

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Un jeu d'éducation civique et de bon goût pour 3 à 8 joueurs,
créé par **Laurent Gerlaud** et **Xavier Renou**

Sur une idée originale de Charles de Gaulle

Des Thunes et des Urnes

Un jeu illustré par **Cabu**, **Charb**, **Jul**, **Luz** et **Tignous**

**Version
simplifiée**



Livret des Règles

Règles illustrées par **Cabu**

Remerciements chaleureux à toute l'équipe de *Charlie Hebdo*
Spéciale dédicace à *Smyrn*, *Mogne*,
Fred "le Débatteur" et *Marc "le Nettoyeur"*



Bienvenue dans la belle république de Francie ! Vous venez de prendre la direction d'un grand parti politique. Serez vous le prochain Président ? Pour gagner les **Présidentielles**, votre parti doit récupérer les Suffrages de vos concitoyens. Pour ça, tous les **Coups** sont permis, et une bonne **Com'** peut parfois aider à masquer un **Copinage** fort peu démocratique.

Mais les campagnes coûtent cher, et la **Thune** se fait rare. Allons, si c'est pour la bonne cause, les **magouilles** vous seront peut-être pardonnées, qui sait ? Et nul doute que vos talents oratoires, lors des inénarrables **Débats** de langue de bois, feront oublier vos petites erreurs ! Et alors... A vous le trône suprême ! Mais attention : ne traînez pas trop, car les Franciens pourraient bien finir par se lasser et s'écrier un jour à l'unisson : **YA BASTA** !



I. Le matériel

Contenu de la boîte

- 146 cartes Politique
- 62 cartes Suffrage (14 de Gauche, 14 de Droite, 34 Indécis dont 5 Magouille), 2 cartes A voté !
- 12 cartes Candidat
- 1 carte YA BASTA
- 1 carte Majorité
- 100 billets
- 1 sablier

Les cartes

Les **cartes Politique** servent un peu à tout et fournissent des mots pour les **Débats**.

- Action** : elles doivent être jouées une par une et à votre tour de **Campagne** (voir page 3).
- Réaction** : peuvent être jouées sans limites et à tout moment.
- Actualité** : doivent être jouées immédiatement ; leurs effets s'appliquent à tous les joueurs.
- Justice** : servent à attaquer un joueur qui fait une **magouille** (voir page 4) ou à se protéger.

Les **cartes Suffrage** servent à gagner les **Présidentielles** et donc le jeu.

Les **cartes A voté !** terminent la phase de **Campagne**.

Les **12 cartes Candidat** servent à identifier le bord de chaque joueur, Gauche (rouge) ou Droite (bleu). Les extrémistes se jouent comme les autres, sauf si vous jouez les règles optionnelles.

La **carte YA BASTA** peut déterminer la fin du jeu.

La **carte Majorité** indique qui est le premier joueur de la séquence.

Carte Politique

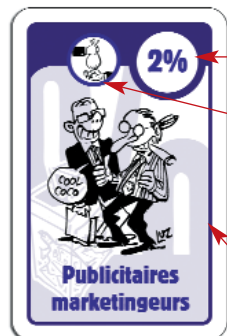


Le symbole indique le moment où vous devez jouer cette carte (voir ci-contre)

Conditions pour la jouer et effets.

Mot pour les **Débats** (voir page 5)

Carte Suffrage



Valeur du Suffrage : entre 0 et 3 %

Les symboles servent pour les règles optionnelles.

Couleur du Suffrage, indiquant le bord :

Gauche Droite Indécis



Certaines cartes Politique et Suffrage portent un symbole **Magouille** (voir page 4)

II. Les règles

But du jeu

Pour devenir Président de Francie, il faut avoir à la fois :

1. Au minimum 20 % (à 3 ou 4 joueurs), 18 % (à 5 ou 6 joueurs), 15 % (à 7 ou 8 joueurs) des Suffrages ; pour ce calcul, on compte tous les Suffrages du joueur.

