JEU DE GESTION POLITIQUE · DOCUMENT DE FONCTIONNALITÉS

2027

Le pouvoir à l'épreuve



Version 0.7.4 · 15 novembre 2026 · anciennement « Gouvernement »
Un seul fichier HTML, hors ligne, sur PC et téléphone · partis et personnes fictifs

Sommaire

1 Le jeu en bref
2 Démarrer une partie
3 La campagne électorale
4 Le débat télévisé
5 La soirée électorale et l'Assemblée
6 Gouverner : le tableau de bord
7 Les mesures
8 Crises et bonnes nouvelles
9 Les affaires qui rebondissent
10 L'opposition
11 Promesses et engagements solennels
12 La une du journal
13 L'opinion et le vote
14 Fin de mandat, réélection et bilan
15 Difficulté et équilibrage
16 Confort : écrans, thèmes, musique, aide
17 Outils de vérification
18 Limites connues et suite

1 Le jeu en bref

Le joueur prend la tête d'un parti, gagne les élections législatives et gouverne son pays pendant un mandat de cinq ans (dix semestres). Chaque semestre, il adopte des mesures, répond aux crises et à l'opposition, puis repasse devant les électeurs à la fin du mandat.

21 pays au choix	**59** mesures en 9 catégories	**59** crises, événements et suites	**7** groupes d'électeurs
5 partis jouables	**8** indicateurs + finances	**4** niveaux de difficulté	**1 à 6** mandats par partie

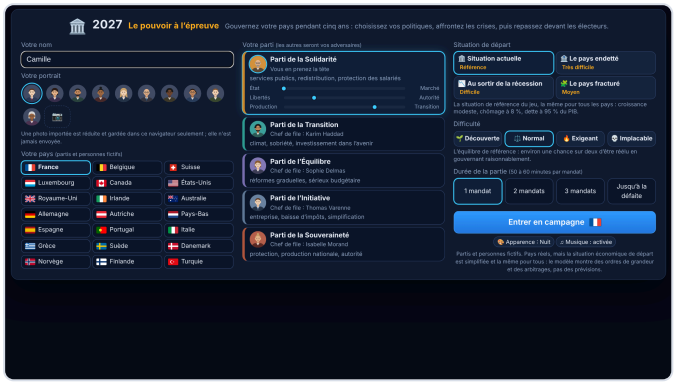
Les principes

- **Des arbitrages, pas des recettes :** chaque mesure a un coût (budget, mécontents, effets lents) et une orientation politique ; s'éloigner de sa ligne se paie dans les urnes.
- **Des électeurs qui se souviennent :** sept groupes jugent les résultats sur leurs priorités, retiennent les décisions et les crises, et comptent les promesses tenues.
- **Tout est expliqué :** pourquoi un indicateur bouge, ce qu'un groupe reproche, pourquoi une élection a été perdue, chiffré en points de voix.
- **Une même conjoncture pour tous :** les crises extérieures et l'aléa sont fixés par la graine de la partie, seules les conséquences des choix diffèrent.
- **Un modèle simplifié :** il montre des ordres de grandeur et des arbitrages, pas des prévisions.

2 Démarrer une partie

Au lancement, l'affiche du jeu occupe l'écran, entière sur PC comme sur téléphone ; un clic, un toucher ou une touche l'ouvre sur l'accueil (et lance la musique). L'accueil affiche le titre **2027** et son sous-titre **Le pouvoir à l'épreuve**.

L'accueil tient sur un seul écran, sans défilement, y compris sur un PC portable (1 280 × 600 et plus). Il est organisé en trois colonnes.



L'accueil : vous et votre pays, votre parti, puis les réglages de la partie.

Vous

- Nom du joueur.
- Portrait parmi 10 illustrations originales, ou photo importée (réduite, gardée dans le navigateur, jamais envoyée).

Votre pays : 21 au choix

France, Belgique, Suisse, Luxembourg, Canada, États-Unis, Royaume-Uni, Irlande, Australie, Allemagne, Autriche, Pays-Bas, Espagne, Portugal, Italie, Grèce, Suède, Danemark, Norvège, Finlande, Turquie.

