

WHICH SIDE

are you on ?

LIVRE DES RÉGLES



WHICH SIDE

are you on ?

1-4 players
Cooperate



120-150 mins

Haymarket, Chicago, 4 mai 1886. Des radicaux prononcent des discours contre la répression policière et en faveur de la journée de travail de 8 heures. Mais l'intervention de la police dégenère et il y a des morts. Bien que n'ayant pas participé aux affrontements, les orateurs sont considérés coupables, emprisonnés, jugés et pour certains exécutés comme Albert Parsons. Les manifestations organisées en leur mémoire dans tous les Etats-Unis d'Amérique et au-delà leur donnent ce statut de martyr, ce qui participe à la radicalisation d'une génération. Les mouvements des travailleurs sont encore jeunes à l'époque et cet événement devient un point fondateur de la période révolutionnaire en Amérique du Nord et retentit bien au-delà.

En cette fin de 19ème siècle, New York est le point d'entrée de migrants du monde entier qui fuient les répressions politiques comme les anarchistes catalans ou les révolutionnaires russes, mais aussi et surtout des migrants économiques à la recherche d'une vie meilleure. Pour ces derniers, les espoirs sont de courte durée. Conditions de travail déplorables, salaires bas, logements insalubres (Tenements) et pour couronner le tout, l'auto proclamé "pays de la liberté" limite l'expression de la contestation.

Tous les ingrédients sont réunis pour favoriser le développement des luttes sociales. Ces travailleuses et ces travailleurs qui n'avaient que peu en commun se politisent à l'usine et se construisent une identité de lutte autour de grands syndicats comme les Industrial Workers of the World ou les mouvements anarchistes. Ces derniers, se basant sur les conclusions d'organisation du congrès d'Amsterdam de 1907, vont contribuer à la constitution de cette identité cosmopolite et polyglottes des travailleurs, avec pour objectif l'émancipation humaine.

Dans "Which Side?", nous vous proposons d'aborder une partie de ces luttes, localisée à New York lors de l'hiver 1910-1911. Il s'agit d'incarner des migrants pauvres, logés dans des quartiers délabrés et exploités par un patronat radical qui refuse toute forme de régulation du travail.

Allez-vous être capable de survivre jusqu'à réussir à prendre le contrôle des moyens de production ?

BUT DU JEU

Which Side est un jeu coopératif dans lequel vous luttez ensemble contre le patronat. Vous allez travailler pour survivre et faire de l'agitation pour lutter contre les offensives patronales, représentées par des cartes ; en évitant les maladies, les blessures, la prison et la misère.

VICTOIRE

Les travailleurs (joueurs) gagnent la partie lorsqu'ils remplissent certaines conditions indiquées par le scénario et la difficulté : les travailleurs contrôlent un certain nombre de moyens de production ; une (ou plusieurs) jauge est déplacée au maximum à gauche ; aucune condition de défaite n'est activée d'ici à la fin du tour de jeu.

DÉFAITE

Il y a plusieurs conditions qui peuvent mener à la défaite :

- La Force Patronale atteint 10 et les joueurs ne remplissent pas les conditions de victoire à la fin du tour.
- Un joueur n'a plus de personnage jouable avant la phase "I.2)Travailler pour vivre" (en prison, SAN 0 ou mort).
- 3 mesures exceptionnelles sont actives lors de la phase "II.1)Actions patronales".

JEU POUR 1 À 3 JOUEURS

Which side est conçu pour lutter avec 4 Tenements :

Lors d'une partie en mode solo, les 4 Tenements sont joués ;

En duo, chaque joueur joue 2 Tenements ;

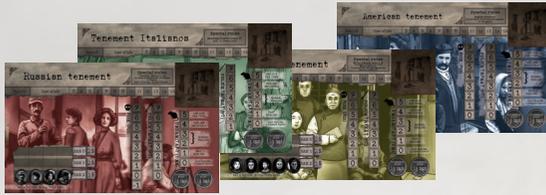
A 3 le quatrième Tenement est géré collégalement ;

Certains scénarios et un mode sont fait pour jouer à 2 au maximum.



MATÉRIEL

4 Plateaux Individuels



38 billets de Dollars



12 Tuiles de lieu



24 jetons ressources

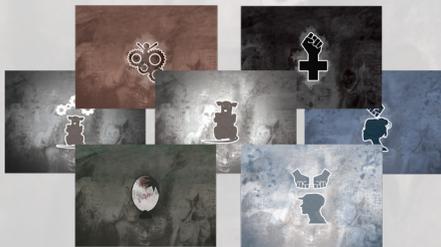


10 Locaux



- 37 cartes malheurs
- 40 cartes incident
- 10 cartes solidarité
- 10 cartes planification patronale
- 25 cartes patronales planifiée
- 16 cartes patronales difficile
- 21 cartes patronales normales

1 dé à 6 faces



50 Marqueurs de couleur

1 Plateau Emprise Patronale



21 Jetons de couleur



DESCRIPTION MATÉRIEL

Plateau Individuel

Il représente votre foyer. On y trouve l'état des personnages ; le niveau d'insalubrité, de risque et de menace policière ; ainsi que le coût de la vie ; des règles spéciales personnalisées.



Locaux

Les locaux sont des améliorations que les joueurs peuvent acheter pour leur Tenement. Ils ont un coût et un loyer variable. Ils octroient une action du soir (sauf Avocat libéral et Rebouteux qui ne peuvent être utilisée que par des personnages).



Plateau Emprise Patronale

En haut, la Force Patronale (FP) indique le décompte des tours. Elle ne peut jamais aller vers la gauche.

En dessous, trois jauges représentent les réglementations sur le travail : temps de travail (TT), conditions de travail (CT) et salaires (SA).

A droite se trouve la prise de contrôle des moyens de production. Ce sont les objectifs de victoire que les joueurs doivent obtenir.

EMPRISE PATRONALE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									DEFAITE

TEMPS DE TRAVAIL

8H	10H	12H	13H	14H	15H
----	-----	-----	-----	-----	-----

CONDITIONS DE TRAVAIL

1	2	2	3	3	4
---	---	---	---	---	---

SALAIRES

+1\$	0	0	-1\$	-1\$	-2\$
------	---	---	------	------	------

CONTRÔLE DES MOYENS DE PRODUCTION

- SABOTAGE 1 \$2
- AGITATION 2 \$2
- GREVE 1 \$2
- AGITATION 3 \$1
- AGIT ANAR 1 \$3
- \$8
- AGITATION 2 AGIT ANAR 1
- SABOTAGE 1 GREVE 1
- SABOTAGE 4

Plateau de jeu

Il est représenté par des tuiles de lieux qui ont deux faces, la B étant la face évoluée. Elles sont utilisées pour les actions des travailleurs.

Lieux de travail (x4) : Triangle Shirtwaist Factory, Newtown Creek Dye Industry, Woolworth Building, Newark Cardboard Workshop

Lieux politiques (x5) : Greenwich Village, Labor Union IWW, Labor Union ILGWU, Bierhalle, Ferrer Center

Lieux spécifiques (x3) : Tenderloin, Wes Pen, East River Docks.



Cartes de jeu

(Les cartes avec le symbole  ont un niveau de difficulté complexe)

- Les cartes malheurs représentent les problèmes liés à la vie de tous les jours.



- Les cartes incidents affectent les Tenements selon leur niveau de risque (RIS), de menace policière (MP), d'insalubrité (INS) ou d'argent (\$).



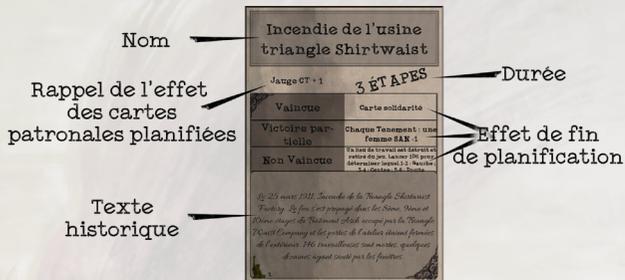
- Les cartes solidarités sont les seules cartes avec un effet positif.



