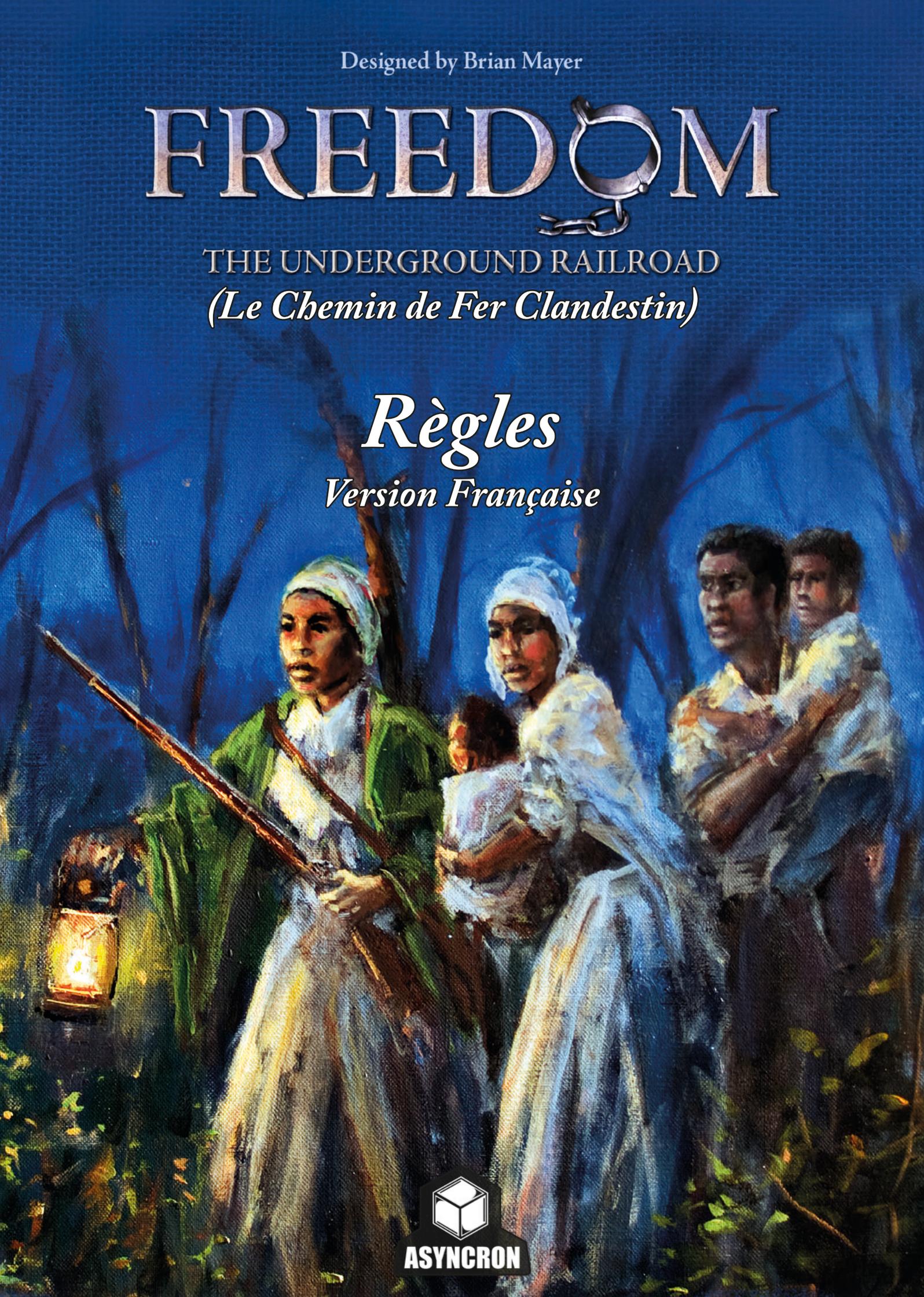


Designed by Brian Mayer

FREEDOM

THE UNDERGROUND RAILROAD
(Le Chemin de Fer Clandestin)

Règles
Version Française



ASYNCRON

L'esclavagisme et ce qu'il implique a été un point de discorde entre les américains et ce, depuis la fondation des États-Unis. Heureusement, grâce aux efforts d'hommes et de femmes à travers tout le pays, l'esclavagisme a été aboli.

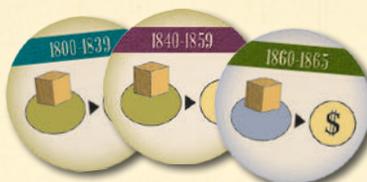
Dans *FREEDOM: Le Chemin de Fer Clandestin*, les joueurs endossent le rôle de ces courageux Abolitionnistes. Ils vont tenter d'abolir l'institution de l'esclavagisme en influençant les évènements majeurs de cette période, en levant des fonds pour la cause Abolitionniste et en aidant les esclaves à se frayer un chemin vers la liberté : au Canada.



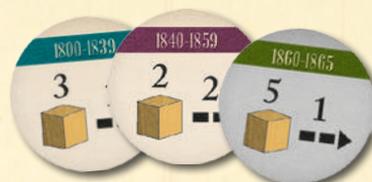
LANTERNE DU
MENEUR



17 JETONS SOUTIEN



13 JETONS FONDS



27 JETONS CONDUCTEUR



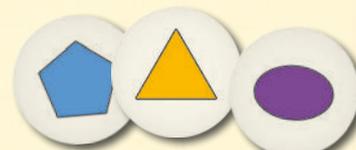
DÉS CHASSEUR
D'ESCLAVE & DE
DÉPLACEMENT



ARGENT



96 CUBES ESCLAVE



5 PIONS
CHASSEUR D'ESCLAVE



Cartes Spéciales (blanches) Cartes Génériques (beiges) Cartes Opposition (rouges orangées)
52 CARTES ABOLITIONNISTES



6 CARTES RÔLE



18 CARTES
MARCHÉ AUX ESCLAVES



1 PLATEAU DE JEU



4 FICHES
CONDITIONS DE VICTOIRE

CANADA

CASE DE DÉPART DU CHASSEUR D'ESCLAVE ORANGE

ROUTE DU CHASSEUR D'ESCLAVE ORANGE

CASE NORDISTE (PEUT CONTENIR 1 CUBE ESCLAVE)

PETITE VILLE (PEUT CONTENIR 1 CUBE ESCLAVE)

CASE SUDISTE (PEUT CONTENIR 1 CUBE ESCLAVE)

GRANDE VILLE (PEUT CONTENIR JUSQU'À 4 CUBES ESCLAVE)

ROUTE DES ESCLAVES

ROUTE MARITIME

ORDER OF PLAY

- Slave Catcher Phase** - roll the Slave Catcher and Movement dice.
- Planning Phase** - Take up to two tokens.
- Action Phase** - Starting with the Lead Player, Use Role, play two Tokens, and buy Abolitionist Card (any order).
- Slave Market Phase** - deliver slaves to Plantations.
- Cleanup Phase** - Trigger/discard the Abolitionist Card(s). Slide and fill cards. Plus the Lead Player taken clockwise. If the last slave ship has delivered, the game is over.

Copyright © 2013, Academy Games



SLAVE MARKET

I

II

III

PLANTATIONS

MARCHÉ AUX ESCLAVES

THE NORTH STAR.

1800-1839 1840-1859 1860-1865

PÉRIODES

Support

Conducteur

Fondation

FILE ABOLITIONNISTE

Abolitionist Queue

Agent

Phases de jeu

- Phase des Chasseurs d'Esclave** : le meneur lance les dés Chasseur d'Esclave et Déplacement et applique le résultat.
- Phase Organisation** : Chaque joueur peut prendre jusqu'à 2 jetons parmi les jetons Conducteur, Levée de Fonds et/ou Souffles.
- Phase Actions** : en commençant par le meneur, chaque joueur fait tout ou partie des actions suivantes, dans l'ordre qu'il souhaite.
 - Jouer un jeton Conducteur et/ou un jeton Levée de Fonds.
 - Acheter une carte Abolitionniste et appliquer ses effets.
 - Utiliser les Capacités de votre carte Rôle.
 - Utiliser l'Action Spéciale de votre carte Rôle.
- Phase de Marché aux Esclaves** : tous les esclaves posés sur la carte Marché la plus basse (emplacement III) rejoignent les plantations puis cette carte est défaussée. Les autres cartes (emplacement I) rejoignent les plantations puis cette carte est défaussée. L'emplacment II) rejoint les plantations puis cette carte est défaussée.

