Die Macher : 1 partie = 1 tour préliminaire + 7 tours de jeu

Tour préliminaire

- Choisir une case à cocher dans chacune des 2 premières colonnes et indiquer les régions concernées
- Résoudre les feuilles de pointage de chaque joueur (possibilité d'avoir plus de 5 marqueurs médias).

Tour de jeu = 1 élection régionale

1. Enchère pour déterminer le **premier joueur** : -simultanément-
   - Inscrire un montant sur sa feuille de pointage
   - Le plus élevé paie son dû puis choisit qui sera le premier joueur en plaçant sa tuile de parti sur la case 1er.

2. Conférence de **plateforme** politique : -successivement-
   - Compléter sa main de cartes de plateforme politique à 3
   - Echanger de 0 à 3 cartes de sa main avec celles de la pioche
   - Echanger 0 ou 1 carte de sa plateforme visible avec 0 ou 1 de sa main.

3. **Cabinet fantôme** : -successivement, en 2 temps-
   - Placer 0 ou 1 carte de cabinet fantôme face cachée sur chaque plateau régional
   - Révéler toutes les cartes jouées, payer tous les dus et placer les tuiles de coalition en cas de téléphone
   - Jouer toutes ses cartes à raison d'un seul effet pour chacune, puis les défausser définitivement :
     - Croix : gain de voix pour le parti concerné
     - (2) : ajout ou retrait d'une tuile clef sur une carte d'opinion publique
     - Média : retrait d'un marqueur contre 4000 € payés au joueur puis pose d'un marqueur contre 4000 € payés à la banque
     - Pouce levé : augmentation de la popularité du parti concerné
     - Pouce baissé : baisse de la popularité d'un parti au choix.

4. Formation de **coalitions** : -successivement-
   - A condition d'avoir au moins une tuile de coalition en jeu dans la région d'élection, proposer une coalition à un joueur ayant 2 cartes de plateforme politique en commun ou lui imposer en cas de plus de 2 cartes (empilement des tuiles de coalition concernées)
   - Une coalition n'engage que 2 partis et aucune autre les impliquant n'est possible
   - Retirer toutes les tuiles de coalition qui ne sont plus impliquées.

5. Achat de **marqueurs médias** : -successivement jusqu'à ce que tous les joueurs passent dans le même tour-
   - Acheter un marqueur média pour 4000 € et le placer sur un emplacement libre
   - Ensuite, de la région 4 à la région 1, si un joueur a la majorité relative des marqueurs, il peut échanger l'une des cartes d'opinion publique de cet état avec une de la réserve visible.

6. Organisation de **meetings** : -successivement-
   - Placer de 0 à 4 cubes de meeting par région, à raison de 1000 € par meeting.

7. Enchères pour les **sondages d'opinion** : -simultanément-
   - Chaque région reçoit une carte de sondage face cachée
   - Ensuite, de la région 1 à la région 4, une enchère en plusieurs tours se déroule pour adjuger la carte.
   - Après avoir payer son dû, le vainqueur regarde secrètement sa carte et peut alors :
     - Publier les résultats : il réalise 1 ou 2 actions d'augmentation ou de baisse de popularité (ⓘ un joueur qui contrôle les médias ne peut pas être pénalisé)
     - Ne pas les publier : il enregistre le gain de 2 dés d'adhérents
   - La carte est défaussée face cachée sur le plateau d'organisation.

8. Conversion des marqueurs de meetings en **voix** : -successivement-
   - De la région 4 à la région 1, à condition d'avoir au moins 5 cubes de meetings, chaque joueur peut convertir le nombre de cubes de son choix en voix selon la formule :

Voix = nombre de cubes convertis X (popularité du parti + 1 par carte commune –1 par carte opposée)
avec un minimum d'une voix pour 2 cubes convertis

   - Les marqueurs de voix sont avancés avec un arrêt sur 50 même en cas d'excès (les suivants s'empilent)
   - Un joueur totalise plus de voix que les autres partis réunis ? Il peut échanger une carte d'opinion publique.

9. Répartition des **sièges** : -simultanément-
   - Pour la région 1, tous les cubes de meetings sont convertis puis chaque joueur traduit ses voix en sièges et note la valeur sur sa feuille de pointage.

