

PRESIDENT



VIDÉO DES RÈGLES



RÈGLEMENT

Le président du parti vient de quitter son poste, et tous les membres se retrouvent pour désigner celui qui prendra la relève. Restez sur vos gardes, car même si vous appartenez au même parti, une seule personne peut prendre le pouvoir. Et en politique... tout est permis !

OBJECTIF

Obtenir 7 points de victoire (★).

MATÉRIEL

A - 1 jeton Médaille présidentielle

B - 10 plateaux Animal

C - 6 cartes Journée

D - 30 cartes Enveloppe

E - 1 jeton Corruption

F - 4 jetons Appareil photo

G - 70 cartes Action

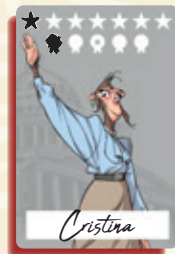
H - 1 marqueur effaceur



F



G



C



B



E



E



E



C



D



E



A



B

H

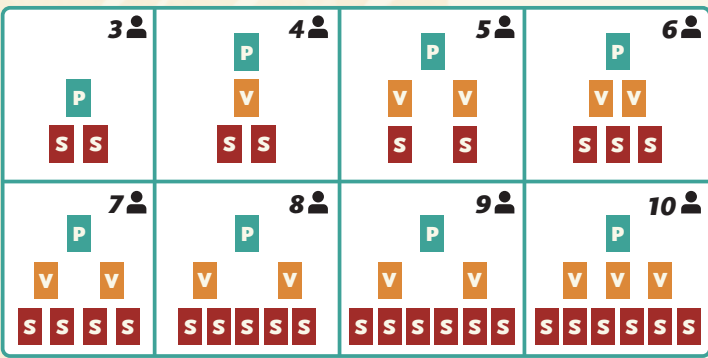


MISE EN PLACE

1 - Choisissez chacun un plateau Animal, et tournez-le du côté de votre choix. Prenez ensuite les 7 cartes Action de la couleur correspondante pour former votre main.

2 - Mélangez les plateaux Animal choisis par les joueurs, et placez-les au hasard sur la table pour former l'organigramme (qui dépend du nombre de joueurs). Il se structure en 3 niveaux, qui représentent les postes provisoires au sein du Parti (de haut en bas):

- P** Présidence
- V** Vice-présidence
- S** Secrétariat



3 - Écrivez votre nom sur votre plateau Animal, et coloriez 1 point de victoire (★). Les joueurs qui occupent un poste au Secrétariat colorient également 1 point de réputation (●).

Les ★ et les ● se colorient toujours de gauche à droite.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

4 - Placez la Médaille présidentielle au-dessus du plateau Animal qui occupe actuellement la Présidence.

5 - Mélangez les cartes Journée et formez une pioche. Le côté avec la flèche doit être visible, comme sur les images dans ce livret.

6 - Mélangez les cartes Enveloppe et formez une pioche face cachée à côté de la pioche Journée. Posez le jeton Corruption à côté.

7 - Formez une réserve avec le nombre de jetons Appareil photo indiqué dans le tableau ci-contre.

3-4 joueurs	5-6 joueurs	7-9 joueurs	10 joueurs
1	2	3	4

8 - Remettez dans la boîte le reste du matériel.

COMMENT JOUER ?

PRESIDENT se joue en un nombre indéterminé de journées, qui se déroulent en plusieurs phases :

1 - PLANIFICATION : choisissez une carte Action de votre main et posez-la face cachée devant vous.

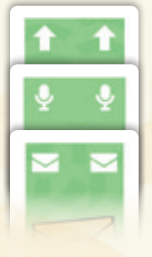
Durant cette phase, vous pouvez parler de ce que vous comptez jouer, négocier, conclure des alliances et influencer le choix des autres. N'hésitez pas à mentir !

2 - RÉOLUTION : dans l'ordre de jeu déterminé par la position des joueurs dans l'organigramme, révélez les cartes et effectuez les actions les unes après les autres jusqu'à ce que tout le monde ait joué sa carte planifiée.

Position dans l'organigramme : chaque poste correspond à un numéro. Commencez par le niveau le plus bas et poursuivez dans le sens indiqué par la flèche de la carte Journée. Le 1 est le premier joueur, et l'Animal qui occupe actuellement la Présidence a le numéro le plus élevé.



Après avoir joué ta carte Action, pose-la face visible devant toi. Forme ainsi une pile de façon que les autres puissent voir toutes les cartes jouées.

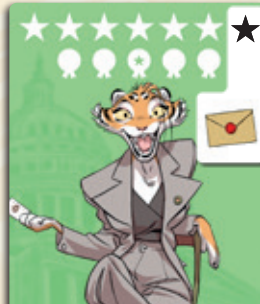


3 - CONFÉRENCE DE PRESSE : les Animaux colorient les ★ et ● gagnés grâce aux cartes Interview et aux jetons Appareil photo.

