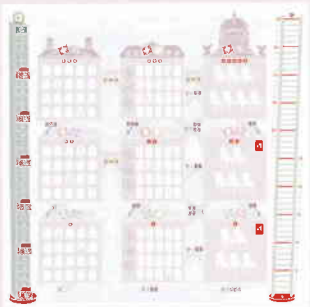
HELVETIQ

LE JEU POLITIQUE

BUT DU JEU

Chaque joueur représente une tendance politique, et tente d'accroître son influence en accédant à des postes de pouvoir, en votant ou en appliquant des lois et en jouant ses cartes spéciales au moment opportun. Au terme de la partie, celui qui sera monté le plus haut sur l'échelle de l'ambition l'emporte.

1/4 • MATÉRIEL



1 PLATEAU

Voir pages 14 et 15 pour une explication détaillée du plateau.

1 DÉ BLANC

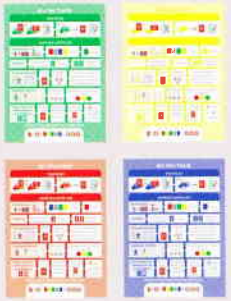
1 MARQUEUR DE TEMPS

2 CUBES NEUTRES

• Utilisés si l'on joue à moins de 4 joueurs.

• Ils seront placés au Conseil Fédéral.

4 AIDES DE JEU



Les aides de jeu permettent d'avoir un résumé des règles pendant la partie.

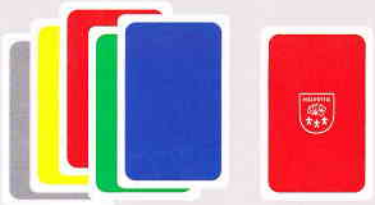
4 MARQUEURS DE SCORES

1 par joueur

20 PIONS

5 par joueur

60 CARTES VOIX



FACES DOS

• On jouera avec les **60 cartes quel que soit le nombre de joueurs**.

• Elles se retrouvent en **5 couleurs différentes** : rouge, vert, bleu, jaune et gris (couleur neutre)

• **Chaque couleur se retrouve en 12 exemplaires**, avec la répartition de fonction suivante (exemple pour le joueur rouge) :

OUI	NON	NEUTRE	INITIATIVE	RÉFÉRENDUM
2 cartes par couleur	2 cartes par couleur	3 cartes par couleur	2 cartes par couleur	3 cartes par couleur

• Lors d'une votation populaire, les cartes initiative et référendum comptent comme neutres.

25 CARTES SPÉCIALES

face cadre multicolore — face cadre rouge — dos de toutes les cartes spéciales

Il y a deux types de cartes spéciales, celles avec cadre multicolore et celles avec cadre rouge. Voir page 22 pour les explications.

Pendant la partie, les cartes voix et les cartes spéciales serviront à monter des échelons, améliorer la position de ses pions, ou encore gêner les autres joueurs dans leur ascension politique.

35 JETONS LOIS

• 5 jetons par couleur : 4 couleurs de joueurs (rouge, vert, bleu, jaune) + 1 couleur neutre, le gris.

• On jouera avec 25 jetons lois quel que soit le nombre de joueurs.

• Il y a 10 jetons en réserve pour remplacer des jetons perdus ou endommagés.

PLATEAU : 3 NIVEAUX

NIVEAU FÉDÉRAL

NIVEAU CANTONAL

NIVEAU COMMUNAL

PLATEAU : 3 POUVOIRS

POUVOIR JUDICIAIRE

POUVOIR LÉGISLATIF

POUVOIR EXÉCUTIF

EXEMPLE

EXÉCUTIF FÉDÉRAL

Dans les cases du pouvoir exécutif, on peut placer un pion par chaise au maximum.

