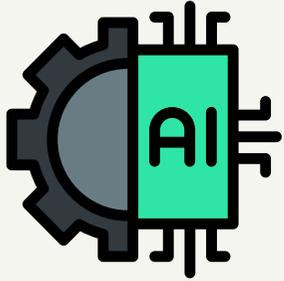


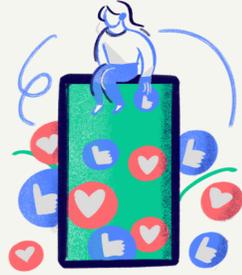
**CARTE
ATTAQUE**



Vous utilisez des bots pour diffuser des fausses informations à grande échelle auprès du grand public

BOT : -20 pts

Pôle IA 1/6



Vous payez des influenceurs pour décrédibiliser vos adversaires et diffuser de fausses informations

Influenceurs : -10 pts

Pôle stratégique 1/4

 **90 % = X 2**



Vous propagez de faux chiffres et statistiques dans les médias pour désorienter la population

Faux chiffres : -20 pts

Pôle médiatique 1/5



Vous faites du lobbying auprès des élus locaux et des industriels pour les convaincre de voter pour vous

Lobbying : -10 pts

Pôle institutionnel 1/5

 **70 % = X 2**



Vous divulguiez des scandales qui décrédibilisent vos adversaires auprès du grand public

Scandales : -10 pts

Pôle institutionnel 2/5

 **90 % = X 2**



Vous créez de faux comptes sur les réseaux sociaux pour attaquer vos adversaires et relayer les fausses informations

Faux comptes : -20 pts

Pôle IA 2/6



Grâce aux chaînes de TV et aux journaux que vous possédez, vous relayez vos fausses infos auprès du public

Présence médias : -20 pts

Pôle médiatique 2/5

 **90 % = X 2**



Vous multipliez les prises de parole alarmistes dans les médias pour affoler le grand public

Discours alarmistes : -20 pts

Pôle médiatique 3/5

**CARTE
ATTAQUE**

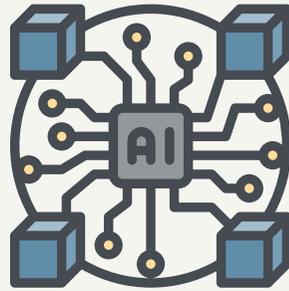
 90 % = X 2



Vous submergez les informations vérifiées de vos adversaires par un flot d'informations qui les noie

Mute news : -20 pts

Pôle médiatique 4/5



Vous utilisez le biais algorithmique pour renforcer les fausses croyances de l'opinion public

Algorithmme : -10 pts

Pôle IA 3/6



Vous coordonnez vos actions avec des pays étrangers qui vous soutiennent et mènent des actions de guerre informationnelle à distance pour vous couvrir

Influence étrangère : -20 pts

Pôle stratégique 2/4

 90 % = X 2



Vous menez une action coup de poing pour marquer les esprits, déstabiliser votre adversaire et rallier l'opinion public à votre camp (vandalisme, manifestation...)

Action coup de poing : -10 pts

Pôle citoyen 1/4

 70 % = X 2



Vous divulguez des dossiers classés concernant la gestion de la crise météorologique par vos adversaires au pouvoir

Dossiers classés : -20 pts

Pôle institutionnel 3/5

 90 % = X 2



Vous créez des deep fakes : vidéos générées par une IA qui usurpe l'identité de personnes publiques

Deep fakes : -20 pts

Pôle IA 4/6



Vous récupérez des informations confidentielles auprès d'universitaires et d'industriels en les corrompant

Universitaires / Industriels: -10 pts

Pôle stratégique 3/4



Vous convertissez les élus locaux à votre cause, pour qu'ils propagent ensuite vos idées directement à leur concitoyens

Elus locaux : -10 pts

Pôle citoyen 2/4

**CARTE
ATTAQUE**

🎲 90 % = X 2

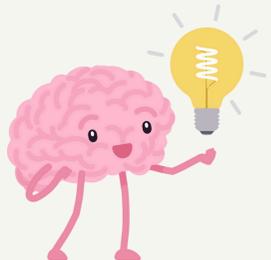


Vous mettez en avant de faux spécialistes ou figures pseudo-scientifiques pour donner une crédibilité académique à vos fausses informations

**Faux scientifiques :
-10 pts**

Pôle citoyen 3/4

🎲 70 % = X 2



Vous fondez un think tank influent avec une façade académique et politique crédible pour influencer la prise de décision publique et institutionnelle en votre faveur.

