

Die Macher

Avant-propos

OP signifie "opinion publique"

Le Land actif a ses 4 cartes OP visibles.

L'aide de jeu ne traite pas de la mise en place.

0. Tour préliminaire

Chaque joueur choisit secrètement 1 lot dans chaque colonne, en désignant les Länder d'affectation.

⚡ Uniquement lors de ce tour préliminaire, il peut y avoir plus de 5 médias sur un Land

I. Phase de campagne (tours 1 à 6)

Toutes les phases se déroulent dans l'ordre du tour.

1 - Détermination du 1^{er} joueur

Mise cachée inscrite sur la feuille de score du parti (mise de 0 possible). Le parti vainqueur choisit le premier joueur.

⚡ En cas d'égalité, surenchère puis lancer du dé (lancer du dé immédiat si tout le monde mise 0) [Je suggère de lancer 2 dés pour départager les égalités]

⚡ Seul le parti vainqueur paye sa mise

2 - Modification du programme

Renouvellement de tout ou partie de sa main de programme à 3 cartes, puis remplacement possible d'1 carte du programme du parti.

3 - Cabinet fantôme

Chaque joueur peut poser des cartes "Cabinet fantôme" sur les Länder.

⚡ max 1 carte/Land, les cartes ne sont utilisables qu'1 fois, avec pose des jetons "Coalition" si indiqué sur la carte

Quand toutes les cartes sont posées, elles sont dévoilées, les partis payent le montant indiqué et appliquent une ligne.

⚡ L'action 'Média' coûte 8 000 de plus (4 000 pour le parti qui se fait retirer un média + 4 000 pour placer son média)

4 - Coalitions pour les élections du Land actif

Seuls les partis ayant un jeton "Coalition" peuvent participer et proposer une coalition.

⚡ 2 partis/coalition, les partis doivent avoir au moins 2 cartes de leurs programmes en commun et leur jeton "Coalition" présent

⚡ 2 cartes en commun → accord obligatoire; ≥3 cartes en commun → la coalition peut être imposée

5 - Médias

L'achat de médias sur n'importe quel Land coûte 4 000, tant qu'il reste de la place. L'achat se fait à tour de rôle, 1 média à la fois.

⚡ Fin quand tous les partis ont passé successivement ou quand tous les emplacements sont pris

Dans l'ordre inverse des Länder, le parti contrôlant les médias peut échanger une carte OP du Land contre une de la réserve.

⚡ Contrôler les médias = être majoritaire au sens strict sur les médias

6 - Organisation de meetings

Chaque meeting coûte 1 000.

⚡ max 4 meetings/Land/tour

7 - Sondages

Dans l'ordre des Länder, une enchère a lieu pour faire un sondage.

⚡ Enchères classiques

Le vainqueur, après avoir consulté le sondage, décide s'il le publie ou non.

⚡ Sondage publié → Application d'1 ou 2 modifications de popularité

⚡ Le parti contrôlant les médias ne peut voir sa popularité baisser

⚡ Sondage non publié → gain d'adhérents = lancer de 2 dés

8 - Succès des meetings

Dans l'ordre inverse des Länder, chaque joueur peut convertir des meetings en votes.

⚡ La conversion est possible si le parti a organisé au moins 5 meetings dans le Land

⚡ Formule : $Votes = Nombre\ de\ meetings\ convertis \times (Niveau\ de\ popularité + correspondance)$

⚡ Correspondance : +1/carte identique, -1/carte contraire, valeur doublée avec le marqueur ☺

⚡ Si $popularité + correspondance \leq 0$, alors $Votes = Nombre\ de\ meetings\ convertis / 2$

Dans chaque Land, le joueur plébiscité peut échanger une carte OP du Land contre une de la réserve.

⚡ Parti plébiscité : $Votes > \sum votes\ des\ autres\ partis$

Die Macher

II. Phase d'élections du Land actif

Les élections des Länder 6 et 7 ont lieu successivement

1 - Gain des sièges

La répartition est indiquée sur la carte du Land.

2 - Détermination du vainqueur

Vainqueur : parti ou coalition ayant le plus grand nombre de votes.

↳ *En cas d'égalité : le parti posé dessus ou le parti de la coalition ayant le plus grand nombre de votes (victoire de justesse)*

3 - Conséquence de la victoire

Victoire d'un parti : Déplacement d'1 média du Land sur le plateau fédéral, puis placement de 2 cartes d'OP du Land sur le plateau fédéral.

↳ *Victoire de justesse : Déplacement d'1 média et d'1 carte OP*

↳ *Défaite de justesse : Déplacement d'1 média*

Victoire d'une coalition : Déplacement d'1 média du Land sur le plateau fédéral, puis placement d'1 carte d'OP du Land sur le plateau fédéral.

↳ *Le gain s'applique pour chaque membre de la coalition, dans l'ordre décroissant des votes*

↳ *Pas de récompense pour la (les) coalition(s) perdant de justesse*

4 - Recrutement d'adhérents

Le gain est indiqué pour chaque carte du programme en accord avec l'OP du plateau fédéral

5 - Financement de la nouvelle campagne

1 000/siège obtenu.

↳ *Tours 1, 3 et 5 : 1 000/adhérent*

III. Fin de tour (tours 1 à 5)

1 - Préparation de la nouvelle campagne

Dévoiler 1 carte OP par Land.

↳ *Quand le plateau de la 7e élection se prépare, placer le marqueur "Pas de coalition" et 2 cartes OP visibles*

2 - Dons privés

Chaque joueur choisit une carte qu'il place face visible ou cachée. On résoud d'abord les cartes visibles.

↳ *Carte visible = le joueur touche l'argent, mais perd des adhérents selon le schéma indiqué*

↳ *Carte cachée = le joueur ne touche pas l'argent, mais gagne des adhérents selon le schéma indiqué*

↳ *Le parti refusant le plus gros don lance 3 dés supplémentaires (pas de nouveaux adhérents en cas d'égalité)*

Calcul du score

Nombre de sièges obtenus aux 7 élections

Valeurs des médias fédéraux

Nombre d'adhérents (*bonus de 10 et 6 pts pour les deux premiers*)

Correspondance du programme avec l'OP fédérale (*bonus de 5 pts par concordance avec opinion dominante*)