

Congresistas

Congresistas est un jeu de rôle humoristique qui se passe dans une dictature parlementaire d'Amérique Latine. Il est inspiré par la crise au Pérou, qui dure depuis 2017, mais peut être délocalisé dans un autre cadre, et ne nécessite pas de connaissance sur le sujet.

Les joueuses incarnent des Congresistas, des membres du congrès. Ce sont des politiciens ignorants, snobs et corrompus, qui font autant les lois que la pluie et le beau temps dans leur pays. Les personnages devront négocier, planter des couteaux dans le dos, faire chanter, manipuler l'opinion publique... Bref, tout faire pour tirer leur épingle du jeu et faire avancer leurs objectifs.

Note : Pour des conventions de clarté, MJ est genré au masculin, les joueuses au féminin, ce qui permettra d'identifier de qui on parle.

Article 1: De la constitution du matériel

Pour jouer, vous avez besoin de :

- 1 MJ
- 1 à 4 **joueuses**
- 15 **jetons** (idéalement des jetons de poker) par joueuse et 5 pour le MJ, d'une couleur différente par personne .
- 1 **dé** à six faces
- Des faux **billets**, comme ceux du Monopoly
- Des **feuilles** de papier pour vos personnages.
- D'une **urne** (un sac ou une boîte à chaussure)

Article 2 : Du contrat social

Il existe plusieurs façons d'aborder Congresistas. Vous pouvez jouer **des membres du même parti**, qui se marchent dessus plus souvent qu'elles s'entraident, visant les postes et les avantages.

Vous pouvez interpréter des membres de la **même commission du Congreso**, qui s'occupent d'un sujet donné, comme la défense, l'amitié avec un pays, les finances (et tirent la couverture à eux).

Vous pouvez également incarner **de vieux amis**, qui ont choisi des partis différents et se filent des coups de main entre deux trahisons.

Ces trois propositions ne sont pas exhaustives, à vous de déterminer ensemble comment vous souhaitez jouer.

Article 3 : Des personnages

Chaque joueuse va définir son personnage. Elle choisit :

- Un **métier** : votre personnage peut être métallurgiste, footballeuse, militaire, médecin, avocate... Tout le monde peut siéger au Congreso. Des professions libérales ou martiales sont plus fréquentes à droite, et des plus ouvrières à gauche. Mais il y a des exceptions.
- Une **particularité** qui la rend reconnaissable aux yeux de tous (celle “aux grosses lunettes” ou “aux costumes mal coupés”). N’hésitez pas à prendre une particularité caricaturale.
- Un **lobby** qui la soutient : les industriels du plastiques, des ONG pro-peine de mort, des groupes religieux, des syndicats d’extrême gauche ou d’extrême droite. Si vous vous sentez de faire un jeu complexe, vous pouvez décider de prendre plusieurs lobbys contradictoires.
- Un **parti politique**, choisi dans ceux de la page suivante. Normalement vous devriez savoir à ce point si vous allez être membres du même parti, ou de partis opposés. Vous pouvez aussi le tirer au dé.

Article 4 : Des partis politiques

	Nom	Description
1	Movimiento Verdadero Nuevo Jordán	Secte. La gourou est morte il y a 10 ans et ses adeptes attendent encore sa résurrection. Leur positionnement politique varie selon ce qui peut permettre à leur groupe d'avancer ses pions.
2	Frente Moralizador del País	Ex-parti du président Fulgencio Moyano Pizarro (centre-droit). Tous ses Congresistas l'ont lâché dès qu'ils ont été élus.
3	Libertad Republicana	Parti d' extrême droite dont le chef, l'ex-dictateur Chirinos, est en prison. Ses lieutenantes vont tout faire pour pouvoir continuer à crier à la persécution politique - même le laisser dans sa cellule.
4	Frente Popular Unido	Union des gauches , avec un courant modéré et progressiste et une vieille garde plus radicale. Constamment accusés par Libertad Republicana d'être les héritiers des sanguinaires guérillas maoïstes qui ont mis le pays à feu et à sang dans les années 90, dans leur opposition à Chirinos.
5	Democracia Cristiana	Parti de droite , historiquement en lutte contre l'ex-dictateur Chirinos - mais ça peut s'arranger.
6	Alianza Revolucionaria Americana	Plus vieux parti du pays. Dans le temps, ils étaient à gauche , mais disons qu'actuellement ils suivent la volonté du peuple. Quoi que ça veuille dire.

