

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





# REGLE DU JEU

JEU DE SOCIÉTÉ  
(4 à 6 joueurs)

## BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à effectuer sur un circuit une carrière politique, en traversant successivement toutes les étapes électives (municipales, cantonales législatives, sénatoriales, présidentielles de l'Assemblée, du Sénat et de la République).

Les joueurs candidats sont soumis à tous les aléas de la vie politique et sociale du Pays, de même qu'à des soucis financiers. Ils doivent franchir des obstacles délicats, faire des choix, des alliances, prendre des risques.

Ils peuvent également être nommés Premier Ministre, Ministre ou Secrétaires d'Etat, et aussi être démis de leurs fonctions ou obligés de démissionner.

Ils peuvent gagner ou perdre des Elections, ce qui les fait avancer ou reculer dans la course à la Présidence de la République qui voit presque comme dans la réalité deux ou trois candidats s'affronter.

Le vainqueur est celui qui réussit à être élu Président de la République et dont un candidat d'un même parti ou d'un parti ami est Premier Ministre ou Ministre au moment de l'élection finale, ou Président d'Assemblée.

## MATÉRIEL DU JEU

- 1 circuit
- 2 dés
- 6 pions
- 36 cartes de partis politiques (6 cartes rouges, 6 jaunes, 6 bleues claires, 6 vertes, 6 bleues marines, 6 blanches).
- 30 cartes «Finances» (jaunes)
- 30 cartes «Médias» (bleues claires)
- 45 cartes «Opinions» (vertes)
- 25 cartes «Politique» (rouges)
- 45 cartes «Instructions de votre parti» (bleues marines)
- 15 cartes de «Nomination» (intégrées dans les cartes politiques)
- 24 cartes de «Mandats» (blanches)
- 15 plaques de 1.000.000 frs
- 25 plaques de 500.000 frs

100 plaques de	100.000 frs
100 plaques de	50.000 frs
200 plaques de	10.000 frs
200 plaques de	5.000 frs
200 plaques de	1.000 frs

## REGLE DU JEU

- Chaque joueur reçoit de la caisse du jeu une somme de 4 millions de francs sous forme de plaques :

- 1 plaque de 1.000.000 frs
- 2 plaques de 500.000 frs
- 12 plaques de 100.000 frs
- 8 plaques de 50.000 frs
- 25 plaques de 10.000 frs
- 25 plaques de 5.000 frs
- 25 plaques de 1.000 frs

- Lancer 2 dés

Celui ayant réalisé le plus petit total prend le pion 1, celui ayant réalisé un total légèrement plus élevé prend le 2 et ainsi de suite.

- Chaque joueur, en commençant par le N° 1, lance 1 seul dé et fait avancer son pion dans le sens indiqué par les cases du circuit.

- Sur les six premières cases, figure une couleur (rouge, jaune, bleu clair, vert, bleu marine, blanc) qui représente l'un des six partis politiques en présence. (Parti Populaire, Parti Humaniste, Mouvement Républicain, Rassemblement Libéral, Union des Modérés, Parti National).

- Le parti National, l'Union des Modérés et le Rassemblement Libéral sont toujours alliés entre eux. Le parti Populaire, le parti Humaniste et le Mouvement des Républicain sont toujours alliés entre eux.

- Le joueur dont le pion s'arrête sur l'une de ces cases adhère immédiatement au parti politique désigné par cette couleur, reçoit une carte du parti considéré et paie à la caisse sa cotisation (10.000 frs).

- Après ce premier jet de dés, et tous les joueurs ayant adhéré à un parti, ils poursuivent le circuit en utilisant les deux dés.

- Si après le premier tour, il s'arrête sur ces cases de partis, il ne se passera rien car elles seront considérées comme cases neutres, sauf dans le cas où le joueur n'appartiendrait plus à un parti politique, auquel cas il adhérerait à ce nouveau parti.

