

Presidential's Crisis

Background

L'an 2014, la crise économique débutée au cours de l'année 2008 s'est révélée beaucoup plus redoutable que prévue.

En effet, de nos jours, l'économie n'existe plus. Notre système s'écroule bride par bride, cependant de courageux présidents luttent encore et toujours pour résorber le trou économique afin de récupérer leurs jets privés et leurs maisons de luxe.

Mais la tâche n'est pas facile, car dorénavant la vie d'un président consiste à réfléchir à des projets sensés libérer leur pays du joug du système actuel, mais aussi à se protéger des dangers extérieurs.

Ainsi les présidents se sont tous exilés dans une île, Alone's Island, pour trouver des solutions.

Création d'un Président

Lors de la création de votre président, il faut tout d'abord choisir son pays (nécessairement non imaginaire, c'est un jeu sérieux).

Une fois ceci fait, il faut répartir 10 points entre RHÉtorique et MALaise Vagal.

Le maximum dans chaque trait est fixé à 7, le minimum à 3.

La rhétorique représente le nombre d'attaques morales qu'un président peut exécuter par jour.

Le Malaise Vagal représente le temps que va durer un président avant d'abandonner.

But d'une partie

Le but d'une partie de Presidential's Crisis est d'être le dernier président encore en lice pour sauver son pays.

Pour cela il suffit de réduire, le trait Malaise Vagal des autres présidents à 0.

Système de jeu

Avant chaque partie, chaque président doit choisir 4 mesures à prendre pour son pays afin de rehausser son économie et rendre à son pays sa splendeur d'antan.

Au début de chaque jour, un événement aléatoire est tiré dans la liste suivante avec 1d10 :

- 1 → Attentat terroriste sur l'île => -1 MAL à tous
- 2 → Attentat terroriste sur un pays => -1 MAL
- 3 → Rien
- 4 → Rien
- 5 → Coup de génie => +1 mesure
- 6 → Coups de génies => +1 mesure à tous
- 7 → Rien
- 8 → Rien
- 9 → Soutient d'un peuple => +1 RHÉ
- 10 → Soutient des peuples => +1 RHÉ à tous

Ensuite, une fois que l'événement aléatoire a été tiré, chaque joueur a le droit d'attaquer, de manière réfléchi, autant de mesures sur un ou

plusieurs présidents que son trait de rhétorique, modifié au cas où par les événements aléatoires. S'en suit derrière la défense du président concerné par l'attaque.

Quand tout est résolu, chaque président décide en son âme et conscience qui a gagné la joute verbale.

S'il s'agit du président attaquant, alors le président perdant perd 1 point de MAL. Dans le cas contraire, il ne se passe rien.

Si à la fin de la journée, un président atteint 0 points de MAL, alors il est victime d'un malaise dû à son hyperactivité pour sauver son pays et il ne pourra plus participer au jeu des joutes verbales.

Cependant il doit toujours décider qui a gagné une joute verbale.

Attention, il est permis d'attaquer un président plusieurs fois sur une même mesure, mais il faut tenir compte de ses réponses précédentes!!!!

Évolution

Le président survivant a le droit de gagner 1 point de RHÉ ou de MAL au choix.

Image de Fond tiré du magazine GALA Julien VAUCANSON, aucun droit réservé