Think tank : -10 pts

Pôle stratégique 4/4



Vous manipulez l'opinion publique en vous victimisant et en accusant une forme de répression et de censure, vous convoquez la liberté d'expression

Victimisation : -10 pts

Pôle citoyen 4/4

4/5



Vous lancez une bataille juridique en inondant vos adversaires de poursuites, même sans preuve, pour générer des doutes dans l'opinion publique

**Bataille juridique :
-10 pts**

Pôle institutionnel 4/5



Vous menacez des personnalités publiques de révéler des informations compromettantes, privées pour les discréditer ou les forcer au silence et éviter des révélations

Menaces : -10 pts

Pôle institutionnel 5/5

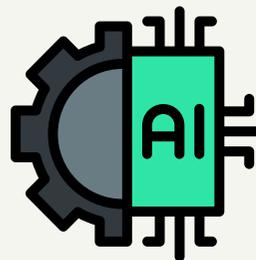


Vous créez des deep fakes : vidéos générées par une IA qui usurpe l'identité de personnes publiques

Deep fakes : -20 pts

Pôle IA 5/6

🎲 90 % = X 2



Vous utilisez des bots pour diffuser des fausses informations à grande échelle auprès du grand public

BOT : -20 pts

Pôle IA 6/6

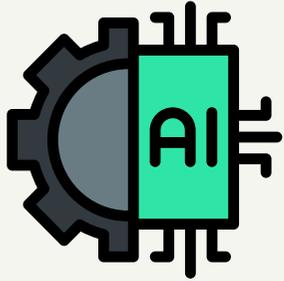


Vous payez des influenceurs pour discréditer vos adversaires et diffuser de fausses informations

Influenceurs : -10 pts

Pôle médiatique 5/5

**CARTE
DEFENSE**



Vous déclenchez des bots qui vous permettent de diffuser vos informations à grande échelle

BOT : +10 pts

Pôle IA 1/4



Vous engagez des influenceurs qui mettent en garde leurs audiences et vous expriment leur soutien

Influenceurs : +10 pts

Pôle médiatique 1/5



Vous débunkez les fake news grâce à des faits et des chiffres certifiés qui décrédibilisent le camp adverse

Débunkage : +20 pts

Pôle médiatique 2/5



Vous cherchez de nouveaux investisseurs qui acceptent de financer vos campagne

Nouveaux financements : +10 pts

Pôle stratégique 1/5



Vous interdisez temporairement certains réseaux sociaux sur lesquels sont relayées les fausses informations, qui servent à aggraver la situation

Interdiction réseaux sociaux : +10 pts

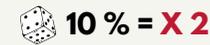
Pôle institutionnel 1/5



Vous financez des actions de modération sur les réseaux sociaux pour supprimer les fausses informations

Modération : +10 pts

Pôle institutionnel 2/5



Vous financez des campagnes de sensibilisation menées auprès du grand public et dans les écoles

Campagnes de sensibilisation : +10 pts

Pôle citoyen 1/4



Vous renforcez votre présence dans les médias pour défendre votre camp et dénoncer les manipulations

Présence dans les médias : +10 pts

Pôle médiatique 3/5

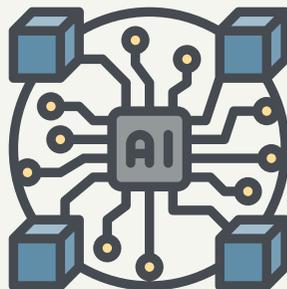
**CARTE
DEFENSE**



Vous restreignez l'accès aux réseaux sociaux au plus jeune âge pour empêcher les fausses informations d'atteindre un public sensible et manipulable

Limite d'âge : +10 pts

Pôle institutionnel 3/5



Vous utilisez le biais algorithmique pour noyer les fausses informations et faire ressortir vos démentis

Algorithmique : +10 pts

Pôle IA 2/4

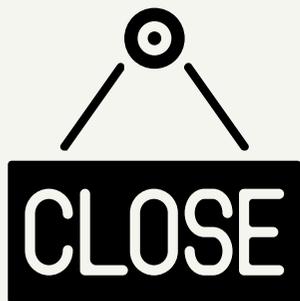
 **10 % = X 2**



Vous détectez les fausses informations grâce à l'intelligence artificielle qui vous redirige vers les vraies sources

Fact-checking : +10 pts

Pôle IA 3/4



Vous fermez définitivement certains canaux de diffusion qui propagent les fausses informations

Fermeture des canaux : + 20 pts

Pôle institutionnel 4/5



Vous imposez des sanctions financières importantes aux réseaux sociaux qui contreviennent aux normes de modération et de fact-checking imposées sur leur plateforme

Sanctions financières : +20 pts

Pôle stratégique 2/5

 **10 % = X 2**



Vous augmentez les budgets alloués à votre cyber armée pour en accroître l'efficacité et éviter les dérives

Cyber armée : +10 pts

Pôle stratégique 3/5



Vous démantelez des réseaux complotistes qui diffusent les fausses informations du camp adverse

Démantèlement : +20 pts

Pôle stratégique 4/5

**CARTE
DEFENSE**



Vous utilisez l'IA pour détecter les fausses informations et les deep fakes, et ensuite les signaler aux utilisateurs sur les réseaux sociaux

**Intelligence artificielle :
+10 pts**

Pôle IA 4/4



Vous mettez en place une vaste campagne publicitaire qui sensibilise à la désinformation

