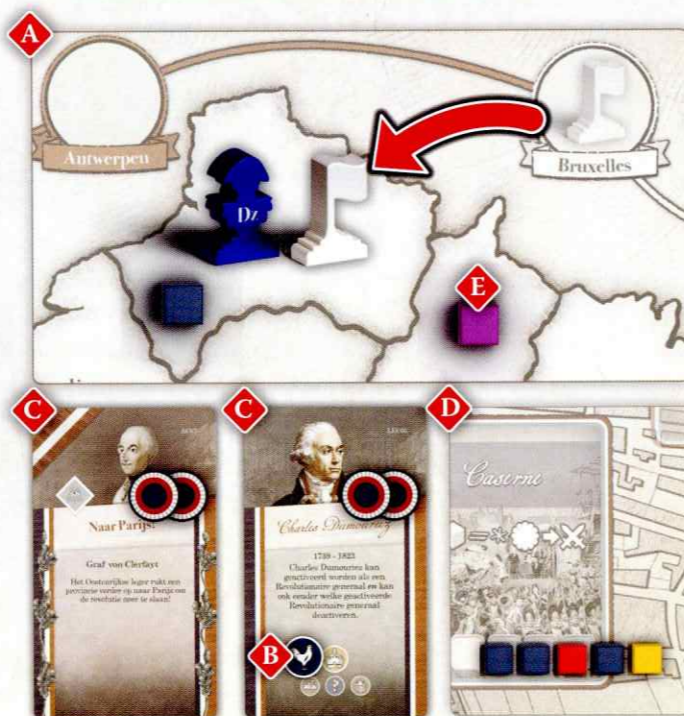
◆ C Generaal Dumouriez heeft 2 kokardes ♣ en de **Graf von Clerfayt** heeft ook 2 kokardes ♣.

◆ D In het leger (*Caserne/Champ de Mars*^{Pb}), kan **Generaal Dumouriez** rekenen op de steun van 3 **Girondijn** ♠ invloed ♠.

◆ E De **Graf von C.** kan rekenen op de steun van 1 **Royalist** ♣ invloed ♣ in de **Champagne provincie**^{Fb}.

◆ Generaal Dumouriez heeft een totaalscore van 5. De **Graf von C.** heeft een totaalscore van slechts 3.

Generaal Dumouriez heeft de hoogste score en heeft een overwinning behaald!



Wanneer een Revolutionaire Generaal ♠ een overwinning behaalt in een provincie^{Fb}, dan ontvangt de eigenaar van de Revolutionaire Generaal 2 invloed ♠ vanuit zijn buidel naar zijn voorraad.

Het Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) blijft staan waar het oorspronkelijk stond voor de strijd en beweegt dus niet verder in de richting van **Parijs**^{Fb}.

Indien het Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) **WEL** een overwinning behaalt, dan zal ze die provincie^{Fb} bezetten en krijgt die provincie^{Fb} 1 **Royalist** ♣ invloed ♣. De **Revolutionaire Generaal** ♠ moet zich dan uit de provincie^{Fb} terugtrekken naar een aangrenzende provincie^{Fb} die **NIET** bezet wordt door een Coalitieleger. De speler die eigenaar is van de verslagen Revolutionaire Generaal ♠, verliest tot 2 invloed ♣ uit de *Convention nationale*^{Pb} en tot 2 invloed ♣ uit de *Faubourgs*^{Pb}.

Indien beide legers met dezelfde score eindigen, dan blijft de betwiste provincie^{Fb} bezet door beide legers. De legers blijven er staan totdat het Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) nog een aanval uitvoert (doormiddel van een andere getrokken *Naar Parijs!* kaart AC06-08/10/14-16/22-23/42) of totdat een speler een **Militair offensief** kaart AC33-35 speelt.

OPGELET: Getrokken *Naar Parijs!* kaarten AC06-08/10/14-16/22-23/42 worden naast de aflegstapel geplaatst. Pas wanneer de trekstapel is uitgeput, dan worden de afgelegde *Naar Parijs!* kaarten meegeschud in de nieuwe trekstapel.

12.3 - MILITAIR OFFENSIEF IN EEN PROVINCIE

Spelers hebben altijd de mogelijkheid om ten aanval te trekken tegen Coalitielegers (♣ ♠ ♡...) om ze terug te dringen achter de Franse grenzen (terug naar de gebieden). Voorwaarde hiervoor is dat een speler - **MET OF ZONDER** een geactiveerde Revolutionaire Generaal ♠ - een **Militair offensief** kaart AC33-35 speelt.

◆ Procedure:

Om een **Militair offensief** te beginnen, is het essentieel dat er een Revolutionaire Generaal ♠ aanwezig is naast of in een provincie^{Fb} die bezet wordt door een Coalitieleger (♣ ♠ ♡...). De Revolutionaire Generaal ♠ beweegt naar de provincie^{Fb} die bezet is door het Coalitieleger. Welke Coalitiegeneraal de Revolutionaire Generaal ♠ zal bestrijden, wordt bepaald door de eerste Coalitiegeneraal van die specifieke natie die getrokken wordt van de **afgelegde Naar Parijs!** AC06-08/10/14-16/22-23/42 stapel.

Opnieuw worden de kokardes ♣ van beide Generaals toegevoegd aan het totaal van invloed ♣ in de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} voor de Revolutionaire Generaal ♠ en de **Royalist** ♣ invloed ♣ in de provincies^{Fb} en in de *Caserne/Champ-de-Mars area*^{Pb} voor de Coalitiegeneraal.

Indien de Revolutionaire Generaal ♠ de hoogste score heeft, dan slaagt hij erin om het Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) een provincie^{Fb} terug te dringen, weg van de

Parijs provincie^{Fb}. De **Revolutionaire Generaal** ♠ neemt de veroverde provincie^{Fb} meteen in en plaatst er een invloed ♣ vanuit zijn voorraad.

◆ Numerieke overmacht:

Wanneer de Coalitielegers (♣ ♠ ♡...) zich in dezelfde provincie^{Fb} of hetzelfde gebied^{Fb} bevinden, dan worden de kokardes ♣ (militair inzicht) van beide Coalitiegeneraals samengeteld (wat hen aanzienlijk sterker maakt)! Als de gecombineerde Coalitielegers verslagen worden, dan zal slechts één Coalitiegeneraal worden aangeduid - gekozen door de eigenaar van de overwinnende Revolutionaire Generaal ♠ - die zich zal moeten terug trekken.

Revolutionaire Generaals ♠ van verschillende spelers **KUNNEN** ook samenkomen in een provincie/gebied^{Fb} om een Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) te blokkeren of om een Coalitieleger (♣ ♠ ♡...) van een provincie/gebied^{Fb} terug te dringen. Houd echter in gedachten dat slechts **EEN** enkele speler kan profiteren van een overwinning of zal boeten bij een verlies! In dit geval zal, voor het offensief van start gaat, een leidinggevende Revolutionaire Generaal ♠ aangeduid moeten worden.

De kokardes ♣ van beide Generaals worden aan het totaal toegevoegd, maar enkel de invloed ♣ van de leidinggevende Generaal in de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} wordt geteld om de winst of het verlies te bepalen.

◆ Hoe kies je de leidinggevende Revolutionaire Generaals ♠? De huidige meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb} zal de leidinggevende Revolutionaire Generaal ♠ aanduiden en **ALS** **Les Comités**^{Pb} in het spel zijn, **DAN** zullen zij de leidinggevende Revolutionaire Generaal ♠ aanduiden. Is er een gelijke stand tussen de *Convention nationale*^{Pb} en **Les Comités**^{Pb}, dan zal de Generaal met het meeste militair inzicht (kokardes ♣) & invloed ♣ in de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} automatisch de leidinggevende Revolutionaire Generaal ♠ worden.

Notitie: Historisch gezien streden niet enkel de Generaals in het veld over de leiding, ook **Louis Saint-Just** en **Lazare Carnot** deden dit in het Comité van algemeen welzijn zelf. Beiden probeerden elkaar te overtreffen en moeiden zich vaak met elkaars militaire aangelegenheden! Uiteindelijk zou **Lazare Carnot** de 'Organisator van de overwinning' worden en **Saint-Just** onder de guillotine eindigen in Thermidor.

◆ Overwinning:

Deze offensieve overwinning bezorgt de eigenaar van de Revolutionaire Generaal ♠ 2 invloed ♣ van zijn buidel naar zijn voorraad. Het Coalitieleger (♣ ♠ ♡...)

wordt teruggedrongen uit de provincie^{Fb} in de richting vanwaar ze kwam (*Oostenrijk* : *Bruxelles, Pruisen* : *Coblenz* en *Sardinië-Piedmont* : *Torino*). De *Royalist* invloed op die provincie^{Fb} keert terug naar de voorraad van de *Royalist* .

Verlies:

De gevolgen van een offensief te verliezen zijn zwaar voor de populariteit van de factie van de speler. Hij verliest tot 2 invloed in de *Convention nationale*^{Pb} en tot 2 invloed in de *Faubourgs*^{Pb} naar zijn voorraad.

Notitie: Alle spelers - zelfs spelers zonder een geactiveerde Revolutionaire Generaal - kunnen een *Militair offensief Actie kaart* *AC33-35* spelen om een Revolutionaire Generaal te bewegen en zo het Coalitieleger (...) terug te dringen of om een rebellerende provincie^{Fb} te pacificeren. Echter, de gevolgen van het resultaat van de strijd - overwinning of verlies - zullen altijd gedragen worden door de eigenaar van de *Revolutionaire Generaal* .

12.4 - MILITAIRE ACTIES BUITEN DE FRANSE GRENZEN (GEBIEDEN)

Een *Revolutionaire Generaal* kan de *Revolutionaire* gedachte ook uitdragen naar de naburige gebieden buiten de Franse grenzen. Het voordeel hiervan is dat er een groot deel aan roem en ook rijkdom kan verworven worden.

