

## Jeu du Maire

### **Matériel nécessaire pour une partie :**

4 pions  
Un dé  
Un plateau de jeu  
Une fiche « élection du maire »  
Une fiche « alliances »  
4 pochettes contenant chacune un programme et une copie des délibérations correspondantes  
48 cartes population  
48 cartes imprévus  
48 cartes économie  
12 billets de 1 000 €  
12 billets de 5 000 €  
12 billets de 10 000 €  
12 billets de 20 000 €

} Total : 432 000 euros

### **Principe et but du jeu :**

Les joueurs sont répartis en quatre équipes maximum : l'équipe du Maire et trois équipes constituant l'opposition. Les équipes doivent parvenir à faire passer un maximum de mesures inscrites dans leur programme et ce, avant la fin du jeu.

La partie s'arrête quand une équipe parvient à faire passer toutes ses mesures.

### **Préparation :**

#### *La formation des équipes :*

Chaque joueur lance un dé. Il avance du nombre indiqué sur une case. La couleur de celle-ci détermine le programme que le joueur doit défendre (vert, rouge, jaune, bleu). S'il s'agit d'une autre couleur, relancer le dé.

#### *L'élection du Maire :*

Une fois les équipes constituées, il faut élire un Maire.

Prendre une fiche « Élection du Maire » à remplir, elle sert de guide dans cette étape clé.

Chaque équipe choisit un candidat parmi ses membres.

On procède ensuite au vote.

Chaque joueur soutient le candidat qui représente son équipe. Le candidat qui obtient le plus de voix emporte l'élection et devient Maire. Son équipe est donc celle qui représente la municipalité et les autres constituent l'opposition.

Le jeu peut alors commencer.

### **Déroulement du jeu :**

Les équipes lancent tour à tour le dé et font avancer leur pion du nombre de cases indiqué.

L'équipe qui compte le plus de joueurs joue en premier (c'est normalement celle du Maire). L'équipe qui a le plus de joueurs après la première joue en deuxième et ainsi de suite.

Le plateau est composé de cases de différentes couleurs, chacune correspondant à une action :

-  : Tirez une carte « Population » (reculer/avancer du nombre de smileys indiqué)
-  : Tirez une carte « Imprévu »
-  : Tirez une carte « Économie »
-  : Faites passer une mesure du programme
-  : Passez votre tour
-  : Rejouez

#### *Le budget :*

L'équipe du Maire représente la municipalité de la ville. Elle se voit donc dotée d'un budget qu'elle devra gérer. Cette équipe commence la partie avec 20 000 euros et gagne 10 000 euros supplémentaires chaque nouvelle année du mandat.

Elle pourra ensuite gagner ou perdre de l'argent en fonction des cartes tirées durant le jeu. La partie s'arrête si la municipalité n'a plus d'argent.

#### *Faire passer des mesures :*

Les cases vertes permettent de faire passer des mesures.

L'équipe du Maire	Les équipes de l'opposition
L'équipe annonce la mesure qu'elle veut faire passer. Un joueur de l'équipe lance ensuite le dé : - 1, 2 ou 3 : la mesure ne passe pas. - 4, 5 ou 6 : la mesure passe.	Les équipes de l'opposition ont le choix de jouer seules ou ensemble en faisant des alliances. - Si l'équipe joue seule, elle doit, après avoir annoncé la mesure qu'elle souhaite faire passer, lancer le dé et obtenir 6 - Si elle s'allie avec une autre équipe, sa mesure passe si le dé indique 5 ou 6 - Si elle s'allie avec les deux autres équipes de l'opposition, sa mesure passe avec 4, 5 ou 6.

Quand une équipe parvient à faire passer une mesure, elle coche la case correspondante sur la feuille « Programme ».

#### *Les alliances :*

Une alliance ne se fait pas à sens unique. Les équipes s'engagent à s'aider en retour. L'alliance négociée ne porte que sur deux mesures à la fois, une dans chaque équipe, désignées au moment où est faite l'alliance. L'accord conclu est noté sur une fiche « alliance ».

Les équipes peuvent refuser de s'allier.

#### **Fin de la partie :**

La partie est terminée :

- lorsqu'une équipe a atteint la case « fin de mandat »,
- ou si le groupe du Maire n'a plus d'argent,
- ou lorsqu'une équipe a réussi à faire passer toutes les mesures contenues dans son programme.

Lorsque le jeu s'arrête, on compte le nombre de mesures que chaque équipe a réussi à faire passer. On considère dans tous les cas que l'équipe la plus avancée sur le plateau parvient à faire passer une mesure supplémentaire.

L'équipe qui a fait passer le plus de mesure a gagné le jeu.