

POLITICO

REGLE DE JEU

- But du jeu
- Eléments

I. LES GRANDES ETAPES DE LA PARTIE

1. les élections préliminaires
2. le déroulement du jeu
3. les points
4. les élections intermédiaires
5. fin de partie

II. ATOUTS ET CAS SPECIAUX

1. la carte « PREMIER MINISTRE »
2. chute du gouvernement
3. « HOMME PROVIDENTIEL »
4. union nationale
5. baraka
6. pression de l'armée
7. remaniement ministériel
8. dissolution
9. démission

CONCLUSION

BUT DU JEU

Chaque joueur personnalise un parti politique et cherche à marquer le plus de points possible, en créant un gouvernement, en participant à celui d'un autre joueur ou bien en combattant un gouvernement dont on souhaite la chute.

Ceci peut se faire à travers des alliances et en tenant compte d'événements extérieurs pouvant influencer la vie politique.

On joue de 4 à 8 joueurs et chacun pour soi.



ELEMENTS DU JEU

• **24 PLAQUES « ELECTIONS LEGISLATIVES »** permettant de déterminer le nombre de députés constituant le groupe parlementaire que représente chaque joueur.

• **165 CARTES** se répartissant ainsi :

— **80 cartes « ATOUTS » :**

- . 9 cartes « PREMIER MINISTRE » permettant de constituer un gouvernement.
- . 36 cartes « ATTAQUE » (rouges).
- . 25 cartes « DEFENSE » (vertes).
- . 4 « MOTION DE CENSURE ».
- . 4 « PRESSION DE L'ARMEE ».
- . 1 « HOMME PROVIDENTIEL ».
- . 1 « UNION NATIONALE ».

— **85 cartes « EVENEMENTS »**

- . 46 cartes représentant des événements extérieurs pouvant ou non influencer la vie du gouvernement.
- . 39 cartes blanches : « il ne se passe rien ».

• **1 BLOC DE MARQUE** permettant de consigner :

- . le nombre de députés de chaque joueur,
- . le nombre de points de chaque joueur,
- . les résultats des votes successifs.

• **1 PLATEAU DE JEU**

• **2 TABLEAUX RECAPITULATIFS** des attaques et de leurs défenses, qui seront laissés sur la table à la disposition des joueurs.

I. LES GRANDES ETAPES DE LA PARTIE

1. LES ELECTIONS PRELIMINAIRES

Distribuer 3 plaques « ELECTIONS LEGISLATIVES » par joueur.

Chacun annonce à haute voix le nombre total de ses députés et le note sur sa feuille de marque ainsi que celui des autres joueurs.

A chaque vote les joueurs disposeront

d'autant de voix qu'ils ont de députés.

Les plaques distribuées sont rassemblées et conservées à part des autres.

N.B. : dans le cas où, dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le nombre total des députés se trouverait inférieur à 200, une quatrième plaque est distribuée à chaque joueur.

2. LE DEROULEMENT DU JEU

a. Distribuer six cartes « ATOUTS » à chaque joueur.

Le reste de ces cartes constituant la pioche est déposé face non visible sur le plateau à l'emplacement désigné à cet effet.

Les cartes « EVENEMENTS » sont également placées, faces non visibles, sur le plateau.

b. Le joueur qui a le moins de députés joue le premier :

— il tire une carte « EVENEMENT », en lit le texte à haute voix et en exécute les instructions.

Si elle est blanche il la montre.

Dans tous les cas, elle est remise au talon (sous le paquet correspondant) ;

— il tire une carte « ATOUT ».

. S'il possède une carte « PREMIER MINISTRE », il peut, s'il le désire, tenter de former un gouvernement (seul ou avec une coalition, voir page : carte « PREMIER MINISTRE »).

Procéder alors à un vote d'investiture : chaque joueur vote ou non pour le gouvernement proposé (ou s'abstient) en apportant le nombre de voix correspondant à son nombre de députés. Les résultats du vote sont consignés sur la feuille de marque.