Overwinning:

Als een *Revolutionaire Generaal* een succesvol offensief uitvoert, kan de eigenaar van de *Generaal* 1 invloed van zijn *buidel* naar de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} verplaatsen en 1 invloed van zijn *buidel* naar de *Faubourgs*^{Pb} (zelfs als er **GEEN** vrije plaats meer over is in die *locaties*). In dit geval **verwisselt** de eigenaar van de *Generaal* eenvoudigweg 1 invloed van een *tegenspeler* met die van zichzelf.

Verlies:

Als een *Revolutionaire Generaal* een offensief verliest buiten de grenzen van de Republiek (in de *gebieden*), zijn de gevolgen net tegenovergesteld: de eigenaar van de verslagen *Generaal* verliest 1 invloed in de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} naar zijn voorraad en 1 invloed in de *Faubourgs*^{Pb} naar zijn voorraad.

OPGELET: De spelers in de *Convention nationale*^{Pb} verliezen **GEEN** invloed als een vrij gebied buiten de Franse grenzen heringenomen wordt door de *Coalitielegers* (...).

Het nadeel van de beweging van de *Revolutionaire Generaals* buiten de Franse grenzen (naar de *gebieden*) is dat nu de *Britse* , *Spaanse* en *Nederlandse* legers **geactiveerd** worden op het *Frankrijk*^{Bd}!

Maar, voor elke bezetting van één van de steden buiten de Franse grenzen (*gebieden*); (*Bruxelles*^{Fb}, *Antwerpen*^{Fb}, *Amsterdam*^{Fb}, *Cöln*^{Fb}, *Coblenz*^{Fb}, *Mainz*^{Fb}, *Torino*^{Fb} and *Gerona*^{Fb}) ontvangt de *Convention nationale*^{Pb} een *Gouden munt* in de schatkist...

OPGELET: Onthoud dat de *Convention nationale*^{Pb} slechts **ÉÉNMAAL** tijdens het spel een *Gouden munt* kan ontvangen voor het bezit van *Bruxelles*^{Fb}, *Antwerpen*^{Fb}, *Amsterdam*^{Fb}, *Mainz*^{Fb}, *Coblenz*^{Fb}, *Torino*^{Fb} of *Gerona*^{Fb}. Echter, de *controle* behouden, zal de *Coalitielegers* (...) op afstand houden.

◆ Eens **geactiveerd**, worden de *Britse* en *Nederlandse* legers op *Antwerpen*^{Fb} geplaatst. Beide legers bewegen samen in de richting van Frankrijk als een *Oostenrijkse Naar Parijs!* kaart *AC06-08* getrokken wordt **EN** ze bewegen onafhankelijk van elkaar als hun eigen *Naar Parijs!* kaart *AC23 / AC22* getrokken wordt.

◆ Eens **geactiveerd**, wordt het *Spaanse* leger op *Gerona*^{Fb} geplaatst. Deze zal enkel Frankrijk binnendringen wanneer een *Spaanse Naar Parijs!* kaart *AC42* getrokken wordt.

OPGELET: *Revolutionaire Generaals* kunnen **NIET** buiten *Amsterdam*^{Fb}, *Cöln*^{Fb}, *Coblenz*^{Fb}, *Mainz*^{Fb}, *Torino*^{Fb} of *Gerona*^{Fb} bewegen op het *Frankrijk*^{Bd}.

Notitie: Tijdens de Franse Revolutie, was niet heel Frankrijk verenigd in de beweging tot verandering. Dit leidde tot vele opstanden in de Westerse en de Zuid-westerse provincies van de Republiek. Deze *gebieden* waren meestal afgelegen, landelijk en conservatief. Wanneer echter de radicale regering in Parijs zich begon te bemoeien met religieuze zaken en hun jonge mannen inlijfden om in 'hun' oorlog te vechten, ontstond er een *Burgeroorlog* (zoals in de *Vendée*).

Het aantal invloed in de provincies^{Fb} is niet de enige factor die kan bijdragen tot een zege aan het einde van de 21^{ste} spelronde. Spelers die weinig macht hebben op het *Parijs*^{Bd} kunnen profiteren van de onrust in de provincies^{Fb} en proberen de regering in Parijs te doen vallen door een *Burgeroorlog* (zie 14, p.23) te ontketenen.

12.6 - GENERAALS IN DE PROVINCIES

Geactiveerde Revolutionaire Generaals hebben de mogelijkheid om te **pacificeren** en een aanhang te vergaren in de verschillende provincies^{Fb} op het *Frankrijk*^{Bd}.

Een *Generaal*, eens **geactiveerd**, kan in elke provincie^{Fb} geplaatst worden die **NIET** bezet wordt door een *Coalitieleger* (...) of de invloed van een *tegenspeler*. Deze provincie^{Fb} krijgt dan onmiddellijk een invloed uit de speler zijn voorraad.

Om een provincie^{Fb} te **pacificeren** volstaat het om de *Generaal* te bewegen (met een *Militair Offensief Actie kaart* *AC33-35* of met de *Wet kaart* *La Marseillaise* *LC02*) naar een provincie^{Fb} met de invloed van een *Royalist* of van een andere *tegenspeler* en deze te **verwisselen** met invloed van zijn voorraad **OF** de plaats leeg te laten.

Revolutionaire Generaals vallen elkaar **NOOIT** aan!
Royalistische Generaals vallen elkaar **NOOIT** aan!

12.7 - REVOLUTIONAIRE VERSUS ROYALISTISCHE GENERAALS

Revolutionaire Generaals die de *Royalistische Generaals* *Francois de Charette* *AC38* of *La Rochejacquelein* *AC39* trotseren, moeten hen op dezelfde manier **verslaan** als eerder vermeld (zie 12.2, p.18).

Revolutionaire Generaals en *Royalistische Generaals* kunnen enkel een provincie^{Fb} **pacificeren** of elkaar aanvallen als een *Militair Offensief Actie kaart* *AC33-35* gespeeld wordt of als de *Wet kaart* *La Marseillaise* *LC02* **geactiveerd** werd.

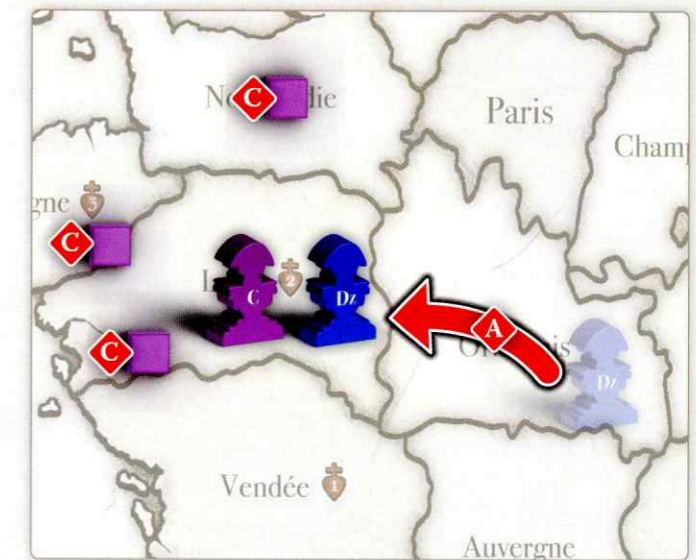
Voorbeeld: De *Jacobijn* speler gebruikt zijn *Militair Offensief Actie kaart* *AC33-35* om de *Revolutionaire Generaal* *Jourdan* *AC27* naar de provincie *Loire*^{Fb} te bewegen. De *Royalist* speler heeft zijn *Royalistische Generaal* *Francois de Charette* *AC38*.

◆ Een strijd ontwikkelt zich. Eerst wordt het aantal *kokardes* (1) van de **geactiveerde** *Generaal* *J.* toegevoegd aan het aantal **invloed** van zijn eigen kleur in de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} (3).

◆ Vervolgens wordt het aantal *kokardes* (1) van de **actieve** *Royalistische Generaal* *Charette* toegevoegd aan het aantal *Royalistische invloed* aanwezig in alle provincies^{Fb} (3) en in de *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} (1).

◆ *Generaal Jourdan* heeft een totale score van 4.
Generaal Francois de Charette heeft een score van 5.

◆ De *Generaal* met de hoogste score wint de strijd - in dit geval *Francois de Charette* ! Met deze zege, krijgt de *contra-revolutie* weer een beetje hoop, want dit brengt de *Royalist* speler een stap dichterbij een *Burgeroorlog*.



Notitie: *Opstandige provincies*^{Fb} onderdrukken is een ondankbare taak want je bevecht je eigen landgenoten, daarom kan je er weinig aan verdienen. Daarbovenop was de oorlog in de *Vendée* buitengewoon brutaal en bloederig. Er werd langs beide kanten geen duimbreed toegegeven. Daarom zal het verlies van de strijd zware gevolgen hebben:

◆ Een *Royalistische Generaal* die verliest van een *Revolutionaire Generaal* wordt **gedeactiveerd** en onmiddellijk **afgelegd**.

◆ Een *Revolutionaire Generaal* die verliest van een *Royalistische Generaal* wordt **gedeactiveerd** en onmiddellijk **afgelegd**.

OPGELET: Een *Revolutionaire Generaal* die aanwezig is in een *Heilig Hart provincie*^{Fb} als *Wet kaarten* *Proces van Louis Capet* *LC08*, *Ontkerstening* *LC03* of *Levée en Masse* *LC04* **geactiveerd** werden, wordt onmiddellijk **gedeactiveerd**.

13. EINDE VAN HET SPEL

Het spel is ten einde na de 21^{ste} spelronde (*Thermidor* 1794). De speler met de meeste invloed in de provincies^{Pb}, *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} & de *Convention nationale*^{Pb} wint het spel.

Een extra bonus van 3 punten wordt uitgereikt aan ofwel de *Girondijn* ofwel de *Jacobijn* speler afhankelijk van het feit of de voormalige koning *Lodewijk XVI* geëxecuteerd werd of niet:

Er is een bonus van 3 punten voor de *Girondijn* speler *ALS Lodewijk XVI* nog leeft aan het einde van het spel.

