

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



attaque. Certaines cartes points ne concernent que certains partis.

> Entre lui et son allié, les cartes « points alliance ». Il ne faut pas qu'il y ait de scandale pour le parti du joueur. Les cartes « points alliance » peuvent être posées dans les 2 sens. Le joueur qui la pose met les points ROUGES de son côté.

> Poser sa carte ALLIANCE, ce qui veut dire proposer une alliance à son voisin de gauche ou de droite. La carte est posée entre les 2 joueurs. Si l'autre refuse l'alliance, la carte est défaussée et on passe au joueur suivant.

> Poser une carte DEFENSE sur une attaque d'un de ses personnages. La carte DEFENSE doit correspondre à l'attaque posée. Les cartes défenses « IMMUNITÉ PARLEMENTAIRE » permettent de contrer n'importe quelle attaque.

> Poser une carte ATTAQUE sur un des personnages de la table. Bien sûr, on ne peut pas la poser sur un personnage ayant déjà une attaque ou un SCANDALE.

> Poser une carte SCANDALE sur un des personnages de la table n'ayant ni attaque, ni scandale en cours. Les cartes SCANDALE sont valables pour tous les partis. On ne peut pas la poser sur un personnage à soi.

> Poser une carte CONTRE SCANDALE sur un des personnages qui a reçu un scandale.

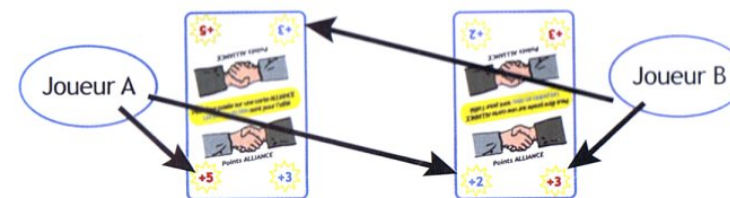
> Jouer une carte RETRO SCANDALE si le joueur a un personnage qui a un SCANDALE. Cela veut dire que le SCANDALE est renvoyé au joueur qui l'avait posé. Il faut qu'un des 2 personnages puisse recevoir le SCANDALE. Dans le cas contraire, la carte SCANDALE est défaussée.

> Enfin, défausser une carte de sa main

Quand la carte « PRIMAIRE TERMINEE » apparaît, le joueur dont c'est le tour la défausse.

Chaque joueur doit choisir un de ses 2 personnages pour aller au premier tour de l'élection présidentielle. Les cartes du personnage non choisi sont défaussées. Quand il n'y a plus de carte à piocher, les joueurs finissent leur main puis le jeu se termine.

Les 2 candidats ayant le plus de points de popularité gagnent le 1er tour des élections. Les joueurs font la somme des points inscrits sur les cartes posées (y compris les points du personnage) et des points qui sont sur les cartes ALLIANCE, ceux uniquement de son côté.



Ces 2 cartes ont été placées sur l'alliance des joueurs A et B.
A la fin du jeu, le joueur A ajoutera les points de son côté (+5 et +3),
le joueur B ajoutera les points +2 et +3.

En finale, pour le 2ème tour, si le candidat a un allié, il ajoute les points des cartes ALLIANCE qui sont sur le côté de son allié. Dans notre exemple, le joueur A, s'il se retrouve en finale, ajoutera +6 et le joueur B, s'il se retrouve en finale, ajoutera +7.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a eu le moins de cartes « scandale » ou « attaque » puis celui qui a eu le plus de points individuellement.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points popularité et il devient le nouveau Président, et nommera comme premier ministre son allié.

Remerciements :

Les co-auteurs Mitch NAIMADE et Chris BAHEUX tiennent à remercier tout d'abord les 2 personnes sans qui ce projet n'aurait jamais vu le jour, Samuel Lepeltier et Catherine Le Couëdic qui nous ont soutenus jusqu'au bout... Merci aux différents illustrateurs et infographistes, Freddy DEMIRDJAN, Fabien JACQUES, Laure JOUANNY, Robin SARIAN et Alexandra DELPLACE. Nous remercions Alain David, Olivier Bazin, Jeff Morcet, JC Abeilhe, Jean-Roger Duvauchelle, Jak Laroque les testeurs gamers préférés, Caro Blanchard, Marylise Menou.