Conducteur

Phases de jeu

- Phase des Chasseurs d'Esclave** : le meneur lance les dés Chasseur d'Esclave et Déplacement et applique le résultat.
- Phase Organisation** : Chaque joueur peut prendre jusqu'à 2 jetons parmi les jetons Conducteur, Levée de Fonds et/ou Souffles.
- Phase Actions** : en commençant par le meneur, chaque joueur fait tout ou partie des actions suivantes, dans l'ordre qu'il souhaite.
 - Jouer un jeton Conducteur et/ou un jeton Levée de Fonds.
 - Acheter une carte Abolitionniste et appliquer ses effets.
 - Utiliser les Capacités de votre carte Rôle.
 - Utiliser l'Action Spéciale de votre carte Rôle.
- Phase de la Lanterne** : retirez de la file Abolitionniste la carte sur l'emplacement I, plus à droite (1 ou 2 jetons), retirez les cartes des deux emplacements les plus à droite). Cela peut déclencher l'effet des cartes Opposition. Vérifiez si les conditions de victoire sont remplies. Si la partie continue, remplacez la file Abolitionniste et passez le pion Lanterne au joueur suivant.

Carte Rôle **Carte Réserve**

6 FICHES DE RÔLE

Cartes et fiches de Rôle

Mélangez les 6 cartes de Rôle et distribuez-en une à chaque joueur (vous pouvez sinon vous concerter afin de choisir mutuellement vos rôles). Mettez les cartes non distribuées de côté, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Votre carte de Rôle indique les capacités et l'action spéciale dont vous disposez durant la partie.

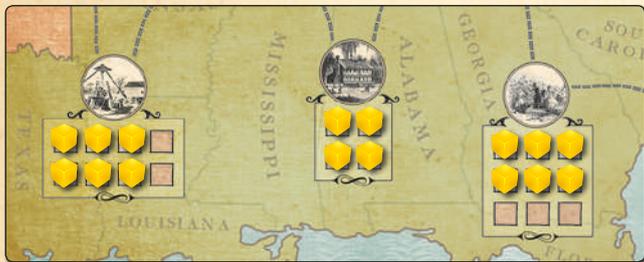
Prenez la fiche de Rôle correspondante et placez-y dessus votre carte Rôle.

Plantations

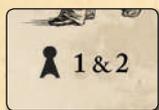
Placez des esclaves (cubes beiges) sur les cases claires dans chacune des plantations. Ce sont les esclaves présents au début de la partie.

Note : les cases foncées permettront d'y placer des esclaves en cours de partie.

Le premier déplacement d'un esclave se fait toujours soit vers une case verte sudiste soit vers une ville. Les illustrations présentes au dessus des plantations ne servent pas à y mettre ou à y déplacer des esclaves.



Cartes Marché aux Esclaves



Sélectionnez les cartes Marché aux Esclaves dont le numéro (dans le coin en bas à droite) correspond au nombre de joueurs que vous êtes et mélangez-les pour former une pioche.



Placez la pioche sur la zone correspondante sur le plateau de jeu.

Les cartes restantes sont mises de côté et ne serviront pas pour cette partie.

Piochez 3 cartes et placez-les sur les 3 emplacements (I, II et III) situés en dessous de la pioche.

Ce sont les esclaves présents sur les marchés et qui seront vendus aux plantations.

Placez sur chaque carte le nombre de cubes esclave indiqué.

Les cartes Marché aux Esclaves servent aussi de compte à rebours.

En effet la partie ne pourra pas continuer au delà de 8 tours, lorsque la dernière carte Marché aux Esclaves aura délivré aux plantations son dernier lot d'esclaves...

Cartes Abolitionnistes

Il y a 3 types de cartes Abolitionnistes : les cartes Génériques (beiges), les cartes Spéciales (blanches) et les cartes Opposition (rouges orangées).

Si vous jouez seul ou à 2, mettez de côté les cartes où il est mentionné 3 ou 4 joueurs. Elles ne serviront pas pour cette partie.

Classez les cartes Génériques et Spéciales en 3 périodes (1800-1839, 1840-1859 et 1860-1865) puis ajoutez pour chaque période des cartes Opposition en fonction du tableau ci-dessous:

Nb Joueurs	1800-1839	1840-1859	1860-1865
1 ou 2	3 cartes	4 cartes	3 cartes
3 ou 4	4 cartes	5 cartes	3 cartes

Les cartes Opposition ne se réfèrent pas à une période en particulier et peuvent apparaître à n'importe quel moment.

Mélangez les 3 pioches et placez-les sur chacune des colonnes correspondantes aux 3 périodes sur le plateau de jeu.

Au début de la partie, seules les cartes de la première colonne (1800-1839) sont disponibles. Au cours de la partie, les joueurs pourront avoir accès aux cartes des 2 autres périodes.

Piochez 5 cartes de cette première période et placez-les sur les 5 emplacements de la file Abolitionniste.

Note : il ne peut pas y avoir plus d'une carte Opposition dans la file Abolitionniste lors de la mise en place. Si d'autres cartes Opposition sont piochées, mettez-les de côté. Lorsque les 5 emplacements de la file sont remplis, remélangez la pioche en y incluant les cartes Opposition mises de côté.

Conditions de Victoire

Prenez la fiche des Conditions de Victoire correspondant au nombre de joueurs que vous êtes.

Placez cette carte sur la zone dédiée du plateau de jeu (voir page 2).

Ces cartes sont recto-verso. Utilisez le côté blanc pour vos premières parties et le côté rouge lorsque vous voudrez augmenter la difficulté.



Fonds de départ

Chaque joueur commence la partie avec 8\$.



La Lanterne du Meneur

Tirez au sort le Meneur et donnez lui le jeton Lanterne du Meneur.



Pions Chasseur d'Esclave

Placez les 5 Pions Chasseur d'Esclave sur les 5 villes du plateau de jeu en correspondance avec leur symbole/couleur.

Exemple : le marqueur avec un symbole triangle jaune est placé sur la ville de Rochester.



Les Dés Chasseur d'Esclave

Placez les 2 dés sur la table à portée de tous les joueurs.



Jetons

Placez les Jetons Conducteur gris sur les zones correspondantes à leur période.

Ajoutez ensuite sur chaque jeton conducteur gris le nombre de jetons indiqué sur le tableau à droite moins un.

Exemple : à 3 joueurs, mettre le jeton gris de la période 1800-1839 puis ajoutez $7 - 1 = 6$ jetons.

Comment jouer ?

Une partie de FREEDOM se déroule en un maximum de 8 tours. Chaque tour comprend 5 phases.

Les phases sont jouées dans l'ordre suivant :

- Phase des Chasseurs d'Esclave
- Phase Organisation
- Phase Actions
- Phase Marchés aux Esclaves
- Phase de la Lanterne

Les joueurs gagnent la partie si :

- ils ont réussi à envoyer au Canada le nombre de cubes d'esclave qui figure sur la carte des Conditions de Victoire, *et*
- ils ont acheté tous les jetons Soutiens présents, *et*
- ils ont terminé le tour sans perdre la partie.

Les joueurs perdent la partie si :

- il n'y a plus de cases disponibles pour mettre un nouveau cube esclave sur la carte des Conditions de Victoire alors qu'au moins un cube esclave doit y être ajouté, *ou*
- ils ne gagnent pas avant la fin du tour 8.

1. Phase des Chasseurs d'Esclave

Un des 5 chasseurs d'esclave peut obtenir un tuyau sur la position de quelques fugitifs et s'y diriger pour tenter de les capturer.

Les 2 dés déterminent comment cela se passe. C'est le Meneur qui lance les dés.



Le Dé Chasseur d'Esclave indique en fonction du résultat symbole/couleur quel chasseur se déplace.

 Si le résultat est ce symbole, aucun chasseur ne se déplace et vous passez à la phase 2.



Le Dé de Déplacement indique de combien de cases et dans quel sens le chasseur se déplace. Le nombre de flèches indique le nombre de cases et la couleur, la direction. Flèche(s) blanche(s) vers l'ouest, flèche(s) noire(s) vers l'est.

Note : ces flèches sont aussi présentes le long des routes des chasseurs sur le plateau de jeu.

