

Die Macher

Crédits

Auteur	Karl Heinz Schmiel
Graphistes	Rik Falch, Amazing 3-D Graphics, Lyle Schulz
Concept d'illustration de boîte	Nigel Buckle
Illustration de boîte	Lyle Schulz99
Arrangement de production	Rik Falch, Torben Sherwood, Pol Cors
Rédaction des règles anglaises	Rik Falch, Torben Sherwood, Kevin Nesbitt, Peter Kruijt, Jasen Robillard, Fabrizio Autino
Traduction allemande	Robert Watson
Traduction française	Jasen Robillard
Traduction espagnole	Pol Cors
Traduction italienne	Fabrizio Autino
Traduction néerlandaise	Peter Kruijt

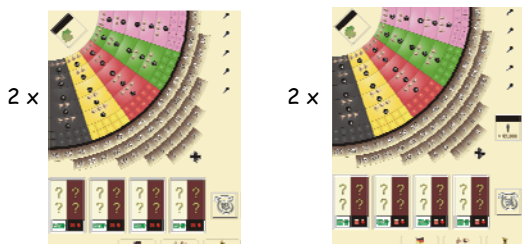
TABLE DES MATIERES

1. Matériel de jeu.....	4
2. Conseils pratiques concernant les règles de jeu	5
3. Courte description et but du jeu	5
3.1 La campagne électorale.....	5
3.2 Gagner l'élection régionale.....	6
3.3 La fin d'un tour.....	6
3.4 But du jeu.....	6
4. Explication du matériel de jeu	7
4.1 Cartes et tuiles	7
4.2 Marqueurs.....	8
4.3 Plateaux de jeu.....	8
5. Préparation	10
5.1 Matériaux des joueurs.....	10
5.2 Préparation des plateaux de jeu.....	10
5.2.1 Les plateaux régionaux.....	11
5.2.2 Le plateau national.....	12
5.2.3 Le plateau d'organisation.....	12
6. Déroulement du jeu	13
6.1 La phase préliminaire.....	13
6.2 La campagne électorale.....	14
6.2.1 Enchères pour déterminer le premier joueur.....	14
6.2.2 Conférences pour établir les plateformes politiques.....	14
6.2.3 Cabinet fantôme.....	14
6.2.4 Formation de coalitions.....	15
6.2.5 Achat de marqueurs médias.....	15
6.2.6 Organisation de réunions.....	15
6.2.7 Enchères pour les résultats de sondage.....	15
6.2.8 Conversion des marqueurs de réunion en votes.....	16
6.3 Bilan d'élection régionale.....	17
6.3.1 Allocation de sièges.....	17
6.3.2 Déclaration du vainqueur de l'élection régionale.....	17
6.3.3 Résultats de la victoire élection.....	17
6.3.4 Recrutement d'adhérents au parti.....	18
6.3.5 Financement interne.....	18
6.4 Fin d'un tour.....	18
6.4.1 Préparation pour le prochain tour.....	18
6.4.1.1 Préparation spéciale.....	18
6.4.2 Contributions externes.....	19
7. Bilan final de pointage	19
7.1 Sièges.....	19
7.2 Influence nationale chez les médias	19
7.3 Adhérence au parti.....	19
7.4 Correspondance entre la plateforme politique et l'opinion nationale	19
7.5 Calcul final et déclaration du vainqueur	19
8. Variante courte	21
9. Conseils stratégiques.....	21

1. Matériel de jeu

6 Plateaux de jeu:

4 Plateaux régionaux



1 Plateau nationale



1 Plateau d'organisation



160 Pièces en bois:

90 Petits cubes



25 Gros cubes



45 Blocs plats



1 Feuille de tuiles de carton:

16 Tuiles d'État



20 Tuiles de coalition



5 Tuiles de parti politique - 1 pour chaque couleur



3 Tuiles de déboursement pour l'adhésion au parti



4 Tuiles d'issue clef



1 Tuile "anti-coalition"

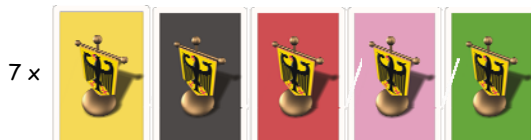


299 Cartes de jeu:

16 Cartes d'État



35 Cartes de cabinet fantôme - 7 pour chaque couleur



25 Cartes de contributions externes - 5 pour chaque couleur



42 Cartes d'opinion publique



56 Cartes de plateforme politique



20 Cartes de sondages d'opinion



105 Cartes d'argent



2 Dés spéciaux

1 Bloc de feuille de pointage

1 Livret de règles (en anglais)

1 CD officiel des règles traduites

2. Conseils pratiques concernant les règles

Ce livret de règles est certes long et détaillé et peut paraître à première vue un peu difficile à comprendre. En effet, les règles et le matériel de jeu donnent l'impression que le jeu est beaucoup plus compliqué qu'il ne l'est en réalité. Veuillez ne pas laisser ceci vous décourager! Un jeu de cette complexité exige plus qu'une page ou deux de règles pour décrire ses subtilités. Donc pour faciliter l'apprentissage du jeu, nous avons inclus plusieurs images et exemples étape-par-étape dans le livret de règles.

Ce jeu est vraiment un jeu de première classe et nous sommes confiants que ce jeu vous maintiendra intéressé jusqu'au dernier tour. Tel sera votre bonheur qu'assurément vous allez vouloir y rejouer a maintes reprises.

Nous vous conseillons de d'abord lire la **Section 3 : Courte description et but du jeu**. Ensuite, alors que vous admirez le matériel de jeu, faites référence à la **Section 4 : Explications du matériel de jeu**.

3. Courte description et but du jeu

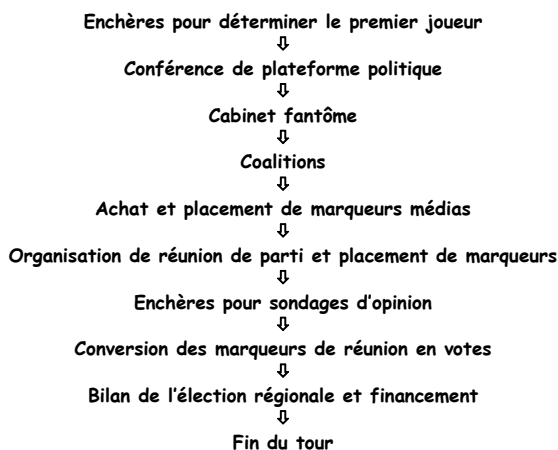
» *Chaque joueur a comme tâche de menez leur parti dans 7 élections régionales consécutives parmi certains États (Lander) d'Allemagne. La gestion des fonds du parti est de supprime importance car il faudra de l'argent pour utiliser les cartes du cabinet fantôme, pour acheter de l'influence chez les médias, pour acheter des marqueurs de réunions de parti et pour acheter les cartes de sondage d'opinions. La gestion des fonds n'est pas facile car l'argent n'est disponible qu'à la fin de chaque manche.* «

3.1 La campagne électorale

Chaque joueur représente un des 5 partis traditionnels d'Allemagne:

CDU - Unions des chrétiens sociaux
SDP - Parti social-démocrate
FDP - Parti démocrate libre
Die Linkspartei - Parti de la Gauche
Die Grunen - Les Verts

Le jeu débute avec quelques étapes préliminaires de préparation. Ces étapes permettent aux joueurs de voir où les 4 premières élections régionales auront lieu. Ainsi ils pourront planifier leur stratégie un peu d'avance. Après les étapes préliminaires, le jeu commence en gré, chaque tour culminant avec le décompte d'une élection régionale. Pour chacun des tours sauf le dernier, la campagne électorale se déroule de la façon suivante :



Enchères pour décider le premier joueur

Au début de chaque tour, chaque joueur inscrit secrètement un montant d'argent sur leur feuille de pointage. Le joueur qui offre le plus grand montant d'argent peut alors choisir quel joueur

Ces deux sections devraient vous donner une bonne impression générale des mécanismes de jeu. Pour une explication plus détaillée, vous pouvez ensuite faire référence à la **Section 6.2.8: Conversion des marqueurs de réunion en votes** en suivant l'exemple donné avec l'aide d'un des plateaux régionaux. Une fois que vous avez compris l'exemple, vous serez prêts jouer!

Le jeu se joue en sept tours qui se déroulent de façon plus ou moins identique. Nous suggérons que vous jouez le premier tour lentement et systématiquement d'une étape à l'autre du jeu. L'essence de chaque étape est décrite en » *italique* « au début de chaque section, avant les règles détaillées. Après le septième tour, il y a un bilan final de la campagne électorale au niveau national qui souvent déterminera le vainqueur.

Alors, prenez votre destin en mains et menez votre parti au pouvoir. Si vous y arrivez, vous serez un vrai agent de pouvoir, un véritable "Macher".

sera le premier pour ce tour. Noter que durant quelques phases du jeu, il y a un avantage à commencer et dans d'autres, le dernier joueur à jouer a l'avantage. Un joueur peut rien offrir (zéro) si il n'est particulièrement pas dérangé par qui commence le tour. Si tous les joueurs offrent zéro, chaque joueur roule simplement un dé et le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé choisit qui débute le tour.

Conférence de plateforme politique

Chaque parti a une plateforme électorale qui est déterminée par 4 cartes de politique. C'est en effet la base de leur campagne électorale. Pendant la conférence de plateforme politique, les joueurs ont l'occasion de substituer exactement une carte de politique de parti. Les joueurs ont parfois intérêt à changer leur plateforme électorale car pour chaque État, le nombre de cartes de politique qui correspond aux cartes d'opinion publique influence directement le nombre de votes obtenus en cet État. Puisque l'électorat dans chaque État a des priorités et des opinions différentes vis-à-vis certains sujets politiques, un joueur peut améliorer ses chances dans les élections en changeant la plateforme politique de son parti.

