

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 ★★☆☆ modulaire 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



LE JEU DES ÉLECTIONS

DEVENEZ PRÉSIDENT(E) DE LA RÉPUBLIQUE



RÈGLE DU JEU

PRÉSENTATION DU JEU

FORME

Un jeu de 160 cartes à pratiquer entre 3, 4, 5 ou 6 joueurs :

- 134 cartes aux attributions précises ;
- 20 cartes GAGE en support d'animation ;
- 6 cartes CANDIDAT.

DURÉE DE LA PARTIE

1 h 20 environ, articulée en 3 phases :

- 1^{re} phase : lancer sa campagne électorale ;
- 2^e phase : se qualifier pour le second tour de scrutin ;
- 3^e phase : gagner l'élection

BUT DU JEU

Être élu président de la République au terme d'une campagne électorale pendant laquelle vous devrez :

- totaliser la majorité des suffrages au second tour de scrutin ;
- entraver la campagne électorale de vos concurrents ;
- contrer leurs attaques perfides.

PRÉPARATION DU JEU

➤ Détachez les cartes contenues dans ce coffret et aménagez les alvéoles qui serviront pour la pioche ou la défausse.

➤ Triez ensuite les cartes en 3 paquets distincts :

- 134 cartes de jeu à dos bleu ;
- 6 cartes CANDIDAT à dos gris clair ;
- 20 cartes GAGE à dos rouge, à poser au centre de la table.

➤ Vous disposez d'un « bureau de campagne » (l'espace de la table devant vous), sur lequel vous allez poser les cartes de votre choix ou recevoir celles de vos rivaux qui vont perturber votre campagne

➤ Avant de procéder à la distribution des cartes, chaque joueur tire au sort une carte CANDIDAT, à moins qu'il ne préfère la choisir lui-même. Vous posez cette carte, **face visible**, sur votre bureau, en haut à gauche.

Attention ! le choix du candidat que vous incarnez

vous engage à interpréter son rôle.

➤ Distribuez 6 cartes, face cachée, à chaque joueur.

Votre main comporte 6 cartes.

TOUR DE JEU

L'ordre du tour suit le mouvement... de vos opinions politiques, soit de gauche à droite, soit de droite à gauche. Ce sens reste le même durant toute la partie.

➤ Quand vient votre tour de jouer, vous piochez une carte dans le sabot. Vous avez alors 7 cartes en main.

Trois solutions s'offrent à vous :

- vous défaussez une carte de votre main dans le sabot (celle que vous venez de tirer ou toute autre) ;
- vous gardez la carte, en la posant sur votre bureau, pour lancer votre candidature (1^{re} phase) ou accumuler des suffrages (2^e et 3^e phases) ;
- vous posez une carte sur le bureau d'un concurrent pour le gêner.

Une fois votre tour de jeu passé, vous avez toujours 6 cartes en main.



PREMIÈRE PHASE

Lancez votre campagne électorale

Pour lancer votre campagne électorale, vous devez rassembler sur votre bureau les 6 cartes suivantes :

- 4 cartes CLEF - Candidature (déclaration, primaires, programme, investiture) dans l'ordre ou dans le désordre ;
- 2 cartes CLEF Parrainages – (2 x 250 signatures = 500 signatures requises).

Chaque fois que vous posez sur votre bureau une carte CLEF, vous rejouez aussitôt.



Le conseil du Spin Doctor

Vous avez déjà posé vos 2 cartes CLEF – Parrainages et vous en avez une en trop dans votre main ? Posez-la sur le bureau d'un adversaire de votre choix, pour faire de lui un concurrent ami.

- À tout moment, lors de votre tour de jeu, vous pouvez choisir entre :
- poser une carte FAUX AMI qui réduit le nombre de suffrages de l'un de vos concurrents.
 - **attention !** il n'y a qu'un FAUX AMI par candidat, si vous la défaussez au lieu de la jouer, vous favorisez ce candidat ;
 - obliger un adversaire de votre choix à tirer une carte GAGE (selon l'injonction de la carte SUFFRAGES 500 000 voix). Cette carte lui dicte un défi.

Attention ! s'il réussit le défi, il gagne des voix.

- Au cours de cette 1^{re} phase, **seules peuvent être posées** sur le bureau :
- des cartes CLEF (Candidature & Parrainages)
 - des cartes ORATEUR ;
 - des cartes FAUX AMI ;
 - des cartes GAGE.

