

COLOFON

Spelontwerp:

Jason St. Just

Ontwikkeling:

Uwe Walentin

Spelgraphics:

Marc von Martial

Grafisch ontwerp van de spelregels:

Jules Kanou

Nederlandse vertaling:

Evie & Jason

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 onze spellen te raten op **BOARDGAMEGEEK.COM**

Sound of Drums GmbH
Klosterhofstr. 14
8598 Bottighofen - Switzerland

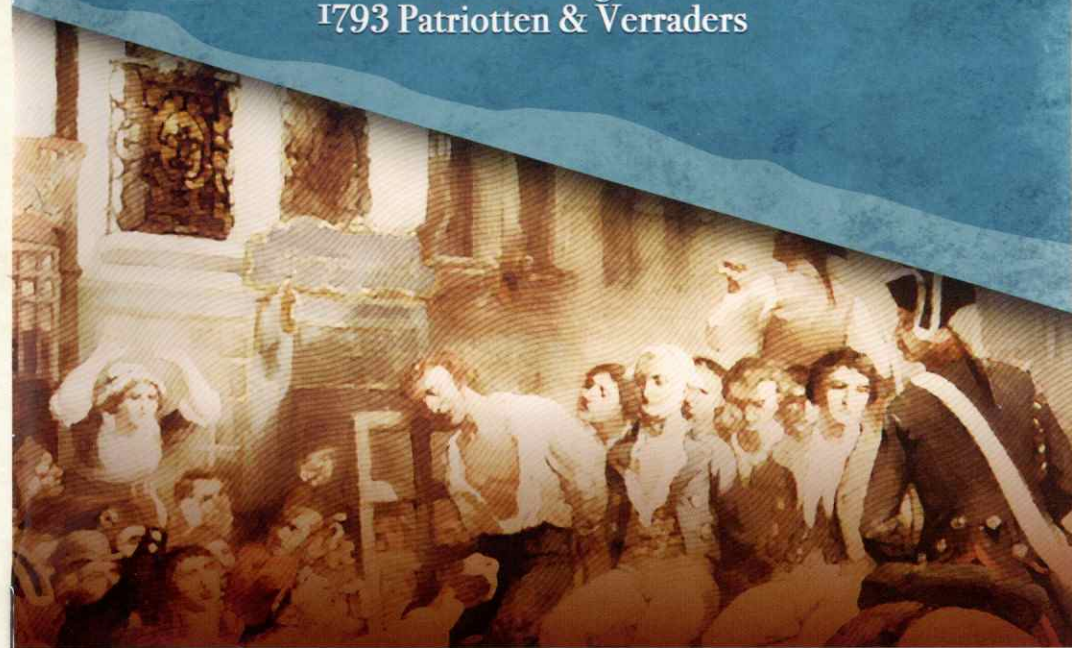
© 2024 - All Rights Reserved.



I795

De Thermidorianen

Een uitbreiding voor
I793 Patriotten & Verraders



**1 - 5 SPELER
SPELREGELS**



Frankrijk, augustus 1794. Na de 9de Thermidor slaakte iedereen weer een zucht van opluchting: de leiders van het almachtige Comité van algemeen welzijn, Robespierre, Saint-Just en hun trouwste bondgenoten waren ten val gebracht en naar de guillotine gestuurd. Zij die de staatsgreep hadden gepleegd – de Thermidorianen – hadden geen grootse plannen in het vooruitzicht, ze hadden niet verder nagedacht dan hun eigen vege lijf te redden. Met de opstandelingen in de Vendée zo goed als onderworpen, de Franse legers die de ene overwinning na de andere behalen in het buitenland en een goede oogst, kon de zogenaamde 'Terreur' nu toch wel worden afgebouwd?

Nu dat het zwaard van Damocles niet meer boven hun hoofden bengelt, grijpen de Conservatieven snel het initiatief: ze hopen de verwaarloosde jonge dauphin, nog steeds gevangen in de Temple, op de troon te installeren als Lodewijk XVII. De Radicalen daarentegen zijn er niet gerust in: zal democratie en brood nog steeds hoog op de prioriteitenlijst staan van deze nieuwe regering? De Thermidorianen die momenteel de macht hebben gegrepen willen geen monarchie en ook geen democratie...en wat ze zeker niet willen is dat hun beleid gedictieerd wordt door het grofgebekte gepeupel. Hopeloos gevangen tussen links en rechts zullen ze de vlijmscherpe lijn tussenin moeten bewandelen, net lang genoeg om een nieuwe grondwet tot stand te brengen om het zo allemaal over te kunnen laten aan de Directoire en Bonaparte...slagen ze er niet in, dan wacht hen de droge guillotine!



INHOUDSTAFEL

1. DOEL VAN HET SPEL.....	04
2. NIEUWE SPELONDERDELEN	05
3. DE SPELREGELS	05
4. OPSTELLING.....	06
5. SPELVERLOOP & NIEUWE REGELS.....	11
5.1 - Wet kaarten	12
5.2 - Coalitielegers.....	12
5.3 - Het Britse leger.....	13
5.4 - Prairial 1795	13
5.5 - Graaf de Puisaye	14
5.6 - Revolutionaire Generaals	14
6. NIEUWE KAARTEN & PION	15
6.1 - Nieuwe Actie kaarten	15
6.2 - Speciale Actie kaarten.....	16
6.3 - Nieuwe Wet kaarten	17
6.4 - Nieuwe pion.....	18
6.5 - Nieuwe Revolutionaire Leiders	19
7. 1 & 2 SPELER SPELREGELS.....	22
7.1 - Doel van het spel	22
7.2 - Verschillen met 1793: solo & 2 speler spelregels	23
7.3 - Wet kaarten.....	28
7.4 - Invloed van de NAF.....	29
7.5 - Prairial 1795	30

1. DOEL VAN HET SPEL

De spelers vertegenwoordigen één van de 5 politieke **facties** in het *Revolutionaire Frankrijk* in de zomer van 1794. Het doel van het spel is om de meeste **invloed**  te vergaren in de **Convention nationale**^{Pb} (politieke macht) en de **Caserne/Champ de Mars**^{Pb} (leger & Nationale garde) voor het einde van het spel.

