

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



Congrès

Matériel

- 1 salle des congrès, représentée par 1 tablier de 5 × 5 cases
- 1 premier secrétariat (un pion fera l'affaire)
- 4 jeux de résolutions (un jeu de 52 cartes)
- 4 leaders charismatiques. Si vous n'êtes que trois, faites une adhésion. Si vous êtes cinq ou plus, faites une scission.

Une variante beaucoup plus longue, appelée « Les 100 propositions », se joue sur un tablier de 199 × 199 cases, mais la partie prend beaucoup plus de temps.

But du jeu

Rempoter la place de premier secrétariat, c'est-à-dire faire sortir le pion derrière sa ligne de base.

Préparation

Les leaders se placent autour de la salle des congrès, chacun faisant face à un de ses côtés. Le premier secrétariat est placé au centre de la salle. Chaque leader reçoit un jeu de 13 résolutions (13 cartes d'une même enseigne : pique, cœur, carreau ou trèfle) qu'il prend en main.

Déroulement

Le jeu se déroule en tours successifs composés d'une phase de préparation des résolutions, et d'une phase de dépouillement.

Préparation des résolutions

Chaque leader prépare secrètement une des résolutions qu'il a en main, et la pose face cachée devant lui. Lorsque tout le monde est prêt, on passe à la phase de dépouillement.

Dépouillement des résolutions

Tous les leaders retournent leur carte simultanément. On compare les résolutions, et la plus forte avance le premier secrétariat d'une case vers sa ligne.

Exemple : Nord 1, Est 4, Sud 9, Ouest 2 : Sud déplace le premier secrétariat d'une case vers lui, tout en regrettant de ne pas avoir plutôt joué sa résolution numéro 5.

Lorsque plusieurs résolutions sont de même force, on applique les règles suivantes, dans cet ordre :

- Si deux des résolutions les plus fortes sont face à face, elles s'annulent, puis on regarde les deux seules résolutions restantes. S'il y a encore égalité, le coup a un résultat nul.
Exemple 2 : Nord 5, Est 8, Sud 3, Ouest 8 : Nord l'emporte.
Exemple 2 : Nord 8, Est 8, Sud 3, Ouest 8 : Nord l'emporte aussi.

- Si deux résolutions sont les plus fortes et qu'elles concernent des leaders voisins, une résolution de synthèse est rédigée et le secrétariat général avance vers les deux leaders à la fois. Concrètement, le pion est déplacé en diagonale d'une case vers les ex æquo.
Exemple : Nord 5, Est 8, Sud 8, Ouest 3 : Le pion avance d'une case vers Sud-Est.

Toutes les résolutions jouées sont ensuite défaussées.

Cartes spéciales

Je rejoins le camarade ! (As)

Le leader qui joue cette résolution échange sa place avec le leader qui vient de l'emporter. Si la résolution est une synthèse, il échange sa place avec le leader qui lui fait face.

Droit de veto (Roi)

C'est la résolution la plus forte : elle annule la résolution la plus forte jouée par un autre leader. Si plusieurs droits de veto sont joués, ils s'annulent. Si plusieurs résolutions sont les plus fortes, elles sont toutes annulées.

Coup de foudre (Dame)

Une camarade parle : tout le monde l'écoute religieusement. Toutes les résolutions sont annulées. Le coup de foudre n'est pas une résolution forte : il ne peut pas être annulé par le droit de veto.

Bourrage d'urne (Valet)

Vous êtes arrivé un peu tard et vous déposez votre résolution après les autres. Prenez connaissance des résolutions présentées, puis choisissez une des vôtres. Si plusieurs leaders ont joué le bourrage d'urne, ils choisissent leur nouvelle résolution en secret et la présentent simultanément. On dépouille ensuite normalement.

Le bourrage d'urne n'est pas une résolution forte : il ne peut pas être annulé par le droit de veto.

Il a raison ! (10)

Vous approuvez le leader minoritaire que personne n'écoute (celui dont la résolution est la plus faible) et lui apportez 10 points. Si plusieurs leaders ont joué la résolution la plus faible, on les départage selon la même règle que pour départager les plus forts. Les 10 points peuvent en conséquence s'ajouter à une résolution de synthèse des minoritaires.

À court de résolution

Lorsque les joueurs arrivent au bout de leurs résolutions, donc après le douzième tour, et si le premier secrétariat n'a toujours pas été attribué, chacun mélange à nouveau toutes ses cartes et on continue normalement.

Un seul premier secrétaire !

Il ne peut exister qu'un seul premier secrétaire. Si une résolution de synthèse revenait à faire sortir le premier secrétariat en diagonale par un coin de la salle des congrès, le secrétariat n'est tout simplement pas déplacé.