A contrario, les cartes SUFFRAGES, les cartes ÉVÉNEMENT, les cartes COUP FOURRÉ et la carte BOULET ne peuvent pas être posées sur le bureau. Au choix, vous pouvez les garder en main ou les défausser.

Si vous tirez dans le sabot une carte SUFFRAGES 500 000 voix proposant un GAGE, le choix vous appartient :

- **soit vous gardez** cette carte dans votre main pour la poser sur votre bureau lors de la 2^e phase (elle vous ajoutera 500 000 voix) ;
- **soit vous posez** cette carte et vous obligez un concurrent de votre choix à tirer une carte GAGE. Il doit aussitôt en suivre les instructions.

➤ Carte GAGE

Celui qui tire la carte GAGE doit lire à haute voix le défi qu'il doit relever.

- si le candidat réussit le gage, il pose la carte sur son bureau : elle lui offre une réserve de voix (1 ou 2 millions), indiquée sur la carte ;
 - s'il échoue, vous récupérez cette carte GAGE sur votre bureau, et vous augmentez d'autant votre réserve de voix.
- Dans les deux cas, il rejoue.

Les conseils du Spin Doctor

- Lancer un défi à un concurrent présente un double avantage tactique :
- vous favorisez un concurrent qui peut devenir votre allié objectif face à votre adversaire principal ;
 - vous perturbez l'ordre du jeu en faisant



sauter un tour à la personne qui devait jouer juste avant vous.
Donner un gage à la personne juste avant vous vous permettra de rejouer tout de suite !

- Le concurrent qui vous précède vient de défausser une carte qui vous plaît ? Vous pouvez la piocher pour votre jeu, plutôt que tirer une carte à la face non identifiée.
- Par mégarde, vous n'avez que **5 cartes en main** ? Vous piocherez une carte dans le sabot au prochain tour, mais vous passerez votre tour en guise de sanction

FIN DE LA PREMIÈRE PHASE

Dès qu'un joueur a posé ses 6 cartes CLEF (4 cartes Candidature + 2 cartes Parrainages), il se déclare vainqueur de la 1^{re} phase. Il peut aussitôt commencer la 2^e phase (voir plus bas). **Les autres joueurs ne pourront aborder cette 2^e phase que lorsqu'ils auront rassemblé ces 6 cartes.**

- Le vainqueur de la 1^{re} phase dispose de **quatre privilèges** :
 - il se débarrasse dans la pile de défausse de la carte FAUX AMI qu'on aurait éventuellement posée sur son bureau ;
 - il fixe le seuil de suffrages à atteindre au premier tour de scrutin (**de 9 à 12 millions de suffrages**) ;
 - il peut défausser les cartes de sa main qui ne lui plaisent pas et puiser dans le sabot – sans regarder bien sûr – autant de cartes nécessaires pour reconstituer sa main.
- **attention !** cette opération ne peut se faire qu'une fois ;
- il rejoue.



DEUXIÈME PHASE

Qualifiez-vous pour le second tour de scrutin

Si vous avez déjà posé les 6 cartes CLEF, la campagne électorale commence.

- À chaque tour, trois solutions s'offrent à vous. Vous devez maintenant :
 - poser sur votre bureau les cartes SUFFRAGES, les cartes ORATEUR et les cartes ÉVÉNEMENT (+) pour bonifier votre campagne électorale ;

- poser sur le bureau de vos concurrents les cartes FAUX AMI, les cartes COUP FOURRÉ, les cartes ÉVÉNEMENT (-) ou la carte BOULET pour perturber leur campagne;
- vous défausser d'une carte qui ne vous plaît pas.



Les conseils du Spin Doctor

Si vous tirez dans le sabot une **carte SUFFRAGES 500 000 voix invitant à poser un GAGE**, vous gardez la même liberté de choix que lors de la phase précédente.

- Pour compter plus facilement les suffrages acquis, les cartes ÉVÉNEMENT (+) et les cartes GAGE qui vous attribuent des voix doivent être posées à côté de vos cartes SUFFRAGES.

FIN DE LA DEUXIÈME PHASE

Cette phase de jeu s'achève dès qu'un concurrent atteint le nombre de suffrages requis, annoncé par le vainqueur de la 1^{re} phase ou mentionné sur la carte ABSTENTION qui a été posée, face visible, à côté du sabot: **de 9 à 12 millions de suffrages**.

