

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





Forceurope

Un jeu de Jean Pellaumail

2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Durée approximative : 1 heure

Un jeu distribué par Forceurope – www.forceurope.com

L'Europe ? Oui, bien sûr ! Mais laquelle ?

La vôtre !

En moins d'une heure, vous allez créer une force politique cohérente qui aura la couleur de vos rêves.

Il y a plusieurs tours de jeu (à une exception près). Chaque **tour de jeu** correspond à un vote et comprend trois phases : la **campagne électorale**, le **dépouillement du vote** et la **valorisation des élus**.

- Lors de la **campagne électorale**, il vous appartient de choisir 3 pays où vous portez l'essentiel de votre effort. Il vous faut alors motiver vos militants, utiliser judicieusement la publicité et convaincre les électeurs de votre bon sens et de votre efficacité. Ces divers aspects de votre action sont symbolisés par des points.
- Le soir du vote, c'est le suspense du **dépouillement** : chaque pays revient à celui qui s'y est engagé avec le plus de conviction. Mais attention à la prime au sortant !
- Ensuite, vous allez vous appuyer sur les pays que vous avez su convaincre pour préparer la campagne électorale suivante.

Les pays ne sont pas tous équivalents. Chaque pays à un poids. Ce poids, quand il est élevé, est à peu près proportionnel à la taille de la population. De plus, il y a une exigence de « connexité » qui symbolise la « cohérence de votre diplomatie ».

Concrètement, à la fin de chaque tour de jeu, vous recevrez des points dont le nombre dépend du poids des pays que vous dirigez et de la cohérence précitée avec un minimum appelé « Minimum d'Insertion Européen ».

Le nombre maximum de tours de jeu est limité mais, grâce à votre charisme, vous dirigerez l'Europe bien avant en atteignant le **score gagnant**.

Bonne chance !

Matériel

Attention : Ce jeu ne doit pas être laissé entre les mains d'enfants de moins de huit ans. Notamment, il serait dangereux que certains éléments soient sucés, mâchés ou ingurgités. Vous devez conserver cette information.

Chaque joueur reçoit le matériel qui suit :

- 15 pions : chaque joueur choisit une couleur ; il prend les 15 pions de cette couleur et en laisse quelques-uns, bien en évidence devant lui, pour signaler sa couleur. Ces pions serviront à marquer les pays détenus.
- un paquet de 25 cartes correspondant aux pays de l'Union Européenne. Elles indiqueront le pays où l'on mise. Les 6 paquets de 25 cartes se distinguent, soit par le verso, soit par un liseré de couleur au bas de chaque carte.
- une « carte double » blanche, c'est-à-dire une feuille cartonnée pliée en deux. Cette feuille cartonnée sert de « cache ». Elle doit être posée sur la tranche, devant le joueur, comme un livre ouvert.

- 3 enveloppes blanches vierges pour effectuer les investissements lors de la campagne électorale : pour faciliter les dépouillements, chaque joueur met, sur chacune de ses trois enveloppes, un signe distinctif : nom, dessin, autocollant, ... Ecrivez d'abord au crayon. Si vous avez un invité, on vous suggère de lui préparer 3 enveloppes personnalisées.
- 150 points ; on conseille de répartir ces 150 points de la façon suivante : 10 billets de 1 point, 4 billets de 5 points, 4 billets de 10 points et 4 billets de 20 points. Ces points seront misés sur des pays.

Par ailleurs, il y a :

- un plateau représentant une carte de l'Union Européenne,
- 3 pense-bêtes, qui récapitulent quelques informations techniques : pays baignés par chaque mer, score gagnant, minimum d'insertion européen, nombre maximum de tours de jeu.
- un dé à six faces,
- une réserve de points constituant le trésor public et le reste des autres accessoires.

Début du jeu

Au début du jeu, il faut donner à chaque joueur son « matériel » (voir page 1). Les « cartes doubles » sont posées sur la tranche, comme un livre à moitié ouvert. Elles servent de cache en permettant de manipuler discrètement les autres accessoires.

Ensuite, on choisit un meneur de jeu et un trésorier. Le meneur de jeu anime les diverses phases du jeu et gère l'ouverture des enveloppes (dépouillement du vote). Le trésorier gère le trésor public. Mis à part ces responsabilités, ces deux joueurs sont des joueurs comme les autres.

On peut alors commencer à jouer. Il y a plusieurs tours de jeu (à une exception près). On conseille d'utiliser le dé à six faces pour noter à quel tour de jeu on est rendu.

