

DON PEPERONI

Un jeu de
Volker Cullmann

Dans le petit village de Peperoni, quelque part en Amérique Latine. Les élections pour le poste de maire vont bientôt se tenir et quelques villageois estimés ont décidé de se porter candidat. Il n'est guère étonnant que des choses étranges vont avoir lieu durant l'étape finale de l'élection, huit jours avant l'élection. Les militants vont de lieu en lieu, essayant de convaincre les votants avec des petits pots-de-vin (parfois pas si petit que cela). Les espions sont partout, les flingueurs et les avocats sont appelés à l'aide ou pour harceler les autres candidats, et parfois même les femmes de ménage peuvent être capable de gêner l'opposition.

Don Peperoni est un jeu très amusant de bluff pour 3 à 5 candidats à la mairie âgés de 8 à 88 ans. Le joueur qui arrivera à obtenir le plus de votes des villageois gagne la partie. Jusqu'à la prochaine élection, il pourra dorénavant se faire appeler "Don Peperoni".

But du jeu

Durant les huit derniers jours avant l'élection, vos infatigables assistants vont partout dans le village pour donner leurs pots-de-vin. En dépensant intelligemment votre argent, vous tentez de gagner des votes dans plus de maisons que vos adversaires. Chaque maison vous rapporte des points. Même si un adversaire a déjà sécurisé les votes d'une maison, jouer l'un de vos agent peut toujours vous aider à gagner ces votes. Le joueur avec le plus de points à l'issue de la partie l'emporte.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 5 écrans
- 5x 20 billets de banque (2x 1, 2x 2, 2x 5, 2x 10, 2x 20, 4x 50, 2x 100, 2x 200, 2x 500)
- Agents: 5x avocat, 5x espion, 5x garde du corps, 5x flingueurs, 5x femme de ménage
- 2 marqueurs Police
- 5x 15 affiches électorales
- 6 signes Stop pour les parties à 3 joueurs
- 5x 2 militants (pièces du jeu)
- 5 marqueurs de comptage des votes
- 1 marqueur de tour

Mise en place

Chaque joueur choisit l'un des cinq personnages (El General, Isabella de las Flores, Tequila Pedro, Ramón Ramirez, et Señor Ziggo) et prend, de la couleur correspondante, ses deux militants, un écran, un jeu de billets de banque, ses agents (avocat, espion, garde du corps, flingueur, et femme de ménage), et bien sur ses 15 affiches électorales à son effigie.

L'écran vous permet de cacher votre argent et vos agents des regards indiscrets des autres joueurs. Ensuite, chaque joueur choisit l'une des 8 maisons point de rassemblement [point houses] du plateau de jeu comme le siège de sa famille. Il marque cet endroit en plaçant dessus une de ses affiches électorales. Il place également 2 militants dans cette maison.

Le marqueur de votes de chaque joueur est placé sur la case "8" sur le compteur de votes imprimé sur le plateau de jeu. Le numéro "8" correspond à la valeur du vote du siège de la famille.

Le marqueur de tour est placé sur la case "1" sur le compteur de tours du plateau de jeu.

Le joueur ayant prochainement son anniversaire débute la partie.

Le plateau de jeu

- 1) **Compteur de votes.** Tous les marqueurs de votes commencent sur le "8". Peu importe que les votes soient sécurisés, le compteur de votes est toujours immédiatement mis à jour.
- 2) **Compteur de tours.** Au début de la partie, il commence sur le "1". Au début de chaque nouveau tour, on l'avance d'une case. Quand le marqueur atteint le carré "8", tous les joueurs entament leur dernier tour avant que la partie

prenne fin. Ensuite, le décompte final a lieu.

- 3) **Cases du jeu.** Vous pouvez reconnaître les cases du jeu par leurs bords. Chaque maison compte comme une case du jeu et on peut y entrer uniquement par la porte.