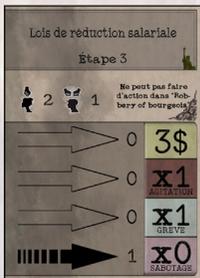
Les cartes patronales

Elles représentent les actions du patronat contre les joueurs, il en existe plusieurs types.

Les cartes « Planification Patronale » : action globale des patrons durant 2 ou 3 tours. Elles sont complétées par des cartes patronales planifiées correspondantes.



Les cartes patronales planifiées, en lien avec leur carte Planification Patronale.



- Nom identique à la carte planification patronale
- le nombre de cartes patronales que l'on tire (2 types de difficulté : pour Normale ; pour Difficile) ;
- certaines cartes introduisent une condition supplémentaire pour le tour (à noter qu'il est impossible de la contrer contrairement à l'effet général de la carte) ;
- les ressources nécessaires pour contrer la carte ;
- l'effet général de la carte si elle n'est pas contrée.

Les cartes patronales normales et difficiles représentent des actions singulières prises par le patronat.

- Coup de force : Résoudre l'effet puis défausser la carte.
- Mesure exceptionnelle: Appliquer l'effet qui reste actif jusqu'à que la carte soit défaussée, mettre un marqueur blanc dessus.



Marqueurs de jauges et de contrôle

- Chaque joueur a 8 (9 pour le chinois) marqueurs de jauges de sa couleur : un pour le risque ; un pour la menace policière ; un pour l'insalubrité ; un pour le coût de la vie ; un pour la santé de chaque personnage.

- 8 marqueurs blancs : 4 pour le plateau de l'emprise patronale (1 pour chaque jauge) ; 1 pour la carte Patronale Planifiée en cours ; 3 pour les Mesures exceptionnelles actives.

- 9 marqueurs noirs : 8 pour indiquer les objectifs de contrôle des moyens de production effectués, et 1 pour la carte malheur «Amputation».



Jetons de personnages et d'action du soir

- Ils sont représentés par des cylindres de couleur, il y en a 5 ou 6 selon le Tenement.

- Il y a aussi 3 cylindres noirs pour les personnages des cartes solidarité.



Les ressources

Il y a cinq ressources différentes utilisées pour survivre et pour lutter contre le patronat.

L'ARGENT : l'unité est le dollar, il est personnel et on ne peut pas l'échanger entre joueurs.

LES AGITATIONS SYNDICALES ET ANARCHISTES : L'agitation anarchiste compte pour 2 agitations syndicales. Elle ne peut pas être divisée, et le surplus non utilisé est perdu. [Union Agitation & Anarchist Agitation]

LA PROPAGANDE PAR L'EXEMPLE : permet de faire des grèves. [Propaganda of the Example]

LA PROPAGANDE PAR LE FAIT : permet le sabotage. [Propaganda of the Deed]. Les ressources peuvent être conservées d'un tour sur l'autre.

Agitation Anarchiste



Sabotage



Agitation Syndicale



Grève



MISE EN PLACE

1. Choisir un scénario, voir le livret de scénario.
2. Installer les tuiles de lieu "face A" au centre de la table selon le scénario choisi.
En haut les lieux de travail (x3) ; au milieu les lieux spécifiques (x3) ; en bas les lieux politiques (x3).
3. Chaque joueur choisit un Tenement (plateau individuel). Il prend le plateau et les jetons correspondants et les place devant lui. La santé de départ des personnages, l'insalubrité et les dollars sont indiqués par le scénario.
4. Placer le plateau Emprise patronale sur un côté et placer les marqueurs de jauges (voir scénario).
5. Mélanger les cartes (voir scénario), puis placer face cachée chaque paquet de cartes : malheurs ; solidarité ; incidents ; patronales normales et patronales difficiles.
6. Disposer les cartes Planification Patronale "2 étapes" et "3 étapes" en deux tas. Les positionner selon les indications du scénario.
7. Trier les cartes Patronale Planifiée par nom et les placer sur le côté du plateau de jeu face visible.
8. Mélanger puis révéler les deux premiers locaux et les placer côte à côte face visible. Poser les autres à côté face cachée.
9. Retourner la première carte Planification Patronale. Déposer les cartes Patronales Planifiées à côté et mettre un marqueur blanc sur la première carte (Étape 1).
Retourner ensuite les cartes Patronales comme indiqué sur la première carte Patronale Planifiée.
10. Débuter la lutte !



ICONOGRAPHIE

Pour une meilleure lisibilité certains termes sont iconographiés :

- | | | | |
|---|--------------------------------------|---|---|
|  | SAN = Santé |  | = Agitation Syndicale |
|  | = Risque |  | = Agitation Anarchiste |
|  | = Menace policière |  | = Grève |
|  | = Insalubrité |  | = Sabotage |
|  | FP = Force Patronale |  | = Personnage |
|  | TT = Jauge du Temps de Travail |  | = Slot réservé Homme |
|  | CT = Jauge des Conditions de Travail |  | = Slot réservé Femme |
|  | SA = Jauge du Salaire |  | = Slot réservé Tenement |
|  | \$ = Dollars |  | = Bloque la tuile, aucun autre emplacement ne peut être utilisé |
|  | = Contrôle ouvrier des jauges |  | = Coup de force |
|  | = Action du soir |  | = Complexe |

Incident



Malheur



Patronale



Patronale Difficile



Planification Patronale



Patronale Planifiée



Solidarité



CONCEPTS GÉNÉRAUX

La santé (SAN)

Chaque personnage à trois niveaux de santé (SAN2 à SAN0).

SAN2 : le personnage est en pleine forme et coûte 1\$ d'entretien.

SAN1 : le personnage est blessé ou malade, son entretien passe à 2\$.

SAN0 : le personnage est alité et doit rester au Tenement, il ne peut plus agir et son entretien est de 2\$.



Insalubrité (INS)

La jauge d'insalubrité représente l'état du Tenement. Elle a des effets sur la SAN des personnages indiqués sur le Plateau Individuel. Si un Tenement subit INS+1 alors qu'il est déjà à 5, un de ses personnages doit subir SAN-1. Un Tenement avec INS 0 est protégé 1x/tour d'une SAN-1.



Mort d'un personnage

Un personnage peut mourir sous certaines conditions. Dans ce cas, il faut retirer le jeton et son marqueur du jeu. Il ne coûte plus d'entretien.



La prison

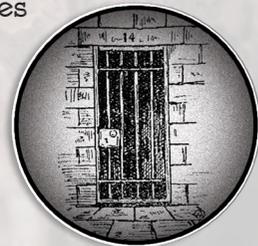
- Un personnage peut être envoyé en prison pour diverses raisons. Mettre le personnage sur la case "Arrest" (Arrestation). il n'y a pas de limite aux nombres de personnages en prison.

- à la phase "I.2.a)travailler pour vivre", déplacer les personnages de la case "Arrest" vers la case "Jail" (prison).

- Lors de la phase "II.2)la vie continue" déplacer les personnages de la case "Jail" vers leur Tenement.

- On paye toujours l'entretien de ses personnages en prison (Tuile Western Penitentiary).

- Un personnage avec SAN 0 ne peut pas être envoyé en prison. S'il tombe à SAN0 alors qu'il est en prison, ou que son Tenement tombe dans la Misère, il meurt (le placer sur la case "dead").



DÉROULEMENT DU JEU

Which Side dure 10 tours au maximum. Chaque tour se déroule en 2 grandes parties : "I) le quotidien des travailleurs" et "II) l'emprise patronale". Elles-mêmes composées de plusieurs phases.