Er is een bonus van 3 punten voor de *Jacobijn* speler *ALS Lodewijk XVI* geëxecuteerd werd tegen het einde van het spel.

Notitie: Een bonus van 3 punten lijkt misschien niet veel, maar het kan de winnaar bepalen indien de scores erg dicht bij elkaar liggen. Het is een leuke kleine toevoeging... en historisch correct.

De *Girondijnen* wilden hun voormalige Koning niet executeren! Ze wilden hem in leven houden als onderpand voor onderhandelingen indien het met de oorlog de verkeerde kant opging.

De *Jacobijnen* waren echter genadeloos, ze hadden ook angst dat hij toch nog zou kunnen ontsnappen. Er was hier geen compromis mogelijk! *Louis Capet* moet dood, zodat de Republiek kan leven!

Bij een gelijke stand tussen de winnaars, wint de speler met de meeste Leiders van zijn eigen factie in zijn bezit!

Er zijn 3 manieren om het spel voortijdig te beëindigen:

13.1 - RED DE KONINKLIJKE FAMILIE

Indien de *Feillant* speler erin slaagt om de koninklijke familie te redden uit de *Prison du Temple*^{Pb}, dan wint hij onmiddellijk het spel. Om op deze manier te winnen moet de *Feillant* speler aan de volgende voorwaarden voldoen:

ALLE plaatsen in de locatie *Prison du Temple*^{Pb} dienen door hem gevuld te zijn.

De *Royalistische Baron de Batz* dient gespeeld te worden.

MAAR als *Lodewijk XVI* reeds naar de *Place de la Révolution* werd gestuurd:

ALLE plaatsen in de locatie *Prison du Temple*^{Pb} dienen door hem gevuld te zijn.

De *Royalistische Baron de Batz* dient gespeeld te worden SAMEN met de Actie kaart *Red de Dauphin!*

13.2 - DE VAL VAN PARIJS

OPGELET: Aan het begin van het spel, staan de *Pruisische*, *Oostenrijkse* en *Sardinië-Piëmontese* legers op het punt om Frankrijk binnen te vallen. Later in het spel, als een *Revolutionaire Generaal* zich voorbij de Franse grenzen verplaatst (naar de gebieden), dan zullen de *Britse*, *Spaanse* en *Nederlandse* legers ook geactiveerd worden.

Als één van deze Coalitielegers erin slagen om de *Parijs provincie*^{Pb} te bezetten, wordt de Revolutie verpletterd en verliezen ALLE spelers het spel. In een spel met 5 spelers, wint de *Royalist* speler het spel!

13.3 - ELIMINATIE VAN EEN FACTIE

Elke speler heeft de mogelijkheid om delen van beide spelborden te beïnvloeden met hun 30 invloed. Maar vanaf het moment dat de *Feillant* of *Girondijn* speler 15 of méér van hun invloed hebben verloren aan de *Conciergerie*^{Pb} en/of *Place de la Révolution*^{Pb}, dan zullen ze geen beslissende rol meer kunnen spelen in het spel. Op dat moment eindigt het spel automatisch voor de 21st spelronde en wint de *Cordelier* speler het spel...

14. COUP D'ÉTAT & BURGEROORLOG

Indien het spel niet voortijdig eindigt, dan zullen de spelers verwickeld zijn in een politieke strijd met als doel elkaars invloed te vernietigen... een manier om dit te verwezenlijken is door een *Coup d'État* te plegen of een *Burgeroorlog* uit te lokken (deze kunnen de verliezende factie(s) in één klap een grote hoeveelheid invloed kosten!)

Notitie: De *Feillants* en *Girondijnen* waren absoluut niet zo gesteld op die grove Parijse *sans-culottes* en de Parijse *sans-culottes* wilden die 'verdoken' royalisten en rijke bourgeoisie van de macht verdrijven. De *Feillants* waren bereid om samen MET de koning te regeren, terwijl de *Girondijnen*, net zoals de *Jacobijnen*, een republiek voor ogen hadden. De *Jacobijnen* steunden de armen van Parijs en maakten dankbaar gebruik van de woedende *sans-culottes* om aan de macht te geraken, maar ze waren niet van plan om de

Cordeliers koste wat kost te steunen.

Ook in het spel zijn alle spelers op de een of andere manier met elkaar verbonden: Ze zullen daarom geneigd zijn om samen te werken, maar tegelijkertijd zullen ze hun medespelers in de gaten houden om te voorkomen dat een van hen te machtig wordt.

Coup d'État

VEREISTE:

De volgende locaties op het *Parijsbord* moeten gevuld zijn: *Convention nationale*, *Faubourgs*, *Caserne* en de *Champ de Mars* (INDIEN in het spel) en de *Notre-Dame*.

Aan het begin van zijn beurt, kondigt de speler die de regering wil omverwerpen openlijk een *Coup d'État* aan EN beschuldigt hij een tegenspeler die hij wil zuiveren uit de *Convention nationale*^{Pb}. De huidige spelronde is onmiddellijk ten einde.

Om te bepalen of de staatsgreep succesvol is of niet, dienen de speler die de *Coup d'État* pleegt en de beschuldigde tegenspeler in de *Convention nationale*^{Pb} hun invloed in de *Convention nationale*^{Pb} en *Caserne/Champ de Mars*^{Pb} op te tellen bij het volgende:

Elke valuta in de speler zijn bezit telt voor 1 invloed.

Elke invloed in de *Faubourgs*^{Pb} telt voor 2 invloed.

Elke Leider kaart van je eigen factie in je bezit (geactiveerd of niet) telt voor 5 invloed EN indien de wet *La Marseillaise* geactiveerd is, telt elke *Revolutionaire Generaal* van zijn eigen factie in de *Parijs provincie*^{Pb} voor 5 invloed..

De speler met de meeste invloed wint de politieke krachtmeting.

GEVOLGEN VAN EEN COUP D'ÉTAT:

ALLE invloed op het *Parijsbord* van de verliezende speler evenals zijn geactiveerde Leider kaarten eindigen op de *Place de la Révolution*^{Pb} en onder de guillotine! Het is vanzelfsprekend dat deze Leider kaarten uit het spel worden verwijderd.

De invloed op het *Frankrijkbord* blijft onaangeroerd.

De speler met de meeste invloed behoudt zijn greep op de regering of - als hij de speler was die de *Coup d'État* pleegde - slaagt erin de regering omver te werpen. Indien de *Coup d'État* succesvol was, dan mag de pleger hiervan eender welke wet deactiveren die onder het voormalige regime werd geactiveerd EN begint hij de

volgende ronde! De gedeactiveerde Wet kaarten eindigen terug in de trekstapel van Wet kaarten.

BELANGRIJK: Andere facties mogen altijd ingrijpen om een *Coup d'État* te steunen of te voorkomen door openlijk voor een partij te kiezen vanaf het moment dat de *Coup d'État* is aangekondigd, maar ze moeten er zich van bewust zijn: INDIEN het mislukt... eindigen zij ook onder de guillotine!

Wanneer andere facties ingrijpen, dan worden hun valuta, hun invloed (in de *Convention nationale*, *Faubourgs* en *Caserne/Champ de Mars*^{Pb}), hun *Revolutionaire Generaal* in *Parijs* (indien *La Marseillaise* geactiveerd is) en hun *Leider kaarten* samengevoegd aan invloed van de factie die zij willen steunen! Spelers kunnen er ook voor kiezen om neutraal te blijven tijdens een *Coup d'État*!

Burgeroorlog

VEREISTE:

Om een *Burgeroorlog* uit te kunnen lokken, dient een speler minstens 7 provincies^{Pb} te controleren. Aan het begin van zijn beurt, kondigt de speler die de macht wil grijpen, openlijk een *Burgeroorlog*! aan. De huidige spelronde is onmiddellijk ten einde. Om te bepalen of een *Burgeroorlog* succesvol is of niet, dient de speler die de splitsing heeft uitgelokt en de speler met een meerderheid in de *Convention nationale*^{Pb}, hun invloed in de *Convention nationale*^{Pb} op te tellen bij het volgende:

Elke valuta in de speler zijn bezit telt voor 1 invloed.

Elke *Royalist* invloed in de provincies^{Pb} telt voor 1 invloed, maar alleen voor de *Feillant* speler.

Elke invloed in de *Notre-Dame*^{Pb} (NIET *Temple de la Raison*^{Pb}) telt voor 2 invloed.

De *Royalist* *Markies de la Rouërie* geactiveerd of in de hand van de *Feillant* of *Girondijn* speler, telt voor 5 invloed.

BELANGRIJK: Wanneer een *Burgeroorlog* wordt aangekondigd, dan MOETEN de andere facties een kant kiezen en kunnen ze niet neutraal blijven. Daarom wordt het een *Burgeroorlog* genoemd.

De speler met de meeste invloed wint de politieke krachtmeting.

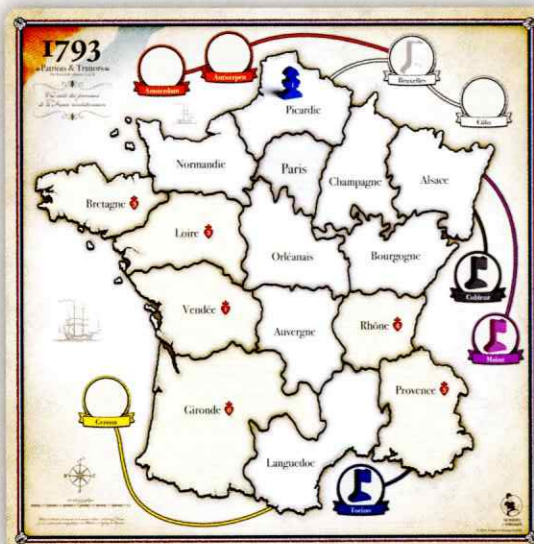
◆ GEVOLGEN VAN EEN **BURGEROORLOG**:
ALLE invloed op het **Parijsbord** van de verliezende speler(s) evenals hun **geactiveerde Leider kaarten** eindigen op de **Place de la Révolution** en onder de guillotine! Het is vanzelfsprekend dat deze **Leider kaarten** uit het spel worden verwijderd.