2. Un plus grand % de Suffrages de son bord, c'est-à-dire de sa couleur, que tout autre joueur ; pour ce calcul, on ne compte que les Suffrages du joueur qui sont de son bord.

Mise en place

1. Mélangez le paquet des cartes Politique et posez-le faces cachées au milieu de la table. Insérez la carte Ya Basta dans le dernier quart du paquet.

2. Mélangez le paquet des Suffrages. Chaque joueur pioche 2 Suffrages, qu'il expose faces découvertes devant lui. Le reste du paquet est placé faces cachées au milieu de la table.

3. Prévoyez un espace près de chaque paquet pour rejeter les cartes jouées, défaussées ou perdues.

4. Chaque joueur choisit une carte Candidat, mais il doit y avoir autant de candidats de Gauche que de Droite, à un près.

5. La carte Majorité est posée devant le premier joueur de la séquence. Selon la tradition francienne, qui fait tout à l'envers, c'est le joueur le plus jeune.



Séquence de jeu

Le joueur le plus jeune commence, puis son voisin de gauche. Le premier à jouer change au début de chaque séquence.

Chaque séquence se joue en quatre phases :

- A. Cartes et Thunes
- B. Campagne électorale
- C. Débat
- D. Présidentielles

À la fin de la séquence, si personne n'a gagné, on commence une nouvelle séquence.

Dans une partie, il y a souvent plusieurs séquences avant que quelqu'un ne gagne.

A. Cartes Politique et Thunes

- Chaque joueur reçoit 5 cartes Politique ; à partir de la seconde séquence, il en reçoit autant que nécessaire que pour avoir 5 en main.

- À partir de la seconde séquence, on peut se défausser (c'est-à-dire rejeter) d'autant de cartes qu'on veut avant d'en recevoir de nouvelles.

Exemple : il reste 2 cartes Politique dans la main d'Olivier. Il en reçoit 3. En revanche, Lionel en a encore 6 (il a fait de bonnes affaires cette séquence). Il en défausse 2, se retrouve à 4 et peut donc en tirer 1 nouvelle. Malin, le Lionel !...

- Les cartes Actualité sont jouées immédiatement, puis défaussées.

- Chaque joueur reçoit 5 Thunes.

- Si un joueur tire le Ya Basta, il le pose bien en vue. Le jeu se terminera à la fin de cette séquence (voir page 6).

Dans tous les cas, on commence la Campagne.

B. Campagne électorale

But : gagner des Suffrages (si possible de son bord)

On joue chacun à tour de rôle. Chaque joueur choisit une des deux actions suivantes, ou passe son tour.

- COM' : payez 3 Thunes pour tirer 1 Suffrage, 6 pour en tirer 2, etc. Vous payez tout, puis vous tirez.

Les Suffrages

- Tout Suffrage gagné est exposé devant le joueur, à la vue de tous. Le joueur peut choisir de défausser le Suffrage au moment où il le pioche, mais plus après.
- Quand un joueur perd ou doit donner un ou des Suffrages, il choisit ceux qu'il défause (ou donne). Le seul moyen de prendre le Suffrage de votre choix à un joueur est de le battre au Débat...
- Quand la pioche des Suffrages est épuisée, on la reconstitue en mélangeant la défausse.

- **COUP** : jouez une carte Politique, et une seule. La carte prend effet et est défaussée.

Si le joueur passe son tour, il reçoit 1 Thune de la banque (l'inaction paie en politique...), sauf si c'est un autre joueur qui l'a obligé à passer son tour. Puis 1 Suffrage de la pioche est défause.

Quand tous les joueurs ont accompli une action ou passé, on continue la phase de Campagne : le premier joueur choisit une action (ou passe), et ainsi de suite.

La Campagne prend fin :

- Si tous les joueurs passent leur tour à la suite
- Si une carte A voté ! est tirée. Le joueur qui la tire la défause et ne la remplace pas par un autre Suffrage. On passe alors au Débat.