4 - FIN DE LA JOURNÉE : les Animaux qui ont rempli l'objectif de la carte Journée récupèrent une carte de leur pile. Ensuite, le joueur qui occupe actuellement la Présidence révèle la carte Journée suivante et la lit à voix haute. Lorsqu'il n'y a plus de cartes Journée, mélangez la défausse et reformez la pioche.



Médaille présidentielle :
t'accorde 1★ lorsque tu occupes le poste de Président. Ne colorie aucune étoile sur ton plateau.



Jeton Corruption :
t'accorde 1★ lorsque tu le possèdes. Ne colorie aucune étoile sur ton plateau.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque quelqu'un possède 7★.

En cas d'égalité, le joueur qui a la position la plus élevée dans l'organigramme remporte la partie.

Il n'est pas nécessaire d'atteindre la Présidence pour gagner.



5 gagne la partie !

CARTES ACTION



PROMOTION

Échange ta position dans l'organigramme avec un Animal du niveau immédiatement supérieur au tien. C'est ensuite à la personne qui a pris ta place de jouer. Lors du tour de jeu correspondant à ta nouvelle position, passe ton tour (tu ne joues pas deux fois dans la journée).

Si tu veux monter, quelqu'un doit chuter.



INTERVIEW

Cette carte s'active durant la **Conférence de presse**. Parmi les Animaux ayant joué une carte Interview dans la journée, celui qui occupe la position la plus élevée colorie 1 ★. Dans des parties à 9 ou 10 joueurs, la personne qui occupe la deuxième position la plus élevée colorie également 1 ★.

Vous avez tout à gagner à parler en dernier.



VACANCES

Récupère toutes les cartes Action de ta pile (y compris cette carte Vacances).

Paradis fiscal, récupération totale.



APPAREIL PHOTO

Prend un jeton Appareil photo dans la réserve et pose-le sur ton plateau Animal. S'il n'y en a plus dans la réserve, prends-en un à un autre joueur.

Lors de la **Conférence de presse**, colorie 1  par jeton Appareil photo sur ton plateau.

Lorsque tu colories le troisième  (indiqué par le symbole ), colorie également 1 . Si tu dois colorier 1  mais qu'il n'y en a plus de disponibles, colorie 1  par  que tu ne peux pas colorier.

Tous les moyens sont bons pour améliorer sa réputation.



PACTE

Les cartes Pacte fonctionnent par paire : ta carte Pacte s'active si un autre Animal en a joué une aussi. Dans ce cas, gagnez tous les deux 1 . Une carte Pacte seule ne rapporte rien.

Il est possible de conclure plusieurs pactes en combinant des cartes Action et/ou Enveloppe, **mais tu ne peux pas conclure un pacte avec toi-même.**

Essaye de convaincre un autre Animal de conclure un pacte avec toi, ou mens pour que qu'il se retrouve sans rien. Mais n'oublies pas que les autres peuvent te mentir aussi...

Une poignée de main, et marché conclu !



ENVELOPPE

Pioche une carte Enveloppe, regarde-la et place-la face cachée sur la table, visible par tous les Animaux.

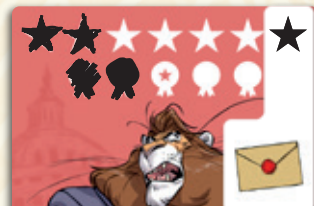
Les Enveloppes contiennent des actions supplémentaires que tu pourras effectuer **juste avant de révéler ta carte Action**. Tu peux jouer autant de cartes Enveloppe que tu veux. Ensuite, défausse-les.

Une enveloppe dans la manche, un atout pour la présidence.

JETON CORRUPTION

Le joueur qui pioche la première Enveloppe reçoit le jeton Corruption, qu'il place sur son plateau, à droite de sa piste de points de victoire, ce qui lui ajoute un 1 . À chaque fois qu'un Animal pioche ou joue une carte Enveloppe, celui qui a le plus d'Enveloppes récupère (ou garde) le jeton Corruption. En cas d'égalité, le propriétaire actuel décide qui obtient le jeton.

Le jeton Corruption donne 1  lorsque tu l'as en ta possession (pas besoin de le colorier, il l'est déjà).





DIFFAMATION

Après avoir révélé cette carte, place-la sur le plateau Animal d'un autre joueur, pour **essayer de deviner sa carte Action**. Lors du tour de jeu de l'Animal diffamé, avant qu'il ne révèle sa carte, tu dois annoncer à voix haute l'Action que tu penses qu'il va réaliser.

- **Si tu as raison**, tu lui vole 1 ★ (tu colories une étoile sur ton plateau, et en effaces une sur la sienne).
- **Si tu te trompes**, il ne se passe rien.

Ensuite, pose ta carte Diffamation sur ta pile, et l'Animal diffamé peut terminer son tour.