On détermine en début de partie la répartition des sièges du Congreso pour chacun des groupes parlementaires.

On lance le dé et on regarde sur le tableau à quel parti cela correspond. Ce parti est majoritaire : il a 72 sièges au congrès.

On relance le dé pour avoir une autre valeur. Le second parti obtient 21 sièges. Et ainsi de suite, on attribue aux autres partis 13, 7, 5 et 2 sièges.

Si plus de 2 joueuses sont du dernier parti, elles peuvent décider de changer pour l'un ou l'autre des partis mieux placés.

Article 5 : De la répartition du gâteau

A partir de la position de chaque parti, on peut déterminer l'influence des personnages incarnés par les joueuses :

- Les Congressistas du parti majoritaire gagnent 5 jetons d'influence.
- Celles des partis arrivés 2 et 3eme : 3 jetons
- Celles des partis arrivés 4 et 5eme : 2 jetons
- Celles du dernier parti : 1 jeton

Chaque Congressista a aussi 10.000 Sols (la monnaie locale) en billets, plus 1.000 par lobby qu'elle représente.

Article 6 : Des avantages

Toute Congressista le sait, il est plus facile d'être dans l'opposition, et de critiquer. L'opinion publique s'identifie plus à quelqu'un qui râle, qu'à quelqu'un qui prend une décision technocratique. C'est ce que représentent les avantages, des leviers permettant d'influencer l'opinion publique.

Les Congressistas du parti majoritaire ont 1 avantage
Celles des partis arrivés 2 et 3eme : 2 avantages
Celles des partis arrivés 4 et 5eme : 3 avantages
Celles du dernier parti : 4 avantages

Voici quelques exemples d'avantages (vous pouvez inventer les vôtres) :

Beau: Si votre interlocuteur vous donne raison, ce n'est pas nécessairement pour vos idées.

Cultura general: La plupart des Congressistas croient que cette expression désigne des champs de patates pour nourrir les militaires. Vous, vous savez. Et vous aimez le montrer.

Honnête: la lutte contre la corruption, ça vous connaît. Ceux qui diront le contraire n'ont aucune preuve.

Du peuple: vous adorez vous mêler à ceux qui font cette grande Nation. Bals populaires, inaugurations de trottoirs et baptêmes en tout genre sont utiles pour côtoyer vos électeurs et gagner leur confiance.

Nouveau: Alors certes, votre père était sénateur pendant 30 ans, et son père avant lui. Mais vous, vous venez d'arriver, rien à voir, vous êtes nouveau. Et la nouveauté ça attire.

Tribun: oh, vous l'orateur qui mouvez le cœur de vos auditeurs pendant une demi-heure, dont l'éternelle tirade persuade brutes ou diplomates, de gauche ou de droite... bref, vous parlez bien, même pour ne rien dire.

Millionnaire: Il y a 30 ans, avec l'hyperinflation, tout le monde l'était. Maintenant que l'argent a retrouvé sa vraie valeur, il n'y a que ceux qui le méritent qui en ont.

Snob: vous êtes né dans l'une des vieilles familles de la capitale. Il y a encore 20 ans, vous auriez reçu le respect que vous méritez de la part de tous ces gueux. Quelle aisance vous avez pour parler à vos pairs, ou même aux nouveaux riches qui désirent votre classe !

