

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PARIS 1919

A VOUS DE GAGNER LA PAIX !

**Attentat contre
Clemenceau !**

Un anarchiste français,
Emile Cottin, blesse le président
du Conseil d'une balle dans
l'épaule : « Je voulais tuer
Clemenceau car il nous empêchait
d'être libres »

**Indépendance de la
Tchécoslovaquie !**

Un gouvernement insurrectionnel
nationaliste proclame la
« République Tchécoslovaque »

**Fiume occupée
par une armée
de volontaires italiens !**

Ils craignent que...



Les troupes allemandes
s'opposent aux bolcheviques.

**Guerre
russo-polonaise !**

La Pologne nouvellement créée
suite au démantèlement de la
Russie, doit se défendre contre
le nouveau pouvoir bolchevique
qui veut propager
la "révolution mondiale".

**Plébiscite
en Haute-Silésie !**

Les autorités locales organisent
un plébiscite : 60% des votants
choisissent de rester Allemands.

**Insurrection polonaise
en Haute-Silésie !**

Les révoltés s'opposent aux
Allemands pour éviter la
partition du territoire.

**Proclamation de l'État
des Sloènes, Croates
et Serbes !**

Plusieurs insurrections
populaires et militaires dans
diverses parties des Balkans
mènent à la constitution d'un
État indépendant.

**Invasion roumaine en
Transylvanie !**

Le but est de contraindre
les soviétiques révolutionnaires
en Hongrie.

Règles du jeu



CONTEXTE HISTORIQUE - BUT DU JEU - AVANT DE JOUER	3
MATÉRIEL	4
LE PLATEAU	5
PRÉPARATION DU JEU	6
FEUILLE DE SÉANCE	8
DÉROULEMENT DU JEU	10
SÉANCE PLÉNIÈRE	11
FIN DE LA PARTIE	13
VARIANTES	14
QUELQUES CONSEILS DES AUTEURS	14
LES AUTEURS	16



MM. Lloyd George, Vittorio Orlando, Georges Clemenceau et Woodrow Wilson.
 Respectivement premier ministre britannique / président du Conseil italien /
 président du Conseil et ministre de la Guerre français / président des États-Unis.

PARIS 1919

à vous de gagner la paix !

PARIS 1919 est un jeu de diplomatie qui vous plongera au cœur de l'un des événements majeurs de l'histoire moderne : vous participerez aux négociations du Traité de Versailles de 1919 qui scella le sort de l'Europe - voire du monde - et, avec quelques traités complémentaires, mit un terme à la Première Guerre Mondiale.

CONTEXTE HISTORIQUE

Nous sommes au début de l'année 1919.

La Première Guerre Mondiale s'achève et les représentants des principaux pays du monde se réunissent à Paris, pour négocier la paix.

Leur mission officielle : parvenir à un traité propice à l'établissement d'une paix équitable et durable...

Mais attention ! Chaque pays a des objectifs nationaux bien particuliers qu'il ne veut pas abandonner – et qui sont, bien souvent, contradictoires avec ceux des autres États, anciens ennemis... ou même alliés !

Comment parviendront-ils à construire la paix de demain, tout en préservant leurs intérêts nationaux ?

Endossez la responsabilité des négociations pour le compte de votre Nation : parviendrez-vous à sauver la paix mondiale et à atteindre vos objectifs nationaux ?

BUT DU JEU

En début de partie, chaque joueur - ou groupe de joueurs - pioche 3 objectifs rapportant chacun de 5 à 11 points. À la fin du 4^{ème} tour la partie s'arrête.

Chacun compte ses points d'objectifs et de richesse.

Celui qui aura alors le plus de points, gagnera la partie.

AVANT DE JOUER

Pour vous imprégner de votre rôle et mieux interpréter votre personnage lisez attentivement votre fiche pays lorsqu'elle vous sera attribuée.

De même lisez une fois au moins le livret historique que vous trouverez dans la boîte du jeu. Il contient de précieuses informations pour comprendre le contexte dans lequel vous plonge le jeu **PARIS 1919**.

MATÉRIEL

Le jeu comprend pour chaque pays (donc x10) :

- 1 1 fiche pays présentant l'histoire récente et les considérations techniques ou stratégiques liées au pays ainsi que ses 24 objectifs.
- 2 2 jetons vote : oui et non,
- 3 1 jeton "colère",
- 4 des drapeaux (14 Allemands et Serbes ; 12 Italiens et Polonais ; 10 Français et Roumains ; 8 Autrichiens et Hongrois ; 6 Britanniques et États-Uniens).

