

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

**ESCALE À JEUX**



QUI EST L'ELU ?

REGLE DU JEU

I

INTRODUCTION

Le jeu *Qui est L'Elu ?* est une création de la maison d'édition *Habeas Corpus*, élaboré en partenariat avec l'association *I Love Europe* qui œuvre pour le développement d'une citoyenneté française et européenne.

Habeas Corpus est une maison d'édition spécialisée dans les outils pédagogiques et ludiques. Ses objectifs sont d'augmenter la participation démocratique.

II

DESCRIPTIF DU JEU

Le jeu *Qui est L'Elu ?* s'articule autour du citoyen, de ses élus et des institutions.

Ce jeu a été conçu afin de familiariser les citoyens - enfants, jeunes et adultes - à la vie démocratique locale et aux différentes élections (régionales et cantonales).

Qui est L'Elu ? est le premier jeu de cartes républicain. A l'image des traditionnelles figures du Roi, de la Reine et du Valet, il se compose de trois familles (Mairie, Département et Région), ce qui confronte les joueurs à leur réalité locale. Ils vivent dans une ville, située elle-même dans un département, lui-même situé dans une région (trois couleurs du jeu). Par ailleurs, il permet de se familiariser aux différents acteurs, à leurs missions et à leurs lieux de représentation et ce, aux différentes échelles (Mairie, Département et Région).

Le jeu *Qui est L'Elu ?* s'adresse à un public âgé de 7 à 77 ans. Il se joue de 2 à 9 personnes.

III

CONTENU DU JEU

Qui est L'Elu ? est un jeu qui se compose d'une règle du jeu et de 165 cartes, réparties comme suit :

- 2 cartes *Mémo* des règles du jeu,
- 25 cartes *Mairie* (*acteurs, lieux et missions*) numérotées de 1 à 25,
- 25 cartes *Département* (*acteurs, lieux et missions*) numérotées de 1 à 25,
- 25 cartes *Région* (*acteurs, lieux et missions*) numérotées de 1 à 25,
- 55 cartes *Questions*, comprenant chacune 3 *Questions-Réponses*,
- 5 cartes *Veto*, les *Présidents de la 5ème République*,
- 16 cartes *Réponds* à cette question,
- 12 cartes *Pioche* deux cartes.

IV

BUT DU JEU

Le vainqueur "*L'Elu*", est celui qui aura gagné le plus de parties. Une partie est gagnée dès qu'un joueur réussit à poser toutes ses cartes.

V

PREPARATION DU JEU

Les cartes *Questions* sont posées en pile sur la table. Les cartes *Mémo* (rappels de certaines règles du jeu) sont laissées à portée de main sur la table. Les cartes *Questions* sont posées, face cachée, en pile sur la table.

Toutes les autres cartes sont soigneusement battues, puis 10 cartes sont distribuées à chaque joueur. Le reste des cartes sert alors de pioche qui est posée sur la table, à côté des cartes *Questions*.

VI

COMMENT JOUER ?

Pour débiter le jeu, une carte de la pioche est retournée. S'il s'agit d'une carte *Pioche 2* cartes ou *Question*, alors on pioche de nouveau.

Le premier joueur sera celui qui piochera la plus petite valeur de carte (les cartes *Questions* et les cartes *Piocher* ont une valeur nulle, les cartes *Veto* ont la plus forte valeur).

Le premier joueur doit déposer une carte de la même couleur que celle de la carte retournée ou de valeur identique et de couleur différente.

Les cartes sont à poser une à une. Toutefois, il est possible de poser plusieurs cartes si celles-ci répondent au principe précédemment décrit.

Les joueurs suivants procèdent de la même façon, en tenant compte de la carte supérieure du talon.

Si un joueur ne peut pas jouer, faute de cartes le lui permettant, il doit alors piocher. Même si la carte piochée lui permet de jouer, le joueur la conserve et passe son tour.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main. Il n'est pas possible de finir de jouer en posant une carte *Pioche 2* cartes.

Les joueurs peuvent également déposer des obstacles au joueur suivant pour le ralentir et ce, au moyen de cartes *Action*.

VII

LES CARTES ACTION

CARTES REPONDS A CETTE QUESTION

Il y a 3 catégories de questions. Jaune pour les enfants, vert pour les adolescents et orange pour les adultes.

Il s'agit d'un défi lancé au joueur suivant. Le joueur qui pose cette carte tire une carte de la pile *Questions* et pose la question au joueur qui suit en fonction de la catégorie qui convient.

Attention si ce dernier ne répond pas correctement à la question qui lui est posée, il devra piocher 2 cartes. En revanche, s'il répond correctement c'est celui qui lui lance le défi qui devra piocher 2 cartes.

Si le joueur à qui est lancé le défi donne la bonne réponse, alors il a la possibilité de jouer la carte de son choix. Sinon, il passe son tour.

CARTES PIOCHE 2 CARTES

Le joueur qui est pénalisé de cette carte a deux possibilités :

piocher 2 cartes et passer son tour ou la couvrir d'une similaire. Ainsi, la pénalité se reporte au tour suivant, multipliant le nombre de cartes à piocher.

CARTES VETO

Les joueurs ont aussi à leur disposition des cartes *Veto* qui leur permettent de changer de couleur dès que c'est à leur tour de jouer. Elles permettent également de ne pas avoir à relever le défi d'une carte *Réponds à la Question*.

VIII

PENALITES

Le joueur qui souffle une réponse ou se livre à une tricherie en jetant au talon de mauvaises cartes, pourra être pénalisé de 2 cartes.