

Jouer à Politeias

Déroulement d'une partie :

Etape préliminaire : former les équipes

Les joueurs se regroupent entre un minimum de 2 équipes - partis et un maximum de 8 équipes - partis et choisissent une couleur disponible sur le plateau de jeu.

Un tour de jeu se déroule selon les étapes suivantes :

1. A tour de rôle, une équipe - parti tire une situation (où qui lui est attribuée par l'enseignant-e) et présente sa solution en argumentant au mieux pour que sa proposition devienne une loi de la Cité. L'équipe – parti peut s'affilier à l'une des trois propositions associées (cycle 3), ou à un des points de vue des membres du Conseil des Peuples (cycle 2) ou en proposer une nouvelle qu'elle estime meilleure.
2. Sa proposition fait l'objet d'adhésions ou de réfutations argumentées de la part des autres équipes.
3. Si la loi est adoptée, à la majorité des joueurs, l'équipe - parti qui a fait la proposition reçoit 3 points, quelle doit positionner sur la plateforme de jeu (voir gestion des points).
4. Si la loi n'est pas adoptée à la majorité des joueurs, l'équipe - parti ne reçoit aucun point.

Entre la discussion des arguments et le vote, les membres des équipes - partis sont en droit de négocier des alliances ou des ententes avec les membres d'autres équipes – partis pour faire ou non passer la loi proposée.

Le jeu peut se poursuivre tant qu'il y a des situations à discuter, des lois à voter et des zones de plateforme à occuper. L'équipe – parti, qui à la fin, contrôle le plus de zones sur la plateforme de jeu, gagne.

Gestion des points, règles de base :

- a) Chaque parti qui parvient à faire accepter une loi gagne 3 points. Un point donne le droit d'occuper 1 case sur le tableau de jeu. Une équipe - parti occupe une case en y affichant sa couleur. Une fois qu'une case est colorée, il n'est plus possible de la changer.
- b) Avant de débiter le premier tour de jeu, toutes les équipes - partis possèdent 3 cases, que les joueurs peuvent placer à leur convenance sur le cercle le plus extérieur de la plateforme, à condition cependant de parvenir à s'entendre avec les autres joueurs sur les cases occupées.
- c) Une fois que le jeu a commencé et jusqu'à la fin, toute case nouvellement occupée par une équipe - parti doit en toucher au moins 1 de même couleur.
- d) Chaque case occupée donne une voix supplémentaire à l'équipe - parti lors du vote, si et seulement si, les membres de l'équipe - parti sont d'accord entre eux à la majorité simple.

Gestion des points avancée, contrôler un bandeau et progresser vers une zone supérieure :

- a) La plateforme de jeu est découpée en 8 tranches, chacune subdivisée en 4 niveaux de l'extérieur vers l'intérieur. Un niveau par tranche s'appelle une « zone ».
- b) La partie débute toujours en occupant les 3 premières cases par équipe - parti sur le niveau le plus extérieur, selon la principe au point b).
- c) Pour progresser vers le niveau de la zone suivante, l'équipe – parti doit prendre le contrôle du bandeau « Politeias » qui sépare le premier niveau du second et le second du troisième.
- d) Pour contrôler un bandeau, il faut posséder une majorité de cases de même couleur dans la zone précédent le bandeau.
- e) Une équipe qui possède un bandeau à accès aux cases de la zone suivant le bandeau et toujours en respectant la règle au point c) aux cases des autres zones de même niveau.
- f) Une autre équipe – parti peut franchir le portail occupé par une couleur rivale, si cette équipe - parti à au moins une case de couleur dans la zone précédent le bandeau et si l'équipe – parti contrôlant le bandeau lui en donne l'autorisation.
- g) Si une équipe - parti possède toutes les cases précédent un bandeau, elle obtient non seulement le contrôle du bandeau, mais également l'exclusivité des cases libres qui sont dans la zone suivant le bandeau.
- h) Comptage des voies des troisième et quatrième niveaux et accès au quatrième niveau :
 - les cases du troisième niveau donnent 2 voies supplémentaires par case occupée à l'équipe – parti, si le principe au point d) est respecté.
 - la case du quatrième niveau permet de doubler les voies de l'ensemble des membres d'une équipe, si le principe au point d) est respecté.
 - il faut obligatoirement posséder toutes les cases d'une zone de troisième niveau pour automatiquement accéder à la case de quatrième niveau correspondante.