

LE JEU DU PRÉSIDENT

RÈGLES DU JEU

16+

2 à 6
JOUEURS

Qui n'a pas rêvé de devenir président(e) de la République ?!
Beaucoup d'appelés mais peu d'élus. Quelle chance vous avez, en tant que leader d'un parti,
de pouvoir participer à cette course au pouvoir !
Mais avant qu'arrive votre jour de gloire, une bataille acharnée vous attend : séduire les électeurs
de chaque département, assurer des discours et des promesses que vous aurez probablement
du mal à tenir, défier vos adversaires à la télé, à la radio ou sur les réseaux sociaux...
et surtout surmonter tellement d'embûches ou d'actions invraisemblables que votre fierté
fera plaisir à voir lorsque vous réussirez à vous rallier la majorité
des citoyens qui composent une France si diversifiée.

CONTENU

- 1 plateau
- 2 dés
- 288 jetons :



- 48 jetons
« La France
Insoumise »



- 48 jetons
« Parti Socialiste »



- 48 jetons « L'Europe
Écologie Les Verts »



- 48 jetons
« La République
en Marche »



- 48 jetons
« Les Républicains »



- 48 jetons
« Rassemblement
National »

- 180 cartes :

- 60 Cartes Électeurs
(de 100 000 à
5 000 000)

- 60 Cartes Campagne
Électorale

- 60 Cartes Défi

- 1 Mémo Géopolitique

BUT DU JEU :

Dès qu'un candidat obtient la **majorité absolue**, soit 24 600 000 voix (sur un potentiel de 49 millions d'électeurs) il est élu Président de la République au **1^{er} tour**. Cette majorité absolue peut être obtenue sans que la totalité des départements soit conquise.

À 2 joueurs, la bataille pour la présidence se limite à un seul tour. Ce tour unique se termine une fois tous les départements conquis. Est alors élu(e) à la majorité relative celui ou celle qui comptabilise le meilleur score électoral.

De 3 à 6 joueurs, si aucun des candidats n'obtient la majorité absolue (24 600 000 voix) le **1^{er} tour** se termine une fois tous les départements conquis. Sont alors sélectionnés pour le **2^{ème} tour** les deux candidats arrivés en tête. Devient alors président(e) élu(e) à la **majorité relative** celui ou celle qui obtient à l'issue du 2^{ème} tour le score électoral le plus élevé.

Modalités du 2^{ème} tour en fin de règle du jeu.

DÉBUT DE LA COMPÉTITION :

Chaque candidat tire au sort - ou choisit selon ses affinités - l'un des 6 partis dont il va défendre les couleurs. Il place devant lui les jetons au sigle de son parti.

Un joueur est désigné pour tenir « l'urne » qui contient les cartes **Électeurs**. C'est lui qui verse aux candidats le nombre de voix qu'ils gagnent ou - plus cruel - qui récupère celles qu'ils perdent.

Le Mémo Géopolitique indique tous les départements avec pour chacun d'eux sa valeur en nombre d'électeurs.

Le candidat le plus jeune commence en lançant les dés. Eh oui, avec ce jeu, même un(e) mineur(e) peut accéder à la fonction suprême !

CONQUÊTE DES VOIX

Les voix nécessaires pour accéder à la Présidence peuvent être acquises de 2 manières : Soit par les **dés**, soit par les cartes **Campagne Électorale**.

Les dés :

Le premier dé est chiffré : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - *

Le deuxième dé est chiffré : 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - *

L'**étoile** est comme un **joker**, elle vous permet de choisir n'importe quel chiffre de 0 à 9. C'est avec ces 2 dés que vous allez former les codes des départements à conquérir.

À partir de ce tirage, plusieurs options :

- **Les dés indiquent 2 chiffres : par exemple, 2 et 6.**

Après avoir consulté le Mémo Géopolitique, 2 départements s'offrent à vous : le 26 ou le 62.

- Si les 2 départements sont libres, optez pour celui qui vous rapporte le plus de voix. Vous marquez votre territoire en déposant l'un de vos jetons sur le département choisi et encaissez les voix correspondantes.
- Si l'un des 2 départements est déjà conquis par un adversaire, placez votre jeton sur celui encore vacant et encaissez les voix correspondantes.
- Si les 2 départements sont déjà pris, l'un par vous-même et l'autre par un adversaire, vous devez obligatoirement défier cet adversaire (voir le paragraphe « Défis »).
- Si les 2 départements sont pris par un ou deux adversaires, vous devez obligatoirement défier l'un ou l'autre de ces adversaires. Logiquement votre défi se portera sur le département le mieux coté.

