



Le Jeu du PRÉSIDENT

DESCRIPTION DU JEU

Chaque joueur est candidat à l'élection présidentielle. Sa campagne électorale lui fait parcourir 24 villes françaises pour totaliser le maximum de voix et être élu PRÉSIDENT.

RÈGLE DU JEU

2 à 6 joueurs

6 pions - 1 dé de parcours et 1 dé de combat - 1 piste - 24 cartes villes - 24 cartes Media - 24 cartes Infos.

Les joueurs parcourent un itinéraire en jetant le dé à tour de rôle. Ce parcours comprend 40 cases se répartissant en :

- 1 case Départ
- 24 cases villes
- 3 cases Media
- 4 cases Infos
- 2 cases Hélicoptère
- 6 cases or donnant des ordres divers.

Les villes ont des valeurs symboliques en **points-voix*** allant de 2 points-voix à 10 points-voix. Les 24 villes du jeu totalisent 89 points-voix.

Au départ, chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case DÉPART sans tirer de carte Media. Puis, chacun lance le dé à tour de rôle. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points commence. Il lance à nouveau le dé et avance son pion selon le nombre de cases indiqué par le dé.

* L'attribution des points-voix a été réalisée en fonction du nombre d'inscrits sur les listes électorales en mars 1986.

LES CASES VILLES

Dès qu'un joueur tombe sur une case de ville libre, il prend la carte ville correspondante mais cette carte ne lui est pas acquise définitivement : il peut se la faire prendre par un autre joueur au cours d'une **bataille électorale**.

Par contre, lorsqu'un joueur possède l'ensemble des villes de voix 2 ou 3 ou 4 ou 5 aucune d'entre elles ne peut plus lui être ravie (ni au cours d'une bataille électorale, ni sur ordre d'une carte ou d'une case).

Le nombre de points-voix de chaque ville est inscrit sur la case et la carte correspondante.

Le total en points-voix des cartes villes détenues par un joueur est sa **force électorale**.

LES CASES MEDIA

Il y en a 3 plus la case DÉPART. Quand un joueur tombe sur une de ces cases ou passe par la case DÉPART il prend la carte supérieure du tas de cartes Media.

Il y a 24 cartes Media.

Le joueur qui tire une carte Media peut l'utiliser immédiatement ou la conserver : s'il la conserve il la garde alors retournée de manière à ce que les autres joueurs ne la voient pas et l'utilise quand il le veut, lorsque c'est à lui de jouer.

Il y a 3 sortes de cartes Media :

■ 8 cartes Media Attaque. Ces cartes permettent d'attaquer un joueur lors d'une bataille électorale. Si un joueur tombe sur une ville déjà acquise 3 cas de figures se présentent :

- le joueur titulaire de la ville possède une carte attaque qu'il présente au joueur qui vient d'arriver chez lui : si ce dernier n'a pas la parade correspondante la bataille électorale n'a pas lieu, le joueur titulaire de la ville la conserve et c'est au joueur suivant de jouer; s'il a, au contraire, la parade correspondante, les cartes s'annulent et la bataille électorale s'effectue normalement.

- Le joueur voulant ravir la ville à son titulaire possède une carte attaque qu'il lui présente : si le titulaire de la ville n'a pas la parade correspondante, il perd immédiatement la ville qu'il donne à son attaquant; s'il a la parade, la bataille électorale s'effectue normalement.

- Ni le titulaire de la ville ni l'attaquant n'ont de carte attaque : la bataille électorale s'effectue normalement.

Le joueur titulaire de la ville a la priorité pour présenter une carte attaque au joueur qui tombe chez lui. Si ce dernier a la parade correspondante, c'est lui qui a la main, il peut alors présenter une carte attaque au titulaire de la ville convoitée, et ainsi de suite aussi longtemps que les adversaires possèdent des cartes attaques (et s'ils ont les parades correspondantes) et aussi longtemps qu'ils le désirent.

Si un des adversaires possède une ou plusieurs cartes attaques, il n'est nullement obligé de les utiliser, il peut les réserver pour une bataille électorale sur une ville qui lui semble de plus grande importance.