ENTRÉE DANS LE PAYSAGE POLITIQUE

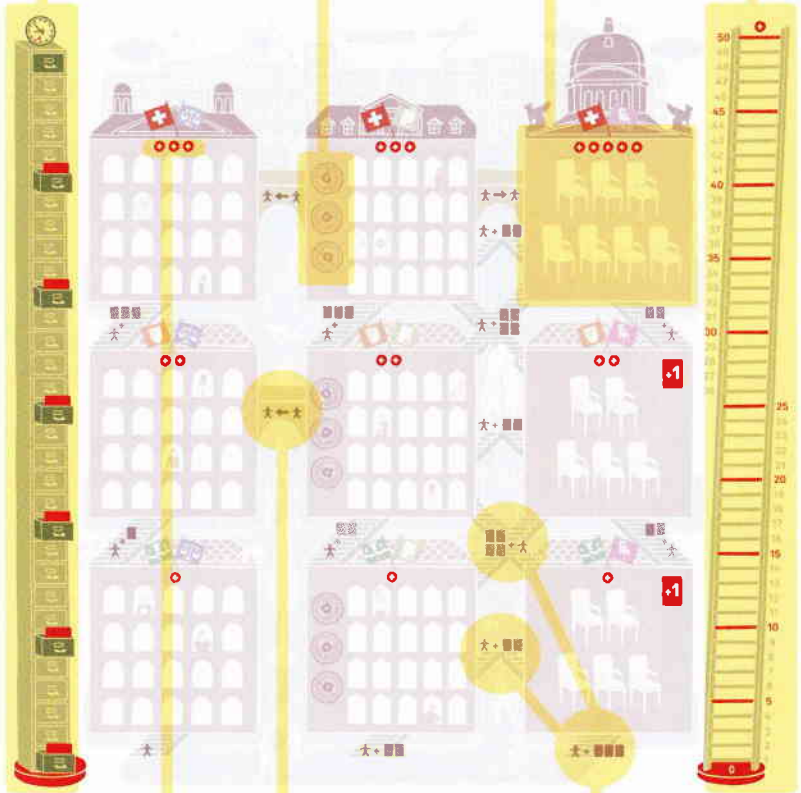
PLATEAU

PISTE DES ÉCHÉANCES
= repère temporel

LOIS
Les jetons lois seront posés sur ces emplacements.

9 CASES
1 case = 1 bâtiment
(à ne pas confondre avec les fenêtres, qui sont uniquement décoratives)

ÉCHELLES DES SCORES
= décompte des points



POINTS
= points par pion ou par loi présents dans la case, en fin de partie lors du décompte final.

CONDITION DE PROMOTION (ou PRÉ-REQUIS)
Il faut avoir un pion présent sur la case d'où part la flèche pour monter un pion dans la case où arrive la flèche.

COÛTS DE TRANSITION
= nombre de cartes à jouer pour pouvoir passer d'une case à une autre (= élections).

2 / 4 • MISE EN PLACE

- CHOISIR SA COULEUR
- PRENDRE SON AIDE DE JEU
- PLACER LES CARTE VOIX
- PLACER LES CARTES SPÉCIALES
- PLACER LE MARQUEUR DE TEMPS
- PLACER LE DÉ
- PLACER LES JETONS LOIS

PRENDRE SON AIDE DE JEU

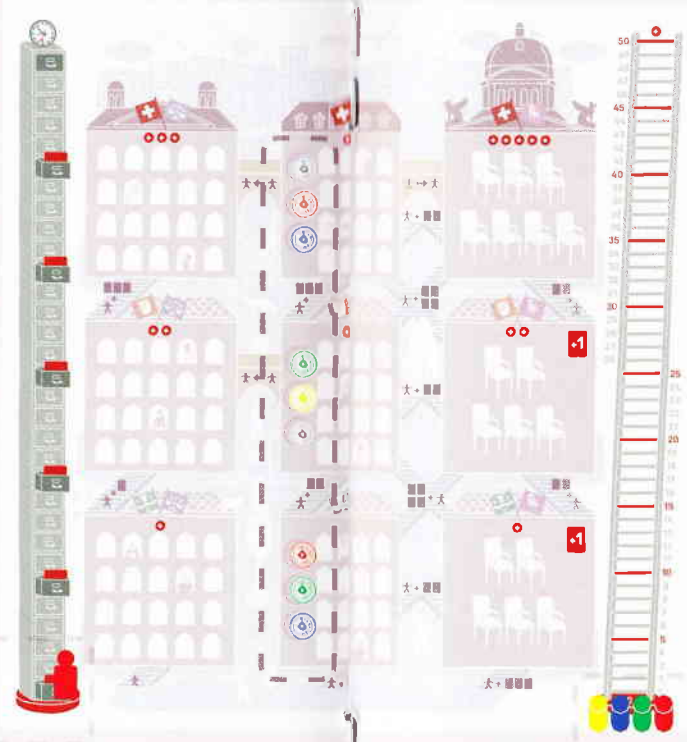
Chaque joueur prend une aide de jeu de sa couleur.

PLACER LES JETONS LOIS

- On place **au hasard** 9 jetons lois sur le plateau aux emplacements prévus à cet effet (3 par niveau).
- Les jetons lois restants sont posés sur la table à portée de main de tous les joueurs.
- On jouera avec toutes les lois quel que soit le nombre de joueurs.

PLACER LE DÉ

Le dé blanc est mis à portée de main des joueurs.