Déterminer le premier joueur. L'ordre de jeu se déroule dans le sens horaire. A la fin de chaque tour de jeu, c'est le deuxième joueur qui devient premier joueur.

I) LE QUOTIDIEN DES TRAVAILLEURS

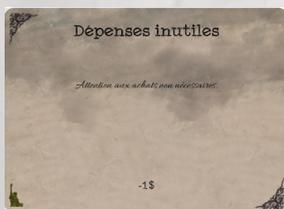
Cette partie est divisée en 4 phases :

- 1) LES MALHEURS DE LA VIE
- 2) TRAVAILLER POUR VIVRE
- 3) SURVIVRE
- 4) LUTTER POUR UN JOUR MEILLEUR

1) LES MALHEURS DE LA VIE

Chaque joueur, en commençant par le premier, tire une carte malheur et en applique l'effet sur un autre joueur. Il ne peut pas l'appliquer à lui-même. Le joueur désigné doit pouvoir subir pleinement l'effet. Si ce n'est possible pour aucun des joueurs, la carte est défaussée.

A noter qu'il est possible de jouer une carte malheur qui fait perdre des \$ sur un joueur qui n'en a pas et que ça le fait tomber en misère.



Le joueur russe tire la carte « Dépense inutile », il a, ainsi que les joueuses italienne et étasunienne, des Dollars. Il ne peut se l'appliquer à lui-même, s'il décide de l'appliquer au joueur chinois qui n'a pas de Dollars ce dernier tomberait en misère. Il préfère éviter ce choix. Il choisit de l'appliquer à la joueuse italienne.

2) TRAVAILLER POUR VIVRE

Il est temps d'aller travailler dans les usines ou de militer dans les lieux politiques.

A) Prison
Déplacer les personnages de la case «Arrest» vers la case «Jail».



La joueuse Étasunienne, déplace Bessy de la case «Arrest» à la case «Jail».

B) Actions quotidiennes

Chaque joueur, à tour de rôle, place un de ses personnages sur un emplacement libre d'une tuile de lieu ou de son plateau individuel. Il ajuste directement ses jauges de RIS, de MP et d'INS, ou paye les \$.

(On ne prend pas encore les gains).

Attention :

- Certains emplacements sont genrés (femme  ou homme , il est impossible de mettre un personnage qui ne correspond pas au bon genre.
- D'autres emplacements sont réservés pour un Tenement (couleur , ou nécessite un certain nombre de personnages de Tenements différents 

- Il est impossible d'effectuer une action qui fait dépasser le maximum d'une jauge. De la même manière, si le joueur n'a pas assez de \$, alors il ne peut effectuer d'action payante.

- Un personnage avec SANO ne peut rien faire.

- Un personnage en prison ne peut rien faire, hormis l'action disponible sur la Tuile prison.

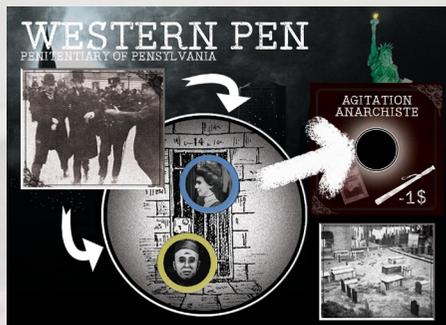
- L'emplacement «Anarchist Agitation» du Western Pen ne peut être utilisé que par un personnage en prison.

- [Face B uniquement] Si un personnage est placé sur l'emplacement pour déplacer une jauge patronale vers la gauche, alors la tuile est inutilisable pour la phase. On ne peut pas effectuer cette action si un des autres emplacements est déjà utilisé.



Exemple 1 :

Le joueur russe place son personnage masculin sur l'emplacement travail du Newtown Creek Dye Industry. Il ajuste directement son marqueur de RIS, en augmentant de trois.

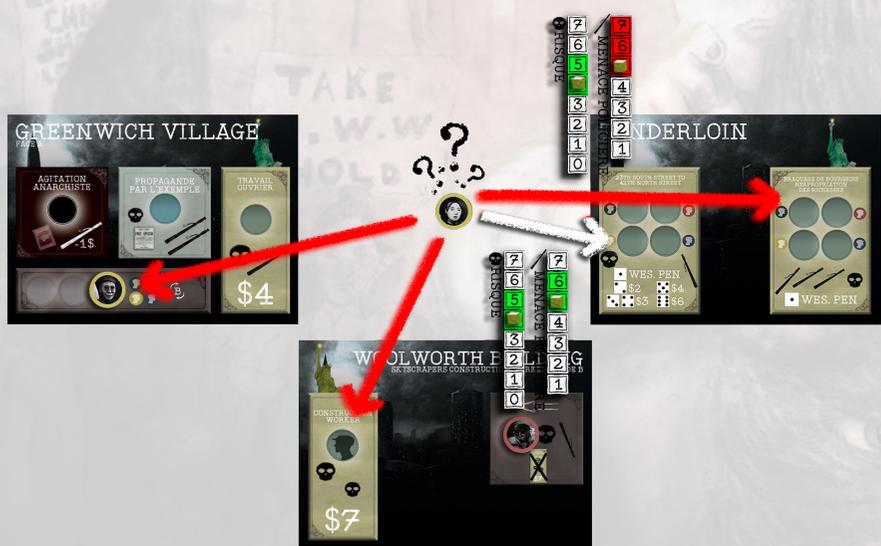


Exemple 2 :

La joueuse étasunienne utilise son personnage en prison pour faire de l'agitation anarchiste. Elle paye 1\$ et augmente sa jauge MP de 1. Le joueur chinois également en prison ne pourra pas faire d'action à ce tour.

Exemple 3 :

Le joueur chinois doit placer un personnage, il voudrait aller aider à améliorer le Greenwich Village mais il ne peut pas car il a déjà un de ses personnages sur l'emplacement. Il ne peut aller travailler au Woolworth Building car un personnage est sur l'emplacement «Contrôle ouvrier». Il décide d'aller sur Tenderloin et se place sur «23th South Street to 42th North Street» et monte sa jauge de RIS et de MP de 1.



C) Action du soir

En plus de ses personnages, chaque joueur possède une action du soir (Atelier clandestin/Clandestine Workshop; Couture à la maison/Home sewing; Contrebande/Smuggling).

Lorsque tout le monde a joué ses personnages, chacun peut effectuer son action du soir dans les lieux où il a effectué un travail de jour ou dans son propre local (sur son plateau individuel). Ne pas oublier d'ajuster les jauges.

Ces emplacements sont indiqués par une lune. Une seule action du soir peut y être effectuée.



La joueuse italienne à un de ses personnage sur le travail ouvrier de la tuile Triangle Shirtwaist Factory, elle décide de poser son action du soir sur l'emplacement "home sewing". Comme il n'y a pas de RIS ou de MP, elle ne bouge pas ses jauges. Aucun autre joueur ne pourra s'y mettre, même le joueur russe qui a aussi un personnage sur le travail ouvrier.

FELLOW WORKERS:



D) Récupérer le fruit de son labeur

1. Les joueurs récupèrent leurs gains : Dollars ; Agitation Syndicale ; Agitation Anarchiste ; Sabotage ; Grève et Insalubrité, selon les emplacements occupés par leurs personnages.
2. Si des personnages se sont mis dans les emplacements pour contrôler ou améliorer un lieu (deux sur un lieu de travail et trois sur un lieu politique), alors on retourne la tuile sur la face B.
3. Si un personnage est sur un emplacement de contrôle des moyens de production d'une face B, alors on déplace la jauge du travail (TT ; CT ; SA) de son choix vers la gauche (hormis celle de la Force Patronale).



Le joueur russe a son personnage sur le travail ouvrier du Newtown Creek Dye Industry, il récupère 4\$
La joueuse étasunienne a son personnage sur l'Agitation Anarchiste du Western Pen, elle récupère 1 agitation anarchiste.
La joueuse étasunienne a son personnage sur travail ménager de son Tenement. Elle baisse donc sa jauge INS de 1.