La carte attaque Hélicoptère, elle, a une double fonction : elle sert d'une part en cas de bataille électorale et elle permet d'autre part de bloquer à tout moment un adversaire qui tombe sur la case Hélicoptère du plateau de jeu et veut alors se rendre sur la case de son choix.

Quand un joueur possède l'attaque Hélicoptère, il peut la présenter à l'adversaire qui arrive sur la case Hélicoptère. Si ce dernier a la parade Hélicoptère il se déplace où il veut, s'il ne l'a pas il reste sur la case Hélicoptère et attend le tour suivant pour rejouer.

■ 8 cartes Media Parade. Elles annulent l'effet des cartes attaques correspondantes.

■ 8 cartes Media Président. Ces cartes s'utilisent comme des jokers lors d'une bataille électorale.

Lorsqu'une bataille électorale s'engage les adversaires annoncent le nombre de cartes Président qu'ils veulent mettre en jeu et chaque carte Président ajoute un point au jet de dé.

Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser leurs cartes Président, ils peuvent en mettre une, plusieurs ou aucune en jeu.

LES CARTES MEDIA NE SERVENT QU'UNE FOIS. ELLES SONT REMISES AU-DESSOUS DU TALON MEDIA APRES LEUR UTILISATION.

LES CASES INFOS

Il y en a 4. Quand un joueur tombe sur l'une de ces cases, il prend la carte supérieure du tas de cartes Infos.

Il y a 24 cartes Infos.

Le joueur qui tire une carte Infos ne la garde pas, il suit les instructions qu'elle donne et la remet en dessous du talon Infos.

Il y a 6 sortes de cartes Infos :

- 4 cartes font perdre une ou plusieurs villes,
- 4 cartes font perdre une ou plusieurs cartes Président.
- 4 cartes font gagner une ou plusieurs villes
- 4 cartes font échanger une ou plusieurs villes avec un autre joueur,
- 4 cartes font changer de destination
- 4 cartes font tirer une carte Media.

Toute carte ville perdue est remise en jeu. Les cartes Président perdues sont remises sous le talon Media

Lorsqu'une carte Infos donne un ordre impliquant le joueur dont le pion suit celui qui a tiré cette carte et que deux pions au moins, de par leur position sur la même case, sont alors concernés, l'opération s'effectue avec le possesseur de ces pions situé le plus près à droite du joueur qui a tiré la carte.

LES CASES HÉLICOPTÈRE

Il y en a 2. Quand un joueur tombe sur une de ces cases, il a la possibilité de se rendre où il veut : sur une case ville libre pour la prendre, sur une case ville détenue par un autre joueur pour essayer de lui ravir sa ville, sur une case Infos... il ne peut pas se rendre sur une autre case Hélicoptère. Seule l'attaque Hélicoptère peut empêcher son déplacement et ce s'il n'a pas la parade Hélicoptère.

LES CASES OR DONNANT DES ORDRES DIVERS

Il y en a 6. Quand un joueur tombe sur une de ces cases, il suit les instructions qu'elle donne :

- Vous avez le punch, Rejouez!
- Vous êtes un battant. Avancez de 6 cases !
- Vous avez une extinction de voix. Passez un tour sur ordre de votre médecin !
- Vous n'avez plus le punch. Vous perdez votre plus faible carte ville !
- Votre campagne vous épuise. Passez deux tours !
- Vous avez oublié votre équipe. Retournez la chercher à la case DÉPART sans prendre de carte Media !

Quand un joueur passe un ou plusieurs tours et se trouve donc immobilisé, aucun joueur ne peut lui livrer de bataille électorale.

LA BATAILLE ELECTORALE

Quand un joueur tombe sur une case ville détenue par un autre joueur, il se lance dans la bataille électorale avec cet autre joueur : chacun compte sa force électorale, annonce s'il utilise une ou plusieurs cartes Président qu'il détient puis jette le dé.

Le joueur qui a la plus grande force électorale ajoute un point à son jet de dé. Si les deux joueurs ont la même force électorale, aucun point n'est ajouté.