De **invloed** op het **Frankrijkbord** blijft onaangevoerd. De speler met de meeste **invloed** behoudt zijn greep op de regering of - als hij de speler was die de **Burgeroorlog** heeft uitgeroepen - slaagt erin de regering omver te werpen. Indien de **Burgeroorlog** succesvol was, dan mag de pleger hiervan eender welke **wet deactiveren** die onder het voormalige regime werd **aangenomen** **EN** begint hij de volgende ronde!

De **geactiveerde Wet kaarten** eindigen terug in de trekstapel van **Wet kaarten**.

Notitie: Wat als er een gelijkspel was van **invloed** in **Convention nationale** wanneer een **Burgeroorlog** werd uitgeroepen? De speler die de **Burgeroorlog** heeft uitgelokt heeft zijn 'coup' slecht gepland: tenzij hij zelf deel uitmaakt van het gelijkspel zal hij het tegen beiden moeten opnemen en tenzij hij de steun heeft van een vierde speler zal hij het niet halen... hij zal dan afscheid moeten nemen van een deel van zijn **invloed**. Als het een **Feuillant** of **Girondijn** speler was, dan zal de **Cordelier** speler zeer tevreden zijn over deze nieuwe stand van zaken.

15. VOORBEELD RONDE



Voorbeeld van een spel met 4 spelers:

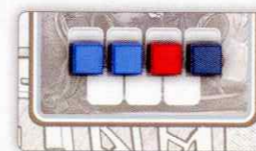
◆ Twee **Wetten** werden in de voorbije rondes **geactiveerd**: de **Wet op Verdachten** en **La Marseillaise**. Deze **geactiveerde Wet kaarten** liggen open aan de uiterste rechterkant van het wetspoor van het **Parijsbord**.

◆ Aan het einde van de vorige ronde, is de **Wet Inbeslagname bezit Emigrés** voorgesteld. Deze ligt open aan de uiterste linkerkant van het wetspoor op het **Parijsbord**.



Start van een ronde:

◆ De spelronde schijf wordt één maand verder naar rechts verplaatst op het tijdspeer, het is nu **Ventose 1793**.



De speler met een **meerderheid** in de **Convention nationale** mag de ronde beginnen. In dit voorbeeld, de **Jacobijn** speler.

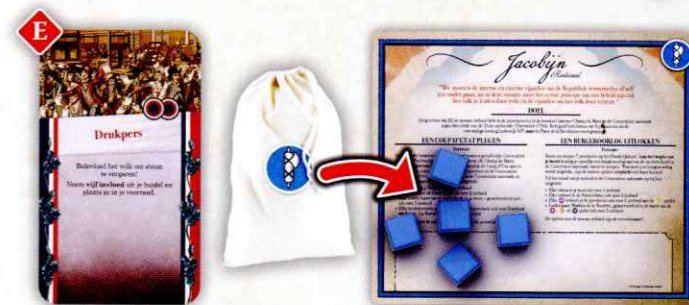
◆ Zoals alle spelers, moet de **Jacobijn** speler één van de 4 basis acties uitvoeren in zijn beurt: een kaart spelen **OF** een **Leider activeren** **OF** een kaart trekken **OF** een kaart ruilen.

◆ Aangezien de **Jacobijn** speler de **Wet Inbeslagname bezit Emigrés** heeft voorgesteld en aangezien hij ook **invloed** heeft in de **Convention nationale** beslist hij om eerst een **stem** te plaatsen. Hij neemt hiervoor één **invloed** van zijn **buidel** en plaatst deze op de **Oui!** stemvakje op het **Parijsbord**.



◆ Hij voert vervolgens één van zijn basis acties uit en beslist om een **kaart te spelen** voor de actie zoals

beschreven op de kaart. Hij speelt een **Drukkers Actie** kaart, waardoor hij 5 **invloed** vanuit zijn **buidel** aan zijn **voorraad** mag toevoegen.



◆ De beurt van de **Jacobijn** speler is voorbij.

OPGELET: Spelers zullen meer **acties** mogen uitvoeren in hun beurt naargelang de **Wet kaarten** die **geactiveerd** worden, de **valuta** in hun **bezit**, hun **invloed** in een bepaalde **locatie** etc... Er zijn geen vaste regels die bepalen in welk volgorde een speler welke **actie** moet uitvoeren in zijn beurt!

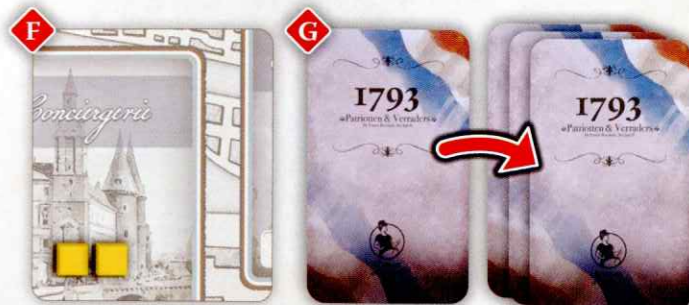
Aangezien de spelersvolgorde verloopt in wijzerzin, is nu de speler links van de **Jacobijn** speler aan de beurt. In dit voorbeeld, de **Feuillant** speler.



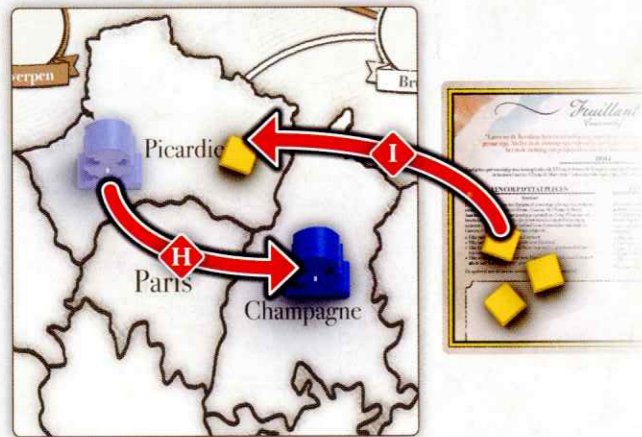
◆ In een vorige ronde, heeft de **Feuillant** speler de **Leider kaart** de **Marquis de Lafayette** **geactiveerd** als een **Revolutionaire Generaal**. Deze kaart ligt open voor hem neer.

◆ Net zoals alle spelers, moet de **Feuillant** speler één van de 4 basis acties uitvoeren in zijn beurt: een kaart spelen **OF** een **Leider activeren** **OF** een kaart trekken **OF** een kaart ruilen.

◆ De **Feuillant** speler beslist om eerst één van de 4 basis acties uit te voeren. Hij heeft maar 1 kaart in zijn hand en beslist daarom de actie: **trek een kaart** van de trekstapel uit te voeren. Omdat hij 2 **invloed** heeft in de **Notre-Dame** (en dus een **meerderheid**) trekt hij 3 kaarten van de trekstapel, waardoor het totaal aan kaarten in zijn **bezit** op 5 komt (1 in zijn hand + 3 getrokken + 1 **geactiveerde Leider kaart**).



◆ Omdat de **Wet La Marseillaise** **LC06** **B** in een eerdere ronde geactiveerd werd, verplaatst hij zijn **Revolutionaire Generaal Lafayette** **LEC09** van de **Picardie** provincie^{Fb} naar de **Champagne** provincie^{Fb} op het **Frankrijk** bord **H**. Omdat zijn **Revolutionaire Generaal Lafayette** **LEC09** in de vorige ronde aanwezig was in **Picardie**, plaatst hij één invloed **Y** van zijn voorraad in die provincie^{Fb} **I**. Deze is automatisch gepacificeerd.



◆ De beurt van de **Feuillant** **Y** speler is nu voorbij.

◆ Links van de **Feuillant** **Y** speler zit de **Girondijn** **V** speler. De **Girondijn** **V** speler is nu aan de beurt.

◆ Ook de **Girondijn** **V** speler zal één van de volgende 4 basis acties moeten uitvoeren in zijn beurt: een kaart spelen **OF** een **Leider** activeren **OF** een kaart trekken **OF** een kaart ruilen.

◆ De **Girondijn** **V** speler heeft invloed **Y** in de **Convention nationale** **Pb** en beslist dus om eerst een **stem** te plaatsen. Hij is **voorzitter** van de voorgestelde **Wet Inbeslagname bezit Emigrés** **LC02** **G** en neemt hiervoor 1 invloed **Y** van zijn buidel en plaatst deze op het **Oui!** stemvakje op het **Parijs** bord **I**.



◆ Aangezien hij samen met de **Feuillant** **Y** speler invloed **Y** heeft in de **Palais-Egalité** **Pb**, vraagt hij om kaarten met hem te **ruilen** **K**. De **Feuillant** **Y** speler gaat hiermee akkoord en beide spelers **ruilen** één enkele kaart uit hun hand met elkaar.