Si le gouvernement n'obtient pas la majorité absolue (moitié des voix exprimées plus une) le joueur reprend sa carte, il peut s'il le souhaite déposer une attaque devant un joueur (voir page 3).

. S'il ne souhaite pas ou ne peut pas former un gouvernement, ni déposer une attaque, il conserve l'atout tiré dans son jeu et c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

N.B. : le nombre de 6 cartes (distribuées en début de jeu) n'est pas un nombre constant, un joueur peut en avoir en main plus ou moins de 6. Il peut même se trouver qu'il n'en ait plus, auquel cas il attend son tour pour prendre normalement un atout.

c. **Le joueur suivant agit de façon identique :** Il tire une carte « EVENEMENT », en exécute les instructions et tire une carte « ATOUT ».

Plusieurs possibilités s'offrent à lui :
— si le gouvernement n'est pas formé, il peut, s'il le souhaite, tenter d'en constituer un, s'il possède une carte « PREMIER MINISTRE » ;
— si le gouvernement est formé, il peut le faire tomber ou le mettre en difficulté en atta-

COMMENT PORTER UNE ATTAQUE ?

Le joueur qui, à son tour, décide attaquer un autre joueur, dépose une carte attaque (rouge) devant ce joueur. Celui-ci peut se défendre seul ou être aidé par un tiers (allié ou non), sauf dans le cas d'une attaque PERSONNELLE (marquée P) face à laquelle il doit se défendre seul.

La réponse à une attaque doit être **immédiate** et la sanction **immédiatement** appliquée.

RIEN NE PEUT OBLIGER UN MEMBRE D'UNE COALITION A DEFENDRE SES ALLIES OU A VOTER POUR EUX.

3. LES POINTS

En plus des points gagnés ou perdus par le biais des cartes « ATOUTS » et des cartes « EVENEMENTS » et en règle générale :

- lorsqu'un gouvernement a duré un tour de table, chaque membre de la coalition au pouvoir marque autant de points qu'il a de députés.
- Le Premier Ministre marque 30 points de plus ;
- quand un gouvernement tombe à la suite d'une attaque, chacun des membres de la coalition au pouvoir perd 50 points. L'auteur de

d. **Toute raison inscrite sur une attaque non contrée.**

Dans ces 2 derniers cas (c et d), les pénalisations sont les suivantes :

- le Premier Ministre perd 50 points et 20 députés ;
- chaque membre de la coalition perd 50 points ;
- l'auteur de l'attaque marque 50 points et gagne 20 députés (si l'auteur de l'attaque se trouve être membre du gouvernement, il marque 30 points et 20 députés).

3. HOMME PROVIDENTIEL

— Lorsque 2 tours de table sont passés sans gouvernement ou lorsque les 2 derniers gouvernements n'ont pas duré un tour de table chacun, un joueur peut à son tour abattre la carte « HOMME PROVIDENTIEL ».

Grâce à cette carte un joueur, même minoritaire, peut devenir Premier Ministre et jouir des avantages suivants :

- aucun vote d'investiture n'est nécessaire, il gouverne pendant 2 tours SANS ETRE ATTAQUE,
- s'il constitue une coalition, ses membres jouiront de la même impunité pendant 2 tours.

4. UNION NATIONALE

Déposée préventivement, cette carte interdit toute attaque entre les joueurs pendant un

5. BARAKA

Cette carte est en quelque sorte une carte « joker », elle contre toutes les attaques mais son utilisation n'entraîne pas de pénalisation ni de gratification.

6. PRESSION DE L'ARMEE

Cette carte permet :
de rentrer dans un gouvernement déjà constitué **sauf celui de l'HOMME PROVIDENTIEL**,
de faire tomber le gouvernement,
d'annuler un vote d'investiture (même un joueur dont ce n'est pas le tour peut alors le jouer).

quant son chef ou l'un quelconque de ses membres ;

s'il réussit à le faire tomber il peut, s'il le désire et s'il possède une carte « PREMIER MINISTRE », tenter d'en former aussitôt un nouveau ;

— il lui est également possible, selon sa stratégie personnelle, d'attaquer un joueur qui ne fait pas partie du gouvernement ou même son allié.

