

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





MATÉRIEL :

- 6 cartes Candidat
- 40 cartes Bain de foule
- 2 cartes Cote de Popularité
- 6 jetons Candidat
- 3 cartes Règle

Avant votre première partie, collez les autocollants sur les jetons. Attention : faites exactement les mêmes associations (recto/verso) que sur les cartes Candidat.

BUT DU JEU :

Être le candidat le plus populaire.

PRÉPARATION :

- Placez les deux cartes Cote de Popularité l'une au-dessus de l'autre de manière à reconstituer la courbe des sondages.

Chaque joueur reçoit :

- Une carte Candidat qu'il place face visible devant lui ;
- Un jeton correspondant qu'il place sur la case de "départ" de la carte Cote de Popularité (sous la ligne jaune).
NB: Si 2 joueurs sont du même parti, ils avancent leur jeton d'une case sur la Cote de Popularité.

1/6

À moins de 6 joueurs, les cartes Candidats et jetons restants sont remis dans la boîte.



Les autres cartes sont mélangées et étalées faces Bain de foule visibles sur la table.

N'hésitez pas à prendre le plus de place possible pour qu'un maximum de cartes soient visibles.

LE JEU :

Le jeu se déroule en plusieurs manches qui sont autant de bains de foule risqués pour les nerfs des candidats.

À l'issue de chaque bain de foule, la popularité des candidats va évoluer :

- Elle va monter si le candidat a serré un maximum de mains

et rencontré beaucoup de journalistes.

- Elle va baisser s'il a craqué et insulté la foule.

Déroulement d'une manche :

- 1) Tous les joueurs jouent simultanément.
- 2) Au top départ donné par l'un d'eux, les joueurs se ruent sur la foule !

Le but est de trouver les cartes Bain de foule les plus avantageuses pour le candidat incarné par le joueur.

Sur chaque carte Candidat figurent 6 électeurs qui vont susciter suivant les cas de la sympathie, de l'indifférence ou même du rejet. Les deux premiers auront une réaction positive au contact du candidat,

2/6

mais ce dernier devra éviter les autres électeurs, celui le plus à droite étant son pire cauchemar. Nicolas, par exemple, aime croquer la vieille dame riche ou le patron... mais devra éviter le bobo et le syndicaliste.



3) Les joueurs fouillent, déplacent, éparpillent les cartes Bain de foule au centre de la table.

4) Quand l'un d'eux pense avoir trouvé une bonne carte :

- Il la prend et la retourne immédiatement. Au verso de la carte, il découvrira la valeur de stress de la carte en fonction de son camp politique (couleur de sa carte).

- Puis il la glisse sous sa carte Candidat de manière à ne laisser visible que la partie à sa couleur. On voit ainsi le niveau de stress du politique évoluer. Toute carte retournée doit être obligatoirement conservée !

Exemple :

Nicolas pense avoir trouvé une carte intéressante qui comprend notamment ses deux électeurs préférés. Il prend la carte,



la retourne, et constate qu'il a fait une bonne pioche car, sur la partie bleue de la carte, il découvre 0 stress et 2 étoiles en prime (nous verrons le rôle des étoiles plus loin) !

3/6

On remarque que François aurait aussi pu prendre cette même carte car elle ne lui inflige que 2 points de stress... Par contre, les deux autres camps politiques auraient fait une erreur en choisissant cette carte.

Fin de manche :

Quand un joueur totalise 8 points de stress (ou plus) au-dessus de sa carte-Candidat, ce dernier craque et lâche à la foule un "Casse-toi pov' con" libérateur. La manche prend fin immédiatement !

Le joueur baisse son pion de 1 case sur la Cote de Popularité et les autres joueurs comptent leurs points.

Comptage des points, la règle des 4 :

1/ Tous les joueurs qui ont au moins 4 cartes au-dessus de leur carte Candidat gagnent 1 point de popularité.

Ceux qui ont moins de 4 cartes n'ont pas de point car ils ont snobé leurs électeurs ! Il faut donc absolument se dépêcher d'obtenir ce minimum de 4 cartes avant le "Casse-toi pov' con" fatidique !

2/ Tous les joueurs qui ont les 4 journalistes différents gagnent 1 point de popularité.

Il y a 4 journalistes différents qui sont perdus dans la foule. Ils sont rappelés aux 4 coins au verso de chaque carte.



4/6

3/ Tous les joueurs qui ont au moins 4 étoiles sur leurs cartes gagnent 1 point de popularité.

On retrouve les étoiles sur les cartes où sont représentés les électeurs préférés des candidats.



Ségolène a craqué ! Elle insulte la foule et perd 1 point de popularité ! François, trop lent avec seulement 2 cartes, n'a aucun point. Nicolas a retourné 4 cartes, il obtient donc 1 point de popularité pour cela. C'est Daniel qui fait la bonne opération de la manche car il gagne 3 points : au moins 4 cartes, les 4 journalistes et le bonus du joueur qui a retourné le plus de cartes !

5/6

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent le nombre de points prévu. Ces règles sont cumulables. Il est donc possible de marquer un maximum de 4 points à la fin d'une manche.

Nouvelle manche :

Une fois les jetons déplacés sur la Cote de Popularité, les cartes Bain de foule sont remises au centre de la table et bien mélangées. Une nouvelle manche peut alors commencer.

Cas particulier : si tous les joueurs ont pioché au moins 4 cartes et que plus aucun joueur ne veut piocher, la manche peut s'arrêter d'un commun accord.

FIN DU JEU :

La partie prend fin dans les 3 cas suivants :

1. Si un joueur réussit à dépasser la plus haute case de la Cote de Popularité. Son candidat est tellement populaire que les élections et la partie sont gagnées pour lui !

2. Si un joueur fait descendre son pion sous la case la plus basse de la Cote de Popularité. Son candidat est tellement impopulaire que les élections et la partie sont un échec total pour lui. Parmi les autres, le candidat le plus populaire gagne la partie.

3. Si aucune de ces deux conditions n'est remplie avant, la partie prend fin après la 4ème manche. Le joueur dont le candidat est le plus populaire gagne la partie.

6/6