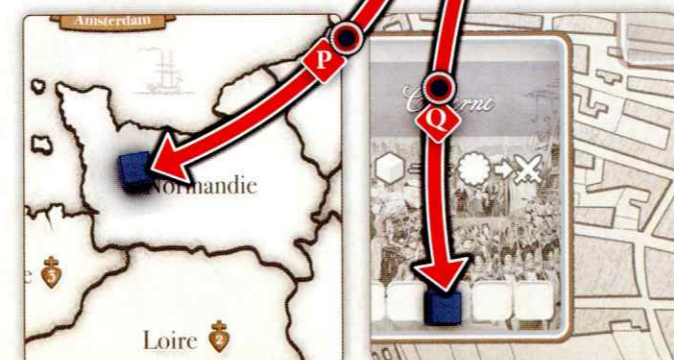
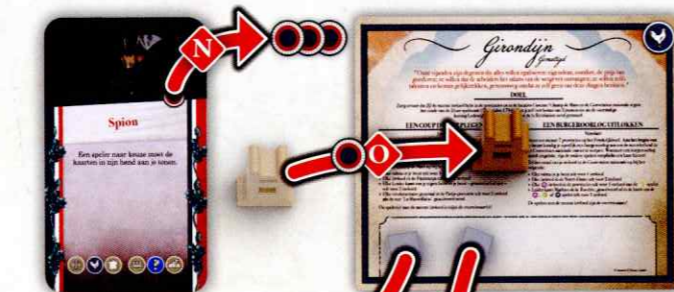
De **Girondijn** **V** speler ontvangt de **Revolutionaire Generaal Pichegru** **AC28** **L** en de **Feuillant** **Y** speler ontvangt **Red de Dauphin!** **AC41** **M**.



◆ Als basis actie, beslist de **Girondijn** **V** speler om een kaart te spelen voor invloed **Y** /valuta (**A**, **B**, **C**). Met 3 invloed **Y**, heeft hij een **meerderheid** in de **Palais-Egalité** **Pb** **K**. Hierdoor zijn al zijn kaarten automatisch 3 **kokardes** **O** waard indien ze worden uitgespeeld voor invloed **Y** of valuta (**A**, **B**, **C**).

Hij speelt een **Spion** kaart **AC43** met één enkele **kokarde** **O** en gebruikt de 3 **kokardes** **O** om:

- ◆ Zijn specifieke **valuta** te kopen: één **Drukkers** **J**.
- ◆ Eén **invloed** **Y** van zijn voorraad op de provincie **Normandie**^{Fb} te plaatsen.
- ◆ Eén **invloed** **Y** van zijn voorraad op de **Caserne** te plaatsen.



◆ De beurt van de **Girondijn** **V** speler is voorbij.

◆ Uiteindelijk is het de beurt aan de speler links van de **Girondijn** **V** speler, de **Cordelier** **E** speler.

◆ In een vorige ronde heeft de **Cordelier** **E** speler **Leider** kaart **Jean-Paul Marat** **LEC10** geactiveerd. Ze ligt open voor hem neer. Hij heeft eveneens één **Straattuig** **R** in zijn bezit.



◆ Zoals alle spelers, moet de **Cordelier** **E** speler in zijn beurt één van de volgende 4 basis acties uitvoeren: een kaart spelen **OF** een **Leider** activeren **OF** een kaart trekken **OF** een kaart ruilen.

◆ De **Cordelier** **E** speler beslist om eerst één van zijn basis acties uit te voeren. Hij speelt een kaart voor invloed **Y** en speelt een **J'Accuse** kaart **AC30** met één enkele **kokarde** **O** **R**.

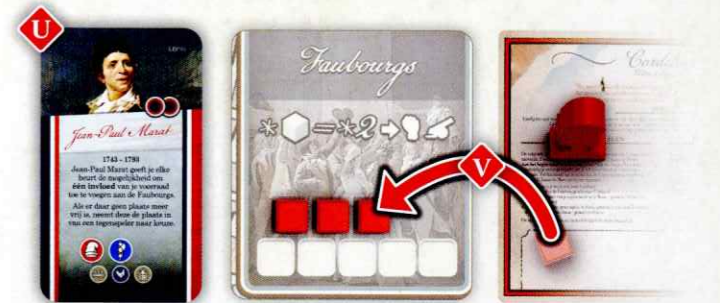
Hij neemt één **invloed** **Y** van zijn voorraad en plaatst die op de **Convention nationale** **S**.



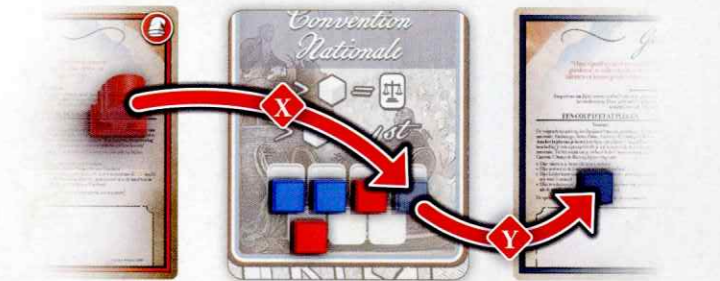
◆ De **Cordelier** **E** speler heeft nu twee **invloed** **Y** in de **Convention nationale**. Omdat hij daar aanwezig is met minstens 1 **invloed** **Y** moet hij een **stem** uitbrengen. De **Cordelier** **E** speler neemt één **invloed** **Y** van zijn buidel en plaatst deze op het **Oui!** stemvakje en wordt zo een **voorzitter** van de **Wet** kaart **Inbeslagname bezit Emigrés** **LC02** **C**.



◆ Aangezien hij **Jean-Paul Marat** **LEC10** **U** heeft geactiveerd, mag hij iedere beurt één **invloed** **Y** van zijn voorraad op de **Faubourgs** plaatsen **V**. Hij heeft nu 3 **invloed** **Y** in de **Faubourgs**.



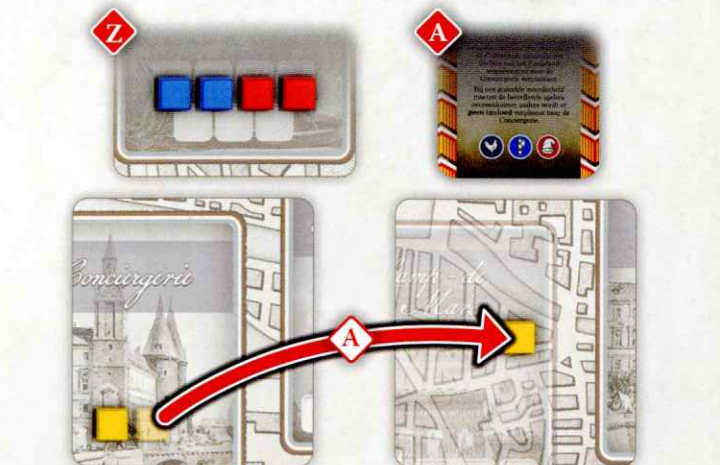
◆ Vooraleer hij zijn beurt beëindigt, beslist de **Cordelier** **E** speler om zijn **Straattuig** **R** te gebruiken om één **Girondijn** **V** **invloed** **Y** weg te nemen uit de **Convention nationale** **X**. De **Girondijn** **V** **invloed** **Y** keert terug naar de voorraad van de **Girondijn** **V** speler **Y** en het gebruikte **Straattuig** **R** keert terug naar de algemene **valuta** voorraad naast het **Parijs** bord.



◆ De beurt van de **Cordelier** **E** speler is nu voorbij.

Het einde van de spelronde:

◆ Aangezien er een gelijke stand aan **invloed** **Y** is in de **Convention nationale** **Z**, **MOETEN** de **Jacobijn** **P** en **Cordelier** **E** spelers overeenkomen over welke **invloed** **Y** op het **Parijs** bord zal worden verplaatst vanwege de geactiveerde **Wet op Verdachten** **LC07** **A**. Ze besluiten om een **Feuillant** **Y** **invloed** **Y** van de **Notre-Dame** te verplaatsen naar de **Conciergerie** **A**.



De voorgestelde **Wet Inbeslagname bezit Emigrés** **LC02**

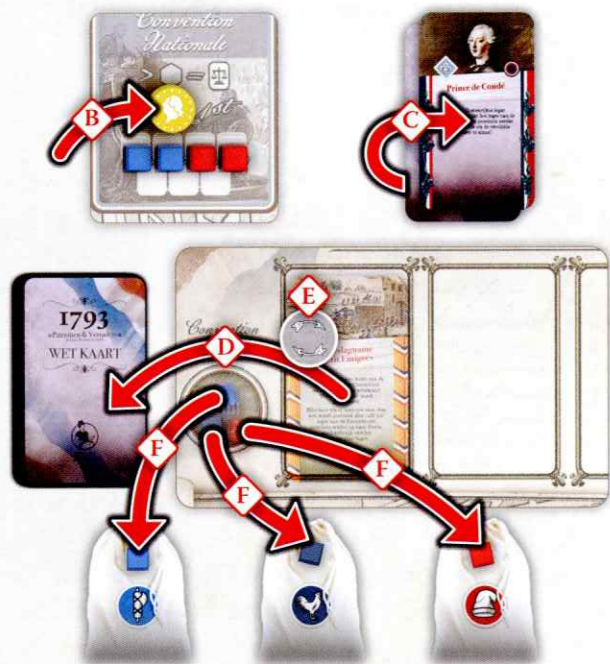
C is ook door een **meerderheid aangenomen** en zal dus vanaf de volgende ronde **geactiveerd** worden. Wat zijn de gevolgen?

B De **schatkist** van de **Convention nationale** ontvangt 1 **Gouden munt** **G**.

C De **Prince de Condé** **AC17** kaart wordt **geactiveerd** en wordt open aan de kant van het bord gelegd. Het **Leger van de Emigrés** **L** staat nu klaar om Frankrijk binnen te vallen.

D Aangezien de **Wet Inbeslagname bezit Emigrés** **LC02** **C** een **tijdelijke Wet** **E** is, keert ze terug naar de **Wet kaart** stapel om later weer te worden voorgesteld.

F Alle **invloed** **I** die gebruikt werd om op de zojuist **aangenomen** wet te **stemmen**, keert terug naar de **buidel** van de betreffende speler.



De **meerderheid** mag nu ook een nieuwe **Wet** voorstellen. Aangezien de **Jacobijn** **J** & **Cordelier** **C** spelers samen de **meerderheid** vormen, zullen ze het hierover eens moeten worden. De **Cordelier** **C** speler slaagt erin de **Jacobijn** **J** speler te overtuigen om het **Proces van Louis Capet** **LC08** **G** voor te stellen. Deze wordt uit de **Wet kaart** stapel genomen en wordt open uiterst links op het wetspoor van het **Parijsbord** gelegd.