Chaque carte Président ajoute un point au jet de dé du joueur qui l'a mise en jeu.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points remporte la ville.

En cas d'égalité, la bataille électorale reprend immédiatement par un nouveau jet de dé jusqu'à ce que les joueurs puissent se départager.

Pour mettre en jeu une carte Président, le joueur retourne la carte en annonçant qu'il l'utilise. Une carte Président ne peut être utilisée qu'une seule fois. Toute carte Président ayant servi à une bataille électorale est remise immédiatement sous le tas de cartes Media.

Lorsque toutes les cartes villes sont attribuées, les joueurs comptent leur force électorale. Si un des joueurs à la majorité, soit au moins 45 points-voix, il est élu Président et gagne la partie.

Si aucun des joueurs n'a la majorité, la partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs obtienne au moins 45 points voix et soit élu Président.

EXEMPLES DE BATAILLES ÉLECTORALES

Exemple 1

Le joueur bleu a 4 villes dont MARSEILLE. Ses 4 villes totalisent 12 points-voix.

Le joueur vert a 2 villes totalisant 8 points-voix.

Le joueur vert tombe sur MARSEILLE.

La bataille électorale commence : le joueur vert décide de mettre 2 cartes Président en jeu. Les 2 joueurs lancent le dé.

Le joueur bleu fait 3, le joueur vert fait 4.

Résultat :

Joueur bleu : 3 (chiffre du dé) + 1 (plus importante force électorale) = 4

Joueur vert : 4 (chiffre du dé) + 2 (dû aux cartes Président) = 6

Le joueur vert prend MARSEILLE au joueur bleu.

Le joueur vert remet ses 2 cartes Président sous le tas de cartes Media.

Exemple 2

Le joueur jaune a 7 villes dont LAVAL, totalisant 23 points-voix.

Le joueur rouge a 7 villes totalisant 19 points-voix.

Le joueur rouge tombe sur LAVAL.

La bataille électorale commence : le joueur jaune décide de mettre en jeu 3 cartes Président. Le joueur rouge décide d'en mettre une en jeu. Les deux joueurs lancent le dé.

Le joueur jaune fait 2, le joueur rouge fait 4.

Résultat :

Joueur jaune : 2 (chiffre du dé) + 1 (plus importante force électorale) + 3 (dû aux cartes Président) = 6

Joueur rouge : 4 (chiffre du dé) + 1 (dû à la carte Président) = 5.

Le joueur jaune conserve LAVAL.

Chacun des joueurs met les cartes Président utilisées sous le tas de cartes Media.

Exemple 3

Le joueur bleu a 3 villes dont PARIS. Ses 3 villes totalisent 11 points-voix.

Le joueur rouge a 4 villes totalisant 13 points-voix.

Le joueur rouge tombe sur la case Hélicoptère et se rend sur PARIS.

La bataille électorale commence : le joueur rouge décide de mettre 3 cartes Président en jeu. Les 2 joueurs lancent le dé.

Le joueur bleu fait 5, le joueur rouge fait 2.

Résultat

Joueur bleu : 5 (chiffre du dé)

Joueur rouge : 2 (chiffre du dé) + 1 (plus importante force électorale) + 3 (dû aux cartes Président) = 6

Le joueur bleu perd PARIS au profit du joueur rouge.

Le joueur rouge remet ses 3 cartes Président sous le tas de cartes Media.

Exemple 4

Le joueur jaune a 3 villes dont CAEN. Ses 3 villes totalisent 12 points-voix.

Le joueur vert a 2 villes totalisant 4 points-voix. Il tombe sur CAEN, et met au joueur jaune une carte attaque qu'il possède "Votre page de publicité électorale passe dans la rubrique Ventes d'occasion. Cela fait baisser votre côte. Vous ne pouvez pas livrer de bataille électorale".

Le joueur jaune ne peut se défendre et perd CAEN sans livrer bataille sauf s'il a la carte parade correspondante.

La carte attaque est aussitôt remise sous le tas de cartes Media.