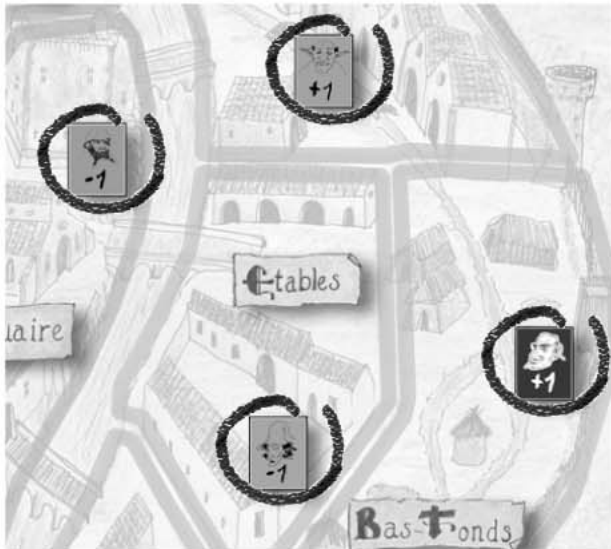


REGLES OPTIONNELLES

Vous pouvez passer cette page si vous venez de découvrir le jeu. Vous pourrez utiliser ces 2 règles optionnelles lors de votre 2eme ou 3eme partie. Elles ne sont pas compliquées mais elles enrichissent le jeu et peuvent allonger la durée d'une partie de 10 ou 15 minutes.

L'opinion publique

Chaque quartier possède une vignette à la couleur d'un des 6 partis politiques et avec une valeur "+1" ou "-1".



Ces valeurs indiquent que la population du quartier est déjà naturellement pour ou contre le Parti en question. Par exemple, dans le quartier des Banques la vignette est de la couleur des Elfes et porte la valeur +1. Cela signifie que la population du quartier des Banques est déjà en faveur du Parti des Elfes Monarchistes. Cela va donc faciliter la tâche des Militants Elfes dans ce quartier.

Dans le jeu, cela se traduit par un bonus ou un malus de 1 point automatiquement attribué au Parti en question, comme si une carte +1 ou -1 était déjà jouée dans la zone du Parti (ATTENTION : cette valeur ne modifie pas le nombre de pions Militants dans le quartier, elle modifie seulement le total des cartes jouées pour le Parti en question).

Toujours dans l'exemple du quartier des Banques, en admettant que les joueurs aient placés 4 cartes pour les Elfes (+1 ; +1 ; -1 ; +2) pour un total de 3 points, vous devez ajouter aussi +1 donné par la population du quartier, soit un total de 4 points. La suite ne change pas, si les Elfes ont 1 Militant dans le quartier, leur score final sera de 4 points, 8 points pour 2 Militants, etc.

Le Super Joker

Cette carte spéciale vous apporte d'autres avantages liés à votre situation privilégiée de Caïd de la Pègre.

Vous recevez cette carte au début de la partie, tout comme le Joker de base.

Vous pouvez jouer cette carte une fois par tour de jeu, vous la placez alors devant vous. Vous la récupérez à la fin des élections, avant de commencer le tour de jeu suivant.

Contrairement au Joker de Base qui n'a d'effet que pendant les élections, le Super Joker peut aussi être joué pendant la phase des mouvements. Il a au total 4 effets différents. Quand vous jouez votre Super Joker, vous devez spécifier lequel des 4 effets vous souhaitez appliquer. Un seul des 4 effets peut être appliqué quand vous jouez cette carte :

- **Super Mouvement.** Pendant la phase des mouvements, vous pouvez bouger tous ou une partie des Militants présents dans un même quartier. Vous pouvez les déplacer de 2 quartiers contigus. Vous pouvez tous les déplacer dans la même direction ou les éparpiller, vous pouvez même en laisser en route.
- **Super Recrutement.** Pendant la phase des mouvements, vous pouvez recruter 2 nouveaux pions Militants de la même couleur ou de 2 couleurs différentes. Vous pouvez les placer où vous voulez sur le plateau.
- **Super fausses Urnes.** Vous pouvez jouer cette carte pendant la phase d'élections comme une carte normale. Vous apportez 3 points au Parti. ATTENTION, vous ne pouvez jouer ce Joker qu'une fois par tour. A la fin de cette élection vous ne récupérez pas cette carte. Vous ne pourrez la reprendre qu'à la fin du tour.
- **Super Assassinat.** Pendant la phase des mouvements, vous pouvez jouer cette carte pour éliminer un des pions Représentant présent sur le plateau. Une autre élection devra être menée pour ce quartier. ATTENTION : si vous jouez cette carte pour ce dernier effet, vous ne la récupérez pas. Vous la perdez pour la partie entière