

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



MINISTER – MINISTRE

Un jeu de Rudi Hoffmann, pour 3 ou 4 joueurs âgés de 10 ans ou plus. – © 1998 TM Spiele

But du jeu

Le vainqueur est celui qui est Chancelier à la fin de la partie, ou qui parvient à placer tous ses ministres au Cabinet.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 16 membres de partis (4 de chaque couleur)
- 68 ministres (17 de chaque couleur)
- 1 pion servant à marquer le temps
- 1 dé

Description du plateau de jeu

Le plateau comporte 3 zones distinctes.

- **Le long de l'extérieur** se trouve la **piste de carrière** sur laquelle les membres de parti se déplacent. Au début, ils sont placés sur les cases de départ oranges.
- **A droite du plateau** (sur le schéma allemand) se trouve le **cabinet fantôme** avec 16 postes de ministre, sur lesquels un ministre se trouve au début. Au cours du jeu, d'autres viendront. Celui qui possède le plus de ministres dans le cabinet, peut occuper en plus le poste de chancelier (premier ministre) avec l'un de ses ministres.
- **A gauche du plateau** se trouve la **spirale du temps**, dans laquelle le pion du temps se déplace vers le jour de l'élection.

Préparation

Chaque joueur reçoit les quatre membres de parti d'une couleur et les place sur les cases de début correspondants. Dans des secteurs de début n°1 et n°3 (les deux séries de 4 cases orangées), chacun place un membre de parti, et dans le secteur de début n°2 (la série de 8 cases orangées), 2 membres de partis.

Chaque joueur reçoit également les 17 ministres de sa couleur, dont certains sont placés au départ sur des cases disponibles dans le cabinet. Avec 3 joueurs, chacun place 3 ministres, avec 4 joueurs, chacun en place 2.

Le pion du temps est posé sur la spirale du temps. Avec 3 joueurs on le place sur l'image avec 3 têtes, avec 4 joueurs sur l'image avec 4 têtes.

Jetez le dé pour voir qui commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

En jetant le dé, les joueurs avancent leurs membres de parti en avant sur la piste de carrière. Les cases de presse (radio, journal, télévision) visibles sur la piste, ainsi que la dernière case d'opinion (radio+presse+télévision) sont les cases les plus importantes. C'est avec elles qu'on peut introduire des ministres au cabinet. Celui qui a le plus de ministres dans le cabinet place un ministre de sa couleur au poste de chancelier. Et celui qui est chancelier à la fin gagne la partie.

- A son tour, le joueur jette le dé et avance l'un de ses membres de parti à son choix.
- Les membres de parti ne se déplacent pas de case en case, mais de zone en zone.
- Quand un joueur souhaite avancer un membre de son parti vers la zone suivante, il doit obtenir au dé l'un des nombres inscrits sur la barrière qui est à l'entrée de la zone suivante. Le membre de parti est alors déplacé vers l'une des cases libres de la zone suivante.
Exemple : Pour passer d'une zone à une suivante précédée d'une barrière « 1 2 5 », il faut avoir obtenu 1, 2 ou 5 au dé.
- Si toutes les cases de la zone suivante sont occupées, le membre de parti saute à la zone suivante. Il peut même sauter plusieurs zones si elles sont entièrement occupées. C'est la première barrière qui détermine le nombre à obtenir pour avancer.
Exemple : Un membre de parti se trouve devant la zone de départ n°3, précédée d'une barrière « 1 6 ». Si la zone de départ n°3 est entièrement occupée, il saute vers la zone suivante précédée d'une barrière « 1 2 5 », mais c'est bien 1 ou 6 qu'il doit avoir fait au dé.

Les cases de presse

Quand un joueur avance un membre de son parti sur une case presse, il jette immédiatement une fois, deux fois ou trois fois le dé (selon le nombre inscrit sur la case : x1, x2 ou x3). Chaque fois que le dé indique 1, 2 ou 3, il peut placer un nombre correspondant de ministres dans le cabinet.

Exemple : Le joueur avance un membre de son parti sur la case presse « Télévision », et doit donc jeter 3 fois le dé. Il obtient les résultats 5, 3 et 1. Il place donc 4 ministres (3+1) dans le cabinet.

Il peut se trouver plusieurs membres de parti à la fois sur les cases presse.

La case opinion (dernière case)

Quand un membre de parti arrive sur la case d'opinion à la fin de la piste de carrière, il jette immédiatement trois fois le dé. Chaque fois qu'il obtient 1, 2, ou 3, il peut placer un nombre correspondant de ministres dans le cabinet. Tant que le membre de son parti reste sur la case d'opinion, le joueur a le choix à son tour de jeu, s'il obtient 1, 2 ou 3 au dé, entre avancer un membre de son parti ou introduire le même nombre de ministres dans le cabinet.

