

ZOOCRACY

LIVRET DE RÈGLES



HAAS
GAMES

\$1 INFORMATIONS

Nombre de joueurs : 2-6

Durée de la partie : 60-120 minutes

À partir de : 12+

Un jeu de : **Simon Haas**

Illustrations: **Mihajlo Dimitrievski - The Mico**

Conception graphique : **Bojan Drango**

Traduction française : **Albin Chevrel**

Relecture de la version française : **Stéphane Athimon, Thierry Millié**

\$2 MATÉRIEL



150 x
Jetons Nourriture



6 x
Marqueurs Siège



1 x
Marqueur Élection présidentielle



6 x
Marqueurs Objectif politique



1 x
Marqueur de manche



1 x
Marqueur Élection parlementaire



1 x
Marqueur de majorité



1 x
Jeton Manipulation



1 x
Marqueur de phase



6 x
Jetons de vote



5 x
Cartes Bureau



1 x
Jeton Blocus



12 x
Marqueurs Programme gouvernemental



7 x
Cartes Événement



1 x
Carte Fin de partie



47 x
Cartes Action



6 x
Aides de jeu



1 x Plateau de jeu

\$3 MISE EN PLACE

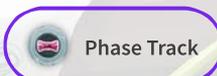
1. Choisissez une couleur et prenez tous les éléments correspondant à cette couleur : 25 jetons Nourriture, 2 marqueurs Programme gouvernemental, 1 marqueur Objectif politique, 1 marqueur Siège parlementaire et un écran pour cacher les fonds de votre parti politique.
2. Placez votre marqueur Objectif politique à l'entrée du zoo.
3. Placez le marqueur de manche, le marqueur Élection parlementaire et le marqueur Élection présidentielle sur la première case de la piste de manche. Placez le marqueur de phase sur la première case de la piste de phase. Placez le marqueur de majorité à côté de la piste du parlement.
4. Prenez autant de jetons Nourriture qu'indiqué pour votre nombre de joueurs dans le tableau ci-dessous et placez-les dans les fonds de votre parti (derrière votre écran).

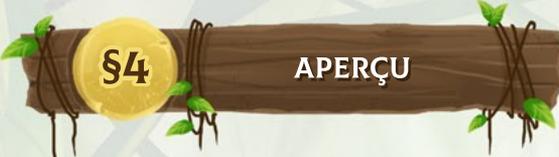
Nombre de joueurs	Jetons Nourriture
2	20
3	14
4	10
5 - 6	8

5. Mélangez les cartes Action et placez-les face cachée au centre de l'aire de jeu. Chaque joueur pioche 2 cartes.
6. Mélangez les cartes Événement face cachée. Mettez en 3 de côté, auxquelles vous mélangerez la carte Fin de partie. Placez ensuite le reste des cartes Événement dessus afin de former la pioche Événement.



7. Gardez les cartes Bureau, le jeton Manipulation et le jeton Blocus à portée de main.



**\$4**

APERÇU

Les animaux du zoo ont finalement péniblement obtenu leur autonomie politique et ont établi une démocratie comme forme de gouvernement. Désormais, chaque parti désire appliquer son propre programme et triompher des autres partis.

Vous présidez chacun l'un de ces partis d'animaux. Vous devrez construire une stratégie solide et user de vos meilleures tactiques de négociation pour que votre parti rencontre le succès. Faites confiance à votre instinct animal ! Pour pouvoir maintenir son bureau et faire partie du gouvernement, votre parti devra gagner des élections et former des coalitions bénéfiques. Tandis que les dirigeants atteignent leurs objectifs politiques, l'opposition complète et met le gouvernement sous pression. Les alliances peuvent changer sur un coup de tête. Les pouvoirs en place peuvent se retrouver dans l'opposition en un rien de temps.

À la fin de la partie, le joueur étant parvenu à réaliser le plus d'objectifs politiques sera déclaré vainqueur.

**\$5**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Zoocracy se joue en manches successives jusqu'à ce que l'une des conditions de fin de partie soit atteinte (voir **\$6**).

Chaque manche est constituée de plusieurs phases indiquées par le marqueur de phase sur la piste du même nom. Les phases sont jouées dans l'ordre indiqué ci-dessous.

NOTE : certaines phases pouvant être ignorées, elles ne seront pas nécessairement toutes jouées à chaque manche. Le tableau recense quelle phase est jouée et quand.