Magouille et Justice

A n'importe quel moment du jeu, vous faites une magouille :

- Si vous jouez une carte Politique avec le symbole ci-contre
- Si vous posez un Suffrage avec ce même symbole
- Si vous recevez une carte Politique, un Suffrage et / ou des Thunes d'un autre joueur.



Quand vous êtes pris en flagrant délit de magouille, une carte Justice (et une seule) peut être jouée contre vous. Mais si le tour est passé au joueur suivant, il est trop tard pour jouer une Justice, c'est pardonné ! Donc, soyez rapides et discrets...

Et n'oubliez pas : en France, tout se négocie ! Vendez vos cartes Politique ; payez les autres joueurs pour qu'ils vous défendent ou renoncent à vous faire du mal ; échangez vos Suffrages...

C. Débat (de langue de bois)

But : prendre des Suffrages de votre choix à un joueur

Le principe :

Le premier joueur de la séquence a la possibilité de lancer un important Débat de société. S'il ne veut pas en faire, c'est au joueur suivant de décider, et ainsi de suite. Il ne peut y avoir qu'un seul Débat par séquence.

Celui qui lance le Débat désigne un adversaire, qui ne peut refuser. Les deux débatteurs choisissent un mot au bas d'une de leurs cartes Politique, secrètement, et mettent la carte de côté (ils la reprendront dans leur main à la fin du Débat).

Si un Débatteur n'a plus de cartes Politique, il en pioche une qu'il défaussera sans l'utiliser après le Débat.

Le Débat dure deux sabliers (durée que vous pouvez adapter !).

En commençant par celui qui provoque le Débat, chacun des deux joueurs essaie à tour de rôle de faire prononcer son mot par l'adversaire. Le premier joueur pose une question à laquelle son adversaire est forcé de répondre, avant de lui poser à son tour une question, et ainsi de suite.

Chaque joueur peut prononcer le mot qu'il cherche à faire dire.

Les dérivés directs du mot (démissionner pour démission), comme les homonymes (voie pour voix) sont acceptés.

Les autres joueurs :

- Ils sont les arbitres du Débat. A ce titre, ils sanctionnent l'anti-jeu (si un joueur fait des " euh " pendant de longues minutes, reste silencieux ou esquive sans subtilité les questions de son adversaire) ; s'il le faut, ils interrompent le sablier.



- Ils sont aussi **des spectateurs attentifs**, qui peuvent applaudir le **débatteur le plus drôle** ou le plus habile. A la fin du Débat, le joueur le plus applaudi recevra **1 Suffrage de la pioche**, parce qu'en Francie, quand on fait le guignol à la télé, on peut gagner des électeurs...

Récompense :

1. Si un joueur fait prononcer son mot à l'adversaire, le Débat s'interrompt et il lui prend **2 Suffrages de son choix**.

2. Si aucun des deux mots n'a été dit, les Débatteurs annoncent la première lettre de leur mot. En commençant par celui qui a lancé le Débat, chacun essaie de **deviner le mot** de l'autre. On n'a droit qu'à une proposition. Le premier qui devine le mot prend **1 Suffrage** à son adversaire et on passe aux **Présidentielles**.

Si aucun des mots n'a été deviné, les autres joueurs font une proposition à tour de rôle, pour prendre 1 Suffrage au premier joueur dont le mot aura été deviné.

On passe ensuite aux **Présidentielles**.

Exemple de Débat

François, le Candidat de l'UFD, a choisi le mot « **Ouvrier** ». Philippe, le Candidat de l'UVP le mot « **Croire** ».

