

## DIE MACHER

Un jeu sur les partis politiques, l'argent et le pouvoir  
Par Karl-heinz Schmiel

### MATERIEL DE JEU

#### **Les plateaux de jeu :**

4 plateaux régionaux [Länderplan]  
1 plateau fédéral [Bundesplan]  
1 plateau de gestion [Ablageplan]

#### **Pièces en bois :**

90 petits cubes (8 mm)  
18 dans chaque couleur  
25 gros cubes (12 mm)  
5 dans chaque couleur  
45 cubes plats (12x12x6 mm)  
9 dans chaque couleur

#### **1 plaque de tuiles à détacher :**

16 tuiles « Régions » [Koalition]  
20 tuiles « Coalition »  
5 tuiles « Premier Joueur » [Startspieler]  
3 tuiles « Cotisations des adhérents » [Parteibasis zahlt]  
4 tuiles « x 2 » [Doppler]  
1 tuile « Pas de coalition » [Keine Koalition]

#### **299 cartes à jouer**

16 cartes Régions [Bundesländer]  
35 cartes Corruption [Schattenkabinett]  
25 cartes Dons privés [Spendenkarte]  
42 Cartes Opinion publique [Volkes Meinung]  
56 cartes Programme électoral [Parteiprogramm]  
20 cartes Sondage [Umfragekarte]  
Cartes Billets de banque qui représentent l'argent dans le jeu

#### **2 dés spéciaux**

#### **5 tableaux de référence**

#### **1 bloc-notes**

#### **1 livret de règles**

### **1 Remarques par rapport aux règles du jeu**

Au premier abord, ce livret de règles peut sembler très long, mais cela ne doit pas vous décourager. Malheureusement, un jeu de cette complexité ne se laisse pas expliquer en deux ou trois pages de règles seulement, mais soyez certain que c'est un jeu qui vous passionnera du début à la fin et que vous aurez très vite envie d'en refaire une partie.

Dans un premier temps, lisez la brève description du jeu (§2) et apprenez à reconnaître le matériel du jeu en vous référant à la section §3 de ce livret. Cela devrait vous permettre de saisir les mécanismes principaux du jeu qui sont décrits en détail au paragraphe § 5.2.8 (« Convertir les meetings électoraux en voix »). C'est le moment-clé du jeu. Suivez les consignes données dans l'exemple, ensuite vous aurez compris le cœur du jeu et pourrez commencer à jouer.

La partie se déroule en 7 tours identiques. Vous devriez jouer le premier tour pas à pas, en suivant les règles dans l'ordre, paragraphe après paragraphe. La signification de chaque phase est décrite en début de paragraphe ( ▶ *en italique*). Suivez ensuite les consignes données dans chaque paragraphe. A la fin de la partie, un décompte final désignera le vainqueur. Prenez maintenant la destinée de votre parti en mains et menez-le à la victoire.

## 2 Brève description du jeu et but du jeu

▶ *En tant que joueur, vous devez diriger votre parti à travers 7 élections régionales. Votre principal recours est l'argent. Vous avez besoin de financements pour utiliser des cartes Corruption, pour acheter des pions Médias, des pions Meeting ou des cartes de Sondage. Vous devrez surveiller vos dépenses, car vous ne percevrez de nouveaux revenus qu'à la fin de chaque tour de jeu.*

### 2.1 La campagne électorale

La partie commence avec un tour préparatoire qui permet de régler les positions de départ sur le plateau de jeu. Ensuite, la partie commence avec le véritable premier tour de la campagne électorale. Le déroulement de chaque tour électoral est composé des phases suivantes :

- Choisir un premier joueur
- Session de la commission des programmes
- Corruption
- Former des coalitions
- Acheter des pions Médias
- Organiser des meetings électoraux
- Acheter des sondages aux enchères
- Convertir les meetings politiques en voix

#### Choisir un premier joueur

A chaque tour, on choisit un Premier Joueur qui débutera chacune des phases du tour de jeu. Le joueur qui fait l'enchère la plus haute peut choisir le premier joueur. Pour certaines phases du jeu, c'est un avantage de commencer, pour d'autres, il est plus intéressant d'être le dernier à jouer.

#### Le programme du Parti

Chaque joueur a un programme politique, matérialisé par ses cartes Programme, qu'il va devoir défendre pour remporter les élections. Cependant dans certaines régions, ces programmes ne sont pas très populaires, car les électeurs ont une opinion différente. Modifier le programme d'un Parti peut augmenter ses chances de gagner les élections. Pendant cette phase, les joueurs auront donc l'opportunité de le faire : mais une seule carte programme peut être changée par tour.

### **Corruption [Schattenkabinett]**

Certaines manœuvres politiques menant à la corruption peuvent aider les joueurs pendant la campagne. Le jeu inclut des cartes qui permettent à un homme politique d'effectuer certaines actions de ce genre, mais elles sont la plupart du temps très coûteuses. Il y a certes des cartes un peu moins chères, mais elles ne sont pas aussi efficaces. En règle générale, les cartes offrent les types d'actions suivants :

- Collecter des voix
- Faire d'une opinion un thème de campagne
- Evincer d'autres joueurs des Médias
- Renforcer la tendance de son Parti
- Affaiblir la tendance d'un autre Parti

### **Former des coalitions**

Deux joueurs peuvent former une coalition dans une région. Cela augmente les chances de victoire pour l'élection, car les voix obtenues par les deux partis sont additionnées. Pour former une coalition, les deux partis doivent avoir au moins deux cartes Programme en commun, une autre bonne raison de modifier un point de son programme en temps voulu.

### **Acheter des pions Médias**

En achetant des pions Médias, un parti politique pèse plus fortement sur l'opinion des électeurs dans une région. Le parti qui détient une majorité de pions Médias dans une région peut changer une carte opinion publique de la région. Le joueur qui change une carte « Opinion publique » doit veiller à placer une carte qui coïncide avec le programme de son propre parti. Cela lui rapportera plus de voix et augmentera ses chances de victoire électorale.

### **Organiser des meetings politiques**

Les meetings politiques sont la base de la collecte des voix. Chaque joueur possède un nombre limité de pions Meetings. Il est important de bien planifier leur répartition entre les différentes régions et de les convertir en voix au bon moment.

### **Les sondages**

C'est l'opportunité pour chaque joueur d'augmenter la tendance de son parti, et/ou de diminuer la tendance des autres partis. La tendance est un coefficient multiplicateur qui, lorsqu'il est associé aux pions Meeting, détermine le nombre de voix obtenu par chaque parti.

### **Convertir les meetings en voix**

La conversion des meetings en voix se fait en appliquant la formule suivante :

$\text{voix} = \text{meetings} \times \text{coefficient}$ <p>.....</p> <p>coefficient : tendance + le nombre de cartes programme qui coïncident avec les opinions de la région</p>
--

Aussi, pour gagner beaucoup de voix dans une région, un parti doit avoir un grand nombre de pions Meetings, une tendance favorable (positive) et une bonne adéquation entre les points de son programme politique et l'état de l'opinion publique dans la région concernée.

## **2.2 La victoire électorale**

Quand la campagne est terminée, on procède au décompte dans la région active. Le décompte des voix détermine la victoire électorale d'un parti (ou d'une coalition). Les voix sont converties en sièges, qui sont autant de points de victoire déterminants pour la fin de la partie. Le vainqueur de l'élection régionale obtient d'autres avantages : il place un pion Médias sur le plateau fédéral et peut influencer l'opinion publique nationale. Ces deux actions donnent des points de victoire supplémentaires pour la fin de partie. Pour cette raison, il est très important de sortir victorieux des élections régionales.

## **2.3 Fin d'un tour de jeu**

A la fin de chaque tour de jeu, les joueurs reçoivent de l'argent. Le montant obtenu par un joueur dépend de son succès à l'élection qui vient de se dérouler et du nombre d'adhérents que compte son parti. Il est important de veiller à ces deux éléments qui permettent de disposer de l'argent nécessaire à l'organisation des autres élections. Les joueurs moins bien lotis peuvent augmenter leurs ressources par le biais de dons privés. Ce genre d'opération comporte cependant un risque, car le fait d'accepter une aide financière extérieure n'est pas forcément bien vu par les militants de base d'un parti. Une fois l'argent distribué, le tour de jeu est terminé. Il ne reste plus qu'à procéder à quelques changements sur les plateaux de jeu. La nouvelle campagne électorale peut alors commencer.