**Campagne publicitaire :
+10 pts**

Pôle citoyen 2/4



Vous financez des journalistes d'investigation qui révèle des documents compromettants sur vos adversaires

Journalisme d'investigation : +20 pts

Pôle médiatique 4/5

 **10 % = X 2**

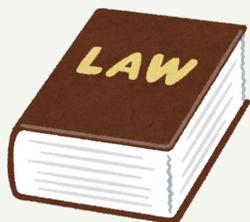


Vous laissez volontairement circuler certaines fausses informations absurdes pour décrédibiliser vos adversaires auprès du grand public

**Désinformation visée :
+10 pts**

Pôle médiatique 5/5

 **30 % = X 2**



Vous obligez toutes les plateformes à afficher en temps réel les financements et affiliations politiques des publicités et contenus sponsorisés

**Loi sur la transparence :
+ 10 pts**

Pôle institutionnel 5/5

 **30 % = X 2**



Vous encouragez la création d'un réseau participatif de citoyens, validant les informations en temps réel sur les réseaux sociaux pour augmenter la crédibilité des contenus vérifiés

**Vérification citoyenne :
+10 pts**

Pôle citoyen 3/4



Vous coupez les revenus publicitaires générés par des sites propageant des fausses informations

Couper les revenus publicitaires : +10 pts

Pôle stratégique 5/5



Vos citoyens peuvent signaler les fake news en temps réel sur les réseaux sociaux

Réseau participatif de signalement : +10 pts

Pôle citoyen 4/4

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN

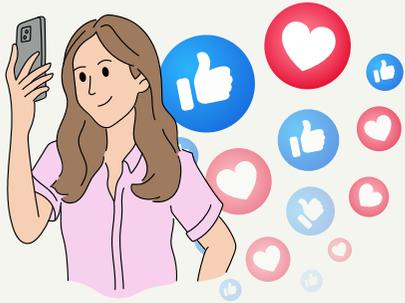


Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation



Des influenceurs en ligne propagent vos fausses informations et accusent le camp adverse de manipulation

Soutien d'influenceurs : -10 pts



Une star de la chanson vous exprime son soutien, appelle ses fans à voter pour vous et à boycotter le camp adverse

Soutien de star : -10 pts



Des entreprises et des marques célèbres vous soutiennent et appellent au boycott de vos adversaires

Soutien d'entreprise : -10 pts



Des investisseurs acceptent de financer votre campagne et vous donnent les budgets nécessaires

Soutien financier : -10 pts



Des experts vous soutiennent dans les médias et corroborent vos fausses informations

Soutien d'experts : -10 pts



Des médias influents vous soutiennent et vous accordent plus de temps de parole sur leurs canaux de diffusion

Soutien des médias : -10 pts



Des groupes complotistes s'emparent de vos théories, y adhèrent et les diffusent auprès du grand public

Soutien de groupes complotistes : -10 pts



Des philanthropes vous soutiennent en vous apportant de nouveaux financements, mais aussi en parlant de votre cause au cours d'évènements influents

Soutien philanthropes : -10 pts

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation



Une crise météorologique s'abat sur le pays et vous permet de semer la discorde en critiquant la gestion du camp adverse et en diffusant massivement de fausses informations

**Crise météorologique :
-10 pts**



Certaines ONG s'opposent au pouvoir en place et soutiennent votre élection auprès du grand public

**Soutien des ONG :
-10 pts**



Des élus locaux vous soutiennent et sensibilisent leurs administrés à votre cause

**Soutien d'élus locaux :
-10 pts**



Des artistes vous soutiennent et font la promotion de votre cause dans leurs oeuvres et auprès du grand public

**Soutien d'artistes : -10
pts**



Des experts vous soutiennent dans les médias et corroborent vos fausses informations

**Soutien d'experts :
-10 pts**



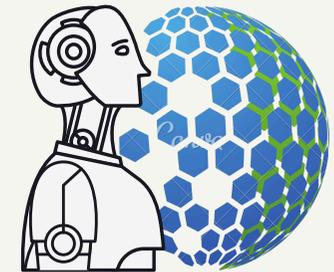
Des parlementaires vous soutiennent et oeuvrent pour supprimer la modération et le fact-checking obligatoire sur les réseaux et dans les médias

**Soutien du Parlement :
-10 pts**



Une équipe de hackers influents vous soutient soudainement par une action coup de poing imprévue qui met à mal le camp adverse

**Soutien des hackers : -10
pts**



Vous êtes soutenus par des grands patrons de la tech, qui vous financent et transforment leur plateforme en supprimant la modération par exemple

**Soutien de grands
patrons : +10 pts**

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN

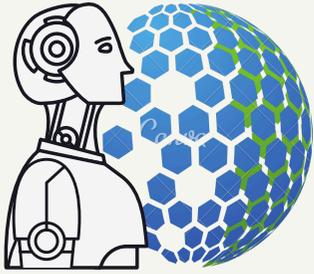


Camp de la
désinformation

CARTE SOUTIEN



Camp de la
désinformation



Vous êtes soutenus par des grands patrons de la tech, qui vous financent et transforment leur plateforme en supprimant la modération par exemple