Et :

- 2 livrets : les règles du jeu et les informations historiques,
- 2 aides de jeu avec la carte de l'Europe et les descriptions des territoires,
- 10 jetons de tirage numérotés,
- 28 tuiles Événement,
- 100 lingots : 1 et 5 M\$or,
- 1 plateau "l'Europe au début de l'année 1919".



LE PLATEAU

Le plateau représente l'Europe, dans ses frontières d'août 1914, incluant les 36 territoires disputés par les joueurs.

Les 10 pays qui participent aux négociations sont 1 l'Allemagne, 2 l'Autriche, 3 les États-Unis (qui ne figurent pas sur la carte), 4 la France, 5 la Grande-Bretagne, 6 la Hongrie, 7 l'Italie, 8 la Pologne, 9 la Roumanie et 10 la Serbie.

Précision : les pays "vaincus" en 1918 sont l'Allemagne, l'Autriche et la Hongrie, les les 7 autres sont les pays "vainqueurs".

Les 36 territoires portent chacun un nom - par exemple : "Alsace-Lorraine", "Bavière". La plupart sont d'une couleur plus claire que celle du pays auquel ils appartenaient avant la guerre.

À noter : les territoires en jaune ou orangé (Galicie, Slovaquie, Bosnie...) appartenaient avant-guerre à l'Autriche-Hongrie, pays disparu en novembre 1918.

Sur l'aide de jeu, chaque territoire est évalué par 3 critères : sa population globale, son Potentiel Industriel et ses langues.

- Sa population est représentée ainsi  et exprimée en million d'habitants.
- Le Potentiel Industriel - de 1 à 20 - représente la richesse d'un territoire en terme de constructions, d'équipements et d'infrastructures, ainsi que le potentiel d'exportation et d'importation (mines de charbon, de fer, machines, trains, bateaux, manufactures, fabrication d'outils à base de métal, pierre, goudron, sables...).

Les langues sont identifiées par groupe linguistique, associé à un chiffre qui exprime les millions de locuteurs :

- S slaves (croate, polonais, russe, serbe, tchèque, ukrainien...),
- R romanes (français, italien, roumain...),
- G germaniques (allemand, anglais, alsacien...),
- H hongrois,
- B baltes,
- A albanais.

Toutes ces données sont représentées comme suit sur l'aide de jeu :

ALSACE LORRAINE	
 2	8
G 1.5	R 0.5



PRÉPARATION DU JEU

Munissez vous d'un crayon pour chaque joueur si possible et d'une montre ou de toute chose pouvant faire office de chronomètre, faites aussi une copie par joueur de la "feuille de séance", plus une pour la feuille de séance générale.

- Placez le plateau au centre de la table.
- Mélangez les tuiles événement et posez-les, face cachée, à proximité.
- Choix des Pays :

Les pays sont répartis en 3 groupes en fonction de leur importance stratégique (voir tableau ci-dessous). Suivant le nombre de joueurs, certains pays ne seront pas représentés : ils sont de fait exclus des négociations.

Groupe 1	Allemagne ①, France ②, Italie ③, Serbie ④
Groupe 2	Grande-Bretagne ⑤, Hongrie ⑥, Pologne ⑦
Groupe 3	Autriche ⑧, États-Unis ⑨, Roumanie ⑩

Les pays en rouge sont les vaincus, les autres sont les vainqueurs.

À 4 joueurs n'utilisez que le Groupe 1 ; de 5 à 7 joueurs, ajoutez le Groupe 2 ; dès 8 joueurs, ajoutez le Groupe 3.

Prenez les jetons tirage ③ dont le chiffre correspond aux pays que vous utilisez (voir tableau ci-dessus). Mélangez-les, face cachée, puis chacun prend un jeton au hasard et le révèle. Vous jouerez le pays qui correspond au chiffre au centre de votre jeton.

Prenez le matériel de votre pays : une fiche pays, les drapeaux, 2 jetons vote et un jeton "colère". Placez le tout devant vous, les jetons vote face cachée.

Lisez attentivement votre fiche pays.

Un joueur rassemble les jetons de tirage ③ numérotés de 1 à 8, il les mélange et les place à côté du plateau face cachée.