Le meneur déplace le pion chasseur d'esclave correspondant au résultat du dé (symbole/couleur) du nombre de cases et dans le sens indiqué par les flèches le long de la route de la couleur du chasseur.

La fin d'une route marque la fin du déplacement du chasseur quelque soit le nombre de flèches indiqué par le dé de déplacement.

Le chasseur capture des esclaves seulement sur sa case de fin de déplacement. Des esclaves présents sur des cases sur lesquelles le

chasseur ne fait que passer ne sont pas capturés.

Les esclaves capturés sont immédiatement placés sur le Marché aux Esclaves en commençant par en mettre un sur la carte du bas (emplacement III), puis en remontant, un second sur la carte située sur l'emplacement II et ainsi de suite. Faire autant de cycles que nécessaire.

Une fois que le meneur a déplacé le chasseur et que d'éventuels esclaves capturés ont été placés sur les marchés, les joueurs passent à la phase 2.

2. Phase Organisation

Durant la Phase Organisation, chaque joueur peut prendre jusqu'à 2 jetons, même s'il lui restait des jetons inutilisés des tours précédents.

Au début de la partie, seule la première période (1800-1839) est active et les joueurs ne peuvent prendre des jetons que sur la colonne de la période active. Ils pourront prendre en cours de partie des jetons sur une autre période active.

La Phase Organisation est jouée en simultanée et les joueurs peuvent prendre leurs jetons en même temps. Un joueur doit avoir suffisamment d'argent pour acheter un jeton. Les joueurs ne peuvent ni se donner, ni se faire prêter de l'argent.

Les joueurs peuvent évidemment discuter entre eux de la meilleure stratégie et de la meilleure manière d'organiser leur prise de jetons.

Cependant, si des joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord concernant la prise d'un jeton, c'est le Meneur (ou bien le joueur le plus proche du Meneur dans le sens du tour de jeu) qui choisit en premier.

2.1. Trois types de jetons sont disponibles



Les Jetons Soutien coûtent 10\$ et restent, une fois achetés, devant les joueurs pour le reste de la partie.

Ces achats représentent la montée en puissance de la cause Abolitionniste. Ils déclenchent aussi l'activation des périodes suivantes.

Le fait d'avoir acheté tous les jetons Soutien est une des 2 Conditions de Victoire requises pour gagner la partie (voir Fin de Partie page 9).

Les Jetons Conducteur permettent aux joueurs de déplacer des esclaves le long des routes durant la Phase Actions. Le chiffre au dessus du cube indique le nombre de cubes qui peuvent être déplacés. Celui au dessus de la flèche, de combien de cases chaque cube est déplacé. Le coût d'achat est indiqué sur le plateau de jeu pour chacune des périodes.



Exemple : ce jeton (période 1800-1839) coûte 2\$ et permettra lors de la Phase Actions au joueur l'ayant acheté de déplacer 3 cubes esclave d'une case.

Note : ces jetons représentent l'aide apportée par les Abolitionnistes (sous la forme d'un abri ou de conseils sur les chemins à suivre) aux enfants, femmes et hommes qui fuyaient l'esclavage et faisaient le périlleux voyage vers le nord.

L'argent utilisé pour l'achat des jetons Soutien ou Conducteur va à la banque.



Les Jetons Levée de Fonds ne coûtent rien. Il s'agit du principal moyen pour les joueurs de gagner de l'argent durant la partie.

Il y a 2 types de jetons. Ceux des 2 premières périodes permettent de gagner 1\$ pour chaque esclave présent sur une case sudiste verte. Ceux de la troisième période permettent de gagner 1\$ pour chaque esclave présent dans une ville nordiste bleue.

Note : ces jetons représentent les levées de fonds et le soutien logistique apporté à la cause Abolitionniste.

Lorsque tous les joueurs ont pris leurs jetons, passez à la Phase Actions.

Nb Joueurs	Jetons	Période 1	Période 2	Période 3
		1800-1839	1840-1859	1860-1865
1	Soutien	1	1	1
	Conducteur (simple/double)	3	2/2	1/1
	Levée de fonds	1	2	1
2	Soutien	2	3	2
	Conducteur (simple/double)	5	3/3	2/2
	Levée de fonds	2	3	2
3	Soutien	3	6	3
	Conducteur (simple/double)	7	4/4	3/3
	Levée de fonds	3	4	3
4	Soutien	4	8	4
	Conducteur (simple/double)	9	5/5	4/4
	Levée de fonds	4	5	4

Lorsque le dernier Jeton de Soutien de la période en cours est acheté par un joueur, la partie est immédiatement mise en pause et 2 changements interviennent :

1. La période suivante est activée et devient la nouvelle période en cours. Les jetons qui s'y trouvent deviennent immédiatement disponibles.
2. La pioche des cartes Abolitionnistes de la période précédente est défaussée. Cependant, toutes les cartes Abolitionnistes présentes dans la file Abolitionniste restent dans la file. Les joueurs rempliront la file en piochant dans la nouvelle période en cours.

3. Phase Actions

Les joueurs exécutent cette phase l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le meneur.

Un joueur peut faire les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

- Utiliser les capacités de sa carte Rôle.
- Utiliser l'action spéciale de sa carte Rôle.
- Jouer un premier jeton Conducteur ou Levée de Fonds.
- Jouer un second jeton Conducteur ou Levée de Fonds.
- Acheter une carte Abolitionniste et en appliquer l'effet immédiatement.

Chacune de ces actions doit être achevée avant d'en commencer une autre.

Un joueur peut décider de passer et de ne faire aucune action. Dans ce cas, il gagne :

- 3\$ lorsque la première période est en cours (1800-1839),
- 4\$ lorsque la deuxième période est en cours (1840-1859),
- 5\$ lorsque la dernière période est en cours (1860-1865).

Lorsqu'un joueur a fait toutes les actions qu'il souhaitait, c'est au tour du joueur suivant. Lorsque tous les joueurs ont joué leur Phase Actions, passez à la phase 4.

3.1. Jetons Conducteur

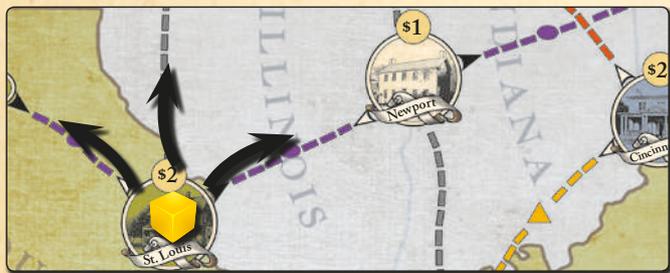


Ces jetons permettent de déplacer les esclaves. Un joueur peut déplacer un esclave d'un nombre de cases inférieur à celui indiqué sur le jeton.

Un esclave ne peut pas être déplacé plus d'une fois en utilisant le même jeton Conducteur.

Il est possible de déplacer à nouveau un esclave en utilisant un autre jeton Conducteur, une carte Abolitionniste, une capacité ou une action spéciale de la carte Rôle du joueur.

Les esclaves se déplacent le long des routes (quelque soit leur couleur) qui relient villes et cases. Les joueurs peuvent déplacer les esclaves dans n'importe quelle direction (y compris revenir vers le Sud) afin d'obtenir une aide financière ou bien d'attirer l'attention des chasseurs.



Lorsqu'un esclave a terminé son déplacement, cela a deux conséquences :

Premièrement, si la case dispose d'une valeur en dollars, le joueur qui vient d'y déplacer l'esclave gagne le montant indiqué. Cet argent représente l'aide locale apportée aux esclaves dans leur périple.

Ensuite, si la case est connectée à une ou plusieurs routes (de

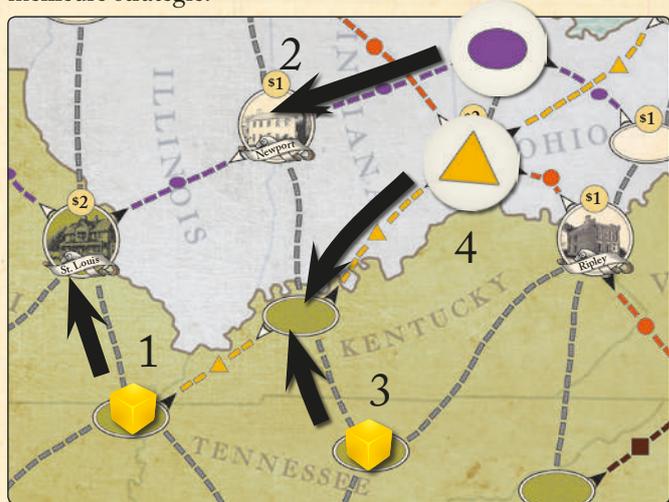
couleurs) utilisées par les chasseurs, ceux-ci sont alertés.