- Si les 2 départements sont déjà occupés par vos propres jetons, vous pouvez soit piocher une carte **Campagne Électorale** (bénéfique comme maléfique !) soit rendre « indéfiable » l'un de ces 2 départements en retournant votre jeton du côté uni. Si vos 2 départements sont déjà « indéfiables », vous êtes obligé de tirer une carte **Campagne Électorale**.

- **Les dés indiquent 1 chiffre et 1 étoile : par exemple, 3 et *.**

Lorsque vous obtenez 1 étoile aux dés, 2 étapes :

- **Première étape :** l'étoile représente n'importe quel chiffre entre 0 et 9. Si vous avez obtenu, par exemple un 3 sur l'autre dé, vous avez le choix entre les : 03, 13, 23, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 43, 53, 63, 73, 83, 93. Consultez le Mémo pour déterminer quel département rapporte le plus de voix. Vous devez, comme dans le cas précédent, tenir compte des jetons déjà placés sur les 19 départements convoités et ne poser votre jeton que sur un département vacant.
 - Si tous les départements sont pris par un ou des adversaires, vous devez obligatoirement lancer un défi à l'un ou l'autre de ces partis adverses. Choisissez logiquement le département qui rapporte le plus de voix.
 - Si les 19 départements sont déjà occupés par vos propres jetons, vous pouvez soit tirer une carte **Campagne Électorale**, soit rendre l'un de ces départements « indéfiable » en retournant votre jeton du côté uni.

- **Deuxième étape :** piochez une carte **Campagne Électorale** et exécutez ses exigences (bénéfiques ou maléfiques). **Dans tous les cas, 1 étoile = 1 carte Campagne Électorale.** La carte **Campagne Électorale** ne doit être piochée qu'une fois la première étape réalisée, c'est-à-dire avoir choisi un département grâce aux dés.

- **Les dés indiquent 2 étoiles. Le meilleur tirage possible !**

- **Première étape :** choisissez n'importe lequel des 99 départements, à condition qu'il soit vacant. Par conséquent vous ne pourrez pas défier un adversaire sur un département déjà pris, s'il reste un ou plusieurs départements à acquérir. Dès que les 99 départements sont pris, le premier tour est terminé !

- **Deuxième étape :** piochez 2 cartes **Campagne Électorale** (une par étoile) et exécutez leurs exigences (bénéfiques comme maléfiques).

NOTE : Lorsqu'un joueur annonce le numéro du département choisi, il ne peut plus le changer, même s'il réalise ensuite qu'un autre département lui serait plus avantageux.

Le département 97 est divisé en 4 territoires :

- Les Antilles françaises (Guadeloupe (971) et Martinique (972))
- La Guyane (973)
- La Réunion (974)
- St Pierre et Miquelon (975) et Mayotte (976)

Les tirages 9 et 7, * et 9, * et 7, * et * vous permettent d'acquérir l'un de ces territoires.

NOTE : TOUT DÉPARTEMENT INDÉFIALE DEVIENT INATTAQUABLE DONC IMPERDABLE

CARTES « CAMPAGNE ÉLECTORALE »

Ces 60 cartes représentent les péripéties et stratégies de votre campagne. Elles peuvent aussi bien vous faire gagner des voix que vous en faire perdre !

Si vous piochez une **carte « positive »** (couleur verte) félicitations, vous gagnez des voix ! L'urne vous verse le montant indiqué et vous placez un ou plusieurs jetons sur un ou plusieurs départements vacants afin d'obtenir un nombre de voix identique à celui de votre carte **Campagne Électorale**.

Par exemple, si votre carte **Campagne Électorale** vous crédite de 600 000 voix, vous pouvez acquérir un département de 600 000 votants, ou alors un département de 400 000 plus un autre de 200 000, etc... N'oubliez jamais de placer les jetons de votre parti sur les départements qui deviennent les vôtres et de replacer votre carte **Campagne Électorale** sous la pile.
Si vous ne réussissez pas à encaisser le montant exact avec les départements vacants... arrondissez aux 100 000 supérieurs. Soit 700 000 pour l'exemple ci dessus.