Je finirai par mes 2 petites merveilles, Mounette et Lilian.

Et toi, Didier C., j'aurais bien aimé que tu vois cela, jamais là quand il faut...

SKÂÂNDAL

Réf: TM/SC 2011FR001

Jeu édité par : Ludikif

Adresse 75 B, Rue Duguay Trouin, 22 590 PORDIC

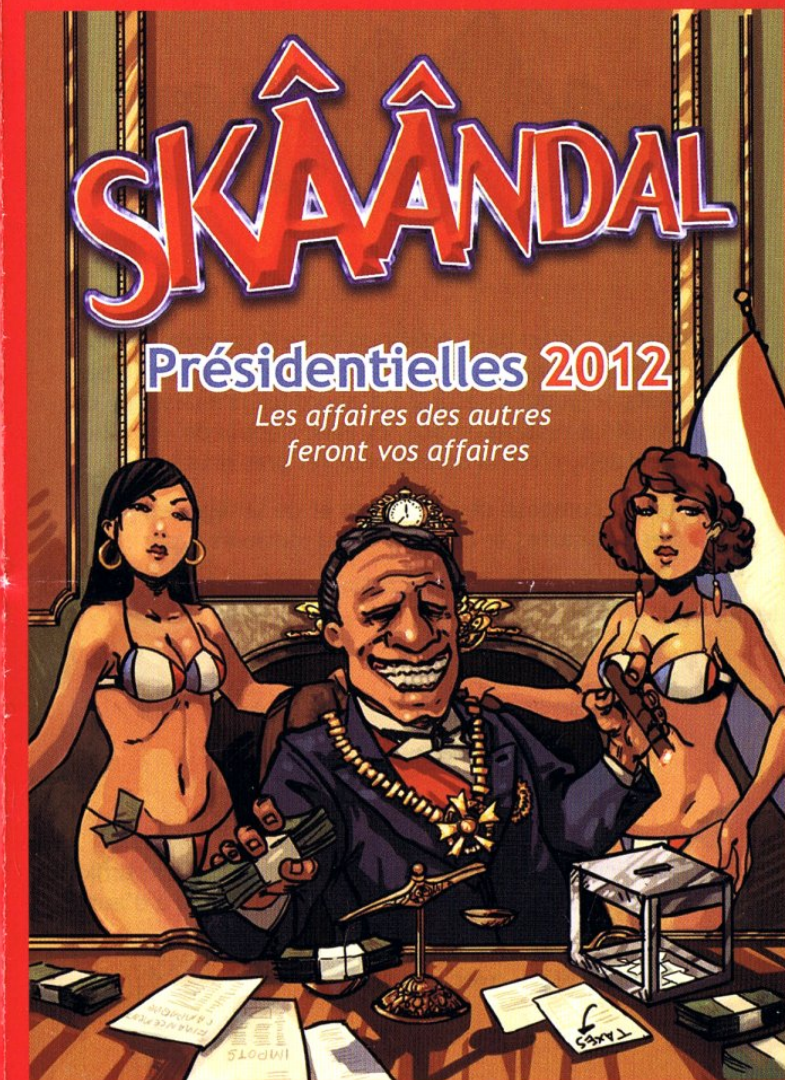
+33 06 15 71 18 16, chris.baheux@ludikif.fr - www.ludikif.fr

CE Fabriqué en France

Photos non contractuelles.

Skâândal™ est une marque déposée - ©copyright Ludikif 2011.

Tous droits réservés



LUDIKIF

SKAANDAL

Et VOUS,

êtes-vous vraiment au dessus de tout soupçon ?

Représentant d'un parti politique et de 2 candidats, votre objectif sera de gagner les présidentielles en ayant le plus de points de popularité. Il y a d'abord les primaires où un seul candidat restera en lice, et avec l'appui de vos alliés éventuels, c'est la course pour les présidentielles !