Une attaque peut être portée par n'importe quel joueur à son tour (au gouvernement ou non, en mesure de gouverner ou non) à n'importe quel autre joueur (adversaire, allié, au gouvernement ou non).

DANS TOUS LES CAS, LE FAIT DE SE DEFENDRE OU DE DEFENDRE UN TIERS NE SUPPRIME PAS LE DROIT DE JOUER A SON TOUR ET DONC DE POUVOIR ABATTRE UN ATOUT.

Les atouts utilisés sont toujours remis au talon (sauf dans certains cas où une pénalisation doit durer un ou plusieurs tours de table : la carte reste alors exposée jusqu'à expiration de son effet).
Ou bien le joueur passe son tour après avoir placé l'atout tiré dans son jeu.

N.B. : un joueur qui le désire peut se défaire d'une carte : à son tour de jouer, il dépose sa carte au talon et tire 2 atouts qu'il conserve. Ceci n'est pas un acte de jeu.

l'attaque marque 50 points et prend 20 députés au Premier Ministre déchu.

N.B. : par suite de pénalisation, il arrive fréquemment que le nombre de points soit négatif, ceci ne constitue aucune entrave au jeu. Par contre, le nombre de députés ne peut en aucun cas être lui-même négatif. Avoir 0 député n'empêche aucunement de participer au jeu, ni d'être Premier Ministre si l'investiture est votée (mais le tour n'apportera alors que 30 points au lieu de 50). Un joueur qui n'a aucun député ne peut déposer de motion de censure.

que : + 50 - 50 = 0 point + 20 députés. S'il est Premier Ministre lui-même, l'opération est nulle en ce qui le concerne et ne pénalise que ses alliés (- 50 points).

Dans les 2 cas, l'auteur de l'attaque qui a fait tomber le gouvernement peut, s'il le désire, utiliser une carte PREMIER MINISTRE s'il en possède une lui-même et former aussitôt un nouveau gouvernement.

Après 2 tours, il retrouve les prérogatives d'un Premier Ministre normal et peut donc être attaqué.

A la chute du gouvernement, la carte « HOMME PROVIDENTIEL » est remise au talon.

— En dehors des 2 cas précédemment cités, cette carte peut également être utilisée par un joueur en remplacement d'une carte « PREMIER MINISTRE ».

Les conditions de gouvernement sont alors les mêmes que celles liées à l'utilisation de cette carte.

tour de table. Seule la « CATASTROPHE ECOLOGIQUE » fait exception à cette règle.

Exceptions : elle est inefficace contre les cartes « PRESSION DE L'ARMEE » et « MOTION DE CENSURE ». De plus, elle ne peut empêcher le dépôt d'une carte « PREMIER MINISTRE ».

Dans ces deux cas, le PREMIER MINISTRE déchu perd sa carte mais s'il en possède une seconde, il peut aussitôt tenter de former un nouveau gouvernement ;

— d'annuler le vote d'une motion de censure,
— de former un gouvernement minoritaire si elle est déposée en même temps qu'une carte « PREMIER MINISTRE ».

4. LES ELECTIONS INTERMEDIAIRES

Elles ont lieu 1 h 30 après le début de la partie, le temps total étant en principe de 2 h 30 (les joueurs peuvent convenir d'une durée différente).

Les plaques « ELECTIONS LEGISLATIVES » qui avaient été utilisées pour les élections préliminaires et conservées à part sont

5. FIN DE LA PARTIE

Lorsque les 2 h 30 sont écoulées ou si un joueur atteint 400 points, la partie est termi-

reprises, mélangées et redistribuées au joueurs : ainsi la quantité totale de député n'est pas modifiée mais la répartition entre les joueurs devient différente.

