

RAFFUT A FAERIS

Le jeu des vrai-fausses élections

REGLES DU JEU

- 2 à 6 joueurs
- à partir de 10 ans
- env. 45 mn par partie

L'Histoire ...



Il était une fois la ville de Faeris, joyeuse bourgade à la population bigarée. Elle était divisée en douze quartiers, chacun abritant une activité différente : le quartier des Banques, des Tanneurs, le Marché, etc. Chaque quartier était gouverné par un Représentant, élu par ses



concitoyens. Les élections se tenaient toutes les 77 Lunes et donnaient lieux à chaque fois à de multiples festivités.

Six Partis Politiques s'affrontaient généralement au cours de ces élections : Les Nains Collectivistes, Les Goblins Nihilistes, Les Sorcières Géronto-Autocrates, Les Trolls Anarchistes, Les Lutins Ecologistes et les Elfes Monarchistes. Chaque Parti envoyait ses Militants parcourir les rues de la ville pour mobiliser la population et promouvoir leurs candidats. Vraiment, Faeris était un exemple parfait de démocratie ... du moins en apparence. En vérité, plusieurs Clans mafieux complotaient dans l'ombre pour truquer le résultat des élections. Politiques et Mafieux marchaient main dans la main : Un Clan pouvait trafiquer en paix dans un quartier gouverné par un Représentant allié ; Un Parti Politique bénéficiait du soutien de ses Clans alliés lors des élections.

Résumé du jeu



Ce jeu se déroule pendant les élections à Faeris. Chaque joueur représente un des Clans mafieux. Au début de la partie chacun reçoit une carte objectif lui disant quels Partis Politiques sont ses alliés et quels Partis lui sont hostiles. En suivant son objectif, chacun doit faire en sorte que le plus grand nombre de Représentants alliés soient élus tout en évitant l'élection de Représentants adverses.



Le moyen le plus discret de truquer les élections est d'influencer les mouvements des Militants. En effet, si les Militants d'un Parti Politique n'arrivent pas à se rendre dans un quartier au moment de l'élection, ils ne pourront pas promouvoir leur candidat et celui-ci ne sera jamais élu. Les joueurs ont à leur disposition toutes sortes de ruses pour parvenir à leur fin : inondations soudaines de quartiers, incendies criminels, organisation de concerts gratuits ou mises en place de barrages de polices illégaux ... L'arme ultime reste l'assassinat d'un élu, mais doit être utilisée avec modération car elle risquerait de révéler au public l'existence des Clans ...



Ce jeu est rythmé par une succession de mouvements des Militants et d'élections. Les scrutins sont organisés dans les quartiers en fonction de la disposition des Militants. La Partie se termine lorsqu'un représentant a été élu dans chaque quartier.