La position des marqueurs Élection parlementaire et Élection présidentielle sur la piste de manche indiquera si une phase sera jouée ou non.

Au cours de chaque phase, vous pourrez jouer n'importe quel nombre de cartes Action dont le symbole correspond à sa phase respective. (Voir **\$5** pour plus de détails.)

À la fin de chaque phase, avancez le marqueur de phase sur sa piste jusqu'à la prochaine phase jouée cette manche-ci.

A**Élection présidentielle**

Régulièrement, toutes les deux manches

B**Campagne parlementaire**

Chaque manche

C**Élection parlementaire**

Régulièrement, toutes les deux manches

D**Formation du gouvernement**

Après chaque élection parlementaire

E**Évènement**

Chaque manche

F**Motion de censure**

Uniquement si les partis gouvernementaux n'ont plus la majorité au parlement

G**Progrès**

Chaque manche

\$5a

ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE

Pendant cette phase, les partis élisent un nouveau président.

Une élection présidentielle a lieu lors de la première manche, puis une manche sur deux par la suite.

Certaines cartes Action (comme Élection présidentielle anticipée) peuvent modifier ce cycle (voir §9a).

Pendant les élections présidentielles, chaque parti mise en secret un certain nombre de jetons nourriture afin de devenir Président. Cette phase est jouée en simultané.

Choisissez en secret combien de jetons Nourriture (y compris 0) vous souhaitez miser depuis les fonds de votre parti.

Placez-les dans votre main droite.

Placez votre main droite au centre de la zone de jeu. Tant qu'au moins un joueur n'a pas mis sa main, vous pouvez changer votre mise. Une fois que toutes les mains sont placées au centre, ouvrez-les.

Vérifiez les résultats en comparant le nombre de jetons Nourriture misés.

- Le parti politique ayant misé le plus de jetons Nourriture prend la carte Président et la place face visible devant lui (le symbole actif est visible sur le verso).



Chaque parti remet la moitié des jetons Nourriture misés (arrondi à l'unité supérieure) dans la réserve. Le reste est remis dans les fonds de leur parti.

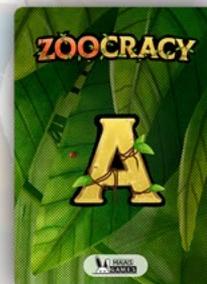
- En cas d'égalité entre les mises, chaque parti remet la moitié des jetons Nourriture (arrondi à l'unité supérieure) dans la réserve.
- Chaque parti à égalité effectue ensuite une nouvelle mise en respectant les règles ci-dessus.
- En cas de nouvelle égalité, le Président actuel reste temporairement au pouvoir. Si la situation se présente lors des premières élections présidentielles, il n'y a temporairement aucun Président. Laissez la carte Président sur son emplacement.

Avancez le jeton Élection présidentielle de 2 cases sur la piste de manche. (La prochaine élection présidentielle n'aura pas lieu à la manche suivante, mais à celle d'après.)

- S'il n'y a pas de Président, ou que le Président actuel reste temporairement en fonction, n'avancez le jeton Élection présidentielle que d'une case. La prochaine élection aura lieu à la prochaine manche. Tous les partis y prendront part.

Le parti politique du nouveau Président réalise immédiatement 1 objectif politique. Avancez le marqueur Objectif du parti correspondant d'1 case sur la piste d'objectif politique.

De plus, le Président du parti peut piocher 1 carte Action, après quoi il retourne la carte Président face cachée, pour montrer que ce bonus a déjà été utilisé.



\$5B

CAMPAGNE PARLEMENTAIRE

Pendant les campagnes parlementaires, soudoyez les animaux du zoo avec de la nourriture afin de les persuader de voter pour vous aux élections parlementaires. Le parti plaçant le plus de jetons Nourriture sur une espèce recevra le plus de votes de sa part.

Une campagne parlementaire a lieu à chaque manche. En l'absence d'élection parlementaire lors de la manche, les jetons Nourriture de cette campagne parlementaire et de la suivante se cumuleront pour le « Décompte des votes » de la manche suivante. Chaque parti aura 1 tour pour soudoyer les animaux du zoo.

Premièrement, le parti du ministre de la Défense puis le parti du ministre des Finances décideront d'utiliser ou non respectivement leur jeton Blocus ou Manipulation (voir \$5d). S'ils le font, ils retournent alors leur carte Bureau respective face cachée. Les deux jetons peuvent être utilisés sur la même espèce. (Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors de la première manche, les cartes Bureau n'ayant pas encore été distribuées.)