Soutien de grands patrons : -10 pts



Vous êtes soutenus par des think tanks extrémistes et des polémistes qui influencent la fabrique des politiques publiques et l'opinion public

Soutien de think tanks : -10 pts



Vous êtes soutenus par des pays étrangers qui agissent à vos côtés et qui poussent leurs diasporas à propager les fausses informations

Soutien des diasporas : -10 pts



Vous êtes soutenus par des micro influenceurs qui publient des contenus en votre faveur et créer des polémiques

Soutien de micro-influenceurs : +10 pts

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN

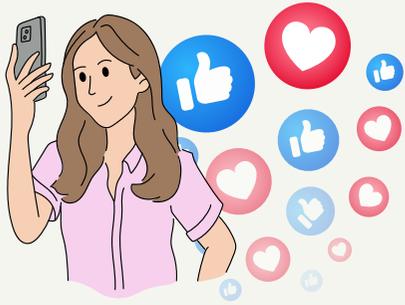


Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information



Des influenceurs en ligne défendent vos idées et sensibilisent leurs abonnés à la désinformation

**Soutien d'influenceurs :
+10 pts**



Une star de la chanson vous exprime son soutien et appelle ses fans à voter pour vous

**Soutien de star :
+10 pts**



Des entreprises et des marques célèbres vous soutiennent et appellent au boycott de vos adversaires

**Soutien d'entreprise :
+10 pts**



Des investisseurs acceptent de financer votre campagne et vous donnent les budgets nécessaires

**Soutien financier :
+10 pts**



Des experts vous soutiennent dans les médias et apportent des réponses scientifiques aux fausses informations

**Soutien d'experts :
+10 pts**



Des médias influents vous soutiennent et vous accordent plus de temps de parole sur leurs canaux de diffusion

**Soutien des médias :
+10 pts**



Des citoyens se mobilisent en masse, expriment leur mécontentement et dénoncent la manipulation sur leur réseaux

**Mobilisation citoyenne :
+10 pts**



Des philanthropes vous soutiennent en vous apportant de nouveaux financements, mais aussi en parlant de votre cause au cours d'évènements influents

**Soutien philanthropes :
+10 pts**

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information



Les jeux olympiques que vous organisez vous prodiguent un contexte particulièrement favorable et un apaisement général qui freinent les attaques ennemies

Jeux olympiques : +10 pts



Vous recueillez le soutien d'ONG, qui diffusent vos messages et sensibilisent à la désinformation

Soutien des ONG : +10 pts



Des élus locaux vous soutiennent et sensibilisent leurs administrés à votre cause

Soutien d'élus locaux : +10 pts



Des artistes vous soutiennent et font la promotion de votre cause dans leurs oeuvres et auprès du grand public

Soutien d'artistes : +10 pts



Des experts vous soutiennent dans les médias et apportent des réponses scientifiques aux fausses informations

Soutien d'experts : +10 pts



Des parlementaires vous soutiennent et font évoluer la législation concernant les campagnes de désinformation

Soutien du Parlement : +10 pts



Une équipe de hackers bienveillants vous soutient soudainement par une action coup de poing imprévue

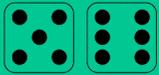
Soutien des hackers : +10 pts



Vous êtes soutenus par des lanceurs d'alerte qui lancent la sonnette d'alarme et révèlent les pratiques frauduleuses de vos adversaires

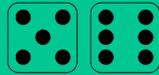
Lanceurs d'alerte : +10 pts

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information

CARTE SOUTIEN



Camp de
l'information



Vous êtes soutenus par des leaders religieux qui prônent la transparence, l'honnêteté et l'éthique, et qui condamnent activement les pratiques frauduleuses

**Leaders religieux :
+5 pts**



Vous êtes soutenus par des micro influenceurs qui publient des contenus en votre faveur et critiquent vos adversaires auprès de leur communauté

**Soutien de micro-
influenceurs : +10 pts**



Vous êtes soutenus par vos citoyens expatriés qui témoignent depuis l'étranger et valide vos informations

**Soutien des expatriés :
+10 pts**

4 mois avant l'élection

**CARTE
Temps long**

**Camp de
l'information**

6 mois avant l'élection

**CARTE
Temps long**

**Camp de
l'information**

2 semaines avant l'élection

**CARTE
Temps long**

**Camp de
l'information**

2 mois avant l'élection

**CARTE
Temps long**

**Camp de
l'information**



Au fil des ans, les campagnes de sensibilisation et les actions que vous avez menées ont fonctionné. Vos citoyens sont désormais éclairés et savent reconnaître et éviter des fausses informations

EDUCATION

Les cartes fake news, faux chiffres, deep fake, faux scientifique ne vous impactent plus



L'ensemble des lois et règlements que vous adoptez au Parlement vous permettent d'encadrer plus efficacement les manipulations sur les réseaux sociaux et dans les médias

