

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RACOLAGE ÉLECTORAL

Un jeu conçu et réalisé par Hans Margoulinski, avec l'assistance dévouée de John-Harvey Marwany. Graphisme des cartes Action et maquette générale : Sébastien Lumineau. Photomontages des cartes Média : Pipicolor.

## RÈGLES DU JEU

De 2 à 4 joueurs

DURÉE D'UNE PARTIE : 40 minutes

CONTENU : 110 cartes (dont 55 cartes Média, 51 cartes Action et 4 cartes Parti Politique)

### PRINCIPE

Chaque joueur incarne le leader d'un parti politique. Pour gagner la partie, un seul objectif : promouvoir sa face à travers les médias pour récolter le maximum de points de notoriété.

### PRÉPARATIFS

Retirez les 4 cartes Parti Politique du jeu. Chaque joueur s'attribue un parti (une carte Parti Politique, sans influence sur le jeu). À deux ou trois joueurs, les cartes Parti Politique en trop sont défaussées. Faites ensuite deux paquets de cartes séparés : les cartes Action d'une part, les cartes Média de l'autre. Mélangez bien chaque paquet et placez les deux paquets au milieu de l'aire de jeu. La défausse constituera le troisième paquet.

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Un joueur s'occupe des préparatifs de la partie, mélange les paquets de cartes et distribue cinq cartes Média à chaque joueur. Le joueur qui se trouve à sa gauche commence ensuite la partie, en respectant le déroulement de son tour (voir ci-dessous). Une fois son tour effectué, le joueur qui se situe à sa gauche peut jouer... et ainsi de suite.

### DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le tour de chaque joueur se divise en trois phases distinctes et successives :

#### 1. La pioche

Le joueur peut au choix :

- Prendre une carte Média dans la pioche.
- Acheter une ou plusieurs cartes Action (Voir l'encart : achat des cartes Action).
- Ne rien faire.

#### 2. La pose

Le joueur peut au choix :

- Poser une carte Média.
- Poser une carte Action.
- Poser une carte Action, puis une carte Média.
- Ne rien faire.

#### 3. Le décompte des cartes en main

Si après la phase 2 de son tour, un joueur a plus de cinq cartes en main, il doit impérativement se défausser de cartes, de sorte à en garder cinq maximum (les cartes dont il se débarrasse partent dans la pile de défausse).

### FIN DE PARTIE

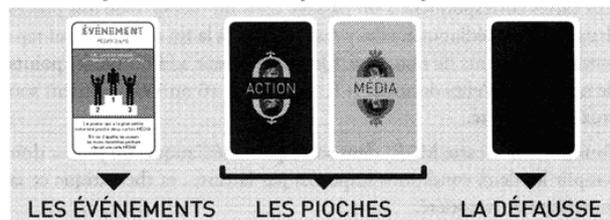
Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte du paquet Média, il entame le dernier tour de jeu. Les autres joueurs ont donc, après lui, encore un coup à jouer avant que la partie ne touche à sa fin.

### VICTOIRE

Chaque joueur compte les points de notoriété qu'il a amassés en passant dans les médias. Le joueur qui a la plus grosse notoriété remporte la partie.

## GÉOGRAPHIE DU JEU – OÙ PLACER SES CARTES

### 1. L'aire de jeu (les événements, les pioches et la défausse) :



#### • Les pioches :

Au milieu de l'aire de jeu, nous allons trouver les deux pioches (cartes Média et cartes Action), dos vers le haut.

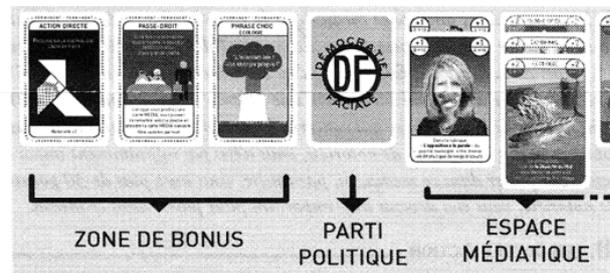
#### • La défausse :

Les cartes dont les joueurs doivent se débarrasser y sont déposées, face visible.

#### • Les événements :

Lors d'un achat de cartes Action, si un joueur pioche une carte Événement, il doit la poser immédiatement sur l'aire de jeu. Si un événement est déjà en cours, il est défaussé et le nouvel événement prend sa place.

### 2. Le tableau de bord :



Chaque joueur va se constituer un tableau de bord personnel construit autour de son avatar (carte Parti Politique).

#### • L'espace médiatique, à la droite de sa carte Parti Politique :

Le joueur va constituer son parcours médiatique et récolter des points de notoriété en y posant les cartes Média.

#### • La zone de bonus, à la gauche de sa carte Parti Politique :

Le joueur va placer les cartes Action permanente (trois types : "Action directe", "Passe-droit" et "Phrase choc").

Chaque joueur peut avoir une seule carte Action permanente de chaque type à la fois. Il peut donc en avoir trois au maximum : une "Action directe", une "Passe-droit" et une "Phrase choc".

Si un joueur décide de poser une carte Action permanente alors qu'il en a déjà une du même type sur son tableau de bord, il se défausse de la carte Action permanente posée au préalable pour en mettre une autre à la place.

★ Un joueur décide de poser une carte Phrase choc Écologie, alors qu'il a déjà dans sa zone de bonus, une Phrase choc Économie. Il doit donc envoyer à la défausse la carte Phrase choc Économie posée dans sa zone de bonus pour avoir le droit de poser la Phrase choc Écologie qu'il a en main.

Note : Les cartes Action temporaire n'ont pas de place attitrée (elles se jouent où l'on veut dans l'aire de jeu) car, à la fin du tour, elles rejoignent immédiatement la défausse.

## LES CARTES

### I. LES CARTES PARTI POLITIQUE

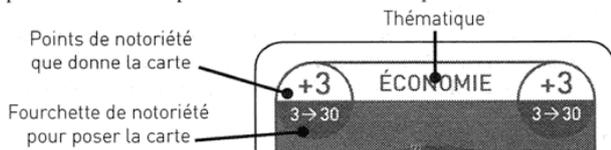
Ces cartes servent d'avatar (recto et verso identiques).

### II. LES CARTES MÉDIA

Ces cartes correspondent à un passage dans un média. Une fois posées dans l'espace médiatique, elles y restent jusqu'à la fin de la partie et rapportent des points de notoriété. Quand le joueur additionne les points de notoriété qu'elles donnent (+1, +2, +3, +4, +6 ou +9), il obtient son taux de notoriété.

Pour poser une carte Média dans son espace médiatique, un joueur doit remplir les deux conditions imposées par la carte : sa thématique et sa fourchette de notoriété.

- La fourchette de notoriété : le nombre situé à gauche de la flèche représente le minimum de points de notoriété que le joueur doit avoir dans son espace médiatique pour poser la carte, le nombre situé à droite de la flèche représente le maximum de points de notoriété que le joueur doit avoir dans son espace médiatique pour poser la carte.
- La thématique : les cartes Action "Phrase choc" et les événements vous permettront de remplir la condition de thématique.



★ Pour poser dans son espace médiatique la carte Média ci-dessus, il faut pouvoir parler dans la thématique Économie (bleu) et avoir entre 3 et 30 points de notoriété. Il faut donc qu'un événement Économie (bleu) soit posé dans l'aire de jeu, ou bien avoir une "Phrase choc" Économie (bleu) dans sa zone de bonus. En ce qui concerne la fourchette de notoriété : si vous totalisez moins de 3 points de notoriété, vous n'êtes pas suffisamment important pour passer dans ce média. Si, par contre, vous avez plus de 30 points de notoriété, vous êtes devenu trop important pour passer dans ce média.

### III. LES CARTES ACTION

Pour obtenir des cartes Action, vous devrez les acheter (voir ci-dessous). Les règles des cartes Action sont pour la plupart inscrites sur la carte elle-même.