- Drapeaux dessinés (affichés partout, y compris sous Windows).
- Les cinq partis et leurs chefs de file portent des noms fictifs dans la langue du pays (par exemple *Alianza Social*, *Grüner Aufbruch*, *Fair Deal Party*).
- La situation économique de départ et les règles sont les mêmes pour tous les pays.

Votre parti

Famille	Ligne
Solidarité	services publics, redistribution, protection des salariés
Transition	climat, sobriété, investissement dans l'avenir
Équilibre	réformes graduelles, sérieux budgétaire
Initiative	entreprise, baisse d'impôts, simplification
Souveraineté	protection, production nationale, autorité

Chaque parti est placé sur trois axes : État / Marché, Libertés / Autorité, Production / Transition. Les quatre autres deviennent les adversaires.

La partie

- **Situation de départ :** situation actuelle, pays endetté, sortie de récession, pays fracturé (combinables avec tous les pays).
- **Difficulté :** Découverte, Normal, Exigeant, Implacable (voir chapitre 15).
- **Durée :** 1, 2 ou 3 mandats, ou jusqu'à la défaite (50 à 60 minutes par mandat).
- **Reprise :** la partie en cours est sauvegardée automatiquement et se reprend d'un clic.

3 La campagne électorale

Avant chaque élection, le joueur compose son programme. Sur grand écran, le contexte est à gauche et le programme à droite.



La campagne : sortant, thèmes, projection de l'Assemblée et adversaires à gauche ; engagement et promesses à droite.

Le contexte

- **Situation de départ variable :** chaque partie part d'une situation légèrement différente, tirée de la graine.
- **Gouvernement sortant :** l'un des quatre autres partis ; sa ligne a marqué le pays, et son bilan, jugé par chaque groupe, lui fait gagner ou perdre des voix.
- **Deux thèmes de campagne :** ce qui va le plus mal (première élection) ou ce qui a le plus changé et ce que les crises ont mis en avant (réélection). Ils pèsent davantage dans le vote.
- **Propositions des adversaires :** chaque chef de file annonce deux mesures phares qui lui rapportent des voix.
- **Projection de l'Assemblée** recalculée à chaque promesse : premier tour, sièges, majorité.

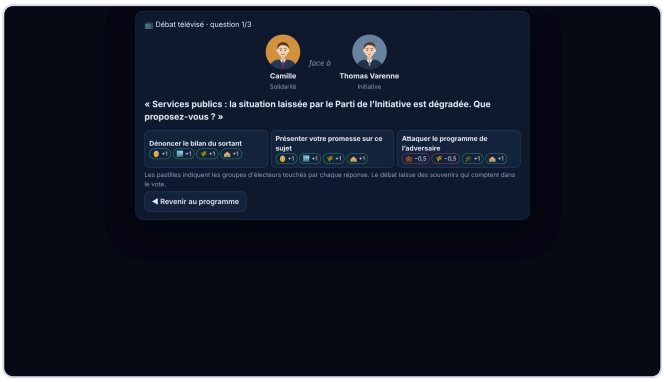
Le programme

- **Jusqu'à 5 promesses :** une mesure à adopter, ou un objectif chiffré (8 objectifs : chômage sous 7 %, déficit sous 3 %, services à 60/100…).
- Les promesses qui répondent aux thèmes séduisent davantage.
- **Reprendre une proposition adverse** est possible : elle rapporte 50 % de moins à son auteur et 20 % de moins au joueur.
- **Un engagement solennel au plus** (chapitre 11).
- **Première élection :** la victoire est acquise ; la qualité de la campagne (programme et débat) décide de son ampleur, donc de la majorité.

4 Le débat télévisé

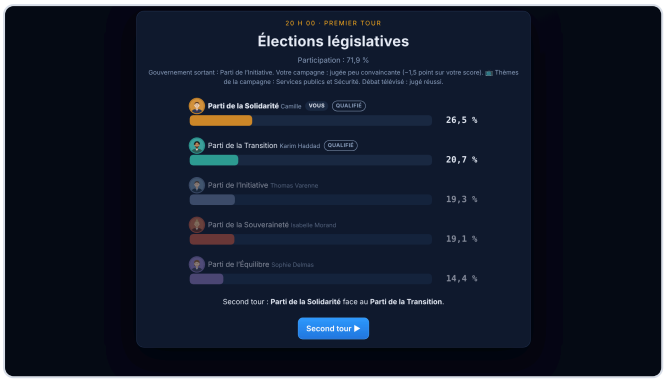
Trois questions, une à la fois, face au chef de file du sortant (première élection) ou du premier parti d'opposition (réélection).

