

RÉSEAUX

Prenez la tête d'un réseau de résistance pendant la Seconde Guerre mondiale !

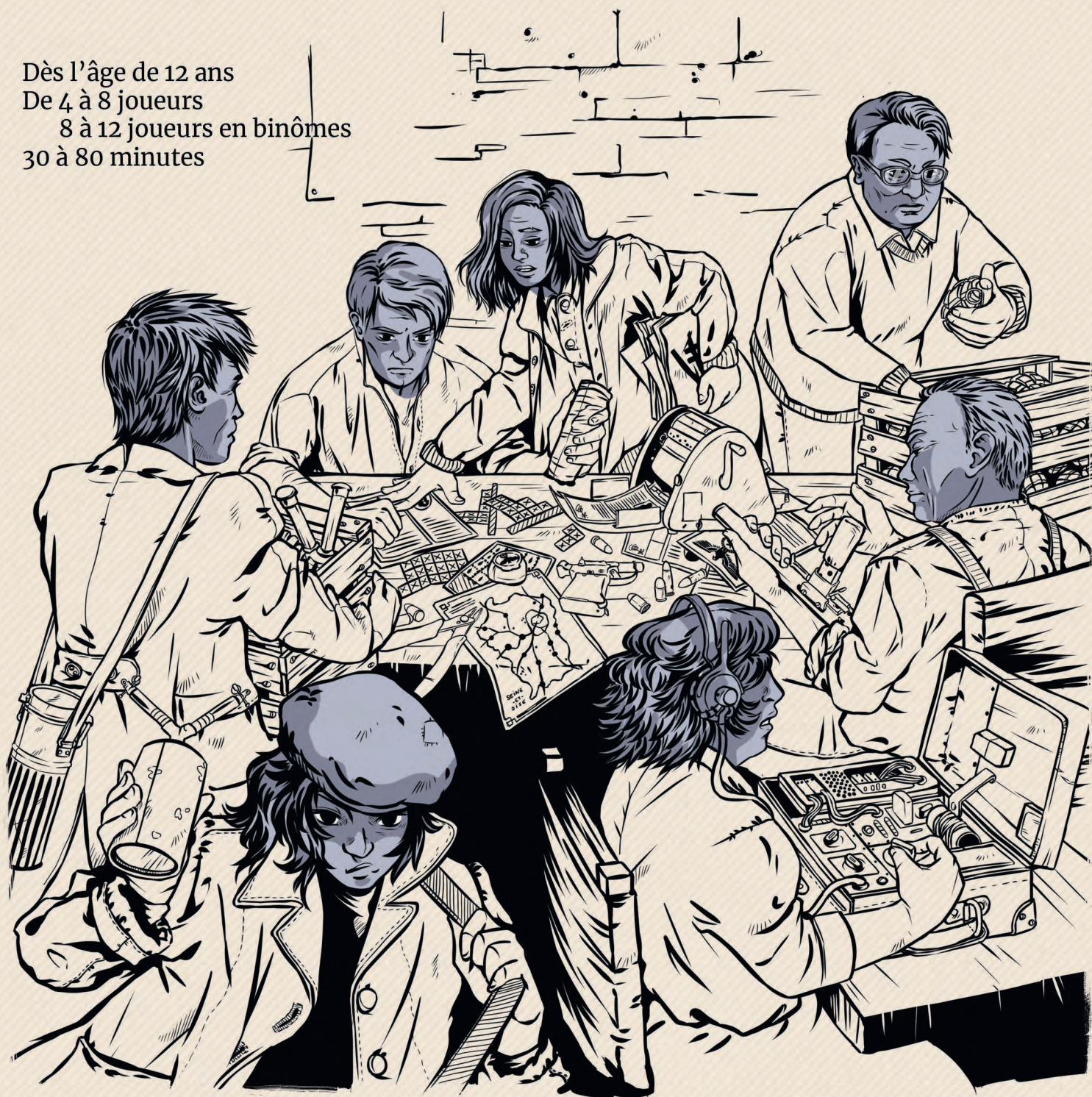
Un jeu créé par les Archives Départementales des Yvelines

Dès l'âge de 12 ans

De 4 à 8 joueurs

8 à 12 joueurs en binômes

30 à 80 minutes



SOMMAIRE

CE QU'EST RÉSEAUX

P.3

RÈGLE DU JEU

P.4-16

But du jeu

P.4

Matériel et mise en place

P.5-7

Présentation synthétique du tour de jeu

P.8

Présentation détaillée du tour de jeu

P.8-14

P.8 *Les opérations*

P.10 *Les Missions*

P.11 *Les Alliances*

1 PHASE ACTION

P.11 *Les cartes Répression*

P.13 *L'espoir*

2 PHASE RÉPRESSION

P.13

3 PHASE REGROUPEMENT

Conditions de fin de partie

P.14-15

CRÉDITS

P.16

LICENCE ET CONSEILS POUR LES CLASSES

P.17

CE QU'EST RÉSEAUX

Réseaux s'inspire de faits réels

Le jeu *Réseaux* a été créé par les Archives départementales des Yvelines à partir de documents originaux témoignant de la période d'Occupation et des faits de Résistance dans l'ancienne Seine-et-Oise (actuels départements des Yvelines, des Hauts-de-Seine, de l'Essonne et du Val-d'Oise).

