

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



KOALITION

MATERIEL

- 10 cartes résumé : indique d'un côté pour chaque parti le nombre de politiciens disponibles, leur valeur individuelle et la valeur totale ainsi que le nombre de cartes actions et jokers ; de l'autre côté, indique par pays le nombre de cartes politiciens à jouer par chacun lors d'un vote.
- 15 pays : indique le nombre de cartes politiciens à jouer par chacun ainsi que le bonus donné aux leaders des différents partis (un bonus pour le leader le plus fort et un bonus pour les autres.).
- 60 politiciens : indique le parti auquel il appartient, le nombre de voix dont il dispose et les autres partis avec lesquels il peut faire une coalition.
- 5 jokers : indique son nombre de voix ; le joker est joué à la place d'un politicien et on doit annoncer en le posant pour quel parti il donne ses voix.
- 20 cartes action :
- doppler (7) : à jouer sur un politicien en jeu (à soi ou à un autre joueur) et permet à la fin du vote de doubler les voix de tout ce parti. (ne compte pas pour déterminer le leader du parti).
- sturz (4) : le joueur choisit un leader du parti qui est démis de ses fonctions et on détermine son successeur (qui peut lui aussi être démis ultérieurement et le premier pourra retrouver son siège par exemple).
- rücktritt (4) : à jouer sur un politicien en jeu ; il perd toutes ses voix. (1 fois/politicien/tour).
- partei-skandal (2) : le joueur pose la carte à côté du leader d'un parti, ce parti perd la moitié de ses voix pour le vote en cours. (1 fois/parti/tour).
- weisse weste (3) : annule un rücktritt ou un skandal.

BUT DU JEU

Avoir le plus de points possibles après les votes dans les différents pays.

PRÉPARATION

Mélanger les cartes politiciens et les distribuer selon le tableau suivant. Mélanger les cartes actions et jokers et les distribuer selon le tableau suivant. Les cartes en trop sont mises de côté face cachée. Mélanger les cartes pays et les poser face cachée. Déterminer le nombre de tours à jouer.

Joueurs	politiciens	actions et jokers	Nbre de tour mini
3	20	8	3
4	15	6	3
5	12	5	4
6	10	4	5
7*	9	3	5
8	7	3	7
9*	7	2	7
10	6	2	8

* rajouter les 3 jokers 5 aux politiciens, les autres jokers sont retirés du jeu.

DÉROULEMENT

Voter pour désigner le joueur chargé de marquer les points sur le carnet et désigner le joueur qui commencera ; par la suite, c'est le joueur ayant eu le plus de points dans le vote précédent qui commencera. En cas d'égalité, c'est le total de points le plus haut depuis le début qui commence.

Le premier joueur retourne la première carte de la pile pays, annonce combien de politiciens seront joués et quels sont les points bonus.

Il doit ensuite poser une carte politicien de son choix face visible

devant lui. Chaque joueur fait de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après avoir joué une carte politicien, on peut jouer une carte action de son choix ; les autres joueurs peuvent alors jouer aussi une carte action et cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Si le joueur ne veut pas jouer de cartes actions, les autres ne peuvent pas en jouer.

Le jeu se déroule ainsi 2,3 ou 4 tours selon le pays et le vote se termine quand chacun a posé ses politiciens et les éventuelles cartes actions ; on compte alors les voix.

Le joueur chargé de marquer les points note sur le carnet parti par parti le nombre de voix dont il dispose puis fait l'addition de toutes les voix et détermine le nombre de voix nécessaire à la majorité (1 voix de plus que la moitié : ex 52 pour 102).

Si un parti tout seul atteint ce score, il a gagné le vote dans ce pays ; sinon il faut une coalition.

Pour cela, il faut déterminer qui sont les chefs des partis : le joueur ayant le plus de voix est le chef du parti ; en cas d'égalité, c'est le joueur avec la carte ayant la plus forte valeur de voix qui l'emporte ; si encore égalité, pas de leader et chacun est libre de son choix de coalition (pour le bonus de leader de parti, ils sont traités comme des petits partis).

Les leaders doivent maintenant trouver une coalition. Pour cela, des négociations libres s'engagent autour de la table et dès que des leaders se sont entendus pour arriver à la majorité, ils se serrent la main et la coalition est faite. On ne peut avoir plus de partis que nécessaire dans une coalition (pas de possibilités de "cadeaux").

Si aucune coalition n'est trouvée, chacun reprend en main ses politiciens mais les cartes actions et jokers sont défaussées définitivement.

On compte maintenant les points bonus de la façon suivante :

- points pour le leader du parti le plus fort de la coalition

- points pour les leaders des autres partis de la coalition

- points pour chaque carte faisant parti de la coalition.

Tous ces points sont différents selon les pays en jeu.

Exemple : France . Leader du plus fort parti (stärste partei) : 4 points. Leader du 2^{ème} parti (2 partei) : 3 points. Leader du 3^{ème} parti (3 partei) : 2 points. Leaders des autres partis de la coalition (jede weitere partei) : 1 point.

Un nouveau pays est mis en jeu, chaque joueur a au minimum 2 cartes politicien en main. Si ce n'est pas le cas ou si le pays retourné demande plus de cartes que celles en main, alors on reprend toutes les cartes (même celles mises de côté au début) et on redistribue selon le tableau de départ.

BONUS EUROPE

A la fin de la partie, un bonus spécial est attribué de la façon suivante : toutes les points sont additionnés par parti ; le parti ayant eu le plus de points obtient un bonus de 7 points, le suivant 6 etc jusqu'à 1. En cas d'égalité, les points sont donnés intégralement aux ex-aequo et on descend d'un cran pour les suivants.

Ces points sont donnés au joueur ayant le plus de points de ce parti ; en cas d'égalité, les points sont divisés et arrondis à l'inférieur.

Ces points sont additionnés aux points bonus déjà acquis et le joueur ayant le plus de points l'emporte.