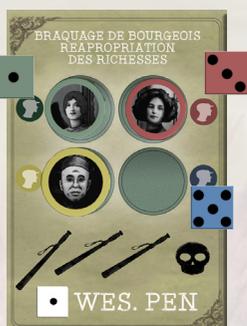
Le joueur russe est présent sur le contrôle ouvrier du Woolworth Building. Il décide (après concertation ou non) de déplacer la jauge du Salaire d'un cran vers la gauche.

Tuile Rue : TENDERLOIN

Il y a deux actions sur cette tuile. Pour chacune d'entre elles, chaque Tenement ne peut y mettre qu'un seul personnage.

- "23th South Street to 42th North Street" (petits larcins et prostitution) : lancer un dé et appliquer le résultat indiqué sur la tuile (gagner des \$ ou aller sur la case arrestation).

- "Robbery in bourgeois neighborhood, reappropriation of wealth" (Braquages dans les quartiers bourgeois, réappropriation de la richesse) : lancer un dé pour chaque personnage, tous gagnent le meilleur résultat. Sur un 1, le personnage va sur la case arrestation, mais gagne tout de même les dollars.



3 personnages (chinois ; russe et italienne) sont sur l'emplacement Robbery in bourgeois neighborhood, reappropriation of wealth.

Ils tirent chacun 1 Dé, ils font : 3 ; 5 et 1 pour la joueuse italienne.

Chaque joueur ayant un personnage sur l'emplacement gagne 5\$, la joueuse italienne met le sien sur l'emplacement arrestation mais elle gagne tout de même les \$ (c'est un braquage politique et solidaire). L'étasunienne ne gagne rien parce qu'elle n'a pas participé.



3 personnages (chinois ; etasunien et italienne) sont sur l'emplacement amélioration de la tuile Greenwich Village. La tuile est alors retournée côté face B.



La joueuse italienne a son action du soir sur son local "café politique". Elle récupère donc une propagande par l'exemple (grève).

Ferrer Center Side B : Transforme l'Agitation en l'«Propaganda of the example» par tour

Bierhalle Side B : Permet d'accueillir un local. Loyer = 0\$

Labor Union - ILGWU Side B : +1\$ sur tous les slots féminin de travail

Labor Union - IWW Side B : Entretien 0\$ pour tous les prisonniers

Greenwich Village Side B : Coût «Anarchist Agitation» = 0\$

3) SURVIVRE

A) Incidents de la vie

Le premier joueur tire le nombre de cartes Incidents indiqué par la jauge des conditions de travail (plateau Emprise Patronale). Ces cartes vont affecter les joueurs selon les jauges de RIS ; MP ; INS et le nombre de \$. à noter qu'en cas d'égalité, tous les concernés sont affectés.

CONDITIONS DE TRAVAIL (CT)

1

2

2

3

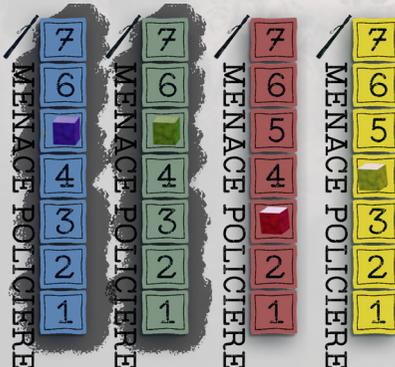
3

4

CARTES INCIDENTS PICHÉES PAR TOUR

Le premier joueur tire deux cartes incidents comme indiqué sur la jauge des Conditions de Travail.

La première carte est «Accident à l'usine», les joueurs comparent leur jauge de risque. C'est le joueur chinois qui a le plus, un de ses personnages a SAN-1.



La deuxième carte est «Saccage policier», les joueurs comparent leur jauge de Menace Policière, ce sont les joueuses étasunienne et italienne qui ont une égalité avec 6 et subissent donc INS+1.

B) Coût de la vie

Les joueurs doivent payer le coût de la vie qui est calculé de la manière suivante : loyer + entretien des personnages : 2\$ pour le loyer d'un Tenement ; 0\$ ou 1\$ pour un local ; 1\$ par personnage (2\$ si SAN1 ou 0) ; divers modificateurs. Si un joueur ne peut pas payer son coût de la vie, il tombe en misère.

Le joueur russe calcule son coût de la vie :

Il paye 5\$ d'entretien pour ses personnages. 3 en SAN2 (1\$) et 1 en SAN1 (2\$). Il rajoute son loyer de Tenement (2\$) et celui de son local (1\$). Il applique aussi la règle spéciale des russes qui lui augmente son coût de la vie de 1\$. Il est donc à 9\$ (il place un marqueur sur la jauge coût de la vie). Il a 15\$, dépense 9\$, il lui reste 6\$ après cette phase.

La joueuse étasunienne calcule son coût de la vie :

Elle paye 6\$ d'entretien pour ses personnages. 1 en SAN2 (1x1\$) et 3 en SAN1 ou 0 (3x2\$). Elle ajoute son loyer de Tenement (2\$) de plus, elle a subi la carte malheur «Erreur de loyer» (+2\$ au loyer) et celui de son local (1\$). Elle est donc à 11\$ (elle place un marqueur sur la jauge coût de la vie). Elle a 6\$, il lui reste 5\$ à payer et elle tombe donc en misère.

C) Misère

On tombe en misère dès que l'on ne peut pas payer un coût en \$. Cela peut se passer lors des phases : "I.I)les malheurs de la vie" ; "I.3.a) incidents de la vie" ; "I.3.b)coût de la vie" ; "II.1)action patronale". Un joueur en misère doit immédiatement rembourser sa dette.

Il va donc vendre ce qu'il peut, tout d'abord le matériel qu'il trouve dans son local, ce qui baisse la dette de 2\$; puis il revend ses casseroles, ses couvertures, etc., ce qui augmente son INS et baisse la dette de 1\$ par point dépensé ; pour finir, il va vendre des vêtements, de la nourriture, etc., ce qui baisse la SAN de ses personnages à raison de SAN -1 pour chaque dollar récupéré. (A noter que passer de 4 à 5 en INS est la dernière chose que l'on fait). Si le joueur a des personnages en prison (hors case «Arrest»), ils sont exécutés, ils meurent.

Le joueur fini la misère à 0\$.

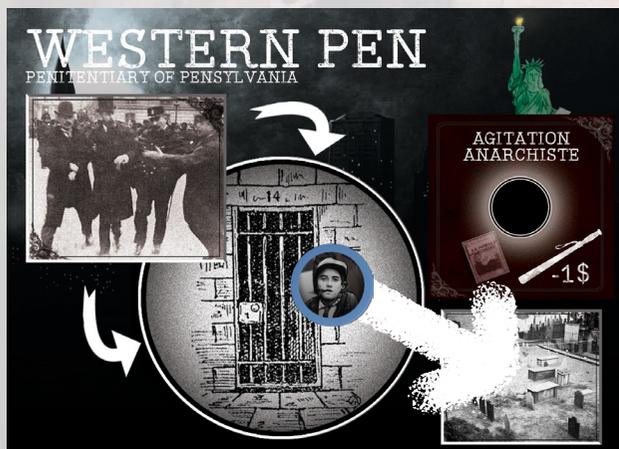


Reprenons le cas de la joueuse étasunienne. Il lui manque 5\$ après le calcul de son coût de la vie. Elle va devoir les rembourser.

Tout d'abord elle vend son local et le défause pour 2\$.

Puis elle augmente son insalubrité de 1 ce qui la mène à 4 et décide de ne pas passer à 5. Ça lui rapporte 1\$.

Il lui reste encore 2\$ à rembourser, elle baisse la SAN de 2 personnages pour avoir les 2\$ manquant.