Toutefois, ce jeu ne peut à lui seul retranscrire la diversité des actions menées. Vous trouverez donc, en complément, une brochure documentaire sur la Résistance en France et sur le territoire qui correspond aujourd'hui aux Yvelines. Un décryptage du jeu et de ses partis-pris y est proposé.

Réseaux est un jeu pour tous

Vous pouvez jouer à *Réseaux* dès l'âge de 12 ans, pour des parties de 4 à 8 joueurs seuls, ou de 8 à 12 joueurs en binômes. *Réseaux* peut également être exploité en classe.

Une fiche pratique comportant des conseils pour l'enseignant est incluse à la fin des règles du jeu et téléchargeable sur le site internet

<https://educarchives.yvelines.fr>

CONTENUS NUMÉRIQUES INÉDITS !

Faites un tour sur la page dédiée au jeu de notre site internet

<https://educarchives.yvelines.fr>
pour découvrir les documents ayant servi à sa création !

Vous y trouverez également le teaser, une vidéo expliquant les règles, une fiche pratique pour les enseignants, les FAQ et la version imprimable et personnalisable du jeu !

Réseaux est un jeu évolutif

Vous aimeriez disposer d'un nouvel **EXPLOIT** pour faire évader des résistants ? Mettre en place des événements au début de chaque tour de jeu ? Intégrer des résistants-leaders aux compétences spéciales ? Ajouter de nouvelles cartes **RÉPRESSION** ?

À vous de créer vos éléments de jeu : des modèles vierges à imprimer et découper sont proposés sur le site internet <https://educarchives.yvelines.fr>

Vous pouvez vous inspirer des documents déjà en ligne ou effectuer une recherche dans un service d'archives. Cette activité peut constituer un projet de classe : les Archives départementales des Yvelines accueillent ainsi des classes pour des séances de recherche accompagnée.

Une fois le contenu trouvé, vous pouvez élaborer une carte **RÉPRESSION**, **EXPLOIT** ou **RÉSISTANT**, et l'intégrer au jeu. Attention à bien doser les effets pour ne pas rendre le jeu trop facile ou trop difficile !

RÈGLE DU JEU

But du jeu

L'Histoire

1940, département de Seine-et-Oise.

En réaction à la défaite française et à l'occupation par l'envahisseur allemand, des poches de résistance s'organisent. Vous êtes les chefs de ces réseaux. Pour déstabiliser les troupes d'occupation allemandes et hâter la libération, vous devez mobiliser au mieux vos agents afin d'accomplir des missions audacieuses. Vous devez également maintenir l'espoir parmi la population et veiller à préserver vos résistants des représailles...

Conditions de réussite

Réseaux est un jeu coopératif. Les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Vous devez accomplir collectivement un maximum de missions de résistance avant la fin de l'année 1944 tout en maintenant l'espoir au-dessus du seuil critique.

Selon les actions effectuées durant votre partie, vous collectez des points marquant l'efficacité de votre résistance tout au long de l'Occupation (► voir : Victoire p.15).