La phase continue ensuite dans l'ordre des joueurs.

5

Regardez la piste du parlement pour déterminer l'ordre des joueurs. Les marqueurs Siège indiquent le nombre de sièges dont dispose chaque parti au parlement. Le parti disposant du plus de sièges joue en premier, suivi par les autres partis dans l'ordre décroissant du nombre de sièges.

Exemple: le parti jaune dispose du plus grand nombre de sièges au parlement, et commencera donc la phase de campagne parlementaire. Le parti bleu jouera son tour en dernier.



Si 2 partis ou plus disposent d'autant de sièges, référez-vous à la liste suivante pour déterminer qui jouera en premier. Si l'égalité persiste pour l'un des éléments, vérifiez l'élément suivant. Quel parti a

- 1) réalisé le plus d'objectifs politiques (le parti « en tête » sur la piste d'objectif politique)
- 2) la carte de Premier Ministre
- 3) la carte de ministre de la Défense
- 4) la carte de ministre des Finances
- 5) la carte de Président
- 6) la carte de dirigeant de l'opposition

Si l'égalité persiste, déterminez aléatoirement qui jouera en premier.

Exemple: lors de la première manche, aucun des partis n'a de siège au parlement. De ce fait, le parti du Président commence. L'ordre des joueurs suivants sera déterminé aléatoirement.

Le nombre maximum de jetons Nourriture que vous pouvez placer sur les animaux du zoo depuis les fonds de votre parti au cours de votre tour est déterminé par le nombre de joueurs, tel qu'indiqué dans le tableau suivant.

Nombre de joueurs	Jetons Nourriture
2	10
3	7
4	5
5 et 6	4



Vous pouvez placer jusqu'à 3 jetons Nourriture par espèce pendant votre tour.

Vous pouvez jouer autant de cartes Action (pouvant être jouées lors de cette phase) que vous le souhaitez pendant votre tour (voir §9a « Cartes Action »). Elles sont ensuite placées sur une pile de défausse, face visible. Les cartes Bureau et Action (voir §5d et §9a) permettent de repousser la limite de jetons Nourriture que vous pouvez jouer par espèce et par manche.



Le parti du Premier Ministre peut prendre 2 jetons Nourriture supplémentaires dans la réserve et les placer sur l'espèce de son choix. Sa carte Bureau est alors retournée face cachée pour montrer que le bonus a déjà été utilisé.



Le dirigeant du parti de l'opposition peut mener une campagne négative (voir §9a) à l'encontre de l'animal de son choix. Sa carte Bureau est alors retournée face cachée pour montrer que le bonus a déjà été utilisé.



Exemple: le parti rouge place 3 des jetons Nourriture de ses fonds sur les ours polaires. Il joue également sa carte « Campagne négative » sur les ours polaires afin de remplacer 1 jeton Nourriture vert par un jeton rouge pris dans la réserve).

Après avoir placé vos jetons, aucune espèce ne peut avoir le même nombre de jetons de 2 couleurs différentes ou plus. Il ne peut par conséquent pas y avoir d'égalité en termes de jetons Nourriture sur une espèce. Si cette règle ne peut pas être respectée, vous ne pouvez pas y placer de jeton.

\$5c

ÉLECTION PARLEMENTAIRE

Pendant les élections parlementaires, vous comptez les votes des animaux du zoo et déterminerez le nombre de sièges de chaque parti au parlement.

Une élection parlementaire a lieu une manche sur deux. Certaines cartes Action (comme Élection parlementaire anticipée) et Événement peuvent modifier ce cycle (voir §9a).

Une élection parlementaire se joue de la manière suivante :

- Retirez d'abord tous les marqueurs Siège et le marqueur de majorité de la piste du parlement.
- Dans l'ordre des joueurs, chaque parti peut jouer autant de cartes Action (pouvant être jouées lors de cette phase) qu'il le souhaite. (§9a, « Cartes Actions »).
- Déterminez le nombre de sièges que chaque parti reçoit grâce aux votes des animaux du zoo. Il s'agit du décompte des votes.
 - Le nombre de sièges dépend de la répartition des jetons Nourriture et des majorités attribuées aux espèces. Déterminez le vote de **chaque espèce** dans n'importe quel ordre. Nous recommandons de commencer par les éléphants situés en haut à gauche du plateau, puis de suivre le chemin.
 - Le parti ayant placé le plus de jetons Nourriture sur une espèce reçoit autant de votes que le chiffre le plus élevé indiqué à côté de cette espèce.



