

BONUS



MILITANT

Par intérêt ou par idéal, un de vos électeurs devient indéfectible à votre parti.

*Placez cette carte sur l'électeur de votre choix. Il ne pourra plus quitter vos rangs suite à un scandale ou un bonus.*

BONUS



MILITANT

Par intérêt ou par idéal, un de vos électeurs devient indéfectible à votre parti.

*Placez cette carte sur l'électeur de votre choix. Il ne pourra plus quitter vos rangs suite à un scandale ou un bonus.*

BONUS



MILITANT

Par intérêt ou par idéal, un de vos électeurs devient indéfectible à votre parti.

*Placez cette carte sur l'électeur de votre choix. Il ne pourra plus quitter vos rangs suite à un scandale ou un bonus.*

BONUS



MILITANT

Par intérêt ou par idéal, un de vos électeurs devient indéfectible à votre parti.

*Placez cette carte sur l'électeur de votre choix. Il ne pourra plus quitter vos rangs suite à un scandale ou un bonus.*

BONUS



MILITANT

Par intérêt ou par idéal, un de vos électeurs devient indéfectible à votre parti.

*Placez cette carte sur l'électeur de votre choix. Il ne pourra plus quitter vos rangs suite à un scandale ou un bonus.*

BONUS



MILITANT

Par intérêt ou par idéal, un de vos électeurs devient indéfectible à votre parti.

*Placez cette carte sur l'électeur de votre choix. Il ne pourra plus quitter vos rangs suite à un scandale ou un bonus.*

BONUS



MILITANT

Par intérêt ou par idéal, un de vos électeurs devient indéfectible à votre parti.

*Placez cette carte sur l'électeur de votre choix. Il ne pourra plus quitter vos rangs suite à un scandale ou un bonus.*

BONUS

CAPITAL SYMPATHIE

Votre charisme naturel fait son effet: l'électeur adverse de votre choix rejoint vos rangs.

BONUS

RÉCUPÉRATION

Un électeur quitte le parti d'un adversaire suite à un scandale? Vous le persuadez de rejoindre vos rangs!

*Cette carte doit être jouée juste après la carte "Scandale" ayant provoqué la défection de l'électeur, elle ne compte pas pour votre tour. L'électeur est placé avec les vôtres.*

BONUS



PATATE CHAUDE

On vous accable d'un scandale? Désignez le bouc émissaire parmi vos adversaires (à l'exception de celui qui tente de vous coller le scandale), c'est lui qui ramassera le scandale!

*Cette carte doit être jouée juste après la carte "Scandale" qu'on tente de vous coller, elle ne compte pas pour votre tour.*

BONUS

DIVERSION

Coupe du monde, grandes vacances, mariage princier? L'attention du public est détournée de vos dossiers embarrassants...

*Cette carte doit être jouée juste après la carte "Scandale" qu'on tente de vous coller, elle ne compte pas pour votre tour. Le scandale est défaussé.*

BONUS



BIG BROTHER

Grâce à votre réseau d'information, vous savez ce que vos adversaires manigancent. Vos adversaires doivent vous montrer leur jeu (sans se le montrer entre eux).



BOSSEUR

Cet électeur est une bête de travail!

*Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez conserver 4 cartes en main au lieu de 3. Piochez une carte après avoir joué celle-ci.*

BONUS

RETOUR À L'EXPÉDITEUR

On tente de vous coller un scandale? Vous jouez les victimes! C'est votre adversaire qui se prend le scandale qu'il essayait de vous coller.

*Cette carte doit être jouée juste après la carte "Scandale" qu'on tente de vous coller, elle ne compte pas pour votre tour.*

THÈME DE CAMPAGNE



COMMUNAUTÉ

*Récupérez 1 électeur sensible à ce thème chez chaque adversaire qui en dispose.*

THÈME DE CAMPAGNE

ÉCONOMIE

*Récupérez 1 électeur sensible à ce thème chez chaque adversaire qui en dispose.*