

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



THE GREAT SEAL BUG	3	1	ECON	R	WI	Nixon gagne 1 de support d'enjeu en Défense et peut reprendre la carte Henry Cabot Lodge de la défausse si elle est là.
GATHERING MOMENTUM	4	0			2	Dans l'Ouest! Le joueur qui mène dans le plus d'états dans l'Ouest gagne un marqueur de momenteum, plus 1 support dans chaque état de l'Ouest qui a le support d'aucun candidat. Cette carte ne peut être jouée pendant la phase de Stratégie de campagne.
"GIVE ME A WEEK"	4	0	ECON	D	OH	Le joueur de Nixon perd 2 marqueurs de momentum et doit enlever 1 en support pour chacun des enjeux.
GALLUP POLL	3	1	CR	2	MO	Le joueur peut échanger l'ordre des enjeux comme il le désire.
JACKIE KENNEDY	3	1	DEF	D	NJ	Pour le reste du tour, le joueur de Nixon doit payer 1 marqueur de momentum pour jouer une carte comme événement.
SOUTHERN REVOLT	3	1	ECON	R	IN	Si Kennedy est en avance en Droits Civils, le joueur de Nixon peut ajouter un total de 5 support dans le Sud, avec pas plus de 2 par état.
NIXON'S KNEE	4	0	ECON	D	TX	Déplacer le jeton de candidat de Nixon au Maryland sans payer le coût normal de voyage. Pour le reste du tour, le joueur de Nixon doit dépenser 1 marqueur de momentum pour jouer une carte comme action de campagne.
REPUBLICAN TV SPOTS	4	0	CR	R	CA	Déplacer le jeton de candidat de Nixon a New York sans payer le coût normal de voyage. Le joueur de Nixon peut placer 3 cubes de support des médias.
SUBURBAN VOTERS	3	1	ECON	D	MN	Le joueur de Kennedy peut ajouter un total de 5 support dans les états qui ont 20 votes électoraux ou plus, avec pas plus de 2 par état.
CATHOLIC SUPPORT	4	0	ECON	D	NY	Le joueur de Kennedy peut ajouter un total de 7 support dans n'importe lequel état, avec pas plus de 2 par état.
HURRICANE DONNA	2	2	CR	2	MT	Déplacer le jeton de candidat du joueur en Floride. Le joueur gagne 1 marqueur de momentum et 1 de support en Floride.
CITIZENS FOR NIXON-LODGE	2	2	CR	R	AZ	Le joueur de Nixon gagne +1 CP pour chaque carte jouée pour le reste du tour, jusqu'à une limite maximale de 5 CP.
NIXON'S PLEDGE	4	0	DEF	D	IL	Pour le reste du tour, le joueur de Kennedy gagne 1 marqueur de momentum quand le joueur de Nixon gagne une carte autre que pour une action de campagne.
"A NEW FRONTIER"	2	2	DEF	D	RI	Le joueur de Kennedy peut défausser n'importe lequel nombre de cartes de sa main et piocher le même nombre.
LUNCH COUNTER SIT-INS	3	1	DEF	2	NJ	Les Droits Civils avancent d'une case dans la liste des Enjeux. Le meneur en Droits Civils peut ajouter 1 de support dans 3 états différents.
COMPACT OF 5TH AVENUE	3	1	ECON	R	MI	Déplacer le jeton de Nixon a New York sans payer le coût normal de voyage. Nixon gagne 1 de support pour l'enjeu des Droits Civils, 2 de support dans New York et 1 cube de support dans l'Est.
LYNDON JOHNSON	4	0	CR	D	CA	Le joueur de Kennedy peut ajouter 2 de support au Texas et un total de 3 support n'importe où dans le Sud, avec pas plus de 2 par état. Si la carte de candidat de Kennedy est présentement tournée du cote épuisé, le joueur de Kennedy peut la retourner face visible.
HARRY F. BYRD	2	2	CR	R	ME	Le joueur de Nixon peut retirer un total de 3 support pour Kennedy dans l'Oklahoma, le Mississippi et l'Alabama.
JOE KENNEDY	3	1	DEF	D	GA	Le joueur de Nixon ne peut dépenser des marqueurs de momentum pour le reste du tour.
SPUTNIK V	3	1	CR	2	MA	La Défense avance d'une case dans la liste des enjeux. Le meneur en Défense peut ajouter 1 de support dans 3 états différents.
JOHNSON JEERED IN DALLAS	2	2	ECON	R	MO	Le joueur de Kennedy perd 1 de support au Texas et ne peut dépenser des CP sur les actions de campagne dans le Sud pour le reste du tour.
CAMPAIGN HEADQUARTERS	2	2	DEF	2	NM	Le joueur peut défausser n'importe lequel nombre de cartes de sa main et piocher le meme nombre.
MARTIN LUTHER KING ARRESTED	4	0	CR	2	CA	Les Droits Civils avancent d'une case dans la liste des Enjeux. Le joueur gagne 3 de support dans l'enjeu des Droits Civils.
INDUSTRIAL MIDWEST	3	1	DEF	R	IN	Le joueur de Nixon peut ajouter un total de 5 support en Illinois, Indiana, Michigan, Minnesota, Ohio et Wisconsin, avec pas plus de 2 par état.
KEN-AIR	2	2	CR	D	MD	Pour le reste du tour, le joueur de Kennedy est exempté des coûts de voyage et gagne +1 CP pour toutes les cartes jouées comme action de campagne, pour une valeur maximale de 5 CP.
HERB KLEIN	3	1	CR	R	IA	Le joueur de Nixon peut ajouter un total de 3 support d'enjeu sur les enjeux de son choix.
FIDEL CASTRO	2	2	ECON	2	ID	Le meneur en Défense gagne 1 marqueur de momentum et 1 de support en Floride.
HERBLOCK	2	2	ECON	D	MS	Le joueur de Kennedy peut enlever 2 cubes de support de médias pour Nixon.
"HIGH HOPES"	2	2	CR	D	AR	Révélez les 2 premières cartes du paquet de campagne une à la fois. Les événements avec l'icône de Kennedy prennent effet dans l'ordre révélé comme si elles avaient été jouées par le joueur de Kennedy.

BOBBY KENNEDY	2	2	ECON	D	CT	Le joueur de Kennedy gagne +1 CP à toutes les cartes jouées pour le reste du tour, pour une valeur maximale de 5 CP.
ADVANCE MEN	2	2	ECON	2	NV	Pour le reste du tour, le joueur n'a pas à payer les coûts de voyages ni les pour faire des jets de support pour les actions de campagne dans les états qui sont soit menés par l'adversaire, ou soit qui ont le jeton de candidat de l'adversaire.
HARVARD BRAIN TRUST	4	0	CR	D	PA	Événement de débat! Dans les débats, les joueur de Kennedy gagne +1 à son total de CP pour chaque enjeu. Cet événement n'a aucun effet après les débats.
"LAZY SHAVE"	3	1	DEF	D	NC	Événement de débat! Dans chaque round des débats, la carte du joueur de Nixon est révélée avant que le joueur de Kennedy choisisse une carte à jouer. Cet événement n'a aucun effet après les débats.
FIFTY STARS	2	2	DEF	2	AK	Le joueur qui a le plus de support en Alaska et Hawaii peut ajouter 1 de support dans 5 états.
STATURE GAP	2	2	ECON	R	VT	Le joueur de Kennedy a -2 CP sur toutes les cartes jouées comme actions de positionnement pour le reste du tour, pour une valeur minimale de 1 CP.
EISENHOWER'S SILENCE	4	0	CR	D	IL	Le joueur de Nixon ne peut dépenser de CP sur les actions de campagne dans les états où Kennedy est acquis pour le reste du tour. Cet événement est annulé par l'événement Dwight Eisenhower.
"PEACE WITHOUT SURRENDER"	2	2	DEF	R	CO	La Défense avance d'une case sur la liste des enjeux et Nixon gagne 1 de support en Défense.
FATIGUE SETS IN	4	0	CR	2	OH	Si la carte de candidat de l'adversaire est présentement disponible, la tourner du côté Épuisé.
GATHERING MOMENTUM	4	0		2		Le joueur qui mène dans le plus d'états dans l'Est gagne un marqueur de momentum, plus 1 support dans chaque état de l'Est qui a le support d'aucun candidat. Cette carte ne peut être jouée pendant la phase de Stratégie de campagne.
NORMAN VINCENT PEALE	3	1	ECON	R	VA	Le joueur de Nixon peut enlever un total de 5 support pour Kennedy dans 5 états différents. Cet événement est annulé par l'événement Greater Houston Ministerial Association.
KENNEDY'S PEACE CORPS	3	1	CR	D	LA	Pour le reste du tour, le joueur de Kennedy peut annuler un événement lorsqu'il joue des cartes sans dépenser de marqueurs de momentum.
VOTER REGISTRATION DRIVE	2	2	CR	2	WA	Le joueur peut ajouter 1 de support dans 3 états qui n'ont aucun support pour aucun joueur.
SWING STATE	3	1	CR	2	VA	Le joueur peut ajouter 5 de support dans un état qui est présentement mené, mais pas acquis par l'adversaire. Déplacer le jeton du candidat du joueur à cet état sans payer les frais de voyage.
THE NEW NIXON	2	2	CR	R	KS	Le joueur de Nixon gagne 1 marqueur de momentum.
CONGRESSIONAL SUMMER SESSION	4	0	DEF	R	PA	Le joueur de Kennedy a -2 CP à toutes les cartes jouées pendant le tour, pour un minimum de 1 CP. Le joueur de Kennedy peut immédiatement, sans payer les coûts de voyage, déplacer son jeton de candidat au Maryland ou en Virginie.
HOSTILE PRESS CORPS	4	0	DEF	D	PA	Pour le reste du tour, le joueur de Nixon doit faire des jets de support pour les actions de campagne dans tous les états comme si ils étaient acquis par Kennedy.
NELSON ROCKEFELLER	3	1	DEF	R	KY	Le joueur de Nixon gagne 1 de support à New York et peut prendre n'importe laquelle carte de la défausse.
HENRY CABOT LODGE	4	0	ECON	R	NY	Nixon gagne 2 de support dans le Massachusetts et 2 de support dans l'enjeu de la Défense. Si la carte de candidat de Nixon est présentement du côté fatigué, le joueur de Nixon peut la retourner face visible.
GATHERING MOMENTUM	4	0		2		Le joueur qui mène dans le plus d'états dans le Midwest gagne un marqueur de momentum, plus 1 support dans chaque état du Midwest qui a le support d'aucun candidat. Cette carte ne peut être jouée pendant la phase de Stratégie de campagne.
HEARTLAND OF AMERICA	3	1	DEF	R	NJ	Le joueur de Nixon peut ajouter 1 de support dans 7 états du Midwest ou de l'Ouest avec 10 votes électoraux ou moins.
MID-ATLANTIC	3	1	CR	D	TN	Le joueur de Kennedy peut ajouter un total de 5 support dans le Delaware, Maryland, New Jersey, New York et Pennsylvanie, avec pas plus de 2 par état.
EAST HARLEM PLEDGE	3	1	ECON	D	MI	Nixon perd 1 de support d'enjeu en Droits Civils. Le joueur de Kennedy peut retirer un total de 5 de support pour Nixon dans le Sud, avec pas plus de 2 par état.
GREATER HOUSTON MINISTERIAL ASSOCIATION	4	0	DEF	D	NY	Événement de prévention! Déplacer le jeton de candidat de Kennedy au Texas, sans payer les coûts de voyage. Le joueur de Kennedy gagne 1 marqueur de momentum et peut ajouter 1 de support dans 5 états différents. Cet événement annule les événements Baptist Ministers, Norman Vincent Peale et Puerto Rican Bishops.
ADLAI STEVENSON	3	1	CR	D	MA	Le joueur de Kennedy gagne 1 de support en Illinois et peut reprendre n'importe laquelle carte de la défausse.

NOM DE LA CARTE	CP	REPOS	ENJEU	ICÔNE	ÉTAT	ÉVÉNEMENT
BAPTIST MINISTERS	3	1	CR	R	MA	Le joueur de Nixon peut retirer un total de 5 support pour Kennedy dans le Sud ou le Midwest, avec pas plus de 2 par état. Cet événement est annulé par l'événement Greater Houston Ministerial Association.
GATHERING MOMENTUM	4	0		2		Dans le Sud! Le joueur qui mene dans le plus d'états dans le Sud gagne un marqueur de momenteum, plus 1 support dans chaque état du Sud qui a le support d'aucun candidat. Cette carte ne peut etre jouée pendant la phase de Stratégie de campagne.
VOLUNTEERS	2	2	DEF	2	OR	Le joueur gagne 1 marqueur de momentum.
GAFFE	4	0	ECON	2	TX	L'adversaire perd 1 marqueur de momentum et 3 support dans l'état présentement occupé par leur jeton de candidat.
MISSILE GAP	3	1	ECON	D	GA	Kennedy gagne 3 de support d'enjeu en Defense.
NORTHERN BLACKS	3	1	DEF	2	MN	Le meneur en Droits Civils peut ajouter un total de 5 support en Illinois, Michigan et New York, avec pas plus de 2 par état.
STEVENSON LOYALISTS	2	2	DEF	R	SD	Le joueur de Kennedy ne peut dépenser des CP dans les actions de campagne dans l'Ouest ou le Midwest pour le reste du tour.
OLD SOUTH	4	0	DEF	2	NY	Le meneur en Droits Civils doit enlever 5 de support dans les états du Sud et ne peut dépenser des PC dans les actions de campagne dans le Sud pour le reste du tour.
PUERTO RICAN BISHOPS	3	1	CR	R	NE	Le joueur de Kennedy ne peut dépenser des marqueurs de momentum pour le reste du tour. Cet événement est annulé par l'événement Greater Houston Ministerial Association.
THE OLD NIXON	4	0	ECON	R	IL	Le joueur de Nixon perd 1 marqueur de momentum. Le joueur de Kennedy perd 3 marqueurs de momentum.
TRIAL OF GARY POWERS	3	1	ECON	2	WI	La Défense monte de deux cases dans la liste des Enjeux. Le meneur en Défense gagne 1 marqueur de momentum.
OPPOSITION RESEARCH	4	0	DEF	R	OH	Le joueur de Kennedy révèle toutes les cartes de sa main. Le joueur de Nixon peut alors dépenser 3 CP.
THE COLD WAR	3	1	DEF	2	MI	Le meneur en Défense peut ajouter un total de 5 support dans 5 états différents.
QUEMOY AND MATSU	3	1	ECON	2	NC	Le meneur en Défense gagne 1 marqueur de momentum et peut ajouter un total de 3 support dans 3 états différents.
ELEANOR ROOSEVELT'S SPEAKING TOUR	3	1	ECON	D	FL	Le joueur de Kennedy peut ajouter un total de 5 support dans le Midwest, avec pas plus que 2 par état.
SOUTHERN STRATEGY	3	1	DEF	R	KY	Le joueur de Nixon peut ajouter un total de 5 support dans le Sud, avec pas plus que 2 par état. Kennedy gagne 1 support d'enjeu en Droits Civils.
NEW ENGLAND	3	1	DEF	D	LA	Le joueur de Kennedy peut ajouter un total de 5 support au Connecticut, Massachusetts, Maine, New York, Rhode Island et Vermont, avec pas plus que 2 par état.
WHISTLE STOP	4	0	DEF	2	TX	Le joueur peut dépenser 7 CP sur une action de campagne, avec pas plus de 1 CP par état.
HENRY LUCE	2	2	DEF	D	WV	Le joueur de Kennedy peut placer 1 marqueur d'endossement dans n'importe laquelle région.
WORLD SERIES ENDS	3	1	ECON	2	UT	Le joueur avec des cubes de support des medias dans l'Est peut ajouter un total de 5 support dans l'Est, avec pas plus que 2 par état.
STUMP SPEECH	4	0	ECON	2	OH	Si l'adversaire a plus de marqueurs de momentum, le joueur en gagne assez pour égaliser ce nombre. Le joueur de Kennedy peut ajouter 3 support d'enjeu dans l'enjeu de son choix.
PIERRE SALINGER	3	1	CR	D	AL	Le joueur de Kennedy peut ajouter 3 en support d'enjeu sur un enjeu de son choix.
NIKITA KRUSCHEV	3	1	ECON	2	FL	Le meneur en Défense gagne un marqueur de momentum et peut ajouter un total de 3 support dans 3 états différents.
STOCK MARKET DECLINE	3	1	DEF	2	TN	L'Économie monte de deux cases dans la liste des Enjeux. Le meneur en Économie gagne 2 de support à New York.
NIXON EGGED IN MICHIGAN	2	2	DEF	D	HI	Déplacer le jeton de candidat de Nixon au Michigan. Le joueur de Nixon doit retirer 1 de support au Michigan et ne peut dépenser de CP sur les actions de campagne dans le Midwest pour le reste du tour.
PROFILES IN COURAGE	2	2	CR	D	DE	Pour le reste du tour, le joueur de Kennedy peut refaire tous les jets de support échoués. Chaque jet échoué ne peut être refait seulement une fois.
PRIME-TIME TELEVISION	3	1	CR	2	AL	Le joueur peut ajouter un total de 5 support d'état dans une region où ce joueur a des cubes de support des medias, avec pas plus de 2 par état.
1960 CIVIL RIGHTS ACT	2	2	CR	R	ND	Les Droits Civils avancent de une case dans la liste des Enjeux et Nixon gagne 1 de support en Droits Civils.
SOVIET ECONOMIC GROWTH	2	2	ECON	2	NH	L'Économie monte de une case dans la liste des Enjeux. Le meneur en Économie gagne 1 de support à New York.
TRICKY DICK	4	0	DEF	R	IL	Le joueur de Nixon gagne un marqueur de momentum et peut immediatement prendre une carte de la défausse et la jouer en événement.