10. Déclaration du **vainqueur de l'élection régionale** : -3 types de victoire peuvent survenir-
    - Victoire indépendante d'un parti : à condition d'avoir au moins un marqueur média dans la région, le vainqueur en place un sur le plateau national puis il place de 0 à 2 cartes issues de l'opinion publique régionale sur le plateau national en choisissant :
        - Les premiers espaces libres de gauche à droite
        - D'empiler des cartes identiques (opinion dominante),
        - De défausser 1 ou plusieurs cartes empilées en jouant une carte opposée (celle-ci reste et devient l'opinion nationale),
        - De remplacer une carte unique à condition que tous les espaces soient occupés.
    - Victoire de justesse par un parti (marqueurs empilés) : à condition d'en avoir sur la région, le vainqueur place un marqueur média sur le plateau national, le perdant aussi. Seul le vainqueur place 0 à 1 carte issue de l'opinion publique régionale sur le plateau national.
    - Victoire par coalition : à condition d'en avoir sur la région, chaque joueur vainqueur place un marqueur média sur le plateau national, puis place 0 à 1 carte chacun issue de l'opinion publique régionale sur le plateau national (en commençant par celui qui a recueilli le plus de voix).

11. Recrutement d'**adhérents** au parti : -simultanément-
    - Chaque joueur gagne autant d'adhérents qu'il a de cartes en commun avec l'opinion nationale.

12. **Financement interne** : -simultanément-
    - Chaque joueur encaisse 1000 € par siège gagné lors de l'élection
    - Aux tours 1, 3 et 5 seulement, chaque joueur gagne autant d'argent qu'il a d'adhérents.

13. **Fin du tour** : -simultanément-
    - Préparation pour le prochain tour : la région où a eu lieu l'élection est vidée et elle devient la dernière de la liste des élections à venir (retournement d'une carte dans chaque région)
    - Recommandations spéciales :
        - Fin du 1er tour : placement de la tuile de financement du 5ème tour
        - Fin du 3ème tour : placement de 2 cartes visibles sur la région réinitialisée + tuile d'anti-coalition
        - Fin des 4ème, 5ème et 6ème tours : pas de réinitialisation de la région vidée
        - Le 7ème tour n'est pas joué en totalité : il commence directement à la phase 9.

14. **Contributions externes** : -successivement-
    - Placer devant soi 0 à 1 carte de contribution, face visible pour l'accepter, face cachée pour la refuser :
        - Les joueurs qui acceptent la contribution encaissent leur argent et perdent leurs éventuels adhérents
        - Les joueurs qui la refusent gagnent des adhérents (bonus de 3 dés pour celui qui refuse la plus grosse, sans égalité)
    - Défausser définitivement les cartes jouées.

Calcul des scores et éléments stratégiques…

Total des sièges obtenus sur l'ensemble de la partie
+
Points accordés par les marqueurs médias placés sur le plateau national
+
Nombre d'adhérents au parti (bonus de 10 et 6 points pour les 2 plus grands, 8 en cas d'égalité)
+
Points accordés par l'adéquation entre plateforme et opinion nationale (bonus de 5 points si opinion dominante)

Quand dépense-t-on de l'argent ?

En phase 1, pour l'enchère de désignation du premier joueur	libre
En phase 3, pour la réalisation de cartes de cabinet fantôme	valeur des cartes + 8000 € par marqueur média
En phase 5, pour l'achat de marqueurs médias	4000 € par marqueur média
En phase 6, pour organiser des meetings	1000 € par cube de meeting (maximum 4 par région)
En phase 7, pour l'enchère des sondages d'opinion	libre

Comment gagne-t-on de l'argent ?

Somme de départ	25000 €
En phase 3, lors de la réalisation de cartes de cabinet fantôme	4000 € par marqueur média retiré par un adversaire
En phase 12, lors du financement interne	1000 € par siège gagné lors de cette élection
En phase 12, des tours 1, 3 et 5, lors du financement interne	1000 € par adhérent au parti
En phase 14, pour les contributions externes	valeur de la carte de contribution choisie et acceptée

Comment gagne-t-on des points de victoire ?

En maximisant ses sièges en fin d'élection	en se rapprochant de l'opinion publique de la région en maximisant le nombre de cubes de meetings en maximisant sa popularité en contrôlant les médias (1 carte d'opinion publique changée en phase 5 et pas d'effet négatif en phase 7)
En maximisant ses marqueurs médias sur le plateau national	en en ayant minimum 1 dans les régions que l'on gagne
En maximisant le nombre de ses adhérents au parti	en ne publiant pas un sondage en se rapprochant de l'opinion publique nationale en refusant une contribution externe
En se rapprochant de l'opinion publique nationale	en gagnant des élections régionales (choix de 2 cartes)