Inversement, si vous piochez une **carte « négative »** (couleur rouge), vous perdez des voix. Avec vos cartes, vous restituez à l'urne le montant indiqué sur cette carte **Campagne Électorale** et vous retirez un ou plusieurs jetons sur un ou plusieurs départements afin d'atteindre le nombre de voix confisquées.

Par exemple, si votre carte **Campagne Électorale** vous indique une perte de 300 000 voix, vous devez soit retirer votre jeton d'un département de 300 000 voix, soit retirer votre jeton d'un département de 200 000 plus un autre de 100 000. Remettez ensuite cette carte sous la pile des autres. Si vous ne réussissez pas avec vos départements à verser le total requis... arrondissez aux 100 000 supérieurs. Une déconvenue encore plus forte ! Soit 400 000 pour cet exemple.

CAS DE FIGURE SPÉCIAUX

Si vous piochez une carte **Campagne Électorale** vous réclamant un nombre de voix que vous ne possédez pas, gardez cette carte devant vous en attendant d'avoir accumulé le montant suffisant pour régler votre dette à « l'urne » (cartes Électeurs). Sans oublier ensuite de retirer le ou les jetons placés sur les départements que vous restituez.

NOTE : on ne peut jamais perdre ni rendre les voix d'un département « indéfiable ».

Comme expliqué précédemment, il se peut qu'une carte vous réclame un nombre d'électeurs et que malgré vos différents départements, vous ne puissiez pas restituer le montant exact, alors arrondissez à 100 000 au dessus. L'addition s'avère plus lourde !

Et inversement. Si vous devez acquérir un montant déterminé et que les départements encore vacants ne vous permettent pas d'encaisser le montant exact des voix qui vous sont dues, arrondissez à 100 000 au-dessus. Un bonus non négligeable !

Si une carte **Campagne Électorale** vous réclame par exemple 800 000 voix et vous ne les avez pas, comme expliqué précédemment, gardez cette carte devant vous jusqu'à ce que vous puissiez vous acquitter de votre dette. Au tour suivant, si vous piochez une carte **Campagne Électorale** qui vous crédite de 1 200 000 voix, $1\ 200\ 000 - 800\ 000 = 400\ 000$; vous aurez le droit de choisir un ou plusieurs départements équivalant 400 000 voix et d'encaisser le nombre d'électeurs correspondants.

LES CARTES DÉFI

Lorsqu'un ou plusieurs départements, que les dés vous permettent d'acquérir, sont déjà pris par 1 ou 2 adversaires, vous devez choisir l'un de ces 2 départements et le défier avec l'espoir de le remporter. Vous êtes le « défieur » et votre adversaire le « défié ». Le défié prend alors une carte **Défi** pour vous en lire le contenu. Une fois qu'il vous a exposé votre défi, à vous de l'exécuter.

Ensuite 2 possibilités

- Vous **gagnez** votre défi : le département convoité vous est acquis. Votre jeton remplace celui de votre adversaire et il vous verse le montant des voix qui correspondent à ce département (cartes Électeurs).
- Vous **perdez** votre défi : le département que vous attaquez devient « indéfiable ». Votre adversaire retourne son jeton du côté uni... et pour vous punir, il choisit parmi vos départements, celui ou ceux qui totalisent le montant des voix que vous espériez lui piquer. Son ou ses jetons remplaçant les vôtres, vous le réglez avec vos cartes **Électeurs**.

Par exemple, si le défieur perd son affrontement sur le département 62 (valeur 1 000 000 de voix), il doit verser 1 000 000 au défié avec ses cartes **Électeurs** et se séparer du ou des départements correspondants à ce montant. Le défié voit son département 62 devenir indéfiable.

Pour certains défis (mime, improvisation, histoire drôle...) c'est à l'ensemble des joueurs de décider, à la majorité, en toute bonne foi, si le défi est réussi ou non.

NOTE : il est impossible de défier un département sans posséder au minimum l'équivalent du montant des voix convoitées. Dans ce cas, si vous n'avez pas obtenu d'étoile avec les dés et n'avez aucune carte **Campagne Électorale** à piocher, vous passez votre tour.