## **2.4 Le but du jeu**

Le jeu se termine à la fin du 7<sup>me</sup> tour avec le décompte final. Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus de points de victoire pendant la partie. Les joueurs gagnent des points de victoire en obtenant des sièges aux élections régionales, en ayant de l'influence sur les médias au niveau fédéral, en ayant un grand nombre d'adhérents et en ayant un programme coïncidant au mieux avec l'opinion publique nationale.

# **3 Explications sur le matériel de jeu**

## **3.1 Cartes et tuiles**

Les cartes sont le moteur du jeu. Celui ou ceux qui auront utilisé le plus ingénieusement leurs cartes auront les plus belles victoires lors des élections.

**Cartes de subventions (Spenden-Karten)**  
 Ces cartes permettent à un Parti d'avoir plus d'argent disponible.  
 Chacune est composée de 3 paragraphes

**SPENDE 50.000.-**

Risiko → [4 icons]

Swicke annehmen, Karte wärdet mit auf Risiko wärdet. Au der beschri Wärdet zähl.

**ODER:**

Verzicht → [3 icons]

Karte wärdet loger mit auf Parteibasis wärdet. Als Wärdet zähl.

le montant du don privé

Risque : perte d'adhérents du parti en cas d'acceptation

Si l'on renonce (Verzicht) au don, le gain en adhérents

**Les cartes Opinion publique (Meinungs-Karten)**  
 Pour chaque thème de la campagne électorale, il existe deux cartes, l'une favorable (carte sur fond clair) et l'autre défavorable (carte foncée).



**Les cartes de sondage (Umfrage-Karten)**  
 Elles permettent de modifier la tendance d'un parti.  
 Elles sont composées de trois parties distinctes

**CDU** [4 icons]

**FDP** [4 icons]

**PDS** [4 icons]

**Grüns** [4 icons]

**SPD** [4 icons]

Ja → [4 icons]

max. 2 Partei-trends wärdet.

**ODER:**

Nein → [3 icons]

Auf Parteibasis wärdet. Als Wärdet zähl.

Les différentes modifications possibles de la tendance des partis (lorsque le sondage est rendu public).

Ja (Oui) = nombre de modifications de tendance utilisables si le sondage est rendu public.

Nein (Non) = le gain en nombre d'adhérents, si le joueur renonce à rendre le sondage public

**Les cartes de programme politique (Programm-Karten)**  
 Pour chaque thème de la campagne électorale, il existe deux cartes, l'une favorable (carte sur fond clair) et l'autre défavorable (carte foncée).



**Les cartes Corruption (Schattenkabinet)**  
 Différentes actions permettent aux joueurs d'améliorer leurs chances de victoire aux élections.

**FRAKTIONS-FUHRER**

Nom du relais politique

Symbole téléphone : possibilité de former une coalition

**15.000.-**

coût de l'utilisation de la carte

X Stimmen plus 12

setes fertleimen

Medienausch

Trend plus 3

Trend minus 3

La liste des actions possibles si l'on utilise la carte

**Les cartes des Régions (Länder-Karten)**  
 Celles-ci donnent la correspondance entre le nombre de voix obtenu et le nombre de sièges dans chaque région. La colonne de gauche (Stimmen) donne le nombre de voix gagnées lors de l'élection et la colonne de droite (Mandate) le nombre de sièges correspondant

**BAYERN**

Stimmen	Mandate
5 - 9	= 12
10 - 14	= 17
15 - 19	= 22
20 - 24	= 27
25 - 29	= 32
30 - 34	= 37
35 - 39	= 42
40 - 44	= 48
45 - 49	= 54
ab 50	= 60

**Les tuiles Régions (Länder-Plättchen)**  
 Celles-ci indiquent combien de sièges chaque Parti peut avoir au maximum



**3.2 Les pions en bois**

Les 18 petits cubes (8mm) dans chaque couleur, représentent les meetings politiques de chaque parti. Dans la suite des règles, nous les appellerons pions Meeting.

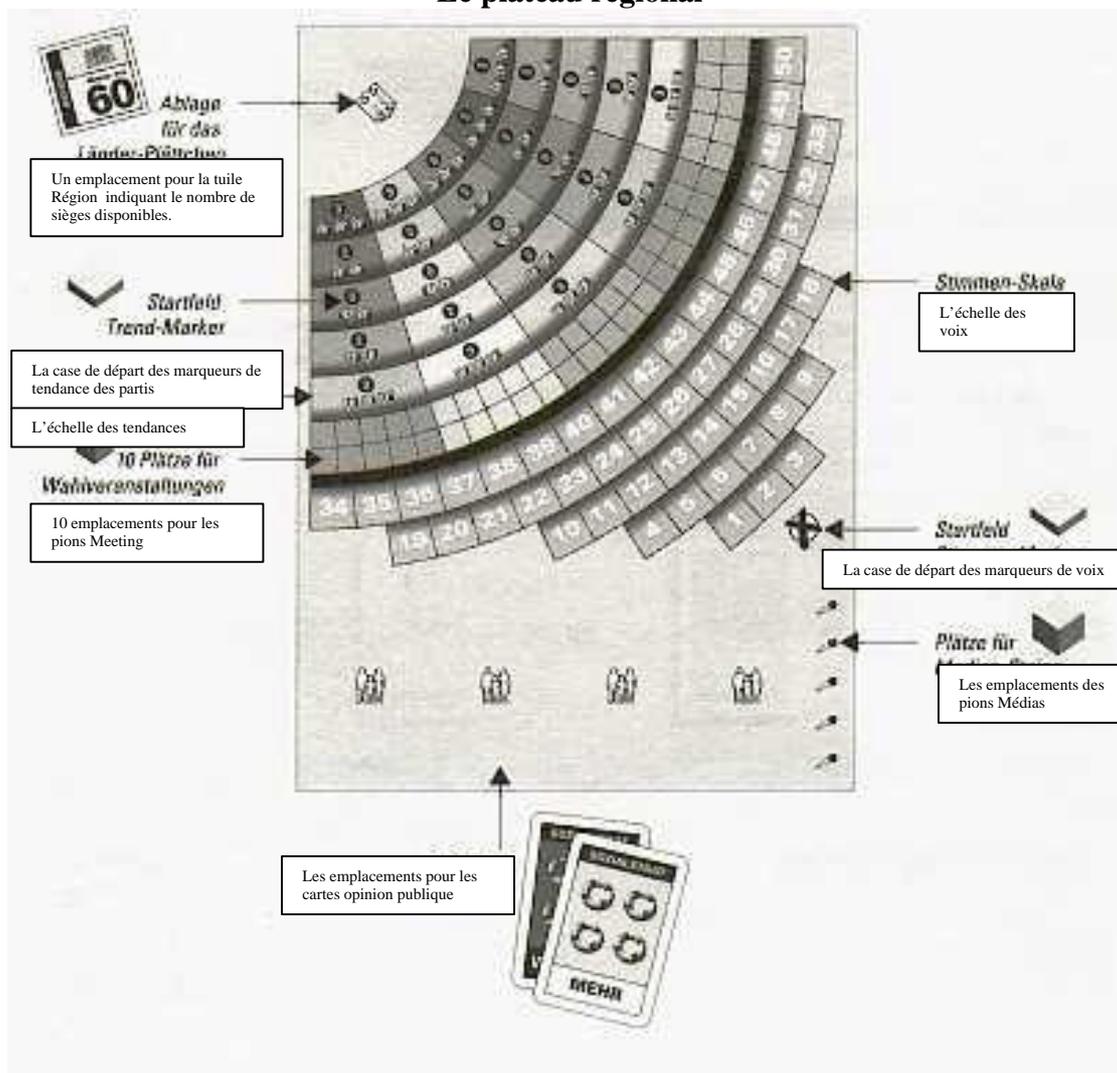
Les 5 gros cubes (12 mm) dans chaque couleur, représentent l'influence du parti dans les médias. Dans la suite des règles, nous les appellerons pions Médias.

Les cubes plats (12x12x6 mm) sont des marqueurs. Ils indiqueront le nombre de voix, la tendance de chaque parti ainsi que le nombre d'adhérents de chaque parti (sur le plateau fédéral).

