LE PARACHUTÉ



LIVRET DE RÈGLES

3 À 6 JOUEURS

LES FRÈRES MAURICE

01 INTRODUCTION

Incarnez un charismatique chef de parti en campagne pour briguer la présidence de la République française. Pour parvenir à vos fins, **tous les coups sont permis** : usez de magouilles et évitez les scandales pour séduire les élus de vos adversaires !

> *« Ce n'est pas la girouette qui tourne, c'est le vent. » E.Faure*

02 CONTENU DU JEU

300 — ÉLUS
50 cubes de chacune des 6 couleurs.

1 — PLATEAU
La France métropolitaine et 25 villes reliées par des routes : 1 capitale, 7 grandes villes, 17 petites villes.

6 — PLAQUETTES CANDIDAT
Une manœuvre politique propre à chaque chef de parti.

96 — BILLETS
36 × 5 000 €, 36 × 10 000 €, 18 × 20 000 €, 6 × 50 000 €.

12 — PIONS
2 par couleur : popularité & ancrage local.

24 — CARTES MAGOUILLE
8 types différents, en 3 exemplaires chacune.

40 — CARTES ÉVÈNEMENT
Tirées en début de tour ; leur couleur déclenche les revenus.

54 — CARTES CONVERSION
9 par couleur, numérotées de 0 à 8.

24 — JETONS
9 Stop, 9 QG de campagne, 5 Gentrification, 1 Manif.

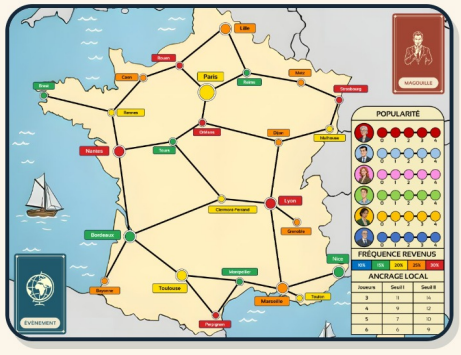
1 — LIVRET DE RÈGLES
Celui que vous tenez entre les mains.

03 LEXIQUE

Les termes suivants reviennent dans tout le livret.

Joueur actif	Le joueur dont c'est le tour.
Contrôler une ville	Y posséder tous les élus.
Être implanté	Posséder au moins un élu dans la ville.
Ville directement reliée	Ville liée à une autre par une route.
Route bloquée	Route portant un jeton Stop ou le jeton Manif.
Convertir un élu	Remplacer un élu adverse par un élu de sa propre réserve.
Attaquer un joueur	Tenter une conversion contre ses élus, ou les viser avec une carte Parachutage.
Tour	Le tour d'un seul joueur.
Tour de table	Un tour de chaque joueur.

04 PRÉPARATION DU JEU



1. Placez le **plateau** au centre de la table et posez les paquets de cartes **Magouille** et **Évènement** à leurs emplacements.
2. Chaque joueur tire au hasard une **plaquette Candidat**, la place devant lui et prend les **élus** et les **cartes Conversion** de sa couleur.
3. Chaque joueur place un pion sur la **case 0** de sa ligne, face à son personnage, sur la piste de popularité. Chaque joueur place également un pion sur la case indiquant le **nombre de joueurs de la partie**, sur le tableau d'ancrage local.

05 BUT DU JEU

Le premier joueur à atteindre **4 points de popularité** est élu président de la République. À chaque point gagné, avancez votre pion sur la piste de popularité. Vous gagnez des points de popularité de **quatre façons** :

I Ancrage local

Contrôler un nombre suffisant de villes
(voir : Ancrage local).

II QG de campagne

Contrôler une ville portant un QG de campagne pendant un tour complet
(voir : QG de campagne).

III Magouille « Popularité »

Utiliser une carte Magouille « Popularité »
(voir : Cartes Magouille).

IV Assassinat politique

Éliminer un adversaire par une conversion ou un Parachutage
(voir : Élimination d'un joueur).

06 DÉBUT DU JEU : MISE EN PLACE DES ÉLUS

Le plus jeune joueur place un de ses élus sur la ville de son choix. En suivant le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent ensuite leurs élus un par un, jusqu'à ce que toutes les villes soient complètes selon leur capacité :

2	3	5
ÉLUS · PETITE VILLE	ÉLUS · GRANDE VILLE	ÉLUS · CAPITALE
ex. Mulhouse	ex. Toulouse	ex. Paris

À la fin de cette phase, **60 élus** sont répartis équitablement : 20 chacun à 3 joueurs, 15 à 4 joueurs, 12 à 5 joueurs et 10 à 6 joueurs. Chaque joueur démarre en outre avec une **trésorerie de 20 000 €**. Vous êtes prêts à jouer !