Tu peux jouer une carte Diffamation sur un Animal qui a déjà joué. Dans ce cas, l'Action se déroulera au tour suivant.

Si un Animal subit plusieurs cartes Diffamation lors du même tour, elles sont empilées sur son plateau. Lors de son tour, les cartes sont révélées dans l'ordre : on commence par celui qui a joué la Diffamation en premier. Chaque Diffamateur **doit annoncer une action différente**.

Si l'Animal diffamé n'a pas d'★, tu ne peux pas lui en voler : tu n'en colories donc pas sur ton plateau.

Il faut tout prévoir pour atteindre la victoire !

CARTES JOURNÉE

Les cartes Journée fixent un objectif quotidien. Les joueurs qui ont atteint cet objectif à la fin de la journée peuvent **récupérer une carte Action de leur propre pile**.

N'oublie pas que les ★ octroyés par la Médaille présidentielle et le jeton Corruption comptent aussi !

RENFORCE TA POSITION

Si tu as plus de points de victoire (★) qu'au début de la journée, récupère une de tes cartes.

ÉVITE DE TE DÉMARQUER

Si tu as autant ou moins de points de victoire (★) qu'au début de la journée, récupère une de tes cartes.

TROUVE DES ALLIÉS

Si tu joues la même carte Action que l'Animal immédiatement à ta gauche et/ou à ta droite, récupère une de tes cartes. *Tu ne peux récupérer qu'une seule carte, même si tes deux voisins ont joué la même carte que toi.*

ASSUME LE MANDAT

Si à la fin de la journée tu occupes la Présidence ou la Vice-Présidence, récupère une de tes cartes.

RESTE DISCRET

Si à la fin de la journée tu es le joueur avec le moins de points de victoire (★), récupère une de tes cartes (même en cas d'égalité).

TIENS PAROLE

Avant la phase de Planification, et dans l'ordre des positions, chaque Animal doit annoncer l'action qu'il va jouer (tout le monde peut mentir !). Si tu joues effectivement l'action annoncée, récupère une de tes cartes.

GUIDE RAPIDE

JOURNÉE



1- PLANIFICATION : joue une carte face cachée.

2- RÉOLUTION : révèle ta carte et applique ses effets (dans l'ordre des positions).

- Juste avant de révéler ta carte Action, tu peux jouer une ou plusieurs cartes Enveloppe.

3- CONFÉRENCE DE PRESSE : reçois les récompenses des Interviews et Appareils photo.

- **Interview :** colorie 1 ★ si tu es le dernier à avoir accordé une interview.

- **Appareil photo :** colorie 1 📷 par Appareil photo que tu possèdes.

4- FIN DE LA JOURNÉE : si tu as atteint l'objectif fixé par la carte Journée, récupère une de tes cartes. Le Président pioche une nouvelle carte Journée et la lit.

CARTES ACTION

↑ **PROMOTION :** échange ta position dans l'organigramme avec un Animal du niveau immédiatement supérieur.

🗉 **DIFFAMATION :** essaye de deviner l'Action d'un autre Animal. Si tu as raison, vole-lui 1 ★.

🎤 **INTERVIEW :** l'Animal le plus haut placé parmi ceux qui ont joué une carte Interview gagne 1 ★.

📷 **APPAREIL PHOTO :** pioche un jeton Appareil photo. Son effet s'applique durant la Conférence de presse.

✉ **ENVELOPPE :** pioche une carte Enveloppe.

Jeton Corruption : accorde 1 ★ à l'Animal qui a le plus d'Enveloppes.

✓ **PACTE :** si deux Animaux nouent un pacte et le respectent, ils gagnent 1 ★.

🔄 **VACANCES :** récupère toutes les cartes Action de ta pile.

EXEMPLE D'ORDRE DE POSITION



Remerciements

Je remercie toutes les personnes qui m'ont accompagné tout au long de ce projet. Merci à ma famille, d'être toujours là pour moi ; à mes amis, de jouer encore et encore ; à LUDO et au Laboratorio de Juegos, pour l'inspiration constante ; à Pati Llimona, Santa Jugona, Burning, Kleff, Gabri, Pau et Ferran, pour toute l'aide que vous m'avez apportée. J'espère que vous vous amuserez bien à jouer un rôle dans President !

Nico Cardona

Crédits (📷)

Création : Nico Cardona (@toobadgames)

Illustration :

Raúl Moreno (@raulmorenocoslado) - Conception des personnages
Alba Aragón (@a.aragonart) - Illustrations complémentaires

Mise en page : Marc Simó (@sanagi.std)

Traduction française : Juliette Chastel (@jchtraduction)



FR
LE TRI
+ FACILE

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ

ASSOCIATION
OU
MAGASIN

OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

"Médaille en main, prends ta photo et crie au monde entier à qui va ton vote !"