FIN DE PARTIE

Au fur et à mesure, la carte électorale de la France se recouvre de jetons aux couleurs des différents partis.

Tout joueur arrivant à 20 millions d'électeurs doit l'annoncer à ses adversaires pour que ceux-ci tentent par tous les moyens de l'empêcher d'accéder à la majorité absolue, soit 24 600 000 voix.

En cas de majorité absolue, la partie est terminée, même si tous les départements n'ont pas été conquis. Les candidats chantent la Marseillaise et applaudissent le nouveau chef d'État.
À 2 joueurs, à défaut d'une majorité absolue, la bataille pour la présidence se termine une fois tous les départements conquis. Est alors élu à la majorité relative le joueur présentant le meilleur score électoral.

Pour une partie à plus de 2 joueurs :

Si personne n'obtient la majorité absolue au 1^{er} tour, en route pour un 2^{ème} tour. Sans attendre les 15 jours traditionnels entre les 2 tours... Non ! Trop impatients, on enchaîne !

2^{ème} TOUR : ALLIANCES ET DÉSISTEMENTS

Comme dans la réalité, des alliances et des désistements contre nature vont se concrétiser !

Chacun des candidats annonce précisément son nombre de voix obtenues. Vont alors s'affronter en duel les 2 candidats ayant totalisé le plus grand nombre de voix.

Les 2 challengers sont donc à l'issue du 1^{er} tour :

- Celui ou celle arrivé(e) en tête
- Celui ou celle arrivé(e) en 2^{ème} position

Mais, ô surprise, les autres candidats vont continuer à jouer au profit de l'un ou de l'autre.

Pour le 2^{ème} tour, les alliances se font en fonction des scores du 1^{er} tour.

- Si vous êtes 3 joueurs : le candidat arrivé en tête au 1^{er} tour joue contre le 2^{ème} (l'autre challenger) et le 3^{ème} réunis. Un contre deux.
- Si vous êtes 4 joueurs : le candidat arrivé en tête au 1^{er} tour s'allie avec le candidat arrivé en dernière position. Le 2^{ème} candidat (l'autre challenger) s'allie avec celui arrivé en troisième position. Deux contre deux.
- Si vous êtes 5 joueurs, le candidat arrivé en tête au 1^{er} tour s'allie avec le candidat arrivé dernier et les trois autres joueurs forment leur propre alliance. Deux contre trois.
- Si vous êtes 6 joueurs, le candidat arrivé en tête au 1^{er} tour s'allie avec les 2 candidats ayant obtenu les moins bons scores au 1^{er} tour. Les 3 autres joueurs forment leur propre alliance. Trois contre trois.

Les 2 challengers conservent leurs jetons sur la carte de France ainsi que leurs cartes **Électeurs**. Les autres joueurs retirent tous leurs jetons du plateau et rendent leurs cartes **Électeurs** à l'urne. Les départements qu'ils avaient donc acquis redeviennent vacants. Sur le plateau ne restent donc plus que les jetons des 2 challengers.

Le 2^{ème} tour est identique au 1^{er} tour : les joueurs lancent les dés à chacun leur tour pour remporter les départements vacants. Le meilleur score du 1^{er} tour jette les dés. Ensuite, les autres candidats vont jouer dans le même ordre qu'au 1^{er} tour. La différence entre les 2 tours, c'est que les joueurs alliés aux 2 challengers se battent au profit de leur nouveau chef de file. Sur les départements nouvellement conquis sont donc placés uniquement les jetons des 2 challengers.

Déséquilibre voulu pour garder le suspens jusqu'au bout : à 3 joueurs, le challenger arrivé en tête au premier tour n'a qu'un seul lancer de contre deux lancers de dés du clan adverse. Va-t-il conserver son avance du premier tour ? Obtenir le meilleur score au 1^{er} tour n'offre donc aucune certitude d'arriver en tête au second tour ! En revanche à 4 et 6 joueurs, le combat reste équilibré.

Dès que tous les départements sont conquis, les élections sont terminées. On dépouille le scrutin (compatibilité des cartes **Électeurs** des 2 challengers) et le détenteur du meilleur score électoral est élu président de la République à la majorité relative ! Libre à lui (ou elle) de nommer son Premier ministre ou ses ministres parmi ceux ou celles qui viennent de combattre à ses côtés.

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr