

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Une campagne présidentielle américaine moderne est l'une des plus incroyables entreprises dirigées par un homme. En 2008, **John McCain** et **Barack Obama** ont dépensé ensemble 2,4 milliard de dollars dans leur course à la Maison Blanche. C'est plus que ce que le gouvernement fédéral a alloué au Projet Manhattan. C'est un chiffre plus important que le produit intérieur brut de 32 pays. Vous pourriez acheter 3 immeubles de 50 étages pour cette somme. On peut comparer la gestion d'une campagne présidentielle américaine à la gestion d'un porte-feuille de 500 entreprises. Et le plus incroyable, c'est qu'en démarrant à zéro, un Directeur de Campagne n'a qu'un an pour amasser ces sommes gigantesques.

C'est un travail éreintant, sous une pression constante, avec une foule de choses à gérer. Ça va du candidat aux médias en passant par les volontaires dans chaque état, le personnel de campagne, internet, la publicité, les conseillers de campagne, les sondages et les problèmes politiques en tous genres.

Et au final, quelle est la récompense ? Si vous gagnez, vous vous retrouvez avec les problèmes de la gouvernance. Si vous perdez, vous subissez la rancœur de votre parti et vous êtes montré du doigt.

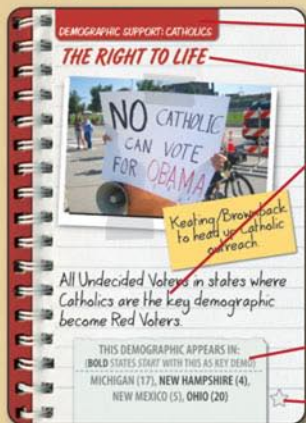
Dans "**Campaign Manager 2008**", nous vous proposons d'assumer la tâche ingrate de Directeur de Campagne de Barack Obama ou de John McCain. Votre candidat s'en remet à vous pour développer une stratégie de campagne menant cette entreprise énorme à la victoire. Vous envisagerez toutes les stratégies et tactiques possibles. Vous menerez habilement un plan de campagne personnel en choisissant une combinaison unique de tactiques visant directement à prendre le dessus sur votre adversaire.

... et bien-sûr, c'est exactement ce que votre adversaire tentera de faire de son côté.

MATERIEL

2 réserves de 45 cartes "Campaign Strategy"

(rouges pour McCain et Bleues pour Obama)



Type de carte

Titre

Effet

Icône "Going Negative"

Note Démographique

Etoile Débutant



2 réserves de 12 jetons de Soutiens

(rouges pour McCain et Bleus pour Obama)



1 dé "Going Negative"



20 cartes événement "Breaking News"



Effet de la carte

Titre de la carte

1 tableau de résultats "Going Negative"



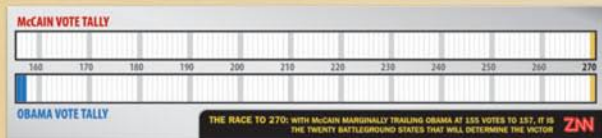
4 marqueurs d'Enjeu



4 marqueurs Clef Démographique



1 double échelle de score

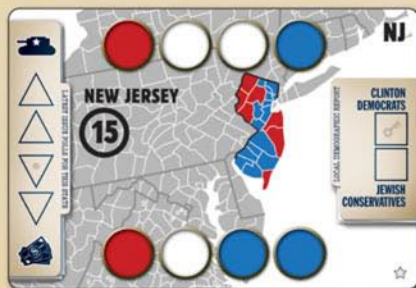


20 tuiles de score

(la face bleue est montrée ici; chaque tuile est rouge au verso)

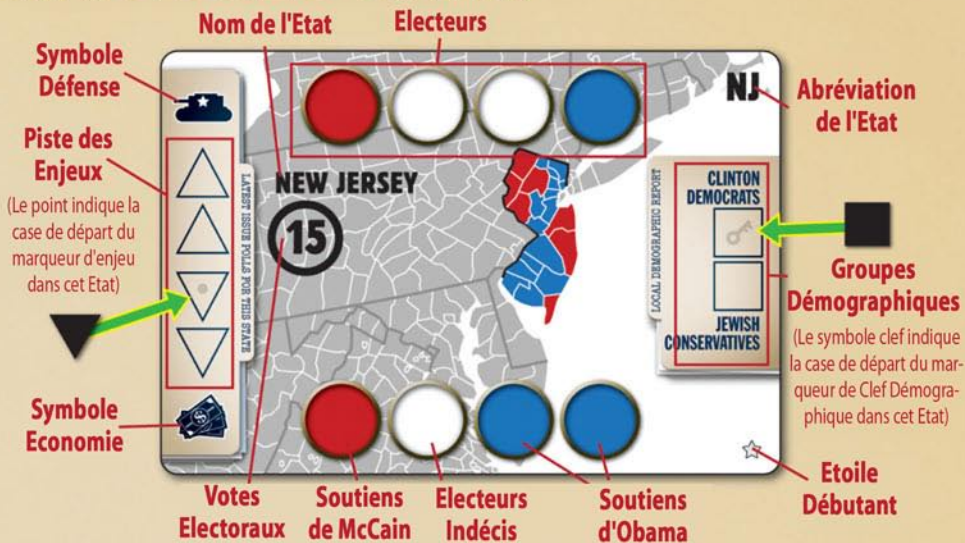


20 tuiles "Battleground State"



*expliquées en détail dans la section Morphologie d'un Etat

MORPHOLOGIE D'UN ETAT



Chaque tuile "Battleground State" représente un Etat spécifique et indique le nombre de Votes Electoraux (points de victoire) que reçoit le joueur qui gagne cet Etat. A tout moment, 4 Etats sont en jeu; dès qu'un Etat est gagné, il est remplacé par un autre jusqu'à ce que tous les Etats aient été mis en jeu ou qu'un joueur ait gagné la partie.

Chaque Etat contient 2 rangées de cercles colorés, une au sommet, l'autre au pied de la carte, qui représente les blocs d'**Electeurs**. La couleur des Electeurs indique quel candidat ils soutiennent. Les rouges soutiennent McCain, les bleus soutiennent Obama et les blancs sont les **Electeurs indécis**. La rangée au sommet de la carte (adjacente au symbole de la Défense) reflète la position des Electeurs s'ils ont décidé que la **Défense** était l'enjeu le plus important des élections dans cet Etat. La rangée au pied de la carte (adjacente au symbole de l'Economie) reflète leur position s'ils ont par contre décidé que l'**Economie** était l'enjeu le plus important.

Cette opinion est représentée par les 4 cases de la **piste des enjeux** situées sur la gauche de la carte. Un marqueur d'Enjeu s'y déplace de haut en bas en fonction des fluctuations de la tendance électorale et pivote de manière à respecter le contour de la case qu'il occupe. Ainsi, l'enjeu pointé par le marqueur est désigné comme l'**Enjeu Majeur** dans cet Etat. L'autre enjeu est désigné comme l'**Enjeu Mineur**.



Exemple : le marqueur d'Enjeu dans le New Jersey démarre sur la case indiquée, qui pointe vers le symbole Economie. Donc, lorsque cet Etat entre en jeu, l'Economie est l'Enjeu Majeur et la Défense, l'Enjeu Mineur.

Chaque Etat contient également deux **Groupes Démographiques**. A tout moment, un des deux groupes est désigné par un marqueur de Clef Démographique comme étant la **Clef Démographique** de cet Etat. La Clef Démographique d'un Etat peut être ciblée dans le but de remporter les Electeurs indécis. L'autre groupe démographique (celui qui n'est pas la clef) est sans effet.



Exemple : le marqueur de Clef Démographique dans le New Jersey démarre sur la case indiquée. Donc, lorsque cet Etat entre en jeu, le groupe "Clinton Democrats" y est la Clef Démographique.

MISE EN PLACE

1) PREPARATION DU DECK DE CAMPAGNE

Bien que chaque joueur possède une réserve de 45 cartes "Campaign Strategy", seules 15 d'entre elles sont utilisées par partie. La première étape d'une partie consiste donc, pour chaque joueur, à préparer son deck de 15 cartes selon le processus décrit ci-dessous.

Pour une première partie de "Campaign Manager", il est conseillé d'utiliser les decks préconstruits qui ont été mis au point pour introduire les joueurs débutants au jeu. Ces cartes sont désignées par cette petite étoile ☆. Ceci donne aux joueurs la possibilité de découvrir les différents types de cartes avant de se plonger dans l'étape de préparation du deck. S'ils le préfèrent, les joueurs peuvent ignorer cette recommandation et se plonger immédiatement dans le feu de l'action.

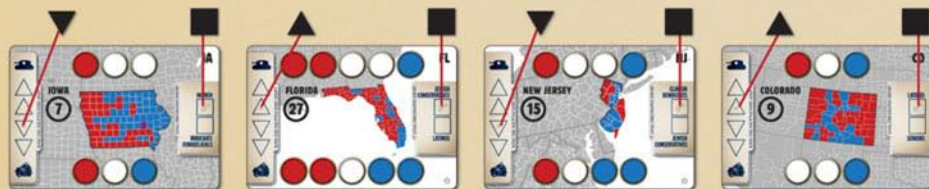
Chaque joueur mélange ses 45 cartes. Il en pioche 3 qu'il examine secrètement. De ces 3 cartes, il en choisit une qu'il garde et retire les 2 autres du jeu (faces cachées). Il répète cette opération (piocher 3 cartes, en garder une et rejeter les deux autres) jusqu'à épuisement de sa réserve de 45 cartes. Les 15 cartes qu'il a choisi de garder constituent son deck de Campagne pour toute la partie. Les 30 cartes rejetées ne seront pas utilisées et peuvent être rangées faces cachées dans la boîte.

Une fois que les 2 joueurs ont préparé de cette manière leur deck de Campagne de 15 cartes, ils le mélangent et piochent 3 cartes qui vont constituer leur main de départ. Les joueurs ne se montrent jamais leur main durant la partie.

2) CHOIX DES ETATS DE DEPART

Ensuite, chaque joueur prends les 10 tuiles d'Etat contenant sa couleur et son logo au dos et en choisit secrètement 2 qui sont mis en jeu au début de la partie. Lorsque les 2 joueurs sont prêts, les 4 Etats choisis sont révélés et placés face visibles entre les joueurs; le reste est rassemblé et mis de côté pour plus tard. Les marqueurs d'Enjeu et de Clef Démographique sont alors placés sur leur position de départ sur chaque Etat.

S'ils jouent avec les decks préconstruits, les joueurs débutants choisissent les 4 Etats de départ désignés par la petite étoile ☆: Florida, Michigan, Missouri et New Jersey.



3) PREPARATION DU DECK "BREAKING NEWS"

Mélanguez les cartes "Breaking News" et placez-les faces cachées à proximité des Etats en jeu. (Une telle carte est piochée et résolue à chaque fois qu'un nouvel Etat entre en jeu.)



Piochez 3 cartes de votre réserve.



Choisissez-en 1 que vous gardez, retirez les 2 autres du jeu.



Répétez l'opération jusqu'à épuisement de votre réserve. Vous disposez d'un deck de Campagne de 15 cartes.



Mélanguez votre deck et piochez 3 cartes qui constituent votre main de départ.



Obama prends ces tuiles



McCain prends ces tuiles



FONCTIONNEMENT DU JEU

Le premier joueur qui a terminé la préparation de son deck de Campagne commence la partie. *Dans le cas d'une partie entre débutants avec les decks préconstruits, le joueur le plus proche de 18 ans (âge légal du vote) commence.*

A son tour, un joueur **doit soit** :

a) Jouer une carte de sa main

Lorsqu'une carte est jouée, les instructions sur la carte sont suivies. La plupart des cartes sont alors placées sur la défausse du joueur à la fin du tour. *Sauf les cartes "Media Support" qui restent en jeu face visible jusqu'à ce qu'une autre carte "Media Support" soit jouée. L'ancienne est alors remplacée et défaussée sur la défausse du joueur auquel elle appartient.*

Carte
"Media
Support"



Effet de la carte

soit b) Piocher une carte de son deck.

Lorsqu'un joueur a au moins 5 cartes en main, il **ne peut pas** choisir de piocher une carte (mais il peut toujours jouer une carte dont l'effet est de piocher des cartes). A part ça, il n'y a pas de limite de cartes en main.

REMELANGER SON DECK

Lorsqu'un joueur veut piocher une carte alors que son deck est épuisé, il doit remélanger sa défausse pour former un nouveau deck. Si cela survient durant son tour, toute carte jouée avant, dans ce même tour, ne peut pas être remélangée dans le nouveau deck. *C'est la raison pour laquelle toute carte jouée n'est défaussée qu'à la fin du tour d'un joueur.*

GAGNER UN SOUTIEN

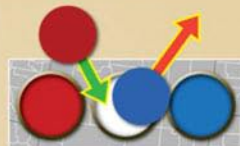
Lorsqu'une carte (ou un événement, ou un effet "Going Negative") indique qu'un joueur gagne un Soutien sur un enjeu particulier dans un Etat, cela signifie qu'un bloc d'Electeurs du côté de l'enjeu spécifié sur l'Etat prend la couleur du joueur. Ceci peut être opéré de 3 manières différentes (*Dans l'exemple suivant, McCain est le joueur actif*) :



Le joueur peut **placer** un jeton de sa couleur sur un **emplacement** de la couleur de son **adversaire**.



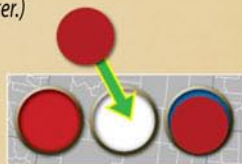
Il peut **retirer** un jeton de la couleur de son **adversaire** d'un **emplacement** de sa couleur.



Il peut **remplacer** un jeton de la couleur de son adversaire **se trouvant** sur un **emplacement blanc**, par un jeton de sa couleur.

Ces actions sont équivalentes, le joueur peut librement choisir l'une ou l'autre - **chacune correspond au remplacement d'un bloc d'Electeurs de la couleur de son adversaire par un de sa couleur.** (note : afin d'éviter de tomber à cours de jetons, il peut être préférable quand c'est possible, de retirer des jetons plutôt que d'en ajouter.)

Lorsqu'il n'y pas de bloc d'Electeurs de l'adversaire à remplacer sur un Etat, le joueur peut alors placer un de ses jetons sur un emplacement blanc inoccupé (**bloc d'Electeurs indécis**). Les électeurs indécis sont en général les derniers à prendre position à moins qu'ils aient été affectés par une carte "Demographic Support" ou "Breaking News".



Attention : une fois qu'un joueur a placé un jeton sur un bloc d'Electeurs indécis (emplacement blanc), ces Electeurs ne sont plus indécis et ne le seront plus jamais. Un jeton de la couleur d'un joueur présent sur un emplacement blanc peut être remplacé par un jeton de l'adversaire, mais ne peut jamais être simplement retiré.

Si tous les blocs d'Electeurs sur un enjeu sont déjà de la couleur du joueur, gagner un Soutien sur le même enjeu du même Etat n'a aucun effet.

ORIENTER UN ETAT VERS UN ENJEU

Lorsqu'une carte (ou un événement, ou un effet "Going Negative") indique qu'un joueur peut orienter un Etat vers un enjeu, cela signifie que le marqueur d'Enjeu de cet Etat est déplacé du nombre de cases indiquées vers l'enjeu spécifié. Si le marqueur occupe déjà la position la plus avancée dans la direction indiquée, tout déplacement supplémentaire est ignoré.

L'**Enjeu Majoritaire** est l'enjeu (Economie ou Défense) vers lequel pointe le marqueur; l'**Enjeu Minoritaire** est l'autre enjeu.



Exemple : l'Enjeu Majoritaire dans cet Etat est actuellement la Défense. Le joueur actif joue une carte qui lui permet de déplacer le marqueur d'Enjeu d'une case vers l'Economie. Il le fait et tourne le marqueur pour respecter le contour de la case qu'il occupe. Etant donné que le marqueur pointe maintenant vers l'Economie, l'Economie devient l'Enjeu Majoritaire dans cet Etat.



CHANGER LA CLEF DEMOGRAPHIQUE D'UN ETAT

Lorsqu'une carte (ou un événement, ou un effet "Going Negative") indique qu'un joueur peut changer la Clef Démographique d'un Etat, cela signifie que le marqueur de Clef Démographique est déplacé sur l'autre groupe. Celui-ci, devenant la Clef Démographique de l'Etat.



L'actuelle Clef Démographique de cet Etat est le groupe "College Graduates". Le joueur actif joue une carte qui lui permet de changer la Clef Démographique. Il déplace le marqueur sur l'autre case et le groupe "Catholics" devient la nouvelle Clef Démographique de cet Etat.



La Clef Démographique d'un Etat joue un rôle lorsqu'une carte "Demographic Support" est jouée. Une telle carte désigne un groupe démographique spécifique. Elle a pour effet que **dans tous les Etats en jeu** dont la Clef est le groupe désigné, les Electeurs indécis (emplacements blancs) reçoivent un jeton de la couleur du joueur. Attention : lorsque le groupe démographique désigné est présent sur un Etat mais n'y est pas la Clef, rien ne se passe dans cet Etat; tout emplacement blanc déjà recouvert par le jeton d'un joueur n'est pas affecté par la carte jouée.

Carte
"Demographic
Support"



Exemple : McCain joue une carte "Demographic Support" qui affecte les Etats dont le groupe "Seniors" est la Clef. Colorado remplit les conditions donc les 3 Electeurs indécis deviennent des Soutiens de McCain.

DEFAUSSER DES CARTES POUR CERTAINS EFFETS

Certaines cartes indiquent qu'un joueur doit défausser des cartes en plus pour obtenir l'effet de la carte jouée. Une telle carte ne peut pas être jouée sans défausser le nombre requis de cartes additionnelles. Bien-sûr, si la carte indique que le joueur peut défausser le nombre de cartes qu'il veut, il peut n'en défausser aucune.

De la même manière, un joueur peut jouer une carte "Campaign Strategy" qui ne provoque aucun effet, dans le but de se débarrasser de la carte et de faire avancer le tour.

EFFETS "GOING NEGATIVE"



Certaines cartes contiennent ce symbole de dé. Ces cartes entraînent un effet négatif plus ou moins intense à l'encontre du joueur actif. Lorsqu'un joueur joue une telle carte, il doit à la fin de son tour lancer le dé et consulter le tableau de résultat pour déterminer l'effet qui profite sous forme de bonus à son adversaire. Ce-dernier peut alors appliquer l'effet.



VICTOIRE

Lorsque la partie démarre, la campagne électorale est déjà bien engagée et les candidats ont déjà gagné une série d'Etats (*tous les Etats qui ne sont pas repris dans le jeu*). La partie se joue donc sur le nombre de Votes Electoraux qu'il leur manque pour atteindre les 270 Votes nécessaires à la victoire. McCain démarre la partie avec 155 Votes Electoraux (il a besoin de 115 Votes supplémentaires) et Obama avec 157 (il a besoin de 113 Votes supplémentaires). (*Cette différence est une contrepartie du léger avantage dont bénéficie McCain dans les Soutiens de départ sur les Etats qui seront mis en jeu.*)

Au cours de la partie, les joueurs vont progresser sur leur échelle de score à mesure qu'ils gagneront des Etats. Dès qu'un joueur aligne suffisamment de tuiles de score pour atteindre ou dépasser la marque des 270 Votes, il gagne instantanément la partie.



Exemple : On voit ici une bataille serrée où chaque candidat a gagné de nombreux Etats, lui assurant un nombre important de Soutiens. Les scores sont actuellement de 258 Votes pour McCain et de 263 pour Obama. Tout se joue sur le dernier Etat (l'Ohio). Après une campagne soutenue, McCain parvient à gagner l'Etat. La tuile de score de l'Ohio permet à McCain de dépasser clairement les 270 Votes nécessaires à la victoire, avec un score final de 278 Votes. Grâce à l'excellent travail de son Directeur de Campagne, McCain gagne les élections.

Dans le cas où la partie s'achèverait alors qu'aucun joueur n'aurait atteint les 270 Votes nécessaires (*chaque joueur aurait obtenu exactement 269 Votes*), l'élection serait trop serrée pour être fixée. Alors que dans la réalité, ceci marquerait le début d'une laborieuse période de recomptages et délibérations de la Cours Suprême, dans la fiction du jeu, les joueurs devront considérer cette rare éventualité comme un match nul.

CREDITS AND ACKNOWLEDGEMENTS

GAME DESIGN

Christian Leonhard & Jason Matthews

GRAPHIC DESIGN

Joshua Cappel

TRADUCTION NON-OFFICIELLE PAR RIC555



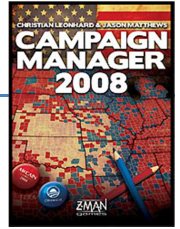
The authors would like to dedicate this game to the memory of Franz-Benno Delonge, a wonderful game designer who left us far too soon. Campaign Manager 2008 was inspired by an unpublished design of his which used a similar two-tracked "support" mechanism.

Published by Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
For any comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmangames.com
www.zmangames.com

These photos are used under the Creative Commons license 2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>): "Si Se Puede!" (Brian), "AFL-CIO" (AFL-CIO), Stock Market Hits New Low" (Artemuestra), "Record Turnout In Early Voting" (Average Jane), "Yes We Can" (Blaise T Nutter), "DHS Warns Of New Terror Threat" (Caveman 92223), "Middle-Class Tax Cut" (Center For American Progress Action), "Drill, Baby, Drill!" (Chesi - Fotos CC), "States See Leap In New Voters" (Crownjewel82), "Ahmadinejad Rattle Sabre At UN" (Daniella Zalcmn), "I Know How To Do That, My Friends" (Dsb Nola), "Unemployment On The Rise", (Ed Yourdon), "Running A Clean Campaign" (Elizabeth Cromwell), "Joe Lieberman" (Emmet Hume), "The Washington Post" (Fimoculous), "The Right To Life" (lowpolitics.com), "Voter Vault" (Izzyunchted), "Change We Can Believe In" (Jake Honig), "Special Access" (Jeff Maurone), "Straight Talk Express" (Kevin Rohlfad), "We Don't Have Time For On-The-Job Training" (Raising Taxes Isn't Patriotic" (Marc Nozell), "Crack And Bank" (Matt Michrina), "Let's Not Raise Anybody's Taxes" (The Change We Need" (Neighborhood Team Leaders' Social Networking" Mybarackobama.com (Matthew Reichbach), "Start Knocking On Doors" (nancyscola), "Hillary Clinton (Nathan Forget), "Home Foreclosures Skyrocket" (rspeis), "Joe The Plumber (Rona Proudfoot), "Divided We Fall" (Ryan Glenn), "Colin Powell" (scriptingnews), "Direct Mailing" (silas216), "Mend Fences With FOX" (Spud @ Inside Cable News), "The Original Mavericks" (sskenel), "Online Fundraising" (Steve Jurvetson), "The Audacity Of Hope" (Steve Rhodes), "Main Street vs Wall Street" (SyalAntilles), "We Are The Change That We Seek" (TonyTheTiger), "Lehman Brothers Bankrupt" (tshein), "Stay The Course" (Private Fundraiser) "Vote For Change" (Staying On Message" (Are Palin Rallies Out Of Control?" (twinkletoez), "Oprah-palooza" (vargas2040), "McCain: Out Of Touch, Out Of Ideas" (Will White), "Viva McCain!" (William Beutler), "Campaign Sparks Protests" (zenobia_joy) These photos are used under the GNU Free Documentation License 1.3 <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>: "Without Preconditions?" (Country First" (Jenn Grover) Use of these photos is believed to fall under Fair Use: "AARP" (AARP), "This Week" (ABC News), "The View" (ABC TV), "Face The Nation" (CBS Evening News) "Poll: Is America On The Wrong Track?" "Is Palin Ready For Prime Time?" (CBS News), "Reverend Wright Resurfaces" (FOX News), "Join Our Team", "Olympics Ad Buy", "Obama: Is He Ready To Lead?" "An Enduring Peace" (Reform, Prosperity, Peace. (McCain Campaign Ad), "The Fundamentals Of Our Economy" (MSNBC), "Meet The Press" (NBC News), "Weekend Ad Blitz" "Welfare To Work" "Bomb, Bomb Iran" "Health Care For Wounded Troops" (Obama Campaign Ad) This photo is used with permission: "National Association of Evangelicals" (courtesy Ronald Reagan Library) All photos not listed here are believed to be in the Public Domain.

Campaign Manager 2008

Aide par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr>



But du jeu

Etre le 1^{er} à atteindre les 270 voix des Grands Electeurs pour être élu Président des USA
(score tenu sur piste de score ; Obama débute avec 2 voix d'avance)

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse les 270 voix sur piste de score.

Carte Etat

- Marqueur « Issue » (triangle) débute sur case avec « . ». **Pointe vers l'Issue majeure** (autre = mineure)
Obama = Economie ; Mc Cain = Défense
- Marqueur « **Key Demographic** » sur case à droite avec « . ». Indique la population la plus influente dans l'Etat.
- Cercles en haut et en bas : selon Issue, position des Electeurs (Voters) : Rouge = Mc Cain, Bleu = Obama ; Blanc = indécis
- Nombre = nombre de voix gagnées quand Etat gagné (à ajouter aux voix sur la piste de score, jusqu'à atteindre 270)
- **Gagner 1 Etat = contrôler (= de sa couleur) à un instant donné tous les Grands Electeurs correspondant à l'Issue majeure (= cercles du côté de l'Issue pointée par le marqueur)**

Mise en place

1. Construction du Deck

Si débutant, prendre les cartes de son Deck (dos rouge ou bleu) avec étoile en bas droite et les mélanger = Deck.

Sinon chaque joueur prend ses 45 cartes et les mélange.

Il en pioche 3, en choisit 1 pour son Deck (face cachée) et retire les 2 autres du jeu.

Recommencer l'opération 14 fois pour avoir Deck de 15 cartes chacun.

Mélanger le Deck et piocher les 3^{es} cartes = main de départ.

2. Choisir Etats de début

Si débutant, chaque joueur prend dans son paquet Etat (cartes avec dos carte US + couleur) les 2 cartes avec étoile bas droite et les pose face visible au centre.

Sinon chaque joueur choisit face cachée 2 cartes Etat parmi ses 10 cartes. Les révéler en même temps = 4 Etats en jeu au début.

Placer sur chaque Etat les marqueurs Issue et Key Demographic.

Faire 1 seule pile des cartes Etat restantes.

Tour de jeu

Le joueur qui a fini son Deck en 1^{er} commence. Si débutants avec Decks prédéfinis, le joueur dont l'âge est le + proche de 18 commence. Tour en alternance.

Faire 1 action au choix :

- **Jouer 1 carte de sa main** : appliquer instruction, puis mettre carte dans défausse joueur (sauf indication) SAUF carte Media Support : reste en jeu jusqu'à ce que remplacée par autre carte Media Support (ancienne va dans défausse joueur correspondant).
- **Tirer 1 carte de son Deck** : seulement si – de 5 cartes en main.
Si plus de carte dans Deck, prendre défausse (SAUF cartes jouées ce tour), la mélanger = Deck.

Si à un moment sur un Etat en jeu TOUS les électeurs du côté de l'Issue majeure (indiquée par marqueur Issue) sont ralliés au même candidat = une seule couleur, Etat gagné par ce candidat :

1. **Joueur du candidat prend plaque score correspondant à Etat gagné** (abréviation dessus) et la pose sur sa piste de score à droite de dernière plaque posée (ou début) (ATTENTION : Obama débute avec 2)
=> se produit AVANT jet dé négatif (si doit se produire)
2. **Joueur du candidat choisit dans pile Etat (si reste) nouvel Etat à mettre en jeu.**
Placer marqueurs Issue et Key Demographic sur nouvel Etat.
Chaque joueur récupère ses pions de l'ancien Etat qui est alors retiré du jeu.
3. **Tirer 1 carte Breaking News ZNN**, l'appliquer et la retirer du jeu.
Par défaut, s'applique à nouvel Etat, SAUF indication de carte Media Support en jeu.

Si plusieurs Etats gagnés simultanément, les traiter l'un après l'autre (3 points ci-dessus), **ordre au choix du joueur dont c'est le tour.**

Carte Deck

- Si texte « gain 1 point Support for given Issue in given State », 1 Electeur dans liste Electeurs associée à Issue dans Etat change de camp = **enlever 1 pion/cercle de couleur adverse** : le joueur jouant la carte peut :
 - Recouvrir 1 cercle de couleur adverse avec 1 pion de sa couleur,
 - Enlever 1 pion adverse posé sur 1 cercle de sa couleur,
 - Enlever 1 pion adverse (posé sur 1 Electeur indécis, i.e. cercle blanc) et y poser 1 pion de sa couleur

Si pas de cercle/pion de couleur adverse, poser 1 pion sur 1 Electeur indécis (cercle blanc).
- Si texte « shift a State toward a particular Issue », déplacer marqueur Issue du nombre de cases indiqué en direction de Issue indiquée par carte (si au max = ne bouge pas)
- Si texte « alter Key Demographic », déplacer marqueur « Key Demographic » sur autre case Démographie de Etat.
- Si carte « Demographic Support » : TOUS les Electeurs indécis de TOUS les Etats en jeu (dans TOUTES les listes des Issues) **où la Key Demographic est celle indiquée par carte** passent dans camp joueur jouant la carte.
- Si carte demande à ce que d'autres cartes soient défaussées pour être jouée, obligé de défausser pour jouer la carte. Si « discard any number », possible défausser 0.
- Dé = effet négatif de la Campagne pour le joueur jouant la carte ; il devra jeter 1D6 **à la fin de son tour** et fournir un bonus à son adversaire selon résultat et table.