Malheureusement pour elle, un de ses personnages est en cellule. Il meurt et ne pourra plus être joué.

4) LUTTER POUR UN JOUR MEILLEUR

Les joueurs vont lutter contre les cartes patronales et tenter de contrôler les moyens de production en mettant en commun leurs ressources. Les actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre.

A) Lutter contre les cartes patronales et les cartes patronales planifiées

Les joueurs mettent en commun leurs ressources pour contrer les cartes patronales.

Si les conditions sont remplies et dépensées, alors la carte Patronale Planifiée doit être retournée. Si elle ne peut être vaincue, celle-ci reste face visible afin de garder le compte de la lutte contre la Planification Patronale qui dure plusieurs tours.

Attention, il est impossible de lutter contre les cartes patronales planifiées qui ne sont pas en cours (sans marqueur blanc).



Les joueurs décident de lutter contre la carte patronale «Offensive Salariale» et la carte patronale planifiée. Ils utilisent 1\$; 2 agitations syndicales ; 1 grève pour défausser la carte «Offensive patronale» et 3\$; 1 agitation anarchiste ; 1 grève pour retourner la carte patronale planifiée.

Ils laissent face visible la carte patronale «Dégradation de la surveillance ouvrière», qui fera effet lors de la phase II. «Fermeture d'un lieu de travail» reste active et fait toujours effet.

B) Contrôler les moyens de production (1x par tour)
 Les objectifs de contrôle des moyens de production sont situés sur le plateau Emprise patronale. Le coût à dépenser pour les acquérir y est indiqué. Une fois acquis, placer un marqueur noir dessus. Chaque contrôle des moyens de production ne peut être fait qu'une fois par partie.



Les joueurs décident de prendre le contrôle d'un des moyens de production. Ils mettent en commun 2\$ et 1 sabotage. Ils placent un marqueur noir sur l'emplacement pour indiquer qu'il a été effectué et totaliser le nombre de contrôle effectué.

C) Médecin (1 fois par tour par Tenement)

On peut payer un médecin afin de soigner un personnage pour 2\$. La qualité du soin dépend de l'INS du Tenement.

INS 0 ou 1 : SAN+2 (Guérison rapide) ; INS 2 ou 3 : SAN+1 ; INS 4 ou 5 : SAN+0 (Guérison impossible).

D) Locaux

Seuls les locaux révélés peuvent être achetés. Pour quelques dollars (\$), le joueur peut acheter un local et le placer sur l'espace prévu de son Tenement. Il peut en acheter un autre en remplacement, mais ne peut jamais en posséder deux. L'ancien est défaussé et ne rapporte rien.

LIBERAL LAWYER : Ce local n'est pas une action du soir. Il permet, lorsqu'un joueur doit se rendre en prison, de mettre le personnage sur le local. Il pourra jouer normalement lors de la phase "I.2.B) travailler pour vivre". Il ne peut y avoir qu'un personnage à la fois.

TRADITIONAL MEDICINE: Coût du médecin : 1\$

BONESETTER : Soigne n'importe quel personnage 1x/tour

II) EMPRISE PATRONALE

Cette partie est divisée en 3 phases :

- 1) ACTIONS PATRONALES
- 2) LA VIE CONTINUE
- 3) OFFENSIVES PATRONALES

1) ACTIONS PATRONALES

A) Carte Patronale Normale  , Patronale Difficile 

- Appliquer les effets des cartes patronales qui n'ont pas été vaincues.
- Coup de force  : Résoudre l'effet puis défausser la carte.
- Mesure exceptionnelle : Appliquer l'effet qui reste actif jusqu'à ce que la carte soit défaussée (mettre un marqueur blanc dessus pour mémoire).

A ce moment, si 3 Mesures exceptionnelles sont en jeu, c'est une défaite.



«Dégradation de la surveillance ouvrière» n'a pas été vaincue, elle fait donc effet. On place un marqueur blanc dessus car c'est une mesure exceptionnelle. Son effet dure tant qu'elle n'est pas vaincue. Tous les joueurs ont donc RIS minimum +2 à partir du prochain tour.

«Fermeture d'un lieu de travail» est toujours active et continue de faire effet.

B) Carte Patronale Planifiée et Planification Patronale

1. Appliquer l'effet de la carte Patronale Planifiée si elle n'a pas été vaincue.
2. Déplacer le marqueur blanc de la carte Patronale Planifiée vers la suivante.
3. La Planification Patronale prend fin lorsqu'il n'y a plus de carte Patronale Planifiée. Il faut alors résoudre cette phase :
Regarder combien de cartes patronales planifiées ont été vaincues (cartes retournées) et appliquer l'effet correspondant selon les indications de la carte de planification patronale en jeu.

	2 étapes	3 étapes
Victoire	2 cartes vaincues	3 cartes vaincues
Victoire partielle	NA	2 cartes vaincues
Défaite partielle	1 carte vaincue	1 carte vaincue
Défaite	0 carte vaincue	0 carte vaincue



Les joueurs ont résolu 2 cartes patronales planifiées alors que la carte planification patronale correspondante est en 3 étapes. Ils obtiennent une victoire partielle. Rien ne se passe. S'ils avaient vaincu 3 cartes, ils auraient obtenu une carte solidarité. S'ils avaient vaincu qu'une carte, ils auraient tous un personnage féminin avec SAN-1. S'ils n'avaient vaincu aucune carte, tous les personnages féminins auraient eu SAN-1.

Tirer une carte solidarité (optionnel)

Le premier joueur pioche 2 cartes et tous se concertent pour n'en garder qu'une, l'autre étant défaussée.

Un personnage gagné grâce à une carte solidarité n'influence pas les jauges de RIS, de MP, d'INS lors de ses actions, sauf s'il travaille dans un Tenement ou un local.

2) LA VIE CONTINUE

- Les personnages en prison ("Jail") retournent dans leur Tenement.
- S'il reste deux locaux face visible, défausser le plus ancien (le plus à droite). Compléter les locaux de manière à en avoir deux visibles.
- Si un Tenement à 5 en INS alors un de ses personnages subit SAN-1.

3) OFFENSIVES PATRONALES

- Si aucune carte Planification Patronale n'est active, en piocher une.

Une fois la carte Planification Patronale piochée, chercher les deux ou trois cartes Patronales Planifiées correspondantes et disposez-les côte à côte, dans l'ordre d'apparition (étape 1, étape 2 puis éventuellement étape 3). Elles ont des effets à chaque étape et une difficulté pour les vaincre.

Mettre un marqueur blanc sur la première (étape 1)

- Puis tirer les cartes patronales  et  en respectant les indications de la carte Patronale Planifiée.

FIN DU TOUR

- Les joueurs remettent leurs niveaux de RIS et de MP au minimum (min).

Certains effets augmentent le minimum des jauges des Tenements. Par exemple lorsque vous voyez indiqué MP min +2, il convient de baisser sa Menace Policière à 2 au lieu de 0 ; ou à 1 au lieu de -1 pour les russes). Attention, ces effets se cumulent (RIS min +1 et RIS min +2 correspond à RIS min +3)

- On incrémente de 1 la Force Patronale.
- Commencer un nouveau tour.



Scénarios.

Scénario générique et variantes

Voici un scénario générique qui utilise tous les éléments du jeu sans chercher à coller à une chronologie réelle. Pourtant, tous les éléments sont historiques et la partie reste donc plausible.

Scénario générique - New York 1910.