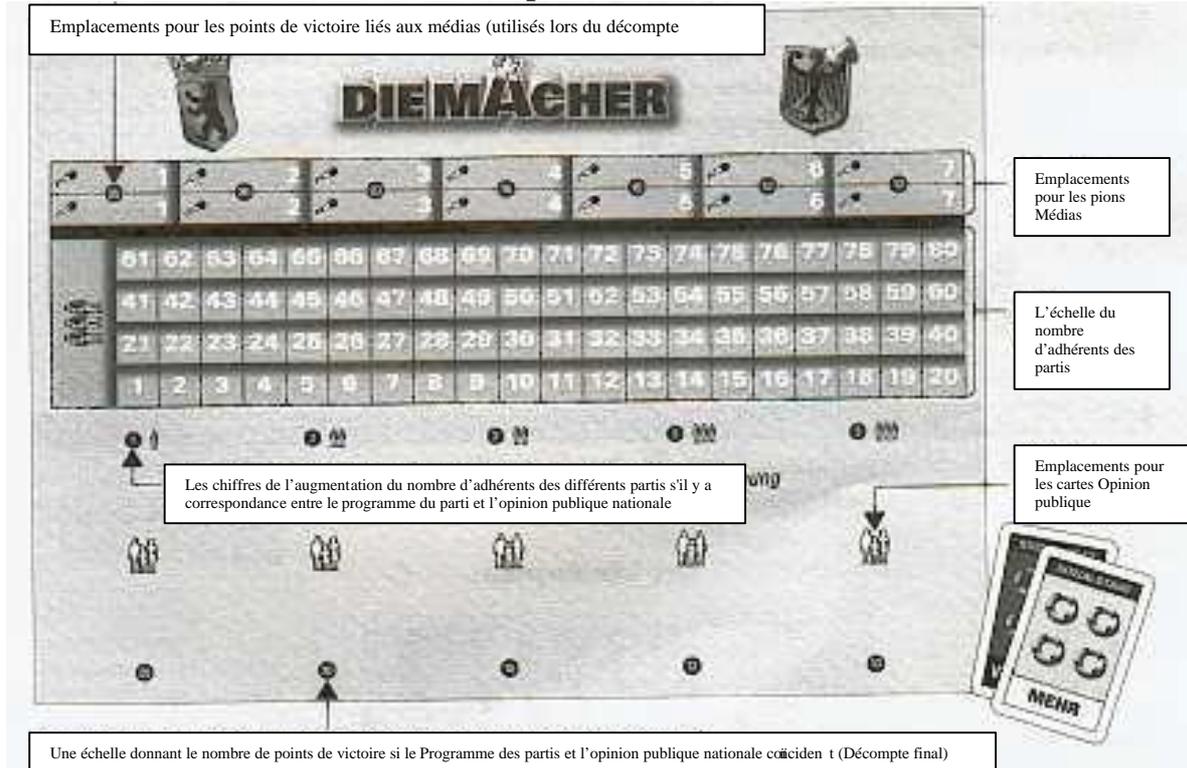
### 3.3 Les plateaux de jeu

Une partie se déroule principalement sur les 4 plateaux régionaux. Le plateau fédéral enregistre les résultats des élections de chaque plateau régional et indique l'état de l'opinion publique au niveau national, le nombre d'adhérents de chaque parti et son influence sur les média nationaux. Le plateau de gestion pour sa part est utilisé pour trier et/ou défausser les cartes et autres tuiles nécessaires au cours de la partie.

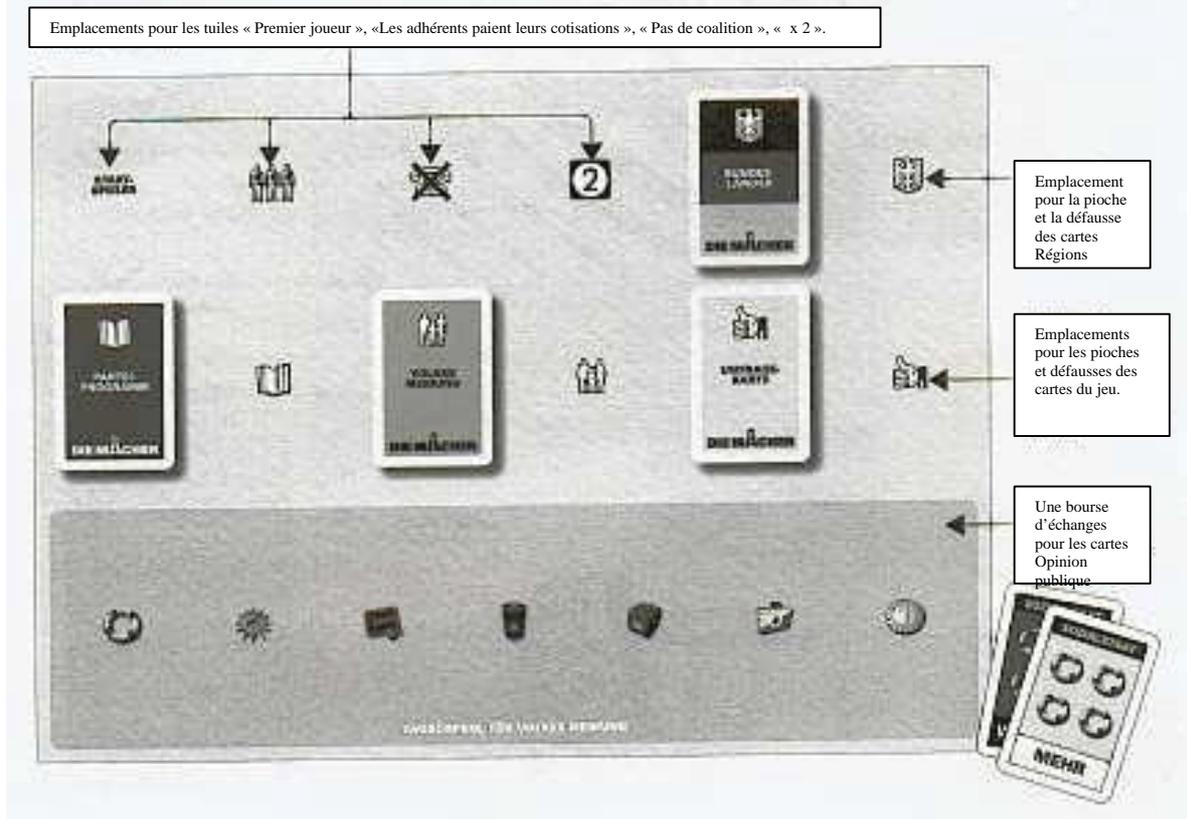
#### Le plateau régional



## Le plateau national



## Le plateau d'Organisation



## 4 Préparation de la partie

### 4.1 Le matériel de chaque joueur

Chaque joueur choisit une couleur et prend

#### Pièces en bois

- ses 18 pions Meeting
- ses 5 pions Médias

#### Cartes

- son paquet de 7 cartes Corruption (Schattenkabinett)
- son paquet de 5 cartes Dons privés (Spenden-Karten)
- les 5 cartes Programme politique de son parti (Partei-Programm)

Les cartes Programme sont distribuées face visible à chaque joueur, 5 chacun. Si un joueur a deux cartes identiques ou contraires, il les échange jusqu'à ce qu'il ait 5 cartes différentes.

#### Exemple :

Un joueur reçoit la carte « l'Euro maintenant [Euro sofort] », puis la carte « l'Euro plus tard [Euro später] ». Il doit défausser la deuxième carte et en tirer une nouvelle.

- 3 cartes Programme face cachée

Chaque joueur pioche 3 nouvelles cartes Programme et les pose face cachée devant lui. Dans ce cas, peu importe que les cartes soient identiques ou contradictoires.

Les cartes Programme restantes sont placées sur l'emplacement qui leur est réservé sur le plateau de gestion et constituent la pioche.

