

WHICH SIDE
NEW YORK 1910-1911



Jeu solo, Survie, Placement d'ouvriers.

1 joueur, 20 min, Complexité: 3/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho. Relu, corrigé et mis en page par Faustine Di Nota.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar, Gabriela, Cécile, et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

Docteur en Histoire, ma thèse porte sur le quotidien de la militance anarchiste et syndicaliste en Amérique du Nord.

J'ai développé mes travaux de recherche en me gardant le plus loin possible des grands hommes et des grandes dates, cherchant à faire l'Histoire en dehors de ses bornes.

Ce faisant, j'ai développé un grand intérêt pour illustrer la vie de celles et ceux qui ne laissaient pas de trace, parce qu'ils n'avaient pas accès à des éditeurs, des biographes, voire des archives, ou bien parce qu'ils ne savaient tout simplement pas écrire.

C'est au détour du livre The Jungle écrit par Upton Sinclair en 1905 que nous avons conçu la trame de Which Side autour d'une idée très bien illustrée dans ce livre : «oui, on peut toujours tomber plus bas».

SYNOPSIS

Incarnez un groupe de migrants, fraîchement sortis du port frontalier d'Ellis Island, et qui doivent maintenant

survivre aux difficiles conditions de l'époque. Tentez de résister aux offensives patronales et de vous organiser afin de prendre le contrôle des moyens de production et d'instaurer la Commune libre de New York.

Ce jeu postal est un avant-goût du jeu historique Which Side, New York 1910-1911 (2020) de Yeast Games.

MATÉRIEL

- 8 cubes (A) représentant les travailleurs et 4 cubes (B) pour les travailleurs blessés/malades

- 6 cubes (A) pour marquer le contrôle des moyens de production

- 6 cubes (B) pour les jauges Emprise patronale (Employers Strenght), Coût de la vie (Life Cost), Risque, Insalubrité et Menace Policière

- 2 cubes (A) pour la jauge d'Economie (Savings)

- 1 dé à 6 faces (d6)

- Les cartes « Moyens de Production », « Tableau » et « Prison-Cimetière » fournies dans le livret des impressions. (Optionnel).

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Le But du jeu est de prendre le contrôle des moyens de production de New York afin d'instaurer une commune libre où les travailleurs vivraient dans la paix, l'anarchie et le bonheur.

Pour cela, il faut survivre en payant le coût de la vie à chaque tour; effectuer des actions pour contrer ou limiter les offensives patronales; et dépenser les ressources nécessaires pour prendre le contrôle de 5 moyens de produc-

Travailleurs disponibles
en début de partie



Réserve de Travailleurs
+blessés/malades



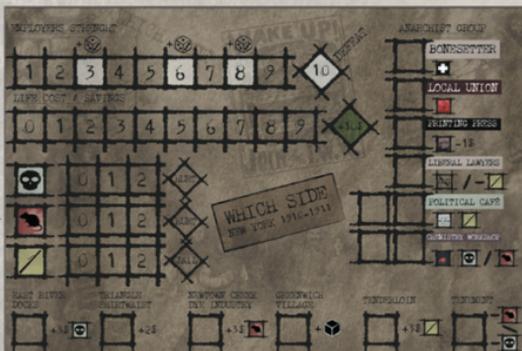
Jauge Emprise Patronale

Jauges Coût de la Vie +
Economie

Risques

Insalubrité

Menace Policière



Zone d'actions
New York
Tenement
Groupe anarchiste

tion avant que le curseur d'Emprise Patronale ne « dépasse » la case « 10 » (condition détaillée plus loin).

MISE EN PLACE

1- Placez le cube Économie (Savings) sur la case 2\$ et le cube Coût de la vie (Life Cost) sur la case 5\$ (1\$ par travailleur + 1\$ de loyer).

2- Placez les cubes des autres jauges (Emprise Patronale, Risque, Insalubrité et Menace Policière) sur le « 0 » ou équivalent.

3- Choisissez votre niveau de difficulté (nous recommandons pour la première partie de choisir le mode Normal, puis lorsque vous le maîtriserez, de passer aux modes Confirmé ou Difficile).

Mode Normal: Contrôler 5 moyens de production pour gagner.

Mode Confirmé: Contrôler 6 moyens de production pour gagner.

Mode Difficile: Le Tenement a un loyer de 2\$ au lieu de 1\$ et il faut contrôler 7 moyens de production pour gagner.

4- Prenez 4 cubes de travailleurs et mettez les autres sur le côté, bien en évidence.

5- Tirez le dé, reportez-vous au tableau puis augmentez le curseur correspondant.

La partie commence.

NOTIONS

Travailleurs et blessures: Les travailleurs représentent en quelque sorte vos points d'action. Ce sont eux qui vont effectuer les différentes actions dans New York, votre Tenement et/ou le Groupe Anarchiste.

