

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**



POLITICO

Un jeu de Jacques Bertin, édité par Jeux TM (1984) puis Gogny Goubert (1988)

BUT DU JEU

Chaque joueur personnalise un parti politique représentant un certain nombre de députés. Pour gagner, il doit marquer le plus de points possibles.

Il existe plusieurs façons de marquer des points :

- participer à un gouvernement qui, malgré les attaques de l'opposition, dure au moins un tour de table.
- attaquer les autres joueurs, qu'ils soient ou non au gouvernement.
- faire tomber un gouvernement.

Ceci peut se faire à travers des alliances et en tenant compte d'événements extérieurs influençant la vie politique. On joue de 4 à 8 joueurs et chacun pour soi.

ÉLÉMENTS DU JEU

- 24 PLAQUES « ÉLECTIONS LÉGISLATIVES », permettant de déterminer le nombre de députés constituant le groupe parlementaire que représente chaque joueur.
- 165 CARTES se répartissant ainsi :

80 cartes « ATOUTS »

- 9 cartes « PREMIER MINISTRE » permettant de constituer un gouvernement.
- 36 cartes « ATTAQUE » (rouges)
- 25 cartes « DÉFENSE » (vertes)
- 4 « MOTION DE CENSURE »
- 4 « PRESSION DE L'ARMÉE »
- 1 « HOMME PROVIDENTIEL,,
- 1 « UNION NATIONALE »

85 cartes « ÉVÉNEMENTS,)

46 cartes représentant des événements extérieurs pouvant ou non influencer la vie du gouvernement.

- 39 cartes blanches « il ne se passe rien ».
- 1 BLOC DE MARQUE, permettant de consigner le nombre de députés de chaque joueur le nombre de points de chaque joueur les résultats des votes successifs.
- 1 TABLEAU RÉCAPITULATIF des attaques et de leurs défenses, qui sera laissé sur la table à la disposition des joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

I Les élections préliminaires

Distribuer 3 plaques « élections législatives » par joueur.

Chacun annonce à haute voix le nombre total de ses députés et le note sur sa feuille de marque ainsi que les résultats des autres joueurs. A chaque vote les joueurs disposeront d'autant de voix qu'ils ont de députés.

Les plaques distribuées sont rassemblées et conservées à part des autres.

L'heure du début de la partie est relevée.

N.B. : A 3 ou 4 joueurs si le nombre total de députés se révèle inférieur à 200, des plaques supplémentaires sont distribuées aux joueurs jusqu'à atteindre 200 députés au total.

II Déroulement du jeu

Distribuer 6 cartes atouts à chaque joueur et déposer le reste des cartes faces cachées sur la table ainsi que le paquet de cartes « ÉVÉNEMENTS ». Le 1^{er} joueur est celui qui a le moins de députés.

- Il tire une carte « ÉVÉNEMENT », en lit le texte à haute voix et exécute les instructions portées sur la carte. Si elle est blanche, il la montre aux autres joueurs. Dans les deux cas, il la remet au talon.
- Il tire une carte « ATOUT » qu'il place dans son jeu.

III Les actions

A son tour et après avoir tiré ses 2 cartes, chaque joueur a le choix entre différentes actions. Il peut aussi décider de ne pas agir, dans ce cas il garde la carte ATOUT qu'il a tirée dans son jeu et passe son tour.

FORMATION D'UN GOUVERNEMENT

Si aucun gouvernement n'est formé, il peut, s'il possède une carte « PREMIER MINISTRE » et quelque soit son nombre de députés (même égal à zéro) tenter d'en former un.

Il dispose alors sa carte « PREMIER MINISTRE » devant lui et déclare son intention de gouverner seul ou non. S'il désire établir des alliances, il invite les joueurs qu'il choisit à entrer au gouvernement. Ceux-ci acceptent ou non. Les négociations sont publiques ou secrètes selon le voeu de chaque joueur. Elles ne peuvent donner lieu à aucun commerce de points, cartes ou députés.

L'ensemble des joueurs procède au vote d'investiture. Si le gouvernement obtient la majorité absolue (moitié des voix exprimées plus une), chaque joueur ayant autant de voix que de députés, il est formé et c'est au joueur suivant.

Si le gouvernement n'est pas voté, le joueur reprend sa carte « PREMIER MINISTRE » mais son tour n'est pas terminé ; il peut, s'il le désire porter une attaque.

