

# **LE JEU DU PRÉSIDENT**

**REGLE DE JEU**

---

## LE JEU DU PRÉSIDENT

Le PRÉSIDENT, c'est le jeu le plus important auquel un homme puisse rêver de participer dans son existence. Rares sont ceux qui y parviennent, vous allez être de ceux-là. Au terme de la partie, vous entrerez peut-être à l'Elysée pour succéder aux dix-neuf présidents de la République qui vous y ont précédé.

Avant ce jour de gloire, il va vous falloir livrer une rude bataille : parcourir la France dans tous les sens pour convaincre et séduire les électeurs des villes et des campagnes, faire des discours et des promesses que peut-être plus tard vous ne serez pas en mesure de tenir, affronter vos adversaires à la radio et à la télévision, recevoir des coups et en donner, conquérir une à une toutes les catégories de citoyens qui forment la France dans son extraordinaire diversité.

Ce sont toutes les phases et tous les aspects de cette fantastique bataille que vous allez pouvoir vivre avec le JEU DU PRÉSIDENT.

### **MATÉRIEL :**

- 1 plateau de jeu où figure la carte électorale de la France, découpée en 99 départements sur lesquels sont indiqués le numéro de code postal ainsi qu'un nombre d'électeurs correspondant environ aux 2/3 du corps électoral de ce département.
- 2 dés.
- 52 cartes "DÉFI". (visage de marianne au dos)
- 40 cartes "CAMPAGNE ÉLECTORALE". (cartes noires)
- 61 cartes "ÉLECTEURS" (dos blancs)  
représentant l'ensemble du corps électoral français, soit 32 millions de voix.
- Des pions marqués du sigle des quatre grandes formations politiques françaises :  
R.I. : Républicains indépendants,  
P.S. : Parti socialiste,  
R.P.R. : Rassemblement pour la République,  
P.C. : Parti communiste.
- 4 plaquettes mémo "Géopolitique" comportant la liste des départements français avec leur code postal, ainsi que le nombre d'électeurs qu'ils représentent dans une proportion d'environ 2/3.

## **BUT DU JEU**

Il s'agit pour chaque joueur candidat à l'Élysée d'obtenir la majorité absolue des voix, soit dans notre jeu : 16050000 voix.

A deux joueurs, la bataille pour la présidence se limite à un seul tour.

A trois ou quatre joueurs il faut souvent avoir recours à un deuxième tour car il peut arriver qu'aucun des candidats ne parvienne au premier tour à rassembler sur son nom la majorité des suffrages.

## **DÉBUT DE PARTIE**

- chaque joueur prend un MÉMO "Géopolitique" et tire au sort un des quatre partis politiques dont il défendra les couleurs, puis il place devant lui les pions représentant le sigle de ce parti.

- Un joueur désigné se charge de tenir l'"urne" contenant les 61 cartes "ÉLECTEURS". Il sera chargé tout au long de la partie de "payer" les joueurs à chaque fois que ceux-ci prendront possession des voix d'un département.

- Puis, après avoir été désigné par le hasard, le premier joueur lance les dés.

## **DIFFÉRENTES FAÇONS DE CONQUÉRIR DES VOIX**

Les voix qui vous sont nécessaires pour accéder à la présidence peuvent être acquises de deux manières, par les dés ou par les cartes "Campagne électorale".

## **LES DÉS :**

Regardez bien les 2 dés de votre boîte de jeu.

L'un est chiffré : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - ☆

L'autre : 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - ☆

L'étoile (☆) a valeur de Joker et représente au choix un chiffre de 0 à 9. C'est à l'aide de ces deux dés que vous allez former les numéros de code des départements dont vous voulez conquérir les voix. A partir de ce tirage plusieurs solutions sont envisageables.

## **1. - Les dés indiquent 2 chiffres**

Exemple : 2 et 6

Après un coup d'œil à votre MÉMO, vous avez la possibilité de choisir entre le département 26 et le département 62.

- Si les deux départements sont libres, vous choisissez celui qui vous rapportera le plus de voix. Dans le cas présent c'est le département 62.

- Si un des deux départements est déjà occupé par un de vos adversaires vous devez obligatoirement placer votre pion sur l'autre département encore libre.

- Si les deux départements sont déjà occupés, l'un par vous-même et l'autre par le pion d'un adversaire, vous devez obligatoirement défier le joueur du parti adverse. Nous vous expliquons plus loin le mécanisme du DÉFI.