Résistant: vous êtes de ceux qui ont résisté à la Junte du dictateur Chirinos. Surtout sur la fin, quand elle commençait à vaciller. C'est respecté dans certains milieux intellectuels.

Collabo: vous êtes de ceux qui ont collaboré à la Junte de Chirinos, et avez réussi à passer à travers les rares purges politiques qui ont suivi. C'est respecté dans certains milieux financiers.

Article 7 : Du déroulement du jeu

Chaque partie de jeu est rythmée par plusieurs projets de lois ou conflits politiques, qui doivent être résolus dans un nombre de jours déterminés par le MJ. Le jeu repose sur l'idée que les congresitas vont devoir choisir sur quels votes dépenser leurs ressources, et quand les garder.

Exemple : Le MJ annonce à ses congresitas Manuela et Roberta : "Le Congreso a quatre sujets chauds avant la fin de la session parlementaire, à vous de voter pour l'avenir du pays, bien sûr".

Le MJ annonce le sujet et la date du prochain vote. Le MJ met aussi de 1 à 5 de ses jetons dans l'urne, déterminant la difficulté d'obtenir un vote clair sur le sujet.

Après avoir mis un jeton dans l'urne, le MJ annonce à ses congresitas Manuela et Roberta : "Le Congrès doit débattre d'un traité d'amitié avec le Truckistan, un pays lointain. Le sujet est considéré trivial. Un vote aura lieu dans trois jours".

Article 7.1 : Positions

Le MJ décide de la position des lobby représentés par les congresistas, vis à vis de ce projet de loi ou ce conflit. Il peut aussi la tirer au dé selon cette répartition:

- 1 et 2 : Pour
- 3 et 4 : Contre
- 5 et 6 : Pas concerné, peut vendre son soutien

Le MJ tire les dés et note la position de chaque lobby. Le lobby de Roberta est pour le traité d'amitié avec le Truckistan, le lobby de Manuela absolument contre. Il annonce aux congresistas ce qu'envisage chacun des lobbys. Il ajoute aussi quelques lobbys fictifs et/ou représentés par personne.

Article 7.2 : Manoeuvres

Les Congresistas vont devoir profiter du temps qu'elles ont à leur disposition, et tous leurs pouvoirs, pour faire pencher la balance dans leur sens. Tous les coups sont permis, et les actions peuvent être faites en solo ou en groupe.

Les joueuses peuvent par exemple :

- discuter, négocier des arrangements entre elles, s'échanger des jetons d'influence ou des Sols
- **Rencontrer un congresista important et l'influencer**
- Acheter le vote d'un Congresista (contre un échange de bons procédés, ou de fortes sommes d'argent)
- User d'**influence** sur un fonctionnaire, pour une enquête
- Convoquer un représentant d'un lobby afin de faire changer sa position... Ou tenter d'en savoir qui est leur larbin au Congreso
- Provoquer une réaction médiatique (interview par exemple) ou une réaction publique (grève, manifestation) avec un **avantage**
- Lancer un journaliste sur une enquête ou l'étouffer avec un **avantage**

Cette liste n'est pas exhaustive, le MJ est invité à récompenser des idées originales. Après chaque action, il annonce le temps restant.

Si une action nécessite qu'une congresista use de son influence, la joueuse doit dépenser un jeton d'influence, qu'elle met dans l'urne.

Si une joueuse propose de l'argent, et que la somme est jugée suffisante par le MJ, elle dépense la somme pour mettre un jeton dans l'urne. Pareil s'il s'agit d'arrangements. La corruption est illégale (et peut avoir des conséquences), l'échange de bons procédé est lui difficile à prouver.

Si une joueuse utilise l'un de ses avantages, elle ne pourra s'en resservir à moins de le regagner, et met un jeton dans l'urne.

A noter que les jetons issus d'avantage, de corruption, ou d'arrangements ne sont pas pris dans les jetons d'influence, ce sont des jetons supplémentaires.