1-4 joueurs

Niveau de difficulté : Normal

Conditions de départ :

- Installez les 9 tuiles de lieu "face A" au centre de la table : 3 lieux de travail (hors East River Dock) en haut ; 3 lieux politiques en bas ; puis Tenderloin, Wes Pen et East River Dock au centre.
- Bonne santé pour tous les travailleurs (SAN 2) ; INS 2
- Jauges patronales : FP 1 et conditions normales (grisées)
2\$ par Tenement

Organisation des cartes :

- Retirer les cartes "COMPLEXES" des cartes incidents et malheurs ; patronales normales et difficiles.
- Planification patronale : Mélangez séparément les planifications de 2 étapes et celles de 3 étapes, tirez-en deux de chaque puis mélangez-les. Ce sont les 4 cartes qui constitueront les offensives patronales de cette partie.
- Cartes solidarités ; Cartes patronales normales ; Cartes patronales difficiles ; Cartes incidents ; Cartes malheurs : Mélangez ces paquets.

Conditions de victoire :

Obtenir 6 contrôles des moyens de production & une des jauges du travail au maximum à gauche.

Variantes

Pour augmenter la rejouabilité et vous permettre de relever de nouveaux challenges, voici quelques modifications que vous pouvez apporter au scénario "New York 1910".

I) Une partie d'apprentissage.

Cette variante permet de jouer une partie courte et de découvrir le jeu. Elle ne permet pas de vivre pleinement l'expérience qu'offre "Which Side?"

Conditions de départ :

Jauges patronales : FP 5 et conditions normales (grisées)

Conditions de victoire :

Obtenir 4 contrôles des moyens de production

II) Une situation désespérée.

Cette variante permet de jouer une partie de 6 tours de type opération sauvetage :

"dans ces quartiers, les travailleurs sont dépolitisés et n'arrivent pas à s'organiser contre les offensives patronales. Un anarchiste arrive et les aide à s'organiser".

Conditions de départ :

Jauges patronales : FP 5 et conditions normales (grisées)

Règles spéciales :

- Tirer une carte de planification patronale et les cartes patronales planifiées correspondantes au hasard et en appliquer les résultats négatifs. Puis la retirer du jeu.
- Piocher 1 carte patronale normale et 1 carte patronale difficile et les mettre en jeu (sans marqueur). Appliquer immédiatement les coups de force et laisser les mesures exceptionnelles.

Organisation des cartes :

Tirer 2 cartes planifications patronales de 3 étapes puis mélangez-les. Ce sont les 2 cartes qui constitueront les offensives patronales de cette partie.

III) Ironworker

Cette variante permet d'augmenter la difficulté du jeu et est applicable dans tous les scénarios (même historiques).

Organisation des cartes :

Mélangez les cartes COMPLEXES aux autres cartes.

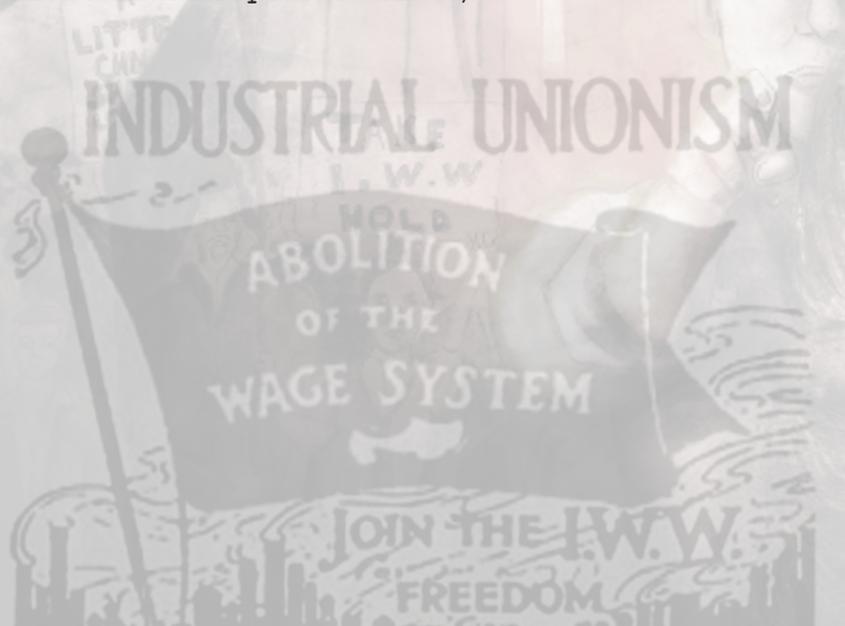
Conditions de victoire (au choix) :

- Obtenir 8 contrôles des moyens de production & une des jauges du travail au maximum à gauche.
- Obtenir 6 contrôles des moyens de production & les 3 jauges du travail au maximum à gauche.
- Définissez vos propres objectifs entre le nombre de contrôles des moyens de production & le nombre de jauge au maximum à gauche

IV) Les aléas des contextes

Cette variante se suffit à elle-même ou peut-être cumulée avec Ironworker. Elle permet d'élargir le champ des possibles dans les conditions de départ. Vous pouvez tirer un D66 une fois ou plusieurs fois et vous pouvez cumuler les résultats. A noter que plus vous tirerez ce D66, plus ce sera complexe.

(Un D66 est un dé à six faces lancé deux fois, une première fois pour les dizaines, une seconde fois pour les unités).



11-13

1 jauge patronale +1 vers la droite, choisissez, tirez au hasard et cumulez ou pas.

16

3 jauges patronales +1 vers la droite, choisissez, tirez au hasard et cumulez ou pas.

23-24

2 personnages en prison, choisissez, tirez au hasard et cumulez ou pas.

26

1 personnage de chaque Tenement va en prison

34-35

FP 3

41-43

Condition initiale : 1\$ par Tenement

46

+1\$ au coût de la vie de chaque Tenement pour toute la partie

54-55

INS 4

61-62

RIS minimum +1, pour toute la partie

65

RIS minimum +2, pour toute la partie

14-15

2 jauges patronales +1 vers la droite, choisissez, tirez au hasard et cumulez ou pas.

21-22

2 personnages blessés (SAN -1), choisissez, tirez au hasard et cumulez ou pas.

25

1 personnage de chaque Tenement est blessé (SAN-1)

31-33

FP 2

36

FP 4

44-45

Condition initiale : 0\$ par Tenement

51-53

INS 3

56

INS 5

63-64

MP minimum +1, pour toute la partie

66

MP minimum +2, pour toute la partie

V) Mode duo

C'est une variante qui permet de jouer à 2 avec chacun son Tenement et s'applique au scénario générique New York 1910. (A noter que le scénario historique pour deux joueurs utilise les mêmes ajustements de règles que le mode duo.

1-2 joueurs

Niveau de difficulté : Normal

Conditions de départ :

- Placez le Plateau d'emprise patronale sur la "face duo"
- Installez 6 Tuiles de lieu "face A" : 2 tuiles de travail en haut ; 2 tuiles politiques en bas ; Tenderloin et Western Pen au milieu. Ne pas utiliser East River Dock.
- Choisissez vos Tenements.

Organisation des cartes :

Retirer les cartes :

- Patronale : "Incendie d'un local politique" (x2) ; "Fermeture d'un lieu de travail".

Règles spéciales :

- Cartes patronales :
 - \$ et AGIT /2 arrondi inférieur
 - strike & sabotage /2 arrondi supérieur
- Cartes malheurs : il est possible de se les appliquer à soi-même
- Développer les lieux politiques : 2 travailleurs de Tenements différents au lieu de 3
- Prendre le contrôle local des lieux de travail : 1 travailleur de Tenement au lieu de 2

Conditions de victoire :

Obtenir tous les contrôles de moyens de production.

Scénarios d'inspiration historique :

I) New York shirtwaist strike (Novembre 1909 - Février 1910)

23 Novembre 1909, plus de 20000 migrants hébreophones, en majorité des femmes d'à peine 20 ans, ont lancé une grève générale de 11 semaines dans l'industrie du tissu de New York. C'est le "soulèvement des 20000", la plus grande grève organisée par des femmes de l'Histoire étasunienne.

