

§5a  **Élection présidentielle**
Toutes les deux manches

- Misez des jetons Nourriture en secret
- Le parti ayant la plus grande mise devient Président, réalise immédiatement 1 objectif politique et peut piocher 1 carte Action
- Remettez la moitié des jetons Nourriture misés (arrondi au supérieur) dans la réserve, le reste dans les fonds de votre parti
- Avancez le marqueur Élection présidentielle de 2 cases

§5b  **Campagne parlementaire**
Chaque manche

- Ordre des joueurs : dans l'ordre décroissant des sièges au parlement (le parti du Président commence la manche 1)
- Placez des jetons Nourriture depuis vos fonds, max. 3 par espèce. Pas d'égalité !

§5c  **Élection parlementaire**
Toutes les deux manches

- Décomptez les votes des partis et marquez-les sur la piste du parlement
- Retirez les jetons Nourriture du plateau
- Prenez autant de jetons Nourriture dans la réserve que vous avez de sièges
- Avancez le marqueur Élection parlementaire de 2 cases

§5d  **Formation du gouvernement**
Après chaque élection parlementaire

- Le parti ayant le plus de sièges au parlement formule la 1ère proposition de coalition
- Chaque proposition de coalition doit inclure a) une répartition des 3 bureaux politiques (Premier ministre, ministres des Finances et de la Défense) et b) la promesse de quels partis pourront réaliser un objectif politique à cette manche et à la suivante
- Vote
 - Répartissez les cartes Bureau en cas de succès
 - Le parti suivant formule une nouvelle proposition de coalition en cas d'échec

§5e  **Événement**
Chaque manche

- Piochez et exécutez 1 carte Événement

§5f  **Motion de censure**
Seulement si les partis au gouvernement n'ont plus la majorité au parlement

- Le dirigeant de l'opposition formule une nouvelle proposition de coalition

§5g  **Progression**
Chaque manche

- Chaque parti du gouvernement pioche 1 carte Action. Chaque parti de l'opposition en pioche 2
- Réalisez l'objectif politique promis dans la proposition de coalition acceptée si les partis au gouvernement ont toujours la majorité au parlement
- Avancez le marqueur de manche d'1 case

Cartes Bureau politique

Bureau	Capacité
 Président	Réalise immédiatement 1 objectif politique et pioche une fois 1 carte Action.
 Premier ministre	Peut poser 2 Fichas de Alimento adicionales del Suministro en cualquier especie una sola vez.
 Ministre des Finances	Peut placer le jeton Manipulation une fois au début de la campagne parlementaire (§5b).
 Ministre de la Défense	Peut placer le jeton Manipulation une fois au début de la campagne parlementaire (§5b).
 Dirigeant de l'opposition	Peut mener une campagne négative (voir §9) une fois à l'encontre de l'espèce de son choix.

Cartes Action

Phase d'utilisation	Symboles	Titre	Action
		Rallier	Placez jusqu'à 2 de vos jetons Nourriture de la réserve sur l'espèce indiquée.
		Campagne négative	Échangez 1 jeton Nourriture sur une espèce avec 1 de vos jetons Nourriture de la réserve.
		Saison des pluies	Les partis ayant le plus de jetons Nourriture sur une espèce sans plan d'eau reçoivent chacun 1 vote de moins qu'indiqué
		Saison sèche	Les partis ayant le plus de jetons Nourriture sur une espèce avec un plan d'eau reçoivent chacun 1 vote de moins qu'indiqué.
		Migration	Votre partie gagne 1 siège supplémentaire au parlement.
		Mandat supplémentaire	Le parti ayant le plus de jetons Nourriture sur l'espèce indiquée gagne 1 siège.
		Loyauté	Ne retirez pas jusqu'à 2 jetons Nourriture de l'espèce indiquée.
		Élection parlementaire anticipée	Une nouvelle élection parlementaire aura lieu à la prochaine manche.
		Élection présidentielle anticipée	Une nouvelle élection présidentielle aura lieu à la prochaine manche.
		Transfuges	Votre parti gagne autant de sièges d'un autre parti de votre choix qu'indiqué.
		Assertivité	Si vous occupez le bureau indiqué, réalisez 1 objectif politique.