



EXTENSION POLITIQUE

RÈGLES CONSTITUTIONNELLES

Préambule : cette extension nécessite le jeu de base.

Programme : 10 réformes ; 6 partis politiques ; 12 métiers ; 8 taxes ; 3 malus ; 3 événements ; 5 cartes spé. ; 5 alloc. ; 4 acquisitions ; 4 flirts.

Gouvernance (textes & images) : Alexandre Seba
Première conseillère : Margot Rousseau-Aymard

ART.1 - RÉFORMES ⚡

Les réformes s'appliquent à tous sitôt piochées et restent actives durant tout le jeu. Placez la réforme piochée au centre du jeu (cette action compte pour un tour).

Les réformes impactent différents domaines : économie, natalité, etc.

Et se cumulent côte à côte, sauf si elles concernent le même domaine.

Dans ce cas, la nouvelle réforme remplace l'ancienne (en se posant par-dessus).

EXEMPLE
Exemple : réforme de l'économie : +1 liasse sur le niveau de salaire.
L'avocat a donc un salaire de niveau 4 au lieu de 3 habituellement.
Puis vient une nouvelle réforme de l'économie : - 1 liasse sur le salaire.
L'avocat a donc désormais un salaire de niveau 2 (au lieu de 3).



LES CARTES AU SYMBOLE ROUGE SE JOUENT SITÔT PIOCHÉES ET S'APPLIQUENT À TOUS (MÊME AVEC CHANCE ETC.).

SI CERTAINES SONT DANS VOTRE MAIN DE DÉPART, JOUEZ-LES ET REPIOCHEZ.

CAS PAR TICULIERS
LES RÉFORMES NE SONT PAS RÉTROACTIVES ET SE CUMULENT AUX EFFETS DES AUTRES CARTES.
EX : GRAND PRIX D'EXCELLENCE (SALAIRE NIV. 4) ET RÉFORME DE L'ÉCONOMIE (-1 LIASSE SUR SALAIRE) = SALAIRE NIV. 3.
LES MÉTIERS DE SALAIRE NIVEAU 4 NE PEUVENT PAS ÊTRE AUGMENTÉS D'AVANTAGE (CF. RÉF. ÉCONOMIE).
LE NOMBRE DE CARTES ÉTUDES POSSIBLES RESTE LIMITÉ À 6 (CF. RÉF. ENSEIGNEMENT).
LES EFFETS PERMETTANT DE DÉPASSER UNE LIMITE S'APPLIQUENT EN CAS DE RÉFORME. EX : FLIRTS ILLIMITÉS.
UNE RÉFORME INTERDISANT UNE ACTION RESTE PRIORITAIRE. EX : AUCUN ENFANT POSSIBLE (CF. RÉF. NATALITÉ).
UNE INTERDICTION INDIVIDUELLE (MALUS, ETC.) CONTINUE DE S'APPLIQUER EN CAS DE RÉFORME.

ART.2 - PARTIS POLITIQUES

- Les partis politiques se posent face à vous sans condition.
 - Adhérer à un parti est obligatoire pour devenir ministre ou président.
 - Les partis ne sont pas cumulables, mais vous pouvez changer de parti à votre tour.
- Dans ce cas, posez le nouveau parti et défaussez sitôt l'ancien.
Le sens du jeu peut varier (vers la droite ou la gauche) selon les partis posés...



ART.3 - MÉTIERS (POLITIQUES)

ART.3.A - MAIRES

Posable uniquement si vous avez déjà un métier.
Défaussez ce dernier en posant le maire.
Être maire permet de devenir ministre (Art.3.B).



ÊTRE MAIRE, MINISTRE, OU PRÉSIDENT PERMET D'ACHETER AVEC L'ARGENT DU POT COMMUN (ART. 5.B).

ART.3.B - MINISTRES

Vous pouvez devenir ministre de trois façons :
- Avec un parti politique et les études nécessaires (cf. cartes).
- Avec un parti politique, si vous êtes maire. Défaussez alors le maire en posant le ministre.
- Sans parti politique, via certains métiers (cf. cartes) issus de la société civile. Ex : avocat => Min. de la Justice.
Défaussez dans ce dernier cas le métier en cours, pour poser le ministre à la place.