Le soulèvement n'a pas été une victoire totale, mais les travailleuses et leur syndicat l'International Ladies Garment Workers Union (ILGWU), fondé par des migrantes juives, russes et polonaises en 1900, ont obtenu quelques avancées concrètes : 52¢/ semaine ; 4 jours de congés payés par an ; l'interdiction de la discrimination syndicale ; fourniture d'outils sans frais ; partage équitable du travail lors de la saison morte ; négociations des salaires.

A la fin de la grève, 85% des travailleuses et des travailleurs de l'industrie du tissu avaient rejoint l' (ILGWU). Ce syndicat, qui militait pour le syndicalisme industriel, a mené de longues batailles durant une grande partie du 20ème siècle et a compté jusqu'à 250.000 membres.

1-4 joueurs

Niveau de difficulté : Facile

Conditions de départ :

- Installez les 9 tuiles de lieu "face A" au centre de la table : 3 lieux de travail (Shirtwaist Factory ; Woolworth Building ; Dyes industries) en haut ; 3 lieux politiques (Bierhalle ; Union ILGWU ; Greenwich Village) en bas ; puis Tenderloin, Wes Pen et East River Dock au centre.

- Bonne santé pour tous les travailleurs (SAN 2) ; INS 2
- Jauges patronales : FP 1 et conditions normales (grisées)
- 3\$ par Tenement

Organisation des cartes :

- Retirer les cartes "COMPLEXES" des cartes incidents et malheurs ; patronales normales et difficiles.
- Planification patronale
 - 1/"Pression sur les pouvoirs locaux" - 2 étapes
 - 2/"Législation antisyndicale» - 2 étapes
 - 3/"Contestation des Lois sur l'Industrie" - 3 étapes
 - 4/"Loi de réduction salariale" - 3 étapes
- Cartes solidarité (Mettre sur le dessus du paquet) :
 - 1/Clara Lemlich
 - 3/Rose Schneiderman

Conditions de victoire :

- Obtenir 5 contrôles des moyens de production & la Jauge salariale à +1\$
- Ironworkers : obtenir 8 contrôles des moyens de production & la Jauge salariale à +1\$

II) Les Incendies de l'hiver New Yorkais (Novembre 1910 - Mars 1911)

Malgré les avancées du soulèvement des 20.000 et les fréquents incendies qui touchent le secteur industriel, le patronat n'a pas réellement amélioré les conditions de travail des ouvrières et trouve toujours des astuces pour limiter leurs droits. Par exemple, pour que les travailleuses ne prennent pas de "pause pipi", les portes des ateliers sont fermées de l'extérieur ; et pour limiter les coûts, l'escalier d'évacuation anti-incendie est souvent relié à une plateforme en bois.

L'hiver 1910-1911 est particulièrement meurtrier. Dès le 25 novembre 1910, un incendie majeur a lieu dans une usine de carton à Newark, dans le New Jersey. Trois mois plus tard, le 25 mars 1911, a lieu l'incendie de la Triangle Shirtwaist Factory, encore plus meurtrier. Mais ce qui reste le plus marquant de l'époque, hormis les conditions de vie que doivent supporter les travailleuses et les travailleurs, hormis les conditions de travail désastreuses qui conduisent à de nombreux accidents, c'est la justice de classe.

Le 27 décembre 1911, le jugement contre les employeurs Max Blanch et Isaac Harris a commencé. Leur défense, par l'un des meilleurs avocats de New York, a réussi à jeter le doute sur la validité des témoins. Après moins de deux heures de discussion, le jury est revenu et les a déclaré innocents. Les assurances leur ont même remboursé plus que les dégâts estimés.

1-4 joueurs

Niveau de difficulté : Normal

Conditions de départ :

- Installez les 9 tuiles de lieu "face A" au centre de la table : 3 lieux de travail (Shirtwaist Factory ; Newark Cardboard Workshop ; Dyes industries) en haut ; 3 lieux politiques (Union IWW ; Union ILGWU ; Greenwich Village) en bas ; puis Tenderloin, Wes Pen et East River Dock au centre.

- Bonne santé pour tous les travailleurs ; Insalubrité 2

- Jauges patronales : Force Patronale 1 et conditions normales (grisées)

- 2\$ par Tenement

Organisation des cartes :

- Retirer les cartes "COMPLEXES" des cartes incidents et malheurs ; patronales normales et difficiles (Sauf "Incendie dans les Tenements").

- Planification patronale

1/»Incendie d'un Atelier de cartonnage à Newark" - 2 étapes ; effet "non vaincue" : Le lieu de travail «Atelier de cartonnage de Newark» est détruit et retiré du jeu.

2/"Raid des Pinkerton contre la «Salvation Army»" - 3 étapes

3/"Incendie de l'usine Triangle Shirtwaist" - 3 étapes ; effet "non vaincue" : Le lieu de travail «Triangle Shirtwaist Factory» est détruit et retiré du jeu.

4/"Pression sur les pouvoirs locaux" - 2 étapes

- Cartes solidarité (Mettre sur le dessus du paquet) :

1/Oscar Joseph Brown et Capitaine Van Volkenburg ;

3/Visite de Rose Schneiderman

- Cartes patronales normales : Mélanger les cartes «Incendie d'un local politique" avec 7 cartes restantes tirées au hasard et posez-les au-dessus du paquet.

- Cartes patronales difficiles : Mélanger la carte "Incendie dans les Tenements" avec 4 cartes restantes tirées au hasard et posez-les au-dessus du paquet.

Conditions de victoire :

Obtenir 6 contrôles des moyens de production & la Jauge Condition de Travail à 1.

Ironworkers : obtenir 8 contrôles des moyens de production & la Jauge Condition de Travail à 1.

III) L'explosion de la gare centrale (19 décembre 1910 jusqu'au printemps 1911)

New York ébranlé par une explosion de gaz qui a tué dix personnes.

Le choc de l'explosion de la grande Central Station, qui a d'abord fait penser à de la dynamite, a été ressenti à plus de 2 km. New York, 19 décembre. -

Le cœur de l'île de Manhattan a été secouée ce matin par une terrible explosion de gaz dans la centrale électrique de la Station Centrale. Dix personnes, parmi elles deux femmes, ont été tuées, 125 ont été blessées et les dégâts matériels sont estimés entre 2 et 3 millions de dollars.

Malheureusement pour vous, des membres de votre Tenement ont été touchés dans l'accident et les soins nécessaires vous ont coûté vos dernières économies. Cet hiver ne pourrait pas plus mal commencer.

1-4 joueurs

Niveau de difficulté : Difficile

Conditions de départ :

- Installez les 9 tuiles de lieu "face A" au centre de la table : 3 lieux de travail (Shirtwaist Factory ; Woolworth Building ; Dyes industries) en haut ; 3 lieux politiques (Union IWW ; Union ILGWU ; Ferrer Center) en bas ; puis Tenderloin, Wes Pen et East River Dock au centre.
- Bonne santé pour tous les travailleurs, sauf 1x Tenement SAN 1 ; INS 3
- Jauges patronales : FP 1 et conditions normales (grisées)
0\$ par Tenement

Organisation des cartes :

- Planification patronale

1/» Contrôles abusifs et injustifiés" - 2 étapes

2/» Raid des Pinkerton contre la «Salvation Army» - 3 étapes

3/» Scandale dans la production alimentaire" - 2 étapes

4/» Contestation des Lois sur l'Industrie" - 3 étapes

- Cartes solidarité : On n'en tire qu'une (pas de choix)

Conditions de victoire :

- Obtenir 6 contrôles des moyens de production & une des jauges du travail au maximum à gauche.

- Ironworkers : obtenir 6 contrôles des moyens de production & deux des jauges du travail au maximum à gauche.

