

RÈGLE DU JEU - AUX URNES, CITOYEN !

7 ANS ET PLUS - 2 À 6 JOUEURS + 1 MAÎTRE DU JEU

MATÉRIEL : VERSION TÉLÉCHARGEABLE

- ▶ 6 pions
- ▶ 1 dé
- ▶ le plateau de jeu (format A3)
- ▶ 64 cartes voix (à imprimer en double)
- ▶ 40 cartes propositions
- ▶ les cartons « programme »
- ▶ règle du jeu
- ▶ carte scores
- ▶ liste des votants



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ▶ ciseaux / colle
- ▶ 6 bouchons de bouteille
- ▶ 1 boîte à chaussure



INSTALLATION DU JEU

- ▶ Découper les personnages et les coller sur les bouchons de bouteille pour créer les pions
- ▶ Découper les différents éléments du jeu
- ▶ Décorer la boîte à chaussure et créer une fente pour transformer la boîte en « Urne à voter » ; à la fin du jeu elle servira de boîte de rangement

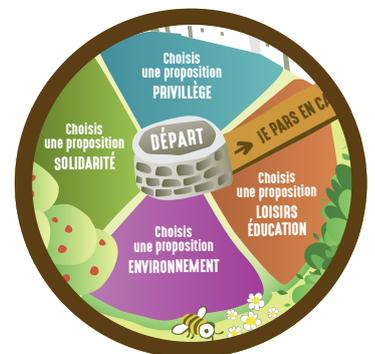
DÉROULEMENT DU JEU

LA PARTIE SE DÉROULE EN TROIS ÉTAPES

ÉTAPE 1 : ÉLABORATION DE SON PROGRAMME

- ▶ Chacun choisit son personnage candidat, le place sur la case départ (empiler les différents bouchons) et prend un carton programme.
- ▶ Les joueurs lancent le dé pour faire avancer leur candidat sur la place du village.
- ▶ Chaque candidat doit choisir une carte proposition sur chaque thème : Environnement / Loisirs-Education / Solidarité / Privilèges. Si le candidat tombe sur un thème déjà obtenu, il passe son tour.
- ▶ Le directeur de campagne (maître du jeu) doit accompagner et prendre le temps avec les candidats dans le choix de leurs propositions pour constituer leur programme. En effet, en fonction des choix du candidat, les cartes propositions donnent du bonus ou du malus à certains personnages.
- ▶ Pour s'engager sur le chemin de la campagne électorale, chaque candidat doit avoir son carton programme complet.

Bonus : les voix comptent double
Malus : annulation des voix



1

RÈGLE DU JEU - AUX URNES, CITOYEN !

7 ANS ET PLUS - 2 À 6 JOUEURS + 1 MAÎTRE DU JEU

DÉROULEMENT DU JEU (SUITE)

ÉTAPE 2 : LE CHEMIN DE LA CAMPAGNE ÉLECTORALE

- ▶ Une fois le programme rempli, le candidat doit aller sur le chemin de la campagne électorale pour gagner des voix.
- ▶ S'il tombe sur une case « voix », il prend la première carte de la pioche et ne la montre pas aux autres candidats. Ce sont les voix qu'il a gagnées en montrant à la population locale les propositions de son programme.
- ▶ Un candidat ne peut pas avoir plus de 10 cartes voix en main. S'il en a plus de 10, le directeur de campagne lui retire une carte au hasard et la pose sous la pioche.



ÉTAPE 3 : LE JOUR DES ÉLECTIONS

- ▶ Dès qu'un joueur arrive sur la case « élections », le jeu est terminé.
- ▶ Le directeur de campagne appelle un par un les habitants à voter dans l'urne, à l'aide de la liste des habitants votants. Par exemple, les candidats ayant pioché les voix des fées iront mettre leur carte voix « fées » au moment où le directeur de campagne les appelle.
- ▶ Au fur et à mesure des votes, le directeur de campagne comptabilise les voix pour chaque candidat en tenant compte des malus et bonus des cartes propositions.

VIVE LE PRÉSIDENT !

