Si j'étais PRÉSIDENT de la RÉPUBLIQUE...

Un jeu de Ludovic Maublanc
illustré par Martin Vidberg
Pour 3 à 6 joueurs,
à partir de 10 ans

MATÉRIEL :



- 42 cartes People.
  Chaque people a un ou deux domaines de compétence (avec une valeur de 0 à 4).
- 6 cartes Cote de popularité.
- 3 cartes Manche recto/verso.
- 6 jetons.
- 3 cartes Règle.



BUT DU JEU :

Les joueurs vont tâcher de constituer le meilleur gouvernement possible en recrutant pour chaque poste ministériel un people célèbre.

Le but est de gagner le plus grand nombre de POINTS au cours des 3 manches de jeu.

PRÉPARATION :

- Placez côte à côte les 6 cartes Cote de popularité de manière à constituer la courbe des sondages.
- Chaque joueur choisit un jeton et le place à gauche de cette piste.



- Pour votre première partie, prenez les cartes Manche 1, 2 et 3 (Si j'étais président, Remaniement et Cohabitation) qui décrivent les manches les plus faciles à jouer. Par la suite, vous pourrez tirer au sort 3 cartes Manche ou prendre vos 3 préférées.



LE JEU :

Le jeu se joue en 3 manches. Chaque manche consiste à créer son gouvernement idéal. Les manches ne diffèrent entre elles que sur quelques points de règles qui sont indiqués sur les cartes Manche. Jouez les manches dans l'ordre indiqué par les numéros des cartes Manche (dans l'ordre croissant).

Déroulement d'une manche :

1/ Le recrutement :

La première carte Manche est placée à la vue de tous. On mélange les 42 cartes People et on en distribue 7, faces cachées, à chaque joueur. À moins de 6 joueurs, les cartes en trop sont écartées pour cette manche.

Tout le monde joue en même temps. Les cartes dans la main d'un joueur représentent les peoples qu'il peut recruter dans son gouvernement : chaque joueur sélectionne 1 carte et la place face cachée devant lui.



Quand tout le monde a choisi, on passe simultanément les 6 cartes restantes à son voisin.

Les cartes tournent dans le sens de la flèche représentée sur la carte Manche correspondante. Par exemple, lors de la manche 1 nommée « Si j'étais président », chacun passe ses cartes à sa gauche.



Chaque joueur se retrouve avec 6 nouvelles cartes en main.

Alors, de la même manière que précédemment, chaque joueur sélectionne 1 carte, la pose face cachée devant lui, puis passe les 5 cartes restantes à son voisin. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur reçoive 2 cartes de son voisin. Alors, chaque joueur sélectionne une dernière carte, la pose face cachée devant lui, et défausse la carte restante face cachée au centre de la table.
NB : On peut regarder à tout moment les cartes que l'on a déjà sélectionnées, sauf lorsque l'on joue la manche 2 nommée « Remaniement ».



2/ Présentation du gouvernement :

Une fois que tous les joueurs ont recruté leurs 6 ministres, ils vont dévoiler à la France leur gouvernement idéal et faire évoluer leur cote de popularité.

Dans l'ordre indiqué sur la carte Manche (de haut en bas), chaque joueur va présenter, si possible avec éloquence, le ministre qu'il a choisi.

Les joueurs avancent alors leur jeton sur la cote de popularité de la valeur indiquée sur la carte.



Par exemple : le joueur rose présente Eve en ministre de la culture et avance son jeton de 2 cases.

Quand un ministre possède deux domaines de compétences, le joueur peut choisir de l'affecter à l'un ou l'autre ministère, mais pas aux deux !

Chaque joueur peut gagner un bonus (ou un malus) qui dépend de la présence plus ou moins importante de femmes dans son gouvernement. Cet ajustement est différent d'une carte Manche à une autre. Par exemple, pour la manche 1, chaque femme fait progresser d'une case.

Enfin, si un joueur ne possède pas de people pour un poste, il reçoit le malus indiqué sur la carte Manche et recule son jeton (par exemple, -1 case par ministre manquant pour la manche 1). Mais un joueur ne peut jamais descendre en dessous de 0 sur cote de popularité.



La manche est terminée : le joueur le plus populaire sur la courbe des sondages gagne 3 POINTS et le deuxième gagne 1 POINT. Vous pouvez noter ces POINTS sur une feuille de papier ou tout simplement les mémoriser.
En cas d'égalité, chaque joueur gagne le maximum de POINTS.

Par exemple, si deux joueurs terminent premiers ex-aequo, ils gagnent 3 POINTS chacun et si deux joueurs terminent deuxièmes ex-aequo, ils gagnent 1 POINT chacun.



Nouvelle manche :
- Les jetons sont remis à gauche de la cote de popularité.
- La carte Manche suivante est placée de façon à recouvrir la précédente. Regardez bien les règles spécifiques indiquées.
- Toutes les cartes People (42) sont mélangées.

FIN DU JEU :



À l'issue des 3 manches de jeu, le joueur ayant cumulé le plus grand nombre de POINTS remporte la partie !

Retrouvez tous les jeux
Cocktailgames sur :
www.cocktailgames.com

Dont “Casse-toi pov’con !”,
le premier jeu réalisé par le duo :
Ludovic Maublanc et Martin Vidberg