PLACER LE MARQUEUR DE TEMPS

Le marqueur est placé sur le premier tiroir au bas de la colonne de tiroirs. Il agira comme marqueur de temps.

pioche de cartes spéciales

défausse de cartes spéciales (faces visibles)

PLACER LES CARTES SPÉCIALES

- Les cartes spéciales sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau, constituant également une pioche (voir illustration ci-dessous).
- Chaque joueur prend une carte spéciale qu'il regarde et garde secrète.

PLACER LES CARTES VOIX

- Les cartes voix sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau, constituant une pioche (voir illustration ci-contre).
- On détermine le premier joueur en retournant une à une des cartes voix sur la défausse (emplacement où les joueurs se débarrassent des cartes jouées) jusqu'à ce que la couleur de l'un des joueurs apparaisse.
- Particularité suisse : on jouera dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur reçoit 3 cartes voix qu'il regarde et tient cachées en main. Le second joueur en reçoit 4, le troisième 5, et le quatrième 6.

défausse de cartes voix (faces visibles)

pioche de cartes voix

CHOISIR SA COULEUR

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 5 pions correspondants, ainsi qu'un marqueur de score.
- Il place son **marqueur** de scores au bas de l'échelle.
- À moins de 4 joueurs, on place les deux cubes neutres au Conseil Fédéral (il n'y a plus ainsi que 5 places disponibles). **Les cubes neutres ne sont pas des pions.**

3 / 4 • DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À son tour de jeu, un joueur choisit entre deux options, soit obtenir des cartes, soit jouer ses cartes :

3 / TOUR DE JEU

3.1 / OBTENIR DES CARTES

3.1 A / BOUGER LE MARQUEUR DE TEMPS

• Le joueur commence par **monter d'une case le marqueur de temps** sur la colonne des tiroirs.

• Si le marqueur de temps atteint **un tiroir ouvert comportant une carte**, chaque joueur pioche une carte spéciale.

3.1 B / LANCER LE DÉ ET PIOCHER DES CARTES

• Le joueur lance ensuite le dé et **pioche le nombre de cartes voix indiqué par le dé**.

exemple : si le dé indique 2, on pioche 2 cartes voix

• Si un ou plusieurs pions de sa couleur sont présents sur une case de l'exécutif où figure le symbole

exécutif communal et exécutif cantonal

il pioche une carte supplémentaire par case où il est présent.

3.2 / JOUER SES CARTES

! • Le joueur peut effectuer une ou plusieurs fois les actions suivantes dans le même tour.

! • L'ordre dans lequel sont effectuées ces actions est libre.

- 3.2 A / SE FAIRE ÉLIRE
- 3.2 B / APPLIQUER DES LOIS
- 3.2 C / PROPOSER DES LOIS
- 3.2 D / LANCER UNE INITIATIVE
- 3.2 E / JOUER SES CARTES SPÉCIALES

! **Lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.**

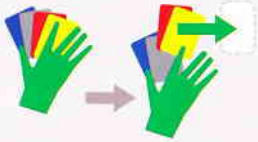
3.2 A / SE FAIRE ÉLIRE

• **L'entrée des pions sur le plateau se fait par une élection**, dont le coût est indiqué tout en bas des cases inférieures.

• Une élection consiste à **déplacer un pion de sa couleur d'une case vers une case voisine**, que ce soit verticalement, horizontalement ou diagonalement.

• Pour cela **le joueur se défausse d'un certain nombre de cartes voix** (n'importe lesquelles), indiqué par les symboles sur les escaliers (coûts de transition).

coût de transition = nombre de cartes voix indiqué + surtaxe d'une carte par pion adverse présent sur la case de destination.



ici 2 cartes vers la défausse de cartes voix

! **Les cartes de sa propre couleur comptent comme 2 cartes voix.**

3.2 B / APPLIQUER UNE LOI

• Il faut avoir un juge (pion présent dans une case de la voie judiciaire) pour appliquer une loi.

• Chaque juge peut appliquer une loi présente dans la case législative adjacente.

• Pour chaque loi qu'il souhaite appliquer, **le joueur pose une carte voix (n'importe laquelle) de même couleur que la loi qu'il souhaite appliquer sous son aide de jeu**, après l'avoir montrée aux autres joueurs, et avance son marqueur d'un échelon sur l'échelle de scores.

le marqueur avance de 26 à 29 (par ex.)