➤ le jeu s'arrête:

tous les joueurs remettent dans la pioche leurs cartes en main ;
on compte les valeurs respectives des bureaux de chaque candidat.
Seuls restent en place les bureaux des deux joueurs ayant totalisé le plus de suffrages.

Attention ! si aucun adversaire du vainqueur n'a franchi la 1^{re} phase, on prend celui qui a posé le plus de cartes CLEF et ORATEUR. En cas d'égalité, l'un et l'autre tirent des cartes GAGE jusqu'à ce que l'un des deux échoue.

➤ Le joueur vainqueur mélange le sabot en entier.

Il procède à une nouvelle distribution de cartes (6 cartes par joueur).

➤ Le vainqueur du premier tour de scrutin dispose de quatre privilèges :

- il se défausse de la carte FAUX AMI qui, le cas échéant, aurait été posée sur son bureau ;
- il déplace à sa guise le BOULET s'il est déjà posé chez un concurrent ;
- il fixe le seuil de suffrages à atteindre au second tour de scrutin (**de 9 à 22 millions de suffrages**) ;
- il rejoue.



TROISIÈME PHASE

Gagnez l'Élysée



Le conseil du Spin Doctor

Pour cette dernière phase, les cartes CLEF ne sont plus opérationnelles.
Elles deviennent des cartes neutres, désormais inutiles : le joueur qui en tire une du sabot ne peut que la défausser.

Il ne reste plus en lice que deux joueurs.

Les deux joueurs qualifiés pour la campagne du second tour adoptent le mode opératoire de la 2^e phase.

➤ Les autres joueurs participent à cette

- 3^e phase, mais ne disposent plus de bureau :
- ils ne peuvent plus poser ni carte SUFFRAGES, ni carte ÉVÉNEMENT(+), ni carte ORATEUR à leur profit ;
 - ils ne peuvent plus jouer les cartes GAGE ;
 - ils ne jouent que pour aider un des candidats en lice ou pour lui nuire... en posant des cartes COUP FOURRÉ, ÉVÉNEMENT (-), FAUX AMI.
- À vous de choisir si vous devez privilégier votre camp – gauche, droite ou centre – ou, au contraire, tisser librement vos alliances.

FIN DE LA TROISIÈME PHASE

- Elle s'achève dès qu'un des deux concurrents encore en lice atteint le nombre de suffrages requis pour le second tour de scrutin, ou mentionné sur la carte ABSTENTION qui aura été posée à côté du sabot: **de 19 à 22 millions de suffrages**.

- Le gagnant est proclamé président de la République française !
Il désigne celui du groupe qui doit servir l'apéro.





Vous devez poser votre carte de **Candidat** en haut à gauche.



Votre bureau de campagne

Pour lancer votre campagne, vous devez rassembler sur votre bureau les **4 cartes CLEF Candidature** et les **2 cartes CLEF Parrainages** (500 signatures requises).



Votre main doit toujours comporter **6 cartes à dos bleu**.





Pour jouer les bonnes cartes au bon moment, consultez ce tableau

 CARTES	Quantité	Phase 1	Phase 2	Phase 3
CLEF - Candidature Pour amorcer votre campagne	24	OUI	OUI	NON
CLEF - Parrainages Pour amorcer votre campagne	12	OUI	OUI	NON
FAUX AMI Pour contrarier vos adversaires	6	OUI	OUI	OUI
ORATEUR Pour démontrer vos talents	18	OUI	OUI	OUI
SUFFRAGES Pour accumuler des voix	32	NON	OUI	OUI
ÉVÈNEMENT (+) Pour profiter de bonnes nouvelles	15	NON	OUI	OUI
ÉVÈNEMENT (-) Pour affaiblir vos adversaires	15	NON	OUI	OUI
COUP FOURRÉ Pour attaquer vos adversaires	5	NON	OUI	OUI
GAGE Pour défier un concurrent ami	20	OUI	OUI	OUI
LÈCHE-BOTTES Pour vous débarrasser de cartes indésirables	6	NON	OUI	OUI
BOULET Pour compromettre vos adversaires	1	NON	OUI	OUI

154 cartes à distribuer + **6** cartes CANDIDAT = **160** cartes au total