- Si les deux départements sont occupés par un ou des adversaires, vous devez obligatoirement lancer un DÉFI à l'un ou l'autre des partis adverses. Dans ce cas, il est évident que le DÉFI devra porter sur le département qui risque de vous donner le plus de voix.

- Si les deux départements sont déjà occupés par vos propres jetons, vous ne pouvez pas jouer. Vous tirez une carte "CAMPAGNE ÉLECTORALE" ou vous rendez un de ces départements "indéfiables" en retournant le pion déjà en place du côté uni.

## **2. - Les dés indiquent un chiffre et une étoile**

Exemple : 2 et ☆

L'étoile représente tous les chiffres entre 0 et 9, vous avez donc le choix entre plusieurs départements pourvu que l'un des chiffres de code de ce département soit un 2.

soit : 20 - 21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29

ou : 02 - 12 - 32 - 42 - 52 - 62 - 72 - 82 - 92

Un coup d'œil sur votre MÉMO vous permettra de choisir le département rapportant le plus de voix.

Vous devez bien sûr, comme dans le cas précédent, tenir compte des pions déjà placés sur les 19 départements convoités et ne poser votre marque que sur un département libre.

- Si tous les départements sont occupés par des pions adverses, vous devez obligatoirement lancer un DÉFI, de préférence au joueur possédant le département groupant le plus de voix.

- Si les 19 départements sont déjà occupés par vos propres pions, vous ne pouvez pas jouer. Vous tirez une carte "CAMPAGNE ÉLECTORALE" ou vous rendez invulnérable un de vos départements.

**L'étoile vous oblige à tirer dans tous les cas une carte "CAMPAGNE ÉLECTORALE".**

### **3. - Les dés indiquent deux étoiles**

C'est le tirage le plus favorable des dés, puisque vous pouvez choisir n'importe lequel des 99 départements à condition qu'il soit libre. De ce fait, vous n'avez pas le droit de oéfier un adversaire sur un département déjà occupé.

De plus les 2 étoiles vous obligent à tirer 2 cartes "CAMPAGNE ÉLECTORALE".

### **ATTENTION :**

- Quand un joueur annonce à ses adversaires le numéro du département qu'il a choisi, il ne peut plus changer d'avis même s'il s'aperçoit ensuite qu'un autre département aurait été plus avantageux pour lui.

- Le département 97 est subdivisé en trois territoires : Guadeloupe, Réunion et Martinique-Guyane. Les tirages : 9 et 7, 9 et ☆, 7 et ☆, ☆ et ☆ vous permettront d'acquérir un de ces territoires.

- Bien entendu, à chaque fois que vous placez un sigle sur un département, l'urne vous donne une ou plusieurs cartes "ÉLECTEURS" coïncidant avec le nombre de voix correspondant à ce département.

### **LES CARTES "CAMPAGNE ÉLECTORALE"**

Ces quarante cartes représentent les péripéties de la course au pouvoir. Elles peuvent aussi bien vous apporter des voix que vous en faire perdre.

- Vous devez obligatoirement tirer une carte "CAMPAGNE ÉLECTORALE" à chaque étoile du dé (2 étoiles = 2 cartes) ainsi que dans tous les cas où les départements que vous devez conquérir sont déjà occupés par vos propres pions. Il y a trois sortes de cartes "CAMPAGNE ÉLECTORALE" :

**Exemple 1 :**

Vous tirez la carte suivante :

«*L'équipe* rappelle à ses lecteurs votre glorieux passé de talonneur de l'Équipe de France de rugby. 600 000 "fanatiques" du ballon ovale se décident à voter pour vous et vous apportent (le)s département(s) correspondant(s).» Ce qui veut dire que vous placez un ou des pions sur un ou plusieurs départements libres, jusqu'à concurrence de 600 000 voix. L'urne vous "paye" 600 000 voix et vous replacez cette carte dans le talon.

**Exemple 2 :**

Vous tirez la carte suivante :

«Pourquoi avez-vous eu la maladresse de renier votre ancienne couleur politique ? Vous perdez 300 000 électeurs ainsi que le(s) département(s) correspondant(s).» Ce qui veut dire que vous retirez un ou des jetons de un ou plusieurs départements vous appartenant, jusqu'à concurrence de 300 000 voix. Ce ou ces départements redeviennent libres. Ensuite vous rendez à l'urne l'équivalent en cartes "ÉLECTEURS" soit 300 000 voix et vous replacez cette carte au talon.