Cabinet fantôme

Les politiciens dans le cabinet fantôme soutiennent les partis pendant la campagne électorale. Les cartes de cabinet fantôme représentent les divers membres d'un parti qui peuvent soit aider un joueur durant leur campagne ou saboter la campagne d'un autre joueur (voir l'annexe A pour la liste des membres du parti liés à chaque carte). La plupart de ces cartes coûte chère mais certaines sont relativement peu dispendieuses. Plus la carte est chère, plus elle peut affecter les résultats élection dans un État. Les cartes peuvent être utilisées pour effectuer les effets suivants:

Recrutement de votes

Causer une des issues politique à devenir une issue clef dans un État

Réduire l'influence des autres joueurs aux seins des médias

Améliorer la popularité de votre parti

Empirer la popularité des autres partis

Coalitions

Deux joueurs peuvent former une coalition lors d'une élection dans un État. Ceci améliore leurs chances de gagner l'élection puisque les votes pour les deux partis sont comptés conjointement. Afin de former une coalition, les deux partis doivent avoir au moins deux cartes de politique de parti en commun dans leur plateforme. Ceci peut être une autre raison pour qu'un joueur veuille changer une carte de politique de parti dans la phase de conférence de plateforme de parti mentionnée à la page précédente.

Achat et placement de marqueurs médias

Les marqueurs médias augmente votre capacité d'influencer le public à travers les médias et conséquemment de convaincre le public que votre plateforme est la correcte pour l'État en question. Le joueur qui a la majorité des marqueurs médias dans un État peut changer une carte d'opinion publique dans cet État. Dans le meilleur des cas, la carte d'opinion publique nouvellement choisie correspond avec une des cartes de politique dans votre plateforme. Ceci augmente le nombre de votes que vous obtiendrez et améliore vos chances de victoire à l'élection.

Organisations de réunions de parti

Les réunions de parti forment la base pour le recrutement de votes lors des élections régionales. Chaque joueur a un nombre limité de marqueurs de réunion de parti. Ainsi il est important de les diviser entre les divers États d'une façon prudente et stratégique pour maximiser le nombre de votes gagnés.

Enchères de sondage d'opinion

Durant cette phase du jeu, les joueurs soumettent secrètement une offre d'argent pour contrôler la publication d'un sondage d'opinion (1 sondage par État). Le sondage donne au gagnant de la vente aux enchères la chance d'améliorer l'opinion publique dans cet État envers son parti (popularité) et/ou d'empirer l'opinion publique envers ses partis adversaires. La mesure de popularité d'un parti dans chaque État peut être soit positif ou négatif et influence directement le nombre de votes obtenus durant élection.

Conversion des marqueurs de réunion de parti en votes

La conversion des marqueurs de réunion de partie en votes se fait selon la formule suivante:

Votes = marqueurs de réunion X (correspondance politique+popularité)

Donc, afin de gagner beaucoup de votes dans un État, un parti doit avoir un nombre élevé de marqueurs de réunion de parti dans

l'État, une mesure positive de popularité et une correspondance élevée entre sa plateforme politique et l'opinion publique de l'État.

3.2 Gagner une élection régionale

Bilan de l'élection régionale

Une fois que les votes sont comptés, les votes sont convertis en sièges. Le nombre de sièges gagnés correspond au nombre de points de victoire gagnés pour cet État. Les votes déterminent également quel parti ou coalition a gagné élection et donc le contrôle de l'État. Le gagnant de l'élection obtient également quelques autres avantages: il peut placer un marqueur médias sur le plateau national et peut changer l'opinion publique au niveau nationale. Ces deux actions permettent aux joueurs de gagner d'autres points de victoire à la fin du jeu. Chaque correspondance entre les cartes de politique de parti et les cartes d'opinion nationale peuvent mener à des gains au niveau de l'adhésion au parti durant le jeu et des points de victoire à la fin du jeu. Il est donc important d'essayer de gagner au moins une ou deux élections régionale car sinon, il est impossible d'obtenir les bonis pour les marqueurs médias sur le plateau nationale et pour la correspondance avec l'opinion nationale.

Collecte d'argent

À la fin de chaque tour sauf le 7^{ème}, les joueurs reçoivent de l'argent des comptes du parti. La quantité d'argent comptant qu'un joueur reçoit dépend de leur succès dans l'élection précédente et de leur adhésion au parti spécifiquement après la 1^{ère}, 3^{ème} et 5^{ème} manche. Cet argent permet au joueur de concurrencer dans les élections qui suivent. Cependant, n'importe quel joueur qui constate qu'il est à court d'argent peut améliorer leur statut financier en prenant une contribution électorale d'un corps extérieur. Par contre, ceci porte un risque: dépendant de la somme d'argent contribué, certains membres du parti, de principe, annuleront leur adhésion au parti. La manche prend fin aussitôt que l'argent est distribué à chaque joueur.

3.3 Fin d'un tour

Après chaque tour (sauf le 7^{ème}), quelques changements doivent être effectués aux plateaux de jeu pour préparer le prochain tour.

3.4 But du jeu

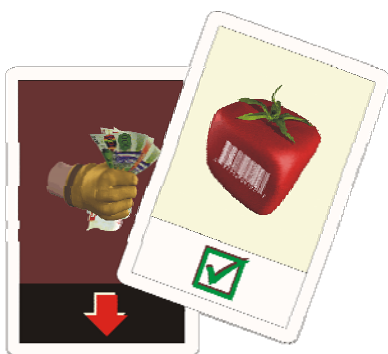
Le jeu prend fin après 7 tours, soit après la 7^{ème} élection régionale. Les joueurs obtiennent des points de victoire en gagnant des sièges dans les élections régionales, en ayant de l'influence chez les médias au niveau national, en ayant une forte adhésion de parti et en ayant une bonne correspondance entre leur plateforme politique et l'opinion nationale.

4. Explication du matériel de jeu

4.1 Cartes et tuiles

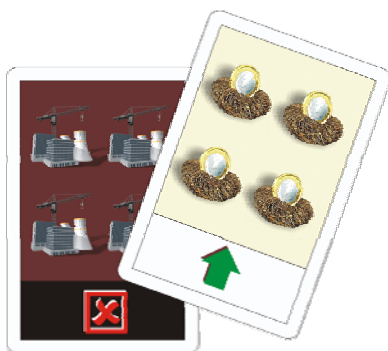
Cartes de plateforme politique

Ces cartes représentent les positions politiques qui forment la plateforme de votre parti. Il y a sept thèmes politiques qui reflètent les questions principales de cette élection et elles sont expliquées en plus de détails dans l'annexe A. Les cartes à fond foncé représentent une position négative envers le thème politique ("CONTRE" ☒ ou "MOINS" ↓) alors que les cartes au fond pale représentent une position positive envers le thème ("POUR" ☑ ou "PLUS" ↑).



Cartes d'opinion publique

Ces cartes représentent les opinions de l'électorat vis-à-vis les questions politiques du jour. Les cartes à fond foncé représentent une position négative envers le thème politique ("CONTRE" ☒ ou "MOINS" ↓) alors que les cartes au fond pale représentent une position positive envers le thème ("POUR" ☑ ou "PLUS" ↑).



Tuiles et cartes d'État

Chaque carte et tuile d'État comporte une carte d'Allemagne et indique l'emplacement de l'État dans le pays. Les cartes d'État indiquent également le rapport qui existe entre les votes obtenus (colonne gauche) et les sièges gagnés dans chaque État (colonne droite).

Brandenburg		
	5 - 9	5
	10 - 14	7
	15 - 19	9
	20 - 24	11
	25 - 29	13
	30 - 34	16
	35 - 39	19
	40 - 44	22
	45 - 49	25
	50 +	28

La tuile d'État indique seulement le nombre maximum de sièges qu'un parti peut obtenir lors de l'élection dans cet État. Les tuiles sont utilisées sur les plateaux d'État comme référence au joueur pour qu'ils puissent déterminer la valeur relative des États en termes de sièges de façon à établir leur stratégie dans leur campagne électorale.



Cartes de cabinet fantôme

Les cartes de cabinet fantôme permettent aux joueurs d'effectuer certaines actions durant leur campagne qui soit aident leur propre sort durant une élection et/ou leur permettent de saboter les campagnes de leurs adversaires. Chaque carte comporte;

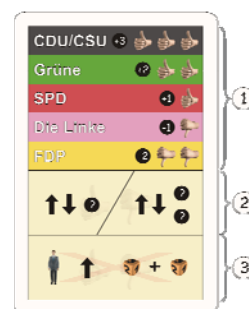
1. une image représentant le membre de cabinet fantôme ;
2. un symbole de téléphone si cette carte de cabinet fantôme permet une coalition;
3. le coût associé à l'utilisation de la carte; et
4. une liste d'actions possibles.



Cartes de sondage d'opinion

Les cartes de sondage d'opinion peuvent soit améliorer la popularité de votre parti avec l'électorat ou empirer la popularité d'un parti adverse. Chaque carte comporte;

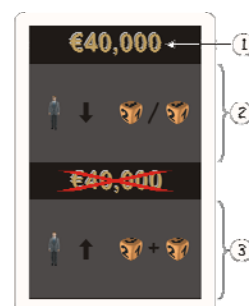
1. une liste de modificateurs de popularité pour chaque parti;
2. le nombre de modifications qui peuvent être effectué en publiant les résultats du sondage; et
3. le numéro de dés qu'il faut lancer pour déterminer le nombre de nouveaux membres que vous recrutez si vous décidez de ne pas publié les résultats du sondage.



Cartes de contributions électorales

Ces cartes indiquent le montant d'argent que vous pouvez obtenir grâce à un don généreux d'un corps externe. Chaque carte indique;

1. le montant de la contribution;
2. le risque potentiel de perte d'adhérents au parti si vous décidez d'accepter la contribution;
3. le gain potentiel en membres de parti si vous décidez de refuser la contribution.



4.2 Marqueurs

Les 18 petits cubes (8mm) de chaque couleur représentent les réunions de parti que vous organisez afin de travailler sur votre campagne. Ce sont les **marqueurs de réunion**.



Les 5 gros cubes (12mm) de chaque couleur représentent l'influence des parties chez les médias. Ce sont les **marqueurs médias**.