ÊTRE MINISTRE OU PRÉSIDENT VOUS PERMET DE NE PAS SUBIR LES EFFETS DES RÉFORMES EN COURS QUI VOUS DÉPLAISSENT.

PREMIER MINISTRE

LE PREMIER MINISTRE (PM) PEUT ÊTRE POSÉ SI VOUS ÊTES DÉJÀ MINISTRE AVEC UN PARTI POLITIQUE (POSÉ). DÉFAUSSEZ DANS CE CAS LE MINISTRE REMPLACÉ. LE PM OBEÏT AUX MÊMES RÈGLES QUE LES AUTRES MINISTRES. IL PEUT AUSSI, AU MOMENT OÙ IL EST POSÉ, LICENCIER UN MINISTRE (POUVOIR INSTANTANÉ).

ART.3.C - PRÉSIDENT DE LA RÉPUBLIQUE (PR)

- Nécessite obligatoirement un parti politique. Posable lors de l'élection (Art. 4) OU en étant déjà ministre (défaussez le ministre en posant le président).
- À l'instant où il est posé, le PR peut licencier tous les ministres et prendre tout l'argent du pot commun pour le poser sitôt face à lui (pouvoir instantané). Cet argent est mélangé à ses salaires officiels et utilisable sans risque de perte d'acquisition (Art.6 - Détournement de fonds).
- Il peut aussi se servir ensuite dans le pot commun pour acheter (Art. 5.B).

LE PISTON PEUT S'APPLIQUER AUX MINISTRES (SI PARTI POLITIQUE) MAIS IL NE S'APPLIQUE PAS AUX MAIRES ET PRÉSIDENT.

ART.4 - ÉVÉNEMENTS ⚡

ART.4.A - ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE

Sitôt piochée, la carte élection est placée au centre du jeu.
Le président, s'il est en main, peut être posé sur l'instant par un joueur (s'il a un parti politique déjà posé). Ce joueur repioche ensuite pour compléter sa main.
Le métier remplacé par le président, s'il y a lieu, est sitôt défaussé (Art.3.C).
Le jeu reprend après le joueur ayant pioché l'élection.



SI LE PRÉSIDENT EST DÉJÀ POSÉ AVANT L'ÉLECTION, MÉLANGEZ LES CARTES ÉLECTION ET PRÉSIDENT, PUIS TIREZ AU SORT : SI LE PRÉSIDENT EST PIOCHÉ, IL EST MAINTENU EN PLACE, SINON DÉFAUSSEZ-LE ET PLACEZ LA CARTE ÉLECTION HORS DU JEU.

ART.4.B - GRÈVE

Sitôt la carte piochée, la partie est stoppée durant autant de minutes que de réformes en cours (5 mn max).
Ex : 3 réformes actives = 3 mn d'arrêt. La partie reprend ensuite normalement au joueur suivant.

S'il n'y a pas de réforme, la partie continue directement au joueur suivant.

Un politique peut démissionner durant la grève : la partie reprend alors aussitôt, au joueur dont c'est le tour.

ART.4.C - RÉVOLUTION

Sitôt la carte piochée, le président, les ministres et toutes les réformes sont placés hors du jeu.
Le jeu reprend ensuite au joueur suivant.

ART.5 - TAXES & POT COMMUN ⚡

ART.5.A - TAXES (IMPÔTS COMMUNS)

Les taxes s'appliquent à tous (bandit inclus), sur le moment, sitôt piochées. Piocher (et poser) une taxe compte pour un tour de jeu (pour celui qui la pioche). Tous les joueurs concernés perdent alors aussitôt leur dernier salaire posé.

L'argent récolté est placé par-dessus la taxe, à côté de la pioche. Cet argent cumulé, avec les autres taxes, forme le pot commun (Art.5.B).