L'esclave déplacé déclenche le déplacement d'un chasseur d'une case vers lui pour chacune des 5 routes de couleur connectée à la case sur laquelle il se trouve.

Si un chasseur arrive sur une case où se trouve un esclave, ce dernier est immédiatement capturé et placé sur la carte Marché aux esclaves du bas. S'il y a plusieurs esclaves sur la case (dans les grandes villes), placez en 1 sur chaque carte Marché en commençant par celle du bas puis en remontant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient tous placés.

Les joueurs peuvent décider de sacrifier un esclave afin de permettre à d'autres de continuer leur route vers la liberté.

FREEDOM est un jeu coopératif et les joueurs ont intérêt à discuter entre eux afin de trouver le meilleur compromis, la meilleure stratégie.

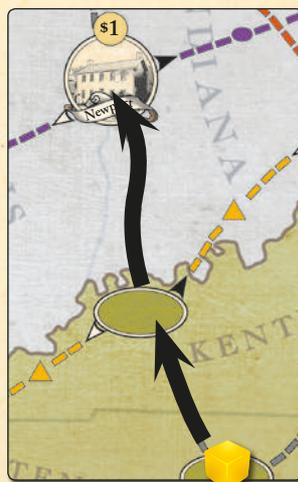


Exemple : Un joueur déplace 2 esclaves d'une case.

Le premier esclave arrive à St Louis (1) ce qui a 2 conséquences. Premièrement, le joueur gagne 2\$ grâce à l'aide locale, deuxièmement, St Louis étant connectée à la route violette, cela alerte le chasseur violet qui se déplace d'une case vers l'esclave (2).

Le second esclave se déplace dans une case où il n'y a pas d'aide locale (3) mais cela alerte par contre le chasseur jaune qui s'y déplace et capture l'esclave (4). L'esclave est placé sur la carte marché du bas.

Certains jetons Conducteur permettent de déplacer des esclaves de 2 cases. Un esclave qui se déplace de 2 cases ne peut pas passer par une case contenant un chasseur, mais peut, par contre, passer par une case où se trouve d'autres esclaves.



Comme pour les déplacements d'une seule case, on ne tient compte que de la dernière case concernant l'aide locale et le fait d'alerter les chasseurs.

Une case sur laquelle un esclave ne fait que passer n'a aucun effet ni pour l'aide locale ni pour l'alerte des chasseurs.

Exemple : Un joueur déplace un esclave de 2 cases. La première case est une case sudiste verte, la seconde, la ville de Newport. L'esclave n'alerte pas le chasseur jaune lors de son premier déplacement.

Il gagne 1\$ et alerte le chasseur violet lorsqu'il termine son déplacement à Newport.

Les cases nordistes et sudistes ainsi que les petites villes ne peuvent contenir qu'un seul cube esclave. Par conséquent, un esclave ne peut terminer son déplacement dans une de ces cases si celle-ci contient déjà un esclave.

Les grandes villes, elles, peuvent contenir jusqu'à 4 esclaves.

Lorsque les esclaves arrivent au Canada, placez-les sur les cases numérotées afin de vous aider à savoir combien il vous reste d'esclaves à libérer...

3.2. Pénurie des Jetons



Le nombre de jetons est limité et dépend du nombre de joueurs (*voir mise en place, page 4*).

Une fois utilisés, les jetons Conducteur et Levée de Fonds sont mis de côté et ne pourront plus être utilisés dans cette partie.

Il y a une exception concernant les 3 derniers jetons Conducteur (en gris) disponibles à l'achat pour chacune des 3 périodes. Une fois utilisés, ces jetons sont remis sur le plateau de jeu et peuvent immédiatement être de nouveau achetés. Ainsi, les joueurs ont toujours accès à au moins un jeton pour chacune des 3 périodes au fur et à mesure que les périodes s'activent.

3.3. Jetons Levée de fonds

Ces jetons permettent aux joueurs de lever des fonds pour aider la cause Abolitionniste. Il y a 2 types de jetons disponibles durant la partie.

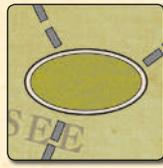
Ceux des 2 premières périodes (1800-1839, 1840-1859), permettent de gagner 1\$ pour chaque esclave présent sur une case sudiste verte.



Jeton Levée de Fonds



Petite ville sudiste
(Peut contenir 1 esclave)



Case sudiste
(Peut contenir 1 esclave)

Ceux de la dernière période (1860-1865) permettent de gagner 1\$ pour chaque esclave présent dans une ville nordiste bleue.

Les grandes villes de Chicago, Boston et New York peuvent contenir jusqu'à 4 esclaves, et chaque esclave présent dans chacune de ces villes rapporte 1\$.



Jeton Levée de Fonds



Petite ville nordiste
(Peut contenir 1 esclave)



Grande ville nordiste
(Peut contenir jusqu'à 4 esclaves)

3.4. L'action "Acheter une carte Abolitionniste"

Un joueur peut acheter une carte Abolitionniste lors de sa phase Actions parmi les cartes présentes dans la file Abolitionniste.

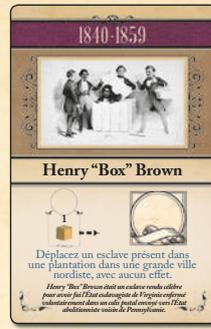
Le coût de la carte est indiqué sur le plateau au dessus des emplacements des cartes. L'argent dépensé revient à la banque.



Il y a 3 types de cartes Abolitionniste, les cartes Génériques (beiges), les cartes Spéciales (blanches) et les cartes Opposition (rouges orangées). La plupart peuvent être achetées, exception faite de certaines cartes Opposition sur lesquelles il est indiqué qu'elles ne peuvent pas l'être.

Une carte peut être achetée uniquement si le joueur dispose d'assez d'argent avant l'achat et non grâce à l'effet qui serait présent sur la carte qu'il compte acheter.

Les joueurs ne peuvent ni se donner, ni se faire prêter de l'argent à moins que l'effet d'une carte le mentionne.



L'effet d'une carte Générique est appliqué immédiatement après que la carte a été achetée. La carte est ensuite défaussée.



Les cartes Spéciales sont placées sur les fiches de Rôle des joueurs. Un joueur ne peut conserver qu'une seule carte Spéciale sur sa fiche de Rôle.

Si un joueur achète (lors d'un tour suivant) une autre carte Spéciale, cette dernière remplace celle qu'il avait conservée et l'ancienne carte est défaussée sans que son effet soit appliqué.

Une carte Spéciale peut être jouée le tour où elle a été achetée.



Les cartes Opposition sont un frein à la cause Abolitionniste. Chaque carte indique à quel moment son effet se produit. L'effet d'une carte Opposition peut se produire :

- tant que la carte est présente dans la file Abolitionniste, *ou*
- quand la carte est achetée, *ou*
- lorsque la carte est défaussée de la file Abolitionniste lors de la phase de la Lanterne.

3.5. Principaux effets des cartes



Le joueur peut déplacer un certain nombre d'esclaves d'un certain nombre de cases.



Le joueur peut acheter un jeton au coût normal durant la phase Actions.



Le joueur peut acheter un jeton durant la phase Actions avec la réduction indiquée.



Le joueur peut prendre un jeton gratuitement durant la phase Actions.



Les chasseurs d'esclaves ne sont pas alertés par le déplacement des esclaves.



Intervertir la position de 2 cartes dans la file Abolitionniste. Un joueur ne peut pas intervenir une carte et un emplacement vide.



Chaque joueur gagne X\$.

Certaines cartes Génériques permettent à des esclaves de se déplacer directement sur certaines cases sans effet. Cela signifie qu'il ne peut pas y avoir de soutien local et/ou que cela n'alerte pas les chasseurs.

Le déplacement n'est pas possible si ces cases sont occupées par des chasseurs, ou bien s'il n'y a plus assez de place.

3.6. Cartes Rôle

Chaque joueur dispose d'une carte Rôle sur laquelle figure des capacités et une action spéciale propres à chaque rôle. Les cartes ont 2 côtés. Les joueurs commencent la partie en posant leur carte Rôle coté recto (I).