Een nieuwe spelronde begint...

De spelronde schijf **S** wordt één maand naar rechts verplaatst. Het is nu **Germinal 1793**.

Hoewel er een gelijke stand is in de **Convention nationale** tussen de **Jacobijn** **J** en de **Cordelier** **C** speler, is het toch de **Cordelier** **C** speler die de ronde mag beginnen aangezien hij de meest radicale **factie** is in de gelijke stand.

16. WOORDENLIJST

AANGENOMEN (10.2)

Een wet wordt **aangenomen** als ze een **meerderheid** van **stemmen** heeft gekregen. Deze wet en al zijn effecten en gevolgen, worden aan het begin van de eerstvolgende ronde **geactiveerd**.

ACTIE / ACTIE KAART (7.1, 10.4)

Kaarten kunnen gespeeld worden voor **invloed** **I**, **valuta** (**A**, **J**, **C**) en **acties**. Indien een kaart gespeeld wordt voor een **actie**, zoals op de kaart vermeld, dan mag de speler deze **actie** ook uitvoeren.

ACTIVEREN/GEACTIVEERD (10.2-3)

Wet kaarten **LC** die zijn **aangenomen** door een **meerderheid** van **stemmen** worden **geactiveerd** en komen open te liggen op het wetspoor op het **Parijsbord**.

Leider kaarten **LEC** **AC** die **geactiveerd** worden, komen open langs het speelbord van de speler te liggen. Alleen indien ze **geactiveerd** zijn, kan de speler genieten van de **voordelen** die een **Leider kaart** **LEC** **AC** te bieden heeft.

AFLEGGEN/AFGELEGD (8.2, 10.4, 12.3/7)

Kaarten die gespeeld of geruild zijn en op de aflegstapel terecht komen.

BEÏNVLOEDEN.....

Het plaatsen van één of meerdere **invloedblokjes** op één of meerdere **locaties** op het **Parijsbord** of op één of meerdere **provincies** op het **Frankrijkbord**.

BEZIT..... (7.3, 10, 10.4, 13, 13.3)

Het totaal aan kaarten - **geactiveerd** of niet - of **valuta** (**A**, **J**, **C**) dat een speler ter beschikking heeft.

BUIDEL..... (5, 9, 10.2, 11.2)

De **invloed** **I** van de spelers die in de **factie buidel** blijft. Zolang ze in de **buidel** liggen, kunnen ze niet worden gebruikt tijdens het spel. **Invloed** **I** moet eerst worden verdiend en gaat dan pas van de **buidel** naar de **voorraad** van de speler.

BURGEROORLOG (12.5, 13.3)

Een manier om de **invloed** **I** van één of meer van de **tegenspelers** te **verwijderen** van het **Parijsbord** maar **ALLEEN** als bepaalde voorwaarden zijn voldaan op het **Frankrijkbord**. Wanneer een **Burgeroorlog** werd uitgelokt **MOETEN** alle spelers een kant kiezen.

COALITIEGENERAAL (12.2)

Coalitiegeneraals worden gebruikt om de strijd te beslissen tussen een **Coalitieleger** (**J** **L** **L**...) en één of meerdere **Revolutionaire Generaals** **R**. Ze worden vermeld op de **Naar Parijs! Actie kaarten** **AC06-08/10/14-16/22-23/42**.

COALITIELEGERS (12)

Alle **legers** op het **Frankrijkbord** die de **Parijs provincie**^{Fb} proberen te bezetten om de revolutie neer te slaan. Op het bord vertegenwoordigd door een gekleurde vlag (**J** **L** **L**...).

CONTROLE/CONTROLLEREN (8.4, 9, 13.3)

Wanneer een **factie** zijn **invloed** **I** heeft geplaatst op **ALLE** beschikbare plaatsen van een **locatie** op het **Parijsbord** of op een **provincie**^{Fb} op het **Frankrijkbord**.

COUP D'ÉTAT (13.3)

Een manier om de **invloed** **I** van één of meer van uw **tegenspelers** te **verwijderen** van het **Parijsbord** maar **ALLEEN** als bepaalde voorwaarden zijn voldaan op het **Parijsbord**. Wanneer een **Coup d'État** wordt uitgeroepen, **MOGEN** de spelers een kant kiezen om de **Coup d'État** te steunen of te verhinderen...maar zij mogen ook neutraal blijven in het conflict.

FACTIE (5, 6, 7.2, 10, 10.1-3, 11, 13.3)

De politieke groeperingen die de spelers zullen kunnen spelen tijdens het spel: de **Royalisten** **R**, **Feuillants** **F**, **Girondijnen** **G**, **Jacobijnen** **J** en de **Cordeliers** **C**.

FACTIE KLEUREN/SYMBOLEN..... (10, 10.1)

Elke **factie** heeft zijn eigen kleur en symbool. Ze zullen regelmatig verschijnen op de kaarten om duidelijk te maken op welke **factie** het effect van de kaart kan worden toegepast of om te specificeren welke **factie** de kaart mag gebruiken.

FLEUR-DE-LYS **L** (10.3)

Een **Royalist** symbool dat op een aantal kaarten te vinden is. Indien je beschuldigd wordt met deze in je hand en je bent **NIET** de **Royalist** **R** speler, dan is het duidelijk waar je loyaliteit ligt! Dit zal je **invloed** **I** kosten.

GEARRESTEERD..... (10.3)

Wanneer een **geactiveerde** **Leider kaart** **LEC** **AC** **ge-deactiveerd** wordt en terug in de hand moet worden genomen door een gespeelde **Arrestatie kaart** **AC18/19**.

GEBIEDEN (8.4, 9, 11.4, 12.4)

De verschillende plaatsen op het **Frankrijkbord** die buiten de grenzen van Frankrijk liggen: **Bruxelles**, **Antwerpen**, **Amsterdam**, **Cöln**, **Coblenz**, **Mainz**, **Torino** & **Gerona**.

DEACTIVEREN/GEDEACTIVEERD (10.3, 12.7, 13.3)

Wet kaarten **LC** en **Leider kaarten** **LEC** **AC** die door de spelers **geactiveerd** zijn geweest tijdens het spel maar die door bepaalde gebeurtenissen of **acties** terug in de **stapel** moeten worden gelegd (**Wet kaarten** **LC**) of terug in de hand van de speler terecht komen (**Leider kaarten** **LEC** **AC**).

GEËLIMINEERD..... (10.3, 13.3)

Kaarten of invloed **I** die permanent uit het spel zijn gehaald en die dus niet terugkeren naar de trekstapel of naar de **buidel**.

GENERAAL..... (10.3/5, 12.1-7, 13.3)

Deze bevelhebbers zijn **Revolutionair** (zie **REVOLUTIONAIRE GENERAALS** **R**) **OF** **Royalist** (zie **ROYALISTISCHE GENERAALS** **R**).

HEILIG HART **H** (8.4)

De zes **provincies**^{Fb} op het **Frankrijkbord**, herkenbaar door een **Heilig Hart** symbool **H**. Deze **provincies**^{Fb} zijn de Republikeinse regering in Parijs vijandig gezind: **Vendée**, **Loire**, **Bretagne**, **Rhône**, **Provence** & **Gironde**. Wanneer bepaalde **Wet kaarten** worden **geactiveerd**, dan komen deze **provincies**^{Fb} in opstand en krijgen ze een **Royalist invloed** **I**!

INVLOED **I** (7.1, 9, 10.1-2/4)

Dit zijn de 30 gekleurde blokjes die alle spelers aan het begin van het spel bezitten. Ze worden op de borden geplaatst om zo verschillende **locaties**^{Fb} en **provincies**^{Fb} te **beïnvloeden** **I** en te **controleren**.

INWISSELEN/OMZETTEN..... (7.1, 10.1/4)

Wanneer het aantal **kokardes** **K** op een kaart wordt geruild voor hetzelfde aantal **invloed** **I** en/of **valuta** (**A**, **J**, **C**).

INZICHT..... (12.2/4)

Alle **Generaals** bezitten een mate van militaire bekwaamheid of **inzicht**. Dit wordt bepaald door het aantal **kokardes** **K** op hun kaarten.

KOKARDES **K** (7.1, 10.1, 11, 12.2-4)

Kokardes **K** vertegenwoordigen het aantal **invloed** **I** een speler kan plaatsen van zijn **voorraad** op **EENDER** welke vrije **locatie** op het **Parijsbord** of **provincie**^{Fb} op het **Frankrijkbord** **OF** de hoeveelheid specifieke **valuta** (**A**, **J**, **C**) de speler ontvangt als hij beslist om ze **in te wisselen**.

LEGER/LEGERS(12, 12.1-4/6)

De algemene term die gebruikt wordt voor **Coalitielegers** (J L L...) en **legers** die geleid worden door een **Revolutionaire Generaal** L.

LEIDER KAART(7.2, 10, 10.3/5, 13.3)

Historische **Revolutionaire Leiders** en **Generaals** die door de spelers **geactiveerd** kunnen worden afhankelijk van de **factie** die ze spelen. Eens **geactiveerd**, bieden ze de speler, iedere beurt of iedere ronde, een aantal **voordelen**. **Leider kaarten** worden aangeduid door LEC maar zijn ook te vinden tussen de **Actie kaarten** AC.

LOCATIE.....(8.1-3)

De **locaties** stellen de 9 verschillende plaatsen voor op het **Parijsbord** die tijdens het spel beïnvloed kunnen worden maar ook de 2 plaatsen waar verwijderde **invloed** terecht kan komen.

LODEWIJK XVI.....(5, 8.1, 13)

De ongelukkige monarch wordt vertegenwoordigd door een **Fleur-de-Lys** pion L. Zijn uiteindelijke lot wordt gebruikt om bonuspunten te scoren aan het einde van het spel.

