

LES DÉS :

Chaque dé symbolise un candidat, nous appelons plus loin le Candi-dé, sa valeur exprime les intentions de votes en sa faveur. Quand l'un des candi-dés atteint le chiffre 5, il est élu et on révèle les cartes qui lui sont associées. Les joueurs révèlent alors leurs valeurs : celui qui possède une majorité de cartes sous le candidat élu remporte la partie !

Tour de jeu :

A son tour un joueur va effectuer 2 actions :

- 1- Prendre une carte depuis la pioche, la regarder et la place cachée à côté d'un candi-dé ou si le dé héberge déjà des cartes dans la pile à son côté.
- 2- Peut ensuite au choix,
 - Soit faire avancer un candi-dé dans les sondages : le joueur augmente alors la valeur du candi-dé, en
 - Soit consulter la pile sous un candi-dé, en prendre une de son choix et la poser devant un autre candi-dé. Un paquet consulté occasionne obligatoirement le mouvement d'une carte vers un autre paquet, même si le paquet n'était composé que d'une seule carte.

Mise en place :

- Composez un paquet de cartes en éliminant : les rois, reines, 10, 9, 8, jokers.

- Faites un paquet avec les quatre valeurs, chaque joueur pioche face caché un valet qu'il garde secret.

- Faites une pioche avec le reste des cartes.

- Placez chaque dé sur la face du 2.

- Si c'est votre première partie, chaque joueur pioche une carte, la regarde et la place face cachée à côté d'un dé.

- On détermine au hasard qui va commencer le tour de jeu, qui se déroulera ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Fin de jeu :

Le jeu prend fin lorsque :

- un dé atteint la valeur de 5 : on révèle alors la pile de cartes du candi-dé : si une couleur de carte est majoritaire le ou la joueuse qui possède le valet associé remporte la partie. En cas d'égalité, les deux joueurs se partagent la victoire (cf : et après?)
- la pioche est épuisée avant qu'aucun candi-dé n'atteigne le score de 5. On révèle alors la pile la plus épaisse, avec le nombre le plus important de cartes. La couleur majoritairement représentée remporte la partie.

Et après ?

Le vainqueur conserve un avantage pour partie suivante : lors de mise en place au lieu de piocher une carte pour la placer sous le candi-dé de son choix il peut en piocher trois.

En cas d'égalité chacun des vainqueurs peut piocher 2 cartes.

BUT DU JEU :

Chaque joueur est le valet de grandes idées et doit s'assurer qu'à la fin de la partie la couleur de sa carte soit majoritairement représentée par le vainqueur de l'élection :



Gros Gauchos



Petits Gauchos



Petits Fachos



Gros Fachos

LE BON CANDI-DÉ

Convient à toute votre famille politique

De 2 à 4 joueurs

MATÉRIEL :

- 1 jeu de 52 cartes à jouer
- 4 dés à six faces

CONTEXTE :

Malgré un nombre important de prétendants, seul quatre d'entre eux semble en passe d'être élu.

Chaque joueur est en charge d'intérêts particuliers qu'il aimerait voir représentés par le candidat victorieux. Influez sur les aspirants à l'élection pour espérer voir votre parole représentée après le scrutin!

Le Bon Candi-Dé !

"VOTER EST UN DROIT, C'EST AUSSI UN DEVOIR CIVIQUE"

CARTE ÉLECTORALE

MINISTÈRE DE « INTERIEUR »

REMARQUE IMPORTANTE

Les électeurs des communes de plus de 5 000 habitants doivent présenter, au moment du vote, un titre d'identité.

SCRUTIN N° 1	SCRUTIN N° 2
SCRUTIN N° 3	SCRUTIN N° 4

Ce petit jeu vous est proposé par l'association Dcalk, espérons qu'il égaye cette Spectaculaire semaine électorale.

Retrouvez Dcalk sur

www.dcalk.org

info@dcalk.org