LEGISLATION

Les cartes BOT, fake news, faux chiffres / compte / scientifiques, corruption ne vous impactent plus



Vous développez des institutions indépendantes et transparentes qui doivent garantir la vérité et la transparence de l'information sur le net et avertir les citoyens sur les dérives

INSTITUTIONS

Les cartes BOT, fake news, faux chiffres / compte, mute news, algorithme ne vous impactent plus



Vous développez des stratégies multilatérales avec les puissances voisines pour interdire les pratiques d'influence et de guerre informationnelle depuis l'étranger (traités, conventions)

MULTILATERALISME

La carte Influence étrangère ne vous impacte plus

6 mois avant l'élection

**CARTE
Temps long**

**Camp de la
désinformation**

2 mois avant l'élection

**CARTE
Temps long**

**Camp de la
désinformation**

4 mois avant l'élection

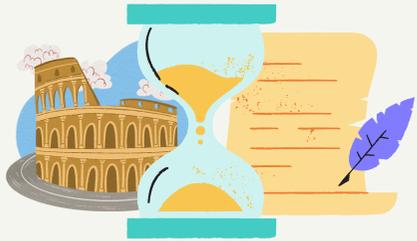
**CARTE
Temps long**

**Camp de la
désinformation**

2 mois avant l'élection

**CARTE
Temps long**

**Camp de la
désinformation**



Par vos actions et vos prises de position, vous proposez une réécriture biaisée de l'Histoire sur le temps, et une nouvelle interprétation du récit national et des symboles nationaux

HISTOIRE

Les cartes débunkage, fact-checking, sensibilisation et campagne publicitaire ne fonctionnent plus



Avec le temps et votre place de plus en plus importante dans la politique nationale, vous influencez les programmes éducatifs et universitaires en votre faveur

EDUCATION

Les cartes débunkage, fact-checking, sensibilisation campagne publicitaire, modération et IA ne fonctionnent plus



Avec le temps, vos médias partisans et privés parviennent à s'institutionnaliser et à devenir mainstream, ce qui augmente grandement votre crédibilité

MEDIAS

Les cartes présence médiatique et journalisme d'investigation ne fonctionnent plus



Vous créez de plus en plus d'instituts privés, de think tanks, qui propagent vos idées, s'institutionnalisent et rivalisent avec les structures traditionnelles

INSTITUTIONS

La carte fermeture des canaux ne fonctionne plus

INFOWAR

LA GUERRE INVISIBLE POUR LES ÉLECTIONS

Dans ce jeu stratégique à deux camps, les joueurs incarnent les forces qui s'affrontent pour le **contrôle de l'opinion publique avant l'élection présidentielle**. D'un côté, le **camp de l'information**, représentant le gouvernement en place, cherche à se faire réélire. De l'autre, le **camp de la désinformation**, un mouvement d'opposition jouant sur la manipulation de l'information et le chaos médiatique, tente de renverser la tendance grâce à des attaques informationnelles et des soutiens influents.

MATÉRIEL

Les deux camps possèdent une jauge de capacité d'influence commune, une jauge de polarisation commune et un calendrier électoral commun.

Le **camp de l'information** possède un deck de cartes défense, un deck de cartes soutien et un deck de cartes temps long.

Le **camp de la désinformation** possède un deck de cartes attaque, un deck de cartes soutien et un deck de cartes temps long.

SUPPORTS

Le **calendrier électoral** permet aux joueurs de suivre les tours. Sur certains tours, les joueurs débloquent des cartes "Temps long" qui leur permettent d'invalider certaines cartes de l'adversaire le temps d'un tour. Certains tours comportent des événements clés, comme des débats télévisés, durant lesquels les deux camps s'affrontent au cours d'une manche spéciale.

La **jauge de soutien de capacité d'influence** fonctionne comme une jauge de vie et est commune aux deux camps. Les points d'impact affectés au camp de l'information (bleu) par le camp de la désinformation (rouge) sont déduits sur la jauge au début du tour. En fonction de la réaction du camp de l'information, les points restent les mêmes ou bien sont retirés, partiellement ou totalement.

La **jauge de polarisation** permet de suivre la fragmentation au sein de la société, et est commune aux deux camps. Chaque camp, après avoir décidé des actions qu'il mène au cours de sa phase de jeu, doit lancer un dé. Le pourcentage de polarisation est égal au chiffre obtenu sur le dé, multiplié par 10. Au cours d'un tour, le dé est lancé deux fois, une fois par chaque camp.

Les **cartes attaque (rouges)** appartiennent au camp de la désinformation, qui joue en premier au cours du tour. Chaque carte dispose d'une couleur qui lui est propre, correspondant à un pôle stratégique spécifique. Chaque carte dispose d'un nombre de points d'impact, qui affectent le camp de l'information.

Les **cartes défense (bleues)** appartiennent au camp de l'information, qui joue en second au cours du tour. Chaque carte dispose d'une couleur qui lui est propre, correspondant à un pôle stratégique spécifique. Chaque carte dispose d'un nombre de points de vie, qui permettent d'amortir et de contrer les points d'impact, infligés par le camp de la désinformation.