MEERDERHEID(6, 8.1, 10.2, 12.2, 13.3)

Wanneer een **factie** méér **invloed** heeft op een **locatie** op het **Parijsbord** dan alle andere spelers. Als een **Oui!** of **Non!** stemvakje méér **stemmen** heeft gekregen dan het andere.

NEUTRALISEREN(11.1/4)

Verhindert dat een specifieke **actie** die een **Actie kaart** AC of **Leider kaart** LEC AC biedt, wordt uitgevoerd. Het voordeel dat een **locatie** op het **Parijsbord** biedt kan ook worden verhinderd.

ONMIDDELIJK TE SPELEN(10.1, 12.2)

Deze kaarten zijn herkenbaar aan hun 'Oog' symbool linksboven op de kaart. Als ze getrokken worden, moeten ze meteen worden uitgespeeld en hun effecten uitgevoerd.

OFFENSIEF(12.3/4)

Wanneer een **Revolutionaire** L of **Royalistische Generaal** L verplaatst wordt naar een **provincie** Fb of een **gebied** op het **Frankrijkbord** dat de **invloed** bevat van een **tegenspeler**, de **Generaal** van een **tegenspeler** of een **Coalitieleger** (J L L...).

ONDERGESCHIKT

Sommige **voordelen** die geboden worden door **geactiveerde Leider kaarten** LEC spreken de effecten van **geactiveerde Wet kaarten** LC tegen. Als algemene regel geldt dat de effecten van **Wet kaarten** LC voorrang hebben over de **voordelen** geboden door **geactiveerde Leider kaarten** LEC. Zij zijn daarom **ondergeschikt** aan de **Wet kaarten** LC.

PACIFICEREN VAN EEN PROVINCIE(12.5-6-7)

Wanneer een **Revolutionaire** L of **Royalistische Generaal** L naar een **provincie** Fb op het **Frankrijkbord** wordt verplaatst die geen **invloed** of de **invloed** van een **tegenspeler** bevat en deze verwisselt met zijn eigen **invloed**.

PROVINCIE(8.4/5, 12.1-7, 13, 13.2/3)

De 15 **gebieden** die samen Frankrijk vormen op het **Frankrijkbord**.

REVOLUTIONAIRE GENERAALS.....(10.3/5, 11.4, 12.1-7)

Alle **Leider kaarten** LEC & **Actie kaarten** AC **ZONDER** een **Fleur-de-lys** symbool die als **Generaal** kunnen gebruikt worden indien ze **geactiveerd** worden. Ze worden doormiddel van de blauwe **Generaals** L vertegenwoordigd op het **Frankrijkbord**.

ROYALISTISCHE GENERAALS(10.5, 12.6/7)

Alle **Leider kaarten** LEC & **Actie kaarten** AC **MET** een **Fleur-de-lys** symbool die als **Generaal** kunnen worden gebruikt indien ze **geactiveerd** worden. Ze worden door de paarse **Generaals** L vertegenwoordigd op het **Frankrijkbord**.

RUILEN(7.4)

De **actie** waarbij een speler een kaart van zijn hand aflegt op de aflegstapel en een nieuwe neemt van de trekstapel. Spelers met **invloed** in de **Palais-Egalité** kunnen ook een kaart met elkaar **ruilen**. **Valuta** kan ook tussen de spelers geruild worden voor iets anders.

SCHATKIST.....(11.4, 12.4)

Een niet-gedefinieerd gebied in het **Convention nationale** op het **Parijsbord**. Wanneer er tijdens het spel een **Gouden munt** wordt verdiend, dan eindigt deze op de **locatie Convention nationale**. Ze vertegenwoordigd de inkomsten/het spaargeld van de Republiek.

STEM/STEMMEN(10.2)

De **actie** waarbij de spelers in hun beurt **invloed** van hun **buidel** toevoegen aan de **Oui!** of **Non!** stemvakjes op het **Parijsbord** als een **Wet** werd voorgesteld.

TEGEL.....(5, 8.1)

De stukken die een **locatie** vertegenwoordigen op het **Parijsbord** en die tijdens het spel ook kunnen worden verwijderd of toegevoegd als gevolg van een **geactiveerde Wet kaart** LC zoals **Champ de Mars**.

TEGENSPELER

De andere spelers rond de tafel die alles zullen doen om hun doelstelling te bereiken om zo als overwinnaar het spel te kunnen beëindigen.

TEGENSTANDER.....(10.2)

Wanneer een **factie** 1 of méér **invloed** op het **Non!** stemvakje plaatst om zo te verhinderen dat een voorgestelde **Wet kaart** LC wordt **aangenomen**.

TIJDELIJKE WET(10.2)

Wet kaarten LC die **NIET** op het wetspoor van het **Parijsbord** blijven liggen als ze zijn **aangenomen**. Wanneer hun effecten zijn toegepast, keren ze onmiddelijk terug naar de **Wet kaart** stapel. Deze kunnen in de volgende spelrondes opnieuw worden voorgesteld.

VALUTA.....(7.1, 10.1/4, 11)

De verzamelnaam voor de **Assignaten**, **Drukpersen** en **Staatstuig**. Elke **factie** heeft zijn eigen specifieke **valuta**. De **Gouden munt** is niet **factie**-gebonden en wordt onder bepaalde voorwaarden verdiend.

VERRADER.....(10.3)

Alle spelers die zonder enige schaamte bereid zijn om de revolutie en zijn idealen op te offeren door samen te werken met de interne en externe vijanden louter voor hun eigen financieel, politiek of persoonlijk gewin.

VERMOORD(10.3)

Wanneer een **geactiveerde Leider kaart** LEC AC uit het spel wordt verwijderd door een gespeelde **Moord-aanslag!** kaart AC20/21. Zie ook **geëlimineerd**.

VERWIJDEREN(8.2, 11.3)

De **actie** waarbij de **invloed** van een **tegenspeler** verwijderd wordt van één van de **borden**. Een term die ook gebruikt wordt bij het **verwisselen**.

(VER)WISSELEN(9, 12.4/6)

Als de **invloed** van één speler **verwijderd** wordt door nieuwe **invloed** afkomstig uit de **buidel** of de **voorraad** van een andere speler. Het wordt ook gebruikt als de **invloed** van één speler op het bord vervangen wordt door de **invloed** van een andere speler.

VOORDE(E)L(EN).....(10.3)

De specifieke voordelen die **Leider kaarten** LEC AC de spelers iedere ronde bieden vanaf het moment dat ze worden **geactiveerd**.

VOORRAAD.....(5, 7.1, 9, 10.1)

De **invloed** van de spelers die **NIET** in de **buidel** zit en die gebruikt kan worden om **locaties** op het **Parijsbord** of **provincies** Fb op het **Frankrijkbord** te beïnvloeden.

VOORSTANDER.....(9, 10.2)

Wanneer een **factie** 1 of méér **invloed** op het **Oui!** stemvakje plaatst om zo ervoor te zorgen dat een voorgestelde **Wet kaart** LC wordt **aangenomen**.

WET KAART(8.3, 10, 10.2)

Deze kaarten LC moeten eerst worden voorgesteld, daarna kan er op **gestemd** worden en, indien ze worden **aangenomen**, dan worden ze **geactiveerd** waardoor de spelregels zullen worden veranderd.

COLOFON

Spelontwerp: Jason St. Just

Ontwikkeling: Uwe Walentin

Spelgraphics: Marc von Martial

Grafisch ontwerp van de spelregels: Jules Kanou

Nederlandse vertaling: Heije, Ate, Evie en Jason

Speltesters: Milan, Matisse, Bob, Miche, Leintje, Elke, Max, Mario, Nico, spellenclub Meeple 4 People en Dries en Maarten van Lucky Bastard.

Literaire adviseurs: mijn 'oude' ACG kameraden Shawn en Todd.

Voor hun onwrikbare steun: Bertrand en Johan; beiden zouden mij volgen tot onder de guillotine.

En dan enkele Opperwezens: Oneindig veel dank ben ik verschuldigd aan mijn eigen Godin van de Vrijheid, mijn vrouw, die mij alle ruimte heeft gelaten zodat ik gepassioneerd en vastberaden mijn lotsbestemming kon na jagen... En ten slotte ben ik Vrouwe Fortuna eeuwig dankbaar omdat ze de grootse Uwe Walentin van Sound of Drums op mijn pad heeft gebracht, zonder wie dit epische verhaal nooit mogelijk zou zijn geweest.







Je kunt aanvullende informatie over onze spellen en producten vinden op: SOUNDOFDRUMS.ORG



We zouden jullie zeer dankbaar zijn als jullie de tijd willen nemen om onze spellen te beoordelen op BOARDGAMEGEEK.COM


Sound of Drums GmbH

Klosterhofstr. 14
8598 Bottighofen - Switzerland
© 2024 - All Rights Reserved.

SPELVERLOOP (p.06)◆ **Begin van een ronde**


1. Verplaats de spelronde schijf  één maand naar rechts.
2. De **factie** met een **meerderheid** (meeste **invloed** ) in de **Convention nationale**^{Pb} start de ronde. Bij een gelijke stand, begint de meest radicale **factie** van die gelijke stand. Vervolgens gaan de beurten in wijzerszin.
3. Elke speler voert één van de volgende 4 **acties*** uit:
 - ◆ **Trek een kaart**
 - ◆ **Ruil een kaart**
 - ◆ **Activeer een Leider**
 - ◆ **Speel een kaart:** Voor de actie op de kaart **OF** voor **invloed**  /valuta (, , )


* Naarmate dat het spel vordert en nieuwe **Wetten**  en **Leiders**  **geactiveerd** worden, zullen spelers aanvullende **acties** mogen uitvoeren:

- ◆ **Stemmen op een voorgestelde Wet kaart**  ...
- ◆ **Hun geactiveerde Generaals**   verplaatsen...
- ◆ De specifieke actie uitvoeren die hun **geactiveerde Leider**  biedt...
- ◆ **Valuta** (, , , ) **ruilen** of spelen ...