Le jeu se compose de 110 cartes et de la règle du jeu. Les 110 cartes se composent en plusieurs types :

> 12 cartes personnages, 2 pour chaque parti politique, avec le dos vert

POPULARITÉ DE BASE
DU CANDIDAT



> 1 carte publicité, vous invitant à visiter notre site www.lufikif.fr. Vous pourrez y jouer en ligne à SKAANDAL, mais aussi à d'autres jeux des éditions LUDIKIF.

> 6 cartes « ALLIANCE » avec le dos bleu.



> 6 cartes « SCANDALE », il existe 6 sortes de scandales, tous ont une valeur de -7



> 6 cartes « CONTRE SCANDALE »

LE CONTRE SCANDALE
RAPPORTE +10 POINTS
QUAND IL EST POSÉ SUR
UN SCANDALE



> 4 cartes « RETRO SCANDALE »

LE SCANDALE REPART CHEZ
LE JOUEUR QUI VOUS L'A MIS.



> 12 cartes de points « ALLIANCE » et 30 cartes de points. Certaines cartes ne sont valables que pour le ou les partis politiques indiqués sur la carte.

LE JOUEUR QUI POSE LA CARTE MET
LES POINTS EN ROUGE DE SON CÔTÉ



> 14 cartes « ATTAQUE » de 4 types différents



> 18 cartes « DEFENSE » permettant de contrer les attaques.



DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur représente un ou plusieurs partis politiques et doit remporter l'élection présidentielle. Pour cela, chaque parti a 2 candidats jusqu'aux primaires, où à ce moment-là, il devra choisir le meilleur représentant. A la fin du jeu, les 2 joueurs ayant le plus de points de popularité gagnent le 1er tour des élections. En finale, celui qui a le plus de points, les siens plus ceux de son éventuel allié, devient Président et accède à l'Élysée.

Chaque joueur prend les 2 personnages de son parti politique. Ce dernier peut être déterminé par choix ou par tirage au sort.

A 2 joueurs, un joueur prend la gauche et l'Ultra Gauche, l'autre prend la droite et l'Ultra Droite. Les écologistes et le centre ne sont pas joués. Ne prendre que 2 cartes alliances.

A 3 joueurs, un joueur prend la gauche et l'Ultra Gauche, le 2ème prend l'Écologie et le Centre, le dernier prend la droite et l'Ultra Droite. Ne prendre que 3 cartes alliances.

De 4 à 6 joueurs, chacun prend 1 parti et une carte alliance.

Pour chaque parti, le joueur prend les 2 cartes « personnage » et les pose devant lui.

Les joueurs se positionnent autour de la table, du parti d'Ultra Gauche à celui d'Ultra Droite.

Selon les règles, les 2 partis Ultra Droite et Ultra Gauche ne peuvent pas s'allier pour des raisons évidentes. Cependant, les joueurs peuvent décider avant de commencer la partie que cette alliance est autorisée.

Chaque joueur prend une carte ALLIANCE. Les cartes sont mélangées. Séparez en 2 tas à peu près égaux, posez la carte « PRIMAIRE TERMINEE » sur un des 2 tas et pour finir mettez le 2ème tas sur la carte « PRIMAIRE TERMINEE ». Chaque joueur pioche jusqu'à avoir 3 cartes dans sa main, le reste constituant la pioche.

Le parti d'Ultra Gauche commence à jouer. S'il n'est pas présent, c'est le parti de Gauche, puis les écologistes. Chacun leur tour, les joueurs doivent piocher une carte, peuvent échanger une carte avec un joueur ALLIE de la table et doivent poser 1 carte. Le joueur a plusieurs possibilités :

> Devant lui, sur un de ses personnages pour marquer des points. Il n'est pas possible de mettre des points si l'un des personnages du parti est sous le coup d'un scandale. En revanche, on peut mettre des points sur un personnage, même si l'autre a une