La partie reprend où elle s'est arrêtée, cha que joueur conservant ses points. Si un gouvernement était formé il demeure en place.

née et le joueur qui a le plus de points a gagné (le nombre de députés n'est pas pris en compte).

II. ATOUTS ET CAS SPECIAUX

1. LA CARTE « PREMIER MINISTRE »

Elle permet de former un gouvernement.

Le joueur qui la possède peut à son tour, s'il le désire, tenter de former un gouvernement. Il n'est pas nécessaire que le Premier Ministre soit issu du plus fort parti (en points ou en députés), il peut même n'avoir aucun député. Il dépose sa carte devant lui et appelle — ou non — certains joueurs à former autour de lui une coalition. Les joueurs sollicités peuvent accepter ou refuser, selon leur stratégie personnelle.

Les négociations sont publiques ou secrètes selon le vœu de chaque joueur. Elles ne peuvent justifier aucun commerce de points, cartes ou députés.

2. CHUTE DU GOUVERNEMENT

Un gouvernement tombe dans les 4 circonstances suivantes :

a. Démission du Premier Ministre

Elle peut intervenir à tout moment, soit à son tour soit entre 2 joueurs, il n'y a aucune pénalisation.

La carte « PREMIER MINISTRE » est remise au talon.

b. Toute raison inscrite sur une carte « EVENEMENT »

On applique alors les pénalisations inscrites sur la carte.

N.B. : rien ne s'oppose à l'utilisation simultanée de la carte « UNION NATIONALE ».

Cette carte ne peut être contrée que par une carte identique déposée par n'importe quel joueur qui peut elle aussi être « surcontrée »

7. REMANIEMENT MINISTERIEL

Le chef du gouvernement peut, à son tour, apporter à son gouvernement toute modification qu'il jugera opportune sans être obligé de

8. DISSOLUTION

Le chef du gouvernement peut, à son tour, dissoudre l'Assemblée.

LA DISSOLUTION NE PEUT ETRE JOUEE QU'UNE FOIS DANS LA PARTIE (ce n'est pas un acte de jeu).

9. DEMISSION

— Le Premier Ministre peut démissionner à tout moment. Cette démission entraîne automatiquement celle du gouvernement (voir page 6).
— Un membre du gouvernement ne peut

Les joueurs procèdent à un vote d'investiture. Si le gouvernement obtient la majorité absolue : il est formé. Il tente alors de « tenir » la durée d'un ou plusieurs tours de table, malgré les attaques ou les événements contraires.

S'il n'obtient pas la majorité, le joueur reprend sa carte et on tourne jusqu'à ce qu'un joueur crée un gouvernement.

Le fait d'avoir été membre du gouvernement précédent ou même son chef n'est pas un obstacle à la participation ou à la direction d'un nouveau gouvernement (sauf en cas de pénalisation particulière).

c. Dépôt et vote d'une « MOTION DE CENSURE »

Lorsqu'un joueur, à son tour, expose la carte « MOTION DE CENSURE », les joueurs procèdent à un vote. Le Premier Ministre ne peut s'opposer à ce vote.

— Si la motion de censure est votée (majorité des voix exprimées, chacun apportant le nombre de voix correspondant à son nombre de députés), le gouvernement tombe.

— Si la motion est repoussée, le joueur reprend sa carte et peut effectuer une autre attaque, s'il le désire.

par une autre « PRESSION DE L'ARMEE » et ainsi de suite, l'une annulant l'autre (un joueur peut dans ce cas exceptionnellement, pour contrer et surcontrer, abattre plusieurs cartes à son tour).

solliciter un nouveau vote. Ceci n'est pas un acte de jeu (ex. il peut expulser de son gouvernement certains éléments et y faire entrer certains autres s'ils sont consentants).

On procède alors à des élections : les plaques déjà utilisées et conservées à part sont reprises, mélangées et redistribuées.

démissionner qu'à son tour. C'est alors un acte de jeu exclusif de tout autre.