07 TOUR DE JEU

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur le plus charismatique (si ce n'est pas évident, le joueur le plus âgé commence). Le tour du joueur actif se déroule toujours dans l'ordre suivant :

1

Revenu fixe

Le joueur actif reçoit **20 000 €** de la banque.

2

Carte Évènement

Le joueur actif tire une carte Évènement puis en applique les effets. Sauf indication contraire, « vous » y désigne le joueur actif. Chaque joueur perçoit ensuite les revenus des villes qu'il contrôle et dont la couleur correspond à celle de la carte Évènement tirée :

Petite ville · 10 000 € **Grande ville · 20 000 €** **Capitale · 1 carte Magouille**

La couleur de la carte est celle du fond de son illustration. Il n'existe pas de villes bleues. Toutefois, si une carte bleue rapporte des revenus, ceux-là comptent comme revenus des villes. Une fois les revenus perçus, la carte est replacée sous le paquet. Les couleurs n'apparaissent pas avec la même probabilité. Voici leur fréquence d'apparition :

Bleue : 10% **Verte : 15%** **Jaune : 20%** **Orange : 25%** **Rouge : 30%**

3

Réalisation d'actions

Dans l'ordre voulu et selon sa trésorerie, le joueur actif peut :

- **Tenter une conversion** sur des élus adverses *(voir : Tentative de conversion)*.
- **Acheter un QG de campagne** pour 40 000 € *(voir : QG de campagne)*.
- **Acheter / utiliser des cartes Magouille**, elles sont achetables au prix unitaire de 40 000 € *(voir : Cartes Magouille)*.
- **Débloquer une route** pour 30 000 €, en retirant le jeton (Stop ou Manif) qui la bloque.

Toutes ces actions sont réalisables autant de fois que le joueur actif le souhaite, celui-ci n'est limité que par sa trésorerie. Le joueur peut donc décider de terminer son tour à tout moment, le jeu passe alors au joueur suivant.

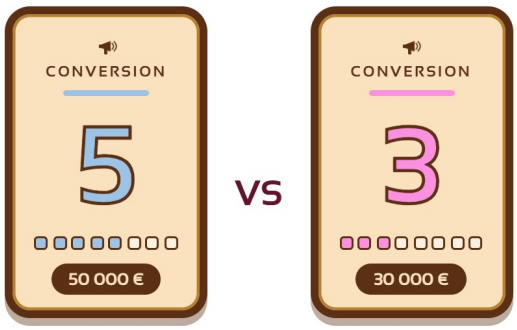
08 TENTATIVE DE CONVERSION

Une tentative de conversion vise à remplacer les élus d'un adversaire par des élus de votre parti. Le joueur actif peut cibler une ville où il est implanté, ou une ville directement reliée, par une **route non bloquée**, à une ville où il est implanté.

1. Le joueur actif désigne la **ville** et l'**adversaire** ciblés.
2. Attaquant et défenseur choisissent secrètement une carte Conversion. L'attaquant ne peut jouer le **0**, le défenseur le **8**, et nul ne peut jouer une carte dont le coût dépasse sa trésorerie.
3. Les joueurs révèlent simultanément leur carte, puis payent aussitôt **10 000 € par point** de leur carte à la banque.
4. Si la carte de l'attaquant est **strictement supérieure**, il convertit autant d'élus que la différence des cartes (dans la limite des élus adverses présents). Sinon, rien ne se passe.

LA CONVERSION RÉUSSIT

Perceval Sereise veut s'emparer de Toulouse, contrôlée par Helga Doinan (3 élus).



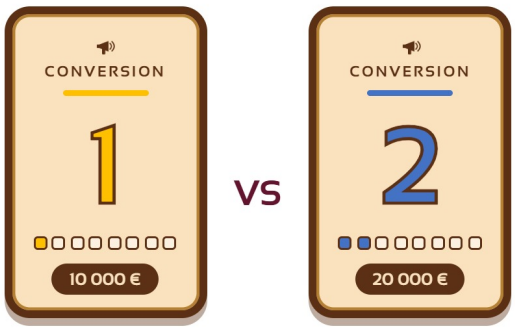
Perceval
attaquant

Helga
défenseur

5 > 3 : Perceval convertit 2 élus (5 – 3). Il paie 50 000 €, Helga 30 000 €.

LA CONVERSION ÉCHOUE

Romane Manclume vise l'élu de René Pamelin qui lui manque pour contrôler Reims.



Romane
attaquant

René
défenseur

1 < 2 : aucun élu n'est converti. Romane paie 10 000 €, René 20 000 €.

GIROUETTE

Après la révélation, chaque camp peut jouer une carte Magouille **Girouette** (une au plus par duel) pour remplacer sa carte Conversion. Le joueur paye alors la nouvelle carte Conversion choisie et non l'ancienne.