- **Première élection :** le bilan du sortant sur les deux thèmes, puis sa proposition phare (la soutenir, s'y opposer, opposer son propre programme, ou défendre la reprise).
- **Réélection :** les thèmes, les promesses du mandat, la gestion des crises, le bilan.
- Chaque réponse plaît à certains groupes et déplaît à d'autres ; le résultat compte dans le vote et dans l'ampleur de la première victoire.



Le face-à-face télévisé.

5 La soirée électorale et l'Assemblée



Élections législatives : premier tour, puis duel des deux premiers partis.

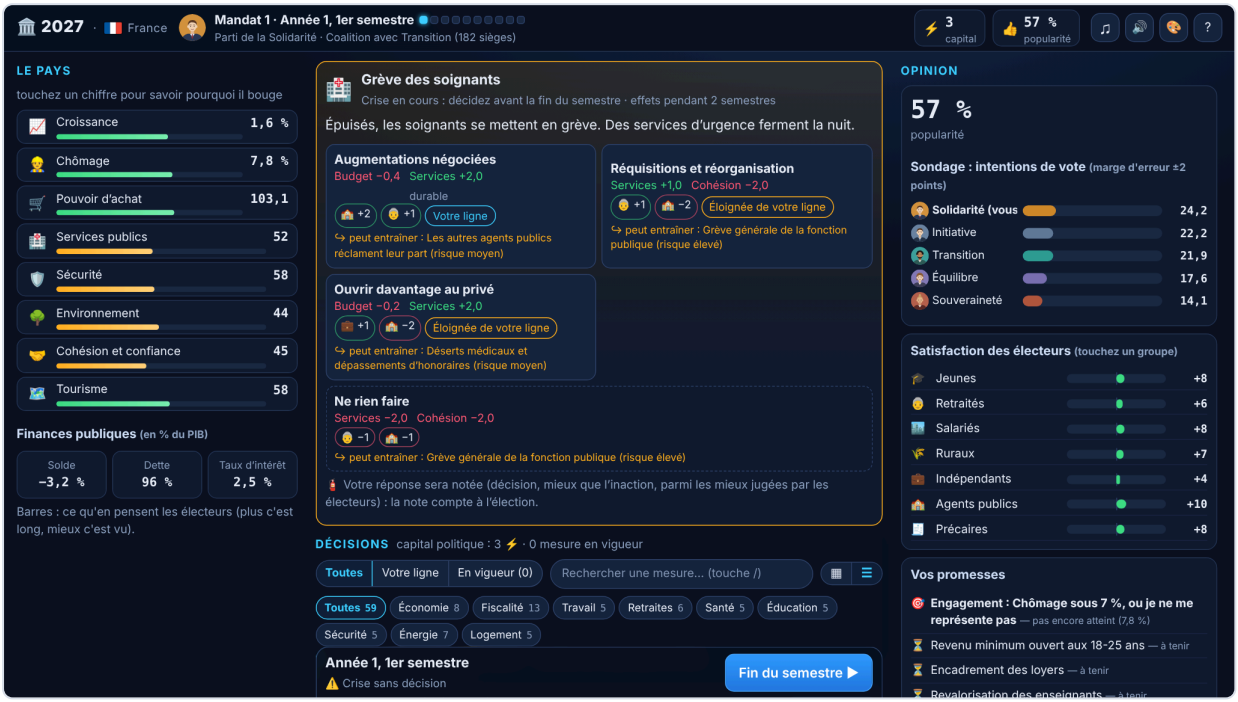


L'Assemblée de 300 sièges et la majorité.

