

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



Exemple : si le chiffre choisi est le nombre 6 et que celui-ci sort, le joueur gagne alors 60% de sa mise, soit 600 F pour une mise de 1000 F.

Dans le cas contraire il donne à la caisse ce qu'il aurait du gagner. C'est-à-dire, s'il a annoncé 6 et qu'il perd, il perdra donc 60% de sa mise soit 600 F pour 1000 F de mise.

NOTE : chaque chiffre annoncé correspond au pourcentage du gain. Ex. : 6 = 60% de la mise, 5 = 50%, 4 = 40% etc...

6 - Acquisition des cartes de vote et de joker

rassemblez et battez toutes les cartes de vote et les 2 jokers. A chaque fois que vous pouvez tirer une carte de vote, prenez en 6 et rejetez en 5 dans le paquet.

Si vous tirez un joker, exemple :

1) le Gendarme : vous le disposez sur l'aire de jeu sur une case de votre choix, devant ou parmi les joueurs. Tous les joueurs ne devront pas dépasser cette carte (en deçà de la carte). Ils viendront donc jusqu'à épuisement des places disponibles s'aligner derrière ce joker. Ils ne pourront repartir que lorsqu'ils auront occupé toutes les cases disponibles. Alors le possesseur du joker le retire et le remet dans le paquet.

2) l'Inspecteur des impôts : vous choisissez un joueur et il devra vous donner 50% de ce qu'il possède.

NOTE : les cartes de joker peuvent être utilisées au moment que l'on veut. Les cartes de vote doivent être remises au pot à la fin d'un tour de piste.

7 - Moyens de renverser le régime

Il y a 3 moyens disponibles :

1) défection du Député et de son suppléant. Si un joueur réussit à tomber successivement dans les cases 10 bis (accident du Député), 14 bis (absence du suppléant), 18 bis (information télévisée) et qu'il le fait savoir, il renverse le Député de la majorité en place. On procède alors à un vote et là on peut utiliser les cartes de voix acquises depuis le début du tour, si le parti est réélu celui qui a provoqué le vote va en prison.

2) démission du Député devant le scandale. Même chose que précédemment. 29 bis (scandale), 35 (justice), 39 (presse).

3) le référendum (case 41). Si un joueur tombe dans cette case et qu'il le fait savoir. Dans ce cas on distribue 4 cartes de OUI ou NON à chaque joueur. Les joueurs répondent par oui ou non suivant qu'ils veulent renverser la majorité ou la conserver et selon le mot d'ordre indiqué sur le panneau électoral du parti en place. En cas d'égalité de oui ou de non la majorité reste en place, en cas de renversement on procède aux élections.

8 - Nouveaux votes

On procède à un nouveau vote, à chaque fois que la majorité est renversée. Il peut y avoir plusieurs partis élus pour un seul tour. Il est interdit de renverser la majorité pendant le cinquième tour, à la fin du cinquième tour on votera pour la dernière fois. Dans la distribution on donnera 6 cartes, même si un joueur possède déjà des cartes de vote grâce aux cases grises. Le premier joueur qui tombe dans la case (42) détermine la fin du tour et reçoit une prime de 1000 F.

9 - Exceptions

1) Si le R.I.C. est élu, le P.D.G. ne peut plus jouer à la case bourse. A chaque fois qu'un joueur tombe dans l'une des cases "Médecin" celui-ci sera payé par l'état.

2) Si le M.I.S. est élu, même chose que précédemment pour le P.D.G. Même chose pour le Médecin, seulement l'état et le joueur paye 50% des frais chacun.

L'ELECTORAT

NOUVEAU JEU DE SOCIETE
DE 4 A 8 PERSONNES

REGLE DU JEU

REGLE DU JEU

Principe et but du jeu

C'est la transposition de la vie d'une circonscription électorale en période d'élection au niveau d'un jeu.

Les électeurs de différentes professions éliront dans un premier temps leur Député, choisi parmi six grands courants politiques.

Chaque joueur ayant choisi son parti, devra positionner son Député au moyen du système de scrutin en vigueur : scrutin uninominal à deux tours.

Les joueurs évolueront et s'affronteront pendant cinq tours sur une aire de jeu "style jeu de l'oie", avec comme règle le programme politique du Député en place. Pendant cinq tours, temps de la législature, les joueurs recevront et donneront de l'argent, en fonction de leur profession, de leur position respective dans les cases et du parti élu.

L'objectif de chaque joueur est double : améliorer sa situation financière, élire et maintenir son Député. Le gagnant sera celui qui à la fin des législatives répondra à ces deux critères :

- Appartenir au même parti que le Député siégeant à la fin du jeu.

- Avoir la meilleure situation financière de tous les joueurs appartenant au même parti politique que celui représenté par le Député en place.