Il continue ensuite le jeu en suivant scrupuleusement les instructions qui vont lui être données régulièrement, chaque fois qu'il s'arrêtera sur les cases marquées Finances, Médias, Opinions, Politique, Instructions de votre Parti ou encore Elections.

Dès qu'un joueur s'arrête sur l'une de ces cases Elections, il doit :

- a/ Vérifier qu'il remplit les conditions d'éligibilité.
- b/ appeler directement auprès de lui deux candidats de son choix.

Lorsque cette condition est réalisée, le jeu est stoppé le temps de l'élection, et on procède au vote (voir processus de l'élection). Si le candidat n° 1 venant de stationner sur la case est bien éligible (ce n'est pas obligatoire pour les deux autres appelés par le premier, voir condition d'éligibilité). Naturellement le candidat à intérêt à appeler auprès de lui des joueurs des partis amis, car ils joueront forcément un rôle important dans l'élection finale.

Si le premier joueur qui stationne sur la case «élections» ne remplit pas les conditions d'éligibilité, il poursuit son parcours au tour suivant, de même que si on lui demande de se désister en faveur d'un autre candidat.

## PROCESSUS DE L'ELECTION

Chaque candidat, pour connaître le nombre de voix qu'il a obtenues, lance trois fois les dés de suite, additionne les totaux, et multiplie le résultat par 100. Exemple : Candidat n° 1 : 1er jet 6 et 4, 2ème jet 3 et 5, 3ème jet 1 et 6 : totaux 10 plus 8 plus 7 égale 25 multiplié par 100 ce qui donne 2500 voix.

Il doit ajouter toutefois les voix précédemment acquises avec des cartes de bonus et retrancher les voix perdues avec les cartes malus.

Celui qui totalise le plus grand nombre de voix est élu dans la fonction indiquée par la case, et reçoit une carte de mandat correspondant. Il bénéficie immédiatement des avantages liés à ce mandat chaque fois qu'il franchit la case 1.

Après usage les cartes bonus et malus doivent être replacées dans le paquet.



# REGLE DU JEU

(suite)

## AVANTAGES FINANCIERS

Chaque joueur bénéficie à chaque tour de circuit, en franchissant la case 1 d'une somme de 10.000 francs remise par la caisse.

Il reçoit en sus une autre somme correspondant à l'importance des mandats ou des fonctions qu'il a pu acquérir suivant le barème ci-dessous :

- Maire	5.000 f.
- Conseiller Général	10.000 f.
- Député	25.000 f.
- Sénateur	30.000 f.
- Secrétaire d'Etat	40.000 f.
- Ministre de :	
l'Agriculture	60.000 f.
l'Education	60.000 f.
la Santé	60.000 f.
de l'Industrie	60.000 f.
de l'Intérieur	80.000 f.
des Affaires Extérieures	80.000 f.
de la Justice	80.000 f.
de la Défense	80.000 f.
des Finances	80.000 f.
- 1er Ministre	90.000 f.
- Pt de l'Assemblée Nale	100.000 f.
- pt du Sénat	150.000 f.

Ces sommes sont cumulables si le joueur a plusieurs mandats ou postes sauf dans les cas suivants :

On ne peut être à la fois secrétaire d'Etat et Ministre, Premier Ministre et Secrétaire d'Etat ou Président de l'Assemblée, Ministre et Président de l'Assemblée, Député et Sénateur, Député et Ministre, Sénateur et Ministre.

Par contre, un joueur peut parfaitement être Ministre dans plusieurs domaines et cumuler également des fonctions de Maire, de Conseiller Général, voire Député.

Le premier Ministre, peut également cumuler d'autres charges comme celles de Ministre par exemple.

Si un joueur est nommé, par tirage de carte, à un poste qui ne peut se cumuler avec celui qu'il possède déjà, il doit faire un choix et replacer dans le paquet correspondant le titre qu'il ne choisit pas. Il doit également toujours se conformer aux instructions données par les différentes cartes qu'il est amené à tirer.