#### L'ACHAT DES CARTES ACTION :

Si le joueur choisit de ne pas piocher une carte Média au début de son tour, il peut acheter des cartes Action. À l'achat, une carte Action vaut 3 points. Pour acheter une ou plusieurs cartes Action, le joueur peut vendre :

- soit des cartes Média : la valeur d'une carte Média correspond aux points de notoriété qu'elle porte.
- soit des cartes Action : la valeur d'une carte Action est de 2 points. Les cartes utilisées pour l'achat sont défaussées une fois la transaction réalisée.

★ Si un joueur se défait d'une carte Action et d'une carte Média notoriété +1, il arrive à un total de 3 points, soit assez pour acheter une carte Action.

★ Si un joueur se défait d'une carte Média notoriété +9 et d'une carte Média notoriété +4, il arrive à un total de 13 points, soit assez pour acheter 4 cartes Action. Dans ce dernier cas, il perd un point dans la transaction.

Note : En cas d'achat de plusieurs cartes Action, piochez-les une par une, car vous risquez de tirer une carte Événement que vous devez impérativement poser sur l'aire de jeu.

#### • Les cartes Action permanente :



De trois types différents, elles se jouent dans le tableau de bord, à gauche de la carte Parti Politique. Les joueurs ne peuvent avoir qu'une carte de chaque type ("Phrase choc", "Passe-droit" et "Action directe") à la fois. Les cartes "Phrase choc" sont des cartes thématiques. Elles sont les plus importantes de ces cartes Action permanente, car, quand vous en avez une posée dans votre zone de bonus, elle vous permet de jouer des cartes Média de la même thématique. Les cartes "Passe-droit" influent sur votre main ou sur votre phase de pioche. Les cartes "Action directe" vous donnent un bonus de notoriété.

#### • Les cartes Action temporaire :



Elles se jouent dans l'aire de jeu, prennent effet, et vont rejoindre la défausse une fois passé le tour du joueur qui l'a posée.

#### • Les cartes Événement :

Attention : cartes à poser immédiatement dans l'aire de jeu.

Lorsqu'un joueur achète des cartes Action, il peut tomber sur une carte Événement. Si c'est le cas, elle ne compte pas pour un achat puisqu'un événement concerne tous les joueurs. En effet, il s'agit d'une carte thématique, qui une fois posée dans l'aire de jeu, donne la possibilité à tous les joueurs de jouer des cartes Média de la même thématique. Une fois l'événement en place, le joueur pioche la carte Action qui lui est due.

★ Un joueur achète une carte Action en début de tour et sort du paquet la carte Événement Économie (bleu) "Crise financière". Il pose donc la carte Événement à la place qui lui est destinée sur l'aire de jeu. Comme la carte a un effet lié : "Toutes les phrases chocs posées sont défaussées", l'effet est joué. Ensuite, le joueur pioche sa carte Action. À présent, tous les joueurs peuvent poser des cartes Média de la thématique Économie (tout en respectant les contraintes de fourchette de notoriété).

Notons aussi que l'effet lié d'une carte Événement ne sera joué qu'une seule fois, lors de la pose de la carte, alors que l'événement, lui, aura cours jusqu'à ce qu'un nouvel événement prenne sa place.



1 - carte Événement Écologie sans effet lié.

2 - carte Événement Démocratie avec effet lié : "le joueur qui a la plus petite notoriété pioche 2 cartes Média".

3 - carte Événement sans ouverture de thématique, avec effet lié.

#### CAS PARTICULIERS

• Avoir plus de 5 cartes en main : il est possible de se retrouver avec plus de 5 cartes en main pendant le jeu. Le seul moment où les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 5 cartes en main est à la phase 3 de leur tour de jeu.

• Passer un tour, passer deux tours : les effets des cartes qui forcent un joueur à sauter un tour s'additionnent.

★ Un joueur qui reçoit deux fois la carte Mégalo dans un tour devra passer deux tours.