Le sablier est retourné : **antenne !**

Fr. - Cher monsieur, que feriez vous contre le chômage si les Franciens vous élisaient ? **(il essaie de passer par un sujet proche)**

Ph. - Avec la confiance des Franciens, nous prendrions une série de mesures fortes pour en finir avec ce fléau **(il évite de répéter ce qui a été dit, et reste vague)**. Nous encouragerions par exemple le retour des vieux métiers, comme rémouleur, mousquetaire, porteur d'eau... » Philippe enchaîne alors : « Mais vous, alors que vous étiez au pouvoir, vous avez laissé la misère accabler les Franciens pendant que vos amis brillaient dans les scandales financiers. Vous croyez que vous êtes encore crédible ? **(il essaie de tromper son adversaire en mettant l'accent sur le scandale, espérant qu'il reprenne "crédible")** »

Et ainsi de suite.

Il est parfaitement possible d'opter pour un débat sans jouer la comédie, en posant des questions du genre : « T'as fait quoi pendant les vacances ? » Surtout quand on joue avec les plus jeunes.

Sur le site www.contrevents.com, vous trouverez des conseils pour gagner les Débats.

D. Présidentielles

C'est la fin de la séquence. On vérifie donc si un joueur réunit les deux conditions de victoire :

1. Au minimum **20 %** (à 3 ou 4 joueurs), **18 %** (à 5 ou 6 joueurs), **15 %** (à 7 ou 8 joueurs) des Suffrages ; pour ce calcul, on compte tous les Suffrages du joueur.

2. Un plus grand % de Suffrages de son bord, c'est-à-dire de sa couleur, que tout autre joueur ; pour ce calcul, on ne compte que les Suffrages du joueur qui sont de son bord.

Exemple :

A la fin d'une séquence, les % sont répartis ainsi :

Olivier, de la LRC : **16 %** (dont Gauche : **7 %**)

Lionel, du PFS : **21 %** (dont Gauche : **6 %**)

Jean-Marie, des NF : **20 %** (dont Droite : **8 %**)

Jacques, du MUP : **18 %** (dont Droite : **10 %**)

Seuls Lionel, Jean-Marie et Jacques ont **18 % ou plus**.

- Lionel a moins de Suffrages de Gauche (rouges) qu'Olivier (et que les autres) et ne peut donc devenir Président.

- Même si Jean-Marie a un meilleur % que Jacques, c'est bien Jacques qui a le plus de Suffrages de Droite (bleus).

- Jacques est élu et devient Président de Francie ! Heureusement que ce n'est qu'un jeu !

Si c'est le cas, il est élu Président et la partie s'arrête. En cas d'égalité, c'est le plus grand % de Suffrages qui départage.

Sinon, on commence une nouvelle séquence.



Si le Ya Basta a été tiré, la partie s'arrête de toutes façons. Le vainqueur est alors celui qui a le plus grand % de sa couleur. En cas d'égalité, le plus grand % total départage.

Exemple :

A la fin de la séquence où le Ya Basta est sorti, les % sont répartis ainsi :

Arlette, des OL : 13 % (dont Gauche : 10 %)

Jean-Pierre, du MDC : 23 % (dont Gauche : 8 %)

Alain, de LD : 20 % (dont Droite : 7 %)

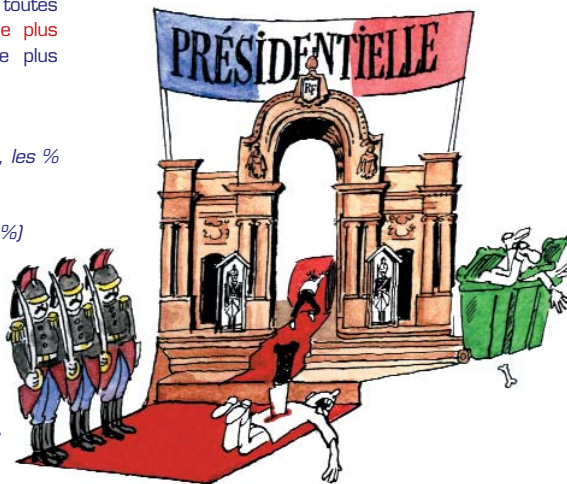
Bruno, du MRN : 15 % (dont Droite : 10 %)

- A Droite, c'est Bruno qui a le plus de % de sa couleur.

