



Des hauts et Débat

Un jeu pour 4 joueurs voire 3 si on supprime le 2nd tour

Le premier tour des présidentielles se profile à l'horizon et ce petit jeu, inspiré d'un jeu indien, vous invite à dédramatiser une élection qui dans la réalité ne prête pas à sourire...



Contact auteur : boiteboite@free.fr

Matériel

- ▶ 4 candidats et leurs deux porte-parole
- ▶ 15 cartes arguments numérotées de 1 à 15 par candidat
- ▶ 20 cartes peuple (5 dans chaque catégories : jeune, français moyen, cadres, retraités)
- ▶ 1 planche de sondage
- ▶ 1 télévision

Principe

- ▶ Au cours du premier tour, 4 candidats et leurs porte-parole vont participer à 3 émissions de télé pour tenter de convaincre les électeurs de voter pour eux. Peu à peu, chacun va monter dans les sondages mais le vote des français sera décisif, faisant peut-être une fois de plus mentir les instituts de sondage...
- ▶ Au cours du second tour, les candidats malheureux rejoindront l'un des deux vainqueurs du premier tour afin de déterminer quel camp remportera l'élection et constituera le gouvernement.

Caractéristiques des cartes

▶ Cartes Personnage

Elles ont deux caractéristiques :

- le parti (symbolisé par la couleur du tour)
- le score en **Baratin** (0, +1 ou +3 du personnage)



▶ Cartes Arguments

Elles sont caractérisées par un bord orange et sont numérotées de 1 à 15. Plus le nombre est élevé plus l'argument portera auprès des électeurs.



▶ Cartes Peuple

Elles sont caractérisées par un bord vert et sont au nombre de 15. Elles possèdent deux caractéristiques !

- la catégorie :



djeune



moyenne



cadre



retraité

- les points d'indices (de  à )



Premier Tour

Le premier tour des élections se déroulent en trois manches qui sont autant d'émissions (la matinale, le 13 heures et le 20 heures).

► Mise en place

Chaque joueur prend ses trois **cartes personnages** (1 candidat et 2 porte-parole) ainsi que ses **cartes arguments** (numérotés de 1 à 15).

Les cartes **Peuple** sont mélangées et une carte est distribuée à chaque joueur face cachée. Elle représente les sympathisants qui lui font une confiance aveugle. Les 5 premières cartes sont retournées et placées en ligne au dessus de la télévision. Ce sont les spectateurs que les candidats et leurs porte-parole s'efforceront de séduire à cours d'arguments fallacieux, de mensonges éhontés et de promesses sans suite.

Chaque joueur choisit lequel de ses personnages participera à l'émission et sélectionne 5 cartes arguments.

Le marqueur est placé sur la première émission (la matinale). Le premier débat télévisé peut commencer.

► Déroulement

La première carte peuple est placée au centre de la table. C'est lui que les candidat devront séduire en premier. Parmi les cartes arguments sélectionnées pour cette mission, chaque joueur en choisit une qu'il conserve face cachée.

Quand tous les joueurs ont sélectionné une carte, toutes sont révélées face visible.

On calcule alors la **force de persuasion (FP)** de chacun. Elle est égale à :

$$\text{compétence baratin} + \text{chiffre indiqué sur la carte argument}$$

Le joueur ayant la **FP** la plus élevée remporte l'adhésion de la carte peuple et marque aussitôt le nombre de points d'indice indiqué sur la carte. Il place celle ci face découverte devant lui. L'argument utilisé est défaussé, il ne sera plus utilisé pendant le premier tour.

En cas d'égalité, le téléspectateur ne sachant pas trop penser par lui même, il est indécis quelques secondes et décide d'accorder son vote au candidat ayant le score de **FP** suivant. Ce joueur remporte donc remporte la carte **Peuple**. Si tous les joueurs sont à égalité, la carte est conservée pour l'argument (ou l'émission) suivant(e). Si c'était le dernier argument de la dernière émission, la carte rejoindra le camp des abstentionnistes lors du vote...

On continue avec les quatre autres cartes **Peuple** restante et l'émission s'achève.

Chaque état major de campagne procède alors à un décompte des points d'indice remportés lors de l'émission. Celui ou ceux en ayant remporté le plus marque le bonus associé à l'émission (+1, +3 ou +5) grâce aux articles de journaux du lendemain.