Ils augmentent chacun le coût de la vie de 1\$. Chaque travailleur blessé augmente le coût de la vie de 1\$ supplémentaire et un blessé sur deux (arrondi à l'inférieur) ne peut pas effectuer d'action

lors d'un tour.

Exemple : vous avez 2 travailleurs indemnes et 3 travailleurs blessés. Votre coût de la vie est de $2 \times 1\$ + 3 \times 2\$ + 1\$$ (Loyer) = $9\$$. De plus, parmi les blessés seulement 2 pourront faire leur action. L'autre est mis de côté le temps qu'il soit soigné.

Moyens de production: Le contrôle individuel ou collectif des moyens de production est une notion clef de la théorie anarchiste. Il s'agit pour les gens de prendre le contrôle de leur outil de travail (champ, machine...) afin de bénéficier directement des retombées de son travail au lieu de le laisser aux personnes qui possèdent les capitaux et qui s'attachent leur force de travail contre un salaire forcément inéquitable. « La terre appartient à ceux qui la travaillent ».

Ceci conjugué à la démonétisation de la société et l'adage « de chacun selon ses possibilités à chacun selon ses besoins » constitue la pierre angulaire des théories anarchistes.

La liste des moyens de production dont vous pouvez prendre le contrôle vous est détaillée lors de la Phase de Résolution.

Emprise patronale : Cette jauge représente l'emprise que le patronat développe sur les législations locales, sur les salaires, sur les conditions de travail, mais aussi sur la propriété privée, la loi et la police. Elle représente aussi les tours de jeu.

Le jeu complet Which Side documente le contexte en détail à partir d'archives et des travaux historiques, mais aussi fait ressentir le quotidien des travailleurs qui avaient peu de recours en dehors de la solidarité et de la lutte.

!! Lorsque cette jauge atteint la case « 10 », les travailleurs doivent gagner avant la fin du tour, sinon nous considérons que l'emprise est trop forte pour être un jour retournée par les travailleurs. Ce qui est synonyme de défaite. !!

ACTIONS

Tenements: Les Tenements sont à l'époque les bâtiments où s'entassaient les travailleurs pauvres, généralement migrants, à New York. Les intérieurs sont délabrés, les pièces sont petites et l'insalubrité est grande : froid, rats, etc. Le travail ménager y est indispensable pour limiter les dégâts.

Si vous effectuez l'action sur votre Tenement, vous baissez l'Insalubrité ou le Risque de « 1 ». Notez qu'on ne peut pas aller en dessous de « 0 ». Votre Tenement augmente votre coût de la vie de 1\$ (2\$ en mode difficile).

Groupe Anarchiste: Les travailleurs s'organisaient le soir, que ce soit dans des syndicats comme les Industrial Workers of the World ou dans des groupes anarchistes qui organisaient des rencontres politiques, développaient des réseaux de solidarité et d'action directe afin de combattre le patronat et l'Etat-nation. Ces six cases représentent des ressources qu'ils ont réussi à organiser et que les travailleurs que vous incarnez peuvent utiliser.

Il y a **six actions différentes possibles dans le groupe anarchiste**, et seules deux peuvent être effectuées deux fois dans le même tour.

BONESETTER

(Rebouteux) guéri un blessé, baisser immédiatement le coût de la vie de 1\$.

LOCAL UNION

(Local Syndical) vous donne une ressource d'agitation syndicale.

PRINTING PRESS

(Machine à Impression) vous donne une ressource d'agitation anarchiste pour le prix de 1\$. Déplacez votre cube économie d'un cran vers la gauche.

LIBERAL LAWYERS

(Avocats Libéraux) vous permet soit de faire sortir un camarade de prison soit de baisser la Menace Policière de « 1 ».

POLITICAL CAFE

(Café politique) vous permet de gagner une ressource de grève mais augmente la Menace Policière de « 1 ».

CHEMISTRY WORKSHOP

(Atelier de Chimie) vous permet de gagner une ressource de sabotage mais augmente le Risque ou l'Insalubrité de « 1 » (au choix).

New York: Sur le bas de la carte, vous trouvez quelques lieux de travail emblématiques de la cité en 1910, dont le tristement célèbre Triangle Shirtwaist Factory mais aussi un lieu politique avec le Greenwich Village, repère des Hobohemiens, des artistes et des anarchistes. Ces lieux seront votre principale ressource économique, mais ils présentent tous des dangers.

Il y a cinq lieux différents où peuvent se rendre les travailleurs:

- East River Docks vous permet de gagner 3\$ mais augmente votre Risque de « 1 ».

- Triangle Shirtwaist vous permet de gagner 2\$.