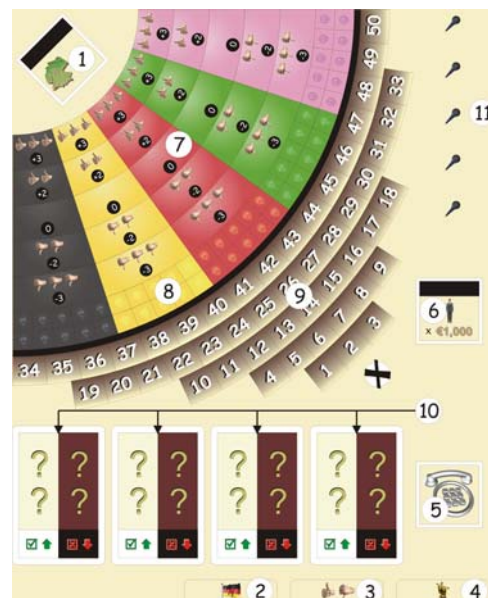
Les blocs plats (12 x 12 x 6mm) sont utilisés pour plusieurs tableaux et échelles sur les plateaux de jeu (nombre de votes gagnés, popularité, et adhésion au parti). Ce sont les **marqueurs de parti**.



4.3 Plateaux de jeu

Plateaux régionaux (d'État)

1. Une espace pour la tuile État pour permettre aux joueurs de rapidement voir le montant maximum de sièges disponibles dans chaque État.
2. Une espace pour la carte d'État.
3. Un espace pour placer le sondage d'opinion.
4. Un espace pour placer les cartes de cabinet fantôme
5. Un espace pour placer les tuiles de coalition.
6. Un espace pour la tuile de déboursement pour l'adhésion au parti.
7. L'échelle de popularité qui indique le niveau de popularité de chaque parti auprès de l'électorat. Les marqueurs de parti sur l'échelle sont influencés par les cartes de cabinet fantôme et les cartes de sondage d'opinion.
8. Des espaces pour les marqueurs de réunions de parti.
9. L'échelle de votes qui indique quel parti mène l'élection dans chaque État.
10. Des espaces pour les cartes d'opinion publique
11. Des espaces pour les marqueurs médias.



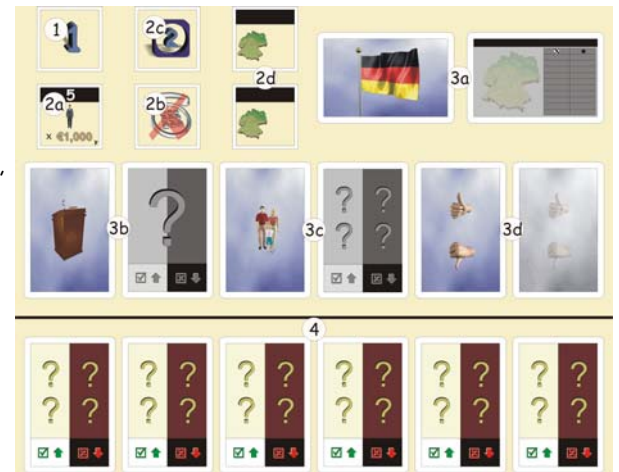
Plateau nationale

1. Des espaces pour les marqueurs médias.
2. L'échelle d'adhésion des membres pour chaque parti.
3. Des espaces pour les cartes d'opinion publique qui sont devenues les opinions tenues au niveau national. Prenez notes que chaque espace indique aussi
 - a. Le niveau de recrutement de membres pour une correspondance entre une carte d'opinion nationale et une carte de politique de parti; et
 - b. Le nombre de point de victoire gagné à la fin du jeu pour avoir achever une correspondance entre une carte d'opinion nationale et une carte de politique de parti.



Plateau d'organisation

1. Une case pour la tuile du parti politique du premier joueur
2. Espaces pour les tuiles de:
 - a. La tuile de déboursement pour l'adhésion au parti pour le 5^{ème} tour,
 - b. La tuile d'anti-coalition,
 - c. La tuile issue clef,
 - d. Les tuiles d'État pour les futures élections,
3. Espaces de réserve et de défaussement pour:
 - a. Les cartes d'État,
 - b. Les cartes d'opinion publique,
 - c. Les cartes de sondage d'opinion
 - d. Les cartes de plateforme politique.
4. La réserve d'échange.



Notez que les espaces grisés sont pour les piles de défaussement.

5. Préparation

5.1 Matériel des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend...

Pièces en bois

- 18 Marqueurs de réunion,
- 5 Marqueurs médias.

Cartes

- 1 Ensemble de 7 cartes de cabinet fantôme,
- 1 Ensemble de 5 cartes de contribution,
- 5 Cartes de plateforme politique (faces ouvertes)
 - * Ces cartes sont distribuées à faces ouvertes à chaque joueur. Si un joueur reçoit une carte identique ou contradictoire à une déjà reçue, cette carte est défaussée et est mise au dessous de la pile. Une nouvelle carte est alors piochée pour la remplacer. Ceci est répété jusqu'à ce que le joueur ait reçu 5 cartes de plateforme politique uniques et non-contradictoires. Une fois que chaque joueur ait reçu leurs 5 cartes de plateforme politique, le restant des cartes de plateforme sont placées sur le plateau d'organisation.

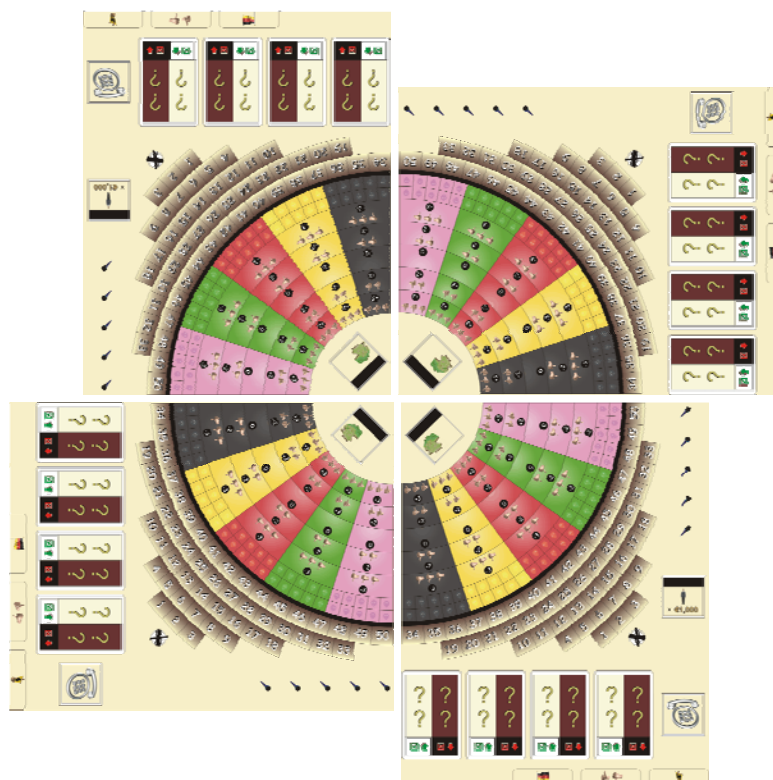
Exemple:

Un joueur reçoit la carte "POUR la réduction des salaires" et ensuite une carte "CONTRE la réduction des salaires". Cette dernière (la CONTRE) est défaussée et une nouvelle carte est piochée.

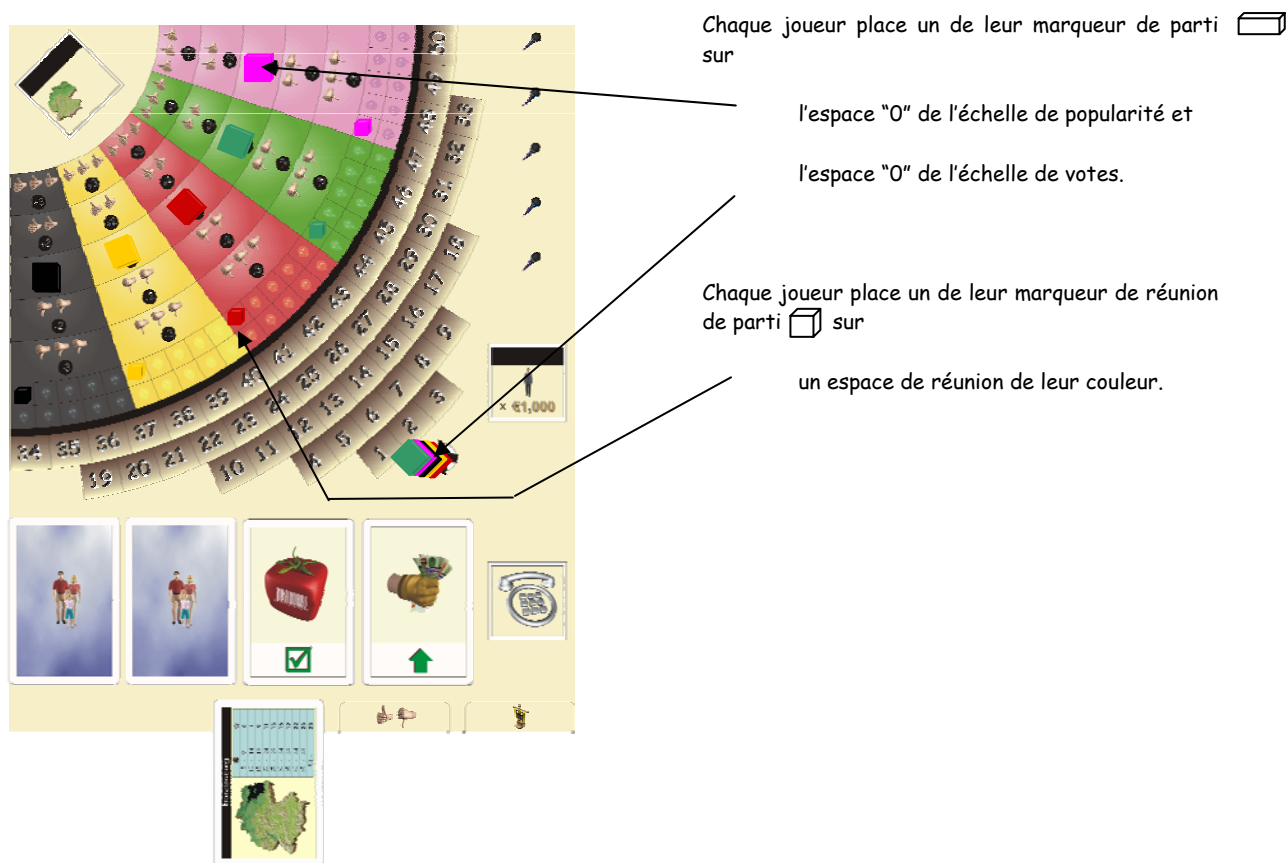
- 3 Cartes de plateforme politique (face cachée)
 - * Ces cartes sont distribuées à faces cachées à chaque joueur. Pour ces cartes, il n'est pas nécessaire d'avoir des cartes uniques et non-contradictoires. Une fois que chaque joueur ait reçu leur 3 cartes et les ont étudiées, le restant des cartes de plateforme politique sont placées sur l'espace réserve à cet effet.
- 4 Tuiles de coalition de leur couleur,
- 1 Feuille de pointage du bloc, et
- €25,000 en argent.

