

TABLEAU EXPLIQUANT LES EFFETS DES CARTES

<p>Mouvement de Base</p> 	<p>C'est le mouvement le plus simple. Vos Hommes de Main guident un groupe de Militants vers un autre quartier.</p>	<p>Inondations</p> 	<p>Vos Hommes de Main vont ouvrir les vannes qui protègent chaque quartier bordant la rivière. La soudaine montée des eaux fait évacuer le quartier.</p>	<p>Incendies</p> 	<p>Vos Hommes de Main allument des brasiers dans un quartier. La fumée provoque la panique chez les militants qui évacuent le quartier.</p>	<p>Concert Gratuit</p> 	<p>Une de vos amies Star de la ville accepte pour vous de se produire gratuitement. L'événement attire les militants sur les lieux du concert.</p>	<p>Barrage de Police</p> 	<p>Un de vos bons amis est le Magistrat de la Milice. Vous lui demandez d'envoyer ses hommes contrôler avec zèle un quartier.</p>	<p>Le Joker de Base</p> 	<p>... Le petit coup de pouce personnel à un ami candidat ...</p>	<p>Le Super Joker</p> 	<p>Gare aux gorilles... Vous envoyez vos meilleurs éléments à l'action ... Vous pouvez utiliser cette carte une seule fois par tour de jeu.</p>	<p>Effet pendant Mouvements : Jouez la carte en la défaussant. Vous pouvez bouger 1 pion militant d'un quartier vers 1 quartier adjacent. Si plusieurs pions identiques sont présents dans le quartier vous pouvez tous les déplacer ou en laisser sur place. Vous pouvez les déplacer vers le même quartier ou dans des directions différentes.</p> <p>Effet pendant Elections : Selon la carte, ajoutez ou enlevez 1 point au parti visé.</p>	<p>Effet pendant Mouvements : Vous pouvez jouer cette carte contre un quartier à la bordure bleue, sauf si une carte Barage de Police est déjà dans le quartier. Vous évacuez tous les pions du quartier visé vers les quartiers adjacents. Vous pouvez tous les bouger d'un bloc ou les éparpiller. La carte reste en effet dans le quartier jusqu'à votre prochain tour où elle est défaussée.</p> <p>Effet pendant Elections : Ajoutez 2 points au parti visé.</p>	<p>Effet pendant Mouvements : Vous pouvez jouer cette carte contre un quartier à la bordure orange, sauf si une carte Barage de Police est déjà dans le quartier. Vous évacuez tous les pions du quartier visé vers les quartiers adjacents. Vous pouvez les bouger d'un bloc ou les éparpiller. La carte reste en effet dans le quartier jusqu'à votre prochain tour où elle est défaussée.</p> <p>Effet pendant Elections : Ajoutez 2 points au parti visé.</p>	<p>Effet pendant Mouvements : Désignez un quartier et défaussiez la carte. Vous pouvez amener dans le quartier visé tous les militants des quartiers adjacents. Vous avez aussi le choix d'en laisser certains sur place et de ne pas les faire rentrer dans le quartier du concert.</p> <p>Effet pendant Elections : Enlevez 3 points au parti visé.</p>	<p>Effet pendant Mouvements : Placez cette carte dans un quartier. Elle reste dans ce quartier jusqu'aux élections, et empêche tout mouvement depuis ou vers ce quartier. Elle empêche aussi qu'un incendie ou inondation se produise dans le quartier. Défausser la carte à la fin des mouvements. Cette carte n'empêche pas une élection d'avoir lieu.</p> <p>Effet pendant Elections : Ajoutez 2 points au parti visé.</p>	<p>Effet pendant Mouvements : Cette carte n'a aucun effet si elle est jouée pendant les mouvements.</p> <p>Effet pendant Elections : Ajoutez 1 point au parti visé. Vous récupérez votre Joker à la fin de chaque élection.</p>	<p>Effet pendant Mouvements : Au Choix • Bougez de 2 cases tous ou une partie des pions d'un quartier, ensemble ou séparément. • Recrutez 2 nouveaux pions militants et placez les où vous voulez dans la ville. • Éliminez 1 pion Représentant déjà élu (mais vous perdez cette carte DÉFINITIVEMENT).</p> <p>Effet pendant Elections : Ajoutez 3 points au parti visé.</p>
---	---	---	--	---	---	--	--	---	---	--	---	--	---	---	---	---	---	---	---	--