Si plusieurs chiffres sont indiqués, le parti ayant placé le deuxième plus grand nombre de jetons reçoit autant de votes que le second chiffre le plus élevé.

Les autres partis ne reçoivent aucun vote de cette espèce.

\$5d

FORMATION DU GOUVERNEMENT

➤ Additionnez tous vos votes et placez votre marqueur Siège sur la piste du parlement, sur le nombre obtenu. Cela représente le nombre de sièges que vous avez au parlement. Souvenez-vous que cela modifie l'ordre des joueurs (voir page 6, Élection parlementaire).

➤ Enfin, déterminez le nombre de sièges requis pour être majoritaire au parlement.

- Faites le total des sièges au parlement, divisez ce nombre par 2 (arrondi à l'inférieur) et ajoutez 1.
- Placez le marqueur de majorité sur ce nombre. Vous en aurez besoin lors de la formation du gouvernement (\$5d).



Exemple : le total des sièges est de 51. Placez le jeton de majorité sur 26.

➤ À l'exception de ceux qui restent en jeu par l'action de la carte « Loyauté », retirez du plateau tous les jetons Nourriture de chaque parti et placez-les dans la réserve.

➤ Avancez le jeton Élection parlementaire de 2 cases sur la piste de manche. (La prochaine élection présidentielle aura lieu dans 2 manches.)

➤ Chaque parti prend **autant de jetons Nourriture** dans la réserve **que le nombre de sièges qu'il occupe au parlement** et les place dans ses fonds.

Un gouvernement est formé après chaque élection parlementaire.

Pendant cette phase, les partis forment des coalitions. Vous déterminerez un gouvernement, répartirez les différents bureaux et déciderez qui réalisera ses objectifs politiques. Il est généralement désirable pour un parti de rejoindre le gouvernement, puisque cela lui permettra de réaliser ses objectifs politiques et que les bureaux offriront des bonus au moment de la campagne parlementaire.

Un parti ayant accepté une proposition de coalition (voir ci-dessous) rejoint le gouvernement. Un parti ayant refusé rejoint l'opposition. Chacun présente ses avantages. Votre jeton de vote indiquera votre appartenance.

Vous pouvez discuter librement pendant cette phase. Vous pouvez faire des suggestions formelles et des offres, mais ne pouvez en AUCUN cas échanger des éléments de jeu tels que jetons Nourriture, cartes Action, sièges au parlement ou objectifs politiques réalisés.

Vous essayez de former un gouvernement, soit seul, soit en formant une coalition. Pour ce faire, vous devez faire en sorte que la majorité des sièges vote pour vous. Le nombre de sièges requis est toujours indiqué par le marqueur de majorité sur la piste du parlement.

Il y a cependant un protocole à suivre pour la formation du gouvernement :

- Premièrement, retirez les deux marqueurs Programme gouvernemental du plateau.
- Le parti ayant le plus de sièges au parlement formule la première proposition de coalition.

En cas d'égalité, le parti ayant réalisé le moins d'objectifs politiques joue en premier. Si l'égalité persiste, déterminez aléatoirement lequel des partis à égalité jouera en premier.

- Chaque parti ne peut formuler que 1 proposition de coalition par manche.
- Le parti formulant sa proposition doit l'annoncer clairement. Nous recommandons l'utilisation de : « Je propose la distribution suivante... » ou d'une phrase similaire. Il est important de savoir quand la proposition est formulée, puisque chaque parti ne peut effectuer que 1 offre.

Chaque proposition de coalition **doit inclure** :

- La **répartition des 3 bureaux** (Premier ministre, ministre des Finances et ministre de la Défense) représentés par des cartes distribuées aux partis. Gardez à l'esprit que dans Zoocracy, le Président ne fait pas partie du gouvernement !
- Chaque parti du gouvernement peut recevoir de 0 à 3 bureaux.
- Déclaration : quel parti pourra **réaliser un objectif politique** lors de cette manche et de la suivante.
Note : 2 objectifs politiques seront réalisés lors de la dernière manche.

Vous allez désormais voter.

