

# La grande séduction



Un jeu des Pirates de Mons - Version beta 3.0 - 24/09/2012

Édité sous licence Creative Commons



De 3 à 5 joueurs (idéal : 4)

## Remerciements

Idée originale : François Rose

Les beta-testeurs : Julien, Marc, Marie, Nicola, Stuart, Maxime, Charlotte, Michel, Maël, Line, Grégory, David, Nicolas

Illustrations : François Rose, Cédric Dautinger

Illustrations des électeurs : Daphnée, Aurore, Zab, Julien, Maud, Pascal, Judith

Générateur d'avatars : [pickaface.net](http://pickaface.net) by Fredy Sujono

*Par souci de facilité, nous avons utilisé le masculin (« joueur », « électeur », etc.) pour désigner les personnes, quel que soit leur sexe. Merci pour votre compréhension.*

## Matériel

53 cartes « Électeurs » (blanches)

18 cartes « Scandale » (beiges)

13 cartes « Bonus » (jaunes)

7 cartes « Thème de campagne » (bleu ciel)

## But du jeu

Dans *La grande séduction*, chaque joueur incarne un président de parti qui cherche à s'attirer un maximum de voix en vue des élections, en discréditant ses adversaires tout en évitant les scandales.

Le jeu s'inspire de la politique belge, mais peut se jouer partout. Le second degré est de mise !

Des cartes vierges le complètent afin que vous l'agrémentiez de vos trouvailles.

## Mise en place

Les cartes sont battues. Trois cartes sont distribuées à chaque joueur, qu'il conserve dans sa « main ». Le reste des cartes est posé au centre de la table : c'est le « talon ».

Le premier joueur est tiré au sort.

## Déroulement du jeu

À son tour, chaque joueur peut

- soit retirer une des cartes « Scandale » qui lui ont été collées,
- soit piocher une carte au talon. Il effectue ensuite une des actions suivantes :
  - poser une carte « Électeur » devant lui.

- jouer une carte « Bonus », « thème de campagne » ou « Événement ». La carte est placée à côté du talon (sauf « Militant ») : c'est la « défausse ».
- coller une carte « Scandale » à un adversaire, en la plaçant à côté (ou au-dessus) de ses électeurs (sauf « crise politique » et « Cumul de mandats » : il se la colle lui-même).
- défausser une carte de sa main.

En début de partie, le joueur doit avoir placé un électeur avant de pouvoir jouer toute autre carte. Pour placer la carte « Pirate », il doit avoir déjà placé 3 électeurs au moins.

Le joueur doit terminer son tour avec trois cartes en main (sauf s'il a joué la carte « bosseur » qui lui permet de conserver 4 cartes).

Certaines cartes peuvent être jouées à un autre moment (par exemple pour contrer un scandale): c'est alors indiqué dessus. Le joueur reprend alors immédiatement une carte du talon pour compléter sa main.

Lorsque le talon est vide, les cartes de la défausse sont battues pour constituer un nouveau talon (faces cachées).

### *Les centres d'intérêt*

Les électeurs ont un ou plusieurs centres d'intérêt (ou thèmes) représentés par des symboles :



Environnement



Économie



Emploi



Sécurité



Justice



Communauté



Sports et divertissements

### *Les cartes « Thème de campagne »*

Elles permettent au joueur de récupérer un électeur chez chaque adversaire. Il faut pour cela que l'électeur soit sensible à ce thème de campagne (sa carte doit arborer le logo correspondant). C'est l'adversaire qui choisit lequel de ses électeurs rejoint les rangs du joueur qui a joué le « Thème de campagne ».

### *Les cartes « Scandale - Actu »*

Elles permettent au joueur de coller un scandale « à thème » à l'un de ses adversaires. Celui-ci se défausse alors de tous les électeurs intéressés par le thème correspondant, et ne peut en poser de nouveau qu'après s'être débarrassé de la carte scandale « actu ».

### *Les cartes bonus « Militant »*

Elles sont placées sur les cartes « Électeur » ; elles rendent celui-ci indéboulonnable (il ne peut être retiré au joueur par aucun scandale ni bonus). Le militant n'a plus de centre d'intérêt particulier.

On peut défausser un ou plusieurs de ses propres électeurs à tout moment (utile notamment avant de poser une carte « incompatible »).

## *Les électeurs spéciaux*

### **Les militants « bornés »**

Ils sont déjà militants, comme les électeurs recouverts de la carte bonus « Militant ». Ils sont donc indébouillonnables, et n'ont pas de centre d'intérêt particulier. Mais attention : ils ne supportent pas les électeurs ayant certains centres d'intérêt.

Vous ne pouvez les placer qu'après avoir vérifié qu'aucun de vos électeurs ne soit intéressé par leur thème abhorré. Au besoin, défaissez-le(s). Vous ne pouvez désormais plus ajouter d'électeur incompatible avec votre militant borné (sauf si vous défaissez d'abord celui-ci).

### **La journaliste**

Une fois placée dans vos rangs, elle vous permet de défaisser deux scandales plutôt qu'un au lieu de jouer. Attention, elle n'est pas « militante », mais n'a pas d'intérêt particulier. Elle n'est donc pas récupérable par un « Thème de campagne » mais sensible au « Capital sympathie » et à la « crise politique ».

### **Le Pirate**

Pour pouvoir jouer le Pirate, vous devez être irréprochable. Vous ne pouvez avoir aucun scandale. En outre, vous devez avoir déjà placé 3 électeurs.

Après avoir joué le Pirate, vous jouez cartes sur table : placez votre main face visible à l'écart de vos électeurs.

Vous travaillez dans la transparence : vos adversaires ne peuvent désormais plus vous coller de scandale.

Le Pirate n'a pas de centre d'intérêt particulier, il est considéré comme militant « indébouillonnable » (même par carte bonus).

### **Le bosseur**

La personne qui compte le bosseur parmi ses électeurs peut garder quatre cartes dans sa main au lieu de trois. Il n'a pas d'intérêt particulier. Il n'est donc pas récupérable par un « Thème de campagne » mais sensible au « Capital sympathie » et à la « crise politique ».

## *Fin de la partie*

La partie s'achève lorsqu'un joueur rassemble 10 électeurs, à condition de ne pas être le joueur (ou l'un des joueurs) qui cumule le plus de scandales.

Ce nombre peut être revu à la baisse pour des parties plus courtes ou pour une partie à 5 joueurs.