Les **cartes soutien** sont débloquentes lorsqu'un camp fait un 5 ou un 6 lors de son jet de dé. Il pioche ainsi une carte dans son deck de cartes soutien et pourra la jouer, s'il le souhaite, au tour prochain.

Les **cartes temps long** sont débloquentes à des moments clés du calendrier électoral, lorsque cela est mentionné. Ces cartes permettent d'invalider certaines cartes, que l'adversaire ne pourra pas jouer pendant ce tour.

DÉROULÉ D'UN TOUR

1) Chaque camp pioche **4 cartes** dans son deck de cartes, attaque ou défense

2) Le **camp de la désinformation** joue en premier. Les joueurs décident de leur stratégie : stocker une ou deux cartes d'un même pôle, poser une ou plusieurs attaques, ou bien les deux. Ils peuvent aussi décider de ne rien faire et de conserver leur main pour un tour suivant. Lorsqu'ils posent une ou plusieurs cartes attaque face découverte sur la table, **les points d'impact infligés sont déduits de la jauge de capacité d'influence** ou jauge de vie.

3) Il jette ensuite le dé pour mesurer la réaction de la société à ses actions. **Le taux de polarisation correspond au chiffre obtenu lors du lancer, multiplié par 10**. En fonction du taux de polarisation en cours, certaines cartes sont **multipliées**, comme indiqué en haut à droite sur les cartes.

4) Le **camp de l'information** décide donc de répondre à l'attaque en réalisant une ou plusieurs actions

- Les joueurs peuvent choisir d'ignorer l'attaque pour conserver les cartes qu'ils ont en main
- Les joueurs peuvent choisir de poser une ou plusieurs cartes pour contrer partiellement ou totalement l'attaque

- Les joueurs peuvent aussi décider de constituer un bouclier, en regroupant des cartes pour un total de 30pts au minimum. Ces cartes sont condamnées pour ce tour mais leur permettront d'ignorer les attaques du tour prochain.
- Les joueurs peuvent décider de stocker 1 ou 2 cartes d'un même pôle

5) Le camp de l'information déplace son pion le long de la **jauge de capacité d'influence** en fonction des points d'impact qu'il a réussi à éviter ou non. Le camp de l'information jette son dé et avance ou recule le long de la **jauge de polarisation**.

6) Un autre tour démarre. Les joueurs avancent d'une case sur le **calendrier électoral**. Si des événements spéciaux ou des cartes Temps longs sont débloqués, les joueurs **suivent les instructions mentionnées** directement sur le calendrier. Les deux camps piochent **2 cartes chacun**. Les cartes d'attaque, de défense, de soutien et de temps long posées au cours du tour sont défaussées et **ne pourront pas être réutilisées**.

CAMP DE LA DÉSINFORMATION

Objectif : Vous cherchez à conquérir le pouvoir et à **gagner les élections grâce à une campagne de désinformation et d'influence**. Vous cherchez à décrédibiliser vos adversaires en propageant de fausses informations ou en empêchant les gens de s'informer de façon viable. Vous souhaitez par là **diviser la société** et à faire valoir des idées de plus en plus radicales et contestées. L'objectif est de manipuler les esprits et de réduire la confiance en les institutions juridiques, politiques, médiatiques, pour créer un climat de défiance envers le pouvoir. Attention toutefois à ne pas vous faire avoir, **une polarisation trop forte ne vous servirait pas non plus !**

Conditions de victoire :

- si les points de la jauge de capacité d'influence sont en négatif et dans le rouge
- si la polarisation est supérieure à 50%.
- Toutefois, si la polarisation atteint 100%, le camp de la désinformation ne gagne pas non plus. La société est trop fragmentée pour assurer une victoire démocratique pérenne.

CAMP DE L'INFORMATION

Objectif : Vous cherchez à conserver le pouvoir et à **vous faire réélire**. Néanmoins, votre campagne ne va pas être de tout repos puisque vos adversaires mettent en place une large campagne de désinformation et manipulent l'opinion publique. Vous devez à tout prix **vous défendre pour rétablir la vérité** et montrer au grand jour la stratégie pernicieuse du camp adverse. Vous ne voulez surtout pas que la société soit divisée, mais cherchez à conserver la stabilité, la paix et la solidarité qui règne au sein de votre pays. L'objectif est de **vous défendre efficacement face aux attaques**. Mais attention, difficile de prévoir la réaction de vos citoyens ! Vous devrez établir une stratégie pérenne.

Conditions de victoire :

- Si les points de la jauge de capacité d'influence sont en positif et dans le bleu.
- Si la polarisation est inférieure à 50%.