► Débat suivant

Chaque joueur défausse son personnage ayant participé à l'émission. Les cartes remportées lors de l'émission achevée sont retournées pour former une pile de points avec la carte sympathisant. Les deux émissions suivantes se déroulent comme ci dessus.

► Fin du premier tour

A l'issue des trois débats télévisés, le peuple va voter et on procède à un décompte final... Chaque joueur classe ses électeurs par catégories. Pour chaque catégorie, il va gagner des points d'indice supplémentaires conformément au tableau ci dessous :

Nb de cartes dans la catégorie	Point d'indices gagnés
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

► And the winners are

Les deux candidats ayant le plus de voix sont qualifiés pour le second tour. Félicitations! En cas d'égalité, le joueur ayant remporté le plus gros **bonus d'émission** l'emportera.

Second Tour

Le premier tour des élections s'est déroulé sans trop d'accrocs. Le second va permettre de déterminer quelle sera l'équipe gouvernementale qui dirigera le pays ailleurs que dans le mur.

Les deux cartes des candidats ayant emporté l'élection sont mélangées. Chaque joueur n'ayant pas été qualifié pour le premier tour en tire une. La carte désigne à quel candidat il va se rallier au second tour. Le placement des joueurs autour de la table est inchangé.

► Mise en place

Les scores de sondage sont remis à zéro.

Chaque joueur prend ses **cartes arguments** (numérotés de 1 à 15).

Les **cartes Peuple** sont brassées et chaque joueur en reçoit une qu'il montre secrètement à son partenaire. Ce sont les sympathisants qui vous soutiendront au second tour. Les 5 premières **cartes Peuple** sont retournées faces découvertes au dessus de la télévision.

Chaque joueur choisit secrètement 5 cartes arguments qui constitueront sa main pour la première émission.

La première **carte Peuple** à gauche est placée au centre de la table.

Le joueur en tête au premier tour est le premier joueur.

► Déroulement

Le premier joueur joue une carte face découverte. Tour à tour, chaque joueur joue une carte.

Le joueur ayant joué la carte la plus élevée remporte la **carte Peuple**.

En cas d'égalité, c'est le joueur suivant qui la remporte. Si tous les joueurs sont à égalité, la carte est conservée pour l'argument (ou l'émission) suivant(e). Les points d'indice sont aussitôt marqués par le candidat soutenu par l'équipe ayant remporté la carte.

Les **cartes Argument** jouées sont défaussées. Le joueur ayant remporté la carte peuple devient le premier joueur (si personne ne l'a remporté, on ne change pas de premier joueur).

On continue avec les quatre autres **cartes Peuple** restantes et l'émission s'achève.

Chaque état major de campagne procède alors à un décompte des points d'indice remportés lors de l'émission. Celui ou ceux en ayant remporté le plus marque le bonus associé à l'émission (+1, +3 ou +5) grâce aux articles de journaux du lendemain.

► Débat suivant

Les cartes remportées lors de l'émission achevée sont retournées pour former une pile de points avec la carte sympathisant. Les deux émissions suivantes se déroulent comme ci dessus.

► Et le président est...

On procède comme lors du premier tour à un décompte par catégorie. Le joueur ayant le plus de points deviendra pour cinq années le président de notre beau pays, pour le meilleur et pour le pire...

Une fois encore, en cas d'égalité, l'équipe ayant remporté le plus grand **bonus d'émission** est le vainqueur. Le candidat l'ayant soutenu est deuxième. Il participera au gouvernement. Félicitations!

Spéciale dédicace à Rackyn, Typex, loki, Jarvick et au Baron
qui initièrent ce jeu il y a des lustres,

Bisous à ma petite fée et à Chloé,

Merci aux testeurs et correcteurs,

Aux joueurs qui me laisseront leurs avis éclairés,

Aux électeurs pour qu'ils fassent le bon choix
(mais quel est le bon choix? Gasp?)

Des hauts et Débats, 2007, tous droits réservés.

*Toutes ressemblances avec des événements ou des personnes n'ayant jamais existées
n'est peut être pas tout à fait dû au hasard, et réciproquement.*