Matériel et mise en place

Liste du matériel



■ 1 paquet de 60 cartes
RÉSISTANT



■ 1 paquet de 60 cartes
RÉPRESSION



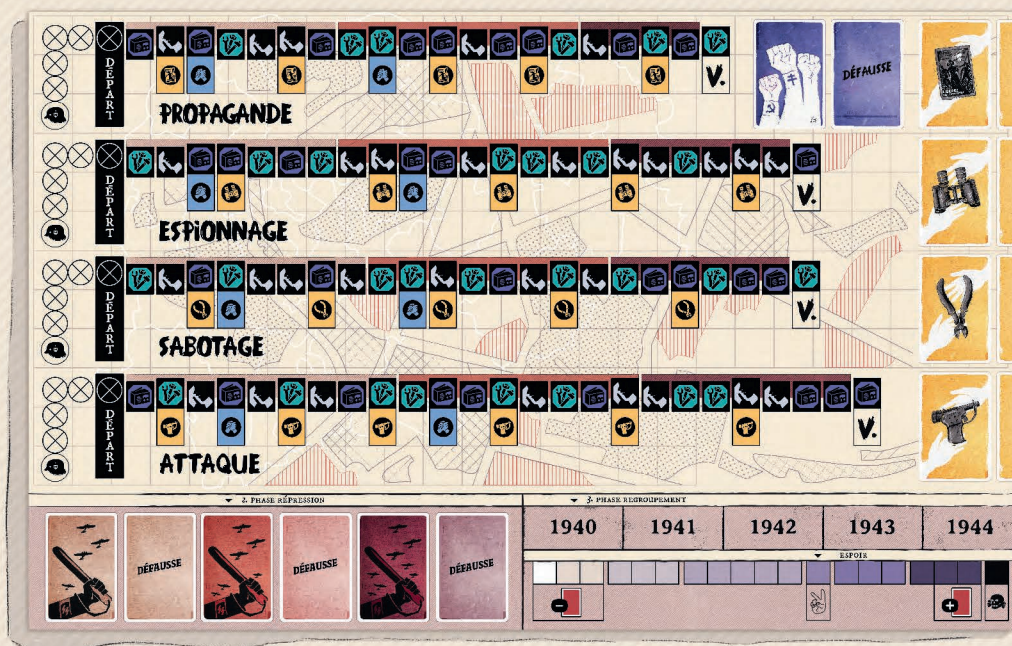
■ 1 paquet de 28 cartes
EXPLOIT

Année

■ 1 pion **ANNÉE**



■ 1 pion **ESPOIR**



■ 1 Plateau de jeu



■ 12 marqueurs **ALLIANCE**



■ 24 pions **RÉSEAU**

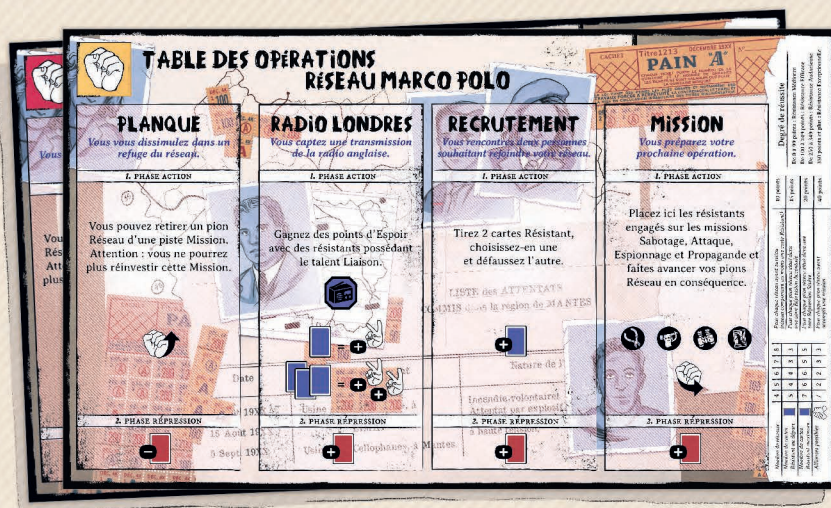


■ 4 pions **GESTAPO**

■ 1 règle du jeu

■ 1 carte **AIDE DE JEU**

■ 1 brochure documentaire



■ 8 **TABLES DES OPÉRATIONS**

7



Au début du jeu, la France a été vaincue par l'Allemagne et doit accepter l'occupation. L'espoir est faible. Sur le **1** plateau de jeu, placez le pion **8** **ESPOIR** sur la case départ de la **21** **JAUGE ESPOIR**.

Disposez les cartes **3** **RÉSISTANT**, **4** **RÉPRESSION** et **5** **EXPLOIT** faces cachées sur les emplacements dédiés du plateau de jeu.

Chaque joueur ou binôme de joueurs constitue un réseau. Choisissez un réseau et prenez la **2** **TABLE DES OPÉRATIONS** et les pions associés **6** : **JADE FITZROY**, **JEAN MARIE**, **STUART**, **MARCO POLO**, **PROSPER**, **COMPAGNIE 1848**, **VENGEANCE**, **MITHRIDATE**.

Pour les parties à 4 et 5 réseaux, vous pouvez effectuer jusqu'à 3 missions **12** pendant la partie. Les réseaux doivent choisir collectivement 3 missions à effectuer parmi les 4 disponibles : **ATTAQUE**, **SABOTAGE**, **PROPAGANDE**, **ESPIONNAGE** (les joueurs effectuent tous les mêmes missions).

Prenez chacun 3 pions **6** **RÉSEAU** de la couleur correspondant à votre réseau et placez-les sur les cases **13** **DÉPART** des **PISTES MISSION** choisies.

Pour les parties de 6 à 8 réseaux, vous pouvez effectuer jusqu'à 4 missions **12** pendant la partie.

Prenez chacun 4 pions **6** **RÉSEAU** de la couleur correspondant à votre réseau et placez-les sur les cases **13** **DÉPART** des **PISTES MISSION**.

Sur chaque **12** **PISTE MISSION**, placez un pion **7** **GESTAPO** sur sa case **14** **DÉPART**.

Sur la **22** **PISTE DES ANNÉES**, placez le pion compte-tour **9** **ANNÉE** sur la case **1940**.

Constituez votre équipe : tirez au hasard des cartes **3** **RÉSISTANT** et placez-les devant vous, faces révélées. Le nombre de cartes **RÉSISTANT** à tirer varie selon le nombre de réseaux et est indiqué sur le côté droit de la **2** **TABLE DES OPÉRATIONS**.

Chaque carte **RÉSISTANT** dispose de **20** talents. Ces talents sont indispensables pour accomplir des missions (► voir : Les Missions p.10).



Le talent **LIAISON** définit la capacité du résistant à entrer en relation avec d'autres résistants, à contacter les postes de commandement des mouvements résistants à Paris, voire à faire la liaison avec Londres.



Le talent **MATÉRIEL** indique l'accès du résistant à de l'équipement utile pour remplir les missions : matériel d'impression, radios, bicyclettes, voitures, essence, matériel de soin, provisions, armes...



Le talent **DISCRETION** mesure la prudence et la ruse du résistant, qualités le rendant particulièrement apte au renseignement et à l'espionnage.

RÈGLE DU JEU (SUITE)

Présentation synthétique du tour de jeu

Le réseau ayant visionné un film ou lu un livre sur la Seconde Guerre mondiale le plus récemment commence la partie.

Une partie se compose de 5 tours de jeu représentant 5 années allant de 1940 à 1944. Chaque tour de jeu est décompté sur le plateau de jeu (**PISTE DES ANNÉES**).

Le tour de jeu se divise en 3 phases : **ACTION, RÉPRESSION, REGROUPEMENT**. Les réseaux effectuent chacun à leur tour la première phase avant de passer à la phase suivante. Ils procèdent ainsi successivement pour chaque phase.