Un seul camp girouette : sa nouvelle carte s'applique. **Les deux** girouettent : elles se neutralisent (les cartes initiales comptent) et sont défaussées. Les cartes Conversion, elles, reviennent toujours en main.

REMARQUES

- Une tentative oppose toujours **exactement deux joueurs**. Si plusieurs adversaires se partagent une ville, il faut une tentative par adversaire pour s'emparer de toute la ville.
- Le joueur actif ne peut pas faire **deux tentatives** contre le même adversaire, sur la même ville, dans le même tour.

09 QG DE CAMPAGNE



À votre tour actif, vous pouvez acheter un QG de campagne pour **40 000 €** et poser son jeton sur une ville que vous contrôlez. Dès qu'un QG de campagne est établi, un compte à rebours se lance aussitôt.

Compte à rebours

Il démarre quand vous contrôlez la ville sur laquelle le QG est placé et aboutit au début de votre tour suivant. Si aucun élu n'a changé de camp entre-temps, retirez le jeton et gagnez **1 point de popularité**.

Ville capturée

Les élus d'une ville avec un QG se convertissent normalement. Qui prend le contrôle de la ville devient propriétaire du QG : il peut le **démolir** (la banque lui verse alors 20 000 €) ou le **conserver** (son compte à rebours démarre).

Ville partagée

Si plusieurs partis se partagent la ville, le QG est **inactif** : aucun compte à rebours n'a lieu. Il se réactive dès qu'un joueur reprend le contrôle de la ville.

Limites : Chaque joueur ne peut acheter qu'un seul QG à son tour, et une ville ne peut porter qu'un seul QG simultanément.

10 ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Un joueur sans aucun élu sur le plateau est **éliminé**, quelle qu'en soit la cause.

- Si le dernier élu tombe par l'**action directe** d'un adversaire (conversion ou Parachutage), celui-ci gagne **1 point de popularité** — l'assassinat politique est récompensé.
- Si l'élimination résulte d'une **carte Évènement** (Dissolution, Débat télévisé…), personne ne marque.
- Trésorerie, cartes Magouille et jeton Manif du joueur éliminé **retournent à la banque** ; son pion quitte la piste de popularité.

11 ANCRAGE LOCAL

Vous pouvez gagner des points de popularité en contrôlant simultanément un certain nombre de villes. Les seuils dépendent du nombre de joueurs en début de partie.

Dès qu'un seuil est atteint, vous gagnez 1 point de popularité de manière **irréversible** (même si vous repassez ensuite sous le seuil). Chaque joueur ne peut gagner le point d'un seuil donné qu'une seule fois par partie.
Il existe deux seuils d'ancrage local : le bonus d'ancrage local peut donc rapporter, au total, deux points de popularité.

JOUEURS	SEUIL I	SEUIL II
3 joueurs	11 villes	**14 villes**
4 joueurs	9 villes	**12 villes**
5 joueurs	7 villes	**10 villes**
6 joueurs	6 villes	**9 villes**

12 FIN DU JEU

VICTOIRE

Dès qu'un joueur atteint 4 points de popularité, il est élu président de la République !

Si plusieurs joueurs obtiennent simultanément les 4 points (par l'effet d'une carte), celui qui contrôle le plus de villes l'emporte ; s'il y a encore égalité : le plus riche l'emporte.

13 ANNEXES

Trésorerie Cachée

Durant toute la partie, il est fortement conseillé aux joueurs de cacher leurs trésoreries respectives. En effet, si un adversaire sait que vous êtes ruiné, il peut convertir vos élus à moindre frais !

Insolvabilité

Si vous devez payer plus que votre trésorerie, donnez tout ce que vous possédez : le reste de la dette est effacé.

Vous ne pouvez jamais choisir une carte Conversion dont le coût dépasse votre trésorerie. Un joueur ruiné ne peut donc jouer que le 0 — un parti sans argent ne retient pas ses élus.

14 CARTES MAGOUILLE

À votre tour actif, vous pouvez acheter des cartes Magouille à **40 000 € pièce**. Il en existe 8 différentes ; chacune se garde en secret pour frapper au bon moment. Seule la carte Girouette peut être utilisée hors de votre tour actif. Une fois utilisée, la carte Magouille est replacée sous le paquet — elle peut donc réapparaître.

Popularité

MAGOUILLE

Augmentez votre jauge de popularité d'un point.

COÛT : 20 000 € LORS DE SON UTILISATION

Manifestation

MAGOUILLE

Bloquez ou libérez une route reliant deux villes. Si vous choisissez de bloquer, apposez un jeton Stop sur la route choisie.