EARLY RETURNS FROM CONNECTICUT	2	2	CR	2	WY	Événement de jour d'élection! Au jour d'élection, le joueur qui mène au Connecticut gagne 5 jets de support en Californie.
LATE RETURNS FROM COOK COUNTY	2	2	ECON	D	SC	Événement de jour d'élection! Au jour d'élection, le joueur de Kennedy gagne 5 jets de support en Illinois.
UNPLEDGED ELECTORS	4	0	ECON	R	CA	Événement de jour d'élection! Au jour d'élection, si Kennedy gagne l'Alabama, la Louisiane ou le Mississippi avec moins de 4 de support, le vote électoral pour ces états est donné à aucun des deux joueurs.
RECOUNT	4	0	CR	R	TX	Événement de jour d'élection! Au jour d'élection, le joueur de Nixon gagne 3 jets de support dans n'importe lequel état.
DWIGHT EISENHOWER	4	0	CR	R	PA	Événement de Prévention! Le joueur de Nixon peut ajouter 1 de support dans 7 états différents. Cet événement annule l'événement Eisenhower's Silence.
POLITICAL CAPITAL	2	2	DEF	R	OK	Le joueur de Nixon peut piger 2 cartes du paquet de campagne.
RISING FOOD PRICES	3	1	CR	R	IA	L'Économie avance de 2 cases sur la liste des enjeux et Nixon gagne 2 de support d'enjeu en Économie.