À l'issue de chaque tour de jeu, vérifiez les conditions de fin de partie avant de passer au tour suivant.

CONSEIL POUR LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES Pour une partie plus rapide, chaque réseau peut enchaîner les 3 phases : **ACTION, RÉPRESSION** et **REGROUPEMENT**. Une fois que chaque réseau a effectué ces 3 phases, passez au tour suivant. Le premier réseau à entamer le nouveau tour change à chaque fois (suivre le sens des aiguilles d'une montre).

Présentation détaillée du tour de jeu



Phase Action




Le premier réseau à jouer débute par la **PHASE ACTION**. Le réseau prend la carte **AIDE DE JEU** et la passe au joueur suivant une fois qu'il a fini sa phase de jeu.

La **PHASE ACTION** consiste à affecter vos cartes **RÉSISTANT** aux différentes opérations possibles sur votre **TABLE DES OPÉRATIONS** et à appliquer les effets.

Les opérations

Sur votre **TABLE DES OPÉRATIONS**, les actions possibles sont :

RADIO LONDRES

Une carte **RÉSISTANT** disposant d'un talent **LIASON**  placée sur la case **RADIO LONDRES** fait progresser la **JAUGE ESPOIR** d'un point. 3 cartes **RÉSISTANT** disposant chacune d'au moins un talent **LIASON** font progresser la **JAUGE ESPOIR** de 2 points (déplacez immédiatement le pion **ESPOIR**  en conséquence). Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur la case **RADIO LONDRES** génère, lors de la **PHASE RÉPRESSION**, la pioche d'une carte **RÉPRESSION**  (► voir : Les cartes Répression p.11-12).

RECRUTEMENT

Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur la case **RECRUTEMENT** permet de piocher 2 cartes **RÉSISTANT**, d'en choisir une et de rejeter l'autre dans la défausse. Les cartes **RÉSISTANT** recrutées ainsi sont utilisables à partir du tour suivant (placez-les à côté de votre **TABLE DES OPÉRATIONS**). Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur la case **RECRUTEMENT** génère, lors de la phase **RÉPRESSION**, la pioche d'une carte **RÉPRESSION** .

ATTENTION Le nombre de cartes **RÉSISTANT** que vous pouvez avoir en main est limité. Le nombre maximal de cartes **RÉSISTANT** par réseau est indiqué sur le côté droit de votre **TABLE DES OPÉRATIONS**. Au-delà de ce nombre, vous ne pouvez plus effectuer de recrutement.

MISSION

Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur la case **MISSION** permet d'entreprendre une ou des missions sur le plateau de jeu (► voir : Les missions p.10). Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur la case **MISSION** génère, lors de la **PHASE RÉPRESSION**, la pioche d'une carte **RÉPRESSION**.

À NOTER Chaque carte **RÉSISTANT** est affectée à une seule mission. Vous pouvez engager plusieurs cartes **RÉSISTANT** sur la même mission. Vous pouvez également effectuer plusieurs missions simultanément.

PLANQUE

Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur la case **PLANQUE** permet de piocher une carte **RÉPRESSION** de moins lors de la **PHASE RÉPRESSION**. Grâce à la **PLANQUE**, vous pouvez aussi vous désengager d'une mission en retirant l'un de vos pions **RÉSEAU** d'une **PISTE MISSION** sur le plateau de jeu.

À NOTER Retirer un pion **RÉSEAU** d'une **PISTE MISSION** vous met à l'abri du pion **GESTAPO** mais vous ne pourrez plus intervenir sur cette mission. Le retrait de votre pion **RÉSEAU** de cette mission est définitif.

Exemple

TABLE DES OPÉRATIONS
RÉSEAU JADE FITZROY

PLANQUE
Vous vous dissimulez dans un refuge du réseau.

RADIO LONDRES
Vous captez une transmission de la radio anglaise.

RECRUTEMENT
Vous rencontrez deux personnes souhaitant rejoindre votre réseau.

MISSION
Vous préparez votre prochaine opération.

1. PHASE ACTION

2. PHASE RÉPRESSION

Degré de réussite

De 0 à 99 points : Résistance Médiocre	10 points
De 100 à 149 points : Résistance Efface	15 points
De 150 à 249 points : Résistance Avancée	20 points
De 250 à 349 points : Résistance Exceptionnelle	30 points
350 points et plus : Résistance Exceptionnelle	40 points

DANS CE CAS DE FIGURE, Sarah incarne le Réseau **JADE FITZROY** et dispose en main de 3 cartes **RÉSISTANT**. Elle décide tout d'abord d'agir sur le moral de la population en jouant la carte **ALFRED SERGE**, qui dispose du talent **LIAISON**, sur la case **RADIO LONDRES**, ce qui fait immédiatement progresser d'une case vers la gauche le pion **ESPOIR**. Ensuite, elle décide d'étoffer son Réseau en affectant **SANTÉ** à une opération de **RECRUTEMENT**. Des deux cartes **RÉSISTANT** piochées elle en conserve une qu'elle place près de sa **TABLE DES OPÉRATIONS** et défausse l'autre. Enfin pour ne pas trop attirer l'attention des forces de répression sur ses agissements, elle décide de mettre **MAURICE** sur la case **PLANQUE**, ce qui lui permettra de ne tirer qu'une seule carte **RÉPRESSION** durant la **PHASE DE RÉPRESSION** au lieu des 2 que les opérations **RADIO LONDRES** et **RECRUTEMENT** effectuées lui imposaient.