Carte Rôle
Recto (I)



Carte Rôle
Verso (II)

3.7. L'action "Utiliser ses capacités"

Les capacités d'une carte Rôle figurent sur la partie supérieure de la carte. Les joueurs peuvent utiliser les capacités propres à leur rôle à chaque tour lors de leur phase Actions.

Il y a une exception qui concerne la réduction de 1\$ pour l'achat d'un jeton Conducteur du Pasteur. Sa capacité est valable lors de la phase Actions mais aussi lors de la phase Organisation.

3.8. L'action spéciale

L'action spéciale figure sur la partie inférieure de la carte. Une action spéciale ne peut se faire qu'une seule fois par partie. La phase à laquelle l'action peut se faire est indiquée sur la carte. Une fois qu'un joueur a utilisé son action spéciale, il retourne sa carte Rôle côté verso (II).

Note : certains avantages diffèrent selon que la carte est posée côté recto (I) ou verso (II).

4. Phase de Marché aux Esclaves

Durant la phase de Marché aux Esclaves, les esclaves sont vendus aux plantations sudistes. Tous les esclaves posés sur la carte Marché la plus basse (emplacement III) rejoignent les plantations.

Les joueurs choisissent sur quels emplacements libres des différentes plantations ils placent les esclaves. Les esclaves déjà présents dans les plantations ne peuvent pas être changés de place. S'il n'y a plus d'emplacements libres, ils sont placés sur la Piste des Esclaves Perdus de la fiche des Conditions de Victoire.

Si les joueurs ont à poser au moins un esclave sur la fiche des Conditions de Victoire alors que tous les emplacements sont occupés, la partie est perdue (voir Fin de Partie, page 9).

Lorsque tous les esclaves ont été posés, la carte Marché sur laquelle ils étaient est défaussée. Les autres cartes Marché sont décalées d'un emplacement vers le bas et une nouvelle carte Marché est posée sur l'emplacement libéré (emplacement I).

Ajoutez-y le nombre de cubes esclave indiqué.

Il y a 8 cartes Marché par partie, une pour chaque tour. La partie peut-être perdue ou gagnée avant le tour 8 mais elle s'arrête forcément à la fin du tour 8.

5. Phase Lanterne

Durant la Phase Lanterne, la file Abolitionniste est mise à jour :

1. Retirez les cartes présentes posées le plus à droite de la file.

Lorsque vous jouez à 3 ou 4, retirez la carte la plus à droite et lorsque vous jouez seul ou à 2, les 2 cartes les plus à droite.

Les cartes Génériques ou Spéciales sont simplement défaussées.

Par contre, si des cartes Opposition se déclenchent (lorsque ces cartes sont retirées de la file), appliquez leurs effets puis défaussez les.

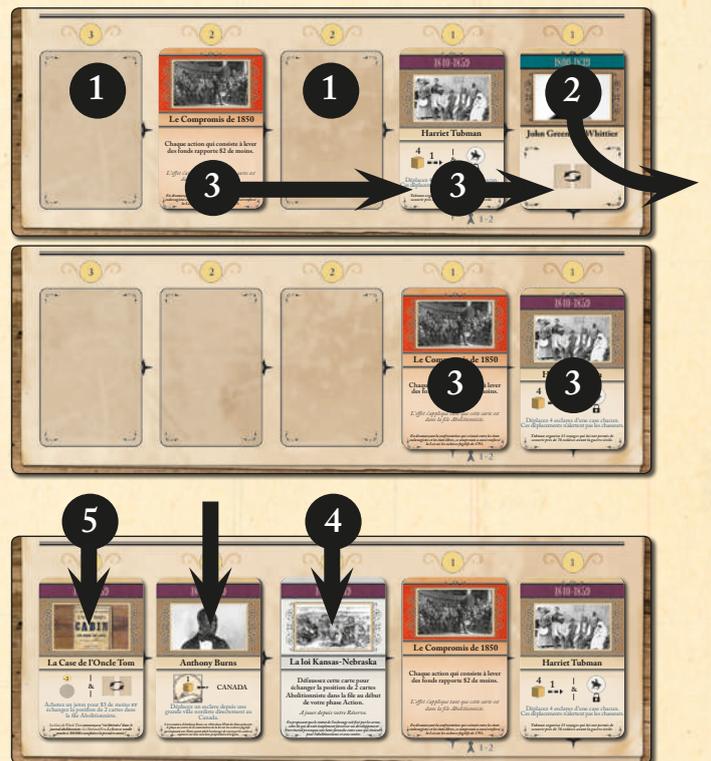
2. Glissez les cartes restantes vers la droite de manière à ce qu'aucun emplacement entre elles ne soit vide.

Puis les conditions de victoire sont vérifiées (voir fin de partie). Si la partie continue :

3. Piochez autant de cartes que nécessaire pour remplir la file en commençant par l'emplacement vide le plus à droite. Une seule carte Opposition peut venir s'ajouter à la file. Mettez de côté les cartes Opposition piochées en excès. Lorsque la file est remplie (5 cartes doivent être présentes), remettez les éventuelles cartes Opposition mises de côté dans la pioche de la période active et mélangez les cartes.

Dans le cas (très rare) où il ne resterait que des cartes Opposition, ajoutez-les dans ce cas à la file.

4. Le pion Lanterne du meneur est passé au joueur situé à gauche du premier joueur et un nouveau tour commence.



Exemple : dans une partie à 4 joueurs, les cartes des emplacements à 3\$ et à 2\$ ont été achetées (1). La carte John Greenleaf Whittier est défaussée (2), les 2 cartes restantes sont glissées vers la droite (3). Si la partie continue, 3 nouvelles cartes sont piochées et posées en commençant par l'emplacement le moins cher (4) et en terminant par l'emplacement le plus cher (5).

Fin de Partie

Les joueurs gagnent s'ils réussissent à :

- acheter tous les jetons Soutien, et
- Faire parvenir au Canada le nombre d'esclaves indiqué sur la fiche des Conditions de Victoire avant la fin du tour 8.

Note : une bonne coopération entre les joueurs peut leur permettre de remplir les Conditions de Victoire avant la fin du tour 8.

Le tour où les joueurs réunissent ces 2 Conditions de Victoire est le dernier tour de la partie, mais elle n'est pas gagnée pour autant. En effet, vous devez terminer le tour, c'est à dire vendre aux plantations les derniers esclaves présent sur la carte Marché du bas et appliquer les effets d'une éventuelle carte Opposition lors de la Phase Lanterne...

Les joueurs perdent s'ils ne réunissent pas les 2 Conditions de Victoire avant la fin du tour 8. De plus, ils perdent immédiatement si le nombre d'esclaves perdus dépasse la capacité de la fiche des Conditions de Victoire.

Score

Les joueurs qui souhaitent comparer leurs scores (d'une partie sur l'autre) peuvent utiliser le barème suivant :

- 2 points pour chaque esclave libéré (présent au Canada),
- -1 point pour chaque esclave perdu,
- 10 points pour avoir libéré le nombre d'esclave qui figure sur la fiche des Conditions de Victoire.
- 10 points pour avoir acheté tous les jetons de Soutien,
- Si la partie est gagnée, 5 points pour chaque carte Marché présente sur le plateau.

Partie Solo ou à 2

Vous pouvez jouer à FREEDOM seul ou à 2.

Lors de la mise en place, enlevez toutes les cartes Abolitionnistes

qui sont indiquées pour 3 ou 4 joueurs.

Lors de la Phase Lanterne, retirez de la file les deux cartes les plus à droite.

Balance

Pour des parties plus faciles, jouez avec les règles suivantes :

- Lors de la mise en place, **ne remplissez pas** la petite plantation du centre.
- Considérez qu'**aucun chasseur d'esclave ne se déplace** lorsque le résultat du dé de déplacement est "3 flèches".

Pour une difficulté accrue, jouez avec l'une ou l'autre (ou les 2) règles suivantes :

- Lors de la mise en place, remplissez toutes les plantations y compris les cases foncées.
- Ajoutez un jeton de Soutien à la période 2.

Explication des cartes Rôle (6)



Agent

Capacités : +\$1 lors de la Phase Actions, déplacez 2 esclaves d'1 case chacun.

Action spéciale : enlevez un esclave de chaque carte Marché en jeu et remettez les dans la réserve pour une utilisation ultérieure.



