



2-6



10+



15'

UN JEU QUI SE TIENT PAS SAGE

ON LÂCHE RIEN!



RÈGLES DU JEU !

Allan
BARTÉ



ADRIEN FULDA
LUC DE BOIS



ALLAN BARTÉ



FABRIQUÉ
EN FRANCE





PRÉSENTATION

Flemme de lire les règles ? Ne te fatigue pas, on te les explique en vidéo en moins de 3 minutes !

Scanne ce QR code ou rends-toi sur le site www.coco-cherry.com/on-lache-rien et referme ce livret.



Manifestant, manifestante, rejoins le cortège de la manifestation pour faire entendre ta voix ! Mais prends garde, tu peux être témoin de violences lors de la manifestation. Garde l'œil vif, respire un grand coup et n'oublie pas : on lâche rien !

Dans ce jeu, à tour de rôle, vous allez retourner des cartes de manière à constituer des piles qui formeront le cortège de la **manifestation**. Selon les cartes retournées, il faudra taper sur certaines piles en premier ! C'est un jeu d'observation et de rapidité.

NOTE

Voilà un premier terme écrit **en gras**. Si tu souhaites mettre des mots sur ce que tu as vécu en manif, étayer tes discussions entre potes sur la liberté d'expression et l'article 11 de la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789 ou simplement bien comprendre les mots utilisés dans cette règle, on t'invite à jeter un œil au livret *Sous les pavés, les mots* : les termes **en gras** y sont définis.

Ce livret a été rédigé par des organisations expertes du sujet : l'ACAT-France (Action des chrétiens pour l'abolition de la torture) et la LDH (Ligue des droits de l'Homme).





MATÉRIEL

64 cartes réparties ainsi :

54 cartes de base :

- 18 cartes Manifestant-e
- 18 cartes Personnalité politique
- 18 cartes Forces de l'ordre

10 cartes spéciales



**cartes
Manifestant-e**



**cartes
Personnalité politique**

**cartes
Forces de l'ordre**



cartes spéciales

ATTENTION ! CECI EST LA VRAIE VIE, CARTES
À MANIPULER AVEC PRÉCAUTION !



BUT DU JEU

Remporte le plus de cartes possible !



PRÉPARATION

Pour ta première partie, retire les cartes spéciales. Une fois que tu maîtriseras les mécanismes de base, tu pourras ajouter progressivement les cartes additionnelles avec lesquelles tu as envie de jouer. Tu peux consulter les règles qui s'y rapportent dans la rubrique **Cartes spéciales** (p. 10).

Mélange les cartes restantes et distribue-les entièrement. Sans les regarder, tout le monde rassemble ses cartes face cachée et les prend dans une main.

Souffle un coup, augmente la musique de HK & les Saltimbanks (ou qui tu veux en vrai)... ready?

RÉSUMÉ

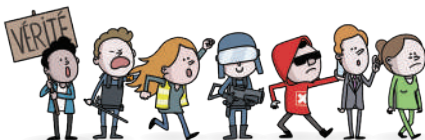
Mélange et distribue toutes les cartes aux joueurs et joueuses.

ON LÂCHE RIEN
ON LÂCHE RIEN (WALOU)
ON LÂCHE RIEN
ON LÂCHE RIEN



DÉROULEMENT

La dernière personne à être allée en manifestation débute, puis le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Les cartes jouées vont former 3 piles au centre de la table, disposées côte à côte. Elles constitueront le corège de la manifestation.

C'est à toi de jouer ! Retourne la première carte de ton paquet (en la retournant vers le centre de la table pour que tu ne puisses pas la voir avant les autres... pas de triche !) et place-la, face visible, au centre de la table. S'il y a 3 piles déjà constituées, tu es libre de poser ta carte sur celle de ton choix. S'il y a moins de 3 piles sur la table, tu dois poser ta carte de façon à former une nouvelle pile.

Puis la personne à ta gauche retourne sa carte et la place comme indiqué précédemment. Et ainsi de suite.

Dans tous les cas, dès que tu retournes une carte, pose-la le plus rapidement possible.

RÉSUMÉ

Retourne la première carte de ton paquet, pose-la sur l'une des 3 piles de cartes au centre de la table.



CAS 1



TU DOIS POSER TA PROCHAINE CARTE ICI. OUI, OBLIGÉ !

CAS 2



ICI



OU ICI



OU LÀ !