Les Missions

Chaque carte **RÉSISTANT** affectée sur l'opération **MISSION** de la **TABLE DES OPÉRATIONS** permet d'entreprendre des missions sur le plateau de jeu (**ATTAQUE**, **SABOTAGE**, **PROPAGANDE** et **ESPIONNAGE**).

Pour les parties de 4 et 5 réseaux, vous pouvez effectuer jusqu'à 3 missions pendant la partie. Pour les parties de 6 à 8 réseaux, vous pouvez effectuer jusqu'à 4 missions pendant la partie.





Pour réussir une mission, vous devez faire avancer votre pion **RÉSEAU** jusqu'au bout d'une **PISTE MISSION**. Pour cela, vous devez utiliser des cartes **RÉSISTANT** dont les talents correspondent à ceux de la **PISTE MISSION** entreprise. Vous pouvez effectuer des combinaisons de talents. Vous pouvez avancer sur la **PISTE MISSION** jusqu'à ce que vous n'ayez plus de talent correspondant à la case suivante.

RAPPEL Chaque carte **RÉSISTANT** est affectée à une seule mission. Vous pouvez engager plusieurs cartes **RÉSISTANT** sur la même mission. Vous pouvez également effectuer plusieurs missions simultanément.

Exemple





DANS CE CAS DE FIGURE, Au second tour de jeu, Sarah envisage de progresser sur l'une des pistes **MISSION** du plateau de jeu et pour cela elle affecte deux cartes **RÉSISTANT** sur la case **MISSION** de sa **TABLE DES OPÉRATIONS**.

Les talents indiqués par les deux cartes **RÉSISTANT** jouées (talents **LIAISON** , **DISCRETION** ) et **MATÉRIEL** ) lui permettent d'avancer de 3 cases sur la piste **MISSION ATTAQUE** du plateau de jeu. Pour avancer jusqu'à la case suivante, il aurait également fallu jouer une carte **RÉSISTANT** comportant au moins un talent **LIAISON** .




Quand le pion **RÉSEAU** atteint ou dépasse une case **EXPLOIT** , , , , le réseau peut tirer une carte **EXPLOIT** dans le paquet correspondant. Ces cartes décrivent les actions de résistance réalisées par votre réseau et vous octroient des bonus.

Certaines cartes **EXPLOIT** doivent être jouées immédiatement , d'autres peuvent être conservées et jouées ultérieurement , lors de votre tour de jeu. Une fois la carte **EXPLOIT** utilisée, défaussez-la.

Lorsque la carte **EXPLOIT** vous octroie un bonus de talent, ce dernier ne s'applique que sur la mission correspondante.

Les Alliances



Si votre pion **RÉSEAU** atteint ou dépasse la première case **ALLIANCE**  sur une **PISTE MISSION**, vous pouvez conclure une alliance avec les réseaux implantés à proximité (joueurs placés à votre droite ou à votre gauche). À ce stade, vous ne pouvez conclure une alliance qu'entre 2 réseaux. Si votre pion **RÉSEAU** atteint ou dépasse la seconde case **ALLIANCE** d'une **PISTE MISSION**, vous pouvez alors conclure une alliance entre 3 réseaux.

La composition des alliances varie selon le nombre de réseaux : à 4 réseaux, vous ne pouvez pas effectuer d'alliance. À 5 et 6 réseaux, vous pouvez effectuer des alliances entre 2 joueurs uniquement. À 7 et 8 réseaux, vous pouvez effectuer des alliances entre 2 ou 3 joueurs.

Les réseaux alliés prennent chacun un **MARQUEUR ALLIANCE** de même couleur pour signifier leur alliance.

Le réseau membre d'une alliance peut utiliser ses cartes **RÉSISTANT** en les jouant normalement sur la case **MISSION** de sa **TABLE DES OPERATIONS** pour faire progresser les pions **RÉSEAU** de son allié (ou de ses alliés dans le cas d'une triple alliance) sur les **PISTES MISSION**.

Les réseaux alliés perdent une carte **RÉSISTANT** si le pion **RÉSEAU** d'un allié est intercepté par le pion **GESTAPO** (► voir : La Phase Répression p.13).

Phase Répression

2

Le tour de jeu se poursuit par la **PHASE RÉPRESSION**. Celle-ci consiste à piocher des cartes **RÉPRESSION** et à appliquer leurs effets chacun à votre tour.

Les cartes **RÉPRESSION** décrivent les actions entreprises par les forces allemandes et vichystes à l'encontre de votre réseau ou de la population de Seine-et-Oise. Elles génèrent des malus.

Les cartes Répression



Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur les opérations **RADIO LONDRES**, **RECRUTEMENT** et **MISSION** de la **TABLE DES OPERATIONS** déclenche la pioche d'une carte **RÉPRESSION**.

Chacun votre tour, piochez le nombre de cartes **RÉPRESSION** correspondant, dans le paquet défini par la **ZONE DE RÉPRESSION** la plus élevée (**MODÉRÉE** (17), **ACCENTUÉE** (18) ou **SÉVÈRE** (19)) atteinte par l'un de vos pions **RÉSEAU** sur une **PISTE MISSION**. Appliquez immédiatement les effets des cartes **RÉPRESSION** piochées.