Conducteur

Capacités : +\$1 lors de la phase d'Actions, déplacez 2 esclaves d'1 case chacun.

Action spéciale : déplacez 5 fois un esclave d'une case. Toutes les combinaisons sont possibles (de déplacer 5 esclaves d'une case à déplacer 1 esclave de 5 cases). Seules la ou les dernières cases comptent concernant l'alerte et la levée de fonds.



Prédicateur

Capacités : +\$1 lors de la Phase Actions, l'achat d'une carte Abolitionniste coûte -\$1 lors de la Phase Actions.

Action spéciale : défaussez une carte Opposition (y compris une carte qui ne peut pas être achetée) de la file au début de la Phase Actions. Ignorez les effets de cette carte.



Pasteur

Capacités : +\$1 lors de la Phase Actions, l'achat d'un jeton Conducteur coûte -\$1 lors des phases Organisation et Actions.

Action spéciale : déplacez un maximum de 2 esclaves depuis des plantations jusque dans la ville de New York sans effet concernant l'alerte et la levée de fonds.



Chef de Station

Capacités : +\$1 lors de la Phase Actions, déplacez un chasseur d'esclave d'une case de moins durant la Phase Actions.

Action spéciale : aucun Chasseur d'Esclave ne se déplace lors de la Phase Actions d'un autre joueur lorsque celui-ci utilise des Conducteurs. En mode Solo, le joueur peut jouer sur lui cette action.



Actionnaire

Capacités : +\$1 lors de la Phase Actions. Vous pouvez acheter un jeton après avoir joué un jeton Levée de Fonds. Un seul achat par Phase Actions.

Action spéciale : utilisez jusqu'à 3 jetons lors de votre phase Actions.

Explication des cartes Opposition (12)



Le Compromis de 1850

Chaque action consistant à lever des fonds rapporte \$2 de moins. Si un joueur joue 2 jetons Levée de Fonds dans le même tour, les 2 sont affectés.

Cet effet s'applique tant que la carte n'est pas retirée de la file Abolitionniste. Elle peut être achetée afin de la retirer.



Commerce des esclaves

Chaque carte Marché délivre un esclave supplémentaire aux plantations. Ajoutez un cube esclave sur chacune des cartes Marché présentes. Ces esclaves supplémentaires restent sur les marchés même si cette carte Opposition est retirée de la file d'attente.

Cet effet s'applique tant que la carte n'est pas retirée de la file Abolitionniste. Elle ne peut pas être achetée afin de la retirer.



L'arrêt Dred Scott

Déplacez 3 esclaves qui ne sont pas dans des plantations afin de les faire retourner dans celles-ci. Ils ne peuvent pas venir du Canada.

Résoudre l'effet lorsque la carte est retirée de la file Abolitionniste. Cette carte peut être achetée afin de la retirer de la file plus tôt. Appliquez l'effet à ce moment.



Elijah P. Lovejoy

Seuls les esclaves présents dans les grandes villes sont pris en compte lorsqu'un joueur joue un jeton Levée de Fonds.

Cet effet s'applique tant que la carte n'est pas retirée de la file Abolitionniste. Elle peut être achetée afin de la retirer de la file Abolitionniste.



Émeutes de Farren

Retirez du jeu (et de cette partie) le jeton du haut de chaque pile Conducteur et Levée de Fonds de la période en cours. Les jetons Conducteur gris ne sont pas affectés.

Résoudre l'effet lorsque la carte est retirée de la file Abolitionniste. Cette carte peut être achetée afin de la retirer de la file plus tôt. Appliquez l'effet à ce moment.



Loi sur les esclaves fugitifs

Un maximum de 3 esclaves qui se trouvent à une case de pions chasseurs (connectés par une route) sont capturés et placés sur la carte Marché du bas. S'il y a plus de 3 esclaves concernés, choisissez les 3 esclaves qui sont capturés. Si c'est le dernier tour de jeu et qu'il ne reste plus de carte Marché, les esclaves retournent dans les plantations.

Résoudre l'effet lorsque la carte est retirée de la file Abolitionniste. Cette carte peut être achetée afin de la retirer de la file plus tôt. Appliquez l'effet à ce moment.



Règles Baïllon

Chaque joueur ne peut acheter qu'un seul jeton (Soutien ou Conducteur) à la Phase Organisation.

Cet effet s'applique tant que la carte n'est pas retirée de la file Abolitionniste. Elle peut être achetée afin de la retirer.



George Fitzhugh

Les jetons Soutien coûtent 1\$ de plus à acheter. Cet effet peut se cumuler avec d'autres cartes qui rendent les jetons Soutien moins cher à l'achat.

Cet effet s'applique tant que la carte n'est pas retirée de la file Abolitionniste. Elle ne peut pas être achetée afin de la retirer.



John C. Calhoun

Le soutien local (suite à un déplacement d'esclave) de toutes les villes nordistes est réduit de \$1. Les actions Levée de Fonds ne sont pas affectées par cette carte.

Cet effet s'applique tant que la carte n'est pas retirée de la file Abolitionniste. Elle ne peut pas être achetée afin de la retirer.



La révolte de Nat Turner

Si des jetons Soutien ont été achetés par les joueurs, remettez-en 1 sur le plateau dans la colonne de la période active. Si les joueurs n'ont pas achetés de jetons Soutien, la carte est sans effet.

Résoudre l'effet lorsque la carte est retirée de la file Abolitionniste. Cette carte peut être achetée afin de la retirer de la file plus tôt. Appliquez l'effet à ce moment.



Le New Jersey abolit l'esclavage

Lorsque les joueurs utilisent leurs jetons Conducteur, ils ne peuvent pas faire entrer ou sortir des esclaves des villes nordistes (mais ils peuvent utiliser leurs Rôles ou des cartes Abolitionnistes pour la Rôle).

Cet effet s'applique tant que la carte n'est pas retirée de la file Abolitionniste. Elle peut être achetée afin de la retirer.



Réouverture du commerce

Ajoutez 2 esclaves sur chaque carte Marché présente sur le plateau.

Si c'est le dernier tour de jeu et qu'il ne reste plus de carte Marché, ajoutez seulement 2 esclaves dans des plantations.

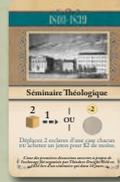
Résoudre l'effet lorsque la carte est retirée de la file Abolitionniste. Cette carte peut être achetée afin de la retirer de la file plus tôt. Appliquez l'effet à ce moment.

Explication des cartes Génériques période 1800 - 1839 (11)



David Walker

Vous pouvez acheter 2 jetons pour \$2 de moins chaque.



Séminaire Théologique

Déplacez 2 esclaves d'1 case chacun ou achetez un jeton pour \$2 de moins.



Liberty Hill

Déplacez 2 esclaves d'1 case chacun et achetez un jeton au prix normal.



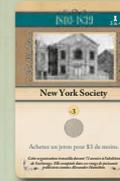
John Greenleaf Whittier

Echangez la position de 2 cartes dans la file Abolitionniste. Une carte ne peut pas être échangée avec un emplacement vide.



Le Libérateur

Prenez une carte de la file Abolitionniste et placez-la sur le dessus de la pioche des cartes Abolitionniste de la période active.



New York Society

Achetez un jeton pour \$3 de moins.



Rivière Ohio

Déplacez 3 esclaves d'1 case chacun.



Soutien des églises Sudistes

Chaque joueur gagne \$2 (y compris le joueur qui achète cette carte).



Théodore Weld

Déplacez un esclave présent dans une plantation dans n'importe quelle case sudiste verte, avec aucun effet.



Ripley, Ohio

Déplacez 2 esclaves d'1 case chacun. Ces déplacements n'alertent pas les chasseurs d'esclave, mais l'argent de l'aide locale est gagné.



St. Catharines, Ontario

Déplacez directement au Canada un esclave présent dans une grande ville nordiste.

Explication des cartes Génériques période 1840 - 1859 (15)



La révolte de l'Amistad

Déplacez directement au Canada 2 esclaves depuis le Marché le plus bas (emplacement III).



Harriet Tubman

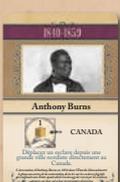
Déplacez 4 esclaves d'1 case chacun. Ces déplacements n'alertent pas les chasseurs d'esclave.



L'Étoile du Nord

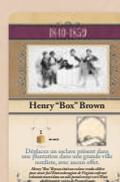
Retirez une carte de la file Abolitionniste et placez-la au dessus de la pile des cartes Abolitionnistes de la période en cours.