Rangez le matériel des pays qui n'auront pas été retenus et les jetons tirage en trop.

• Le maître de séance :

Une fois que chacun connaît son pays, choisissez le maître de séance parmi les joueurs représentant les États-Unis, la Grande-Bretagne ou la France.

Le maître de séance gèrera le déroulement du jeu : remplir la feuille de séance générale, tenir la banque, contrôler l'écoulement du temps, annoncer la fin des différentes phases, donner la parole lors des séances plénières, etc... Il pourra aussi arbitrer en cas de désaccord mineur entre d'autres joueurs (sur la règle par exemple).

Attention, ce n'est qu'un rôle informel, cela ne signifie pas être "Président de la Société Des Nations", et n'empêche pas le joueur d'avoir des objectifs spécifiques.

Conseil : confiez plutôt ce rôle à un joueur ayant déjà une certaine expérience du jeu, ou du moins de la négociation et de l'arbitrage.

• Chacun prend une feuille de séance (photocopiée à l'avance) et y note, en haut, son prénom ainsi que le pays qu'il joue.

Au fur et à mesure de la partie vous y ajouterez les propositions que vous ferez au cours des *séances plénières* et le résultat des votes.

Le maître de séance prend aussi une feuille de séance supplémentaire qui sera la feuille de séance générale où il notera les résultats des votes au fur et à mesure.



• Objectifs :

Chaque joueur, l'un après l'autre, mélange les 8 jetons tirage ③.

Il en pioche 1 et en note le chiffre en face de l'objectif *SdN* sur sa feuille de séance (en bas à gauche). Il conserve ce jeton et en pioche un deuxième dont il note le chiffre en face de *Territoire* ; puis un 3^{ème}, pour *Réparations*.

Si la somme de ces 3 chiffres est supérieure à 20, le joueur peut, s'il le souhaite, remélanger tous les jetons et piocher à nouveau.

Attention, ces objectifs doivent rester secrets durant toute la partie !

Une fois que chacun a tiré ses objectifs, rangez dans la boîte les jetons tirage dont le chiffre est supérieur au nombre de joueurs, mélangez le reste et posez-les à proximité du plateau, face cachée.

• La réserve :

Le maître de séance donne à chacun les ressources de son pays en lingots de 1 ou 5 M\$or (voir tableau ci-dessous).

Chacun note le montant de sa *réserve* dans le coin inférieur droit de sa feuille de séance.



Ressources des pays en M\$or				Allemagne	25	Autriche	17
États-Unis	60	France	36	Grande-Bretagne	41	Hongrie	15
Italie	22	Pologne	17	Roumanie	13	Serbie	14

Précisions : les objectifs

Décrits sur votre fiche pays, ils sont généralement différents d'un pays à l'autre. Il y en a 3 types :

- "SdN" (Société des Nations), nouvel organisme international à l'époque, ancêtre de l'ONU, dont le principe est accepté par tous : il y aura un "pays" président, une assemblée générale et un conseil restreint d'un certain nombre de pays dotés du droit de veto. Restent à définir quels en seront les membres, leurs prérogatives et les modalités de fonctionnement.
- "Territoire" : ces objectifs vous demandent de gagner ou de conserver certains territoires, de créer des États, d'obtenir certaines minorités...
- "Économie et Réparations" : ces objectifs sont liés aux enjeux économiques de votre État et aux réparations financières au titre des dommages de guerre.

Il y a 4 niveaux de difficulté, rapportant 5, 7, 9 ou 11 Points de Victoire en fin de partie s'ils sont réalisés.

Faites de cette page une copie par joueur *plus une*.
Votre feuille de séance contiendra des informations sur votre réserve et vos objectifs, conservez-la toujours avec vous.

Pays et joueur(s)

Compte rendu de séance

À chaque séance plénière, notez ici (et au dos de cette feuille) les propositions que vous avez faites et celles d'autres pays qui vous semblent intéressantes ainsi que le résultat des votes correspondants.

Objectifs

N'indiquez ici que les numéros des objectifs choisis dans chaque catégories, référez-vous ensuite à votre *fiche pays* si vous avez un doute.

Réserve

Notez ici le montant de votre réserve.

Société des Nations : objectif n°

Territoires : objectif n°

Réparations : objectif n°

DÉROULEMENT DU JEU

Vous allez jouer 4 tours maximum, chacun correspondant à-peu-près à un mois de négociation (de janvier à juin 1919). Dans les faits, le premier mois fut consacré à la mise en place et le dernier à la signature du Traité.