À NOTER Les pions **RÉSEAU** ayant atteint la dernière case de la **PISTE MISSION** ne sont plus comptabilisés en zone de répression. Seuls les pions en cours de mission déterminent le niveau de répression. Si vous n'avez plus de pion **RÉSEAU** sur les **PISTES MISSION**, piochez vos cartes **RÉPRESSION** dans le paquet **RÉPRESSION ACCENTUÉE**.

Chaque carte **RÉSISTANT** placée sur l'opération **PLANQUE** diminue de un le nombre de cartes **RÉPRESSION** à piocher.

Au moment de piocher vos cartes **RÉPRESSION**, si la **JAUGE ESPOIR** est très faible (2 dernières cases de la **JAUGE ESPOIR** avant la case **DÉFAITE**) piochez une carte **RÉPRESSION** de plus. Si la **JAUGE ESPOIR** est très haute (3 premières cases de la **JAUGE ESPOIR**), piochez une carte **RÉPRESSION** de moins (► voir : L'Espoir p.13).

Exemple

2. PHASE RÉPRESSION

3. PHASE REGROUPEMENT

TABLE DES OPÉRATIONS
RÉSEAU JADE FITZROY

PLANQUE
Vous vous dissimulez dans un refuge du réseau.

HENRI, Contrôleur des impôts

Liaison Discretion

RADIO LONDRES
Vous captez une transmission de la radio anglaise.

ANDRÉE, Rédactrice au Service des Affaires d'Occupation

Liaison Liaison Liaison

RECRUTEMENT
Vous rencontrez deux personnes souhaitant rejoindre votre réseau.

CHARLES, Boulanger

Matériel

MISSION
Vous envoyez un message à un contact.

ALICE, Directrice d'un centre d'accueil d'enfants

Discretion Matériel

1940 1941

DÉFAUSSE

DÉFAUSSE

DÉFAUSSE

DÉFAUSSE

Degré de réussite

10 points	15 points	20 points	40 points
De 0 à 99 points : Résistance Modeste	De 100 à 249 points : Résistance Efficace	De 250 à 349 points : Résistance Audacieuse	350 points et plus : Résistance Exceptionnelle

DANS CE CAS DE FIGURE, Sarah devrait normalement piocher 4 cartes **RÉPRESSION** puisqu'elle a joué 4 cartes **RÉSISTANT** sur les opérations **RADIO LONDRES**, **RECRUTEMENT** et **MISSION**. Cependant, la carte **RÉSISTANT** placée sur la case **PLANQUE** lui permet de piocher une carte de moins. Un coup d'oeil à la **JAUGE ESPOIR** permet de voir que celle-ci est très élevée, le pion indiquant la pioche d'une carte **RÉPRESSION** en moins. Sarah devra donc finalement piocher 2 cartes **RÉPRESSION** qui seront prises dans le paquet **RÉPRESSION SÉVÈRE** comme indiqué par la position de son pion **RÉSEAU** le plus avancé sur une **PISTE MISSION**.

Certaines cartes **RÉPRESSION** demandent de faire avancer un pion **GESTAPO**. Dans ce cas, faites progresser le pion **GESTAPO** de la **PISTE MISSION** sur laquelle votre pion **RÉSEAU** est le plus avancé. Le pion **GESTAPO** progresse d'une case à la fois. Certaines cartes **RÉPRESSION** demandent de faire avancer tous les pions **GESTAPO**.



Faites progresser un pion Gestapo d'une case



Faites progresser tout les pions Gestapo d'une case

Si un pion **GESTAPO** atteint ou dépasse le pion **RÉSEAU** d'un joueur, la mission est un échec pour ce réseau. Dans ce cas :

- retirez définitivement le pion **RÉSEAU** attrapé par la Gestapo de la **PISTE MISSION** ;
- le réseau touché, ainsi que ses alliés, perdent une carte **RÉSISTANT** (► voir : Les Alliances p.11) ;
- la **JAUGE ESPOIR** diminue de 2 points.

Certaines cartes **RÉPRESSION** font perdre des cartes **RÉSISTANT**. Faites piocher au hasard par un autre joueur la ou les cartes à défausser parmi les cartes **RÉSISTANT** placées sur les opérations **RADIO LONDRES**, **RECRUTEMENT** et **MISSION**. Chaque carte ainsi défaussée est perdue définitivement.

A NOTER Les cartes **RÉSISTANT** placées sur l'opération **PLANQUE** ne peuvent pas être perdues. Si vous n'avez placé aucune carte **RÉSISTANT** sur les opérations **RADIO LONDRES**, **RECRUTEMENT** ou **MISSION**, vous ne perdez aucune carte **RÉSISTANT**.

Si vous perdez toutes vos cartes **RÉSISTANT**, votre réseau est anéanti. Vous êtes éliminé de la partie et devez retirer tous vos pions **RÉSEAU** encore présents sur les **PISTES MISSION**. Vous perdez les points correspondants. Seuls les points des missions accomplies restent acquis.

L'Espoir



La **JAUGE ESPOIR** indique le moral de la population ainsi que la confiance de vos agents en leur mission et en leur chef de réseau.

La **JAUGE ESPOIR** augmente ou diminue en fonction des cartes **RÉPRESSION**, des cartes **EXPLOIT**, et de l'opération **RADIO LONDRES** (► voir : Les opérations p.8).