Le MJ note de son côté la provenance de chaque jeton (influence, corruption, arrangement ou avantage) certains sont rendus après le vote, d'autre pas.

Article 7.3 : Vote

Une fois que le temps imparti est écoulé, le vote a lieu. Chaque joueuse annonce ce que sa Congresita vote à voix haute. Puis le MJ pioche un jeton au hasard dans l'urne.

- Si c'est un jeton du MJ, il est enlevé. Les débats du Congreso n'ont pas été concluants, et le vote est retardé au lendemain. Les joueuses ont gagné un peu de répit pour affiner leur position et régler leurs comptes si certaines n'ont pas fait ce qu'elles annonçaient. Une Congresita peut tout à fait changer de vote le lendemain.
- C'est un jeton d'une Congresita, c'est sa position qui est choisie par le Congreso.

Article 7.4 : Conséquences

Toutes les joueuses qui ont voté pour le camp qui a **gagné** obtiennent 2 jetons d'influence, représentant leur crédibilité politique acquise. Elles regagnent aussi **les jetons d'influence** dépensés pour ce vote. Ceux dépensés pour la position rejetée sont perdus.

Toutes les joueuses qui ont voté pour le camp qui a **échoué** regagnent un **avantage** dépensé. Elles en regagnent un bonus si elles ne les avaient pas tous. Ceux dépensés pour la position adoptée sont perdus.

Les jetons issus de la corruption ou d'arrangements ne sont jamais rendus.

Manuela a annoncé un vote "contre" et c'est un de ses jetons qui a été pioché. C'est donc une victoire pour son camp.

Elle a dépensé 2 jetons d'influence. Elle gagne donc 2 jetons d'influence bonus pour sa victoire, et regagne aussi les 2 dépensés. Manuela n'a pas dépensé d'avantages, elle n'en aurait de toute façon regagné aucun.

Roberta a dépensé un jeton d'influence dans un vote "pour", elle n'en sera pas remboursée. Par contre elle a également dépensé l'avantage "Belle", celui-là lui est rendu. Elle regagne aussi un autre avantage "Poète", dépensé au vote précédent.

Les joueuses qui ont suivi l'avis de leur lobby reçoivent 1.000 Sols de remerciement. Si le lobby a eu gain de cause, elles gagnent 4.000 Sols de plus.

Si une Congresita a usé de corruption, qu'une enquête est lancée n'a pas pu être étouffée, elle doit payer une amende de 5.000 sols, ou perdre un jeton d'influence.

Article 7.5 : Au coffre !

Après un vote, chaque joueuses peut mettre en réserve tout ou partie de ses jetons d'influence, et ne plus s'en servir. Cela représente les manœuvres et coups qu'elle fait pour progresser au sein de son parti politique.

Elle peut également envoyer des Sols en réserve, histoire de mettre de côté pour les vieux jours.

Et tout le monde repart pour le prochain vote.

Article 8 : Fin de partie

Quand tous les votes ont été résolus, on fait les comptes.

- La Congresista qui a le plus mis de Sols de côté coule une retraite tranquille aux Bahamas.
- La Congresista qui a mis le plus de jetons d'influence de côté est la prochaine Presidente. Sa présidence durera autant de mois que de jetons mis.
- La Congresista ayant le plus suivi l'avis de son lobby gagne un poste à son conseil d'administration.

En cas d'égalité entre deux Congresistas, c'est celle qui a le plus d'avantages restants qui l'emporte.

Article complémentaire: idées de scénario

Un traité de pêche ravive des tensions entre le Syndicats des Vendeurs de Hameçons et la Fédération des usines de filets. Chaque organisation appelant à des grèves massives, la situation risque d'être explosive rapidement.

Le Premier Secrétaire est mort juste avant d'être arrêté pour corruption et ses deux

lieutenants veulent lui succéder. Entre l'ami des narcos et le fils caché du défunt, les congresistas savent exactement qui est le choix idéal.