

# C'est moi le président !!!



Nombres de joueurs : 4 + 1 maître du jeu.

Matériel : 4 pions, 1 dé, le plateau de jeu, les cartes voix et les cartes propositions, les plateaux « programme »

## La règle du jeu :

### Choix du pion :

Chaque joueur choisit un futur candidat :

- Lulu Troumette
- Beau-z-yeux la taupe
- Rien-ne-est le lièvre même pas roux
- Chante-Faux le rossignol



### Le chemin des candidats :

Les futurs candidats doivent trouver 4 propositions sur le chemin des candidats pour constituer leur programme afin de devenir des candidats. Quand le joueur tombe sur une case « carte proposition », il choisit dans la pioche la carte de son choix. S'il tombe sur la case « invente une proposition », il remplit la carte blanche « proposition ». Chaque carte proposition sera posée sur le plateau du programme. S'il tombe sur une case personnage ... rien ne se passe !



Avoir du chocolat à volonté.

### Le chemin de la campagne électorale

Une fois le programme rempli, le candidat doit aller sur le chemin de la campagne électorale pour gagner des voix. S'il tombe sur une case « voix », il prend la première carte de la pioche et ne la montre pas aux autres candidats. Ce sont les voix qu'il a gagnées en montrant à la population locale les propositions de son programme.

Un candidat ne peut avoir plus de 10 cartes en main. S'il en a plus de 10, le maître de jeu lui retire une carte au hasard et la pose sous la pioche.

Il y a deux sortes de cartes voix : **les cartes rouges** et les cartes grises.



Les foyers donnent 350 voix.

Les souris donnent 50 voix.

### Le jour des élections

Dès qu'un joueur arrive sur la case « Le jour des élections », le jeu est terminé et chaque candidat compte ses voix.

Les candidats doivent choisir entre les voix rouges et les voix grises : celles des prédateurs ou celles des autres animaux de la forêt. Une fois ce choix fait, le candidat compte ses voix rouges ou ses voix grises. Le président sera celui qui aura le plus de voix !

Vive le président !!!