TU DOIS POSER TA PROCHAINE CARTE SUR L'UNE DES TROIS PILES. C'EST TOI QUI VOIS. PARFOIS ÇA PEUT ÊTRE TACTIQUE, CHOISIS BIEN !

Mais attention, suivant les personnes qui se retrouvent dans le cortège, la tension peut monter ! Tu vas devoir faire preuve de rapidité et taper sur l'une des piles avec le plat de la main dans les configurations suivantes :

ON LÂCHE RIEN !

2 CARTES
MANIFESTANT·E + 1 CARTE
PERSONNALITÉ POLITIQUE



La mobilisation en nombre impacte les décisions politiques : tape le plus vite possible sur la pile sur laquelle se trouve la carte Personnalité politique.

CHARGEZ !

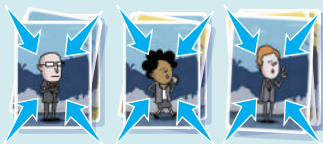
2 CARTES
FORCES DE L'ORDRE + 1 CARTE
MANIFESTANT·E



Dans le brouhaha, tu n'as pas entendu les sommations des **forces de l'ordre** ? Aïe ! La manifestation est **chargée** : tape le plus vite possible sur la pile sur laquelle se trouve la carte Manifestant·e.

DÉMISSION !

3 CARTES
PERSONNALITÉ POLITIQUE



Sous la pression de la rue, le gouvernement démissionne en bloc : tape le plus vite possible sur la pile que tu veux (mais tant qu'à faire, c'est mieux pour toi si tu vises la plus grosse pile).



RÉSUMÉ

Il y a 3 configurations où il faut taper.



Dans chaque configuration, tu t'empares de la pile de cartes sur laquelle tu as tapé, si tu as été la ou le plus rapide. Eh oui, tu as bien compris, dans la configuration **Démission !**, 3 personnes peuvent remporter une pile de cartes.

Tu prends les cartes que tu as remportées et tu les places devant toi. Garde-les bien précieusement, on les comptera en fin de partie !



Mais attention, seules ces 3 configurations sont permises. Si tu as tapé sur une pile à tort, défausse l'une des cartes que tu as placées devant toi, elle est perdue. Oui, même effleuré avec le petit doigt, ça compte !

Tu n'as plus du tout de cartes devant toi à défausser ? Tu ne défausses rien de plus et c'est tant mieux pour toi !

Le tour reprend ensuite normalement. C'est la personne à gauche de celle qui vient de poser sa carte qui poursuit et qui retourne une carte de son paquet. Elle la pose de manière à reconstituer les 3 piles du cortège de la manifestation, le cas échéant.

NOTE

Tu ne peux pas remporter plusieurs piles, mais si tu changes d'avis et qu'après avoir tapé une première fois tu retapes en premier sur une autre pile, elle est pour toi.

RÉSUMÉ

La première personne à taper remporte la pile et place les cartes obtenues devant elle.

RÉSUMÉ

En cas d'erreur, tu défausses une des cartes que tu as placées devant toi.

NOTE

Si tu abuses et que tu tapes n'importe quand, n'importe comment, le **service d'ordre** de la manifestation te fait sortir et tu ne peux plus du tout jouer. Aux autres de juger !



FIN DE PARTIE

Si tu n'as plus de carte dans ton paquet, tu peux continuer à taper pour remporter des cartes à placer devant toi.

La partie se termine lorsque plus personne n'a de cartes dans son paquet. On compte alors les cartes remportées par chaque personne. C'est celle qui en a le plus qui gagne la partie !



RÉSUMÉ

Tu as remporté le plus de cartes ?
Tu gagnes !



VARIANTE

Tu ne te démobilies pas et tu veux continuer la manifestation jusqu'à obtenir gain de cause ? On a une solution pour toi ! Au début du jeu, applique simplement les règles suivantes et la partie sera plus longue... et plus intense.

Chaque fois que tu remportes une pile, au lieu de placer les cartes devant toi, tu les ajoutes sous ton paquet, face cachée.

Lorsque tu dois défausser une carte, tu défausses la première carte de ton paquet.

Si tu n'as plus de carte dans ton paquet alors que c'est à toi de jouer, la manifestation, c'est malheureusement *finito* pour toi, et les autres continuent. Mais comme tu es solidaire, tu peux continuer à taper sur les piles de cartes lorsque les configurations apparaissent. Par contre, si c'est toi qui remportes les cartes, tu ne reconstitues pas ton paquet mais tu défausses les cartes que tu as remportées.