Déroulement du jeu

Au début de la partie, tous les militants sont dans leur siège familial. Les joueurs déplacent leurs militants successivement dans le sens horaire. Les militants qui sont entrés dans une maison doit immédiatement effectuer des actions. Après que tous les joueurs aient effectué leur tour, le marqueur de tour est avancé d'une case et le tour suivant débute. Le jeu dure 8 tours et se termine par le décompte final.

Déplacement

Chaque joueur a 8 points de mouvements par tour, qu'il peut dépenser avec ses deux militants comme il le souhaite. Chaque case du jeu nécessite de dépenser un point de mouvement. Donc, un militant peut se déplacer de 8 cases tandis que l'autre reste en place. Ou, l'un peut se déplacer de 6 cases et l'autre de 2 cases, et ainsi de suite. Les maisons comptent également comme des cases du jeu. Les points de mouvements inutilisés sont perdus.

Si un militant entre dans une maison pour y donner un pot-de-vin, il peut continuer à se déplacer après cela et visiter une seconde voir une troisième maison pour y déposer aussi un pot-de-vin.

Les deux ponts ne comptent pas comme des cases du jeu.

Pots-de-vin

Si un militant entre dans une maison où il n'y pas encore de pot-de-vin, ou il y a un statu quo (voir ci-dessous), il peut laisser un pot-de-vin. Le jouer place alors un billet de banque face cachée dans la maison.

Important: Dans chaque maison, il peut y avoir qu'un seul billet de banque par joueur - ce qui signifie que vous devez faire attention où vous mettez les pieds, être capable de bluffer, et jauger vos adversaires.

Petites et Grandes maisons

Chaque maison a une valeur en points correspondant au nombre (ou plutôt, de l'influence) de ses habitants électeurs. Par exemple, le siège familial d'un joueur lui rapporte 8 votes (=8 points). Avec les autres maisons, ce nombre peut aller de 2 à 10. Le joueur qui a sécurisé les votes des habitants d'une maison reçoit l'entièreté des points, lesquels sont ajoutés à son compte.

En utilisant leurs agents, les joueurs peuvent causer la perte de maisons à leurs adversaires (cf Agents et Décompte final).

Décompte immédiat

Si un joueur déplace l'un de ses militants dans une maison où un autre joueur a déjà posé un pot-de-vin face cachée et y dépose son propre pot-de-vin, un décompte immédiat à lieu. Les 2 billets de banque sont retournés face visible (les agents qui pourraient être présent ne sont pas révélés). Le joueur avec le billet de banque de plus grande valeur gagne les faveurs des habitants de cette maison. Il place l'une de ses affiches électorales sur la case du jeu et avance son marqueur de vote d'une nombre de cases équivalent à la valeur de la maison. Tous les pots-de-vin de cette maison vont naturellement dans la poche des habitants et sont retirés du jeu, face cachée.

Les maisons de valeur 10 nécessitent trois pots-de-vin au lieu de deux pour déclencher le décompte immédiat. Avec autant d'habitants, les demandes sont simplement plus grandes !

Statu quo

Il y a statu quo quand, lors d'un décompte immédiat, au moins deux joueurs sont à égalité pour la plus grande somme offerte comme pot-de-vin. Ce qui signifie que les habitants sont toujours indécis. Les joueurs impliqués dans le statu quo ont maintenant une autre chance d'appuyer leur cas en offrant un second pot-de-vin. Le joueur qui a sont militant présent dans la maison (qui a déclenché le décompte immédiat) peut le faire immédiatement. Le second pot-de-vin reste face cachée jusqu'à ce que l'autre joueur ai placé son second pot-de-vin. Il peut le faire n'importe quand, à partir de son prochain tour, jusqu'au décompte final.

En théorie cela signifie que les trois joueurs offrant des pots-de-vin dans une maison de valeur 10 doivent mettre à jour leur pot-de-vin, initialement ils ont tous offert la même somme. Si seul un joueur améliore son pot-de-vin, il gagne automatiquement la maison lors du décompte final.