Aucun effet n'est déclenché.



Anthony Burns

Déplacez directement au Canada 1 esclave présent dans une grande ville nordiste.



Henry "Box" Brown

Déplacez 1 esclave présent dans une plantation dans une grande ville nordiste, avec aucun effet.



Oberlin, Ohio

Déplacez 4 esclaves d'1 case chacun ou achetez 1 jeton pour \$4 de moins.



Kansas Sanglant

Déplacez jusqu'à 2 esclaves présents sur des cases vertes sudistes dans une grande ville nordiste, avec aucun effet et retirez de la file Abolitionniste les cartes présentes sur les emplacements \$2 et \$3. N'appliquez pas les éventuels effets de ces cartes.



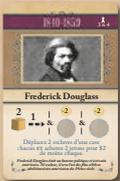
John Brown

Achetez 1 jeton pour \$5 de moins puis piochez (obligatoirement) la carte du dessus de la pile des cartes Abolitionnistes de la période en cours. Appliquez les effets de la carte piochée. Si une carte Opposition est piochée, elle prend la place qu'occupait la carte John Brown dans la file Abolitionniste.



La Case de l'Oncle Tom

Achetez 1 jeton pour \$3 de moins et échangez la position de 2 cartes dans la file Abolitionniste. Vous ne pouvez pas échanger la position d'une carte avec un emplacement vide.



Frederick Douglass

Déplacez 2 esclaves d'1 case chacun et achetez jusqu'à 2 jetons pour \$2 de moins chaque.



Le sauvetage de John Price

Déplacez directement au Canada 1 esclave présent dans une case nordiste.



Comités de vigilance

Chaque joueur gagne \$3 (y compris le joueur qui achète cette carte).



Harpers Ferry

Achetez 1 jeton pour \$2 de moins et retirez de la file Abolitionniste les cartes situées à la gauche de celle-ci.

N'appliquez pas les éventuels effets de ces cartes.



Les débats Lincoln-Douglas

Achetez 1 jeton pour \$3 de moins.



William Lloyd Garrison

Prenez un jeton gratuitement et déplacez tous les chasseurs d'esclave d'une case chacun vers les esclaves les plus proches d'eux.

Si plusieurs esclaves sont à la même distance d'un chasseur, choisissez vers lequel le chasseur se déplace d'une case.

Explication des cartes Génériques période 1860 - 1865 (9)



Abraham Lincoln

Déplacez 3 esclaves d'1 case chacun et achetez 1 jeton pour \$3 de moins.



Contrebande

Déplacez jusqu'à 3 esclaves présents sur des cases vertes sudistes d'un maximum de 2 cases pour arriver sur des cases nordistes, avec aucun effet.

Les cases nordistes n'incluent pas les villes nordistes. Il n'est pas possible d'y passer, ni d'y terminer un déplacement. Il est possible de passer sur un chasseur d'esclave.



Discours de Cooper Union

Déplacez 3 esclaves d'1 case chacun ou achetez un jeton au prix normal.



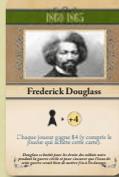
Élections de 1860

Vous gagnez \$1 pour chaque esclave présent dans une grande ville nordiste.



Follow the Drinkin' Gourd

Remplacez dans une grande ville nordiste un esclave de la piste des esclaves perdus sur la fiche des Conditions de Victoire, avec aucun effet.



Frederick Douglass

Chaque joueur gagne \$4 (y compris le joueur qui achète cette carte).



Harriet Beecher Stowe

Achetez 1 jeton pour \$5 de moins.



Harriet Tubman

Déplacez directement au Canada jusqu'à 2 esclaves présents dans des plantations.



William Still

Déplacez directement au Canada jusqu'à 2 esclaves présents dans une grande ville nordiste.

Explication des cartes Spéciales (5)

Période 1800 - 1839



Le Congrès interdit le commerce international des esclaves

Lors de la phase de Marché aux Esclaves, retirez des esclaves de la dernière carte Marché mise en jeu, en payant \$3 par esclave retiré (retirez au maximum 2 esclaves). Cette carte reste en jeu et son effet peut-être appliqué à chaque tour tant qu'elle n'est pas remplacée par une autre carte Spéciale.



Levi Coffin

Vous pouvez annuler le déplacement d'un chasseur d'esclave si ce déplacement implique la capture d'un esclave.

Défaussez cette carte après usage.

Période 1840 - 1859



Loi Kansas-Nebraska

Vous pouvez échanger la position de 2 cartes dans la file Abolitionniste. Vous ne pouvez pas échanger la position d'une carte avec un emplacement vide.



Charles Sumner Agressé au sénat

Vous gagnez \$1 lors de votre phase Actions tant que vous conservez cette carte.

Vous pouvez donner à un autre joueur de l'argent. Défaussez ensuite la carte.

Période 1860 - 1865



Guerre Civile

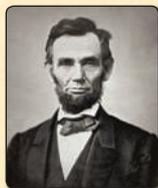
Utilisez cette carte pour annuler le déplacement de tous les chasseurs d'esclave suite à une action d'un joueur (Utilisation d'un jeton Conducteur, d'un Rôle ou d'une carte Abolitionniste).

Défaussez ensuite la carte.

Historique

Le mouvement des États

Le problème de l'esclavage aux États-Unis remonte avant même que les 13 colonies ne forment une nation et la tension sur ce sujet reste sensible encore de nos jours.



Abraham Lincoln

L'esclavage humain a existé dans la plupart des civilisations. Chacune d'entre elle l'a justifié, proscrit ou traité le problème à sa manière... Pour les États-Unis, la fin officielle de l'esclavage date du 1er janvier 1863 lorsque le Président Abraham Lincoln publia la proclamation de son abolition.

Celle-ci déclarait que tous les esclaves des états confédérés étaient affranchis, alors que Lincoln ne pouvait pas forcer les États du Sud à s'y soumettre alors même que la guerre civile américaine faisait rage. Même si l'esclavage perdura jusqu'à la ratification du 13ème amendement, le 18

décembre 1865, cette proclamation annonçait à tous que la tradition de l'esclavage aux États-Unis était révolue.

Un tel bouleversement ne pouvait pas être accompli par les politiques et les hommes de loi seuls. Ce sont les Abolitionnistes, des citoyens qui mirent en péril leur sécurité et leur liberté pour mettre fin à l'esclavage, qui furent les vraies fondations de ce mouvement pour la liberté.

De la Révolution à l'Immédiatisme

La déclaration d'indépendance adoptée par le congrès continental en 1776 stipulait que les 13 colonies se considéraient séparées de l'Empire Britannique. Alors que les colonies se déclaraient indépendantes et libres, elles ne donnèrent pas cette même liberté aux esclaves résidents dans cette nouvelle nation. Malgré l'article de la Déclaration d'Indépendance comme quoi "tous les hommes naissent égaux", la plupart des états

soutinrent l'esclavage pendant la fondation de la nation. Cependant, le concept de l'esclavage semblait révolu pour beaucoup d'hommes d'états européens et américains, de chefs religieux et de philosophes de l'époque.

L'effort des Abolitionnistes continua durant la Révolution Américaine. Le concept de liberté, qui était au coeur de la Déclaration d'Indépendance, fut souvent utilisé comme argument contre l'esclavage par des figures de la Révolution comme Thomas Jefferson.

En 1780, la Pennsylvanie vota "une loi pour l'Abolition graduelle de l'esclavage", qui interdisait l'importation d'esclaves en Pennsylvanie et qui imposait que tous les futurs enfants qui naîtraient esclaves deviendraient libres lorsqu'ils atteindraient leur 28ème anniversaire. Cette notion d'abolition graduelle était une idée récurrente chez les abolitionnistes de la fin du 18ème et du début du 19ème siècle.

Des avocats anti-esclavagistes, comme Benjamin Franklin, étaient persuadés qu'une transition

lente était nécessaire pour transformer un état esclavagiste en une nation libre. On pensait qu'un changement trop rapide provoquerait le chaos, ce qu'il fallait éviter à tout prix.



Benjamin Franklin

Plusieurs autres états suivirent l'exemple de la Pennsylvanie, et fin 1804, tous les états au nord de la ligne Mason-Dixon avaient soit aboli l'esclavage, soit mis en place une loi d'abolition graduelle comme la Pennsylvanie.