Chaque tour est divisé en 3 phases, un *événement* suivi de *négociations* et enfin une *séance plénière*.

Chaque phase est limitée à 10 minutes. C'est au maître de séance de surveiller l'écoulement du temps et d'annoncer la fin des phases, mais chaque joueur doit surveiller les temps de jeu !

LE TOUR

• L'ordre de préséance

C'est l'ordre des joueurs durant le tour.

Chacun pioche un jeton tirage au hasard et le pose face visible devant lui.

L'ordre de préséance suit l'ordre croissant des chiffres au centre des jetons.

Procédez à un nouveau tirage si le premier joueur est le même qu'au tour précédent ou si un joueur obtient le même chiffre qu'au tour précédent et s'il le souhaite.

• Un Événement

Piochez la première tuile événement de la pile et lisez-la à haute voix.

Notez son numéro sur la feuille de séance générale puis posez la tuile à côté du plateau, face visible, sur les événements piochés lors des séances plénières précédentes, s'il y en a.

Par défaut, les événements n'ont d'effet que le temps du tour qui suit.

Parfois l'effet pourra être permanent, ce sera précisé.

Nota : tous ces événements sont réels ou adaptés d'événements réels survenus à l'époque.

• Les Négociations

Vous allez négocier avec les représentants des autres pays pour obtenir leur accord, notamment leurs votes favorables pour vos propositions de résolutions ou l'inverse pour bloquer des propositions adverses.

Vous proposerez en échange le même genre de services ou toute autre contrepartie...

Constitution des groupes

Vous constituerez plusieurs groupes de 2 à 4 joueurs.

Notez cependant que plus les groupes sont petits moins vous pourrez convaincre de personnes pour soutenir vos propositions.

Dès 6 joueurs, il faut donc, si possible, éviter les groupes de 2 pays...

Le premier joueur annonce avec qui il souhaite négocier en nommant un autre pays : il crée un début de groupe.

Prenez un drapeau de chacun de ces pays et rassemblez-les sur la table.

Chaque joueur suivant, dans l'ordre de préséance, peut :

- ne rien faire et attendre, s'il est déjà invité dans au moins un groupe ;
- accepter d'intégrer définitivement l'un des groupes dans lequel il est invité, il n'est alors plus disponible pour les autres groupes. ;
- créer un nouveau groupe et y inviter un pays disponible.



Le maître de séance ajoute et retire des drapeaux au fur et à mesure en fonction des choix des joueurs.

Une fois que chaque joueur a donné son avis une première fois et si certains ont encore le choix entre plusieurs groupes, faites à nouveau le tour des joueurs dans l'ordre de préséance.

Le cas échéant, chacun choisit définitivement le groupe dans lequel il souhaite négocier.

Si un joueur se retrouve ainsi seul, il intègre le groupe incomplet de son choix.

Quand chaque pays a choisi son groupe laissez les drapeaux sur la table pour mémoire.

Négocier

Le maître de séance annonce "*les négociations du Traité de Versailles sont ouvertes*" et lance le "chronomètre" pour 10 minutes.

Les thèmes de négociation vous sont indiqués page suivante avec les exemples de propositions en séance plénière.

Tout en restant en groupe, éloignez-vous des autres groupes afin de ménager la discrétion.

Vous avez toute latitude pour négocier, à vous de faire preuve d'inventivité, d'audace, mais aussi de dissimulation. N'hésitez pas à utiliser la séduction et la ruse, voire la menace. Vous pouvez monayer chaque contrepartie. Faites les promesses que vous voulez, vous tiendrez vos engagements si vous le souhaitez ! Évidemment, toute tromperie peut vous faire des ennemis irréductibles et il vous sera difficile de réaliser vos objectifs sans vous faire des alliés, ou du moins sans ménager d'autres pays et peut être les aider dans la réalisation de ce que vous devinez être leurs objectifs...

Au bout de 10 minutes, le maître de séance interrompt les négociations et appelle tous les joueurs autour du plateau.

Rendez les drapeaux à leur propriétaire.

Pour éviter d'éventuelles frustrations et négocier avec plus de joueurs, vous pouvez convenir de faire plusieurs rounds de négociation à chaque tour. Composez de nouveaux groupes de la même façon et convenez d'un temps de négociation moindre.