- Décidez d'abord en secret si votre parti accepte ou non la proposition de coalition.
- Retournez ensuite en secret votre jeton de vote afin que votre décision soit face visible (« Oui » ou « Non »). Placez le jeton au centre de la zone de jeu mais gardez-le caché (en le recouvrant de votre main par exemple).
- Une fois que tous les partis ont pris leur décision, retirez vos mains. Faites la somme des sièges parlementaires de tous les partis ayant voté « Oui ».



Exemple: Jaune propose : que Jaune réalise le premier objectif politique et reçoive la carte de Premier ministre. Qu'Orange reçoive les cartes de ministre des Finances et de la Défense. Que Rouge réalise le second objectif politique.

Les bureaux bénéficient des avantages suivants. Ils peuvent être utilisés **une fois** jusqu'à la prochaine **élection parlementaire**.

- Le parti du Premier ministre peut placer 2 jetons Nourriture provenant de la réserve, une fois pendant la campagne parlementaire.



- Le parti du ministre des Finances peut placer son jeton Manipulation sur l'espèce de son choix, une fois au début de la campagne parlementaire, en recouvrant le(s) chiffre(s) indiqué(s) à côté de l'espèce.



Le jeton reste en place jusqu'à l'élection parlementaire suivante et modifie le nombre de votes pour l'espèce choisie : le parti avec le plus de jetons Nourriture sur cette espèce recevra 4 votes. Aucun autre parti ne recevra de vote de cette espèce.

- Le parti du ministre de la Défense peut placer son jeton Blocus sur l'espèce de son choix, une fois au début de la campagne parlementaire, pour empêcher tous les partis (y compris le sien) d'y placer de nouveaux jetons Nourriture pendant cette manche (peu importe la source). Retirez le jeton Blocus du plateau à la fin de la manche.



Si le nombre de sièges ayant voté « Oui » est supérieur ou égal au nombre indiqué par le marqueur de majorité sur la piste du parlement, la proposition de coalition est acceptée et le nouveau gouvernement est élu. Ce gouvernement est majoritaire au parlement, puisque la somme combinée de ses sièges est supérieure à celle de tous les partis de l'opposition.

- Conservez votre jeton de vote devant vous pour indiquer si vous faites partie du gouvernement ou de l'opposition.
- Chaque parti ayant voté « Oui » rejoint le gouvernement. Chaque parti ayant voté « Non » rejoint l'opposition.

Exemple : Jaune, Rouge et Orange ont voté en faveur de la proposition de coalition. La somme combinée de leurs sièges (27) leur octroie la majorité au parlement. Un nouveau gouvernement est donc élu. Les jetons de vote de Vert, Noir et Bleu montrent qu'ils font désormais partie de l'opposition.



Exemple : la proposition de coalition de Jaune reçoit uniquement les votes de Jaune et Rouge (soit un total de 20). Mais le jeton majorité indique qu'il faut au moins 26 sièges pour former un gouvernement. Par conséquent, Vert, étant le deuxième parti majoritaire, doit ensuite proposer une coalition pour la formation du gouvernement.



Lorsque le gouvernement est élu, répartissez les cartes Bureau comme établi dans la proposition de coalition. Retournez-les face visible (montrant le symbole actif).

Placez 1 marqueur Programme gouvernemental du parti à qui il a été promis de réaliser le premier objectif politique sur la case P1 du plateau. Faites de même pour le second objectif politique.

Le parti de l'opposition ayant le plus de sièges au parlement prend la carte Dirigeant de l'opposition et la retourne face visible (montrant le symbole actif).



Si la somme des sièges ayant voté « Oui » est inférieure au nombre indiqué par le marqueur de majorité, la proposition de coalition est refusée.

Si la proposition est refusée, le parti disposant du deuxième nombre de sièges le plus élevé au parlement présente une nouvelle proposition de coalition. En cas d'égalité de sièges, appliquez les règles mentionnées ci-dessus (le parti ayant réalisé le moins d'objectifs politiques joue en premier).

Continuez ce processus jusqu'à ce qu'un gouvernement soit élu, ou jusqu'à ce que tous les partis aient formulé une proposition de coalition.

- En cas d'égalité, le parti concerné ayant réalisé le moins d'objectifs politiques prend la carte.
- Si l'égalité persiste, déterminez aléatoirement quel parti recevra la carte.

