

DEM X

La vérité en jeu...

Nous sommes en 2046, suite à la Troisième guerre mondiale, le pays est en faillite financièrement, il n'y a plus de dirigeant, et les habitants paniquent.

La situation est apocalyptique, mais l'Etat décide d'instaurer un nouveau système politique :

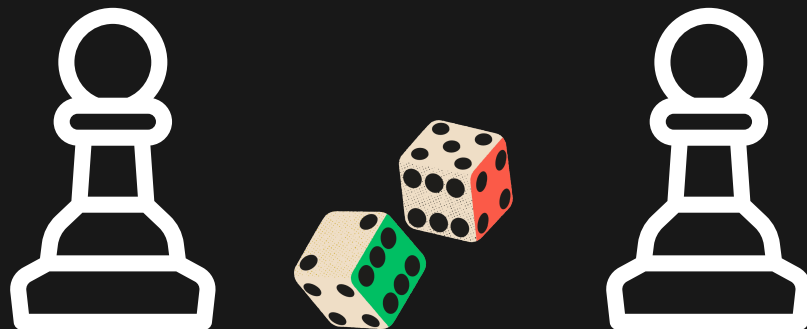
LA DEMOCRATIE

Mais elle est instable...

A vous de garder le pays uni, des obstacles seront sur votre route.

Essayez de maintenir la démocratie.

Ou pas...



• MATERIEL

Un plateau

Un sablier

Un dé & six pions

Des cartes Info ou Infox ?

Des cartes Dilemmes

Des cartes Bonus/Malus

Des cartes Débats

Des cartes "Quêtes" (cartes colorées) distribuées en début de partie & des cartes "Rôles" (cartes où des personnages sont représentés)

Six fiches rôles : une Présidente, un Premier Ministre, deux journalistes et deux citoyennes

Des fiches de points (disponibles en annexe)



• LES CASES



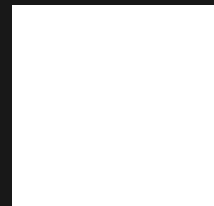
Prendre une carte DILEMME



Les pions se placent ici en début de partie



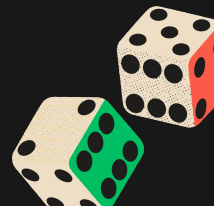
Prendre une carte INFO ou INFOX



Sans conséquence



Prendre une carte BONUS/MALUS





- **LES CARTES**

Votre carte "Rôle" est distribuée au hasard en début de partie.

Votre carte "Quête" est distribuée également au hasard après que vous ayez en mains votre carte "Rôle".

Quatre quêtes sont alors possibles :

La DEMOCRATIE

Le NEANT

La REVOLUTION

La DICTATURE


Selon la carte tirée, les joueurs doivent atteindre l'une des quêtes demandées. A vous d'être le plus fort !

Les cartes INFO OU INFOX ? : Questions sur la démocratie, les réseaux sociaux, l'information et la politique en générale.

Si vous répondez faux : vous perdez 10 points de réputation.

Si vous répondez correctement : vous gagnez 10 points de réputation.





Les cartes DILEMMES : Selon votre rôle, vous allez répondre à une situation à choix multiples. Attention, vous pouvez gagner ou perdre des points dans les jauges ECONOMIE (jauge noire) et/ou SOCIALE (jauge violette)

Les cartes BONUS/MALUS : Des situations imposées, vous effectuez ou subissez ce qu'il y a écrit sur la carte.

Les cartes DEBATS : Chaque joueur peut demander de faire un débat 3 fois maximum lors d'une partie.

Le joueur choisira son rival et tirera une carte débat pour avoir un sujet. Cela peut permettre de gagner des points de réputation ou d'en perdre selon si vous êtes gagnant ou perdant.

Le vainqueur est désigné par un vote de l'auditoire, c'est-à-dire par l'ensemble des joueurs qui ne participent pas au débat.

Si l'auditoire au bout d'une minute ne parvient pas à se mettre d'accord sur le gagnant alors les joueurs de l'auditoire perdent 5 points de réputation, les candidats quant à eux ne remportent ni ne perdent de points.

Le débat dure 2 minutes. Que le meilleur gagne !





- **LES JAUGES**

Ces jauges sont la jauge "SOCIALE" (la violette) et la jauge "ECONOMIE" (la noire).

Elles sont impactées par les cartes DILEMMES, et varient par multiple de 5. Elles vont déterminer la fin de la partie.

Les jauges commencent à 50pts. Elles peuvent varier entre 0 et 100pts. Si elles atteignent 0 point, elles ne peuvent plus augmenter.

- **LES POINTS DE REPUTATION**

Les points de réputation sont les points de vie des joueurs.

Certains auront plus de points que d'autres selon le rôle donné en début de partie.

Comme pour les jauges, les points se gagnent ou se perdent par multiple de 5. Ils sont affectés par les cartes INFO ou INFOX ?, BONUS/MALUS et au cours des DEBATS.





- **LES FINS**

Le Néant :

Cette fin est atteinte lorsque les deux jauges sont inférieures à 20 points.

La Démocratie:

Cette fin est atteinte lorsque les deux jauges sont supérieures à 90 points.

La Dictature:

Cette fin est atteinte lorsque la jauge ECONOMIE est supérieure à la jauge SOCIALE d'au moins 40 points.

La Révolution

Cette fin est atteinte lorsque la jauge SOCIALE est supérieure à la jauge ECONOMIE d'au moins 40 points.

- **LES ROLES**

Il y a quatre rôles différents.

Chacun aura une fiche récapitulative pour compter ses points au fur et à mesure (fiches disponibles en annexe des règles de jeu). Les points de réputation vont varier selon l'avancée du jeu.

Ci-dessous, on peut retrouver les points de départ (il n'y a pas de maximum).

PRESIDENTE : 55 points

CITOYENNE : 40 points

JOURNALISTE : 45 points

MINISTRE : 50 points



• Le déroulement de la partie

1. Répartition des rôles : distribuer au hasard les fiches rôles.
2. Répartition des quêtes, chaque joueur en pioche une au hasard (elle doit rester secrète).
3. Placez l'ensemble des pions sur la case départ.
4. Jouez à tour de rôle dans cet ordre : Président, Ministre, Journaliste et Citoyen.
5. Lancez le dé et avancer du nombre de cases indiquées.
6. Si le pion tombe sur une case, piochez la carte correspondante et résoudre la situation.
7. Si vous tombez sur une case "INFO OU INFOX ?" ou "DILEMMES", donnez la carte à votre voisin pour qu'il puisse vous le lire.
8. La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs atteint sa quête.
9. En cas d'égalité entre des joueurs qui ont atteint la même quête en même temps, le gagnant sera celui qui possède le plus de points de réputation.

A vous de jouer ...

DEM  X

La vérité en jeu...