- **Élections législatives en deux tours :** premier tour entre les cinq partis (participation, qualifiés), puis duel des deux premiers.
- **L'Assemblée :** 300 sièges, prime de 75 sièges au vainqueur, le reste à la proportionnelle. Trois cas : majorité absolue (151 sièges), coalition avec un allié, ou gouvernement minoritaire.
- **La majorité compte pendant le mandat :** capital politique en plus avec une majorité absolue ; en minorité, chaque mesure passe en procédure d'urgence (plus chère, cohésion en baisse) et une motion de censure devient possible.
- **« Pourquoi vous avez perdu » :** en cas de défaite, un écran chiffre chaque raison en points de voix, en recalculant le vote sans elle (résultats, finances, reproches, promesses non tenues, écart à la ligne, crises, affaires qui ont rebondi, thèmes, opposition, défiance), avec les groupes qui se sont détournés.
- **Législatives anticipées** après une dissolution (motion de censure adoptée sous 25 % de popularité).

6 Gouverner : le tableau de bord

Sur PC, le tableau de bord tient dans la fenêtre : trois colonnes qui défilent chacune de leur côté, et la barre « Fin du semestre » toujours visible en bas des décisions. Sur téléphone, un panneau à la fois, avec des onglets en bas.



Le pays à gauche, les décisions (ici une crise à trancher) au centre, l'opinion à droite.

Le pays

- **8 indicateurs :** croissance, chômage, pouvoir d'achat, services publics, sécurité, environnement, cohésion et confiance, tourisme.
- **Finances publiques :** solde, dette, taux d'intérêt.
- Chaque indicateur rejoint une cible à sa vitesse ; toucher un chiffre explique ce qui fait sa cible (mesures, crises, couplages, conjoncture).
- Les barres montrent ce qu'en pensent les électeurs.

L'opinion

- Popularité et son évolution, sondage des intentions de vote (marge d'erreur ±2 points).
- Satisfaction des 7 groupes ; toucher un groupe détaille ses raisons (résultats, souvenirs, promesses, crises, exigence).
- Promesses et engagement en cours, dossiers à surveiller, journal de la partie.

Les décisions

- **Capital politique :** 3 points par semestre (+1 avec une majorité absolue, −1 sous 35 % de popularité), 2 points reportables.
- **Navigation :** filtres (toutes, votre ligne, en vigueur), pastilles des 9 catégories avec leur nombre de mesures, recherche sans accents (touche « / »), affichage en liste ou en cartes. L'en-tête reste visible pendant le défilement.
- **Fiche d'une mesure :** effets et délais, réactions des groupes, orientation, aperçu de la popularité et du sondage (tout de suite et à terme), facture sur 5 ans.
- **Abroger** une mesure en vigueur.
- **Fin du semestre :** résumé des évolutions, ouvert par la une du journal.

> **Guide de démarrage**
>
> Six bulles présentent le tableau de bord à la première partie ; l'aide (bouton « ? ») détaille toutes les règles.

7 Les mesures

59 mesures réparties en 9 catégories. Chacune a des effets sur les indicateurs (avec délai et durée), un coût en capital, un effet sur le budget, des réactions par groupe d'électeurs et une orientation sur les trois axes.

Catégorie	Mesures	Exemples
Économie et tourisme	8	fonds pour l'innovation, aides à la relocalisation, promotion touristique
Fiscalité	13	impôt sur les hauts revenus, baisse de l'impôt sur les sociétés, TVA, niches fiscales, superprofits
Travail et emploi	5	salaire minimum, cotisations sur les bas salaires
Retraites et protection sociale	6	âge légal, petites pensions, revenu des 18-25 ans
Santé	5	recrutement de soignants, déserts médicaux, prévention
Éducation	5	classes moins nombreuses, enseignants, apprentissage
Sécurité et justice	5	policiers, police de proximité, peines alternatives
Énergie et environnement	7	taxe carbone, solaire et éolien, nucléaire, rénovation thermique
Logement et territoires	5	logements sociaux, encadrement des loyers, services publics ruraux

Les règles qui encadrent les décisions

- **Recettes et économies :** 22 mesures rapportent (contre 30 qui coûtent) ; chaque parti en a au moins quatre dans sa ligne.
- **Mesures incompatibles :** certaines s'excluent (on ne baisse pas et ne hausse pas le même impôt).
- **Règle budgétaire :** au-delà de 5 % puis 7 % de déficit, chaque dépense nouvelle coûte 1 puis 2 points de capital en plus ; au-delà de 125 % de dette, plus aucune dépense nouvelle.
- **Mouvements sociaux :** une réforme qui fâche fortement un groupe peut déclencher une crise au semestre suivant (maintenir, amender de moitié ou retirer).
- **Repères réels :** plusieurs mesures portent un repère chiffré sourcé (coût en points de PIB, évaluation connue) ; les autres sont des estimations du jeu.