Si le second tour de pots-de-vin ne change pas le statu quo, toutes les parties impliquées doivent placer un troisième billet de banque, et ainsi de suite.

Agents

En plus des pots-de-vin, les militants peuvent introduire un agent dans une maison. Les agents peuvent être placés au lieu, ou en plus, d'un pot-de-vin. Comme les pots-de-vin, ils sont placés face cachée et retourné seulement lors du décompte final. Un joueur peut introduire autant d'agents qu'ils souhaitent dans une maison, mais jamais plus d'un par tour.

Les militants peuvent accéder aux agents suivants (un de chaque par joueur):



Avocat

Si l'avocat est le seul agent dans la maison, ses menaces constantes d'actions en justice fait que les habitants de la maison votent automatiquement pour le joueur contrôlant l'avocat. Cela signifie que le joueur qui à l'origine détenait cette maison doit décompter ces votes du compteur de votes et ils sont immédiatement donnés à l'avocat du joueur.

Tout autre agent dans la même maison empêche l'avocat de jouer sa fonction. C'est souvent le cas qu'un autre agent présent annule celui d'un autre.



Espion

Une fois par partie, l'espion peut regarder les billets de banque faces cachées qui se trouvent dans la maison où il se trouve. Cela peut se produire n'importe quand, même si ce n'est pas le tour de son propriétaire. L'effet est appliqué immédiatement et aucun des autres joueurs ne peut voir les billets de banque. L'espion est ensuite retiré du jeu.



Flingueur

Lors du décompte final, le flingueur persuade les habitants de la maison de voter pour le joueur qui le contrôle en illustrant son point de vue avec un revolver. Deux ou plusieurs flingueurs dans un même bâtiment s'annulent.

Un flingueur chasse tout avocat qu'il rencontre, mais n'a aucun effet si un garde du corps arrive en jeu.



Garde du corps

Le garde du corps est utilisé uniquement comme protection. Il fait échouer toutes les attaques des avocats et flingueurs qui surviendraient dans la maison qu'il occupe. Le joueur qui a placé le garde du corps ne sera pas pour autant celui qui "possède" la maison après le décompte final. Le garde du corps n'a aucune influence sur le vote des habitants.



Femme de ménage

Une femme de ménage est capable de chasser un avocat, mais n'a aucun autre effet, spécialement sur le décompte final. Donc, sa fonction principale est de bluffer les autres joueurs.

La police arrive en jeu

Une courte interruption survient entre les tours 4 et 5, permettant à la police d'entrer en action. Visiblement, il y a quelque chose qui cloche dans cette élection! Mais où commencer les investigations ? Il y a de grandes incertitudes, donc pourquoi ne pas être du bon côté et rejoindre l'une des partis impliqués ? Bien sur, le choix du parti dépend ce que ces partis ont à offrir....

Pour déterminer l'allégeance de la police, les deux marqueurs Police sont placés faces visibles sur la table. Un par un, les joueurs vont placer, face cachée, n'importe quel nombre de billets de banque sous l'un d'eux, ou sous les deux marqueurs. Les joueurs ajoutent des billets de banque comme ils l'entendent. Un joueur peut s'abstenir de mise pour la police. Dès que tous les joueurs ont passé, tous les billets de banque sont retournés et comptés. Ils sont tous retirés du jeu. Le ou les joueurs avec la plus grande mise prennent le contrôle du marqueur Police.

Si une égalité survient, les joueurs peuvent augmenter leur mise jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge, ils le font comme dans la phase de statu quo durant l'achat des votes. Il y a différentes manières d'utiliser la police durant le reste de la partie. Chaque marqueur ne peut effectuer qu'une seule de ces actions. Après cette action, le marqueur est retiré du jeu.

De plus, le joueur qui a placé la plus grande mise sur l'ensemble des marqueurs Police peut désigner un nouveau Premier joueur pour le 5ème tour. Le joueur choisit de cette façon reste le Premier joueur pour le reste de la partie.