La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'une seule personne à avoir encore des cartes en main. C'est elle qui gagne la partie !



CARTES SPÉCIALES



Si tu as l'estomac bien accroché, tu peux utiliser les cartes spéciales, elles reflètent la réalité de l'**escalade de la violence** dans certaines manifestations.

Chaque carte a un pouvoir particulier. Tu peux en ajouter progressivement au jeu pour multiplier les situations à observer et les actions à réaliser. On te les présente toutes ici par ordre croissant de complexité.

Gaz lacrymogène

Dès que la carte Gaz lacrymogène est retournée, tout le monde tape dessus avant que les **gaz lacrymogènes** ne s'échappent ! La personne qui est la moins rapide défausse depuis les cartes placées devant elle un nombre de cartes égal au nombre de grenades figurant sur la carte Gaz lacrymogène.

Si tu joues avec la variante, c'est la personne qui a encore des cartes en main et qui est la moins rapide qui défausse la ou les premières cartes de son paquet.

Le tour reprend ensuite normalement. C'est la personne à gauche de celle qui vient de poser la carte Gaz lacrymogène qui poursuit et qui retourne une carte de son paquet.

La carte Gaz lacrymogène reste en jeu mais n'a plus d'effet.

EXEMPLE



POUR CETTE CARTE, LA PERSONNE LA MOINS RAPIDE DÉFAUSSE 3 CARTES DEPUIS CELLES PLACÉES DEVANT ELLE.



Projectile

Canettes, bouteilles d'eau, pavés... Ces objets utilisés comme **projectiles** sont une expression violente des personnes qui manifestent.

Dès que la carte Projectile est retournée, tape sur une pile dont la première carte est une carte Forces de l'ordre ! Il peut donc y avoir 0, 1 ou 2 piles concernées. Les plus rapides s'emparent des piles correspondantes.

Que quelqu'un ait tapé ou non, le tour reprend ensuite normalement. C'est la personne à gauche de celle qui vient de poser la carte Projectile qui poursuit et qui retourne une carte de son paquet.

La carte Projectile reste en jeu mais n'a plus d'effet.



Interpellation

Surtout, ne tape pas sur la carte Interpellation sinon un policier ou une policière en civil procède à ton **interpellation** au sein même de la manifestation.

Si tu tapes par mégarde sur la carte Interpellation, une interdiction de manifester t'est notifiée et tes mouvements sont surveillés. Tu dois désormais changer de main pour tenir ton paquet (et donc tu changes aussi de main pour taper) jusqu'à la fin de la partie.

Si tu joues avec la variante et que tu tapes de nouveau sur cette carte, les manifestations sont terminées pour toi : quand tu arrives dans le cortège, c'est direct la garde à vue ! Tu défausses toutes tes cartes.

Que quelqu'un ait tapé ou non, le tour reprend ensuite normalement. C'est la personne à gauche de celle qui vient de poser la carte Interpellation qui poursuit et qui retourne une carte de son paquet.



Brigade de répression de l'action violente motocycliste

Les **brigades de répression de l'action violente motocycliste** (BRAV-M) sont constituées d'un binôme à moto : la carte BRAV-M vaut comme 2 cartes Forces de l'ordre. Si elle est en présence d'une ou plusieurs cartes Manifestant-e, alors tape comme dans la configuration **Chargez !**

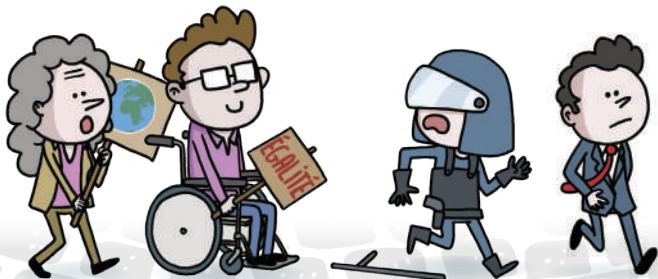


Banderole

Il faut être deux pour tenir cette **banderole** : la carte Banderole vaut comme 2 cartes Manifestant-e. Si elle est en présence d'une ou plusieurs cartes Personnalité politique, alors tape comme dans la configuration **On lâche rien !**



En présence de 2 cartes Forces de l'ordre, tu peux taper sur la carte Banderole comme dans la configuration **Chargez !**



Policier et policière en civil

Les **policiers et policières en civil** ne portent pas d'uniforme et interviennent au sein même de la manifestation.