8 Crises et bonnes nouvelles

Environ six événements par mandat, une crise au plus par semestre, à trancher avant la fin du semestre (trois réponses ou « ne rien faire »).

Type	Nombre	Contenu
Crises extérieures	15	choc énergétique, récession mondiale, épidémie, inondations, faillite bancaire, guerre commerciale, cyberattaque, scandale, canicule, pénurie de médicaments, panne géante…
Bonnes nouvelles	5	saison touristique record, grand événement sportif, reprise mondiale, baisse de l'énergie, percée industrielle
Crises provoquées par l'état du pays	6	attaque des marchés, crise de confiance, plan d'ajustement imposé, grève des soignants, fermeture d'usine, violences urbaines
Mouvement social	1	contre une réforme contestée
Suites d'affaires	32	voir chapitre 9

- **Réponse notée sur 3 :** décision prise, mieux que l'inaction, parmi les mieux jugées par les électeurs. La note du mandat (sur 20) compte à l'élection.
- **Sanction des marchés :** au-delà de 6 % de déficit deux semestres de suite, les marchés attaquent : taux en hausse, plan imposé (plus de dépense nouvelle pendant 4 semestres), reproche de tous les électeurs.

9 Les affaires qui rebondissent

Une crise ne se règle plus toujours en un clic : certaines réponses laissent un dossier ouvert, qui peut éclater quelques semestres plus tard.

- **32 suites** écrites pour 17 crises, dont 5 bonnes nouvelles (reconversions réussies, quartiers apaisés, digues qui tiennent, usine de médicaments relocalisée, filières d'avenir).
- **Avant de choisir,** chaque réponse indique ce qu'elle peut entraîner et le risque (faible, moyen, élevé).
- **Après le choix,** le dossier apparaît dans « Dossiers à surveiller » avec la période où il peut éclater ; passé le délai, il se referme.
- **Une suite au plus par semestre.** Elle passe avant l'événement prévu, qui est reporté au semestre libre suivant.
- **Les suites sont notées comme des crises** et citées dans l'analyse d'une défaite.

Crise	Réponse	Suite possible
Grève des soignants	céder / réquisitionner / ouvrir au privé	revendications des autres agents / grève générale / déserts médicaux
Scandale	minimiser ou ne rien faire	« Révélations » juste avant l'élection
Fermeture d'usine	reprise publique / repreneur / reconversions	pertes de l'usine / le repreneur licencie / reconversions réussies
Violences urbaines	fermeté / plan pour les quartiers / rien	bavure / quartiers apaisés / violences qui reprennent
Cyberattaque	payer la rançon	nouvelle attaque, rançon doublée
Attaque des marchés	plan d'économies / hausse d'impôts	mouvement contre la rigueur / fronde fiscale

10 L'opposition

Chaque semestre, le premier parti d'opposition peut agir ; sa carte apparaît avec le portrait de son chef de file.

- **Proposition de loi :** la voter coûte un point de moins mais partage le mérite ; la rejeter laisse un reproche et donne des voix à ce parti pendant la campagne.
- **Motion de censure** (gouvernement minoritaire et sous 35 %) : négocier des concessions, ou affronter le vote (remaniement forcé, voire dissolution sous 25 %).
- **Attaque à mi-mandat** sur une promesse non tenue : tenir tout de suite, présenter un plan, expliquer le retard ou contre-attaquer.
- **Attaque sur un engagement rompu :** assumer, s'excuser ou contre-attaquer.

11 Promesses et engagements solennels

Les promesses

- Cinq au plus par campagne ; une promesse tenue rapporte, une promesse non tenue pèse de plus en plus à l'approche de l'élection.
- Leur état est suivi dans le panneau Opinion (tenue, à tenir, objectif pas encore atteint).

Les engagements solennels

À chaque campagne, deux ou trois engagements risqués sont proposés selon la situation ; le joueur en prend un au plus.