LA SÉANCE PLÉNIÈRE

Avec en ligne de mire les 3 objectifs qu'il doit réaliser, chaque joueur note sur sa feuille de séance la proposition qu'il souhaite soumettre au vote de l'assemblée.

Celle-ci doit être claire, concise, sans équivoque !

Une proposition, pour être valide ne doit pas contredire directement une proposition adoptée lors d'une séance passée ou lui être complètement identique. Mais elle peut être exactement identique à une proposition rejetée lors d'un tour précédent.

Elle ne doit pas non plus contenir plusieurs propositions amalgamées.

Voyez page suivante, les thèmes de négociation conseillés.

Ensuite, dans l'ordre de préséance, pour chaque joueur, un par un, faites comme suit.

1- Les propositions individuelles :

Le joueur énonce sa proposition à haute voix.

Si la proposition n'est pas recevable pour la majorité des joueurs elle devra être reformulée ou modifiée afin de respecter les règles.

Thèmes ouverts aux négociations

Société des Nations :

Cet organisme international reste à construire : il faut décider quels pays vont en faire partie, lesquels feront partie du conseil restreint ayant droit de veto, comment se fera le vote, qui sera président...

Exemple de proposition française : "L'Allemagne ne peut siéger au conseil restreint de la Société des Nations !"

Annexions de Territoires :

Les territoires annexables sont repérés sur le plateau et détaillés sur les 2 aides de jeu. Pour qu'un pays puisse en annexer un il faut qu'il lui soit directement limitrophe ou limitrophe à un territoire qu'il aurait déjà annexé.

Il ne faut pas qu'ils soient séparés intégralement par une barrière montagneuse (frontières rouges sur le plateau).

À l'exception notable de l'Autriche, aucun pays ne peut être amputé de son "noyau dur" (de couleur soutenue sur le plateau) et ne peut être annexé.

Exemple de proposition française : "L'Alsace-Lorraine doit être rattachée à la France !"

Compensations financières :

Un pays vainqueur peut demander une compensation financière à un vaincu. Il s'agit d'obtenir une somme payable immédiatement.

Exemple de proposition française : "L'Allemagne doit payer 10 Milliards de \$Or à la France pour réparation de guerre !"

2 - Débats :

Sans ordre particulier et pendant une minute tout au plus, les joueurs peuvent débattre, demander des éclaircissements, poser des questions, argumenter et tenter de convaincre dans un sens ou dans l'autre.

Attention, il ne s'agit pas de modifier la proposition mais de convaincre les autres joueurs de voter pour ou contre !

3 - Le Vote :

Chacun choisit l'un de ses jetons vote, "OUI" ou "NON", voire aucun s'il souhaite s'abstenir. Le joueur faisant la proposition vote lui aussi.

Attention de garder l'autre jeton caché.

Tous les joueurs retournent le jeton choisi en même temps puis le maître de séance compte les votes.

Si la proposition recueille une majorité de "OUI" - la moitié des voix plus une au moins - alors la proposition est adoptée ; sinon elle est rejetée.

4 - "Colère" :

Chaque joueur dispose d'un (seul) jeton "colère", qui lui permet de s'opposer à une proposition adoptée en séance plénière. Un joueur qui souhaite jouer ainsi, défausse son jeton "colère" et la proposition est rejetée.

Remarque : réfléchissez bien avant d'utiliser votre jeton "colère", vous n'en avez qu'un et rien n'empêche les joueurs de renouveler une proposition rejetée lors de la séance suivante !

Si aucun joueur n'utilise son jeton "colère", le joueur concerné note le résultat sur sa feuille de séance et la proposition est inscrite par le maître de séance sur la feuille de séance générale : elle devient établie.

5 - Effets :

Les effets d'une proposition établie sont appliqués immédiatement.

- S'il s'agit de dispositions de la Société des Nations, elles pourront être précisées ou aménagées légèrement lors de séances ultérieures mais pas annulées.
- S'il s'agit de conventions entre pays, celles-ci sont notées sur les feuilles de séance des pays concernés.
- S'il s'agit d'annexions de territoires, les joueurs concernés les notent sur leur feuille de séance et posent ou retirent des drapeaux sur les territoires impliqués sur le plateau.
- Si une proposition incluait une réparation financière officielle, cette transaction est effectuée immédiatement : le débiteur donne la somme dans son intégralité au joueur représentant le pays concerné.
S'il ne peut verser l'intégralité de la réparation, il note la somme manquante sur sa feuille de séance en négatif, son créancier notant la même somme en positif. Le débiteur est tenu de rembourser cette somme à tout moment, même partiellement, les joueurs notant au passage l'évolution de cette dette.
- Les autres compensations financières (conventions entre joueurs) n'ont pas de caractère impératif sinon l'intérêt de maintenir de bonnes relations avec les autres joueurs.