Comment utiliser la Police ?

Rechercher les militants

Durant son tour, le joueur possédant un marqueur Police peut rechercher un militant adverse et le stopper. Le militant détenu ne peut se déplacer durant le tour suivant de son propriétaire.

Les points de mouvements du joueur ne sont pas réduits, ce qui signifie, que son second militant peut se déplacer de la totalité des 8 points de mouvements.

Le marqueur Police est placé sous le militant choisit. Le propriétaire du militant peut retirer le marqueur à la fin de son tour suivant, après avoir perdu le déplacement de ce militant. Le marqueur Police est retiré du jeu.

Si le militant d'un joueur est recherché, il n'est pas possible de rechercher son second militant en même temps.

Le décompte final

Après le 8ème tour du dernier joueur, le décompte final commence.

Toutes les maisons où au moins un billet de banque est face cachée et qui n'a pas encore été décomptée (inclus les pots-de-vin améliorés après un statu quo) sont maintenant décomptées une par une avec les mêmes règles que pour un décompte immédiat.

Si un statu quo reste après un décompte final, les votants n'arrivent pas à se décider et leurs votes sont considérés comme nuls.

Après le décompte final, tous les joueurs révèlent leurs agents maisons par maisons. Ils vérifient si leurs agents se neutralisent les uns les autres ou si l'un d'eux est plus fort (voir Agents). Cela signifie qu'un joueur qui a déjà remporté les votes d'une maison peuvent encore les perdre pendant le décompte final, ils doivent transférer les votes de leur marqueur de votes vers un autre joueur.

Le joueur qui a amassé le plus grand nombre de votes est nommé le nouveau "Don Peperoni" et gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède encore le plus d'argent est déclaré gagnant.

Jouer à 3 ou 5 joueurs

A seulement 3 joueurs, toutes les maisons avec un numéro rouge pâle sont bloquées par un signe stop avant que la partie ne débute. Ces maisons sont considérées comme vide, ce qui signifie qu'elles sont complètement ignorées durant la partie. De plus, tous les billets de banque de valeur 1, un billet de banque de valeur 500, sont retirés du jeu.

La région au-delà de la rivière peut-être utilisées uniquement dans une partie à 5 joueurs. Quand on joue à 3 ou 4 joueurs, ignorez simplement cette partie de la carte. Vous ne pouvez y placer votre siège familial. Dans une partie à 5 joueurs, il est nécessaire d'avoir trois pots-de-vin pour déclencher un décompte automatique.

Règles optionnelles

Les joueurs expérimentés peuvent inclure les règles optionnelles suivantes :

Agents sur le siège familial

Les agents qui n'ont pas encore été placé dans une maison sont positionnés sur le siège familial du joueur. Par conséquent, si un joueur assigne un agent sur un siège familial adverse, ces agents neutralisent ou éjecter les intrus, aussi longtemps que c'est possible en respectant les règles.

Partage des points de mouvements

Chaque joueur a toujours 8 points de mouvements à sa disposition, mais seul 6 peuvent être assigné à un seul militant. Par conséquent, il n'est plus possible pour un militant de se déplacer de 8 cases alors que le second reste en place. Le mieux qu'un joueur puisse faire c'est déplacer un militant de 6 cases et l'autre de 2 cases.

Options supplémentaires pour la Police

Lancer un Raid: La police recherche dans n'importe quelle maison. Durant un tour, aucun pot-de-vin ne peut y être déposé et aucun agent placé. Les pots-de-vin et agents déjà présent ne sont pas impactés.

Placer un barrage policier: Un chemin désigné ne peut être emprunté durant un tour complet. C'est également appliqué pour les militants du joueurs qui place le barrage policier.



© 2006 by Pegasus Spiele, Strassheimer Strasse 2, 61169 Friedberg. All rights reserved
www.pegasus.de

Traduction & Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>