BONUS D'APPLICATION DE LOIS

niveau communal et cantonal : 1 loi appliquée = + 1 échelon

niveau fédéral : 1 loi appliquée = + 2 échelons

Si 5 lois appliquées de couleurs différentes = défausser les cartes et gagner 5 échelons

3.2 C / PROPOSER DES LOIS

3.2 D / LANCER UNE INITIATIVE

3.2 E / JOUER SES CARTES SPÉCIALES

3.2 C / PROPOSER UNE LOI

Il faut avoir un élu parlementaire dans un niveau **pour pouvoir proposer une loi**. Sinon, il faut procéder par initiative (voir page ci-contre).

Pour proposer une loi, le joueur **se défausse d'une quelconque carte voix** de sa main, et place les jetons de lois qu'il propose à côté de ceux qu'il souhaite remplacer.

PIOCHE

On retourne ensuite de la pioche autant de cartes voix que de lois proposées (de 1 à 3), **pour voir s'il y a référendum.**

SI ON NE TIRE AUCUNE CARTE RÉFÉRENDUM, ALORS

Les lois sont acceptées et les jetons de lois prennent leur place sur le plateau.

SI ON TIRE UNE CARTE RÉFÉRENDUM, ALORS

Si une carte référendum apparaît, il y a un référendum et le ou les changements de lois sont soumis à la **votation populaire** (explication ci-contre).

3.2 D / LANCER UNE INITIATIVE

- A son tour de jeu, chacun peut lancer une initiative au moyen des cartes « INITIATIVE », **même s'il n'est pas présent au niveau législatif concerné.**
- Un joueur peut lancer une initiative en se défaussant de cartes voix libellées « INITIATIVE », **quelle que soit leur couleur.**

1 CARTE
Pour une initiative au niveau communal ou cantonal

2 CARTES
Pour une initiative au niveau fédéral

Il propose alors un set de 1 à 3 lois pour le niveau choisi et les place à côté de ceux qu'il souhaite remplacer

VOTATION POPULAIRE

Chaque joueur doit voter l'acceptation ou le refus de ce changement de lois (sauf s'il ne possède plus aucune carte en main) en posant dans l'urne (tas commun au centre de la table) une ou deux cartes voix faces cachées.

DÉPOUILLEMENT DU SCRUTIN ET RÉSULTATS

Lorsque tous les joueurs ont voté, on dépouille le scrutin en retournant les cartes.

☑

S'il y a une **majorité de OUI** les lois sont acceptées et les jetons de lois prennent leur place sur le plateau.

☒

S'il y a une majorité de **NON**, les nouvelles lois proposées sont rejetées et les jetons de lois actuellement en place y restent.

☒ = ☑ ou ☐

En cas de nul (égalité ou que des votes blancs), c'est le peuple, « la pioche », qui tranche. On retourne une à une les premières cartes de la pioche jusqu'à ce qu'un **OUI** ou qu'un **NON** apparaisse : ce sera le résultat du scrutin.

Chaque joueur ayant voté pioche ensuite 1 carte voix qu'il rajoute à sa main.

3.2 E / JOUER DES CARTES SPÉCIALES

Un joueur peut jouer ses cartes spéciales en tout temps lors de son tour de jeu (sauf si il a décidé d'obtenir des cartes). Leur effet est expliqué sur la carte.

face cadre multicolore

Les cartes spéciales possédant un bord multicolore **peuvent également être utilisées comme jokers**, et valent alors une carte voix d'une couleur à choix (elles peuvent donc valoir deux cartes lors d'une élection). **Si l'on utilise la fonction joker, on renonce ainsi à l'effet expliqué sur la carte.**

face cadre rouge

Les cartes spéciales à bord rouge **servent uniquement à marquer des points.** Leur valeur varie en fonction du texte et de l'état du plateau au moment où elles sont jouées.

dos de toutes les cartes spéciales

- Les points gagnés grâce à des cartes spéciales sont immédiatement reportés sur l'échelle des scores.
- Les cartes spéciales sont défaussées dans la défausse des cartes spéciales dès leur utilisation.
- **L'application des cartes spéciales liées à la fin du jeu se déroule en même temps que le décompte final des points.**

4 / 4 • FIN DE PARTIE

La partie touche à sa fin dès que l'une des deux conditions suivantes est remplie :

4 A / FIN DE LA PISTE DES ÉCHÉANCES

Lorsque le marqueur de temps a atteint la **dernière case de la colonne** de tiroirs (piste des échéances).

4 B / CONSEIL FÉDÉRAL PLEIN

Quand toutes les places disponibles au Conseil Fédéral sont occupées.