#### Chaque joueur prend également

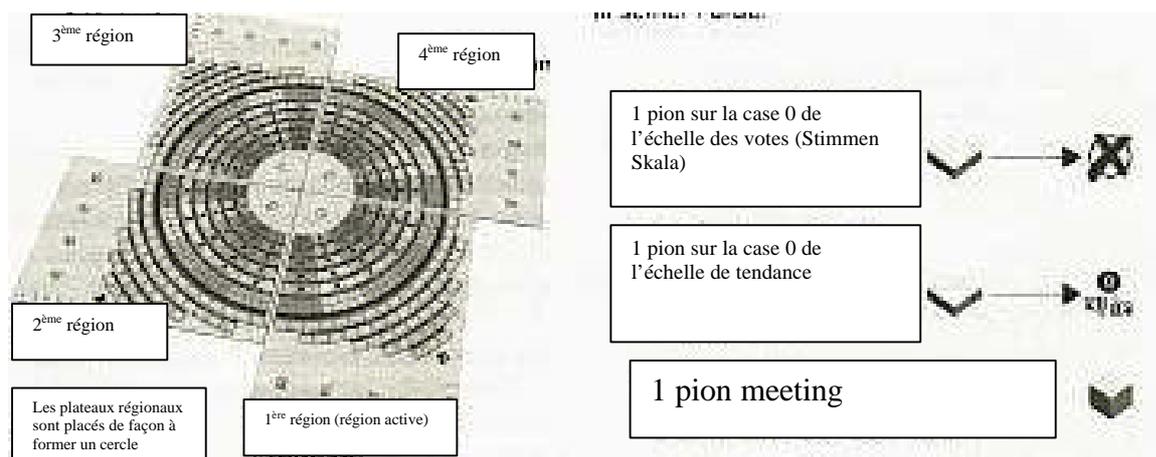
- les 4 tuiles « Coalition » de sa couleur
- une feuille de bloc-notes (Notationzettel)
- 25. 000, –

### 4.2 Mise en place des plateaux de jeu

#### Les plateaux régions

► *Les plateaux régionaux reflètent la progression des élections régionales. Ils comprennent une échelle des voix (Stimmen Skala) qui indique le total des voix obtenues par chaque parti. Chaque Parti possède 10 cases Meetings et une échelle de tendance. De plus, il y a 5 emplacements pour les pions Médias et 4 pour les cartes Opinion publique [Volkes Meinung].*

#### Organisation des 4 plateaux régionaux



*Les marqueurs de voix de chaque parti sont placés sur la case de départ de l'échelle des voix. Les marqueurs de tendance sont placés sur la case « 0 » de chaque parti. Chaque joueur place l'un de ses pions Meetings.*

### Cartes Régions et tuiles Régions

Les 16 cartes Régions doivent être correctement mélangées. On place ensuite une carte à côté de chaque plateau régional. On place la tuile correspondant à la carte Région sur le plateau (coin supérieur gauche). Les cartes Régions restantes sont empilées sur l'emplacement qui leur est réservé sur le plateau de gestion et forment une pioche.

### Les cartes Opinion publique [Volkes Meinung]

Sur le premier plateau régional, on place 4 cartes Opinion publique face visible. S'il y a des cartes identiques ou contraires, elles sont remplacées jusqu'à obtenir 4 cartes différentes. Le premier plateau régional a un statut particulier dans le jeu et sera désormais appelé « Région active ».

Les plateaux restant reçoivent chacun 4 cartes, réparties comme suit :

- Le second plateau reçoit :  
3 cartes visibles et 1 carte cachée
- Le troisième plateau reçoit :  
2 cartes visibles et 2 cartes cachées
- Le quatrième plateau reçoit :  
1 carte visible et 3 cartes cachées

Les cartes visibles identiques ou contraires sur le même plateau doivent être remplacées.

### Le plateau fédéral

▶ *Il sert à visualiser les résultats des élections régionales.*

Chaque joueur doit placer un marqueur de sa couleur sur la case « 5 » de l'échelle des adhérents du parti [Partei Basis Skala]. Pour le reste, le plateau fédéral est vide au début de la partie.

### Le plateau de gestion

▶ *Le plateau de gestion sert à organiser le matériel de jeu restant. Il permet à chaque joueur de garder une vue d'ensemble sur tout le jeu.*

Les cartes Programme, Opinion publique et Région restantes ont toutes leur emplacement réservée sur le plateau fédéral. S'y ajoutent les cartes Sondage. Toutes ces pioches doivent être à nouveau bien mélangées et replacées face cachée sur leurs emplacements réservés.

Sur son bord supérieur, le plateau comprend également une ligne d'emplacements pour différentes tuiles. Les tuiles sont à placer sur leurs emplacements spécifiques en début de partie. Les deux tuiles « Les adhérents paient leurs cotisations - 1<sup>er</sup> tour [Parteibasis zahlt 1.Runde] » et « Les adhérents paient leurs cotisations - 3<sup>é</sup> tour [Parteibasis zahlt 3.Runde] », doivent être placées à côté des 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> plateaux régionaux.

*Note : On pourra placer la tuile " Les adhérents paient leurs cotisations - 5<sup>é</sup> tour [Parteibasis zahlt 5.Runde]" sous la tuile "1<sup>er</sup> Tour". Feu le plateau 1 devient ainsi immédiatement le nouveau plateau 5.*

Les 7 emplacements de la bourse d'échange « Opinion publique [Volkes Meinung] » jouent un rôle très important dans ce jeu. En début de partie, on place 6 cartes Opinion publique sur ces emplacements. Les cartes Opinion publique identiques ou contraires piochées devront être placées sur une même pile. Il est donc possible que certains emplacements soient vides en début de partie.

## 5 Déroulement d'une partie

► Les règles proprement dites commencent ici. On commence par un tour préliminaire, puis viennent 7 élections, c'est-à-dire 7 tours de jeu. A chaque tour de jeu, on exécutera les phases §5.2 Campagne Electorale, §5.3 Comptage de l'Election Locale courante et §5.4 Fin du Tour dans l'ordre. Le tour suivant reprend au point 5.2. La seule exception est le tour final, le tour n°7, qui ne comprend que la phase 5.3 « Décompte de l'Election Locale courante ». La partie est ensuite terminée.

### 5.1 Tour préliminaire

► Le tour préliminaire sert à déterminer une position de départ sur les 4 plateaux régionaux et sur le plateau fédéral.

Chaque joueur note en secret sur une feuille de bloc-notes quelle situation de départ il souhaite créer pour son parti. Sur la feuille de bloc, il y a deux rubriques distinctes pour la situation de départ : tendance  / votes  / meetings électoraux  dans la colonne de gauche et médias  / adhérents du parti dans la colonne de droite.

La première rubrique 3 possibilités. Les joueurs doivent en cocher une seule. Les joueurs devront indiquer au crayon la région de leur choix. Ils peuvent choisir plusieurs fois la même région.

La seconde rubrique offre 4 possibilités. Là aussi, une seule doit être cochée. Les joueurs devront indiquer dans quelle région ils souhaitent appliquer leur choix.

Par exemple, le premier choix de la section 1 fait monter d'une case le marqueur de tendance d'un joueur dans une région, fait monter d'une case le marqueur de tendance d'un joueur dans la même ou une autre région et lui permet de placer 6 pions Meetings dans la même ou une autre région. Tous les choix, sauf l'augmentation des adhésions au parti, sont liés à une région [Wahlländer] dont le nom doit être écrit à côté du symbole adéquat. La même région peut être choisie pour plus d'une utilisation.

Lorsque tous les joueurs ont fait leurs choix, toutes les feuilles de bloc sont dévoilées en même temps et on procède aux modifications indiquées sur les feuilles.

Il est possible qu'ensuite il y ait plus de pions Médias placés sur une région que d'emplacements disponibles. Dans ce cas, tous les pions sont placés sur le plateau de cette région, mais aucun pion Médias supplémentaire ne pourra être acheté dans cette région. Seul les Cartes Corruption permettront de modifier la situation des médias (voir les points §5.2.3 et §5.2.5 des règles) dans la région. Toutes les actions effectuées pendant le tour préliminaire sont gratuites.

## **5.2 La Campagne Electorale**

### **5.2.1 Choisir le premier joueur**

► *A chaque tour, un joueur sera désigné « Premier joueur » et il commencera chacune des phases du tour de jeu. Les autres joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Chaque joueur note secrètement sur sa feuille une somme d'argent dans la section "Enchères pour commencer le tour" [Gebot Rundenstart]. La mise peut fort bien être « 0 ». Les feuilles sont révélées en même temps et le joueur qui a fait la plus grosse offre décide qui sera le Premier joueur du tour de jeu. Le joueur choisi place la Tuile "Premier Joueur" [Startspieler] de la couleur de son parti à coté du plateau de la Région active.

En cas d'égalité lors des enchères, les joueurs ex aequo doivent se départager en lançant un dé spécial. Le joueur qui obtient le meilleur résultat au dé décide du Premier joueur. Seul le joueur qui a remporté l'enchère paye sa mise à la Banque.

### **5.2.2 Session de la commission du Programme du Parti**

► *La session de la commission des programmes donne la possibilité à chaque joueur de modifier le programme de son parti.*

Chaque joueur a devant lui cinq cartes Programme face visible qui représentent le programme politique avec lequel il compte aborder les élections. Chacun dispose également de trois cartes Programme face cachée. Ces dernières renvoient aux discussions internes du parti concernant les éventuels changements de programme que le parti pourrait effectuer.