1960: KENNEDY CONTRE NIXON

L'EXTENSION PRESQUE OFFICIELLE POUR UN TROISIEME JOUEUR

Sur une idée de Bruce Demaugé-Bost et François Haffner
Avec l'aimable autorisation de Filosofia – avril 2009



Principe

Vous allez enfin pouvoir jouer à trois à un excellent jeu malheureusement limité à deux joueurs. Cette extension permettra également à un joueur peu habitué aux jeux modernes de s'initier facilement à l'un d'entre eux en participant pleinement dès sa première partie.

Contenu

- Deux pions à découper et coller
- La présente règle

Vous aurez également besoin de ciseaux, colle, bonne humeur et sparadrap non fournis dans l'extension.

Règle du jeu

L'intégralité des règles du jeu de base s'applique. Seules quelques modifications sont à observer.

- 1) Un troisième joueur joue le rôle de Harry F. Byrd, injustement oublié dans le jeu. Il a reçu le vote de 15 grands électeurs alors qu'il n'était pas candidat.
- 2) Harry F. Byrd joue après le tour de Kennedy (ou pas).
- 3) Au début de la partie, il reçoit son matériel de jeu, à savoir un cube.
- 4) Tours 1 à 5, 7 et 8 :
À son tour de jeu, Harry (vous permettez que je vous appelle Harry) a la possibilité de jouer 1 PC soit en posant son cube soit en retirant un cube adverse.

Pour poser son cube, il faut :

- que son cube ne soit pas déjà posé ET
- que la place soit libre (aucun cube)
 - soit au Mississippi (MS),
 - soit en Alabama (AL),
 - soit en Oklahoma (OK)

Il pose alors son cube dans l'état libre de son choix. Ses adversaires pourront le retirer selon les règles normales.

Pour retirer un cube adverse, il faut :

- que son cube ne soit pas déjà posé ET
- que l'état en question (MS, AL ou OK) ne contienne qu'un seul cube bleu ou rouge.

Harry peut alors, pour 1 PC, retirer ce cube dans l'espoir de poser le sien au prochain tour.

- 5) Lors du Tour 6, Harry ne participe pas au débat. Il peut toutefois servir des boissons fraîches aux deux autres joueurs.
- 6) Le Tour 9 – Jour de l'élection – est modifié. À l'issue du décompte final, si le pion vert de Harry est toujours présent sur le jeu, on procède à deux phases additionnelles 7) et 8) après avoir remis tous les cubes bleus, rouges et vert dans le sac.

Phase 7) Débarquement des Cubains

Les forces armées cubaines remontent nuitamment le Potomac et débarquent à Washington. Ils attaquent la Maison Blanche et enlèvent le Président élu.

Pour simuler cet événement, prélevez un à un 17 pions du sac. Si les 17 pions sont de la même couleur que celle du Président élu, l'enlèvement est réussi. Son adversaire prend le pouvoir. Sinon, la partie est terminée, ne jouez pas la phase 8.

Phase 8) Éruption volcanique

Une éruption volcanique frappe Camp David où se reposent le Président rescapé et quelques politiciens de tous bords. Ils disparaissent dans une coulée de lave. Un seul survivant est retrouvé.

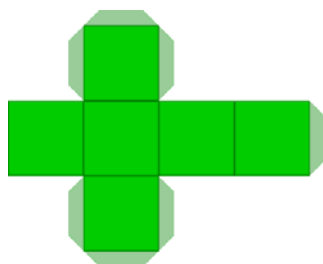
Pour simuler cet événement, remettez tous les pions dans le sac puis prélevez 1 pion. S'il est bleu ou rouge c'est respectivement un démocrate ou un républicain qui est le survivant. Il se proclame Président par intérim et annonce de nouvelles élections, après une nécessaire période de refonte des institutions, pour le 11 septembre 2001.

Si le pion tiré est celui de Harry F. Byrd, ce dernier devient Président des Etats-Unis d'Amérique. Bravo Harry !

NB : il est conseillé de procéder aux différents tirages avec des mouffles pour ne pas reconnaître trop facilement le pion en carton au milieu des pions en bois.

Matériel de jeu à découper soigneusement et à assembler.

Cube de Harry F. Byrd



Cube de rechange,
à conserver précieusement
en cas de perte du cube de
Harry F. Byrd