5.2 Préparation des plateaux de jeu

Posez les 4 plateaux régionaux comme illustrés dans la figure ci-dessous.



5.2.1. Les plateaux régionaux



5.2.1.1 Cartes et tuiles d'États

Mélangez les 16 cartes d'États et placez une des cartes sur chacun des 4 plateaux d'État sur les espaces réservés à cet effet. Les 12 autres cartes sont placées, face cachée, sur le plateau d'organisation. Les tuiles d'État associées aux cartes piochées sont alors placées sur l'espace approprié sur chaque plateau d'État et les tuiles restantes sont placées sur le plateau d'organisation.

5.2.1.2 Cartes d'opinion publique

Choisissez un des plateaux d'État où aura lieu la première élection régionale. Le plateau choisi doit avoir un espace pour une tuile de déboursement pour l'adhésion au parti. Piochez à face ouverte 4 cartes d'opinion publique. Défaussez les cartes identiques ou contradictoires, en plaçant la carte la plus récemment piochée au dessous de la pile. Continuez jusqu'à ce qu'il y ait 4 cartes unique et non-contradictaires.

Le plateau est maintenant prêt pour la première élection.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres plateaux reçoivent également des cartes d'opinion:

2^{ème} plateau: 3 cartes à face ouverte et 1 carte à face cachée.

3^{ème} plateau: 2 cartes à face ouverte et 2 cartes à face cachée.

4^{ème} plateau: 1 carte à face ouverte et 3 cartes à face cachée.

Le 4^{ème} plateau est utilisé pour la 4^{ème} élection consécutive, soit celle avec le décompte final à la fin du 4^{ème} tour.

Les cartes identiques et contradictoires sont traitées de la même façon que pour le premier plateau. Le restant des cartes d'opinion publique sont placées, face cachée, sur le plateau organisation.

5.2.1.3 Tuiles de déboursement pour l'adhésion au parti

Placez les tuiles de déboursement pour l'adhésion au parti sur les espaces appropriés du premier et troisième plateau d'État.

Notez que le plateau régional illustré à gauche démontre l'emplacement correct pour le 3^{ème} État en ligne pour l'élection.

5.2.2. Le plateau national



Chaque joueur place un marqueur de parti  sur l'espace "5" de l'échelle d'adhésion au parti.

5.2.3. Le plateau organisation



Placez à face cachée le restant des cartes de plateforme politique, d'opinion publique, d'États ainsi que toutes les cartes de sondage d'opinion sur les espaces réservés à cet effet sur le plateau organisation

Placez le restant des tuiles d'États ainsi que les tuiles d'issue clef, la tuile anti-coalition et la tuile de financement pour le cinquième État sur les espaces appropriés du plateau d'organisation.

Finalement, piochez 6 cartes d'opinion publique du dessus de la pile et placez les à face ouverte au bas du plateau d'organisation. Ces cartes constituent la réserve d'échange. Les cartes multiples et identiques sont permises et sont simplement placées l'une sur l'autre mais légèrement décalée dans la réserve.

6. Déroulement du jeu

» Les règles détaillées commencent ici. Le jeu débute avec une étape préliminaire et se poursuit à travers 7 tours. Les 6 premiers tours se déroulent en 3 étapes;

6.2 La campagne électorale

6.3 Bilan de l'élection régionale et financement interne

6.4 Fin du tour

Le septième tour consiste seulement de l'étape 6.3, le bilan de la dernière élection régionale. «

6.1 Étape préliminaire

» L'étape préliminaire permet aux joueurs d'établir une présence stratégique sur les plateaux avant que les campagnes électorales débutent officiellement. Les joueurs ont la chance de noter le nombre de sièges à gagner dans chaque État. Ils peuvent également comparer leur plateforme politique à l'opinion du public dans chaque État. Ceci leur permet ainsi de préparer leur campagne dans les États où il sera possiblement plus difficile d'obtenir des votes. «

Sur leur feuille de pointage, chaque joueur indique secrètement comment il veut améliorer leur position de base pour la campagne. La feuille de pointage comporte 2 colonnes pour les placements de l'étape préliminaire: une colonne avec 3 choix et une deuxième colonne avec 4 choix. Chaque joueur choisit une des options pour chacune des colonnes. Parmi les choix, on peut:

Colonne 1 -

- Améliorer d'un point la popularité de son parti,
- Augmenter le nombre de marqueurs de réunion de parti,
- Augmenter le nombre de votes,

Colonne 2 -

- Placer un marqueur médias, et
- Recruter des adhérents au parti.

Pour chacun de ces choix sauf pour le recrutement, il est nécessaire d'indiquer l'État où le changement doit être effectué. Un joueur peut choisir le même État plusieurs fois.

Exemple:

1:	2:	
+1 👍	+1 🗳️	1 €
+1 🗳️	+1 🗳️	2 €
+6 🗳️	+1 🗳️	3 €
+1 🗳️ Bayern	+1 🗳️ Berlin	4 €
✓ +6 🗳️ Hessen	✓ +1 🗳️ Berlin	5 €
+6 ✖️ Bayern	+4 🗳️	6/7 €
+6 🗳️	+1 🗳️	
+6 ✖️	+8 🗳️	
+6 ✖️	+10 🗳️	

Dans la première colonne, le joueur a décidé d'améliorer la popularité de son parti et d'augmenter le nombre de votes reçus à Bayern. Donc, le joueur déplace d'une case son marqueur sur l'échelle de popularité à Bayern. En plus, il place son marqueur de parti sur l'espace "6" de l'échelle de votes à Bayern. Le joueur a également choisi d'augmenter le nombre de marqueurs de réunion de parti à Hessen. Le joueur peut ainsi placer 6 de ses marqueurs de réunion sur les espaces réservés à cet effet sur le plateau d'État de Hessen.

Dans la deuxième colonne, le joueur a choisi la deuxième des quatre options: l'emplacement de deux marqueurs médias et le recrutement de 5 adhérents au parti. Le joueur a choisi Berlin comme l'État destinataire pour les deux marqueurs médias. Il place donc deux marqueurs médias sur le plateau de Berlin et déplace son marqueur de parti de la case "5" jusqu'à la case "9" sur l'échelle d'adhérence au parti sur le plateau national.

Il n'y a aucun coût associé aux choix effectués durant l'étape préliminaire du jeu.

Après l'étape préliminaire, il est possible d'avoir plus que le nombre maximum de marqueurs médias (5) sur un seul plateau d'État. Ceci n'est seulement permis qu'immédiatement après l'étape préliminaire. Si tel est le cas, tous les marqueurs dans l'État en question y demeurent et le contrôle des médias dans cet État sera déterminé comme décrit dans la section 6.2.5. Un marqueur médias ne peut désormais pas être pas ajouté sur le plateau de cet État. Par contre, il est permis de remplacer un marqueur en utilisant une carte de cabinet fantôme (voir section 6.2.3).

6.2 La campagne électorale

6.2.1 Enchère pour déterminer le premier joueur



Dans certaines phases du jeu, le premier joueur a un avantage alors que dans d'autres phases, le dernier joueur a l'avantage. Pour déterminer l'ordre de jeu de façon équitable, une vente aux enchères se déroule au début de chaque tour. Chaque joueur inscrit secrètement un montant d'argent qu'il désire miser. Une fois que chaque joueur a inscrit leur offre, les montants sont révélés et la personne qui a offert le plus grand montant décide qui sera le premier joueur durant cette manche.

1:	2:	
+1	+1	1
+1	+1	€ 1000
+6	+1	2 €
+1 Bayern	+1 Berlin	3 €
+6 Hessen	+1 Berlin	4 €
+6 Bayern	+4	5 €
+6	+1	6/7 €
+6	+8	
+6	+10	

Le pion du premier joueur est alors placé sur l'espace réservé à cet effet sur le plateau organisation.

Si l'offre maximale est offerte par plusieurs joueurs, ces joueurs inscrivent à nouveau un montant d'argent égal ou plus grand que leur offre précédente. Si il n'y a toujours pas une seule offre gagnante, les joueurs ayant offert le plus grand montant, roule un dé et celui avec le meilleur résultat décide qui parmi tous les joueurs sera le premier joueur.

Une offre de "zéro" est acceptable et parfaitement raisonnable si un joueur veut, par exemple, sauver de l'argent ou s'il n'accorde pas d'importance à l'ordre des joueurs. Dans le cas où tous les joueurs offrent "zéro", tous les joueurs roulent le dé et celui avec le meilleur résultat choisit qui sera le premier joueur.

6.2.2 Conférence de plateforme politique



» La conférence permet au joueur de changer la plateforme politique de leur parti. «

Cette phase du jeu représente les discussions internes du parti concernant les changements qui doivent être effectués aux principes politiques du parti. Chaque joueur possède 5 cartes de plateforme politique qui sont placées à face ouverte devant lui et représente la plateforme présente de leur parti. Chaque joueur possède également 3 cartes de plateforme politique à face cachée. Le premier joueur commence cette phase et les autres joueurs procèdent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une horloge.