Notitie: Het aantal **invloed**  in de **provincies**^{Fb} doet er niet toe in deze uitbreiding!

Het spel eindigt na 16 spelrondes (**Brumaire 1795**) (zie 4, p.05) als de **Directoire** de leiding over Frankrijk overneemt... **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**^{Fb}.

♦ De jonge **Lodewijk XVII** wordt **VOOR** de 11^{ste} spelronde (**Prairial 1795**) bevrijd uit zijn gevangenschap. Dit zal leiden tot een onmiddellijke overwinning voor de **Conservatieve**  speler **OF** een gedeeltelijke overwinning met de **Royalist**  speler in een 5-speler spel. **HOE?** De **Conservatieve**  speler, met of zonder de samenwerking van de **Royalist**  speler, heeft alle plaatsen in de **Prison du temple**^{Pb} gevuld en de **Baron de Batz** Leider kaart **AC37** is geactiveerd of wordt uitgespeeld.

♦ De **Sansculotte**  speler slaagt erin om de wet **Grondwet van 1793** **LC14** te activeren.

2. NIEUWE SPELONDERDELEN



1 - De **Salon de M^{me} Tallien** tegel



1 - **Muscadin** pion



1 - **Corruptie** schijf

3. DE SPELREGELS

Deze spelregels bevatten een aantal afkortingen en kleurcoderingen om spelnotities, voorbeelden en aandachtspunten te onderscheiden van de gewone tekst. **Bruin/rood/blauw vet** gedrukte woorden worden nauwkeurig omschreven in de woordenlijst van de **1793: Multi-speler spelregels** p.28, en de **1793: Solo & 2 speler spelregels** p.10.

Pb: *Parijsbord*

Fb: *Frankrijkbord*

AP: Actieve Speler(s) **zie** 1793: Solo & 2 speler spelregels p.10

NAF: Niet-Actieve Factie(s) **zie** 1793: Solo & 2 speler spelregels p.10

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 speelervaring met nadere uitleg en bekende quotes.

4. OPSTELLING

◆ De volgende facties krijgen een andere benaming:

◆ De **Feuillant**  speler speelt nu als de **Conservatieve** speler.

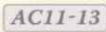
◆ De **Girondijn**  speler speelt nu als de **Gematigde Thermidoriaan** speler.

◆ De **Cordelier**  speler speelt nu als de **Ultra-Radicale Sansculotte** speler.

OPGELET: In een 3 speler spel, blijft de **Sansculotte**  factie op niet-actief. Die factie functioneert als 'het spel' (zie de spelregels voor de NAF p.25). Echter, wanneer **Leider** kaart **Gracchus Babeuf**  geactiveerd wordt, dan zal de **Jacobijn**  speler met BEIDE FACTIES mogen spelen.

◆ De volgende **Wet kaarten**  zijn reeds geactiveerd en worden op het wetspoor van het **Parijsbord** gelegd:

◆ **Levée en Masse**  (de **Champ de Mars**^{Pb} tegel wordt op het **Parijsbord** geplaatst).

◆ **Censuur**  (de **Drukpers**  kaarten worden uit de trekstapel gehaald en opzij gelegd).

◆ **Ontkerstening**  (de **Temple de la Raison**^{Pb} tegel wordt op het **Parijsbord** geplaatst).

◆ **Wet van het Maximum** .

◆ **De Marseillaise** .

◆ **Wet op Verdachten** .

◆ **Revolutionair Tribunaal** .

◆ In de **Conciergerie**^{Pb} worden de volgende **invloed**  geplaatst aan het begin van het spel:

1 x **Royalist** .

3 x **Conservatief**   .

4 x **Thermidoriaan**    .

3 x **Jacobijn**   .

2 x **Sansculottes**  .

◆ Op de volgende locaties van het **Parijsbord** worden de volgende **invloed**  geplaatst aan het begin van het spel:

◆ **Convention nationale**^{Pb}:

3 x **Thermidoriaan**   .

1 x **Jacobijn** .

1 x **Sansculotte** .

◆ De **Caserne**^{Pb}:

3 x **Jacobijn**   .

1 x **Thermidoriaan** .

1 x **Conservatief** .

◆ De **Faubourgs**^{Pb}:

1 x **Jacobijn** .

2 x **Sansculottes**  .

◆ De volgende **Generaals** (♂), **Coalitielegers** (♂♂...) en **invloed** (📦) worden aan het begin van het spel op het **Frankrijkbord** geplaatst:

- ◆ **Revolutionaire Generaal Jourdan** (♂) in **Bruxelles**: geactiveerd door de **Jacobijn** (♂) speler.
- ◆ **Revolutionaire Generaal Pichegru** (♂) in **Antwerpen**: geactiveerd door de **Thermidoriaan** (♂) speler.
- ◆ Het **Oostenrijkse** (♂) leger in **Cöln**^{Fb}.
- ◆ De **Britse** (♂) & **Nederlandse** (♂) leger in **Amsterdam**^{Fb}.
- ◆ Het **Pruisische** (♂) leger in **Coblenz**^{Fb}.
- ◆ Het leger van de **Emigrés** (♂) in **Mainz**^{Fb} (de **Prince de Condé** (AC17) ligt geactiveerd aan de kant van het bord!).
- ◆ Het leger van **Sardinië-Piedmont** (♂) in **Torino**^{Fb}.
- ◆ Het **Spaanse** (♂) leger in **Gerona**^{Fb}.
- ◆ Eén **Royalist invloed** (📦) in de **Loire & Bretagne provincie**^{Fb}.
- ◆ De **Muscadin** (♂) pion wordt op de **Faubourgs**^{Fb} geplaatst.
- ◆ Alle spelers beginnen het spel met **SLECHTS 5 invloed** (📦) in hun **voorraad**.

Notitie: De *Royalisten* zijn geëmigreerd, de *Conservatieven* zijn gevlucht of houden zich gedeisd, de *Gematigden* zitten in één van de vele gevangenissen, de *Jacobijnen* hebben na de val van Robespierre een groot deel van hun invloed verloren en de *Sansculotten* hebben geen leiders méér.

◆ **Actie kaarten** (AC) die uit de **trekstapel** worden gehaald en terug de doos in gaan (zij zullen in deze uitbreiding geen rol spelen):

- ◆ **De verborgen kluis van Lodewijk XVI** (AC09).
- ◆ Oostenrijkse **Naar Parijs!** (AC08) kaart met generaal **Prince Josias von Saxe-Coburg**.
- ◆ **Oost-Indische corruptieschandaal** (AC54/55).
- ◆ **Red de Dauphin!** (AC41).

◆ **Leider kaarten** (LEC) die uit de **trekstapel** worden gehaald en terug de doos in gaan (zij zullen in deze uitbreiding geen rol spelen) zijn **ALLE** kaarten behalve:

- ◆ **Revolutionaire Generaals Hoche** (AC26), **Bonaparte** (AC25) en **Dumas** (AC50).
- ◆ **Collot d'Herbois** (LEC03).
- ◆ **Joseph Fouché** (LEC07).
- ◆ **François de Charette** (AC38).
- ◆ **Graaf de Puisaye** (AC57).
- ◆ **Baron de Batz** (AC37).

◆ **Wet kaarten** (LC) die uit het spel worden gehaald:

- ◆ **Proces Louis Capet** (LC08).
- ◆ **Terechtstelling Marie-Antoinette** (LC19).

◆ De *Place de la Révolution*^{Pb} doet nu dienst als de beruchte *Droge guillotine*^{Pb} (strafkolonie Frans-Guyana).

◆ De **AC** en **LEC** worden grondig geschud en vormen samen de trekstapel. Elke speler trekt 4 kaarten van de trekstapel:

OPGELET: Als een speler in zijn beginnende hand een kaart trekt met het **onmiddelijk te spelen** symbool, dan legt hij deze meteen af op de **aflegstapel**. In de uitbreiding krijgt hij hier niets voor in de plaats...

◆ De *Thermidoriaan* speler beslist welke **geactiveerde Wet Kaart** **LC** hij wil voorstellen om te **deactiveren** in de eerste ronde. Hij legt deze uiterst links op het wetspoor.

◆ De spelronde schijf wordt op *Thermidor* geplaatst op het tijdspoor.

Het spel start meteen na de val van Robespierre, in *Thermidor 1794* **A**. De laatste ronde om de jonge *Lodewijk XVII* te redden is *Floréal 1795* **B**. Als de spelronde schijf het einde van het tijdspoor heeft bereikt in *Thermidor 1795* **C**, herstart het weer bij *Fructidor 1795* **D**. De laatste ronde wordt gespeeld in *Brumaire 1795* **E** wanneer de *Directoire* zich installeert om Frankrijk te leiden (16 rondes in totaal).



"In de Conventie heerst nu meer onenigheid dan ooit tevoren. Nu zijn we terug waar we waren in april 1793 en honderd keer erger wat de financiële situatie betreft. Teveel assignaten, teveel laksheid in de regering, teveel bemiddeling met de vijanden van de democratie, teveel wrok en geweld tegen voormalige patriotten, teveel ongenoegen..."

Nicolas Ruault, Parijse boekenverkoper, 1795.

5. SPELVERLOOP & NIEUWE REGELS

Buiten een nieuwe startopstelling, een paar nieuwe regels, **Wet kaarten** **LC** en speelonderdelen, speelt *1795: De Thermidorianen* niet anders dan het basisspel *1793: Patriotten & Verraders*. Aangezien dit een uitbreiding is, gaan we ervan uit dat je het basisspel al enkele keren gespeeld hebt en dat je dus vertrouwd bent met de spelmechanismen. Spelers hebben **invloed** die zij op beide borden kunnen plaatsen om **locaties** of **provincies** te beïnvloeden. Er kan tijdens het spel meer **invloed** verdiend worden, maar je kan er ook voorgoed verliezen als ze op de *Droge guillotine*^{Pb} terecht komt.

Een ronde in *1795: De Thermidorianen* bestaat uit het uitvoeren van één enkele **actie** door alle spelers:

TREK EEN KAART

RUIL EEN KAART

ACTIVEER EEN LEIDER

SPEEL EEN KAART VOOR DE ACTIE OF
VOOR INVLOED / VALUTA (, ,)

Eens per ronde, mogen spelers ook een **valuta** (, ,) uitspelen als ze die in hun **bezit** hebben.

Aan het einde van een ronde mag de speler met een **meerderheid** in de *Convention nationale*^{Pb} een nieuwe **Wet kaart** **LC** voorstellen om te **activeren** **OF NU OOK:** een wet op het wetspoor voorstellen die **gedeactiveerd** moet worden. Indien een **meerderheid** aan **stemmen** is gehaald in de volgende ronde, dan wordt de wet **geactiveerd** of **gedeactiveerd** aan het begin van de eerstvolgende ronde, met het veranderen van spelregels of zelfs het veranderen van het *Parijsbord* als gevolg! Vanaf het begin van het spel gaan de beurten in wijzerzin, beginnen

de met de speler die de meeste invloed heeft in de *Convention nationale*^{Pb}. Bij een een gelijke stand, is de meest radicale speler hiervan als eerste aan de beurt.