Chaque tour de jeu comprend trois phases :

- la campagne électorale (les investissements ou mises)
- le dépouillement du scrutin (l'ouverture des enveloppes)

- la valorisation des élus symbolisée par la distribution des points. Celle-ci dépend du nombre de sièges - en tenant compte de la connexité - et du Minimum d'Insertion Européen.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a acquis un certain nombre de sièges (score gagnant), sinon au bout d'un nombre maximum de tours de jeu qui est fixé par la règle du jeu et qui dépend du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Score gagnant	167	127	107	101	95
Minimum d'insertion européen	75	60	50	45	42
Nombre maximum de tours	7	6	5	4	4

(Rappelé sur les pense-bête).

Durant tout le jeu, les joueurs ont le droit de parler, de s'organiser pour contrer un joueur dangereux, ..., mais les promesses n'engagent que ceux qui y croient ! Autrement dit, les investissements des joueurs peuvent être contraires à leurs promesses, orales ou écrites.

Campagne électorale

(Les investissements ou mises)

Chaque joueur dispose de trois enveloppes pour miser et l'on conseille de mettre, sur chacune de ces enveloppes, un signe distinctif du joueur (voir la section « matériel », page 1 à droite).

Dans chacune de ses trois enveloppes, chaque joueur place :

- la carte d'un pays (une seule carte)
- un certain nombre de points ; on dira que c'est le nombre de points investis, ou misés, dans le pays indiqué par la carte.

Il n'y a pas d'autres contraintes. Toutefois, pour bien miser, il faut comprendre comment s'effectue le dépouillement du scrutin (chapitre suivant) Une enveloppe qui ne satisfait pas aux critères ci-dessus est annulée et les points placés dans l'enveloppe sont donnés au trésor public.

Conseils techniques :

Pour donner à cette phase du jeu une coloration spécifique, il est souhaitable de prévoir un réceptacle familier, par exemple une corbeille, pour recueillir les enveloppes, une fois qu'elles sont remplies.

Par ailleurs, pour faciliter le dépouillement ultérieur, on conseille de procéder comme suit :

- Il faut d'abord rentrer (définitivement) les volets rabattables à l'intérieur des enveloppes.
- La carte du pays est placée verticalement dans l'enveloppe en sorte que le nom du pays soit visible si l'enveloppe est à l'envers.
- Les points sont insérés horizontalement et/ou en arrière de la carte précitée. Enfin, on place chaque enveloppe à l'endroit dans la corbeille prévue à cet effet. Le nom du pays sur lequel on investit est ainsi dissimulé.

Jusqu'au dépouillement, les investissements doivent rester secrets. Il est donc absolument interdit de montrer à un autre joueur ce que l'on place dans chacune de ses trois enveloppes.

Dépouillement du scrutin

(L'ouverture des enveloppes)

L'ouverture des enveloppes est un moment crucial. Il est souhaitable que le meneur de jeu lui donne une certaine solennité.

Lors du dépouillement, on commence par retourner les enveloppes ce qui permet de les regrouper par pays. Il semble préférable que ce soit le meneur de jeu qui dépouille toutes les enveloppes.

Le dépouillement se fait séparément pour chaque pays. Il est conseillé de terminer par les pays où le suspense semble le plus grand.

- **Si le pays n'est pas encore dirigé** - ce qui est évidemment le cas au tout début de la partie - pour prendre la direction de ce pays, il faut miser strictement plus que le poids du pays. Ce poids est noté sur le plateau de jeu et sur les cartes.

Le joueur vainqueur est celui qui a misé le plus de points sur ce pays.

- **Si le pays est déjà dirigé par un joueur**, celui-ci bénéficie d'une « **prime au sortant** » d'un montant égal **au poids de ce pays plus dix points et demi**.

Pour chaque pays déjà dirigé, le joueur vainqueur est celui qui a misé le plus de points, en tenant compte de la « prime au sortant » précitée.

Egalité

En cas d'égalité, ce qui est rare, on utilise le dé à six faces.

Variante type « jeu de rôles » (uniquement en cas d'égalité des mises) : chacun des joueurs concernés a 30 secondes pour convaincre les autres joueurs de voter pour lui. On peut se référer à un parti classique ou, au contraire, présenter un programme original.

A l'issue de ces harangues, les autres joueurs votent à bulletin secret pour le plus convaincant. S'il y a encore égalité, on utilise le dé à six faces.

Pour chaque pays dirigé, on place, sur le plateau de jeu, un pion de la couleur du joueur vainqueur.

Après le dépouillement, les points misés par les divers joueurs sont remis au trésor public à une exception près qui est la suivante :

- si un joueur garde un pays, tous les points misés par les autres joueurs sur ce pays sont donnés au joueur qui a réussi à garder la confiance des électeurs (même s'il n'a rien misé).

Exemples

Exemple 1 :

Au début du tour de jeu, personne ne dirige la France. Dagobert mise 16 points en France et Cunégonde mise 15 points. Personne ne prend la France (mises insuffisantes : puisque le poids de la France est 16, il fallait miser au moins 17).

Les 31 points misés sont remis dans le trésor public.

Exemple 2 :

Au début du tour de jeu, Marie dirige l'Allemagne. Se sentant menacée, elle mise 40 points en Allemagne. Sébastien mise 70 points en Allemagne et Hélène y mise 65 points.

Marie garde la direction de l'Allemagne : en effet, aux 40 points qu'elle a misés, il faut ajouter (prime au sortant) le poids de l'Allemagne (20 points) plus 10 points et demi soit un total de 70 points et demi. Les 40 points qu'elle a misés sont remis dans le trésor public. Par contre, Marie reçoit les 135 (=65+70) points misés par Sébastien et Hélène.

Exemple 3 :

Au début du tour de jeu, Marion dirige la Pologne. Elle mise 20 points en Pologne et Yves y mise 42 points. Yves prend la direction de la Pologne : en effet, la « force » de Marion n'est que de 41 points et demi, à savoir : 20 points misés plus 11 points (le poids de la Pologne) plus 10 points et demi.

Les 62 (=20+42) points misés sont remis dans le trésor public.

Nombre de sièges

On dira que deux pays sont voisins s'ils ont une frontière commune ou s'ils sont baignés par une même mer. La liste des pays baignés par chaque mer est indiquée sur les pense-bêtes récapitulatifs.

Par exemple, l'Allemagne et la Pologne sont deux pays voisins. Il en est de même de l'Espagne et de l'Italie. Par contre, l'Espagne et la Grèce ne sont pas des pays voisins (au sens ci-dessus).

Un ensemble connexe est un ensemble de pays tel que l'on peut parcourir tout cet ensemble en allant, à chaque étape, d'un pays à un pays voisin (au sens ci-dessus). Dans ce parcours, on peut passer plusieurs fois dans le même pays. Deux exemples sont donnés ci-après.

Chaque joueur choisit alors un ensemble connexe, et un seul, constitué de pays qu'il dirige : le nombre de sièges de ce joueur est alors le double de la somme des poids des pays constituant cet ensemble connexe.

Distribution des points

À la fin du tour de jeu - après le dépouillement du scrutin - le trésor public donne à chaque joueur autant de points que son nombre de sièges.

Toutefois, si ce nombre de sièges est inférieur au Minimum d'Insertion Européen (MIE), ce joueur reçoit le MIE. Ce MIE dépend du nombre de joueurs (voir un pense-bête).

Exemple

Carole dirige le Portugal (5), la France (16), le Danemark (3), la Pologne (11), l'Autriche (4), la Slovénie (2) et Chypre (1).

L'ensemble de ces pays « pèse » 42 sièges : $(5+16+3+11+4+2+1)$; mais cet ensemble n'est pas connexe.

Or, Carole dirige deux ensembles connexes de poids respectifs 35 $(5+16+3+11)$ et 7 $(4+2+1)$.

Carole a donc 70 sièges (2×35) .

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Minimum d'insertion européen	75	60	50	45	42

Fin du jeu et joueur vainqueur

La fin du jeu peut se produire de deux façons.

- D'une part, le jeu s'arrête dès que le nombre de sièges d'un joueur dépasse le score gagnant. Ce score est noté sur les pense-bêtes récapitulatifs. Il dépend du nombre de joueurs.
- Sinon, le jeu s'arrête à la fin du dernier tour de jeu : le nombre maximum de tours de jeu est noté sur les pense-bêtes.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Score gagnant	167	127	107	101	95
Nombre maximum de tours	7	6	5	4	4

Le joueur vainqueur est celui qui a le plus de sièges à la fin du jeu. En cas d'égalité de sièges entre deux joueurs, le vainqueur est celui qui a le plus de points en réserve, après la distribution des points du dernier tour de jeu.

Stratégie

Votre stratégie évoluera.

Vous apprendrez à faire le « forcing » au bon moment.

Vous devrez jauger vos partenaires. En effet, dans ce jeu, un joueur efficace peut gagner rapidement, par surprise : en 1 tour s'il y a 5 ou 6 joueurs, en 2 tours s'il y a 4 joueurs.

Il faut donc contrer les joueurs les plus dangereux. Cela ouvre des opportunités aux joueurs débutants.

Peu à peu, vous découvrirez l'utilité des alliances.