Le Premier Joueur commence et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. D'abord, chaque joueur prend en main ses cartes Programme cachées. Il peut en défausser autant qu'il le souhaite en les plaçant sur le plateau de gestion. Ensuite il complète sa main en piochant des cartes Programmes du plateau de gestion jusqu'à ce qu'il ait de nouveau 3 cartes. Le joueur peut désormais changer une carte de son programme face visible. Il enlève alors la carte indésirable de son Programme et la remplace par une carte de sa main qu'il pose face visible devant lui.

Les cartes restantes sont replacées face cachée devant le joueur.

Une seule carte du programme peut être changée à chaque tour.

### **5.2.3 Corruption**

► *Grâce à la corruption, le joueur peut influencer à son avantage l'issue de la campagne électorale. Avec ces pots-de-vin, un joueur peut effectuer certaines actions qui peuvent grandement améliorer ses chances de gagner.*

Par principe, les possibilités offertes par chaque carte Corruption sont très variées. Il y a des cartes puissantes qui offrent un large choix d'actions et des cartes plus faibles. Ces différences sont indiquées par le prix à payer pour chaque carte. Les actions possibles sont imprimées [en Allemand] sur chaque carte. Les cartes qui ont un symbole « Téléphone » (bord supérieur droit) sont spéciales. Ces cartes permettent à un joueur de former une coalition avec un autre parti dans la région où elles sont jouées (voir §5.2.4).

### **Utilisation des cartes Corruption**

Le Premier Joueur choisit une ou plusieurs cartes Corruption de sa main et les place face cachée à côté des plateaux des régions dans lesquelles il souhaite les utiliser. Un joueur ne peut placer qu'une seule carte par région lors d'un même tour de jeu. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite les cartes sont retournées face visible et les joueurs payent à la banque le prix des cartes jouées. Les joueurs exécutent alors leurs actions, chacun leur tour. Les joueurs choisissent une action seulement par carte jouée.

Lorsqu'un joueur joue une carte Corruption avec un symbole « Téléphone », il place une tuile Coalition [Koalition] à côté du plateau de la région concernée.

Une fois utilisées, les cartes Corruption sont retirées du jeu.

## ACTIONS POSSIBLES AVEC LES CARTES « CORRUPTION »

<p> Cette action permet à un joueur de récolter des voix supplémentaires sur l'échelle des votes. Le joueur déplace son marqueur de voix du nombre de case indiqué sur la carte « Corruption ».</p>	<p> Cette carte sert à renforcer l'influence d'un joueur dans les Médias ou bien à affaiblir celle d'un autre joueur.</p>	<p> L'utilisation de cette action permet d'améliorer la tendance de son parti. Le joueur déplace son marqueur de tendance d'autant de cases vers le haut qu'il y a de pouces levés sur la carte.</p>
<p> Cette action permet à un joueur de désigner une Opinion dans une Région comme étant le thème majeur de la campagne électorale ou de dévaluer un thème préalablement choisi. Le joueur prend une tuile « x 2 » dans la réserve (plateau de gestion) et la place sur la carte Opinion publique choisie. Cette tuile double l'effet de cette carte Opinion lors de la conversion des meetings électoraux en voix (voir à ce sujet, le § 5.2.8). Mais le joueur peut aussi enlever une tuile « x 2 » déjà placée sur une carte Opinion et la remettre sur sa pile (plateau de gestion). La carte perd donc son bonus. Par principe, on ne peut placer qu'une seule tuile « x 2 » par région. Une carte avec « x 2 » n'est jamais échangeable.</p>	<p>Le joueur retire le pion Médias d'un autre joueur et le lui rend. Il lui paie alors la somme de 4.000,-. Il place ensuite l'un de ces propres pions Médias à la place de l'ancien et paie 4.000,- à la Banque.</p>	<p>Le pion tendance d'un parti ne pourra jamais aller au-delà de la case +3 (même si la carte montre un plus grand nombre de pouces).  Cette action permet au joueur de faire reculer le marqueur de tendance d'un autre joueur. Le joueur descend le marqueur de tendance d'un autre parti d'autant de cases qu'il y a de pouces baissés sur la carte. La tendance d'un parti ne peut descendre au-delà de la case -3, quel que soit le nombre de pouces qu'il y a sur la carte. Le contrôle des Médias ne protège pas un joueur contre cette action.</p>

### 5.2.4 Former des coalitions

► *Former une coalition donnent aux deux partis associés quelques avantages pendant l'élection en cours. Les partenaires de la coalition additionnent leur voix et ont ainsi de meilleures chances de gagner l'élection (voir §5.3.2). Les coalitions ne peuvent être formées que dans la région active.*

<image> S'il y a plus d'une tuile Coalition à coté du plateau de la Région active, les partis dont les tuiles sont présentes peuvent tenter de former une coalition durant l'élection en cours. Une coalition ne peut réunir que deux partis. Deux partis ne peuvent former une coalition que si au moins 2 de leurs Cartes Programme sont identiques. Une telle coalition est volontaire et requiert que les deux joueurs soient d'accord. Comme marqueur de coalition, les tuiles Coalition des deux partis impliqués sont empilées.

Une Coalition peut cependant être forcée, si deux partis ont au moins 3 des Cartes Programme identiques. Pour cela, le joueur dont c'est le tour empile tout simplement les deux tuiles Coalition l'une sur l'autre.

Le Premier Joueur est le premier à pouvoir former une coalition. Ensuite, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, décide s'il veut former une coalition volontaire ou forcée avec un autre parti. Si un joueur est déjà engagé dans une coalition, il ne peut pas en former une seconde (forcée ou non). Une fois que l'élection est terminée et les sièges distribués, les tuiles Coalition sont retirées du jeu.

*NDT : seul les joueurs qui ont 3 cartes programmes identiques peuvent forcer une coalition entre eux. Une tierce personne ne peut pas forcer cette coalition.*

### 5.2.5 Acheter des pions Médias

► *Acheter des pions Médias permet au partis politiques d'avoir une plus grande influence sur l'opinion publique d'une région. Pour réussir dans son entreprise, un parti doit avoir la majorité des pions Médias dans une région. Chaque pion Médias coûte 4.000,-.*

Le Premier Joueur commence et peut placer un pion Médias sur un emplacement libre dans la région de son choix. S'il ne veut pas placer de pion Médias, il passe son tour. Plus tard, quand ce sera de nouveau son tour, il pourra de nouveau acheter un pion Médias. Le joueur suivant peut également acheter un pion Médias ou passer son tour.

On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour. Cela signifie qu'un joueur peut placer plusieurs pions Médias pendant cette phase, tant qu'il les achète au bon moment.

Les pions Médias ne peuvent être placés que sur un emplacement libre d'un plateau régional. Il n'y a que 5 emplacements par région. Une fois que les 5 sont occupés, personne ne peut plus acheter de pions Médias dans cette région.

Une fois que tous les joueurs ont passé, on vérifie si un joueur détient une majorité de pions Médias dans une région. Un joueur est majoritaire s'il a plus de pions Médias que n'importe quel autre joueur dans une région donnée (majorité relative).

Si un joueur a le contrôle des Médias dans une région, il a le droit d'échanger une des Cartes Opinion de cette région par une autre de la Bourse d'échange du plateau de gestion. La nouvelle carte Opinion doit être différente de celles déjà présentes et ne peut pas être contraire à une carte déjà présente, sinon une autre carte doit être piochée. Les cartes Opinion publique dotées d'une tuile « x 2 » ne peuvent pas être échangées.

Cet échange de cartes commence dans la région active. On procède de même dans les 3 autres régions, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 5.2.6 Organiser des meetings électoraux

► *Les meetings électoraux sont le travail principal de tous les partis. Ils forment une base pour l'acquisition des voix et déterminent donc le résultat de l'élection régionale. Chaque pion Meeting électoral coûte 1.000,-.*

Le Premier Joueur commence et organise ses meetings électoraux. Il achète et place des pions Meeting électoral sur les emplacements réservés des 4 plateaux régionaux et paie la somme requise à la banque. On ne peut placer que 4 pions Meeting électoral maximum par Région et par tour.



Les pions Meeting électoral sont limités à 10 par région. On ne peut pas en organiser davantage. En convertissant ses pions en voix (voir § 5.2.8), un parti peut libérer quelques emplacements pour organiser de nouveaux meetings.