COULEUR DES CARTES

Les couleurs des cartes correspondent à différents **pôles stratégiques** que les camps peuvent choisir de contrôler. Pour contrôler un pôle, il est nécessaire d'avoir amassé **toutes les cartes d'une même couleur** au cours de la partie. Attention, les joueurs ne peuvent amasser qu'**1 à 2 cartes de même couleur maximum par tour**. Contrôler un pôle stratégique vous **permet d'invalider toutes les cartes adverses du même pôle**. Par exemple, si vous possédez le pôle IA, votre adversaire ne pourra plus poser de carte IA.

Pôle IA

Carte attaque : Bots, Faux comptes, Deep fake, Algorithme

Carte défense : Bots, IA, Fact-checking, Algorithme

Pôle médiatique

Carte attaque : Présence dans les médias, Discours alarmistes, Faux chiffres, Mute news, Influenceurs

Carte défense : Présence dans les médias, Débunkage, Désinformation visée, Investigation, Influenceurs

Pôle citoyen

Carte attaque : Action coup de poing, Victimisation, Élus locaux, Faux scientifiques

Carte défense : Vérification citoyenne (fact-checking collaboratif), Campagnes de sensibilisation, Réseau participatif de signalement, Campagne publicitaire d'alerte



Pôle institutionnel

Carte attaque : Lobbying, Bataille juridique, Scandales, Dossiers classés révélés, Menaces

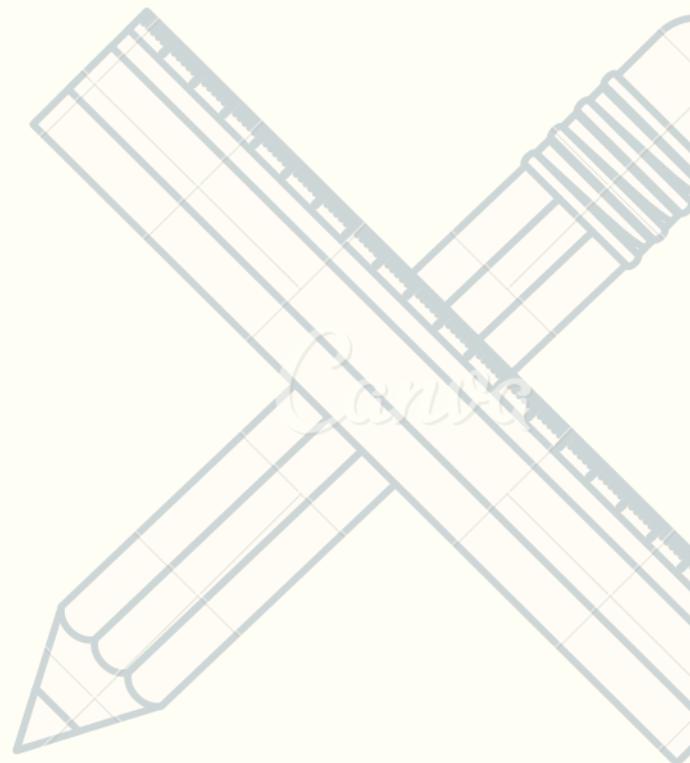
Carte défense : Modération, Interdiction temporaire des réseaux sociaux, Limite d'âge, Fermeture des canaux de diffusion, Loi de transparence