Eléments du jeu

- 8 Effigies plastiques : Boucher, Etudiant, Ecclésiastique, Cadre, P.D.G., Médecin, Ouvrier, Paysan.
- 8 cartes de profession correspondantes aux effigies
- 48 Cartes de partis (R.I.C. M.I.S. R.P.S. P.U.C. I.D. G.D.R.)
- 6 Panneaux électoraux
- 54 Cartes de vote + 2 jokers
- 32 Cartes de oui et non
- 255 Billets représentant une somme de 120.000 F.
- 3 Dés
- 1 Aire de jeu.

Déroulement chronologique du jeu

La partie s'effectue en 5 tours de piste, chaque tour représentant 1 an de mandat. La législature dure 5 ans, soit 5 tours.

- 1) Distribution des cartes de profession
- 2) Choix d'une carte de parti
- 3) Vote
- 4) Progression sur l'aire de jeu des effigies plastiques
- 5) Nature des cases
- 6) Acquisition des cartes de vote et de joker
- 7) Renversement du régime
- 8) Nouveaux votes
- 9) Exceptions.

1 - Distribution des cartes de profession

Elles sont distribuées au hasard à chacun des joueurs. Puis l'on prend possession de l'effigie correspondante et l'allocation départ marquée au dos de cette carte.

2 - Choix du parti

On donne à chaque joueur 6 cartes représentant les 6 partis, il en conserve 1 et rejette les 5 autres sans les montrer afin de garder l'anonymat, (on peut pour cela consulter les panneaux électoraux). Les joueurs devront conserver cette carte pendant toute la durée du jeu.

3 - Vote

Dans le jeu de 54 cartes de vote + les 2 jokers on donne au hasard 6 cartes de vote à chaque joueur. Ceux-ci déposent alors sur le tapis sans les montrer les cartes susceptibles d'élire le parti qu'ils ont choisi. On procède alors au dépouillement (attention les cartes de voix ont 2 numéros correspondant au 1^e et 2^e tour).

Est élu au 1^e tour : le parti ayant obtenu 50% + 1 des voix, si l'on a pas obtenu cette majorité on procède à un 2^e tour de scrutin.

Est élu au 2^e tour : le parti ayant obtenu le plus grand nombre de voix. (Majorité simple).

4 - Progression des joueurs sur l'aire de jeu

On peut progresser sur l'aire de jeu de 2 manières.

1) par progression indiquée ci-dessous :

le partant sera celui qui aura tiré le plus grand chiffre avec un dé. Les joueurs étant autour de la table, celui placé à droite du 1^e sera le 2^e à jouer. Supposons qu'il y ait 6 joueurs on va jouer alors sur 6 cases, le partant choisit une case parmi les 6 premières, puis le 2^e choisit une place parmi les 5 autres qui restent et ainsi pour le 3^e et le 4^e etc..., ainsi le dernier n'aura pas la possibilité de choisir sa case.

Quand le 1^e devra jouer à nouveau il procédera de manière identique, les 6 cases jouables étant celles qui suivent son emplacement, le 2^e jouera pareillement ainsi que le 3^e etc...

2) on peut jouer d'une façon classique avec une paire de dés. Plusieurs joueurs peuvent alors se trouver sur la même case.

NOTE : (1) si vous êtes 4 ou 5 joueurs, vous jouez sur 4 ou 5 cases. 2 joueurs ne peuvent se trouver sur la même case, l'ordre des joueurs sera changé à chaque tour de piste.

5 - Nature des cases

L'ensemble des cases se divisent en 5 couleurs :

les cases à fond orange : on consultera le dos de la carte de profession

marron : on consultera le panneau électoral du parti élu

gris : il est indiqué à chaque fois de tirer 1 carte de vote (voir acquisition des cartes de vote et de jokers).

rouge : les indications sont en général sur l'aire de jeu

bleu : (voir renversement de régime).

D'une manière générale, si l'on hésite on consultera :

1) le dos de la carte de profession

2) le panneau électoral

3) la règle du jeu.

Cases particulières :

TIERCE, vous n'êtes pas tenus d'y jouer.

1) vous misez une somme

2) vous tachez de sortir une suite avec 3 dés, si vous y parvenez touchez 3 fois la mise sinon vous perdez la mise. Vous avez droit à 3 essais.

PRISON, vous y restez jusqu'à ce que le dernier joueur sur l'aire de jeu vous ait dépassé. Si vous êtes le dernier attendez la fin du tour de piste pour en sortir.

LOTERIE, vous gagnez 1000 F en sortant les 3 as, 2000 F 3 deux, ect... Vous avez droit à 3 essais.

BOURSE, seul le P.D.G. peut y jouer, il y est même tenu (voir exceptions). Il mise une somme d'au moins 1000 F. ou des sommes de 1000 F. en 1000 F., il choisit un chiffre compris entre 1 et 6 inclus qu'il annonce aux autres joueurs. Avec 1 dé il tâche de sortir le chiffre choisi en 3 essais.