Le joueur actif ramasse sa main de cartes de plateforme politique à face cachée. S'il possède moins que trois cartes de plateforme politique, le joueur doit en piocher jusqu'à ce que sa main comporte trois cartes. Le joueur décide ensuite lesquelles parmi les trois il veut garder et lesquelles il veut défausser. Il peut défausser autant de cartes qu'il veut. Celles-ci sont placées sur la pile de défaussement sur le plateau d'organisation. Le joueur ensuite doit

piocher autant de cartes qu'il a défaussées pour rétablir sa main à trois cartes. Le joueur peut alors effectuer un changement à la plateforme politique de son parti: il défausse une des cartes à face ouverte parmi la plateforme politique de son parti et la remplace avec une des trois cartes dans sa main. L'échange doit se faire de façon à maintenir 5 cartes politiques uniques et non-contradictaires. Seulement une carte politique peut être échangée par manche.

6.2.3 Cabinet fantôme



» Les cartes de cabinet fantôme représentent les membres du cabinet fantôme de chaque parti qui travaillent dans les coulisses afin d'aider leur parti respectif dans leur campagnes électorales. Avec l'influence des membres du cabinet fantôme, les partis peuvent drastiquement améliorer leur chance durant les élections.

Les actions d'influence offertes par les membres du cabinet fantôme sont inscrites sur chaque carte. Certaines cartes offrent plusieurs options puissantes alors que d'autres cartes sont plus faibles et restrictives. Certaines des cartes ont également un symbole de téléphone au coin supérieur à droite de l'image sur la carte. Ces cartes permettent au joueur de former une coalition dans l'État où la carte a été placée (voir la section 6.2.4 ci-dessous).

Actions possibles sur les cartes de cabinet fantôme:



Ce choix d'action permet au joueur de déplacer leur pion de parti par le montant indiqué sur l'échelle de vote dans l'État où la carte a été jouée.



Ce choix d'action permet au joueur d'ajouter OU d'enlever une tuile d'issue clef sur une des cartes d'opinion publique du plateau d'État où la carte a été jouée. Une tuile d'issue clef permet de doubler l'importance d'une issue politique au sein du public dans un État. La tuile influence donc le nombre de votes qui sera obtenu dans cet État (voir la section 6.2.8). Une tuile d'issue clef « protège » également une carte d'opinion publique contre un changement engendré par les médias. Une seule tuile d'issue clef peut être en effet dans chaque État. Donc si un joueur veut changer une carte d'opinion publique avec une tuile d'issue clef ou veut établir une issue clef dans un État où une issue clef existe déjà, il doit d'abord enlever la tuile d'issue clef qui aurait été posée auparavant. Il peut alors (avec l'aide d'une autre carte de cabinet fantôme) placer une tuile d'issue clef sur le thème politique de son choix.



Ce choix d'action permet au joueur d'augmenter l'influence de leur parti aux seins des médias, au détriment d'un autre parti. Le joueur ayant choisit cette action doit d'abord enlever un marqueur médias d'un autre joueur sur le plateau d'État où la carte a été jouée. Le joueur lui donne son marqueur ainsi que € 4,000. Le joueur place ensuite un de ses propres marqueurs médias sur le même plateau et paye € 4,000 à la banque.



Ce choix d'action permet au joueur d'améliorer la popularité de son parti au sein du public. Le joueur déplace son pion de parti sur l'échelle de popularité du plateau d'État où la carte a été jouée par le montant indiqué sur la carte. La popularité d'un parti ne peut pas dépasser +3.



Ce choix d'action permet au joueur d'affaiblir la popularité d'un autre parti au sein du publique. Le joueur déplace le marqueur d'un de ses adversaires sur l'échelle de popularité du plateau d'État où la carte a été jouée par le montant indiqué sur la carte. La popularité d'un parti ne peut pas dépasser -3. Le contrôle des médias dans l'État ne peut prévenir cette action.

Le premier joueur choisit de zéro à quatre cartes de cabinet fantôme et place chacune d'entre elles à face cachée sur un des plateaux d'État. Un joueur ne peut placer qu'une seule carte sur chacun des plateaux d'État. Les autres joueurs font de même à tour de rôle. Une fois que chaque joueur ait placé leurs cartes choisies (0-4), toutes les cartes sont renversées et chaque joueur paye à la banque le montant total inscrit sur leurs cartes. Ensuite, chaque joueur à tour de rôle choisit l'une des actions à effectuer pour chacune de leurs cartes jouées. Si un joueur a joué une carte avec un symbole de téléphone, ce joueur place une tuile de coalition sur l'espace réservé à cet effet sur le plateau d'État correspondant. Une fois que toutes les actions ont été choisies, toutes les cartes de cabinet fantôme jouées sont défaussées et sont remises dans la boîte car chaque carte ne peut être utilisée une seule fois durant le jeu. Pour cette raison, il est important d'utiliser les cartes de cabinet fantôme effectivement.

6.2.4 Formation de coalitions



» *La formation de coalitions permet la collaboration entre deux partis afin d'améliorer leur chance de victoire durant l'élection. Les votes des deux partis en coalition sont comptés ensemble pour déterminer le gagnant de l'élection (voir la section 6.3.2). Notez qu'une coalition ne peut être formée que dans l'État où l'élection a lieu.* «

Tous les partis qui ont une tuile de coalition sur le plateau de l'État d'élection peuvent essayer de former une coalition. Une coalition ne peut se faire qu'entre deux partis. Néanmoins, il est fort possible d'avoir 2 coalitions différentes impliquant quatre partis. Une coalition peut seulement être formée entre 2 partis qui ont au moins 2 cartes de plateforme politique en commun. Avec deux cartes de plateforme en commun, la coalition est volontaire et requiert l'accord des deux joueurs. Avec 3 ou 4 cartes en commun, l'un ou l'autre des joueurs peut forcer la coalition. En commençant avec le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles, chaque joueur avec une tuile de coalition sur le plateau régionale décide s'il veut forcer une coalition avec un autre joueur. Si le joueur décide de former une coalition, ce joueur empile les tuiles de coalition des couleurs appropriées et les place sur le plateau d'État en question. Une fois partie d'une coalition, un joueur ne peut pas former une coalition avec un autre joueur (forcément ou volontairement). Une fois toutes les coalitions formées, les tuiles de coalition des joueurs qui ne sont présentement pas impliqués dans une coalition sont remises sur le plateau d'organisation.

6.2.5 Achat des marqueurs médias



» *L'achat de marqueurs médias permet aux joueurs d'influencer les opinions du publique dans un État. Pour pouvoir influencer le publique, un parti doit contrôler la pluralité des marqueurs médias dans un État.* «

Commençant avec le premier joueur et continuant dans le sens des aiguilles, les joueurs peuvent acheter un marqueur médias et le placent sur le plateau d'État de leur choix. Chaque marqueur médias coûte € 4,000. Un joueur qui ne veut pas acheter de marqueurs n'a simplement qu'à passer son tour. Ceci ne l'empêcherait pas

d'acheter un marqueur plus tard dans la phase d'achat des marqueurs médias. Par contre, la phase d'achat aboutit aussitôt que tous les joueurs aient passés successivement. Donc, un joueur peut continuer à acheter des marqueurs même si tous les autres joueurs ont passé leur tour. Les marqueurs médias peuvent seulement être placés sur les espaces libres sur les plateaux d'État. Il y a seulement 5 espaces réservés à cet effet sur chaque plateau d'État. Une fois que les 5 espaces sont comblés sur un plateau, aucun autre marqueur médias ne peut être placé sur ce plateau.

Une fois que tous les joueurs aient passés, il faut déterminer pour chaque État si un joueur contrôle la pluralité des marqueurs médias. En d'autres mots, pour avoir une pluralité des marqueurs dans un État, un joueur doit avoir un nombre de marqueurs supérieur à tout autre joueur dans cet État. Pour chaque État en commençant avec l'État qui est dernier en ligne pour l'élection et continuant dans le sens opposé aux aiguilles d'une montre, le joueur qui contrôle la pluralité des marqueurs média peut échanger une des cartes d'opinion publique sur le plateau d'État avec une carte de la réserve d'échange sur le plateau d'organisation. Cette nouvelle carte ne peut pas être identique ou contradictoire à l'une des cartes déjà présentes sur le plateau d'État, tout comme expliqué dans la section 5.2.1.2. La carte échangée est alors placée dans la réserve d'échange sur le plateau d'organisation. Les cartes identiques sont permises dans la réserve d'échange (voir section 5.2.3). Il y aura toujours 6 cartes dans la réserve d'échange.

Le contrôle des medias dans un État protège également un joueur contre l'influence négative d'un sondage publié dans cet État comme expliqué dans la section 6.2.7 ci-dessous.

6.2.6 Organisations de réunions de parti



» *La majorité du travail effectué par les partis durant la campagne électorale est accompli durant leurs réunions de parti. Les réunions de parti forment donc la base pour le recrutement de votes lors des élections régionales.* «

Commençant avec le premier joueur et continuant des le sens des aiguilles, les joueurs achètent et placent les marqueurs de réunions de parti sur les espaces réservés à cet effet sur les quatre plateaux État. Chaque marqueur de réunion de parti coûte € 1,000. A chaque tour et pour chaque État, un joueur peut seulement placer 4 marqueurs de réunion. Notez qu'il y a seulement 10 espaces de réunion sur chaque plateau d'État pour chaque joueur. Une fois les espaces remplies, il n'est pas permis d'ajouter des marqueurs. Pour créer de l'espace pour des tours subséquents, un joueur peut convertir ses marqueurs de réunions en votes (voir 6.2.8).

