

1960: KENNEDY CONTRE NIXON

L'EXTENSION PRESQUE OFFICIELLE POUR UN TROISIEME JOUEUR

Sur une idée de Bruce Demaugé-Bost et François Haffner
Avec l'aimable autorisation de Filosofia – avril 2009



Principe

Vous allez enfin pouvoir jouer à trois à un excellent jeu malheureusement limité à deux joueurs. Cette extension permettra également à un joueur peu habitué aux jeux modernes de s'initier facilement à l'un d'entre eux en participant pleinement dès sa première partie.

Contenu

- Deux pions à découper et coller
- La présente règle

Vous aurez également besoin de ciseaux, colle, bonne humeur et sparadrap non fournis dans l'extension.

Règle du jeu

L'intégralité des règles du jeu de base s'applique. Seules quelques modifications sont à observer.

- 1) Un troisième joueur joue le rôle de Harry F. Byrd, injustement oublié dans le jeu. Il a reçu le vote de 15 grands électeurs alors qu'il n'était pas candidat.
- 2) Harry F. Byrd joue après le tour de Kennedy (ou pas).
- 3) Au début de la partie, il reçoit son matériel de jeu, à savoir un cube.
- 4) Tours 1 à 5, 7 et 8 :
À son tour de jeu, Harry (vous permettez que je vous appelle Harry) a la possibilité de jouer 1 PC soit en posant son cube soit en retirant un cube adverse.

Pour poser son cube, il faut :

- que son cube ne soit pas déjà posé ET
- que la place soit libre (aucun cube)
 - soit au Mississippi (MS),
 - soit en Alabama (AL),
 - soit en Oklahoma (OK)

Il pose alors son cube dans l'état libre de son choix. Ses adversaires pourront le retirer selon les règles normales.

Pour retirer un cube adverse, il faut :

- que son cube ne soit pas déjà posé ET
- que l'état en question (MS, AL ou OK) ne contienne qu'un seul cube bleu ou rouge.

Harry peut alors, pour 1 PC, retirer ce cube dans l'espoir de poser le sien au prochain tour.

- 5) Lors du Tour 6, Harry ne participe pas au débat. Il peut toutefois servir des boissons fraîches aux deux autres joueurs.
- 6) Le Tour 9 – Jour de l'élection – est modifié. À l'issue du décompte final, si le pion vert de Harry est toujours présent sur le jeu, on procède à deux phases additionnelles 7) et 8) après avoir remis tous les cubes bleus, rouges et vert dans le sac.

Phase 7) Débarquement des Cubains

Les forces armées cubaines remontent nuitamment le Potomac et débarquent à Washington. Ils attaquent la Maison Blanche et enlèvent le Président élu.

Pour simuler cet événement, prélevez un à un 17 pions du sac. Si les 17 pions sont de la même couleur que celle du Président élu, l'enlèvement est réussi. Son adversaire prend le pouvoir. Sinon, la partie est terminée, ne jouez pas la phase 8.

Phase 8) Éruption volcanique

Une éruption volcanique frappe Camp David où se reposent le Président rescapé et quelques politiciens de tous bords. Ils disparaissent dans une coulée de lave. Un seul survivant est retrouvé.

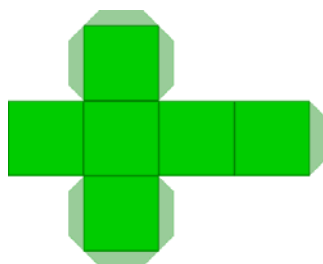
Pour simuler cet événement, remettez tous les pions dans le sac puis prélevez 1 pion. S'il est bleu ou rouge c'est respectivement un démocrate ou un républicain qui est le survivant. Il se proclame Président par intérim et annonce de nouvelles élections, après une nécessaire période de refonte des institutions, pour le 11 septembre 2001.

Si le pion tiré est celui de Harry F. Byrd, ce dernier devient Président des Etats-Unis d'Amérique. Bravo Harry !

NB : il est conseillé de procéder aux différents tirages avec des mouffles pour ne pas reconnaître trop facilement le pion en carton au milieu des pions en bois.

Matériel de jeu à découper soigneusement et à assembler.

Cube de Harry F. Byrd



Cube de rechange,
à conserver précieusement
en cas de perte du cube de
Harry F. Byrd