## CONDITIONS D'ELIGIBILITE

(A vérifier et remplir pour chaque candidat à chaque élection).

### 1/ Maire

- Verser à la caisse une somme de 50.000 francs pour payer la campagne.
- Verser à la caisse 10.000 francs de droits d'inscription.

### 2/ Conseiller Général

- Verser une somme de 100.000 francs pour payer la campagne et 10.000 francs d'inscription.
- Posséder et remettre la carte d'investissement de son parti.

### 3/ Sénateur

- Etre Maire ou conseiller Général ou l'avoir été.
- Verser une somme de 20.000 francs de droits d'inscription.
- Posséder et remettre la carte d'investissement de son parti.
- Posséder et remettre 3 points d'opinions favorables.

### 4/ Député

- Etre Conseiller Général ou Maire ou l'avoir été.
- Verser une somme de 200.000 francs pour payer la campagne (caisse).
- Verser une somme de 25.000 francs de droits d'inscription.
- Posséder et remettre la carte d'investissement de son parti.
- Posséder et remettre 5 points d'opinions favorables (cartes opinions)
- Posséder et remettre une carte «faveurs des médias».

### 5/ Président de l'Assemblée Nationale

- Etre Député
- Verser une somme de 1 million de francs à son parti (caisse)
- Posséder et remettre la carte d'investissement de votre parti.
- Posséder et remettre 2 cartes «faveurs des médias»

### 6/ Président du Sénat

- Etre Sénateur
- Verser une somme de 1 million de francs à son parti.
- Posséder et remettre la carte d'investissement de son parti.
- Posséder et remettre 2 cartes «faveurs des médias».

### 7/ Président de la République

- Etre ou avoir été :
  - Premier Ministre
  - ou
  - Ministre et Président de l'Assemblée Nationale
  - ou
  - Président du Sénat.
- Avoir un candidat d'un même parti ou d'un parti ami qui est Premier Ministre, ou Président d'Assemblée Nationale au moment de l'élection.
- Verser une somme de 5 millions de francs pour payer la campagne.
- Posséder et remettre la carte d'investissement de votre parti.
- Posséder et remettre 10 points d'opinions favorables.
- Posséder et remettre 3 cartes «faveurs des médias».

## CAS PARTICULIERS IMPORTANTS

- 1/ un joueur qui est déjà élu et qui s'arrête sur une case Elections; correspondant au mandat qu'il possède doit obligatoirement remettre ce mandat en jeu, de même que s'il est appelé par un autre joueur sur une case Elections.

En cas de défaite à la nouvelle élection, il perd son mandat et rend sa carte. Il doit acquitter par ailleurs les frais, comme s'il s'agissait d'une première élection.

- 2/ Un joueur qui, au cours d'une élection perd son mandat quelqu'il soit, doit obligatoirement démissionner de tout mandat ou de tout poste supérieur au mandat convoité, dont il est bénéficiaire, et doit rendre les cartes correspondantes.

Ex. : Un joueur qui est Ministre et qui perd une élection de Maire doit rendre sa carte de Ministre et par conséquent démissionner.

- 3/ Un joueur qui n'a plus d'argent ne peut plus être candidat et doit se retirer du jeu. Il est éliminé. Il doit remettre ses cartes «bonus de voix» à un candidat de parti ami de son choix, ses cartes de «malus de voix» à un candidat de parti adverse de son choix, et remettre dans les paquets correspondants ses cartes de mandat ou de fonctions.

- 4/ Plusieurs joueurs peuvent appartenir au même parti politique. Dans ce cas, ils remettront au leader de leur parti, dès qu'il sera désigné par une carte, 10% des gains émanant de leurs mandats, à chaque tour de circuit.

- 5/ Si un joueur, Sénateur ou Député est nommé Secrétaire d'Etat ou Ministre, il remet son mandat de Sénateur ou de Député, à un suppléant (joueur d'un même parti ou parti ami).



## Jeux Sagittaire

81, rue de la République  
69002 Lyon - Tél. 78.37.45.19