L'ATTAQUE

Quand un joueur ne désire pas former un gouvernement, s'il ne le peut pas ou s'il vient d'échouer dans sa tentative, il peut attaquer. N'importe quel joueur - qu'il soit ou non au gouvernement, qu'il soit allié ou non, que le gouvernement soit formé ou non, - peut attaquer et être attaqué. Le joueur qui attaque place devant le joueur concerné la carte « ATOUT » rouge mentionnant l'identité de l'attaque et ses conséquences. L'attaqué doit réagir immédiatement en fournissant l'« ATOUT » vert correspondant (ex. « Affaires des Moeurs »..., « Procès en diffamation », « Scission », Replâtrage du gouvernement) ou tout autre carte qui peut être opposée (Baraka, Pression de l'armée, cf./plus loin). S'il ne possède aucune de ces cartes, un autre joueur allié ou non, peut lui offrir sa carte de défense (la carte prêtée demeure à l'attaqué). Cette entraide est impossible s'il s'agit d'une attaque « Personnelle » symbolisée « P ».

Les sanctions ou prêts de cartes sont appliqués immédiatement, les cartes utilisées sont remises au talon (sauf certaines qui sont marquées devoir rester exposées) et c'est au tour du joueur suivant.

DÉMISSION

A son tour un joueur appartenant au gouvernement peut annoncer qu'il désire s'en retirer. Sa démission est enregistrée et même s'il devient minoritaire, le gouvernement ne tombe pas. La démission d'1 membre du gouvernement (et non d'un ministre) constitue un acte de jeu et c'est au suivant de jouer.

REMANIEMENT MINISTÉRIEL

A son tour avant de jouer, le chef du gouvernement peut apporter des modifications (expulsion, recrutement) à son gouvernement sans qu'un vote ne soit nécessaire.

NOTES

Au début du jeu, chaque joueur reçoit 6 cartes « ATOUT ». Au cours du jeu, ce nombre varie ; il peut même se trouver qu'un joueur n'ait plus de carte en main. Il attendra son tour pour tirer une carte « ATOUT ». Un joueur qui le désire peut se défausser d'une carte ; à son tour, avant de jouer, il dépose cette carte au talon et tire 2 ATOUTS au lieu d'un.

IV Les points

Des points sont marqués dans les cas suivants :

- **Quand un gouvernement dure un tour de table**, c'est-à-dire que c'est au Premier Ministre de jouer. Chaque membre du Gouvernement marque autant de points qu'il a de députés ; le Premier Ministre marque 50 points supplémentaires (sauf dans le cas où il n'a pas de députés, il ne marque que 30 points.)
- **Quand un gouvernement tombe**
S'il tombe suite à une attaque ou une motion de censure (voir plus loin l'utilisation de cette carte), le Premier Ministre perd 50 points et 20 députés. Chaque membre du gouvernement perd 50 points. L'auteur de l'attaque marque 50 points et gagne les 20 députés du Premier Ministre. (Si l'auteur de l'attaque se trouve être membre du gouvernement, il marque 60 points + 20 députés). S'il est Premier Ministre lui-même, l'opération est nulle en ce qui le concerne et ne pénalise que ses alliés. L'auteur de l'attaque peut immédiatement s'il le désire et s'il possède une carte « Premier Ministre » tenter d'en former un nouveau. S'il tombe suite à un « ÉVÉNEMENT », les pénalisations sont celles inscrites sur la carte.

EXCEPTION : Si le gouvernement tombe suite à la démission du Premier Ministre - celle-ci peut subvenir à tout moment soit à son tour, soit entre 2 joueurs - sa carte Premier Ministre est remise au talon ; il n'y a aucune pénalisation.

V Atouts et cas spéciaux

1) LA MOTION DE CENSURE

Lorsqu'un joueur à son tour expose la carte « Motion de Censure », les joueurs procèdent à un vote.

Si la motion est votée (majorité des voix exprimées), le gouvernement tombe.

Si la motion est repoussée le joueur reprend sa carte et peut effectuer une autre attaque s'il le désire.

2) PRESSION DE L'ARMÉE

Cette carte permet :

- de rentrer dans un gouvernement déjà constitué sauf celui de l'« HOMME PROVIDENTIEL »
- de faire tomber le gouvernement
- d'annuler un vote d'investiture (même un joueur dont ce n'est pas le tour peut alors le jouer)

Dans ces 2 cas, le PREMIER MINISTRE déchu perd sa carte mais s'il en possède une seconde, il peut aussi tenter de former un nouveau gouvernement :

- d'annuler le vote d'une motion de censure
- de former un gouvernement minoritaire si elle est déposée en même temps qu'une carte « PREMIER MINISTRE »

N.B. : rien ne s'oppose à l'utilisation simultanée de la carte « UNION NATIONALE »

La PRESSION DE L'ARMÉE ne peut être contrée que par une carte identique déposée par n'importe quel joueur qui peut elle aussi être « surcontrée » par une autre « PRESSION DE L'ARMÉE » et ainsi de suite, l'une annulant l'autre (un joueur peut dans ce cas exceptionnellement, pour contrer et surcontrer, abattre plusieurs cartes).