- A Gauche, c'est Arlette.

- Ils sont à égalité de % de leur couleur, mais Bruno a un % total plus élevé.

- C'est donc bien lui qui est porté au pouvoir par la foule en délire ! Vive la guerre civile !



III. Les règles optionnelles

Il s'agit de petites règles amusantes à introduire lorsque vous maîtrisez bien les règles de base.

Règle A - Vote de la Majorité

N'utilisez cette règle qu'à partir de quatre joueurs.

Cette règle ajoute une autre phase, qui a lieu après le Débat et avant les Présidentielles, la Majorité.

Le vote se déroule en quatre temps :

1er temps – Sondage

Chaque joueur annonce son % total. Pour ce vote, il ne compte pas les Suffrages de couleur opposée à la sienne.

Puis on annonce le % de chaque bord en additionnant les % de tous les joueurs de chaque bord.

2ème temps – Appel au vote ou à l'abstention

Tous les joueurs, en même temps, posent leur carte Candidat devant eux, soit recto (côté portrait) pour appeler au vote et augmenter son %, soit verso (côté texte) pour appeler à l'abstention et diminuer son %. Pourquoi diminuer son % ? Vous allez voir.

3ème temps – Vote

Chacun, à tour de rôle, prend les Suffrages défaussés et ceux de la pioche, les mélange et les retourne un par un jusqu'à ce qu'il tire un Suffrage de couleur. Les Suffrages indécis et de sa couleur augmentent

(appel au vote) ou diminuent (appel à l'abstention) son score ; les Suffrages de la couleur opposée ne comptent pas.

Il calcule ainsi son nouveau %, re-mélange les Suffrages qu'il vient de tirer avec le reste de la pioche et passe le tout à son voisin, qui mélange et joue à son tour.

4ème temps – Dépouillement

Quand chaque joueur a calculé son score, on additionne les % des joueurs de Gauche et celui des joueurs de Droite. Le plus gros score détermine la Majorité (tournez la carte sur la face correspondante). En cas d'égalité, la Majorité ne change pas.

De ce résultat, deux joueurs sortent vainqueurs : celui qui a le plus grand score du bord gagnant, et celui qui le plus petit score du camp perdant.

Le premier prend 1 Suffrage au joueur de son choix, excepté l'autre vainqueur.

Le second choisit la couleur du Suffrage qu'il va réclamer à un autre joueur, excepté l'autre vainqueur.

En cas d'égalité entre deux scores, la règle concernée ne s'applique pas.

Exemple :

Le Président a dissous l'Assemblée. Sondage !

Cas particuliers

- Les cartes A voté de Droite et de Gauche comptent comme des Suffrages de ce bord à 3 %.
- Si le nombre de joueurs est impair, le bord ayant le moins de Candidats ajoute à son score final un bonus égal au plus grand score (après vote) fait par un Candidat de ce bord.
- En cas d'appel à l'abstention, un Candidat peut descendre son score en-dessous de zéro.

Gauche, total 20 % dont :

PFS, 12 % (sans leurs 4 % de Droite), et LRC, 8 %

Droite, total 22 % dont :

MUP, 16 % et NF, 6 %

Le PFS joue l'union et appelle au vote. La LRC choisit l'abstention malgré l'instance du PFS. A Droite, le MUP, confiant, appelle au vote, tandis que les NF, qui enragent de ne pouvoir gagner, appellent à l'abstention (le PFS les y a discrètement encouragés).

- Le joueur du PFS tire le des Suffrages : Indécis (1 %), Indécis (2 %), Droite (2 %), et s'arrête là. Total : 3 %, le dernier Suffrage ne comptant pas. Il ajoute ce score à son %, total : 12 + 3, 15 %.