### 5.2.7 Acheter des sondages aux enchères

► *Les sondages donnent aux joueurs la possibilité d'améliorer la tendance de leur parti. Il est également possible de peser négativement sur la tendance d'un parti adverse. Cependant un certain risque subsiste, car les sondages sont vendus aux enchères face cachée. On procède à une vente par région.*

Le premier joueur commence et fait une offre pour la première région (la région active). S'il ne fait aucune offre, il doit passer. Les joueurs qui ont passé une fois ne peuvent plus participer aux enchères de la région en cours. Les uns après les autres, les joueurs enchérissent en faisant une offre plus élevée que celle du joueur précédent. S'ils ne souhaitent plus enchérir, ils passent et sont exclus de la suite des enchères pour la région en cours. Le joueur qui aura fait l'offre la plus élevée remporte la carte « Sondage » mise aux enchères dans la région en cours et paie la somme due à la banque. Après avoir pris connaissance de la carte qu'il vient d'acheter, le joueur peut décider s'il la rend publique ou non.

#### **Rendre publics les sondages:**

Si le joueur qui a remporté les enchères souhaite rendre les sondages publics, il retourne sa carte face visible et peut utiliser deux des résultats de la carte. Il lit les différents résultats de la carte et en choisit 1 ou 2. Il modifie ensuite la tendance du ou des partis choisis en fonction des indications de la carte dans la région des enchères. Le marqueur de tendance est donc déplacé en conséquence, soit vers le haut (positif), soit vers le bas (négatif).

<image>

Le joueur qui contrôle les médias dans la région des enchères est protégé contre toute baisse de tendance. Cela signifie que son marqueur ne peut pas être déplacé vers le bas.

#### **Ne pas rendre publics les sondages:**

Si le joueur qui a remporté les enchères ne souhaite pas rendre publics les sondages, il lance les dés pour augmenter le nombre de ses militants. Il prend les deux dès spéciaux et les lance. Il augmente ensuite le nombre de ses militants du nombre obtenu aux dés.

Dans les deux cas (publication ou non), la carte Sondage est défaussée.

On procède de même pour les autres régions. Une carte « Sondage » est mise aux enchères pour chaque région. Le joueur le plus offrant remporte la carte et peut la rendre publique ou non. S'il la rend publique, il modifie un maximum de deux tendances, sinon il lance les dés pour augmenter le nombre de ses militants.

Lorsqu'on a procédé ainsi pour les 4 régions, on passe à la phase suivante.

## 5.2.8 Traduire les meetings électoraux en voix

► *C'est le moment central de la partie. Les partis ont l'occasion de traduire leurs meetings électoraux en voix. Car seules les voix obtenues contribuent à la victoire électorale dans une région. Les joueurs doivent donc estimer le moment propice à une telle action.*

On procède dans l'ordre, et en commençant par la quatrième région (celle avec seulement 1 carte « Opinion publique » face visible) et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il y a une exception pour la région actuelle, comme expliqué au paragraphe §5.3.1.

L'impact des meetings électoraux n'est pas le même selon les régions. Tout dépend de la tendance du parti et de l'adéquation de son programme avec l'opinion publique dans la région en cours.

En principe, seul les partis qui ont organisé un minimum de 5 meetings électoraux dans une région donnée peuvent traduire leurs meetings en voix.

La conversion répond à la formule suivante :

$\frac{\text{meetings électoraux} \times \text{coefficient}}{\text{(le coefficient = chiffre de la tendance + nombre d'adéquations des programmes)}}$
---

Le nombre des meetings électoraux est au plus égal au nombre de marqueurs de meetings politiques d'un parti présents sur le plateau de la région en cours. Un joueur n'est jamais obligé de convertir tous ses marqueurs de meeting en voix, il peut très bien n'en convertir qu'une partie.

Le coefficient multiplicateur est le résultat de la somme de la tendance et du nombre de points de programme communs avec l'opinion publique de la région en cours.

Le chiffre de la tendance est indiqué par la position du marqueur de tendance au moment de la conversion. Si le marqueur est dans la zone positive (pouce vers le haut), le coefficient est positif, si le marqueur se trouve dans la zone négative (pouce vers le bas), le coefficient est négatif.

Le chiffre d'adéquation est égal au nombre de points de programme communs entre le parti et l'opinion publique de la région en cours.

Chaque point de programme commun rapporte 1 point, chaque point de programme contraire à l'opinion publique locale vaut -1 point. Les cartes Programme marquées par une tuile « X2 » rapporte 2 points ou bien font perdre 2 points. Les deux chiffres (tendance et adéquation) sont additionnés et donnent le coefficient multiplicateur du chiffre des meetings électoraux qu'a organisé un joueur.

Le coefficient peut fort bien être nul (« 0 ») ou bien négatif. Dans les deux cas ( nul ou négatif), le joueur a le droit de convertir ses meetings en voix à raison de 2 meetings pour 1 voix. Les meetings isolés ne rapportent aucune voix.

Si un parti atteint ou dépasse les 50 voix, le marqueur de voix reste sur la case « 50 ». Au-delà de 50, les voix ne sont pas décomptées. Les marqueurs de voix des autres partis qui atteindraient également 50 voix ou plus sont empilés sur les marqueurs précédents. Ainsi apparaîtra clairement l'ordre dans lequel les partis ont obtenu leur maximum de voix.

Les marqueurs de meeting électoraux convertis en voix sont retirés du plateau régional et rendus à leur propriétaire. Ils sont utilisables pour les autres campagnes électorales.

<image>

En détenant le maximum des voix d'une région donnée, un joueur a la possibilité de modifier un des points de programme de l'opinion publique de la région concernée. A cet effet cependant, il devra détenir la majorité absolue des voix de la région concernée, soit plus de voix que la somme des voix des autres partis réunis. Si c'est le cas, le joueur majoritaire peut échanger une des cartes de la région contre une autre, prise sur la bourse d'échange « Opinion publique » du plateau d'organisation.

### 5.3 Procéder au décompte de la région active

► *Il s'agit maintenant de la victoire électorale dans la région active. Le parti ou la coalition qui détient le plus de voix remporte les élections régionales.*

#### 5.3.1 Définir le nombre de sièges

Tout d'abord, les meetings électoraux de tous les partis de la région active sont convertis en voix. On procède de la même manière qu'expliqué au §5.2.8 de cette règle (à cette exception près qu'un parti n'est pas obligé d'avoir un minimum de 5 meetings pour les convertir en voix). En fonction du nombre de ses voix, un parti obtient des sièges. Le nombre de sièges correspondants au nombre de voix obtenues est indiqué sur la carte de la région active. Le nombre de ces sièges doit être immédiatement noté sur la feuille de bloc-notes (au dos). Le nombre de sièges dans chaque région sera comptabilisé en fin de partie pour les points de victoire de chaque partie. Ce nombre est donc d'une grande importance.

<image>

#### 5.3.2 Victoire électorale dans la région active

Le vainqueur des élections est défini par le nombre des voix obtenues dans la région active. Le vainqueur est le parti qui a obtenu le plus de voix (50 maximum). Si plusieurs partis ont obtenu un même nombre de voix (souvent quand les partis ont atteint 50 voix ou plus), le vainqueur est le parti dont le marqueur de voix est au-dessus de la pile. Dans la suite de cette règle, nous appellerons cette victoire « victoire *in extremis* ».

En cas de coalition, les voix des deux partis sont additionnées. Une coalition remporte les élections lorsqu'elle totalise plus de voix qu'un autre parti isolé ou qu'une autre coalition. En cas d'égalité, le même principe est appliqué : le marqueur de voix au-dessus de la pile détermine le vainqueur.