3) BARAKA

Cette carte est en quelque sorte une carte « joker » ; elle contre toutes les attaques mais son utilisation n'entraîne pas de pénalisation ni de gratification.

EXCEPTIONS : elle est inefficace contre les cartes « PRESSION DE L'ARMÉE » et « MOTION DE CENSURE ».

De plus, elle ne peut empêcher le dépôt d'une carte « PREMIER MINISTRE »

4) HOMME PROVIDENTIEL

Lorsque 2 tours de table sont passés sans gouvernement ou lorsque les 2 derniers gouvernements n'ont pas duré un tour de table chacun, un joueur peut à son tour abattre la carte

« HOMME PROVIDENTIEL ». Grâce à cette carte, un joueur même minoritaire peut devenir Premier Ministre et jouir des avantages suivants :

- aucun vote d'investiture n'est nécessaire.
- il gouverne pendant 2 tours sans ÊTRE ATTAQUÉ.
- s'il constitue une coalition, ses membres jouiront de la même impunité pendant 2 tours.

Après 2 tours, il retrouve les prérogatives d'un Premier Ministre normal et peut donc être attaqué.

A la chute du gouvernement, la carte « HOMME PROVIDENTIEL » est remise au talon.

En dehors des 2 cas précédemment cités, cette carte peut également être utilisée par un joueur en remplacement d'une carte « PREMIER MINISTRE ». Les conditions de gouvernement sont alors les mêmes que celles liées à l'utilisation de cette carte.

5) UNION NATIONALE

Déposée préventivement, cette carte interdit toute attaque entre les joueurs pendant un tour de table. Seule la « CATASTROPHE ÉCOLOGIQUE » fait exception à cette règle. L'union Nationale peut être déposée en même temps que la carte Premier Ministre.

VI Élections

La répartition des députés entre les joueurs varie durant le cours du jeu en fonction des cartes prêtées et des pénalisations mais n'est pas fondamentalement remise en question sauf en 2 occasions :

1) DISSOLUTION

A son tour, avant de jouer, le Chef du Gouvernement peut décider de dissoudre l'Assemblée. On procède alors à de nouvelles élections : les plaques déjà utilisées et conservées à part sont reprises, mélangées et redistribuées.

LA DISSOLUTION NE PEUT ÊTRE JOUÉE QU'UNE FOIS DANS LA PARTIE.

2) ÉLECTIONS INTERMÉDIAIRES

Elles ont lieu 1h30 après le début de la partie, le temps total étant en principe de 2h30 (les joueurs peuvent convenir d'une durée différente).

Les plaques « ÉLECTIONS LÉGISLATIVES », qui avaient été utilisées pour les élections préliminaires et conservées à part sont reprises et redistribuées aux joueurs : ainsi la quantité totale de députés n'est pas modifiée mais la répartition entre les joueurs devient différente. La partie reprend où elle s'était arrêtée chaque joueur conservant ses points. Si un gouvernement était formé, il demeure en place.

VII Fin de la partie

Lorsque les 2h30 sont écoulées ou si un joueur atteint 500 points, la partie est terminée et le joueur qui a le plus de points a gagné (le nombre de députés n'est pas pris en compte).

CONCLUSION

Ces pages représentent les règles générales du POLITICO.

En cas de désaccord et au cas où celui-ci ne pourrait être tranché par la règle, un vote entre les joueurs dictera la loi (chacun disposant là d'une seule voix).

En cas d'égalité un deuxième vote sera organisé en faisant intervenir le nombre de députés.

Dans les 2 cas la majorité absolue doit être obtenue.

De la même manière, une modification de la règle peut être votée par les joueurs. (le vote ne pourra avoir lieu qu'un tour après sa proposition). Dans tous les cas, les comptes seront établis d'après les suffrages exprimés.

Néanmoins, n'oubliez pas que les litiges font partie de la vie politique... et du POLITICO. Réglez-les à l'aide des instructions précédentes ou grâce à votre habileté politique !