**Exemple 3 :**

Vous tirez la carte suivante :

«A la suite de votre dernier discours extrêmement brillant sur TF1, 1 000 000 d'électeurs vous sont acquis. Vous gardez cette carte.» Ce qui veut dire que l'urne vous "paye" 1 000 000 de voix, que vous gardez cette carte jusqu'à la fin de la partie et que vous ne placez **aucun pion** sur le plateau de jeu.

**REMARQUES**

- Si en début de partie vous tirez une carte "CAMPAGNE ÉLECTORALE" et que celle-ci vous réclame un nombre de voix que vous ne possédez pas encore, vous gardez cette carte devant vous en attendant d'acquiescer assez de voix pour pouvoir payer l'urne. N'oubliez pas, à ce moment-là, de retirer votre pion du plateau de jeu et de remettre votre carte au talon.

- Il se peut également qu'une carte vous réclame un nombre X d'électeurs et que malgré tous les départements que vous possédez, vous ne puissiez pas donner à l'urne un nombre exact de voix. Dans ce cas, vous êtes obligé d'arrondir au moins à 50000 au-dessous du chiffre fixé.

Dans le cas contraire, si c'est l'urne qui doit vous payer et que les départements restant sur le plateau de jeu ne vous permettent pas de prendre exactement la totalité des voix qui vous sont dues, c'est l'urne qui arrondira au moins à 50000 au-dessus du chiffre fixé.

Ces deux dispositions sont également valables pour les défis.

## **LE DÉFI**

- Le Défi se joue à l'aide des 52 cartes "DÉFI" dont la valeur est échelonnée entre 1 et 11. Après chaque affrontement les cartes utilisées sont replacées dans le jeu.

- Nous vous rappelons que le défi est obligatoire lorsque le(s) département(s) que les dés vous permettent d'acquérir sont déjà occupés par un ou des adversaires. Par contre, le défi n'est pas possible sur un département rendu "indéfiable" (pion retourné).

### **Principe du défi**

Il s'agit pour chaque joueur de faire un total de 21 ou de s'en approcher le plus possible sans jamais le dépasser. Jusqu'à 21 inclus, le joueur qui possède le score le plus élevé l'emporte. Le joueur qui dépasse 21 perd d'office l'affrontement.

### **Procédure du défi**

Le "défieur" prend le paquet de 52 cartes, le bat et sert au "défié" 2 cartes face visible.

Le "défié" est alors libre de demander autant de cartes supplémentaires qu'il le désire et ce afin d'améliorer son score tout en prenant garde de ne pas dépasser 21. Si le score dépasse 21, le jeu s'arrête, le "défié" a perdu d'office l'affrontement.

Par contre, si après avoir reçu la ou les cartes demandées, le "défié" estime son score suffisant (21 ou moins de 21), il arrête la donne définitivement en ce qui le concerne.

C'est à ce moment seulement que le "défieur" tire des cartes jusqu'à ce que son score soit supérieur à celui que vient de réaliser son adversaire.

En cas d'égalité des 2 partis, le "défieur" doit tirer une carte supplémentaire.

Si le "défieur" dépasse 21, il perd le défi.

Si le "défié" totalise 21 et que le "défieur" arrive au même score, le coup est nul.

### **Exemple :**

Le "défieur" donne au "défié" deux premières cartes, soit 10 et 5, ce qui fait un total de 15.

Le "défié" décide de s'en tenir là.

Le "défieur" tire pour lui-même : 3, 7 et 5 : total 15. Il est obligé de tirer une nouvelle carte puisqu'il y a égalité.

S'il tire un 3 (total 18), il gagne le défi.

S'il tire un 8 (total 23), il perd le défi.

### **Conséquences du défi**

1. Le "défieur" gagne l'affrontement :

- Le "défié" lui cède le département qui était l'enjeu du défi en lui versant avec ses propres cartes "ÉLECTEURS" le montant des voix correspondantes et en retirant le pion à ses couleurs pour que le vainqueur puisse y poser le sien.

2. Le "défieur" perd l'affrontement :

- Le département qui était l'enjeu du défi devient "**indéfiable**".

Le "défié" retourne du côté uni le pion déjà en place.