#### 5.3.3 Conséquences de la victoire électorale

► *Le ou les vainqueurs (en cas de coalition) de la région active ont la possibilité d'influencer l'opinion publique au niveau fédéral et d'en tirer des avantages pour le décompte final.*

##### Victoire d'un parti seul

Si un parti seul remporte la victoire (sans égalité avec un autre parti), il a le droit de placer un pion de médias sur la plateau fédéral à l'emplacement réservé au numéro du tour de jeu. Mais il ne peut le faire que s'il avait déjà au moins 1 pion « Médias » dans la région active. Cette condition est valable, quelle que soit la type de victoire remportée (même pour une coalition, ou bien pour une victoire *in extremis*). Sinon, le joueur ne peut pas exécuter cette action. En outre, le vainqueur peut placer deux des cartes « Opinion publique » de la région active sur le plateau fédéral, en respectant les consignes suivantes :

- la nouvelle carte doit être placée sur l'emplacement libre le plus à gauche. Si celui-ci est occupé, la carte devra être placée sur le prochain emplacement libre. Si le vainqueur veut placer sur la plateau fédéral une carte qui s'y trouve déjà, il la placera par-dessus. Cette seconde ou troisième carte, dite « carte de garantie », sert à confirmer l'opinion publique au niveau fédéral. Les opinions garanties de la sorte ne peuvent être retirées du plateau fédéral qu'avec des cartes contraires.
- Si un parti victorieux veut placer sur le plateau fédéral une carte contraire à une opinion déjà présente sur ce plateau, la carte est définitivement retirée du jeu. Ceci vaut également pour les cartes « garanties ». La nouvelle carte remplace alors l'ancienne carte retirée du jeu.
- Par principe, il ne peut y avoir ni deux cartes semblables, ni deux cartes contraires à deux emplacements différents sur le plateau fédéral.
- Si tous les emplacements du plateau fédéral sont occupés, les nouvelles cartes remplacent les anciennes. Le joueur retire la carte de son choix et la remplace par la nouvelle. Pour mémoire, les cartes semblables à celles déjà en place ne peuvent qu'être empilées sur la carte déjà représentée et servent de garantie pour cette carte. Une nouvelle carte, contraire à une carte déjà en place, devra remplacer l'ancienne.

Si un parti remporte les élections *in extremis*, il peut placer un pion Médias sur le plateau fédéral à condition d'en avoir au moins 1 dans la région en cours. En revanche, il ne peut placer qu'une seule carte « Opinion publique » sur le plateau fédéral.

### **Victoire d'une coalition**

Si la victoire est remportée par une coalition (que ce soit *in extremis* ou non), les deux partis placent un pion Média sur le plateau fédéral. Les deux partis ont le droit de placer une carte « Opinion publique » sur le plateau fédéral. Le parti qui avait individuellement le plus de voix commence (en cas d'égalité, le parti dont le pion est au-dessus de la pile commence).

#### **5.3.4 Augmentation du nombre d'adhérents dans les différents partis**

► *Les partis augmentent le nombre de leurs adhérents en fonction de l'adéquation de leur programme avec l'opinion publique au niveau fédéral.*

Les partis comparent leur programme politique avec l'état de l'opinion publique au niveau fédéral (les cartes du plateau fédéral). Pour chaque correspondance de programme, un parti obtient de nouveaux adhérents. Le nombre d'adhérents obtenu est indiqué sur le plateau fédéral au-dessus de la carte qui coïncide avec le programme du parti. Le marqueur d'adhérents est déplacé en conséquence.

Les cartes Opinion publique « garanties » sont traitées comme des cartes simples. Pour des points de programme contraires à l'opinion publique, les partis ne perdent pas d'adhérents.

<image>

### **5.4 Fin d'un tour de jeu**

► *A la fin d'un tour de jeu, on procède à quelques modifications sur les plateaux de jeu pour préparer le prochain tour de jeu.*

#### **5.4.1 Retourner les cartes « Opinion publique »**

Le plateau de la région active est vidé et tous les marqueurs sont remis à zéro. On place alors 4 nouvelles cartes « Opinion publique » sur les emplacements prévus à cet effet. L'une de ces

cartes est placée face visible, les 3 autres sont placées face cachée. On pioche une nouvelle carte « Région » et on place la tuile « Région » correspondante sur le plateau de jeu. Les autres plateaux régionaux sont laissés en l'état. On retourne simplement une nouvelle carte « Opinion publique » face visible sur chacun d'eux. Si des cartes similaires ou contraires à des cartes déjà présentes dans la région font leur apparition, elles sont immédiatement placées sur la bourse d'échange du plateau de gestion et une nouvelle carte « Opinion publique » est piochée. La région avec 4 cartes « Opinion publique » face visible devient la nouvelle région active.

#### 5.4.2 Points spécifiques

##### **Tuile « Les adhérents paient leurs cotisations – 5ème tour de jeu ».**

La tuile « Les adhérents paient leurs cotisations » est placée à côté du plateau de la 5ème région.

##### **Tuile « Pas de coalition »**

La tuile « Pas de coalition » est placée à côté de la 7ème région. Dans cette 7ème région (dernières élections de la partie), toute coalition est interdite. Il est tout à fait possible de jouer des cartes « Man œuvres politiques » avec un symbole « Téléphone », mais les joueurs ne peuvent pas former de coalition. La tuile sert d'aide-mémoire.

##### **Fin du 6ème tour de jeu**

A la fin du sixième tour de jeu, le § 5.4 (fin d'un tour de jeu) n'est pas appliqué. Le sixième tour de jeu se termine avec le § 5.3 (décompte des élections de la région active).

##### **7ème tour de jeu**

Le septième tour de jeu est écourté. On procède simplement au décompte des voix (§ 5.3) : déterminer le nombre de sièges par parti, déterminer le vainqueur des élections, conséquences de la victoire électorale et augmentation du nombre d'adhérents.

Pour la dernière région, on placera directement deux cartes « Opinion publique » face visible.

#### 5.4.3 Financement des partis politiques

► *Les partis reçoivent les financements électoraux dont ils auront besoin pour le prochain tour de jeu. Deux sommes leur sont payées : les revenus liés au nombre de voix obtenus et les cotisations des adhérents.*

##### **Nombre de voix**

Chaque parti reçoit de l'argent correspondant au nombre de sièges obtenus lors des élections. La somme payée correspond au nombre de sièges obtenus dans la région active multiplié par 1.000.

Si Nombre de sièges = 12 => Somme versée : 12.000,-
---

##### **Cotisations des adhérents**

Chaque parti touche les cotisations de ses adhérents. La somme versée est égale au nombre d'adhérents multiplié par 1.000. Attention : les cotisations ne sont versées qu'aux premier, troisième et cinquième tours de jeu.

Si Nombre d'adhérents = 25 => Somme versée : 25.000,-
---

#### 5.4.4 Dons privés aux partis politiques

► *Les partis politiques peuvent améliorer leurs revenus au-delà des sommes versées par l'Etat et leurs adhérents. Les partis qui auront touché peu d'argent public devront recourir aux dons privés.*

Le premier joueur commence, doit choisir l'une de ses cartes « Dons privés » (Spenden). S'il accepte le don privé, il pose la carte face visible devant lui. S'il renonce au don, il la pose face cachée devant lui. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs qui ont posé leur carte face visible reçoivent la somme indiquée sur la carte. Mais les joueurs qui acceptent les dons privés courent un risque. Ils doivent lancer les dés comme indiqué sur la carte pour déterminer combien d'adhérents ils perdent. Le nombre d'adhérents diminue du nombre fait aux dés et le marqueur est déplacé en conséquence.

Les joueurs qui ont posé leur carte face cachée retournent leurs cartes une fois que les autres joueur ont reçu leurs dons privés. En refusant les dons privés, un parti voit son nombre d'adhérents augmenter. Les joueurs peuvent lancer le dé autant de fois qu'indiqué sur la carte. La somme des résultats obtenus aux dés détermine l'augmentation du nombre d'adhérents. Le marqueur est déplacé en conséquence.

Le joueur qui a refusé le don privé le plus élevé a encore un avantage. Il peut lancer le dé encore 3 fois et augmenter encore une fois le nombre de ses adhérents du résultat obtenu. Si plusieurs joueurs ont renoncé à la même plus forte somme, cet avantage est annulé.

<image>

## 6 Fin de la partie

► *Après le décompte du septième tour de jeu, la partie est terminée. On procède alors au décompte final.*

Pour le décompte final, le joueur utilise le verso de sa feuille de bloc-notes. C'est là que sont notés les points de victoire de chaque parti qui seront additionnés pour obtenir le résultat final. Il y a des points de victoire pour les sièges obtenus, pour les pions médias présents sur le plateau fédéral, pour les similitudes entre le programme du parti et l'opinion publique du plateau fédéral et enfin pour le nombre d'adhérents. Il y a encore des points de bonus pour les deux partis qui ont le plus d'adhérents et pour les cartes « garanties » de l'opinion publique.

### 6.1 Sièges

Sur cette ligne, on indique la somme des sièges obtenus lors des élections régionales.

### 6.2 Médias

Sur cette ligne, on indique les points de victoire obtenus grâce aux pions « Médias ». Le nombre de points de victoire de chaque tour est indiqué sur la case « Médias » du plateau fédéral. Le nombre total des points de victoire est la somme des points obtenus grâce aux pions médias du plateau fédéral.