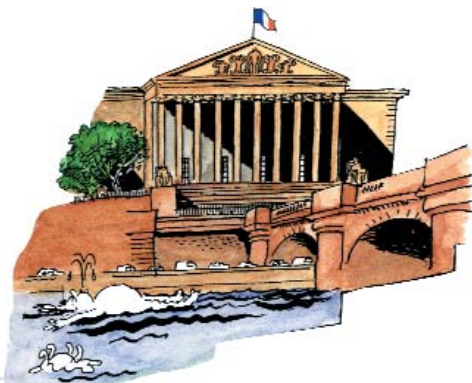
- Le joueur de la LRC fait de même : Gauche (1 %), déjà fini... Total : 8 - 1, 7 %. Consigne mal suivie à la LRC...

- Le MUP tire seulement 2 %. Total : 16 + 2 : 18 %.

- Les NF parviennent à tirer 7 % ! Total : 6 - 7 = -1 %.

Le dépouillement est introyable : Gauche 15 + 7, 22 %, Droite : 18 -1, 17 %. La Majorité passe à Gauche.

Les deux vainqueurs sont Lionel, du PFS, le plus gros % de la Gauche, qui décide de prendre 1 Suffrage à Jacques, du MUP ; et Jean-Marie, des NF, qui exige 1 Suffrage de Droite du même Jacques. Celui-ci, dépité, va boire une Corona® en jurant, mais un peu tard, qu'on ne l'y reprendrait plus.



Règle B - Vote à la proportionnelle

Variante de la règle précédente.

Après le Dépouillement, celui des joueurs de la Majorité qui a fait le plus grand % doit (en plus de ce qu'il gagne) permettre à un autre joueur de son choix de tirer 1 Suffrage de la pioche. A 6 joueurs et plus, il doit permettre d'en tirer 2, ou choisir deux joueurs qui tirent 1 Suffrage chacun.

C'est une excellente façon d'acheter une alliance...

Règle C - Lobbying et Grève



A chaque séquence, lors de la phase A. **Cartes Politique et Thunes**, chaque joueur tire 1 Thune par symbole sur ses Suffrages.



Lors de la phase B. **Campagne**, un joueur qui a un Suffrage portant ce symbole peut décider de **faire passer un tour à un joueur**.

On ne peut utiliser cet atout qu'une fois par Suffrage et par Campagne.

Règle D - Partis extrémistes

Si vous voulez jouer un parti extrémiste de Gauche, il est nécessaire d'adopter **la règle C**.

Il ne peut pas y avoir deux partis extrémistes du même bord en jeu.

Évitez les extrémistes à moins de cinq joueurs.

Les extrémistes suivent des règles particulières.

- Un parti extrémiste de Gauche tire 1 Suffrage à chaque fois qu'une carte **Manif** est jouée ou qu'une **Grève** est déclenchée (même contrées), **sauf** s'il déclenche lui-même la **Grève** ou la **Manif**.

- Un parti extrémiste de Droite tire 1 Suffrage à chaque fois qu'une carte **Justice** est jouée (même contrée), **sauf** si la carte est jouée contre lui.

- Un extrémiste ne peut pas poser de Suffrages opposés à son bord. S'il en tire, il doit les défausser aussitôt (avec une grimace de dégoût).

- Un extrémiste ne peut pas jouer de **Promesses** opposées à son bord.

Règle F Courtoisie téléphonique

Cette variante est fortement conseillée.

Tout joueur qui décroche son portable pendant le jeu perd 1 Suffrage par sablier entamé pendant sa conversation.

Séquence de jeu

A. Cartes et Thunes

- Défausse puis distribution des cartes Politique pour en avoir **5 minimum en main**
- On joue les cartes **Actualité**
- On distribue **5 thunes à chaque joueur**

B. Campagne électorale

- Chacun à son tour, une action :
COM' (3 Thunes pour un Suffrage) ; **COUP** (jouer une carte Politique)
- On peut passer son tour (on reçoit **1 Thune**, **1 Suffrage de la pioche est défaussé**)
- Fin de la Campagne quand **tous les joueurs passent ou qu'on tire A voté !**

C. Débat

- Deux débatteurs, deux sabliers, questions-réponses pour faire dire son mot.
- Le vainqueur prend **2 Suffrages**. Sinon, celui qui devine (avec la première lettre du mot) prend **1 Suffrage**.
- On peut applaudir ; le débatteur le plus applaudi tire **1 Suffrage de la pioche**.