- Le "défié" choisit parmi les départements occupés par le "défieur", celui ou ceux qui sont susceptibles de lui apporter un nombre d'électeurs égal à celui du département ayant fait l'objet du défi.

Ce choix étant fait, le vaincu "paye" au vainqueur, avec ses propres cartes "ÉLECTEURS", les voix correspondantes et retire son ou ses pions pour que le "défié" puisse y placer les siens.

**Exemple :**

Le défieur perd l'affrontement sur le département 59 (1 000 000 d'électeurs). Il doit donner au "défié" 1 000 000 de voix sous forme de cartes "ÉLECTEURS" et autant de départements correspondants qu'il faudra pour totaliser 1 000 000 de voix. Le département 59 devient ensuite "indéfiabte".

**FIN DE PARTIE**

Au fur et à mesure du déroulement de la partie, où chaque joueur a lancé les dés à son tour, la carte électorale de la France s'est couverte de pions aux couleurs des différents partis politiques.

La fin de la partie est effective lorsque **tous les départements** sont répartis. Cependant, il faut que tout joueur comptabilisant 13 000 000 d'électeurs l'annonce à ses adversaires afin que ceux-ci réagissent et essayent de l'empêcher d'accéder aux 16 050 000 voix.

- Pour deux joueurs :

Le vainqueur est celui qui le premier obtiendra 16 050 000 voix. Dans ce cas, le scrutin est clos dès le premier tour.

- Pour trois ou quatre joueurs :

Il est possible que l'un des joueurs accède dès le premier tour à la présidence en obtenant les 16 050 000 voix requises. Par contre, si aucun des joueurs n'obtient cette majorité absolue, il faut avoir recours au deuxième tour. Pour ce faire, on considère les voix obtenues par chacun des joueurs et les deux candidats ayant fait les meilleurs scores vont s'allier avec le ou les candidats ayant réalisé un score moindre.

## **DEUXIÈME TOUR**

Dans l'ordre d'importance des scores réalisés au premier tour :

- A 3 joueurs : le premier joue contre le deuxième et le troisième réunis.

- A 4 joueurs : le premier s'allie avec le dernier contre le deuxième allié au troisième.

Les deux joueurs qui ont fait les deux meilleurs scores laissent en place les pions à leur sigle situés sur leurs départements, gardent leurs cartes "ÉLECTEURS" et leurs bonnes cartes "CAMPAGNE ÉLECTORALE".

Par contre, le troisième et le quatrième joueur retournent à l'urne toutes leurs cartes "ÉLECTEURS", replacent leurs cartes "CAMPAGNE ÉLECTORALE" dans le paquet et retirent du jeu les pions à leur sigle de tous les départements qu'ils avaient conquis.

Les deux jeux de cartes sont mélangés.

Le deuxième tour des élections présidentielles peut commencer. Il va se dérouler comme le premier, chaque joueur lançant les dés à son tour afin de reconquérir les départements redevenus vacants. La grande différence tient en ce que les troisième et quatrième joueurs alliés aux deux premiers, vont lancer les dés au profit de leur (s) nouveau (x) partenaires politiques. C'est-à-dire que toutes les voix qu'ils vont gagner ou perdre grâce au tirage des dés ou par les cartes "CAMPAGNE ÉLECTORALE" seront comptées ou défalquées à leur colistier.

Quand tous les départements libres sont reconquis, le scrutin du deuxième tour est définitivement clos. C'est maintenant le moment de vérité pour les deux candidats restant en course. Celui qui aura regroupé avec son colistier le plus grand nombre de voix sera élu à la majorité relative, PRÉSIDENT DE LA RÉPUBLIQUE.

# LES PRÉSIDENTS DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE DE 1870 A NOS JOURS

la date indiquée à côté de chaque nom est celle  
de l'entrée en fonction.