Si aucun gouvernement n'est élu, ne formulez pas de nouvelle proposition de coalition pour cette manche.

- Le gouvernement précédent reste temporairement en place en tant que gouvernement intérimaire (peu importe que les partis qui le constituent soient toujours majoritaires au parlement). Ne redistribuez pas les cartes Bureau et ne les retournez pas face visible (réactivées).

- Le parti de l'opposition ayant le plus de sièges au parlement prend la carte Dirigeant de l'opposition, mais ne la retourne pas face visible (montrant le symbole actif).
- Si toutes les propositions de coalitions sont refusées lors de la première manche, il n'y a ni gouvernement ni opposition. Ne distribuez pas les cartes Bureau.
- Déplacez le marqueur Élection parlementaire d'une case sur la piste de manche. La prochaine élection parlementaire aura lieu à la manche suivante.

La redistribution des cartes Bureau ne peut intervenir que lors de la « Formation d'un gouvernement » ou d'une phase de « Motion de censure ».



Pendant cette phase, les animaux doivent faire face à des événements imprévus.

Un événement prend place chaque manche.

Piochez 1 carte Événement et résolvez ses effets (voir §9b, « Cartes Événement »). Placez-la ensuite dans une pile de défausse.



Dans l'ordre des joueurs, chaque parti peut jouer autant de cartes Action (pouvant être jouées lors de cette phase) qu'il le souhaite (voir §9a, « Cartes Action »).



Cette phase n'est jouée que si les partis du gouvernement perdent la majorité des sièges au parlement à cause des cartes Action ou Événement. C'est-à-dire que la somme combinée de sièges des partis du gouvernement n'est plus supérieure ou égale au nombre indiqué par le marqueur de majorité sur la piste du parlement. Dans ce cas, le dirigeant de l'opposition peut formuler une nouvelle proposition de coalition.

Une motion de censure se joue de la manière suivante :

Le dirigeant de l'opposition formule une proposition de coalition selon les règles de formation d'un gouvernement, §5d. Si une élection parlementaire a lieu à la manche suivante, cette proposition ne comprend qu'une déclaration et le choix du parti autorisé à réaliser un objectif politique lors de cette manche, au lieu de cette manche et la suivante comme à l'accoutumée.



Vous allez désormais voter.

Si la proposition est acceptée, un nouveau gouvernement est élu.

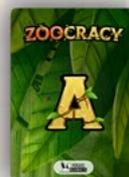
- Répartissez les cartes Bureau comme établi dans la proposition de coalition, mais ne les réactivez pas. Leur privilège ne peut être utilisé que si elles sont toujours face visible.
- Échangez les marqueurs Programme gouvernemental des cases P1 et P2 si nécessaire.
- La période des prochaines élections parlementaire reste inchangée. Ne déplacez pas le marqueur Élection parlementaire.

Si la proposition est refusée, rien d'autre ne se passe.



Au cours de cette phase, 1 parti est mis à l'honneur et réalise partiellement son programme politique. Cette phase prend place à chaque manche. Elle se joue de la manière suivante :

Dans l'ordre des joueurs, chaque **parti du gouvernement** pioche **1 carte Action**. Chaque **parti de l'opposition** pioche **2 cartes Action**.



Premièrement, dans l'ordre des joueurs, chaque parti peut jouer autant de cartes Action (pouvant être jouée lors de cette phase) qu'il le souhaite (voir §9a, « Cartes Action »).



Si vous avez plus de 5 cartes Action en main, défaussez-en jusqu'à ce que ne plus en avoir que 5.

Si la pioche est vide, mélangez la défausse correspondante afin de former une nouvelle pioche.

Si une élection parlementaire a eu lieu lors de cette manche, le parti dont le marqueur est sur la case P1 réalise 1 objectif politique. Si aucune élection parlementaire n'a eu lieu lors de cette manche, le parti dont le marqueur est sur la case P2 réalise 1 objectif politique.

Avancez le marqueur de ce parti politique d'une case sur la piste d'objectif politique. Si une élection parlementaire a eu lieu lors de la 8ème manche, le ou les parti(s) dont le marqueur est sur P1 **et** P2 réalise(nt) chacun un objectif politique (voir §5d).

Un objectif politique n'est cependant pas réalisé de cette manière si une carte Action ou Événement l'empêche ou si les partis au gouvernement ont perdu leur majorité au parlement. (Les cartes Action permettant de réaliser un objectif politique peuvent toujours être jouées.)