Quand chaque joueur a soumis une proposition au vote, le maître de séance déclare la *séance plénière* close et annonce le début de la séance suivante.

FIN DE LA PARTIE

À tout moment (généralement au cours d'une séance plénière), si un joueur estime avoir atteint ses 3 objectifs, il l'annonce au maître de séance qui vérifie avec lui.

S'il a effectivement réalisé ses 3 objectifs, le maître de séance annonce la fin de la partie.

Si aucun joueur ne remplit ses 3 objectifs avant, la partie s'arrête à la fin de la quatrième séance plénière.

Compter les points

Vous noterez vos points de victoire (PdV) sur votre feuille de séance, dans les cases correspondantes.

- Les objectifs réalisés vous rapportent des PdV : vérifiez sur votre fiche pays.
Si un joueur a réalisé ses 3 objectifs, il obtient un bonus de 5 PdV.
- Votre réserve vous rapporte des PdV : comptez votre réserve en fin de partie, retirez le montant du début et les éventuelles sommes empruntées (notées dans le coin inférieur droit de votre feuille de séance). Chaque Milliard de \$Or en plus vous rapporte 3 PdV si vous représentez l'un des pays perdants (Allemagne, Hongrie ou Autriche) ; 1 PdV pour tous les autres.
Si le résultat est négatif vous ne perdez pas de point.

Chaque joueur annonce ensuite son total de Points de Victoire.

Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Jouer à 3 joueurs : le jeu en "zone macro".

Chaque joueur représente 3 ou 4 pays alliés comme une seule entité. Constituez les groupes suivants : France + Italie + Roumanie ; Allemagne + Autriche + Hongrie ; Etats-Unis + Grande-Bretagne + Pologne + Serbie.

Choisissez un objectif de chaque pays, chacun dans des catégories différentes.

Les pays de son groupe sont réputés d'accord : pas de négociation entre eux !

Les négociations ont lieu entre 2 joueurs, chacun négociant avec ses 2 adversaires l'un après l'autre. Le 1^{er} joueur, choisit avec qui il commence les négociations. Après quelques minutes (à convenir) les 2^{ème} et 3^{ème} joueurs se négocient. Enfin le 1^{er} joueur et le 3^{ème} font de même.

Jeunes joueurs : les plus jeunes ou moins expérimentés pourront ne choisir que 2 objectifs (dans 2 catégories différentes).

Joueurs expérimentés : choisissez vos objectifs au moment de préparer la partie. Lorsque vous avez vos 3 jetons de tirage, choisissez pour chacun le type d'objectif en consultant votre fiche pays.

Rôle play : au 1^{er} tour, après l'événement, chaque joueur va faire une courte déclaration pour présenter son pays et ses ambitions sans révéler ses objectifs.

Au moment de compter les points, votez en pointant du doigt le joueur qui a le mieux joué son rôle de représentant de son pays tout au long de la partie. Le meilleur ajoutera 12PdV à son score et le suivant 6 PdV (2 joueurs 1^{er} exaequo gagnent 6 PdV chacun).

Groupes de plus de 10 personnes (notamment en format pédagogique) : constituez des équipes de 2 à 4 joueurs. L'enseignant ou l'animateur jouera le rôle du président de séance. Fixez une durée maximum (par exemple 1h30) et comptez les points quand elle est écoulée.

QUELQUES CONSEILS DES AUTEURS

Les enjeux :

À partir de vos 3 objectifs, de votre fiche pays et du livret historique, déterminez les enjeux de la partie sous la forme de quelques mots. Quelque chose comme : *"faire la place aux vaincus", "équilibrer les rapports de force à la SdN", "obtenir un accès à la mer"...*

Mettez-vous dans la peau des diplomates de votre pays et surtout lisez bien vos objectifs et votre fiche pays.

Si, par exemple, vous avez comme objectif "Obtenez qu'un pays vaincu soit exclu de la SdN" : cela ne concerne pas forcément l'Allemagne à laquelle on pense le plus souvent. Cela peut aussi être l'Autriche ou la Hongrie.