<image>

### 6.3 Adhérents du parti

Sur cette ligne, on indique les points de victoire obtenus grâce au nombre d'adhérents du parti. Le nombre de points de victoire correspond à la position du marqueur d'adhésion sur l'échelle.

Il y a encore un bonus pour les deux partis ayant le plus d'adhérents. Le parti le plus nombreux obtient 10 points supplémentaires et le second parti obtient 6 points supplémentaires. En cas d'égalité, les points sont divisés par deux et attribués à chaque parti *ex aequo* (chaque parti reçoit donc 8 points).

#### **6.4 Correspondances entre les programmes des partis et l'état de l'opinion publique au niveau fédéral**

Pour chaque correspondance entre le programme du parti et l'état de l'opinion publique au niveau fédéral en fin de partie, les joueurs reçoivent des points de victoire. Les points de victoire sont obtenus en additionnant les points imprimés sur le plateau fédéral en-dessous de chaque carte correspondant au programme du parti. Les points de programme contraires à l'opinion publique ne sont pas pénalisants (et ne rapportent donc pas de points négatifs).

Il y a encore des points de bonus pour les points de programme « garantis » (plusieurs cartes similaires empilées). Pour chaque carte « garantie » présente dans son programme, un parti reçoit 5 points supplémentaires.

<image>

Tous les points de victoire sont additionnés. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

<image>

### **7 Conseils tactiques**

► *Dans ce jeu, aucune stratégie ne garantit la victoire. Un joueur qui n'aurait encore jamais joué à « Die Macher » pourra cependant profiter des conseils stratégiques qui suivent.*

N'essayez pas de gagner la partie en solo. Les coalitions se révèlent souvent utiles, surtout pour freiner des joueurs qui ont pris beaucoup d'avance. Prêtez donc une grande attention au programme de votre parti et surveillez les programmes des autres partis afin de pouvoir former d'éventuelles coalitions. Laissez de côté tous vos scrupules purement politiques. N'essayez pas de gagner chaque élection régionale. Avec le matériel de jeu limité, c'est impossible, même si vous possédez assez d'argent pour cela. Laissez certaines régions de côté et concentrez vos forces sur d'autres régions. Surveillez le nombre maximum de sièges que vous pourrez obtenir dans telle ou telle région. Les plus grandes régions sont également celles qui permettent d'obtenir le plus de sièges.

La dernière élection est très importante. Elle est souvent déterminante pour la victoire finale. Ne perdez donc pas de vue cette dernière région lors de vos anticipations stratégiques.

Ce jeu se caractérise par une certaine pénurie : trop peu d'argent, trop peu de pions Médias, trop peu de pions Meetings. Planifiez scrupuleusement l'utilisation de votre matériel de jeu, ne gaspillez pas tous vos pions en début de partie, sinon vous serez rapidement asphyxiés.

Ne dévoilez pas l'état de vos finances aux autres joueurs.

Le jeu comporte quelques éléments de négociation qui nécessiteront des discussions avec les autres joueurs. Les négociations et les discussions rendent les parties plus vivantes et animent les parties. Cependant, un joueur n'est jamais obligé de tenir ses promesses. A vous de voir dans quelle mesure un joueur trahit sa parole et en quoi cela pourra lui nuire dans le reste de la partie.

## Annexe 1 : Les partis politiques allemands présents dans le jeu

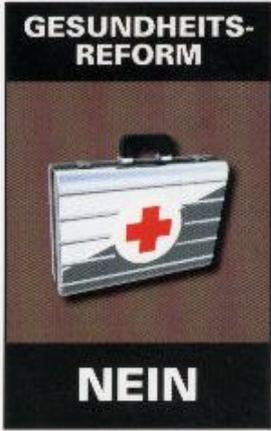
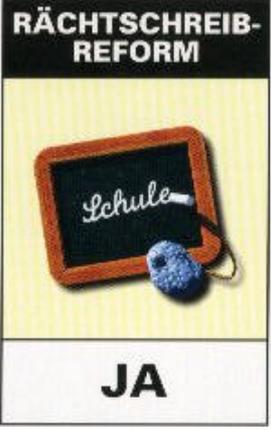
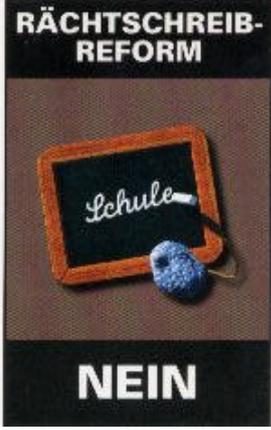
SIGLE	DESCRIPTION	SIGLE	DESCRIPTION
	« Christlich-Demokratische Union » <b>Union chrétienne démocrate</b> (Droite)		« Sozialdemokratische Partei Deutschlands » <b>Parti social-démocrate d'Allemagne</b> (Gauche)
	« Freie Demokratische Partei » <b>Parti libéral démocratique</b> (Centre droit)		« Die Grünen » <b>Les Verts</b> (Parti écologiste)
	« Partei des Demokratischen Sozialismus » <b>Parti du socialisme démocratique</b> (Extrême gauche, ancien parti communiste)		

## Annexe 2 : Les thèmes de campagne abordés dans le jeu [Partei-Programm]

Il y a **7 thèmes** abordés dans ce jeu avec à chaque fois une option « Pour » (fond jaune) et une option « Contre » (fond marron). Pour chaque thème, il y a **4 cartes « pour »** et **4 cartes « contre »**.

Sur les cartes « Programme du parti » le symbole de la carte est représenté une seule fois, alors que sur les cartes « Opinion publique » (qui reprennent bien sûr les mêmes thèmes), le symbole de la carte est représenté 4 fois.

CARTES	EXPLICATION
	<p><i>Manipulation génétique</i></p> <p><i>OUI - NON</i></p>

<b>CARTES</b>		<b>EXPLICATION</b>
		<p><i>Réforme de la santé</i></p> <p><b>OUI - NON</b></p>
		<p><i>Sécurité intérieure</i></p> <p><b>PLUS - MOINS</b></p>
		<p><i>Réforme de l'ortografe</i></p> <p><b>OUI - NON</b></p> <p><i>(Note : le jeu, dans sa nouvelle édition de 1997, paraît en plein débat sur la réforme de l'orthographe en Allemagne. Le principe de la réforme est adopté en 1996, mais cette réforme, très controversée, est remaniée pour finalement entrer en vigueur dans sa version définitive en 1998. Dans le jeu, cette carte comporte, avec beaucoup d'humour, une faute d'orthographe « Rächtschreibreform » devrait s'écrire en fait « Rechtschreibreform »).</i></p>

<i>CARTES</i>		<i>EXPLICATION</i>
<p><b>SOZIALSTAAT</b></p>  <p><b>MEHR</b></p>	<p><b>SOZIALSTAAT</b></p>  <p><b>WENIGER</b></p>	<p><i>Etat social</i></p> <p><b>PLUS - MOINS</b></p>
<p><b>EURO</b></p>  <p><b>SOFORT</b></p>	<p><b>EURO</b></p>  <p><b>SPÄTER</b></p>	<p><i>Passage à l'Euro</i></p> <p><b>TOUT DE SUITE – PLUS TARD</b></p>
<p><b>KERNENERGIE</b></p>  <p><b>JA</b></p>	<p><b>KERNENERGIE</b></p>  <p><b>NEIN</b></p>	<p><i>Energie atomique</i></p> <p><b>OUI - NON</b></p>

## **VARIANTE (de Marc Knöpfler)** **(source site Hans Im Glück)**

Cette variante consiste à imposer à chaque parti un point de son programme.

Les points de programme imposés sont les suivants :

- **CDU** : « Euro - Sofort »
- **SPD** : « Kernenergie - Nein »
- **GRÜNE** : « Gentechnik - Nein »
- **FDP** : « Innere Sicherheit - Mehr »
- **PDS** : « Sozialstaat - Mehr »

Les différents partis peuvent fort bien ne pas reprendre ces différents thèmes dans leur programme, mais s'ils le font, il devront le faire avec l'option imposée ci-dessus (c'est-à-dire « Sofort », « Nein », « Mehr »). Même si les joueurs ont du coup une moins grande marge de manœuvre, cette variante a le mérite de rendre le jeu plus réaliste. En effet, les Verts seront toujours *contre* la manipulation génétique, même si l'opinion publique est *pour* ! Elle permet également d'agacer ses adversaires en défendant l'option opposée à celle qui leur est imposée.