Engagement	Ce qui le rompt
Zéro hausse d'impôt	une hausse d'impôt ou de taxe (10 mesures), ou une réponse de crise fiscale (hausse d'impôts face aux marchés…)
Jamais plus de 3 % de déficit	un déficit au-delà de 3 % à partir de la deuxième année
Chômage sous 7 %, ou je ne me représente pas	l'objectif manqué à l'élection
Pas un service public fermé	une mesure ou une réponse de crise qui réduit les services publics
Pas touche aux retraites	le recul de l'âge de départ, ou l'application d'un plan imposé

- **Gain :** un engagement séduit comme deux promesses, et rapporte encore s'il est tenu jusqu'au bout.
- **Rupture :** reproche durable chez tous les électeurs, et l'opposition attaque au semestre suivant.
- **Rien n'est bloqué :** le jeu demande confirmation avant de rompre ; rompre peut être le moindre mal. Les promesses contraires à l'engagement sont désactivées pendant la campagne.

12 La une du journal

Chaque fin de semestre s'ouvre sur la une d'un journal fictif, qui titre sur l'événement marquant : affaire qui rebondit, crise, engagement rompu, motion de censure, mesure phare, sondage, chômage, déficit…

- **Trois journaux de bords différents :** *Le Quotidien* (centre, nommé d'après le pays), *La Voix du Peuple* (gauche), *L'Étendard* (droite). Une même mesure est saluée par l'un, éreintée par l'autre.
- Le journal le plus critique est mis en avant ; on peut lire les deux autres.
- Une revue de presse de toute la partie est gardée dans le bilan.
- Aucun effet sur le jeu : c'est du récit.



La une, en tête du bilan du semestre.

13 L'opinion et le vote

Popularité, sondages et vote reposent sur le même jugement : la satisfaction de chacun des sept groupes d'électeurs.

Groupe	Poids	Groupe	Poids
Retraités	24 %	Agents publics	12 %
Salariés des villes	20 %	Monde rural et agricole	12 %
Jeunes actifs et étudiants	14 %	Indépendants et chefs d'entreprise	10 %
Précaires et sans-emploi	8 %		

Ce qui fait la satisfaction d'un groupe

- **Les résultats** sur ses priorités, sur tout le mandat (les deux derniers semestres comptent double). Les finances pèsent davantage quand elles dérapent.
- **Les souvenirs :** décisions, réponses aux crises, débat ; les mauvais pèsent plus et s'oublient moins, les bons plafonnent.
- **Les promesses et l'engagement** tenus ou trahis.
- **La gestion des crises** (note du mandat).
- **L'état de grâce** d'un nouveau gouvernement, et **l'héritage** du mandat précédent, qui s'efface en quatre semestres.
- **L'exigence des électeurs** selon la difficulté.

Ce qui pèse dans le vote

- **La cohérence :** s'éloigner de la ligne de son parti coûte des voix ; c'est l'usure du pouvoir, ce coût augmente de 50 % par mandat déjà effectué.
- **La campagne :** thèmes, programme, propositions des adversaires et débat.
- **La défiance :** quand la cohésion du pays est basse, une partie des électeurs vote contre le pouvoir en place.
- **Repère :** au-dessus de 50 % de popularité en fin de mandat, la réélection est probable.

14 Fin de mandat, réélection et bilan

- **Réélection :** les promesses du mandat sont jugées, une nouvelle campagne commence (jusqu'à 6 mandats).
- **Bilan de fin de partie :** ce que le pays est devenu, la popularité semestre par semestre, la satisfaction au moment du vote, promesses, crises et leur note, opposition, mesures adoptées, effets encore à venir, revue de presse, et en cas de défaite, « Pourquoi vous avez perdu ».
- **Export CSV** de la partie.

15 Difficulté et équilibrage

Quatre niveaux, indépendants de la situation de départ.

Levier	Découverte	Normal	Exigeant	Implacable
Exigence des électeurs	indulgents	référence	référence	plus durs
Poids des reproches	× 0,85	× 1	× 1,1	× 1,2
Attaque des marchés (déficit)	7 %	6 %	5,5 %	5 %
Activité de l'opposition	× 0,6	× 1	× 1,3	× 1,6
Fréquence des crises	× 0,85	× 1	× 1,1	× 1,25
Rebonds des affaires	× 0,7	× 1	× 1,3	× 1,6
Capital politique	+1	—	—	—
Réélection mesurée	**69 %**	**46 %**	**33 %**	**14 %**

Réélection au premier mandat de parties jouées automatiquement par des « robots » de parti raisonnables (500 parties par niveau). Un joueur attentif aux comptes fait mieux en Implacable.