De spelers mogen de verschillende **acties** tijdens hun beurt uitvoeren in willekeurige volgorde.




◆ **Einde van een ronde**



Controleer: heeft een voorgestelde **Wet**  een **meerderheid** aan **stemmen** gekregen? Zo ja, wat zijn de gevolgen hiervan?




De **factie** met een **meerderheid** in de **Convention nationale**^{Pb} mag een nieuwe **Wet**  voorstellen. Indien er een gelijke stand is, moeten allen hiervan ermee eens zijn, anders wordt er **GEEN** nieuwe **Wet**  voorgesteld.




RESULTATEN VAN OORLOG (p.17)

Revolutionaire Generaals  worden op het **Frankrijk-bord** geplaatst om de opmars van de **Coalitielegers** (  ...) te blokkeren. De gevolgen van een overwinning of nederlaag worden hieronder samengevat:


- ◆ **Geen Revolutionaire Generaal**  **in een provincie:** De **factie** met een **meerderheid** in de **Convention nationale**^{Pb} verliest tot 3 **invloed**  van de **Convention nationale**^{Pb} naar zijn **voorraad**. Indien er een gelijke stand is, verliezen alle **facties** hiervan 1 **invloed**  naar hun **voorraad**.

- ◆ **Overwinning in een provincie:** De eigenaar van de **geactiveerde Revolutionaire Generaal**  krijgt 2 **invloed**  vanuit zijn **buidel** naar zijn **voorraad**.

- ◆ **Nederlaag in een provincie:** De eigenaar van de **geactiveerde Revolutionaire Generaal**  verliest tot 2 **invloed**  van de **Convention nationale**^{Pb} naar zijn **voorraad** **EN** tot 2 **invloed**  van de **Faubourgs**^{Pb} naar zijn **voorraad**.

- ◆ **Overwinning buiten de grenzen (Gebieden)**
De eigenaar van de **geactiveerde Revolutionaire Generaal**  plaatst 1 **invloed**  van zijn **buidel** naar de **Caserne/Champ de Mars**^{Pb} en 1 **invloed**  van zijn **buidel** naar de **Faubourgs**^{Pb}. Indien er geen vrije plaats meer beschikbaar is op die **locaties**, dan mag de eigenaar van die **Revolutionaire Generaal**  zijn **invloed**  verwisselen met de aanwezige **invloed**  van een **tegenspeler** naar keuze (deze komt terecht in zijn **voorraad**).

De **schatkist** van de **Convention nationale**^{Pb} ontvangt 1 **Gouden munt**  **ALS** dat **gebied** nog niet bezet is geweest tijdens het spel.

- ◆ **Nederlaag buiten de grenzen (Gebieden)**
De eigenaar van de **geactiveerde Revolutionaire Generaal**  verliest tot 1 **invloed**  van de **Caserne/Champ de Mars**^{Pb} en tot 1 **invloed**  van de **Faubourgs**^{Pb}. Beiden komen terecht in zijn **voorraad**.

OPGELET: Spelers in de **Convention nationale**^{Pb} verliezen **GEEN** **invloed**  als een onbezet **gebied** buiten de Franse grenzen opnieuw bezet wordt door de **Coalitielegers** (  ...).

Het nadeel van het exporteren van de revolutie over de Franse grens is dat nu de **Britse** , **Spaanse**  en **Nederlandse**  legers in het spel komen!!!

- ◆ **Revolutionaire Generaals**  **tegen Royalistische Generaals** : Er zijn geen beloningen voor het verslaan van een **Royalistische**  of **Revolutionaire Generaal** .

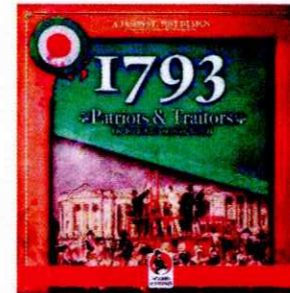
- ◆ Als een **geactiveerde Revolutionaire Generaal**  verliest van een **Royalistische Generaal** , dan wordt hij meteen **afgelegd**.

- ◆ Als een **geactiveerde Royalistische Generaal**  verliest van een **Revolutionaire Generaal** , dan wordt hij meteen **afgelegd**.



Official Errata file:
Missing in the rules, clarifications or discrepancies...

1793



1. WRONG AND MISSING INFO IN THE SET-UP PAGE 5 (ENG & GER)

The Prussian army starts in **Coblentz** **NOT** Coln!
Both the **AC** **AND** LEC's are shuffled together in the deck at the start of the game.

2. A TIE IN A COUP D'ETAT OR CIVIL WAR

The rules state in **chapter 14** on page 23: ...**the player with the most support wins the Coup d'Etat**, but what if nobody HAS the most influence (there is a tie)? This means that the player who has started the Coup d'Etat has planned badly. His influence and activated leaders (LEC) are therefore sent to the Place de la Révolution. This is also the case if there is a tie during a Civil War.

3. ASSASSINATION! ACTION CARD – RULES vs PLAYER-AID

In the rules **chapter 10.3** on page 14 it states that there are in total 27 Leader cards, they can be Revolutionary, Royalist and also Generals. You will see that there is also written that these leaders can be eliminated by way of an Assassination! card (**AC20-21**).

On the Action card player aid however, it says that **only the LEC's can be eliminated by an Assassination card...this is obviously wrong. ALL** leaders can be eliminated by an Assassination! card.

4. WHO ARE THE 'RIVALS' OF MME ROLAND?

These are the factions/players that sent HER faction to the Place de la Révolution after the Coup d'Etat. Please check the *Leader cards player-aid*.

5. NO COALITION GENERAL IN THE DISCARD PILE

When a Military Offensive card (**AC33-35, AC52-53**) is played and there is **NO** To Paris! card of that nation yet in the discard pile, then the first To Paris! card of the targeted Coalition army that is encountered in the draw pile is used to determine the strength of the attacked Coalition army.

6. JACQUES BRISSOT (GER)

When Jacques Brissot is activated, he takes influence from his **STOCK** and adds it to a province each turn **NOT** from his pile!

7. PLAYING THE QUEEN'S NECKLACE AND FOREIGN GOLD

Players can **immediately** and **out of their own turn** play the Queen's Necklace (**AC36**) and Foreign Gold card (**AC24**) when their activated Leader becomes target of an Assassination! card (**AC20-21**) or Arrest card (**AC18-19**).

8. ROYALIST GENERALS AND COALITION ARMIES UNITE!

The cockades (insight) of the **Royalist** General are added to the total of the insight + influence of the Coalition army it is united with in the province.

9. NO MORE INFLUENCE IN THE ROYALIST PLAYER PILE

When a **LAW** has been passed requiring the **Royalist** player to add influence to one of the boards and his pile is empty, then - exceptionally - influence will automatically be taken from his **STOCK**!

10. FACTIONS CAN ALWAYS VOTE!

If a player does not have anymore influence in his stock and he is allowed to use multiple cubes for voting (**Georges Danton**, **Universal Suffrage**, **Popular Politics**)...it is perfectly legit to **use the cubes in the pile!**

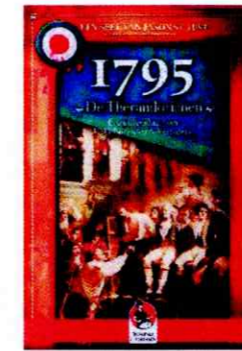
11. NAF's REMOVING INFLUENCE *Hidden Safe of Louis XVI* (1793 1-2 player)

When a non-influenced NAF is required to remove **Feuillant** or **Girondin** influence from the Paris board due to the flipping of card **AC09**, it will first remove influence from the **Temple du Prison** area, followed by the **Convention Nationale** and finally the **Notre-Dame**.

12. TYPO ON THE J'ACCUSE CARDS AC 29 – 31 (NL)

All the J'Accuse cards have the same text in the Dutch version, but this is **wrong**: **AC 29** should make the accused player lose **5 influence** when caught with a **Fleur-de-lys** in hand and cards **AC 30** & **AC 31** should make the accused player lose **3 influence** when caught with a **Fleur-de-lys** in hand.

1795



1. INFLUENCE FROM A LOCATION THAT IS REMOVED FROM THE BOARD

Per standard rules, if nothing is specifically mentioned, these influence are returned to the player's pile

2. VICTORIOUS REVOLUTIONARY GENERALS IN THE TERRITORIES

To clarify: when the Revolutionary Generals emerge victorious in the **territories** - **either defensive or offensive!** - they receive one influence from their **stock** which they can add to the Caserne/Champ de Mars.

3. THE ROYALISTS RULE IN THE NATIONAL CONVENTION! (1-2 player)

When there are only Royalist cubes in the National Convention, consider them as 'invisible' as they are not part of the game and are only present to give you a hard time. The Ultra-Radical **Sans-culotte** automatically starts the round.

4. MARTIAL LAW ONLY IN PARIS

Law card **Martial Law (LC22)**, when activated, is restricted to the Paris province **ONLY** as it is used to prevent a potential Coup d'Etat. Revolutionary and Royalist Generals in the provinces/territories keep their current influence in the locations Caserne/Champ de Mars and suffer no disadvantages from the activation of this law.

5. BRIBING PAUL BARRAS (Clarification)

If players wish to bribe Leader card **Paul Barras**, **they must do so gradually**, as indicated by the given costs on the card.

6. LES COMITES OR SALON DE MME TALLIEN – NEVER BOTH!

In the 1795 rules on page 19 it is stated that the Salon of Mme Tallien area is placed **on the former Les Comités area**. This means that both can **NOT** be present on the Paris board at the same time. If Les Comités area has been placed on the Paris board, the law Extension authority of the Committees (**LC15**) must first be deactivated before the Salon of Mme Tallien can be placed there.

If the Salon of Mme Tallien has already been placed on the Paris board, then Leader card **Mme Tallien** must first be eliminated before the Les Comités area can be placed there.