Lorsque la **JAUGE ESPOIR** est très faible (2 dernières cases de la **JAUGE ESPOIR** avant la case **DÉFAITE**), votre réseau est fragilisé et subit davantage la répression ennemie. Vous devez alors piocher une carte **RÉPRESSION** supplémentaire lors de la **PHASE RÉPRESSION**. Lorsque la **JAUGE ESPOIR** est très élevée (3 premières cases de la **JAUGE ESPOIR**), votre réseau est soutenu par la majorité de la population et subit moins de répression. Vous devez alors piocher une carte **RÉPRESSION** de moins lors de la **PHASE RÉPRESSION** (► voir : Les cartes Répression p.11).

Lorsque vous atteignez la case **DÉFAITE** de la **JAUGE ESPOIR**, la partie s'achève immédiatement sur une défaite de tous les joueurs (► voir : Conditions de fin de partie p.14-15).

Phase Regroupement



Récupérez vos cartes **RÉSISTANT** placées sur votre **TABLE DES OPÉRATIONS** et intégrez à votre main les nouvelles cartes **RÉSISTANT** éventuellement recrutées lors de la **PHASE ACTION**.

Déplacez le pion **ANNÉE** sur la case de l'année suivante de la **PISTE DES ANNÉES** et commencez un nouveau tour de jeu.

Conditions de fin de partie

Défaite

L'ensemble des réseaux perd immédiatement la partie lorsque la case **DÉFAITE** de la **JAUGE ESPOIR** est atteinte, ou si la moitié des réseaux en jeu (arrondie au chiffre supérieur) est éliminée.

Un réseau est éliminé lorsqu'il n'a plus de cartes **RÉSISTANT** en main.

Victoire

À l'issue des 5 tours de jeu, additionnez collectivement les points de l'ensemble des réseaux selon le tableau suivant pour déterminer votre degré de réussite :

■ Pour chaque réseau ayant survécu (réseau comportant au moins une carte RÉSISTANT)	10 POINTS
■ Pour chaque pion RÉSEAU situé dans une ZONE RÉPRESSION ACCENTUÉE	15 POINTS
■ Pour chaque pion RÉSEAU situé dans une ZONE RÉPRESSION SÉVÈRE	20 POINTS
■ Pour chaque pion RÉSEAU ayant accompli une mission	40 POINTS

DANS CE CAS DE FIGURE, les réseaux ont obtenu 310 points (4 réseaux ont survécu = 40 points. 2 pions **RÉSEAU** sont en **ZONE RÉPRESSION ACCENTUÉE** = 30 points. 4 pions **RÉSEAU** sont en **ZONE RÉPRESSION SÉVÈRE** = 80 points. 4 pions **RÉSEAU** ont accompli une mission = 160 points).

Les Réseaux ont marqué moins de 100 points

RÉSISTANCE MÉDIOCRE

Votre négligence et votre manque d'habileté ont mis vos réseaux en péril. Un mauvais choix dans les agents recrutés ayant débouché sur une dénonciation ? Un manque de repérage avant d'effectuer une mission ? Un équipement défectueux ayant ralenti vos actions ? Vos échecs successifs n'ont malheureusement pas permis de hâter la libération.

Les Réseaux ont marqué de 100 à 249 points

RÉSISTANCE EFFICACE

Vous avez su faire durer vos réseaux jusqu'à la Libération, mais non sans pertes. Vous avez tenté quelques actions d'éclat, mais il aurait fallu diversifier les approches pour déstabiliser réellement les autorités d'occupation.

Les Réseaux ont marqué de 250 à 349 points

RÉSISTANCE AUDACIEUSE

Vos réseaux ont été très actifs au sein de la Résistance et ont déstabilisé sérieusement les autorités d'occupation. Votre talent pour recruter des agents-clés et votre bonne préparation des missions vous ont permis de réussir quelques actions audacieuses, compromettant la mainmise allemande sur la vie économique et militaire en Seine-et-Oise. Toutefois certaines enquêtes ne sont pas passées loin de vos réseaux !

Les Réseaux ont marqué 350 points ou plus

RÉSISTANCE EXCEPTIONNELLE

Vous avez brillamment résisté à l'occupant tout au long de la guerre. Vos réseaux, reliés au Bureau central de renseignements et d'action de Londres, ont su coordonner leurs activités et utiliser au mieux leurs différents talents. Votre habileté à vous procurer du matériel interdit et votre capacité à filer l'ennemi vous ont donné une longueur d'avance, vous permettant de réussir des opérations particulièrement handicapantes pour les forces d'occupation. Vous êtes décorés de la médaille de la Résistance !