IV) The cloakmakers strike - The Great Revolt (juillet - août 1910)

Le 7 juillet 1910, 60000 travailleurs de l'industrie du textile arrêtent le travail et sont soutenus par le ILGWU même si cette fois les grévistes sont majoritairement des hommes. Les demandes sont dans la lignée du mouvement anarchiste des 8 heures par jour, 5 jours par semaine, mais les négociations et le "Protocole de Paix" signé par l'intermédiaire de l'avocat Louis D. Brandeis limite les demandes des travailleurs et des travailleuses : 50 heures par semaine, une augmentation du salaire minimal, 10 jours de congés payés et la possibilité pour les syndicats de faire engager des personnes dans les usines.

Le protocole de Paix est acclamé au nom de "démocratie industrielle", "harmonie sociale". Le syndicaliste réformiste Samuel Gompers, de l'American Federation of Labor (AFL), dit de cet événement que c'était plus qu'une grève, mais une révolution industrielle.

L'avocat Brandeis explique de son côté que le but du protocole était de créer une relation entre employeurs et employés qu'il appelle "démocratie industrielle". Il précise qu'il ne voulait pas introduire la notion socialiste du contrôle populaire de l'industrie.

De leur côté, les syndicalistes révolutionnaires, les anarchistes et de nombreux socialistes pointent les flous du texte et subissent les lenteurs des comités d'arbitrage des litiges. Leur moyens de lutte sont d'autant réduits que des dirigeants syndicalistes comme John A. Dyche, secrétaire-trésorier du ILGWU, se transforment en briseurs de grèves non officielles.

1-2 joueurs

Niveau de difficulté : Normal

Conditions de départ :

- Installez 6 Tuiles de lieu "face A" : 2 tuiles de travail en haut (Shirtwaist Factory ; Newark Cardboard Workshop) ; 2 tuiles politiques en bas (Union IWW ; Union ILGWU) ; Tenderloin et Western Pen au milieu.
- Bonne santé pour tous les travailleurs ; INS 2
- Plateau d'Emprise patronale : utiliser le côté "mode duo"
- Jauges patronales : FP 1 et conditions normales (grisées)
- 2\$ par Tenement.
- Tenements : Italiens & Étasuniens

Organisation des cartes :

Retirer les cartes "COMPLEXES" des cartes incidents et malheurs ; patronales normales et difficiles.

planification patronale

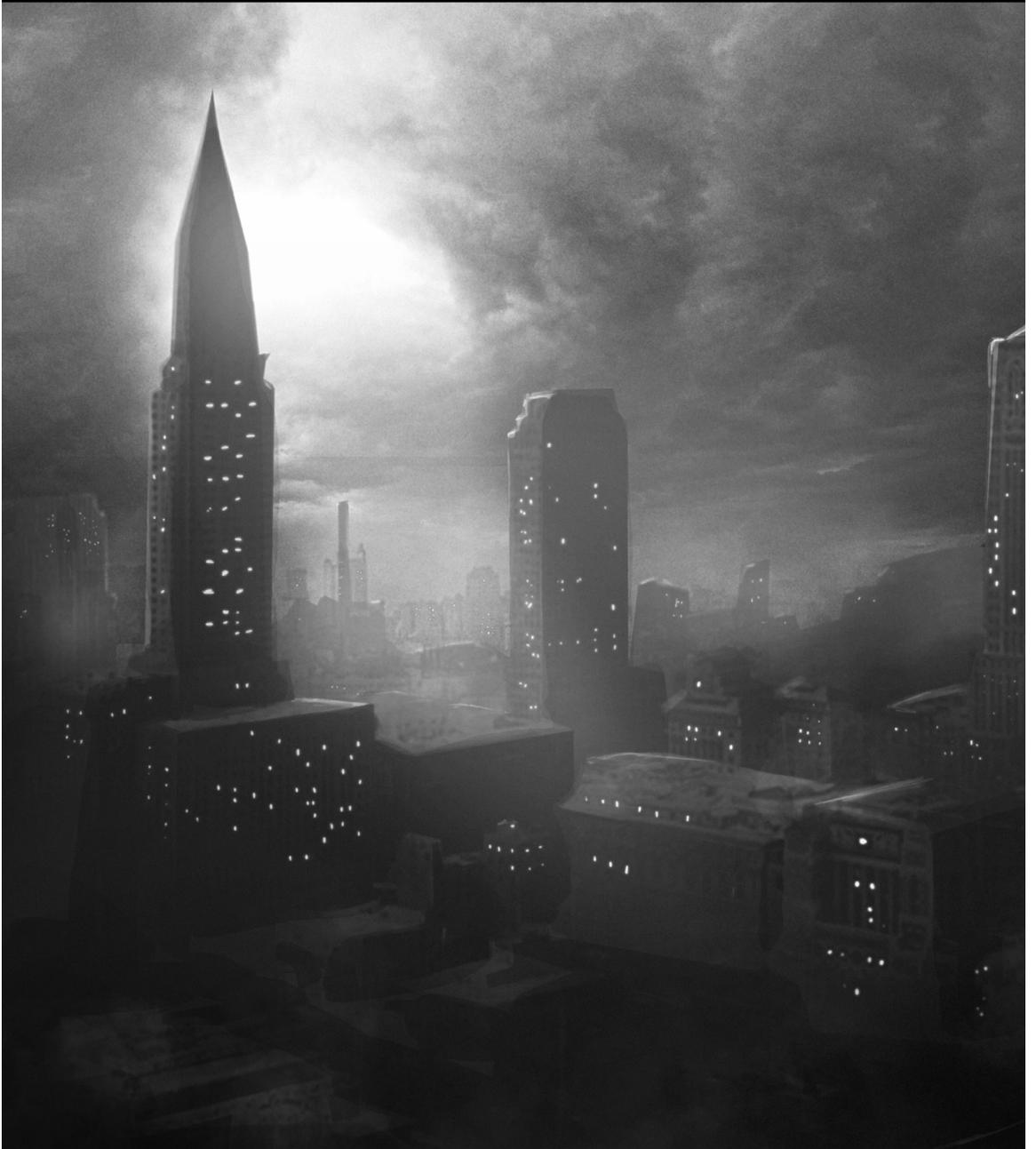
Mélangez séparément les planifications de 2 étapes et celles de 3 étapes, tirez-en deux de chaque puis mélangez-les. Ce sont les 4 cartes qui constitueront les offensives patronales de cette partie.

Cartes solidarités ; Cartes patronales normales ; Cartes patronales difficiles ; Cartes incidents ; Cartes malheurs

Mélangez ces paquets.

Conditions de victoire :

Obtenir tous les contrôles des moyens de production & la jauge TT au maximum sur la gauche.





Crédits

Merci à nos 253 contributeurs d'avoir cru en ce projet et de lui avoir permis de voir le jour.

Which Side est produit en 500 exemplaires pour cette première édition.

Auteurs : Franck Catoire ; Alexandre Weiss

Artiste : Jérémy Laplatine

Relecture : Merci à toutes les personnes qui nous ont relu, et tout spécialement à Sacha Bruttin pour sa relecture méthodique, exigeante et répétée.

Version Espagnole : Ana Gabriela Escarcia Castillo relue et corrigée par Fatima Escarcia Castillo

Version Anglaise : Grace Mushyia et Hector-Xavier de Lastic

Adaptation TableTop Simulator : Thibault Lemeow

Production : Imprimerie Barouillet, Cartonnage Larré, Spielmaterial, Yeast Games.

Assemblage et distribution : Yeast Games

Origami : Théo Vitte et les ludistes origamistes

Et un grand merci à toutes les personnes qui ont testé, diffusé et fait évoluer le jeu, ainsi qu'aux trois plus zélés des "influenceurs" de "Which Side?" : Jérémie Mac Grath, Jean-Mathieu Pierantoni (Guerre & Plomb), et Njoygames.



Which Side? © 2021 by Yeast Games
(Franck Catoire, Alexandre Weiss, Jérémy Laplatine)
licensed under CC BY-NC-SA 4.0
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/?ref=chooser-v1>