Entre 1800 et 1835, les Abolitionnistes se concentrèrent sur 3 objectifs principaux : faire du lobbying politique contre l'esclavage, proposer une assistance juridique aux noirs libres enlevés et aux esclaves en fuite, et proposer un soutien éducatif et financier aux communautés noires libres.

La loi pour un abolitionnisme graduel avait formé une frontière contre l'esclavage le long de la ligne Mason-Dixon. De nombreux esclaves fugitifs tentèrent de rallier le Nord dans l'espoir de devenir libres et des groupes Abolitionnistes étaient là pour les y aider.

L'âge de l'Immédiatisme, 1830-1860

Dans le Sud, l'esclavage continuait à se développer malgré la mise en place d'un embargo sur l'importation et l'exportation d'esclaves par les Etats-Unis en 1808.

L'esclavage était simplement devenu essentiel pour la culture du tabac ou celle du coton et cela avait par conséquent un impact majeur sur l'économie du pays.



Beaucoup commencèrent à penser que les précédentes décisions Abolitionnistes ne suffisaient pas et que des mesures additionnelles urgentes devaient être prises.

John Brown, par exemple, appela à une action immédiate et dirigea quelques escarmouches, comme le raid sur Harpers Ferry en 1859 où lui et ses hommes tentèrent de s'emparer de munitions pour mener une révolte armée avec des esclaves.

Une alternative moins violente, qui trouva



écho dans certains cercles Abolitionnistes, fut de mettre en oeuvre le principe de Colonisation qui datait de la fin du 18e siècle, où les noirs devaient retourner former des Colonies en Afrique. Des milliers de noirs américains s'installèrent ainsi en Afrique dans les décennies qui suivirent.

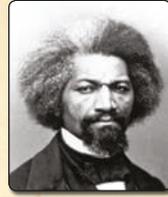
Ces actions Abolitionnistes intensifièrent la controverse concernant la race et l'intégration raciale dans tous les Etats-Unis.

Cette période vit aussi la presse écrite devenir très largement diffusée. Theodore Weld, qui était l'éditeur du journal Abolitionniste "The Emancipator" (de 1836 à 1840), aida à l'écriture du livre "L'esclavage Américain comme il est

: récits d'un millier de témoins", qui montrait les horreurs de l'esclavage rapportées par leurs victimes elles-mêmes.

L'influence de cet ouvrage fut importante, mais moins que celle de "la Maison de l'Oncle Tom" de Harriet Beecher Stowe. Ce livre, publié en 1852, était une nouvelle anti-esclavagiste qui devint très vite populaire et dont le score des ventes aux Etats-Unis était seulement dépassé par la Bible. Le contenu du livre mit en rage les partisans de l'esclavage.

Des publications d'esclaves échappés, comme son livre "Histoire de la Vie de Frederick Douglass, un esclave américain" contribuèrent également à consolider les positions dans le débat sur l'esclavage.



Frederick Douglass

La tension montait entre anti et pro-esclavagistes à mesure que ces livres, journaux et autres publications Abolitionnistes diffusaient les idées anti-esclavagistes et attiraient toujours plus d'individus à la cause Abolitionniste.

Le point culminant de cette tension fut atteint lorsque les états du Sud firent sécession avec les états du Nord et que cela déboucha en une confrontation armée qui coûta la vie à des centaines de milliers d'américains - La Guerre Civile Américaine.

Le Chemin de Fer Clandestin

Tandis que les groupes Abolitionnistes débattaient de la meilleure manière d'atteindre leurs objectifs anti-esclavagistes, l'urgence restait d'aider les esclaves fugitifs à s'échapper.

Particulièrement actif lors de la décennie qui précéda la Guerre Civile, un mouvement de résistance connu sous le nom du "Chemin de Fer Clandestin" aida selon les estimations plus de 100 000 esclaves à fuir vers la liberté. Le Chemin de Fer Clandestin était un réseau composé de voies d'acheminement, de maisons sécurisées et de points de rencontre que les esclaves pouvaient utiliser pour s'échapper du Sud et rejoindre les états Nordistes, le Canada et la liberté.

La rivière Ohio était une de ces voies fréquemment utilisée par les fugitifs. Ceux qui prenaient cette voie savaient qu'ils atteindraient le Nord une fois que leur voyage fluvial aurait rallié la Rankin House, plus connue sous le nom de Liberty Hill, à Ripley, dans l'Ohio.

La sécurité du réseau était liée au fait que ses membres n'en connaissaient parfaitement que la partie le concernant. Ces hommes et femmes, connus sous le nom de Conducteurs, guidaient des petits groupes d'esclaves le long de la portion de la voie qu'ils connaissaient.

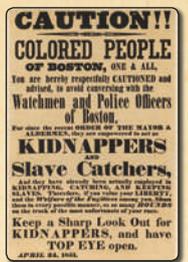
Les voyageurs se déplaçaient la nuit et restaient le jour dans des maisons sécurisées connues sous le nom de Dépôts ou Stations. Ces petits groupes devaient continuer leur route jusqu'à atteindre leur destination finale et la liberté.

Le succès du Chemin de Fer Clandestin était aussi lié au soutien politique et financier apporté par des individus, des groupes et des politiciens.

S'enfuir via le Chemin de Fer Clandestin était loin d'être sans danger ce soit pour les fugitifs ou pour les conducteurs.

La loi de 1850 sur les esclaves fugitifs indiquait

que tous les esclaves qui s'étaient échappés devaient être rendus à leur maître, exigeant des hommes de loi des états libres qu'ils aident à la capture des esclaves en fuite. Cette loi était bien plus difficile à ignorer pour les habitants du Nord que celle de 1793, qui donnait simplement aux possesseurs d'esclaves l'autorisation de venir re-capturer leurs esclaves échappés.



Certains membres du réseau, comme Harriet Tubman, un esclave qui s'était échappé à Philadelphie en 1849, prenaient de grands risques de se faire capturer et de redevenir esclaves, ou pire. Anthony Burns échappa à l'esclavage en 1853 et fut arrêté en 1854 dans la ville nordiste libre de Boston. Son procès et son retour vers le Sud provoquèrent des protestations à Boston et la mort d'un commissaire-adjoint. William Still, un conducteur du réseau, aida des centaines d'esclaves à s'échapper vers la liberté, et il nous a fourni la plupart des détails que l'on connaît aujourd'hui grâce au journal qu'il tenait et qui contient des interviews de ceux qu'il a aidés.



William Still

La Guerre Civile Américaine débuta le 12 avril 1861 avec la bataille de Fort Sumter. Au début de la guerre, il y avait environ 4 millions d'esclaves aux Etats-Unis, soit 10% de la population. Le Général Robert E. Lee commandant en chef des armées du Sud déposa les armes le 9 avril 1865. En décembre de la même année, le 13ème amendement fut ratifié, officialisant l'abolition de l'esclavage.

Même si la guerre fut une terrible tragédie, elle provoqua la fin de l'esclavagisme comme institution aux Etats-Unis. Le travail des abolitionnistes aida à mettre fin à une ère d'oppression et de souffrance, et donna aux Etats-Unis l'opportunité de reconstruire son organisation sociale et de proposer l'égalité pour tous comme la Déclaration d'Indépendance l'avait proclamée.

Résumé historique écrit par Matt Shoemaker de la société d'Histoire de Pennsylvanie

Crédits

Brian remercie :
Sa femme pour son soutien, Scott Nicholson pour l'étincelle, Chris Harris pour la ligne et Andy Austin pour sa patience.
Illustration de couverture : Stephen Paschal (StephenPaschal.com)
Graphismes : Jarek Nocoń
Chef projet : Uwe Eickert
Ecriture des règles : Matthew Dedrick, William Eastwood, Kari Eickert, James Palmer
Testeurs : Rik Van Horn, Al Autovino, Ben Braggins, Jeremy Brown, Gunter Eickert, Dan Mulcare, Jim Cote, Thom Goodsell, Colleen Goodsell, Dave Kimmel, and the many fine folks at Lobster Trap and Millennium Games Store.
Traduction et mise en page des règles : Olivier Chanry.
Relecture : Maximilien Da Cunha, Thierry Matray.



Freedom - The Underground Railroad
Copyright © 2013-2015 Academy Games
Helena, Ohio USA
www.AcademyGames.com



Edition Française
ASYNCRON games
223 rue de l'Yser
F-59200 TOURCOING
www.asyncron.fr