D. Présidentielles

Si un joueur réunit **20 / 18 / 15 % des Suffrages et le plus grand % de Suffrages de sa couleur**, il gagne la partie. Sinon, on recommence une séquence.
En cas de **YA BASTA** : seul le plus grand % de son bord compte.

Cartes Politique



Doit être jouée en
Campagne (**COUP**)



Doit être jouée
immédiatement



Peut être jouée à
n'importe quel
moment
(hors **COUP**)



Peut être jouée en
cas de magouille
(hors **COUP**)

Toute la presse de Francie en parle !

"Un *self made game* qui provoque des hausses de courbes appétissantes à la Bourse. On en frétille !" **Chaleurs actuelles**

"13 %. La boîte est cool mais les cartes ne tiennent pas dans le lecteur CD. Vivement la version PC." **Boystick**

Remerciements aux testeurs et supporters : Caroline Alaoui, Eric, Guillaume, Yannick Bret, Julien Chevalier, Olivia, Blandine Delacroix, Pierre Dumasy, Finn, Fred Corto, Delphine, Stéphane, Boualem, Gringo, Ivan Jamois, Natacha, Fred Radio, Frédéric tout court, Kwamé, Aurélie, Marc Leduc, Boris, David, Ludovic, François, Tristan, Michael, Stephen et Karen, Pauline Rossel, Rana, Isabelle, Guillaume et Olivier Talon, Alexandra, Mathieu Verviche, Julien Wadoux, Vincent et Robin Woda, les deux Thierry, Alexandre, Frantz, Marie-Rose, Cécile... Et tous ceux que nous oublions !

Pour nous contacter : contact@contrevents.com ou **Contrevents 49, rue de Neuilly 92110 Clichy**



Direction artistique et maquette : Mathieu MONNIOT (O %). Maquette originale du jeu : Sylvie BELIN.
Basses oeuvres de maquette : Laurent GERLAUD. Illustrations de secours : Mathieu MONNIOT, Smyrn.

Des Thunes et des Urnes n'est pas recommandé par la Francienne des jeux, ce qui est plutôt rassurant.

Des Thunes et des Urnes aurait presque pu porter le nom d'un camembert (O %) célèbre, mais parfois, fromage fait loi.

Notes pour passer d'une règle à l'autre

Subventions

Cette règle n'existe plus. Les échanges et ventes de cartes se font sans bonus.

Majorité

Ce tour n'existe plus, sauf avec la règle optionnelle page 7.

Copinage (Campagne)

Ce choix n'existe plus. Il est possible d'échanger ses Suffrages contre d'autres Suffrages, des Thunes, des cartes Politique... Tous les échanges sont possibles mais attention à la Justice !

Cartes Politique

Toutes les allusions dans le texte des cartes aux subventions ou au Copinage doit être ignorée.

- Réseau africain devient : « Si vous vendez une carte Politique, vous prenez toutes les Thunes de l'acheteur. Si vous achetez, vous ne payez pas. »
- Arnaque au p'tit porteur devient : « Si un autre joueur reçoit des Thunes, vous les lui prenez. »
- Cohabitation qui tue et Amis de trente ans peuvent être utilisées en cas de magouille (comme une Justice).

Les cartes (Manif, Erreur des sondages, etc) faisant allusion à la Majorité ou l'Opposition doivent être jouées en Campagne et sans condition particulière.

Que le pire gagne !



Des questions ? Des exemples ? Des conseils ? Des idées ? Des coups de gueule ?

www.contrevents.com