5.1 - WET KAARTEN

- Er kunnen tijdens het spel maximaal 5 Wet kaarten tegelijk geactiveerd zijn op het Wet spoor. Er kunnen geen nieuwe wetten worden aangenomen TOTDAT er hiervoor plaats is gemaakt op het *Parijsbord*!

OPGELET: In het 1793 basisspel was het de spelers in de *Convention nationale*^{Pb} niet toegelaten om wetten te deactiveren. In deze uitbreiding, kunnen spelers nu hun stem plaatsen om voorgestelde wetten te activeren of om geactiveerde wetten te deactiveren. Aan het begin van het spel zijn er reeds 7 geactiveerde wetten. Aangezien er in de 1795: De Thermidorianen maximum 5 wetten geactiveerd kunnen worden, zullen de spelers eerst 3 wetten moeten deactiveren vooraleer een nieuwe Wet kaart kan worden voorgesteld.

- Spelers met invloed in de *Convention nationale*^{Pb} kunnen nu ook een stem plaatsen om wetten te deactiveren.

Notitie: Historisch gezien wilden de Thermidorianen de strenge wetten die tijdens de 'Terreur' waren goedgekeurd, teniet doen en een meer gematigd beleid voeren. Hoewel ze niet van plan waren om de monarchie te herstellen, waren ze ook niet van plan om de populaire democratie in stand te houden.

5.2 - COALITIELEGERS

- Vanaf het moment dat het *Pruisische* leger uit *Coblentz*^{Fb} is verjaagd, dan worden alle *Pruisische Naar Parijs!* actie kaarten uit de trekstapel verwijderd en zal het *Pruisische*

leger inactief blijven voor het verdere verloop van het spel (en uiteindelijk vrede sluiten met de Franse Republiek).

- Vanaf het moment dat het *Spaanse* leger uit *Gerona*^{Fb} is verjaagd dan wordt de *Spaanse Naar Parijs!* actie kaart uit het spel verwijderd en zal het *Spaanse* leger inactief blijven voor het verdere verloop van het spel (en uiteindelijk vrede sluiten met de Franse Republiek).
- Vanaf het moment dat de *Nederlandse* & *Britse* legers uit *Amsterdam*^{Fb} zijn verjaagd, dan wordt de *Nederlandse Naar Parijs!* actie kaart uit het spel verwijderd en zal de *Nederlandse Republiek* vrede sluiten met de Franse Republiek. Het *Britse* leger zal terugtrekken naar Hannover om nu over zee aan te vallen via de provincies zie 5.3, p.13.

5.3 - HET BRITSE LEGER

- Als een *Britse Naar Parijs!* kaart getrokken wordt, dan is iedere provincie grenzend aan het Atlantische kust (*Bretagne*^{Fb}, *Loire*^{Fb}, *Vendée*^{Fb}, *Gironde*^{Fb} en *OOK Normandie*^{Fb}) met een *Royalist* invloed een potentiële landingsplaats voor het *Britse* leger! Indien meerdere provincies een *Royalist* invloed hebben, dan beslist de *Royalist* OF *Conservatieve* speler waar het *Britse* leger geplaatst zal worden.
- Nadat ze getrokken werd en de effecten al dan niet uitgevoerd, eindigt de *Britse Naar Parijs!* kaart onmiddellijk terug in de trekstapel! Deze wordt vervolgens opnieuw geschud.

5.4 - PRAIRIAL 1795

- Vanaf *Prairial 1795* zal de *Royalistische* leider *Baron de Batz*, indien geactiveerd, iedere beurt één invloed van zijn

voorraad mogen plaatsen op een vrije plaats naar keuze op het **Parijs-bord**. Met het overlijden van de jonge Lodewijk XVII, heeft de Comte de Provence zich nu uitgeroepen tot Lodewijk XVIII en is hij wanhopig op zoek naar steun om zichzelf op de Franse troon te installeren.

5.5 - GRAAF DE PUISAYE

- Als de **Royalistische leider** de **Graaf de Puisaye** **AC57** geactiveerd is, dan zal het leger van de **Emigrés** **P**, indien het zich nog in **Mainz**^{Fb} bevindt, Frankrijk binnenvallen via de provincie **Bretagne**.

5.6 - REVOLUTIONAIRE GENERAALS

- Wanneer **Revolutionaire Generaals** **B** een nieuw gebied buiten de Franse grenzen bezetten, dan ontvangt hun **factie** een **Gouden munt** **G**, en **NIET** de schatkist van de **Convention nationale**^{Pb}. Deze kunnen nu ook door de spelers worden uitgespeeld om **onmiddellijk te spelen** **D** kaarten te **neutraliseren**.
- Wanneer **Revolutionaire Generaals** **B** in de gebieden een overwinning behalen (offensief **EN** defensief) dan ontvangen ze slechts één **invloed** **I** van hun **buidel**. Deze dienen zij dan op de **Caserne/Champ de Mars**^{Pb} te plaatsen en **NIET** meer op de **Faubourgs**^{Pb}...
- Generaal Pichegru** **AC28**, indien geactiveerd, fungeert nu als een **locatie** met 3 plaatsen. Hij kan **beïnvloed** **I** worden door **ALLE** spelers. Pas wanneer **ALLE** plaatsen op zijn **Leider kaart** gevuld zijn door één **factie**, zal hij vanaf de volgende ronde bij die **factie** aansluiten... Als hij **beïnvloed** **P** wordt door de **Royalist** **R** / **Conservatieve** **G** speler, dan kan hij **Revolutionaire Generaals** aanvallen.

6. NIEUWE KAARTEN & PION

6.1 - NIEUWE ACTIE KAARTEN

Naar Parijs! - x2 kaarten **AC58/59**



Aartshertog Karel van Oostenrijk was de derde zoon van Keizer Leopold II en één van de meest bekwame bevelhebbers van de Franse revolutionaire oorlogen. Reeds in 1792, vanaf de prille leeftijd van 21 jaar, bekleedde hij hoge militaire functies in de legerleiding om in 1796 opperbevelhebber van het Oostenrijkse leger te worden.