La carte Policier et policière en civil ressemble à une carte Manifestant-e mais elle vaut comme une carte Forces de l'ordre.



Drone de surveillance

On ne remarque pas toujours les **drones de surveillance** utilisés par la police pour surveiller les personnes qui manifestent.

Quand la carte Drone de surveillance est retournée, elle n'a pas d'effet immédiat. Ce n'est qu'une fois que tu la recouvres par une autre carte qu'elle vaut comme une carte Forces de l'ordre.



À noter :

- il suffit d'une autre carte Forces de l'ordre, sur la pile de la carte Drone de surveillance ou sur une autre pile, pour que tu tapes comme dans la configuration **Chargez !**
- la carte Projectile impacte la carte Drone de surveillance : dès que la carte Projectile est retournée, tu peux taper sur la pile contenant la carte Drone de surveillance.



LA LIBRE COMMUNICATION DES PENSÉES ET DES OPINIONS EST UN DES DROITS LES PLUS PRÉCIEUX DE L'HOMME.

DÉCLARATION DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN DE 1789

La liberté de manifester est un droit essentiel en démocratie. Ce droit est aujourd'hui dangereusement remis en cause en France par des stratégies de maintien de l'ordre fondées sur un usage excessif de la force et une criminalisation des personnes qui manifestent.

On lâche rien ! est un jeu qui a pour objectif de sensibiliser le grand public aux atteintes à la liberté de manifester en France. Si le jeu illustre de façon parfois caricaturale des pratiques tirées de la réalité des manifestations aujourd'hui, c'est pour qu'il soit prenant, dérangeant parce qu'amusant, avec l'ambition d'amener les joueurs et les joueuses à questionner ces pratiques.

On lâche rien ! n'est pas un jeu « anti-flic ». En mettant en scène les violences policières qui émaillent nombre de manifestations aujourd'hui en France et en en faisant un ressort important du jeu, c'est moins l'action des forces de l'ordre *en soi* que la politique mise en œuvre par les gouvernements qu'il remet en cause.

On lâche rien ! ne minimise pas la souffrance des victimes des violences en manifestation. Le pari est fait que plus le jeu sera joué, plus il y aura de personnes qui accéderont à travers lui à une connaissance de ces violences et de leurs conséquences parfois dramatiques, et plus la voix populaire pourra s'y opposer. Toutefois, par respect pour les victimes de mutilations ou de blessures graves, les armes mutilantes comme les lanceurs de balles de défense (LBD) ou les grenades ne sont pas utilisées comme ressort ludique. Par ailleurs, une partie des revenus issus de la vente du jeu est reversée aux associations partenaires qui agissent contre ces violences.

ACAT-France (Action des chrétiens pour l'abolition de la torture)

LDH (Ligue des droits de l'Homme)

Coco-Cherry

Coco-Cherry, créateur de jeux de société qui secouent, a pour objectif de promouvoir une société équitable, diversifiée et inclusive. Pour ses communications, le choix a été fait d'une rédaction qui tient compte, dans sa forme, de toutes les personnes dont il est question, en recourant autant que possible à des formulations neutres, et en privilégiant toujours lisibilité et intelligibilité du texte.



Merci à l'ACAT-France et à la LDH pour s'être lancées dans l'aventure d'un « jeu qui secoue »,

Merci à Alain, Barthélemy, Chloé, Émilie, Henri, Laurence, Louis, Nathalie S, Nathalie T, Paa Kofi, Vincent, Virginie et aux Observatoires des libertés publiques pour leur contribution inestimable au projet,

Merci à Alexandre et Allan pour leur talent et leur créativité,

Merci à Adrien, Alexis, Aurélien, Clélia, Dox, Françoise, Hélène, Léa, Marie, Max, Maxime, Michel, Oussama et aux auteurs et autrices de la LEAF pour les idées ludiques,

Merci à tous les joueurs et joueuses du FLIP, du FIJ, du festival Pierreludiques, des Amis du Diplo, de la Fête de l'Huma et autres lieux festifs pour les parties endiablées et les encouragements,

Avec gratitude,
Adrien & Luc

Illustration : Allan Barte / Conception graphique : Alexandre de Guigné

Polices de caractères : Nils Cordes, GARDENIO MODERN / Scratch design, pink chicken
Typodermic fonts, **Gunplay** / Santiago Orozco, josefin sans



Bon jeu !