7 pions **OU** 5 pions et 2 cubes gris

Chaque joueur (y compris celui qui a déclenché la fin de partie) **peut encore, dans l'ordre du tour, jouer une seule action**. On passe alors à un décompte final de points.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

- Chaque **pion et loi** présents sur le plateau font gravir à leur propriétaire **autant d'échelons que de croix suisses présentes sur sa case.**

- L'un des joueurs prend les pions présents au Conseil Fédéral et les mélange dans sa main sans les voir. Il laisse tomber un pion au hasard. Celui-ci est élu président de la Confédération, qui rapportera encore 5 échelons à son propriétaire.
- Les joueurs appliqueront également les **cartes spéciales à bord rouge** liées à des conditions de fin de jeu.

VICTOIRE

Le joueur le plus haut sur l'échelle des scores est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se félicitent de leur victoire consensuelle.

ASTUCES POUR GAGNER

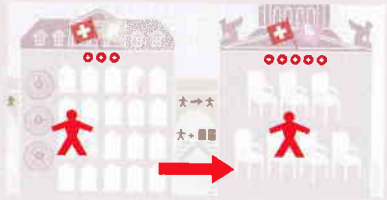
- Il est parfois préférable d'obtenir des cartes voix supplémentaires pour élargir sa marge de manoeuvre plutôt que jouer un trop petit nombre de cartes voix.
- La voie judiciaire ne permet pas de mouvements horizontaux. Ainsi, chaque pion engagé sur cette voie y restera pendant tout le jeu.
- L'obtention de panachage de lois rapporte autant de points que la présidence.

CLARIFICATIONS DE POINTS DE RÈGLES OU EXCEPTIONS

3 B / a / SE FAIRE ÉLIRE (voir page 17)

• Les cases du législatif cantonal et fédéral ont respectivement 1 et 2 flèches pointant vers une case voisine.

• Cela indique une condition de promotion (ou « pré-requis »), où l'on doit avoir un élu/pion de sa couleur dans ces cases pour pouvoir accéder aux cases voisines du même niveau.



• Par exemple, il faut avoir un de ses pions dans la case du législatif fédéral (case du milieu, en haut) pour pouvoir élire un conseiller fédéral (case de droite, en haut).

• On peut faire un déplacement de pion vertical, horizontal ou diagonal à condition qu'il y ait un escalier qui lie les bâtiments et que les éventuels pré-requis exigés soient satisfaits.

3 B / c / PROPOSER UNE LOI (voir page 18)

• A aucun moment il n'est possible d'avoir 3 lois de même couleur sur la même case.

• Il est permis de proposer des **lois de couleur neutre**, à savoir qu'elles ne correspondent pas à l'un des joueurs autour de la table.

3 B / d / LANCER UNE INITIATIVE (voir page 19)

• Il n'y a pas de contre-indication à déclencher d'abord une initiative, puis voter une ou plusieurs lois lorsque l'on se trouve au niveau législatif approprié, ou inversement.

• A chaque tour, on ne peut déclencher qu'une seule initiative par niveau (communal, cantonal, fédéral)

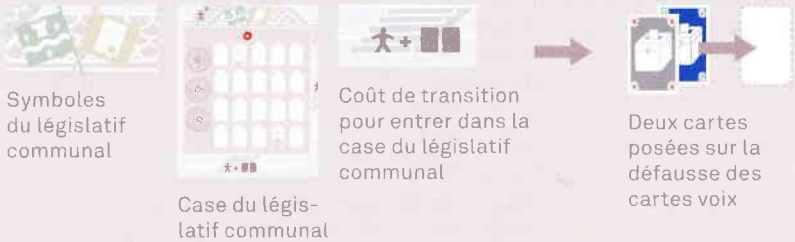
EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Voici un exemple d'un tour de jeu pour un seul joueur :

1 / Léa a reçu 3 cartes voix **au hasard** lors de la mise en place du plateau, car elle est la première à jouer.

2 / Elle décide de jouer ses cartes voix.

3 / Elle se défausse (dépense) ses cartes bleue et grise pour avoir un pion (élu) au législatif communal.



Elle dépense deux cartes car cette élection coûte deux cartes vu qu'il n'y a aucun pion adverse présent sur la case de destination.

4 / Elle peut mettre un pion sur la case du judiciaire communal gratuitement (= sans dépenser de carte voix) car il n'y a aucun pion adverse présent sur cette case.

Symboles du judiciaire communal

5 / Elle va proposer un changement de loi au législatif communal en se défaussant d'une carte. Elle remplace deux lois adverses bleues par deux lois vertes. Les joueurs retournent deux cartes voix de la pioche mais il n'y a pas de carte référendum qui apparaît, donc le changement de lois proposé est accepté.

6 / Elle termine son tour. C'est au tour de Luca assis à sa droite de jouer.