6.2.7 Enchères pour résultat de sondage d'opinion



» *Les sondages d'opinion permettent aux joueurs d'influencer l'opinion du publique envers les partis politiques. Un joueur peut soit améliorer la popularité de son propre parti ou empirer la popularité des partis adversaires. Cependant, les ventes aux enchères pour les sondages d'opinion sont un peu risquées car les résultats des sondages ne sont pas connus de prime abord. Un sondage pour chaque État est vendu à chaque tour.* «

Distribuez une carte de sondage d'opinion à face cachée sur les espaces réservés à cet effet sur chacun des plateaux régionaux. Chacune des cartes est alors vendue aux enchères, une à la fois en commençant avec l'État correspondant à élection régionale immédiate. Le premier joueur commence la vente en passant ou en soumettant une offre d'au moins € 1,000. La vente aux enchères continue dans le sens des aiguilles. Les joueurs doivent soit passer

ou offrir plus que le dernier joueur. Une fois qu'un joueur ait passé, il ne participe plus à la vente et ne peut donc pas faire d'offre pour le sondage dans cet État pour ce tour. Le joueur avec l'offre gagnante, paye l'argent offert à la banque, prend la carte de sondage, la regarde et décide ensuite si il veut publier les résultats.

Publication des résultats de sondage:

Si un joueur décide de publier les résultats du sondage, il peut effectuer jusqu'à 2 des actions indiquées sur la carte. Le joueur déplace simplement les marqueurs des partis affectés sur échelle de popularité par le montant indiqué sur la carte de sondage. Cependant, le parti avec la pluralité des marqueurs médias dans une région n'est pas affecté négativement par les résultats d'un sondage.

Non-publication des résultats de sondage:

Si un joueur décide de ne pas publier les résultats du sondage, il lance deux dés et déplace son marqueur de parti sur échelle d'adhésion au parti sur le plateau national par le total des dés (positivement).



Publication : ajustez la popularité d'un ou de deux partis selon les symboles inscrits sur la partie supérieure de la carte de sondage.

Non-publication : recrutez un nombre d'adhérents égal au total obtenu en lançant deux dés.

Dans les deux cas, la carte de sondage est défaussée à face cache sur le plateau organisation (de façon à cacher les sondages non-publiés). La

vente aux enchères continue dans les autres États jusqu'à ce que les 4 enchères aient eu lieu.

6.2.8 Conversion des marqueurs de réunion en votes

» Cette étape a une importance centrale au jeu. Les joueurs ont la chance de convertir leur travail durant la campagne électorale en votes. Les joueurs doivent décider le montant de

marqueurs de réunion à convertir et le moment optimal à faire la conversion dans chaque État. »

Dans chaque région, en commençant avec la 4^{ème} région en ligne pour l'élection et continuant dans le sens inverses des aiguilles, les joueurs décident combien de leurs marqueurs de réunion ils veulent convertir en votes. Un joueur peut convertir ces marqueurs que s'il en possède au moins 5 dans l'État en question. Dans chaque région, le premier joueur est le premier à décider le nombre de marqueurs à convertir et les autres joueurs suivent dans les sens des aiguilles. Une fois à la dernière région, c'est-à-dire la région où le décompte de votes aura lieu à la fin du tour, il n'y a aucune raison de convertir les marqueurs de réunion durant cette phase du jeu (voir 6.3.1).

Le nombre de votes gagnés par marqueur converti n'est pas toujours le même. Ce nombre est dépendant de la popularité du parti et du coefficient de correspondance entre la plateforme du parti et l'opinion du public. Le facteur de conversion est calculé en additionnant le coefficient de popularité et le coefficient de correspondance. Les votes sont donc calculés selon la formule suivante:

$$\text{Votes} = \text{Marqueurs de réunion} \times (\text{Popularité} + \text{Correspondance})$$

Un joueur a l'option de convertir seulement une portion de ses marqueurs dans une région afin d'en sauvegarder pour un tour subséquent.

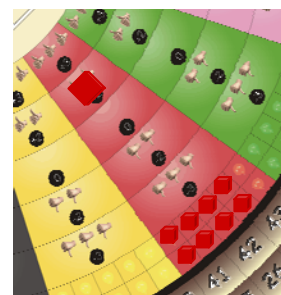
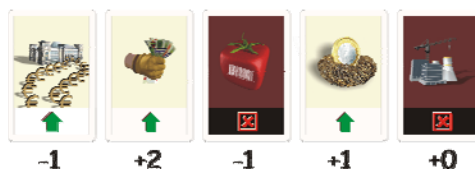
Le coefficient de popularité de chaque parti est indiqué sur échelle de popularité sur chaque plateau régional. Les coefficients de popularité peuvent avoir une valeur entre +3 et -3.

Le coefficient de correspondance est déterminé en comptant le nombre de carte de plateforme politique d'un parti qui correspond aux cartes d'opinion publique dans une région. Pour chaque carte de plateforme en accord avec une carte d'opinion, le parti compte +1 alors que pour chaque carte en désaccord, le parti compte -1. Les cartes de plateforme qui ne sont pas représentées aux seins des cartes d'opinion publique ne contribuent pas au calcul du coefficient de correspondance.

Cartes d'opinion publique



Cartes de plateforme politique du parti



Dans l'exemple fourni ci-dessus, le coefficient de correspondance est égal à +1 et le coefficient de popularité est égal à +2. Le joueur rouge possède 8 marqueurs de réunion dans cet État et donc le nombre total de votes qu'il pourrait gagner en convertissant tous ces marqueurs serait :

$$+3 \times 8 = 24 \text{ Votes}$$

Au minimum, un joueur recevra 1 vote pour chaque 2 marqueurs de réunion, même si son facteur de conversion est négatif. Même si un joueur a 4 cartes de plateforme politique en désaccord avec l'opinion publique (-4) et que la popularité de son parti soit -3, le facteur de conversion demeure au minimum 0.5. Notez qu'il est impossible d'obtenir la moitié d'un vote et que ce joueur obtiendrait 1 vote pour chaque multiple de 2.

Si un parti reçoit 50 votes ou plus, leur marqueur de parti demeure sur l'espace 50 de l'échelle de vote. Les votes surpassant 50 ne sont pas comptés. Si un autre joueur parvient également à obtenir 50 votes ou plus (ou tout autre nombre de votes déjà obtenu par un joueur précédent), son marqueur est placé au-dessus des marqueurs qui existent déjà sur l'espace. Le dernier joueur à

mettre son marqueur sur l'espace 50 est en tête de justesse pour cette élection. Les marqueurs convertis sont retournés aux joueurs pour qu'ils puissent les réutiliser.

Immédiatement après la conversion de marqueurs de réunion dans chaque région, si un joueur possède plus de votes que tous les autres partis combinés, ce joueur peut échanger une carte d'opinion publique à face ouverte avec une des cartes dans la réserve d'échange sur le plateau d'organisation. La carte non-désirée est placée la réserve d'échange et une nouvelle carte de la réserve est alors choisie. La carte échangée doit suivre les règles expliquées dans la section 5.2.1.2 et ne peut être identique, ni contradictoire à l'une des cartes déjà exposées sur le plateau régional en question. Il y a donc toujours 6 cartes dans la réserve échange.

6.3 Bilan élection régionale et collecte d'argent

» C'est à ce moment que le décompte final des votes prend lieu pour une des régions. L'élection dans cette région est gagnée par le parti ou la coalition avec les plus grands nombres de votes. «

6.3.1 Répartition des sièges



En commençant avec le premier joueur et en procédant dans le sens des aiguilles, les joueurs convertissent leurs marqueurs qui restent dans la région selon la formule expliquée en 6.2.8. Ensuite, en referant à la carte d'État sur le plateau régional, chaque joueur convertit ses votes en le nombre de sièges appropriés.

Brandenburg		
	%	☆
5 - 9		5
10 - 14		7
15 - 19		9
20 - 24		11
25 - 29		13
30 - 34		16
35 - 39		19
40 - 44		22
45 - 49		25
50 +		28

Chaque joueur inscrit le nombre de sièges obtenu sur leur feuille de pointage car chaque siège gagné contribue 1 point à leur score final.

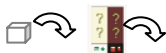
6.3.2 Déclaration du vainqueur de l'élection régionale



Le vainqueur de l'élection régionale est déterminé par le nombre de votes obtenus par chaque parti. Le parti ou la coalition ayant reçu plus de votes que tout autre parti ou coalition est le vainqueur de l'élection régionale. Notez qu'en totalisant les votes de deux partis, une coalition peut avoir plus que 50 votes. Dans le cas d'une coalition, les votes combinés des deux partis formant la coalition doivent surpasser le nombre de votes obtenus par chaque autre parti ou une autre coalition.

S'il y a égalité entre partis pour le plus grand nombre de votes, le dernier parti à avoir obtenu ses votes (celui avec son marqueur au-dessus) est le vainqueur de l'élection. On dit lors que c'est une victoire de justesse. S'il y a égalité pour le plus grand nombre de votes qui implique une ou plusieurs coalitions, le parti parmi ceux impliqués qui possède le plus grand nombres de votes remporte l'élection soit pour son parti si il est indépendant, ou pour sa coalition. Dans le cas d'une égalité entre partis ou coalitions avec plusieurs marqueurs sur le même espace sur échelle de votes, le parti ou la coalition qui contrôle le plus haut marqueur gagne l'élection - encore une fois une victoire de justesse.

6.3.3 Résultats de la victoire d'élection régionale

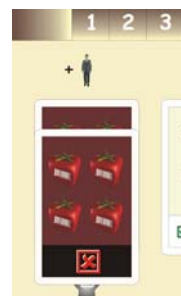


» Le vainqueur de chaque élection régionale (ou les vainqueurs dans le cas d'une victoire par coalition) a le privilège d'influencer le plateau national. Ceci leur donne un avantage lors du bilan final des scores à la fin de la partie. «

Victoire indépendante d'un parti

Quand un joueur gagne l'élection en ayant, à lui seul, le plus grand nombre de votes, ce joueur peut placer un marqueur médias sur le plateau national si il possède au moins un marqueur médias sur le plateau régional de l'État en question. Le marqueur est placé sur l'espace correspondant au tour du jeu présent. Le vainqueur de l'élection régionale peut aussi prendre 2 cartes d'opinion publique du plateau régional et les placer sur le plateau national sous l'espace réservé à l'opinion nationale en remplissant les espaces de gauche à droite. Il y a seulement deux circonstances quand un joueur peut placer une carte sur un espace déjà occupé par une carte:

1. Le joueur peut créer une opinion nationale "dominante" en ajoutant une carte identique à un espace déjà occupé. Ces cartes d'opinion nationale peuvent seulement être défaussées par l'ajout d'une carte d'opinion publique contradictoire.



