

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]*

⚡ *Tous les partis doivent payer leur 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 × (Niveau de popularité + correspondance)*

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

⚡ *Si popularité + correspondance ≤ 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 > Σ 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*

coalition : ↳ *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 résout 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*)