Si un **gouvernement intérimaire** (voir §5d) est en place et **majoritaire au parlement**, c'est au parti du Premier ministre de décider quel parti réalise 1 objectif politique.

Si le gouvernement intérimaire n'est pas majoritaire au parlement, ne réalisez pas d'objectif politique.

Avancez le marqueur de manche d'une case sur la piste de manche.

Retirez le jeton Blocus du plateau, s'il y a été placé au cours de cette manche.

Démarrez la manche suivante.

- Les marqueurs Élection présidentielle et Élection parlementaire indiquent quelles phases seront jouées ou passées lors de la prochaine manche. Si un marqueur est présent sur la case de la prochaine manche, la phase correspondante sera jouée.
- Si aucun marqueur Élection présidentielle n'est présent sur la case de la prochaine manche, débutez cette dernière par la phase §5b, Campagne parlementaire. De la même manière, les phases §5c et §5d ne sont jouées que si le marqueur Élection parlementaire est présent sur la case de la prochaine manche.

Exemple : si seul le marqueur élection présidentielle est présent sur la prochaine manche, une élection présidentielle prendra place, mais pas l'élection parlementaire.



La partie se termine à la fin d'une manche si l'une des conditions suivantes, ou les deux, sont remplies :

Un marqueur Objectif politique atteint la dernière case de la piste d'objectif politique. Ce parti est déclaré vainqueur.

La carte « Fin de partie » est révélée.

Le parti ayant réalisé le plus d'objectifs politiques (celui qui est en tête sur la piste objectif politique) est déclaré vainqueur.

- En cas d'égalité, le parti à égalité ayant le plus de jetons Nourriture dans ses fonds de parti est en tête.
- Si l'égalité persiste, ces partis se partagent la position.





§7

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Au cours de la phase §5d, Formation du gouvernement, aucune coalition n'est formée. Le marqueur de majorité n'est pas utilisé.

- Au lieu de formuler une proposition de coalition, le parti ayant le plus de sièges au parlement prend les cartes Bureau du Premier ministre et des ministres des Finances et de la Défense. L'autre parti rejoint l'opposition et reçoit la carte Dirigeant de l'opposition.
- En cas d'égalité du nombre de sièges, le gouvernement actuel reste en place. Avancez le marqueur Élection parlementaire d'1 case sur la piste de manche au lieu de 2. (Les prochaines élections parlementaires auront lieu à la prochaine manche au lieu de dans 2 manches.)

Si l'un des partis se retrouve à court de jetons Nourriture, il peut utiliser des jetons Nourriture supplémentaires d'une autre couleur.



§8

RÈGLES AVANCÉES

Pour les joueurs préférant une partie plus politisée incluant davantage de négociations, nous proposons les changements de règles suivants :

- Durant la phase §5g, le parti du Premier ministre décide quel parti réalise 1 objectif politique.

La déclaration faite dans la proposition de coalition est non contraignante.

- La phase §5f est jouée à chaque manche. Le dirigeant de l'opposition peut formuler une nouvelle proposition de coalition même si les partis du gouvernement sont toujours majoritaires au parlement.



\$9A

CARTES ACTION



Rallier : placez jusqu'à 2 de vos jetons Nourriture **provenant de**

la réserve sur l'espèce indiquée. Après avoir placé les jetons, aucune espèce ne peut avoir le même nombre de jetons de 2 couleurs différentes ou plus. Si vous ne pouvez pas respecter cette condition pour une espèce donnée, vous ne pouvez pas jouer cette carte.



Ces cartes ne peuvent être jouées qu'au cours de la phase **\$5b** « Campagne parlementaire ».



Campagne négative :

retirez n'importe quel jeton

Nourriture d'un autre parti de l'espèce indiquée et remettez-le dans la réserve. Placez 1 de vos jetons Nourriture provenant de la réserve sur cette espèce.

Suite à cette action, aucune espèce ne peut avoir le même nombre de jetons de 2 couleurs différentes ou plus. (Il ne peut jamais y avoir d'égalité en termes de jetons Nourriture venant de différents partis sur une espèce.) Si vous ne pouvez pas respecter cette condition, vous ne pouvez pas jouer cette carte.



Ces cartes ne peuvent être jouées qu'au cours de la phase **\$5b** « Campagne parlementaire ».