Girouette

MAGOUILLE

Changez votre carte de conversion après avoir vu celle jouée par votre adversaire. Si votre adversaire joue également une carte Girouette, elles se neutralisent.

Parachutage

MAGOUILLE

Convertissez tous les élus de la ville de votre choix. S'applique à toutes les villes, sauf la capitale et les villes dont le QG est actif.

Arnaque

MAGOUILLE

Subtilisez 20 000 € à l'adversaire de votre choix.

Justice masquée

MAGOUILLE

Volez une carte Magouille à un adversaire ; la banque le dédommage de 20 000 €. S'il possède plusieurs cartes Magouille, tirez-en une au hasard.

Gentrification

MAGOUILLE

Choisissez une ville : ses revenus sont doublés jusqu'à la fin de la partie. Posez un jeton Gentrification sur la ville choisie. Paris gentrifiée rapporte donc 2 cartes Magouille.
Une ville ne peut pas être gentrifiée 2 fois simultanément.

Alliance électorale

MAGOUILLE

Désignez deux joueurs qui ne pourront pas s'attaquer jusqu'à votre prochain tour. Vous pouvez vous inclure dans l'alliance, mais ne devez pas attaquer votre allié pendant 1 tour (celui-ci ou le prochain) : si vous l'avez déjà attaqué ce tour-ci, l'interdiction court jusqu'à votre prochain tour ; sinon, vous pourrez l'attaquer dès votre prochain tour.

15 MANŒUVRES POLITIQUES

Chaque chef de parti dispose d'une manœuvre politique qui lui est propre — un atout de choix pour la conquête du pouvoir.



René Pamelin — BLEU MARINE

Enracinement

Construit ses QG de campagne pour 15 000 €, contre 40 000 € pour tous ses adversaires.



Perceval Sereise — BLEU CIEL

Magouilles en soldes

Achète ses cartes Magouille au prix unitaire de 25 000 €, contre 40 000 € pour tous ses adversaires.



Helga Doinan — ROSE

Contribution « exceptionnelle »

À chacun de ses tours, prélève 5 000 € à deux joueurs de son choix pour renflouer les caisses de son parti. Si elle n'a plus qu'un adversaire, elle ne taxe que celui-ci.



Manon Juchellence — ROUGE

Chasse aux super-profits

À chaque tirage de carte Évènement, prélève 5 000 € au joueur qui perçoit le plus de revenus des villes. Si plusieurs joueurs sont à égalité en tête et qu'elle n'en fait pas partie, elle choisit parmi eux le joueur à taxer. Si elle perçoit elle-même le plus de revenus, elle donne 5 000 € au joueur de son choix. Si personne ne perçoit de revenus, il ne se passe rien.

Sont comptabilisés les revenus liés à la couleur de la carte tirée (villes gentrifiées et cartes bleues incluses) ; les cartes Magouille rapportées par Paris ne comptent pas.



Tony Jackadin — VERT

Manif' pour le climat

À son tour, bloque une route reliant deux villes avec son jeton Manif. Il doit changer de route à chaque tour.



Romane Manclume — OR

Sixième sens

Peut défausser sa première carte Évènement si celle-ci ne sert pas correctement ses intérêts, puis en piocher une seconde. La carte défaussée est replacée sous le paquet.

16 PRÉCISIONS — CARTES ÉVÈNEMENT

Entente illicite

Tous les joueurs votent simultanément (pouce levé ou baissé) pour ou contre la distribution d'une carte Magouille à chacun. Unanimité (pour ou contre) : seul le joueur actif tire une carte. Majorité pour : chaque joueur tire une carte. Majorité contre : personne ne tire. Égalité : le joueur actif tranche entre ces deux derniers résultats.

« Quoi qu'il en coûte »

Le revenu de la capitale (non monétaire) compte pour 40 000 €, la capitale rapporte donc la moitié : 20 000 €.

Fête du travail

La prise de contrôle s'applique aussi à une ville portant un QG inactif : les règles de capture du QG s'appliquent alors.

Dissolution

Les changements de contrôle s'appliquent simultanément ; les QG des villes concernées suivent les règles de capture. Si un joueur perd ainsi son dernier élu, il est éliminé sans qu'aucun point ne soit attribué.

LE PARACHUTÉ

TOUS LES COUPS SONT PERMIS.

Le pouvoir n'attend pas des politiciens honnêtes...



6 CANDIDATS · AUCUN SCRUPULE

RACONTEZ-NOUS VOTRE PARTIE

Une magouille mémorable, un bug, une idée ? Scannez le code et faites-nous vos retours — on lit tout.

UN JEU CRÉÉ ET ÉDITÉ PAR

Les Frères Maurice

© Les Frères Maurice.
Personnages et partis sont des créations satiriques de fiction.
À jouer sans modération, à prendre au second degré.