Équilibrage du niveau Normal (1 000 parties par profil)

Critère	Résultat
Chaque parti réélu entre 40 et 60 % des parties	44 à 54 %
Joueurs passif, aléatoire et austère nettement sanctionnés	0 %
Le joueur « dépensier » pas plus de 10 points au-dessus du meilleur parti	27 %
Écart entre partis au troisième mandat : 12 points au plus	12 points (à la limite)

16 Confort : écrans, thèmes, musique, aide

Écrans

- **PC et portables :** tableau de bord sans défilement de page, colonnes indépendantes ; de 900 à 1 240 px de large, le pays et l'opinion partagent la colonne de gauche.
- **Grands écrans :** grossissement de 12 % à partir de 1 800 × 1 100 px, sans faire sortir le bas de l'écran.
- **Écrans peu hauts :** marges et cartes resserrées.
- **Téléphone :** un panneau à la fois, onglets en bas.

Apparence

Neuf thèmes, du plus sombre au plus clair : Nuit, Ardoise, Brume, Crépuscule, Acier, Aube, Perle, Clair, Papier. Contrastes vérifiés.

Musique

Six morceaux originaux, composés pour le jeu et joués par le navigateur (aucun fichier audio) :

Morceau	Moment
Hémicycle	accueil et bilan
Conseil des ministres	début de mandat
Couloirs du ministère	seconde moitié du mandat
Cellule de crise	crise à trancher, motion
Meeting	campagne
Soirée électorale	résultats

« Selon le moment » ou morceau fixe, volume, fondu enchaîné, pause quand l'onglet est caché. Bruitages réglables à part.

Aide

- Guide de démarrage en six bulles, aide complète, explications au survol ou au toucher.
- Sauvegarde automatique dans le navigateur ; les parties et réglages enregistrés sous l'ancien nom « Gouvernement » restent lisibles.

17 Outils de vérification

- **Mode diagnostic** (adresse du jeu suivie de #debug) : relevé de chaque semestre (ce qui fait chaque cible, composantes de la satisfaction, tirages au hasard et leur seuil), vérification du rejeu, copie ou téléchargement de la trace.
- **Rejeu à l'identique :** la graine et la liste des actions suffisent à reproduire une partie.
- **Audit :** vérifie que les chiffres affichés découlent des calculs (trajectoires, cibles, solde, satisfaction, popularité, sondage, capital, notes de crise, rejeu) ; tous les invariants sont tenus.
- **Robots d'équilibrage :** un par parti et quatre profils témoins (passif, aléatoire, dépensier, austère), 1 000 parties par profil.
- **Tests automatiques :** 38 tests du moteur et 8 parcours complets dans un vrai navigateur (PC, portable 1 366 × 657, téléphone), dont l'affiche de lancement.

18 Limites connues et suite

Limites assumées

- La situation économique de départ est la même pour tous les pays ; seul l'habillage change (nom, drapeau, partis, journaux).
- Le second tour est un duel national entre deux partis, plus lisible que des législatives par circonscription.
- Un troisième mandat reste rare (3 à 15 % selon le parti), et l'écart entre partis est à la limite du critère.
- Dans l'artefact en ligne, les téléchargements (CSV, trace) sont bloqués par la plateforme ; la copie fonctionne, et le fichier local n'a pas ce problème.
- Les noms de partis et de chefs de file sont inventés ; une ressemblance avec une personne réelle reste possible.

Prochaines étapes

Lot	Contenu	État
5	Réseau : tours synchronisés, tableau de l'animateur, rôle Opposition	en attente
6	Éditeur de contenu (mesures, crises, partis, scénarios)	à faire
7	Rapports, aide, guide enseignant, licence	à faire
—	Mode carrière : maire, président de région, ministre, Premier ministre	en attente
—	Pistes : négociation à l'Assemblée, gouvernement de ministres, objectifs et succès	proposées