2. Le joueur peut changer l'opinion nationale, même une opinion dominante, en ajoutant au plateau une carte contradictoire à une catégorie d'entre celles déjà placées sous la section d'opinion nationale. L'opinion nationale envers cette issue politique devient maintenant la carte nouvellement ajoutée et les cartes d'opinion qui occupaient l'espace auparavant sont défaussées.

Il ne peut jamais y avoir deux opinions identiques ou contradictoires sur le plateau national.

Une fois que les cinq espaces d'opinion nationale sont comblés, le vainqueur de l'élection peut remplacer une carte d'opinion non-dominante avec une carte d'opinion publique du plateau régionale. Une opinion dominante ne peut être remplacée que par une carte d'opinion opposée.

Victoire de justesse par un parti

Si un joueur gagne l'élection de justesse, il peut placer 1 marqueur médias sur le plateau national en autant qu'il ait au moins un marqueur médias sur le plateau régional de l'État en question. Il peut aussi placer une carte d'opinion publique sur le plateau national en suivant les règles ci-dessus.

Le joueur qui a perdu l'élection de justesse peut également placer un marqueur médias (comme expliqué ci-haut) mais n'aura pas la chance de placer une carte d'opinion publique sur le plateau national.

Victoire par coalition

Si une coalition remporte l'élection, que ce soit de justesse ou non, chacun des deux partis formant la coalition peut placer un marqueur médias sur le plateau national en autant qu'il ait un marqueur médias dans l'État en question. Chaque parti dans la coalition peut également placer une carte d'opinion publique sur le plateau nationale en suivant les règles expliquées ci-haut. Le joueur, parmi les deux, qui a reçu le plus grand nombre de votes ou, dans le cas d'égalité, qui a reçu ses votes en dernier, est le premier à placer une carte d'opinion sur le plateau nationale. Le parti ou la coalition qui a perdu l'élection de justesse ne reçoit pas de récompenses.

6.3.4 Recrutement d'adhérents au parti



» *Les partis peuvent maintenant recruter de nouveaux adhérents au parti. Le nombre de recrues dépend du nombre de cartes d'opinion nationale qui correspond à leur plateforme politique.* «

Chaque joueur vérifie combien des cartes d'opinion nationale correspondent à leurs cartes de plateforme politique. Pour chacune des cartes qui correspond, les joueurs avancent leur marqueur de parti d'une case sur l'échelle d'adhésion sur le plateau national. Les opinions dominantes sont traitées comme si elles étaient des opinions normales.

6.4 Fin du tour

» *A la fin de chaque tour, les joueurs préparent les plateaux pour la prochaine élection et décident s'ils veulent accepter des contributions financières additionnelles.* «

6.4.1 Préparation pour le prochain tour



A la fin de chaque tour, les joueurs doivent réinitialiser le plateau régional du tour courant et effectuer quelques changements aux autres plateaux régionaux pour préparer le prochain tour:

1. Défaussez toutes les cartes sur le plateau régional à réinitialiser et mettez-les sur le plateau d'organisation. Placez tous les marqueurs sur ce plateau sur leur case respective de départ comme en 5.2.1.
2. Prenez la prochaine carte État du plateau d'organisation et placez la sur l'espace réservé à cet effet sur le plateau régional à réinitialiser. Trouvez la tuile État correspondante et placez-la sur l'espace approprié.
3. Piochez quatre nouvelles cartes d'opinion publique pour le plateau régional à réinitialiser, une à face ouverte et trois à face cachée.
4. Révélez une des cartes d'opinion à face cachée pour chacun des trois autres plateaux régionaux. Si la carte révélée est identique ou contradictoire à l'une des cartes d'opinion à face ouverte déjà sur le plateau (↓ et ↑ ou ☒ et ☑ pour la même issue), la carte récemment révélée est défaussée au-dessous de la pile de cartes d'opinion. Piochez une nouvelle carte jusqu'à ce que chaque carte à face ouverte sur un plateau régional reflète une issue

Dans l'exemple ci-dessous, la carte de plateforme politique d'un joueur correspond à une des cartes d'opinion nationale. Ce joueur est donc récompensé et peut déplacer de 2 cases son marqueur de parti sur l'échelle d'adhésion.



6.3.5 Financement interne



» *Les partis reçoivent maintenant de l'argent pour leurs aider à financer le restant de leurs campagnes électorales. Il y a deux types de financement : le premier est basé sur le nombre de sièges gagnés durant l'élection et le deuxième est basé sur l'adhésion au parti.* «

Sièges gagnés

Chaque joueur reçoit €1,000 pour chaque siège qu'il a gagné durant l'élection. Par exemple, un joueur obtiendrait €12,000 après avoir gagné 12 sièges.

Adhésion au parti (tour 1, 3 et 5 SEULEMENT)

Chaque joueur reçoit €1,000 pour chaque adhérent au parti. Par exemple, si le marqueur de parti d'un joueur se trouve sur la case 10 de l'échelle d'adhésion, ce joueur obtiendrait €10,000. Ce genre de financement est seulement disponible à la fin du 1^{er}, 3^{ème} et 5^{ème} tour.

différente (non-identique et non-contradictoire). Le plateau réinitialisé représente maintenant le dernier État en ligne pour l'élection alors que le plateau avec quatre cartes d'opinion publique à face ouverte représente l'État ou le décompte de votes aura lieu au prochain tour.

6.4.1.1 Préparation spéciale

A la fin du 1^{er} tour

Une fois que le plateau a été réinitialisé, placez la tuile de financement pour le 5^{ème} tour sur l'espace approprié de ce plateau régional.

A la fin du 3^{ème} tour

La préparation pour le 4^{ème} tour est semblable aux autres tours sauf qu'il faut piocher deux cartes d'opinion publique à face ouverte et deux à face cachée pour le plateau réinitialisé. En plus, il faut placer la tuile "anti-coalition" sur ce plateau sur l'espace approprié pour rappeler au joueur qu'il n'est pas possible de former des coalitions durant le 7^{ème} et dernier tour.

A la fin du 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} tour

Il n'est pas nécessaire de réinitialiser le plateau régional du tour courant car ce plateau ne sera pas utilisé pour le restant du jeu.

Placez toutes les cartes sur le plateau organisation et mettez le reste de coté. Continuez avec l'étape 4 de la phase 6.4.1 pour chacun des plateaux régionaux encore en jeu.

Pour le 7^{ème} tour

Passer immédiatement à la phase 6.3, le bilan de l'élection régionale du dernier État.

6.4.2 Contribution externes



» *Souvent, les méthodes de financement conventionnelles (nombre de sièges gagnés et nombre d'adhérents au parti) ne parviennent pas à combler les besoins d'une campagne électorale. Les joueurs peuvent heureusement accepter des contributions externes - mais à un prix.* «

En commençant avec le premier joueur, chaque joueur choisit à tour de rôle une de leurs cartes de contribution. Si un joueur a l'intention d'accepter la contribution, il la place devant soi à face ouverte. Si un joueur a l'intention de refuser la contribution, il la place devant soi à face cachée. Les joueurs qui acceptent les contributions obtiennent l'argent indiqué sur leur carte. Malheureusement, cette action porte le risque d'une perte

d'adhérents au parti. Après avoir reçu l'argent de la banque, le joueur doit lancer le nombre de dé indiqué sur sa carte de contribution. Le joueur recule son marqueur de parti sur échelle adhésion par le plus grand nombre indiqué sur le(s) dé(s). Donc si un joueur obtient un 2 et un 5 sur son lance de dé, il perd 5 adhérents.

Une fois que tous les joueurs qui ont choisit d'accepter une contribution externe ont obtenu leur argent et ont lancé leurs dés, les autres joueurs révèlent leur carte à face cachée. Les joueurs qui ont refusé les contributions sont récompensés par un recrutement d'adhérents. Chacun de ces joueurs lance le nombre de dés indiqué sur leur carte de contribution. Le recrutement d'adhérents est égal au total des dés lancés par le joueur. En plus, le joueur qui a refusé la plus grosse contribution lance 3 dés additionnels et il recrute de nouveau un nombre d'adhérents égal au total des dés. Ce recrutement boni est indépendant du recrutement pour avoir refusé la contribution. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs pour la plus grosse contribution refusée, aucun des joueurs n'obtient le boni. Toutes les cartes de contributions utilisées sont défaussées à la fin du tour.

7. Fin du jeu

» *Le jeu prend fin après la 7^{ème} et dernière élection. Le gagnant est déterminé à la suite d'un bilan final des scores.* «

Chaque joueur utilise le verso de leur feuille de pointage pour calculer leur score.

7.1 Sièges

Chaque joueur note le nombre total de sièges gagnés dans les 7 élections régionales.

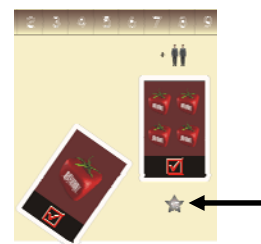


	Centre	Est	Ouest	Nord	Sud	Centre	Est	Ouest	Nord	Sud
1	12									
2	25									
3	0									
4	15									
5	32									
6	0									
7	23									
Σ	107									

plus, le joueur avec le plus grand nombre d'adhérents reçoit un boni de 10 points alors que le joueur avec le deuxième plus grand nombre d'adhérents reçoit un boni de 6 points. S'il y a égalité entre deux joueurs pour le plus grand nombre d'adhérents, ces deux joueurs reçoivent un boni de 8 points. Aucun boni n'est accordé au joueur avec le deuxième plus grand nombre d'adhérents. Dans le cas d'égalité pour le deuxième plus grand nombre d'adhérents, aucun boni n'est accordé.