CRÉDITS

AUTEUR	Aurélien Martin
DÉVELOPPEMENT	Sophie Blanchard, Mathilde Deuve, Romain Dugast
PRODUCTION DU JEU	Prismatik
GRAPHISME ET ILLUSTRATION DU JEU	Nadia Taleb
RÉDACTION DE LA BROCHURE DOCUMENTAIRE	Bénédicte Vergez-Chaignon
MISE EN PAGE DE LA BROCHURE DOCUMENTAIRE	Mathilde Lull
CONCEPTION ET RÉALISATION VIDÉO	Charles El-Homsi
CONCEPTION DE LA RESSOURCE NUMÉRIQUE	Sophie Blanchard

Remerciements

Ce jeu n'aurait pu aboutir sans la participation enthousiaste des volontaires ayant testé le jeu, aidé à sa conception et diffusé le projet :

Rayane Al Ghourfi, Amélie Aubé, Judith Assouline, Isabelle Attard, Corentin Barrou, Jean-Bernard Barsamian, Houria Ben Allal, Thomas Biard, Eric Blanchard, Jean-Christophe Blanchard, Laurence Blanchard, Louis Blanchard, Antonin Bourdoncle, Samuel Bouré, Blandine Boureau, Fabrice Bourrée, Viviane Boussier, Amélie Bouvier, Brigitte Bucquet, Olivier Chagot, Maud Charnay, Peggy Chassenet, Florence Collin, Hugo Cornette, Géraldine Delafosse, Daphné Derouet, Françoise Desaldeleer, Hermine De Trogoff, Sébastien Dijoux, Chantal Durand, Mathilde Deuve, Mélissa Domon, Caroline Duplan, Annie Dupont, Romain Dugast, Pascal Fautrero, Carlos Fernandes, Mr. Figuière, Hervé Fleury, Jacqueline Fleury Marié, Thibaut Gaboriau, Séverine Gadaud, Vincent Gars, Angélique Gauthier, Aurore Gauthier, Raphaël Geffray, Mélanie Gruzon, Hélène Guichard-Spica, Muriel Hénon, Thomas Herubel, Valérie Hoarau, Catherine Huot-Blanchard, Fabrice Jouvenot, Caroline Koenig, Stéphane Kutnérian, Dominique Leboeuf, Dominique Lemaître, Mathilde Lull, Corine Lebruman, Sarah Lachise, Raluca Lazar, Françoise Lefebvre, Sandrine Lefèvre, Catherine Lisch-Pelloux, Dominique Marquer, Christine Martinez, Philippe Mauny, Thierry Mouny, Thibault Nivoix, Lydie Ovois-Pasquiers, Jean-Michel Penilleau, Isabelle Perucho, Anne Pignilla-Lopez, Etienne Pouget, Nicolas Prévost, Bérénice Primot, Camille Récamier, Gwenaëlle Récamier, Maryse Roullot, Edith Rousselin, Franck Sanchez, Jenny Schneider, Laëtitia Siad, Séverine Souilhol, Hélène Staes, Anne Sutter, Angéline Tarin, Antoine Taly, Chantal Thos, Paul Traversat, Justine Trocherie, Emilie Trochet, Anna Tsogbe, Aymeric Vital, Célia Vernois, Elise Wojszwyk.

Nous remercions également les structures ayant participé au projet en organisant des tests et en nous apportant leurs conseils :

Association Anim'Assos à Montigny-le-Bretonneux ; Association Culturelle, Educative et de Loisirs de Trappes-en-Yvelines ; Association Fun Raiders ; Association Génériques à Paris ; Association Le Dragon Ludike à Saint-Cyr-l'Ecole ; Association Vie et Valorisation de l'Héritage Agutte-Sembat à Bonnières-sur-Seine ; Atelier Canopé des Yvelines à Marly-le-Roi ; Bibliothèque de Bonnières-sur-Seine ; Bibliothèque municipale de Versailles ; Centre de Recherches Interdisciplinaires à Paris ; Collège Le Rondeau à Rambouillet ; Fondation de la Résistance à Paris ; Internat de la Réussite à Marly-le-Roi ; Maison des familles / ludothèque Flora Tristan à Plaisir ; Maison des jeux de Trappes ; Ludothèque Le Dragon Bleu à Marly-le-Roi ; Ludothèque Jeux, tu, ils à Montigny-le-Bretonneux ; Lycée La Plaine de Neauphle à Trappes ; Office National des Anciens Combattants et Victimes de Guerre, service départemental des Yvelines, à Versailles ; Union Nationale des Associations de Déportés, Internés et Familles de Disparus, antenne des Yvelines, à Versailles.

Enfin un grand merci à tous les participants anonymes : élèves, publics et bénévoles des ludothèques, des bibliothèques, des associations...

LICENCE

Réseaux est distribué sous licence **Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International (CC BY-NC 4.0)**



Vous êtes autorisé à :

- **PARTAGER** : copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats
- **ADAPTER** : remixer, transformer et créer à partir du matériel

Selon les conditions suivantes :

- **ATTRIBUTION** : Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.
- **PAS D'UTILISATION COMMERCIALE** : Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.

Plus d'informations : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.fr>

CONSEILS POUR LES CLASSES

Réseaux est un jeu de société destiné à transmettre la mémoire des événements de résistance pendant la Seconde Guerre mondiale.

Réseaux peut être exploité en classe. Dans ce cas, une préparation en amont par l'enseignant est nécessaire afin de prendre le jeu en main aisément.

Nous recommandons de lire les règles avant la séance de jeu proprement dite car une partie dure environ 50 minutes. La lecture préalable des règles constitue un exercice pédagogique en soi, mais pour plus de rapidité, vous pouvez visionner la vidéo-règle du jeu disponible sur

<https://educarchives.yvelines.fr>

Nous conseillons une mise en place en demi-groupe, pourquoi pas au CDI, en installant deux tables de jeu. Tout au long de la partie, l'enseignant tient le rôle clé de maître du jeu.

À l'issue de la partie, un approfondissement peut être entrepris à l'aide de la brochure documentaire et du corpus numérique. Vous pouvez aussi utiliser ce dernier en préambule de la partie.