De façon générale :

Identifiez les actions de négociations à mener en priorité.

- Quelle sera votre stratégie : quels pays faut-il convaincre, comment le convaincre, qu'allez-vous proposer, qui irez-vous voir en premier... Vous n'êtes pas seul, allez voir aussi les pays qui pourraient vous soutenir dans vos négociations.

Pour reprendre l'exemple ci-dessus, si un autre joueur souhaite exclure de la SdN tous les pays vaincus, vos objectifs se rejoignent.

- Réfléchissez à la manière d'utiliser le jeton "colère" : trop tôt, la proposition qui vous déplaît pourrait être votée au tour suivant ; trop tard les négociations sont terminées. Et pourquoi ne pas suggérer à un autre pays d'utiliser le sien à votre place ?

- Attention à l'ordre de préséance, c'est important : ferez-vous votre proposition avant tel ou tel pays ? Aurez-vous le dernier mot ? Pensez-y dès la phase de négociation précédente.

Lors des négociations :

- Vous devrez faire évoluer votre stratégie et peut-être changer de méthode.

- Il faudra aussi vous faire des alliés, veiller à ne pas rester isolé.

Si vous voulez le soutien d'un pays, trouvez quoi lui proposer en échange !

- Écoutez ce que vous dit votre adversaire : vous trouvez qu'il demande trop ?

Peut-être pouvez vous lui proposer un compromis...

- Il vous faudra aussi contrer les propositions des autres pays qui pourraient vous empêcher d'atteindre vos objectifs. Vous apprendrez sûrement de manière indirecte les propositions que d'autres pays souhaitent faire passer.

À vous de réunir une majorité de votes contre celles qui pourraient vous nuire...

En milieu de partie :

- N'oubliez pas que tous les pays ont des objectifs spécifiques, qui ne sont pas tous compatibles les uns avec les autres et que tous veulent gagner !

Ne dévoilez pas trop vos objectifs, et pas à tout le monde, sinon vous leur donnez des éléments contre vous.

- N'hésitez pas à vous rapprocher des pays qui sont justement les plus éloignés, ou qui sont d'anciens ennemis. Vous pensez qu'ils n'ont rien à vous donner ?

Justement, ils peuvent vous soutenir lors du vote sur certaines résolutions en échange du service inverse, vous céder sur des positions qui ne les intéressent pas ou vous aider à débloquer une négociation.

Par exemple l'Italie et la Serbie se disputent Fiume !

La Pologne, éloignée, peut arbitrer leur désaccord ou appuyer l'une ou l'autre partie.

- L'un de vos objectifs vous semble impossible à atteindre à cause d'une proposition qui vient d'être votée ? Pas de panique ! Vérifiez si vous ne pouvez pas contourner cette proposition. Et quand bien même, il est encore possible de gagner en atteignant les 2 objectifs restants et en augmentant votre réserve !

Faire le bilan de la partie :

- Échangez avec les autres joueurs sur la stratégie de négociation menées pendant la partie. Qu'est-ce qui a fonctionné ou non ?

- Le bluff et l'effet de surprise fonctionnent aussi en négociations : retournements, engagements non tenus, propositions que vous aviez cachées, jeton "colère" qui étonne tout le monde...

- Pensez "hors du cadre", ne vous cantonnez pas à la réalité historique.

Pourquoi pas une Italie agrandie sur la côte dalmate, une Allemagne fédérale étendue, une fédération du Danube, une Autriche rattachée à l'Allemagne ?

Peut-être une France agrandie au-delà du Rhin, des ports anglais ou américains sur l'Adriatique, de petits États indépendants ou au contraire des États fédéraux ?

Et pourquoi pas un "petit" pays comme président de la SdN, ou un partage plus bénéfique des richesses économiques ?

Soyez créatifs : l'histoire n'est pas encore écrite... c'est à vous de gagner la paix !

Stefan Crisan et Louis-Gilles Pairault se sont rencontrés lors d'un cursus de formation continue au management dans une grande école de commerce.

Le premier était le directeur du programme, le second, y participait, dirigeant à l'époque les archives d'une grande collectivité. La formation terminée, l'amitié continue. Elle se noue autour de longues conversations sur l'Histoire de l'Europe, et la dimension humaine des grands événements historiques.