Saison des pluies : les partis ayant le plus de **jetons Nourriture** sur les

espèces **sans plan d'eau** (éléphants, singes, zèbres, serpents et perroquets) reçoivent chacun **1 vote de moins** que le nombre le plus élevé indiqué à côté de l'espèce pour cette élection parlementaire.



Cette carte ne peut être jouée qu'au cours de la phase **\$5c** « Élection parlementaire ».



Saison sèche : les partis ayant le plus de **jetons Nourriture** sur les

espèces **ayant un plan d'eau** (pingouins, flamants roses, hippopotames et ours polaire) reçoivent chacun **1 vote de moins** que le nombre le plus élevé indiqué à côté de l'espèce pour cette élection parlementaire.



Cette carte ne peut être jouée qu'au cours de la phase **\$5c** « Élection parlementaire ».



Migration : votre parti reçoit 1 siège supplémentaire au parlement.



Cette carte ne peut être jouée qu'au cours de la phase **\$5c** « Élection parlementaire ».





Mandat supplémentaire : le parti ayant le plus de jetons

Nourriture sur l'espèce indiquée reçoit 1 siège supplémentaire au parlement pour cette élection parlementaire.



Ces cartes ne peuvent être jouées qu'au cours de la phase §5c « Élection parlementaire ».



Élection présidentielle anticipée :

placez le marqueur Élection présidentielle sur la prochaine manche sur la piste manche. La prochaine élection présidentielle se tiendra à la prochaine manche.

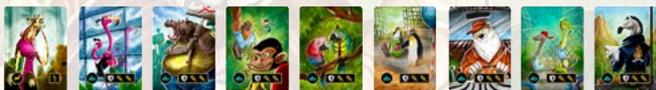


Cette carte ne peut être jouée qu'au cours de la phase §5e « Événement ».



Loyauté : ne retirez pas jusqu'à 2 jetons Nourriture

de l'espèce indiquée après cette élection parlementaire, laissez-les sur l'espèce à la place.



Ces cartes ne peuvent être jouées qu'au cours de la phase §5c « Élection parlementaire ».



Transfuges : votre parti reçoit le nombre de sièges

parlementaires indiqué en fonction du nombre de joueurs. Le parti de votre choix perd autant de sièges. Ajustez les marqueurs Siège en conséquence.



Cette carte ne peut être jouée qu'au cours de la phase §5e « Événement ».



Élection parlementaire anticipée :

placez le marqueur Élection parlementaire sur la prochaine manche sur la piste manche. La prochaine élection parlementaire se tiendra à la prochaine manche. L'objectif politique de la prochaine manche (accepté en §5d) ne sera pas réalisé.



Cette carte ne peut être jouée qu'au cours de la phase §5e « Événement ».



Assertivité : avancez d'1 case votre marqueur Objectif politique (en d'autres termes, réalisez 1 objectif politique).



Ces cartes ne peuvent être jouées que si vous possédez la carte Bureau indiquée et au cours de la phase §5g « Progression ».



\$9B

CARTES ÉVÉNEMENT



Donation : pour chaque bureau politique indiqué qu'un parti possède, ce parti prend le nombre de jetons Nourriture indiqué dans la réserve et les place dans les fonds de son parti.



Bonne récolte : pendant la prochaine manche, chaque parti peut placer **jusqu'à 2 jetons Nourriture supplémentaires** provenant des fonds de son parti durant la « Campagne parlementaire » (**\$5b**).



Mauvaise récolte : pendant la prochaine manche, le nombre maximal de jetons Nourriture que chaque parti peut placer depuis les fonds de son parti durant la « Campagne parlementaire » (**\$5b**) est **réduit de 2**.



Grève : ce tour-ci, lors de la phase **\$5g**, ne réalisez pas d'objectif politique promis dans la proposition de coalition. Les objectifs politiques des cartes Actions peuvent être réalisés normalement.



Résistance : ce tour-ci, le parti censé réaliser 1 objectif politique ne peut le faire que s'il remet 5 jetons Nourriture dans la réserve depuis les fonds de son parti. S'il ne peut ou ne veut pas remettre ces jetons Nourriture, il ne peut pas réaliser d'objectif politique ce tour-ci.



Fin de partie : la partie se termine à la fin de la manche. Le parti ayant réalisé le plus d'objectifs politiques est déclaré vainqueur (voir **\$6**, « Fin de partie »)



© Haas Games
www.haas-games.com