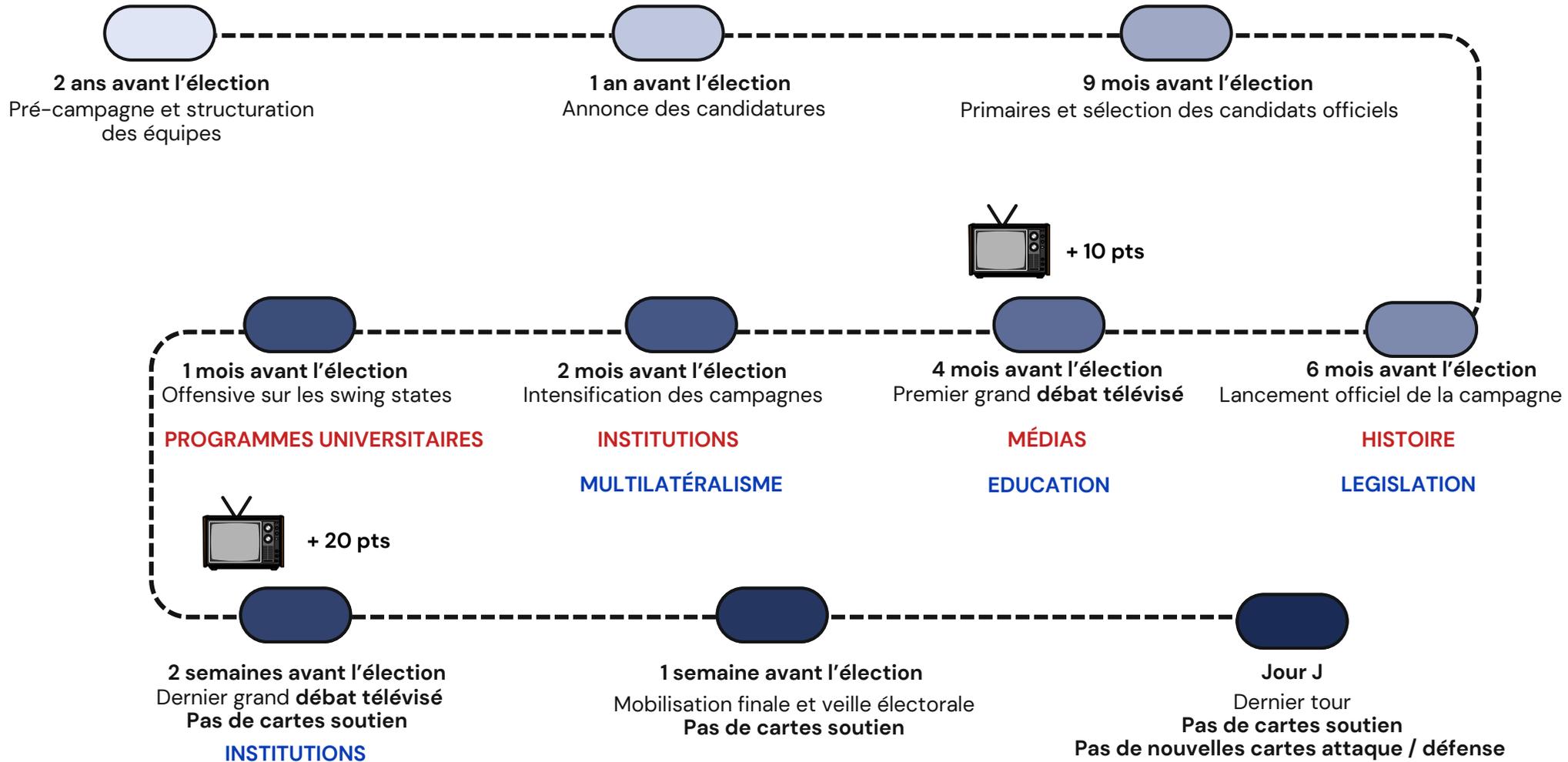
Pôle stratégique

Carte attaque : Influenceurs, Influence étrangère, Universitaires, Industriels, Think tanks

Carte défense : Nouveaux financements, Sanctions financières, Cyber armée, Couper les revenus publicitaires, Démantèlement



CALENDRIER ÉLECTORAL



 AU COURS DU CALENDRIER ÉLECTORAL, DEUX DÉBATS TÉLÉVISÉS MAJEURS ONT LIEU.

Chaque débat offre des points supplémentaires au camp victorieux :

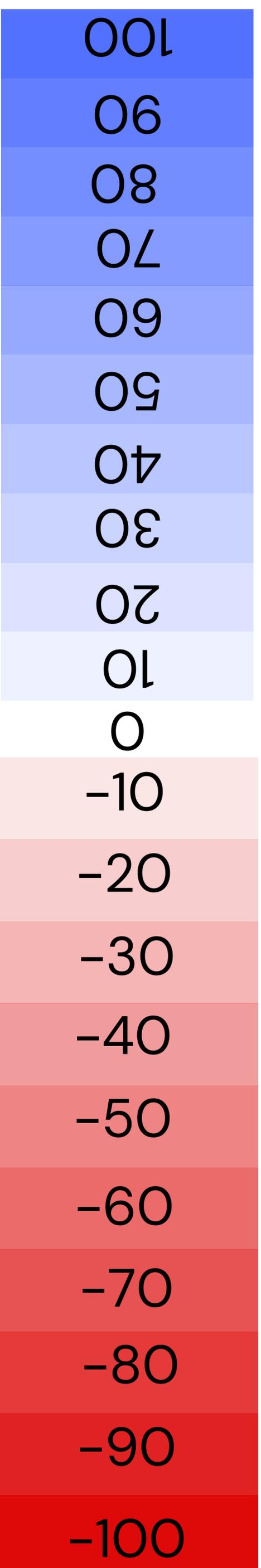
- Premier débat : + 10 points
- Deuxième débat : + 20 points

 Critères pour remporter un débat :

- **Capacité d'influence** : vous devez maîtriser la jauge de capacité d'influence.
- **Niveau de polarisation de la société** : vous devez respecter un certain niveau de polarisation de la société.
 - Si la jauge de polarisation est **inférieure** à 50% : **Le camp de l'information** remporte le débat, bénéficiant d'un climat social apaisé.
 - Si la jauge de polarisation est **supérieure** à 50% : **Le camp de la désinformation** l'emporte, profitant d'une société divisée.
- **Contrôle du pôle médiatique** : Si l'un des camps contrôle le **pôle médiatique**, il remporte **automatiquement** le débat.

JAUGE DE CAPACITÉ

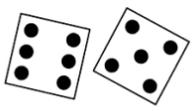
D'INFLUENCE ET DE CONTRE-INFLUENCE



Jet de dé adverse / 2

Jet de dé adverse / 2

JAUGE DE POLARISATION



5 ou 6 : piochez une **carte soutien** sauf les trois derniers tours