## TROISIÈME RÉPUBLIQUE

THIERS . . . . .	1871
MAC-MAHON . . . . .	1873
JULES GREVY . . . . .	1879
SADI CARNOT . . . . .	1887
CASIMIR PÉRIER . . . . .	1894
FÉLIX FAURE . . . . .	1895
ÉMILE LOUBET . . . . .	1899
ARMAND FALLIÈRES . . . . .	1906
RAYMOND POINCARÉ . . . . .	1913
PAUL DESCHANEL . . . . .	1920
ALEXANDRE MILLERAND . . . . .	1920
GASTON DOUMERGUE . . . . .	1924
PAUL DOUMER . . . . .	1931
ALBERT LEBRUN . . . . .	1932

## QUATRIÈME RÉPUBLIQUE :

VINCENT AURIOL . . . . .	1947
RENÉ COTY . . . . .	1954

## CINQUIÈME RÉPUBLIQUE :

CHARLES DE GAULLE . . . . .	1959
GEORGES POMPIDOU . . . . .	1969
VALÉRY GISCARD D'ESTAING . . . . .	1974

**ET POURQUOI PAS VOUS ?**

## MEMO GEO-POLITIQUE

CODE POSTAL	DEPARTEMENT	NOMBRE D'ELECTEURS	CODE POSTAL	DEPARTEMENT	NOMBRE D'ELECTEURS
01	AIN	150.000	51	MARNE	200.000
02	AISNE	200.000	52	HAUTE-MARNE	100.000
03	ALLIER	150.000	53	MAYENNE	100.000
04	ALPES (HAUTE-PROVENCE)	50.000	54	MEURTHE-ET-MOSELLE	300.000
05	ALPES (HAUTES)	50.000	55	MEUSE	100.000
06	ALPES-MARITIMES	350.000	56	MORBIHAN	250.000
07	ARDECHE	150.000	57	MOSELLE	400.000
08	ARDENNES	100.000	58	NIEVRE	100.000
09	ARIEGE	50.000	59	NORD	1.000.000
10	AUBE	100.000	60	OISE	250.000
11	AUDE	150.000	61	ORNE	150.000
12	AVEYRON	150.000	62	PAS-DE-CALAIS	600.000
13	BOUCHES-DU-RHONE	600.000	63	PUY-DE-DOME	250.000
14	CALVADOS	250.000	64	PYRENEES-ATLANTIQUES	250.000
15	CANTAL	100.000	65	HAUTES-PYRENEES	100.000
16	CHARENTE	150.000	66	PYRENEES-ORIENTALES	150.000
17	CHARENTE-MARITIME	200.000	67	BAS-RHIN	400.000
18	CHER	150.000	68	HAUT-RHIN	250.000
19	CORREZE	100.000	69	RHONE	500.000
20	CORSE	150.000	70	HAUTE-SAONE	100.000
21	COTE-D'OR	200.000	71	SAONE-ET-LOIRE	250.000
22	COTES-DU-NORD	250.000	72	SARTHE	200.000
23	CREUSE	50.000	73	SAVOIE	150.000
24	DORDOGNE	200.000	74	HAUTE-SAVOIE	200.000
25	DOUBS	200.000	75	PARIS	900.000
26	DROME	150.000	76	SEINE-MARITIME	500.000
27	EURE	150.000	77	SEINE-ET-MARNE	300.000
28	EURE-ET-LOIRE	150.000	78	YVELINES	400.000
29	FINISTERE	400.000	79	DEUX-SEVRES	150.000
30	GARD	200.000	80	SOMME	250.000
31	HAUTE-GARONNE	350.000	81	TARN	200.000
32	GERS	100.000	82	TARN-ET-GARONNE	100.000
33	GIRONDE	450.000	83	VAR	300.000
34	HERAULT	300.000	84	VAUCLUSE	150.000
35	ILLE-ET-VILAINE	300.000	85	VENDEE	200.000
36	INDRE	150.000	86	Vienne	150.000
37	INDRE-ET-LOIRE	200.000	87	HAUTE-VIENNE	200.000
38	ISERE	350.000	88	VOSGES	200.000
39	JURA	100.000	89	YONNE	150.000
40	LANDES	150.000	90	BELFORT	50.000
41	LOIR-ET-CHER	100.000	91	ESSONNE	350.000
42	LOIRE	300.000	92	HAUTS-DE-SEINE	600.000
43	HAUTE-LOIRE	100.000	93	SEINE-SAINT-DENIS	500.000
44	LOIRE-ATLANTIQUE	250.000	94	VAL-DE-MARNE	500.000
45	LOIRET	200.000	95	VAL-D'OISE	300.000
46	LOT	50.000	971	GUADELOUPE	100.000
47	LOT-ET-GARONNE	150.000	972	MARTINIQUE	150.000
48	LOZERE	50.000	973	GUYANE	150.000
49	MAINE-ET-LOIR	250.000	974	REUNION	150.000
50	MANCHE	200.000			