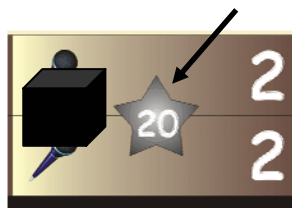
7.4 Correspondance entre la plateforme politique et l'opinion nationale

Les joueurs sont accordés des points pour chacune des cartes de leur plateforme politique qui correspond à une carte d'opinion nationale. Les points accordés sont indiqués dans les étoiles noires au-dessous des cartes d'opinion nationale sur le plateau national. De plus, les joueurs reçoivent un boni de 5 points pour chacune de leurs cartes de plateforme politique qui correspond à une opinion nationale dominante.



7.2 Media

Chaque joueur note la somme de points qu'ils ont gagné pour leurs marqueurs médias sur le plateau national. Les points attribués aux marqueurs médias sont indiqués à l'intérieur des étoiles noires au-dessus de l'espace réservé aux marqueurs médias. Les marqueurs médias placés durant les premières élections remportent plus de points que les marqueurs placés durant les dernières élections.

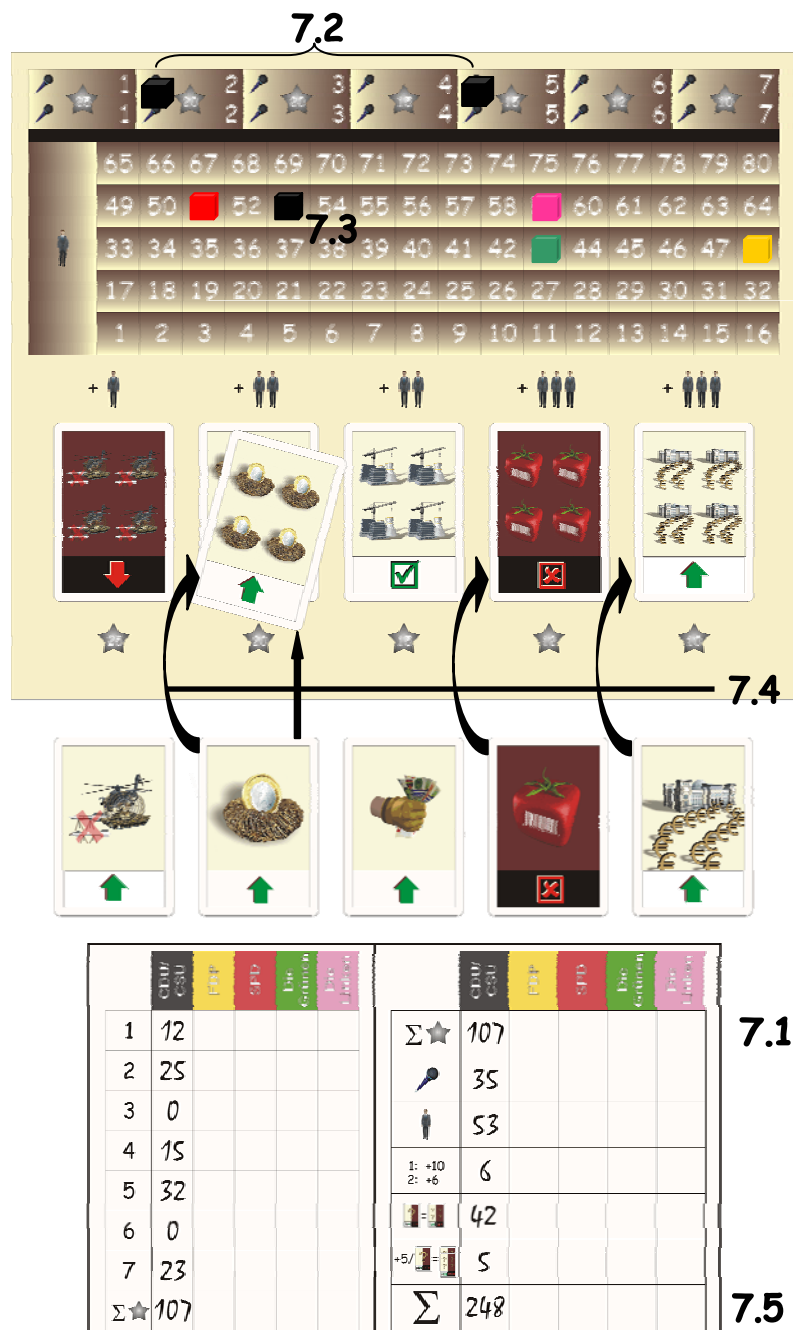


7.3 Adhésion au parti

Chaque joueur inscrit le nombre total d'adhérents à leur parti après la 7^{ème} élection. Ce nombre est indiqué sur le plateau national. En

7.5 Calcul final et déclaration du vainqueur

Les joueurs font maintenant le total de leurs points. Le joueur avec le plus grand total est le vainqueur.



8. Variante courte

» Cette variante vous permet de jouer un jeu raccourci qui ne dure que cinq tours au lieu de sept. «

Avant de jouer Die Macher avec la variante courte, il faut défausser toutes les cartes qui possèdent un symbole "7". Ces cartes ne seront pas utilisées. Chaque joueur se débarrasse des cartes suivantes:

- a. La carte de cabinet fantôme de €25,000; et
- b. La carte de contribution externe de €50,000.

Il y a 10 cartes de sondage d'opinion qui ne sont pas utilisées (celles avec le symbole "7"). De plus, la tuile de déboursement pour l'adhésion au parti pour le 5^{ème} tour n'est pas utilisée.

Finalement, la phase 6.4.1.1 du jeu est modifiée:

6.4.1.1 Préparation spéciale

A la fin du 1^{er} tour

Quand vous réinitialisez le premier plateau régional, piochez deux cartes d'opinion publique à face ouverte et deux à face cachée pour le plateau réinitialisé. En plus, il faut placer la tuile "anti-coalition" sur ce plateau sur l'espace appropriée pour rappeler au joueur qu'il n'est pas possible de former des coalitions durant le 5^{ème} et dernier tour.

A la fin du 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} tour

Il n'est pas nécessaire de réinitialiser le plateau régional du tour courant car ce plateau ne sera pas utilisé pour le restant du jeu. Placez toutes les cartes sur le plateau régional du tour courant sur le plateau organisation et mettez le reste du matériel du plateau régional de côté. Continuez avec l'étape 4 de la phase 6.4.1 pour chacun des plateaux régionaux encore en jeu.

Pour le 5^{ème} tour

Passez immédiatement à la phase 6.3, le bilan de l'élection régionale du dernier État.

9. Conseils stratégiques

» Il n'y a pas une seule stratégie qui mènera à une victoire garantie mais les conseils pratiques qui suivent devraient vous aider à améliorer vos chances. «

Ne soyez pas trop indépendant La formation de coalitions peut être très utile, surtout pour rattraper un joueur avec une avance. Gardez toujours un œil sur votre plateforme politique et sur celles de vos adversaires de façon à savoir avec qui vous pouvez former une coalition. Ne laissez pas vos scrupules vous empêcher de faire une belle manœuvre politique.

N'essayez pas de gagner l'élection dans tous les États. Le nombre de marqueurs qu'un joueur possède ne le permet pas, même si vous aviez assez d'argent. Notez le nombre total de sièges à gagner dans chaque État et décidez où vous voulez utiliser vos ressources. Concentrez vos efforts sur quelques États et laissez les autres partis gagner dans les États que vous jugiez moins important.

La 7^{ème} et dernière élection est particulièrement importante. Souvent, il est difficile de prédire le gagnant du match avant

d'avoir fait le bilan de cette élection. Il faut donc planifier pour cette élection bien en avance.

Il n'y a jamais assez d'argent ou de marqueurs pour faire tout ce que vous voulez. Soyez donc prudent avec vos maigres ressources. Il est souvent sage de garder une somme d'argent en réserve plutôt que de tout dépenser en début de partie.

Ne divulguez pas vos finances à vos adversaires.

Les éléments de négociation du jeu imposent naturellement de l'interaction et des discussions entre les joueurs. Il est important de noter qu'une entente entre joueur ne représente jamais une obligation irrévocable. Chaque joueur doit donc décider à quel niveau il fait confiance à ses adversaires. Bien sûr, les joueurs peuvent punir les trahisons et les ruptures d'entente comme bon leur semblent.

Annexe A



Précautions contre le terrorisme.



Manipulations génétiques.



Réaménagement économique.



Taxes.



Énergie nucléaire.



Salaire minimum.



Système d'aide social.



Ministre des finances.



Ministre de justice.



Député d'arrière-ban.



Whip en chef.



Ministre des affaires étrangères.



Président de la Chambre des Communes.



Chancelier.

Valley Games aimerait remercier tous les connaisseurs de jeu qui ont rendu possible cette réimpression internationale de Die Macher.

Die Macher

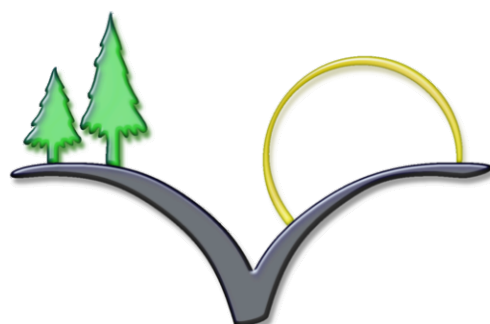
© 2006 Valley Games Inc.

Produit sous licence de Karl-Heinz Schmiel

Valley Games Inc.
135 Woodglen Place
Okotoks, Alberta, Canada
T1S 1L2

info@valleygames.ca

Visitez le site de Valley Games a: <http://www.valleygames.ca>



Valley Games Inc.

Sommaire de tour

	Enchères pour déterminer le premier joueur	14
	Conférence de plateforme politique	14
	Cabinet fantôme	14
	Formation de coalitions	15
	Achat de marqueurs medias	15
	Organisation de réunions de parti	15
	Enchères pour sondages d'opinion	15
	Conversion de marqueur de réunions en votes	16
	Allocation des sièges	17
	Résultats du vainqueur de régionale	17
	Résultats de la victoire élection	17
	Recrutement adhérents au parti	18
	Financement interne	18
	Préparation pour le prochain tour	18
	Contributions externes	19