*Aartshertog Karel beweegt vanuit **Cöln** naar de provincie **Fb Alsace**!*

Le Bal des Victimes - x2 cards **AC60/61**



De Bals des Victimes waren mysterieuze dansfeesten die na Thermidor georganiseerd werden door de rijke bourgeoisie en teruggekeerde emigrés. Ze werden georganiseerd ter nagedachtenis van de mensen die onder de guillotine waren terechtgekomen en dienden tegelijk om de trauma's van de afgelopen jaren te verwerken. Alleen mensen die familie onder de guillotine verloren hadden, werden uitgenodigd.

*Deze kaart doet dienst als een **MINI Palais-Egalité**^{Pb}. Wanneer uitgespeeld, stelt het de speler in staat om een kaart te **ruilen** met een tegenspeler naar keuze.*

6.2 - SPECIALE ACTIE KAARTEN

Vastgevroren Nederlandse vloot AC62



Als deze kaart gespeeld wordt in *Frimaire, Nivose* of *Pluviose* en er staat een *Revolutionaire Generaal* op *Amsterdam*, dan zal deze *Revolutionaire Generaal* erin slagen om de Nederlandse vloot die vastzit in Den Helder, tot overgave te dwingen.

De *Revolutionaire Generaal* verplaatst een extra invloed vanuit zijn buidel naar de *Caserne/Champ de Mars* en deze keer ontvangt de schatkist van de *Convention nationale* een *Gouden munt*. In eender welke andere ronde tijdens het spel kan deze kaart alleen gespeeld worden voor invloed of valuta.

De Witte Terreur AC63



Als deze kaart gespeeld wordt voor de actie wanneer de *Royalist* of *Conservatieve* spelers een meerderheid hebben in de *Convention nationale*, dan zal de zogenaamde Witte Terreur worden ontketend. Alle *Jacobijn* invloed en *Sansculotte* invloed op het *Frankrijkbord* zullen onmiddellijk vervangen worden door *Royalist* invloed en/of *Conservatieve* invloed.

De vervangen invloed wordt uit het spel verwijderd! Bovendien zullen de *Jacobijn* en *Sansculotte* spelers voor de volgende twee spelronden geen invloed meer mogen plaatsen op het *Frankrijkbord*.

In een 5-speler spel is het toegelaten dat de *Royalist* en *Conservatieve* speler onderling bespreken welke provincies op het *Frankrijkbord* door hun invloed zullen worden vervangen wanneer deze kaart wordt uitgepeeld.

6.3 - NIEUWE WET KAARTEN

Staat van Beleg LC22



Als deze wet wordt aangenomen, dan verliezen **ALLE** facties met invloed in de *Convention nationale* één invloed van hun voorraad naar hun buidel aan het begin van elke spelronde.

ALLE invloed in de *Caserne/Champ de Mars* behoort nu automatisch toe aan de factie met een meerderheid in de *Convention nationale*. Een gelijke stand neutraliseert dit effect.

Persvrijheid LC23



Als deze wet wordt aangenomen, dan worden 3 extra *Drukpersen* aan het spel toegevoegd. Ze kunnen nu door **ALLE** facties worden gespeeld!

De *Drukpersen* kunnen nu ook worden gespeeld om invloed **TOE TE VOEGEN** of om invloed te **VERWIJDEREN** van eender welk bord (*Parijs/Frankrijkbord*) of locatie (*General Pichegru*).

Marat naar de Panthéon LC24



♦ Als deze wet wordt **aangenomen**, dan mag de **Sansculotte** speler iedere ronde één invloed plaatsen op **EENDER** welke vrije plaats (locatie) op het **Parijsbord** zolang de speler invloed heeft in zijn voorraad.

♦ De tegenspelers die als voorstander een stem hebben geplaatst, mogen éénmalig 2 **Royalist** of **Conservatieve** invloed op het **Parijsbord** verwisselen met die uit hun eigen voorraad.

6.4 - NIEUWE PION



De Muscadin pion:

- ♦ De **Muscadin** pion beweegt van locatie tot locatie op het **Parijsbord** als **allereerste** aan het begin van iedere spelronde. De **Jacobijn** of **Sansculotte** speler kan niets veranderen of verwisselen in een locatie waar de **Muscadin** pion staat.
- ♦ De **Muscadin** pion verschaft de **Conservatieve** of **Thermidoriaan** factie 3 invloed als ze op de **Convention nationale** staat tijdens een **Coup d'État**. Dit effect wordt geneutraliseerd indien beide facties tegenstanders zijn van elkaar.
- ♦ De **Muscadin** pion wordt uit het spel verwijderd wanneer ze zich aan de verliezende zijde bevindt na een **Coup d'État** of **Burgeroorlog**!

"Ik heb geleefd"

De Abbé de Sieyès toen er hem gevraagd werd wat hij gedaan had tijdens de 'Terreur'.

6.5 - NIEUWE REVOLUTIONNAIRE LEIDERS

Jean Lambert Tallien LEC18



Kan alleen geactiveerd worden door de **Conservatieve** & **Thermidoriaan** spelers.

Voorkomt een **Jacobijn** of **Sansculotte** meerderheid in de **Convention nationale**. Overtoollige **Jacobijn** en **Sansculotte** invloed in de **Convention nationale** wordt verplaatst naar de betreffende spelers voorraad.

M^{me} Tallien (Notre Dame de Thermidor) LEC19



Kan alleen geactiveerd worden door de **Conservatieve**, **Thermidoriaan** & **Jacobijn** spelers.

Als **M^{me} Tallien** geactiveerd wordt, dan wordt de **Salon de M^{me} Tallien**-tegelt op het **Parijsbord** geplaatst. Ieder invloed van een tegenspeler op die locatie biedt die speler een extra kokarde op hun actie kaart. Iedere extra kokarde die vervolgens gebruikt wordt voor invloed of valuta, biedt de eigenaar van **M^{me} Tallien** één invloed van zijn voorraad naar de **Convention nationale**. Indien de locatie reeds gevuld is, dan mag de eigenaar van **M^{me} Tallien** de invloed van een tegenspeler daar verwisselen met zijn eigen invloed. **M^{me} Tallien** kan niet gearresteerd AC18/19 of vermoord AC20-21 worden. Leider kaart **Jean Lambert Tallien** LEC00 is ondergeschikt aan **M^{me} Tallien**!

1795: The Thermidorien 1 - 5 speler spelregels

Fréron LEC20



Kan alleen **geactiveerd** worden door de **Conservatieve** en **Thermidoriaan** speler.

De speler die **Fréron** activeert krijgt controle over de **Muscadin** pion. In zijn beurt zal de speler de **Muscadin** pion mogen verplaatsen naar één van de 4 aangeduide locaties (1, 2, 3, 4) naar keuze. **Fréron** mag ook één **Jacobijn** OF **Sansculotte** invloed verwijderen van de locatie waar de **Muscadin** pion staat. De verwijderde invloed wordt verplaatst naar de **Droge guillotine**!

Paul Barras LEC21



Kan **geactiveerd** worden door **ALLE** spelers.

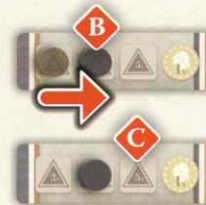
Barras voorkomt dat je invloed op het **Parijs-bord** verwijderd wordt doormiddel van **Leider** kaarten **LEC** EN **Wet** kaarten **LC**! **Barras** kan worden omgekocht om eender welke **factie** te steunen. Ieder keer dat hij wordt omgekocht, gaat zijn prijs omhoog:

- ◆ 2 **Assignaten**
- ◆ 3 **Assignaten**
- ◆ 5 **Assignaten**
- ◆ 1 **Gouden munt**

De corruptie schijf wordt gebruikt om aan te duiden hoeveel **valuta** er betaald moet worden om **Paul Barras** te 'kopen'. De schijf wordt op de kaart geplaatst vanaf het moment dat hij voor



1795: The Thermidorien 1 - 5 speler spelregels



de eerste keer gekocht wordt **A**, waarbij het 2x **Assignaten** symbool bedekt wordt. Ieder keer dat hij wordt omgekocht, wordt de schijf naar rechts verplaatst om de volgende symbool te bedekken **B**. De kosten rechts naast de schijf zal aangeven hoeveel **valuta** er nodig is om de **Revolutionaire Leider** te kopen (in dit geval 5x).

Lazare Carnot LEC22



Kan alleen **geactiveerd** worden door de **Thermidoriaan** en **Jacobijn** speler.

Lazare Carnot kan iedere beurt **EENDER** welke geactiveerde **Revolutionaire Generaal** verplaatsen, zelfs indien deze niet tot zijn eigen **factie** toebehoort. Als de wet **Staat van Beleg** geactiveerd is, dan kan de eigenaar van **Carnot** in zijn beurt, indien er zich een **Revolutionaire Generaal** in de provincie **Parijs** bevindt, **ALLE** invloed van de **Faubourgs** verwijderen. Deze verwijderde invloed wordt verplaatst naar de **Droge guillotine**!

Gracchus Babeuf LEC23



Kan alleen **geactiveerd** worden door de **Jacobijn** en **Sansculotte** speler.

Als **Babeuf** geactiveerd wordt, dan vormen de **Jacobijn** en **Sansculotte** spelers meteen een **bondgenootschap**. Hierdoor kunnen beide spelers elkaars invloed, leiders en valuta gebruiken en mogen ze onderling kaarten ruilen!

7.1 & 2 SPELER SPELREGELS

De uitbreiding **1795: De Thermidorianen** kan natuurlijk ook solitair en met 2 spelers gespeeld worden.

In het 2-speler spel, zal één speler kiezen om de **Conservatieve**  **OF Jacobijn**  factie te spelen. De **Thermidoriaan**  factie doet altijd mee.

In een solitair spel, zal de speler automatisch de **Thermidoriaan**  factie spelen en proberen te verhinderen dat de **Sansculotte**  factie en **Royalist**  factie aan de macht komen.

Op een paar uitzonderingen na, zijn de **1795: 1 & 2 speler spelregels** niet heel verschillend van de **1793: Solo & 2 speler spelregels**. Aangezien dit een uitbreiding is, gaan we ervan uit dat je het basisspel al enkele keren hebt gespeeld en dat je dus vertrouwd bent met de spelmechanismen.

7.1 -DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om de meeste **invloed**  te vergaren in de **Convention nationale**^{Pb} (politieke macht) en de **Caserne/Champ de Mars**^{Pb} (leger & Nationale garde) tegen de tijd dat het spel eindigt na de 16de spelronde (**Brumaire 1795**)... **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 **Parijs**^{Fb}.

♦ De jonge **Lodewijk XVII** wordt **VOOR** de 11^{de} spelronde (**Prairial 1795**) bevrijd uit zijn gevangenschap. Dit zal leiden tot een onmiddellijke overwinning voor de **Conservatieve**  speler/NAF. **HOE?** De **Conservatieve**  speler/NAF, met of zonder **Royalist**  invloed, is erin geslaagd om de **Prison du temple**^{Pb} te vullen en de **Conservatieve**  speler/NAF slaagt erin om de **Baron de Batz** Leider kaart **AC37** uit te spelen of te activeren.

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

7.2 - VERSCHILLEN MET DE 1793: SOLO & 2 SPELER SPELREGELS

♦ **De Royalisten**  :

Na de val van Robespierre durfden de Royalisten voorzichtig terug uit de schaduwen tevoorschijn te komen.

De **Royalist**  factie maakt altijd deel uit van het spel. Zijn **invloed**  wordt gebruikt, maar hij kan niet worden **beïnvloed**. Het **Royalist**  factie spelersbord blijft daarom in de doos. **Royalist**  invloed  die op de borden geplaatst moet worden, komen altijd uit de **buidel**. Het gevolg van de aanwezigheid van de **Royalist**  factie in het spel is dat de **locaties** sneller gevuld zullen worden... waardoor de politieke uitdaging voor de **actieve speler(s)** groter wordt.

♦ **Muscadin pion:**

De **Muscadin** pion  beweegt van **locatie** naar **locatie** als eerste aan het begin van een ronde. Hij start op **locatie**  (de **Faubourgs**) en, na drie ronden, eindigt op  (de **Notre-Dame**). In de volgende ronde start hij dan weer bij **locatie**  ...

In de **1 & 2 speler spelregels** kan de 'vaste' beweging van de **Muscadin** pion  geblokkeerd worden indien de AS hiervoor een **valuta** (, , ) speelt. Wanneer dit gebeurt, dan blijft de **Muscadin** pion  gewoon op zijn huidige **locatie** staan aan het begin van de volgende ronde om in de daaropvolgende rondes verder te bewegen, maar nu in de **TEGENOVERGESTELDE** richting. De **Muscadin** pion  zal in die richting blijven bewegen tot er hiervoor nog een **valuta** (, , ) wordt gespeeld **OF** tot **Leider kaart Fréron** **LEC20** door een AS geactiveerd wordt.

Voorbeeld: De **Muscadin** pion  staat momenteel op locatie  **Palais-Egalité**. Volgens de regels, zal hij aan het begin van de volgende ronde verplaatst worden naar locatie  **Convention nationale**^{Pb}                                               

◆ Speciale kaarten:

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 ieder volgende beurt kunnen profiteren van de **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:

◆ **Collot d'Herbois** **LEC03**: zal uiteraard eerst de **invloed** van de **Royalist** en dan die van de **Conservatieve** factie uit de **Prison du Temple**^{Pb} verwijderen, indien er daar **invloed** is om te verwijderen. Indien dit niet het geval is, dan zal **Collot** ze verwijderen uit de **Convention nationale**^{Pb} en tenslotte uit de **Notre-Dame**^{Pb}! Hou er rekening mee dat hij **GEEN invloed** uit de **Convention nationale**^{Pb} of **Notre-Dame**^{Pb} zal kunnen verwijderen **ALS** de **Muscadin** pion er staat. **Collot d'Herbois** vertegenwoordigt immers de **Jacobijn** / **Sansculotte** factie. Indien **Collot d'Herbois** in geen van de drie locaties **invloed** van één van beide **facties** kan verwijderen, dan wordt er in die beurt **GEEN invloed** verwijderd.

◆ **M^{me} Tallien** **LEC19**: Wanneer een NAF **invloed** moet plaatsen in de **Palais-Egalité**^{Pb} en als die locatie gevuld is, dan wordt er **invloed** geplaatst in de **Salon de M^{me} Tallien**!

◆ **Fréron** **LEC20**: als hij **geactiveerd** is door een NAF, dan blijft de beweging van de **Muscadin** pion ongewijzigd. Het enige verschil is dat de **Muscadin** nu ook een **Sansculotte** of (indien er geen **Sansculotte** **invloed** aanwezig is) een **Jacobijn** **invloed** zal verwijderen van de locatie waar hij momenteel staat.

◆ **Paul Barras** **LEC21**: hij doet dienst als een tijdelijke **Leider kaart** **LEC** indien hij **geactiveerd** is door een NAF. Na iedere ronde wordt zijn kaart een kwartslag gedraaid. Indien hij niet door een AS 'gekocht' werd na de 4^{de} ronde, dan wordt **Barras** simpelweg weer 'te koop' aangeboden. Hij wordt dan open aan de kant van het bord gelegd met een verhoogde prijs zoals aangeduid door de corruptie schijf.

◆ **Baron de Batz** **AC37** **vanaf Prairial 1795**: indien **geactiveerd** door de **Conservatieve** speler of indien hij omgedraaid wordt door **EENDER** welke NAF, dan zal de **Baron de Batz** automatisch **geactiveerd** worden. De **Lodewijk XVI** zal hierdoor op het **Parijsbord** worden geplaatst op de locatie rechts van waar de **Muscadin** pion op dat moment staat. De **Baron de Batz** volgt de locaties zoals de **Muscadin** pion dat ook doet, maar dan altijd in wijzerzin. Iedere beurt zal de **Baron de Batz** op de locatie waar hij staat, één **Royalist** **invloed** plaatsen. Indien er op die locatie geen vrij plaats meer beschikbaar is, dan zal de **Baron de Batz** daar niet kunnen **beïnvloeden**.

◆ **Graaf de Puisaye** **AC57**: Indien hij **geactiveerd** wordt door een NAF, dan zal het leger van de **Emigrés**, indien het zich nog in het gebied **Mainz**^{Fb} bevindt, Frankrijk binnentrekken via de provincie **Bretagne**^{Fb}.

De ketting van de koningin **AC36** en **Buitenlands goud** **AC24** kaart- en hebben ook een dubbele functie indien ze door een NAF worden omgedraaid: 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):

◆ **Conservatieve**: **Baron de Batz** **AC37** of **Fr. de Charette** **AC38**.

◆ **Jacobijn**: **Lazare Carnot** **LC22** of **Gracchus Babeuf** **LC23**.

◆ **Sansculotte** (🗳️): *Gracchus Babeuf* (LC23) of *Collot d'Herbois* (LEC03).

7.3 - DE WET KAARTEN

Alleen de **Wet kaart** *Marat naar de Panthéon* (LC03) heeft wat extra uitleg nodig:

Als deze wet wordt **aangenomen**, dan zal deze de spelers niet alleen de mogelijkheid geven om de **Royalist** (🍀) en **Conservatieve** (🗳️) invloed (🟡/🟠) op het **Parijsbord** te verwisselen met die uit hun eigen voorraad, deze zal de **niet-actieve Sansculotte** (🗳️) factie ook de mogelijkheid bieden om elke beurt één **invloed** (🟡) toe te voegen aan een **VRIJE** plaats op het **Parijsbord**.

De **niet-actieve Sansculotte** (🗳️) factie zal altijd eerst een **invloed** (🟡) plaatsen op een vrije plaats op **locatie** (1) (**Faubourgs**), maar indien gevuld, dan zal hij een **invloed** (🟡) plaatsen op **locatie** (2) (**Palais-Egalité**) enz...**ZELFS** indien de **Muscadin** pion (♟️) er op dat moment aanwezig is!

DE MUSCADIN

Deze excentrieke, zeer deftig geklede jongeren uit de middenklasse verschenen in het straatbeeld na de val van Robespierre. Ze hadden een rekening te vereffenen met de grove radicale republikeinen en Sansculotten van de jaren 1794-1795. Ook wel bekend als de 'Jeunesse dorée' vormden ze zich in bendes waarbij ze hun slachtoffers op straat met hun stokken ineensloegen. Onder leiding van Fréron werden ze een soort van burgerwacht. Ze speelden een cruciale rol tijdens de zogenaamde 'Witte Terreur'...

7.4 - INVLOED VAN DE NAF

Indien het **factie symbool** van de NAF en de voorgestelde **Wet kaart** (LC) overeenkomen, dan zal de NAF altijd stemmen als **voorzitter** van de **Wet kaart**. In alle andere gevallen zullen de NAF in hun beurt **stemmen** zoals de huidige **meerderheid** van de **stemmen**. Indien er op dat moment een gelijkspel is, zullen ze de volgende algemene regels volgen:

- ◆ Wanneer er **gestemd** moet worden **EN** tijdens een **Burgeroorlog** zullen de **Royalist** (🍀) en **Conservatieve** (🗳️) facties elkaar **ALTIJD** steunen, net zoals de **Jacobijn** (🗳️) en **Sansculottes** (🗳️) elkaar **ALTIJD** zullen steunen. De **Thermidoriaan** (🗳️) doet dienst als beslissende **stem** bij een eventuele gelijke stand.
- ◆ Dezelfde regels zoals hierboven zijn van toepassing tijdens een **Coup d'État INDIEN** de NAF invloed hebben in de **Convention nationale**^{Pb}! In alle andere gevallen, blijven ze neutraal en kiezen ze **geen** kant.
- ◆ Als er **invloed** (🟡) verwijderd moet worden van het **Parijsbord** door toedoen van **Wet kaarten** (LC), dan zullen de **Royalist** (🍀) / **Conservatieve** (🗳️) facties eerst **Jacobijn** (🗳️) / **Sansculotte** (🗳️) invloed (🟡/🟠) verwijderen uit de **Faubourgs**^{Pb}, gevolgd door de **Convention nationale**^{Pb}. De **Jacobijn** (🗳️) / **Sansculotte** (🗳️) facties zullen eerst **Royalist** (🍀) / **Conservatieve** (🗳️) invloed (🟡/🟠) verwijderen van de **Prison du Temple**^{Pb}, gevolgd door de **Convention nationale**^{Pb}.

"Het is onmogelijk om onschuldig te regeren: de waanzin hiervan is vanzelfsprekend. Iedere koning is een rebel en een usurpator, daarom moet de koning sterven."

Saint Just, november 1792.

7.5 - PRAIRIAL 1795

Prairial 1795 is een belangrijke datum tijdens de Franse revolutie: nu dat de jonge Lodewijk XVII gestorven is door verwaarlozing in de Prison du Temple, spaart de volgende in de rij voor de Franse troonopvolging, de Graaf van Provence, kosten noch moeite om deze snel te beklimmen!

Na de dood van **Lodewijk XVII**, aan het begin van iedere ronde en **NA** de verplaatsing van de **Muscadin** pion , wordt er één **Royalist**  invloed  geplaatst op het **Parijsbord** in deze volgorde:

- ① **Notre-Dame.**
- ② **Convention nationale.**
- ③ **Palais-Egalité.**
- ④ **Faubourgs.**

Als een **locatie** reeds gevuld is, dan zal de eerstvolgende **locatie** automatisch een **Royalist**  invloed  krijgen.



HET METRIEK STELSEL

Vóór de 19e eeuw stamden de benamingen en relaties van meeteenheden nog af van de Romeinse tijd en doorheen de eeuwen waren er nog veel aan toegevoegd. Ze waren simpelweg gebaseerd op wat men toen ter beschikking had: lichaamsdelen of voorwerpen. Ze verschilden ook van streek tot streek hetgeen tot veel misbruik en eindeloze discussies leidde tussen handelaars onderling en burgers en belastinginners. De revolutie bood de ideale kans om aan dit chaotische toestand eindelijk komaf te maken. De Revolutionaire regeringen gaven daarom aan de natuurkundigen van de Academie van Wetenschappen de opdracht om een uniforme maatstaf van eenheden te ontwikkelen om afstand, inhoud, gewicht en zelfs tijd te meten. Deze systeem zou volgens de filosoof de Markies de Condorcet gebruikt moeten worden "door alle mensen, voor altijd". In april 1795 werd de metriek stelsel officieel voorgesteld in de Franse wet waarin de decimale eenheden gedefinieerd werden die we vandaag nog steeds gebruiken: meter, are, liter, gram...

"Nooit is er iets grootser door de wereld voortgebracht dan door de moed en vastberadenheid van één persoon die erin slaagt de vooroordelen van de massa te trotseren."

Gracchus Babeuf, 1796.