- Newtown Creek Dye Industry vous permet de gagner 3\$ mais augmente votre Insalubrité de « 1 ».

- Greenwich Village vous permet de recruter un travailleur à votre cause, prenez un cube travailleur supplémentaire et augmentez immédiatement le coût de la vie de « 1 ».

- Tenderloin vous permet de gagner 3\$ mais augmente votre Menace Policière de « 1 ».

Jauges de risque  d'insalubrité  et de menace policière  : Ces jauges représentent les différentes difficultés que les travailleurs rencontrent au quotidien, que ce soit au travail, à la maison ou dans leurs luttes.

Lorsque la jauge de Risque ou celle d'Insalubrité atteint « Hurt », alors un de vos travailleurs est immédiatement blessé/malade et coûte +1\$ coût de la vie jusqu'à ce qu'il soit guéri. Mettre la jauge sur « 0 ».

Lorsque la jauge de Menace Policière atteint « jail », alors un personnage de votre choix est immédiatement envoyé en prison jusqu'à ce qu'il soit libéré (action Liberal Lawyers). Mettre la jauge sur « 0 ».

Attention:

- *Un personnage en prison ne peut faire aucune action.*

- *Un personnage blessé ou malade*

Résultat Dé	Effets
1	Coût de la vie +1
2	Risque +1
3	Menace Policière +1
4	Insalubrité +1
5	Un travailleur blessé/malade
6	Emprise patronale +1 (oui, vous perdez 1 tour)

envoyé en prison meurt et son cube est retiré du jeu (ce qui baisse le coût de la vie)

- Un personnage blessé une seconde fois meurt (il est impossible de faire mourir l'un de ses personnages avant que tous les autres ne soient blessés).

TOUR DE JEU

- Phase patronale: augmentez l'emprise patronale et lancez 1d6 pour l'offensive patronale.

- Phase des travailleurs: effectuez toutes les actions des travailleurs disponibles puis les résoudre.

- Phase de résolution: payez le coût de la vie et prenez (si vous le pouvez) le contrôle d'un des moyens de production.

PHASE PATRONALE

Déplacez le cube de l'Emprise Patronale d'une case vers la droite.

Puis lancez 1d6 (2d6 si le cube est sur la case « 3 », « 6 » ou « 8 », tous les dés font effet) et référez-vous au tableau ci-dessus.

!! Notez que le « Coût de la vie +1 » n'est qu'une mesure temporaire et s'annule à la fin du tour !!

Exemple : Si votre Coût de la Vie est de 5\$ et que vous faites «1» sur votre jet de dé, alors votre Coût de la Vie passe à 6\$. A la fin du tour, vous résolvez la fin de cette mesure en baissant de le Coût de la vie de -1\$.

PHASE DES TRAVAILLEURS

Placez tous vos travailleurs disponibles sur les actions de votre choix puis résolvez les effets directs et éventuellement indirects (jauges qui atteignent le maximum par exemple).

Voir les notions « Anarchist Group », « New York » et « Tenement » pour plus de détails sur les actions.

PHASE DE RÉSOLUTION

Payez le coût de la vie, baissez le cube économie du chiffre indiqué sous votre cube Coût de la Vie. Si vous n'avez pas assez, vous êtes endettés. Blessez un de vos personnages par \$ manquant.

Vous pouvez maintenant prendre le **contrôle d'un des moyens de production**. Choisissez l'un d'entre eux et

payez-en le coût (voir la liste ci-contre).

Notez que les ressources (grèves, sabotages, agitation syndicale ou anarchiste) ne peuvent être utilisées que le tour même où elles ont été obtenues par les différentes actions.

Placez ensuite un cube dessus, afin d'indiquer que vous le contrôlez et donc que vous ne pouvez plus en payer à nouveau le coût pour le re-contrôler.

Si vous contrôlez 5 moyens de production avant la fin du Tour « 10 », alors vous gagnez la partie. Félicitation, vous allez pouvoir expérimenter la vie horizontale d'une Commune anarchiste.



85



1 sabotage + 2\$



1 agitation
anarchiste + 1
agitation syndicale



1 agitation
anarchiste + 2\$



1 grève + 2\$



1 sabotage
+ 1 grève



1 agitation
anarchiste
+ 1 sabotage



1 grève
+ 1 agitation
syndicale

FIN

ENCART PUBLICITAIRE

WHICH SIDE?

Incarnez la lutte des travailleuses et des travailleurs à New York lors des incendies de l'hiver 1910-1911.

Un jeu coopératif de survie, de pose d'ouvrières où vous êtes l'ouvrière.

1-4 joueurs, 120-180 min.

Le jeu existe aussi en version AntiGaspi, une version de surplus et mal-impresions tout à fait jouable.