Sur la case d'opinion, il peut y avoir plusieurs membres, mais d'un seul parti. Le joueur qui amène un autre membre de son parti sur la case d'opinion, jette immédiatement le dé. S'il obtient un 1, 2, ou 3 il introduit le même nombre de ministres dans le cabinet. Quand un joueur par la suite choisit d'utiliser le 1, 2 ou 3 qu'il a obtenu au dé pour introduire des ministres, il multiplie ce 1, ce 2 ou ce 3 par le nombre de membres de son parti présents dans la case d'opinion. C'est ce produit qui détermine combien de ministres il peut placer dans le cabinet.

Exemple : Un joueur possède deux membres de son parti sur la case d'opinion. Il jette un 3, et peut donc choisir 6 ministres (2 x 3) dans le cabinet.

Si par la suite un membre de parti d'une autre couleur arrive sur la case d'opinion, tous les membres de parti qui étaient présents sur cette case sont enlevés et exilés sur la case journal (x 2). En repartant de cette case, les membres de partis qui ont été exilés ne peuvent qu'avancer vers la case d'opinion. Bien entendu, un membre de parti exilé n'est pas autorisé à jeter 2 fois le dé, comme s'il était arrivé normalement sur la case journal. Après avoir exilé les anciens membres de partis sur cette case journal, le nouveau venu sur la case d'opinion jette trois fois le dé et applique les règles définies pour poser ses ministres.

Cases d'influence

Ce sont les deux cases avec deux mains sur fond rouge.

Quand un joueur pose un membre de son parti sur l'une des deux cases d'influence, il peut exécuter une action parmi deux possibles. Ces actions ne concernent que les cases qui précèdent la case marquée d'une petite flèche rouge.

1. Le joueur peut choisir d'**avancer tous les membres de son parti d'une zone** (sauf celui qui est sur la case d'influence). En avançant d'une zone, il se peut qu'un pion dépasse la case d'influence, comme indiqué sur l'exemple en bas de la page 2 des règles allemandes. Si suite à ce mouvement, un pion parvient sur une case presse, il jette de 1 à 3 dés comme s'il était arrivé normalement.
2. Le joueur peut également choisir d'**envoyer boire un bouillon tous les adversaires** qu'il peut ! C'est à dire que tous ses adversaires qui sont au dessus d'une case bouillon (FETT) descendent sur cette case.

Cases bouillon (FETT)

Un membre de parti sur une case bouillon (FEET) peut avancer. Il doit cependant être d'abord libéré de sa case. Quand un joueur obtient au dé 4, 5, ou 6 à son tour, il peut alors sortir l'un des membres de son parti du bouillon où il se trouve pour le remonter dans la case supérieure.

Lorsqu'un membre de parti occupe une case bouillon, la case au dessus de celle-ci doit rester libre pour permettre sa remontée.

Cabinet des ministres

Lorsqu'un joueur place ses ministres dans le cabinet, il occupe d'abord les portefeuilles vacants. Si tous les postes sont occupés, il retire exactement le nombre de ministres nécessaire pour placer les siens. Il a le libre choix des ministres qu'il retire.

Case Chancelier

Celui qui possède le plus de ministres dans le cabinet pose un de ses ministres sur le fauteuil de Chancelier.

Exemple 1 : Dans le cabinet se trouvent 6 ministres verts (dont le Chancelier), 5 rouges, 4 jaunes et 2 noirs. Jaune doit placer deux de ses ministres. Si Jaune ne retire aucun ministre vert, Jaune et Vert se retrouveront à égalité avec 6 ministres, et Vert restera Chancelier. Mais si Jaune retire au moins un ministre vert, il devient alors le parti majoritaire au cabinet. Vert perdra alors le poste de Chancelier au profit de Jaune.

Exemple 2 : Dans le cabinet se trouvent 7 ministres rouges (dont le Chancelier). Il y a aussi 5 ministres jaunes et 5 ministres verts. Noir doit poser trois de ses ministres et décide de retirer 3 ministres rouges. Maintenant, la nouvelle répartition est 4 rouges (dont le Chancelier), 5 jaunes, 5 verts et 3 noirs. Noir n'a pas pris la majorité, et ni Jaune ni Vert ne peuvent la revendiquer, étant à égalité. Vert conserve donc le poste de Chancelier bien qu'il soit devenu minoritaire.

Spirale du Temps

Chaque fois qu'un joueur ne peut pas utiliser le résultat de son dé, le pion du temps est avancé d'une case sur la spirale du temps.

- Lorsqu'un joueur amène le pion du temps sur une **case d'influence** (main sur fond rouge), il peut soit avancer l'un des membres de son parti d'une zone, soit envoyer l'un de ses adversaires au bouillon.
- Lorsqu'un joueur amène le pion du temps sur une **case Chancelier** (case marron), le joueur qui contrôle le Chancelier introduit un nouveau ministre dans le cabinet.
- Lorsqu'un joueur amène le pion du temps sur la **dernière case**, qui représente le jour des élections, la partie prend fin immédiatement.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le pion du temps arrive sur le jour des élections. Le joueur qui contrôle le Chancelier à ce moment gagne la partie.

La partie peut également s'arrêter prématurément si un joueur parvient à occuper tous les postes de ministre à vecsa couleur.