- **Taxe sur le jeu** : tous les joueurs paient.
- **Taxe de séjour** : ceux qui ont un voyage posé paient.
- **Taxe de succession** : ceux qui ont un enfant posé paient.
- **Taxe foncière** : ceux qui ont un logement (maison ou appartement) posé paient.
- **Taxe locative** : ceux qui n'ont pas de logement (maison / appartement) posé paient.
- **Taxe sur le bonheur** : ceux qui ont plus de 10 smiles posés (même retournés) paient.
- **Taxe sur la valeur ajoutée (TVA)** : ceux qui ont une acquisition payante posée paient.
- **Taxe sur l'impôt** : ceux qui ont un impôt sur le revenu parmi leur malus reçus paient.

Les taxes ne peuvent être payées qu'avec des salaires (pas d'héritage, allocations, etc.). Et avec un seul salaire par joueur (même si la taxe concerne plusieurs de ses cartes posées). Si un joueur n'a pas d'argent posé, il ne paie pas.

ACQUISITION
FRAUDULEUSE
(POSÉE À L'ENVERS)

SALAIRES
DÉPENSÉS
ISSUS DU
POT COMMUN
(ARGENT
DÉTOURNÉ)



ART.5.B - POT COMMUN

Le pot commun contient l'argent des taxes.

Maires, ministres et président peuvent s'en servir pour acheter des acquisitions.

L'argent ainsi détourné est pris au moment de l'achat pour payer avec.

L'acquisition ainsi achetée est visiblement posée « tête à l'envers » sur les salaires dépensés/retournés.*
NB : l'argent détourné peut payer l'intégralité d'un achat ou une partie (en complétant l'argent officiel).

* Les acquisitions frauduleuses, posées à l'envers, peuvent subir le malus « détournement de fonds » (Art.6)

ART.6 - MALUS

Les malus (et cartes spéciales) ont les mêmes propriétés que dans le jeu de base.

- **Détournement de fonds** : s'inflige à un joueur ayant pris auparavant de l'argent dans le pot commun. Le joueur défaisse son métier et ses acquisitions payées avec l'argent détourné du pot. (L'argent est conservé).
- **Exclusion de parti** : défaissez votre parti politique. (Sans perdre votre métier politique en cours).
- **Fin de mandat (seulement pour maires)** : défaissez la carte maire.

ART.7 - CARTES SPÉCIALES

- **Référendum** : choisissez la réforme en cours (posée) à annuler.

Les joueurs votent ensuite à main levée (vous inclus) : pour ou contre.

Placez la réforme hors du jeu si la majorité vote contre. En cas d'égalité, la réforme est maintenue.

- **Remaniement** : prenez un ministre posé, ou dans la défaisse, pour le poser face à vous (si possible - Art.3.B)

- **Manif générale** : défaissez la réforme ou le ministre posé de votre choix.

NB : supprimer une réforme placée au-dessus d'une autre (Art.1), réactualise la réforme du dessous.

Ex : la réf. des 6 flirts posables fut remplacée par 4 flirts posables. En supprimant la réf. des 4 flirts, on revient à 6.

- **Manif anti-riches** : défaissez tous les métiers posés de salaire 4, sauf politiques, vous inclus si concerné.

- **Manif anti-pauvres** : défaissez tous métiers posés de salaire 1, sauf politiques, vous inclus si concerné.

NB : les manifs anti-riches/pauvres s'appliquent sur le niveau de salaire effectif (avec grand prix, réforme, etc.).

ART.8 - ALLOCATIONS

Les allocations se posent et s'utilisent ensuite comme des salaires pour acheter des acquisitions.

Elles ne peuvent pas être utilisées pour payer une taxe, offrir à un anniversaire, jouer au casino, etc.

- **Aide au logement** : possible si vous n'avez pas de logement posé (maison ou appartement).
- **Allocation chômage** : possible si vous n'avez pas de métier posé mais en avez eu un précédemment.
- **Allocation familiale** : possible si vous avez un enfant posé (ou plus).
- **Bourse étudiante** : possible si vous êtes étudiant (minimum une étude posée, sans métier).
- **Prime d'activité** : possible si vous travaillez (métier posé).

ART.8 - FLIRTS & ACQUISITIONS

Les acquisitions (appartements) et les flirts ont les mêmes propriétés que dans le jeu de base.

NB : contrairement aux maisons, les appartements ne sont pas gratuits avec l'architecte.

POT COMMUN
(TAXES)



PIOCHE



DÉFAUSSE



RÉFORMES EN COURS

