

Les cartes

Les joueurs les utilisent à la fois pour influencer le mouvement des pions Militants et pour déterminer le résultat des élections.

Il y a 25 cartes réparties en 6 types différents. De manière générale, ces cartes sont divisées en deux parties :

- Le dessin central indique l'effet de la carte sur les mouvements des Militants. Leurs effets respectifs sont résumés dans un tableau à la fin de cette règle.
- Les valeurs dans les coins servent lors d'une élection. Les joueurs utilisent ces valeurs pour donner des points aux Partis participant au scrutin. Le Parti ayant le plus fort total remporte l'élection.



Les cartes Jokers

Il y a deux types de jokers dans ce jeu : le Joker de Base et le Super Joker.

Le Joker de Base comporte seulement une valeur "+1". Cette valeur est utilisée lors des élections. Chaque joueur reçoit un Joker de Base au début de la partie. Cette carte lui permettra de participer aux élections même si il a dépensé toutes ses autres cartes.

Le Super Joker n'est pas utilisé pour les règles de base. Il est expliqué plus loin dans les règles avancées.