Un jour, Stefan lance : « *Et si on montait une simulation de management en lien avec l'Histoire ?* »

- *J'ai toujours rêvé de rejouer le traité de Versailles* », répond Louis-Gilles.

Et c'est parti, les idées fusent, le scénario se construit.

Début 2015, se tient le premier d'une longue série de séminaires en développement managérial, à destination de professionnels. Les deux auteurs y invitent le colonel Frédéric Guelton, grand spécialiste de la Première Guerre Mondiale, pour animer une conférence plénière de clôture. Celui-ci se pique au jeu et devient leur conseiller historique.

Pendant deux jours, les participants s'enthousiasment et se passionnent pour le jeu. Certains viennent en costume du pays qu'ils représentent. Les négociations se poursuivent le soir aux tables des cafés. Chacun découvre sous un jour nouveau l'Histoire et la pratique du management en environnement complexe (et turbulent) !

L'expérience est si concluante qu'elle est renouvelée plusieurs fois et à plus grande échelle.

Deux ans plus tard, le séminaire se décline aussi en version courte (1h30) soit pour les adultes, soit pour les collégiens et lycéens. Là aussi, le succès et l'enthousiasme sont au rendez-vous : pédagogie, découverte décalée de l'Histoire, pratique de la négociation, esprit d'équipe, prise de recul... Enseignants et participants apprécient !

En quatre ans, le séminaire a vu participer plus de 400 personnes, s'est tenu dans différentes régions de France, et dans des lieux aussi prestigieux que les Archives Nationales à Paris, les châteaux de Vincennes ou de Chambrande.

« *Et si on l'adaptait sous forme de jeu de société ?* » se disent alors les trois amis.

Et voilà, l'aventure continue en dehors des séminaires, à la frontière de l'histoire et du management, avec toujours une bonne dose de fun !

« *Et si on développait une extension sur les traités de paix du Moyen-Orient ?* » se demandent déjà les auteurs...

« *N'oubliez pas l'Afrique et le Pacifique !* » ajoute leur conseiller historique.

LES AUTEURS

Louis-Gilles Pairault, conservateur en chef du patrimoine au ministère de la culture, est diplômé de l'École Nationale des Chartes et de l'Institut National du Patrimoine. Après avoir travaillé pour la mairie de Paris, il a dirigé les archives de la Ville de Nice puis les archives départementales de la Charente-Maritime.

Il est l'auteur de nombreux ouvrages d'histoire et de fiction, et donne régulièrement des cours et séminaires en enseignement supérieur.

Stefan Crisan, directeur du cycle supérieur de management à l'EDHEC, commence sa carrière dans le développement d'innovations industrielles. Puis à Grenoble INP et à l'EDHEC BS, il conçoit des cursus de transformation managériale. Ses pratiques pédagogiques innovantes (e-learning augmenté, fabrique d'innovation managériale, immersions et simulation dans des contextes décalés) stimulent l'évolution des participants.

Le colonel Frédéric Guelton, conseiller historique, est un spécialiste reconnu de la Première Guerre Mondiale. Auteur de nombreux ouvrages d'histoire et de stratégie, il a dirigé le département de l'armée de terre au service historique de la Défense, et donne des cours et des conférences dans toute l'Europe.



REMERCIEMENTS

Les auteurs souhaitent remercier leurs soutiens dans le désordre : la Mission pour le Centenaire de la Première Guerre Mondiale ; le Ministère de la culture (délégation aux commémorations nationales) ; le Département de la Charente-Maritime ; le Rectorat de l'Académie de Poitiers ; l'Edhec Business School ; les Archives nationales (site de Paris) ; les Archives départementales de l'Essonne ; le Service historique de la Défense (site de Vincennes) ; les Archives départementales de la Charente-Maritime ; les collèges de l'Atlantique et Fabre d'Eglantine et les lycées Audouin-Dubreuil et Léonce-Vieljeux (Charente-Maritime), le lycée de la Venise Verte (Deux-Sèvres), le collège Pierre de Ronsard (Vienne) ; Jean-Philippe Aurignac, Ghislain Brunel, Dominique Bussereau, Bernard Duffis, Alexandre Lafon, Pierre Langeay, Florence Lecossois, Clément Legrand, Laurent Marien, Pierre Quemez, Georges-Philippe Richard, Boris Sallaud, Laurent Veyssié, Joseph Zimet... et tous ceux qui ont cru en nous et nous ont aidés !

Et bien sûr, notre éditeur qui nous a fait confiance !