Il peut donc arriver que, suite à une démission, un gouvernement normalement investi se retrouve minoritaire, ceci ne suffit pas à provoquer sa chute.

CONCLUSION

Ces pages représentent les règles générales du POLITICO.

En cas de désaccord et au cas où celui-ci ne pourrait être tranché par la règle, un vote entre les joueurs dictera la loi (chacun disposant là d'une seule voix).

En cas d'égalité un deuxième vote sera organisé en faisant intervenir le nombre de députés.

Dans les deux cas la majorité absolue doit être obtenue.

De la même manière, une modification de la règle peut être votée par les joueurs (le vote ne pourra avoir lieu qu'un tour après sa proposition).

Dans tous les cas, les comptes seront établis d'après les suffrages exprimés.



POLITICO



ATTAQUES ET DEFENSES

Attaque (rouge)		Nbre	Pénalisation	Défense (verte)	Nbre	Pénalisation	Baraka (4) pas de pénalisation
GREVE GENERALE		4	Le gouvernement perd les points du tour	ECHEC DE LA GREVE	2	L'attaquant donne 30 pts au Premier Ministre	OUI
DESACCORDS AU SEIN DU GOUVERNEMENT		4	Le gouvernement tombe	REPLATRAGE DU GOUVERNEMENT	2	L'attaquant donne 20 pts au Premier Ministre	OUI
AGITATION SOCIALE		4	L'attaqué doit être au gouvernement. Il perd 30 points	NEGOCIATION PATRONAT-SYNDICAT ou REUSSITE DE LA POLITIQUE ECONOMIQUE ET SOCIALE	3 2	L'agitateur perd 10 pts	OUI
DEBACLE ECONOMIQUE		2	L'attaqué doit être au gouvernement. Le gouvernement tombe et ne pourra être identique pendant 1 tour.	REUSSITE DE LA POLITIQUE ECONOMIQUE et SOCIALE	2	L'attaquant donne 30 pts au Premier Ministre	OUI
INFLATION RECORD		2	L'attaqué doit être au gouvernement. Le gouvernement perd les points du tour	INFLATION VAINCUE. REUSSITE DE LA POLITIQUE ECONOMIQUE et SOCIALE	2 2	L'attaquant donne 20 pts au Premier Ministre	OUI
CATASTROPHE ECOLOGIQUE		1	L'attaqué doit être au gouvernement. Chaque membre du gouvernement perd 30 points				OUI (et seulement)
SURENCHERE DEMAGOGIQUE		4	L'attaqué perd 30 points	PROPOS LENIFIANT	3	L'attaquant donne 20 pts à l'attaqué	OUI
ACCUSATION DE FORFAITURE		2	L'attaqué doit être au gouvernement. Le gouvernement tombe	AVIS DU CONSEIL CONSTITUTIONNEL	1	L'attaquant perd 40 pts	OUI
DESASTRE OUTRE-MER		1	L'attaqué doit être au gouvernement. Le gouvernement tombe				OUI ou PRESSION DE L'ARMEE
PERSONNELLES	SCANDALE FINANCIER	2	L'attaqué perd 3 abouls. L'attaqué n'est pas au gouvernement. Il perd 50 points et ne peut ni attaquer ni se défendre pendant 1 tour.	PROCES EN DIFFAMATION	2	L'attaquant donne 50 pts à l'attaqué	OUI
	AFFAIRE DE MŒURS	2	Il est au gouvernement : le gouvernement tombe et il ne pourra participer au suivant.				
	CRISE DANS LE PARTI	5	L'attaqué ne peut ni attaquer ni se défendre, ni voter pendant 1 tour.				
	SCISSION DANS LE PARTI	3	L'attaqué donne 10 députés à l'attaquant	SCISSION EVITEE	4	OUI	
PRESSION DE L'ARMEE		4		VOIR REGLE DETAILLEE			NON
MOTION DE CENSURE		4					

