

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



REGLES DU JEU

Le JEU DES ELECTIONS est un jeu de société amusant pour Suisses et Suissesses; pour des raisons différentes, que nous ne voulons évoquer ici, le jeu sera particulièrement utile aux groupes de jeunes tireurs, aux étrangers/étrangères ainsi qu'aux femmes appenzelloises.

Le JEU DES ELECTIONS permet de suivre plusieurs partis politiques à la chasse aux voix et finit par l'élection d'un(e) conseiller/conseillère fédéral(e). Le jeu est particulièrement instructif pour ceux et celles qui s'intéressent à la vie politique en Suisse; il est toutefois limité à six participant(e)s.

MATERIEL DE JEU

- 1 plan de jeu
- 6 pions
- 1 dé
- de l'argent
- puces: 35 puces claires comptant pour une voix
 chacune
 15 puces sombres comptant pour 5 voix
 chacune
- 48 cartes de politicien(ne)s
elles comprennent un portrait, le nom, l'âge,
la profession ainsi que les cinq options poli-
tiques principales de la/du candidat(e)
- 128 "bulletins de vote" (oranges)
chacun représente la volonté d'un(e) électeur/
électrice ayant fait son choix suivant ses con-
victions personnelles; trois cartes vides vous
permettent de compléter le jeu suivant votre
phantaisie.
- 96 "événements" (verts)
chacun représente un événement qui peut influencer
les élections de manière déterminante; deux cartes
vides peuvent être complétées par des événements
qui vous semblent intéressants.

PREPARATION DU JEU

Les "bulletins de vote" et les "événements" doivent être séparés, puis empilés (1 pile "bulletins de vote" et 1 pile "événements") de façon à ne pouvoir être lus.

Les cartes de politicien(ne)s sont réparties entre les joueurs/joueuses, qui choisissent ensuite un nom et une couleur pour leur parti (suivant la couleur des pions et les opinions des candidat(e)s; les pions correspondants sont ensuite placés sur la case "départ".

Chaque parti est doté, d'un capital de départ de 6000.- frs., de 4 "bulletins de vote" et de 2 "événements" (planifiés à l'avance par les stratèges du parti). Nous vous conseillons de garder toute discrétion sur vos différentes cartes.

BUT DU JEU

Il y a trois campagnes électorales:

1. L'élection de 5 conseillères communales/conseillers communaux qui reçoivent chacun(e) une prime de 5000.- frs.
2. L'élection au Conseil national qui permet à trois candidat(e)s d'accéder à la place convoitée et d'emporter en passant une prime de 8000.- frs.
3. L'élection d'un conseiller fédéral ou d'une conseillère fédérale.



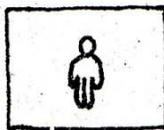
DEBUT DU JEU

Chaque parti nomme parmi ses membres deux candidat(e)s qui, dans un élan désintéressé, se mettent à disposition de la collectivité en se déclarant prêt(e)s à accepter un mandat.

Chaque parti doit ensuite présenter ses candidat(e)s, en tenant compte autant que possible de son électorat fidèle (les "bulletins de vote" qui sont entre vos mains).

On se rend compte rapidement que les personnes capables se font rares.

Le premier tour peut alors commencer: les pions doivent avancer jusqu'à la case "Conseiller communal". De nombreux événements vont influencer le cours des élections:



achat de "bulletins de vote": le parti peut acheter autant de "bulletins de vote" qu'il veut, au prix de 1000.- frs./pièce; il doit les retirer du haut de la pile orange. Les cartes ne peuvent être choisies. Les "bulletins de vote" inutilisables ne peuvent être revendus. En revanche, ils peuvent être conservés pour un prochain tour de scrutin.



achat d'événements: le parti peut acquérir au prix de 2000.- frs. des événements en nombre illimité. Les cartes doivent être tirées du haut de la pile et ne peuvent être ni choisies, ni revendues.



chance: l'heureux parti peut tirer gratuitement, du haut de la pile, une (ou deux, suivant la case) des merveilles reproduites ici ("bulletins de vote" et "événements")



élections: le parti peut déposer dans l'"urne" autant de "bulletins de vote" qu'il veut, de façon à ce que tout-le-monde puisse en voir le contenu.

Ex. 1: "1 voix pour plus de réalisme"



Tous les candidat(e)s dont la carte comprend le signe correspondant gagnent une voix (1 puce claire); l'appartenance à l'un ou l'autre des partis ne joue aucun rôle.

Ex. 2: "1 voix pour l'art et la patrie"



Tout(e) candidat(e) dont la carte comprend l'un des deux signes reproduits (ou les deux) gagne 1 voix (1 puce claire). 1 carte jaune ne peut jamais donner deux voix à un(e) candidat(e).

Ex. 3: bulletin de vote sans signe

L'électeur/électrice ne croit pas aux promesses électorales et fait son choix d'après des critères liés à la personne du/de la candidat(e), comme l'âge, le sexe, le nom, la profession ou le portrait reproduit, par exemple

"1 voix aux fumeurs et fumeuses".

Tous les candidates et candidats dont le portrait montre clairement qu'ils/elles fument - cigarette, pipe ou pipe - gagnent 1 voix. Les interprétations personnelles du genre "mon candidat Victor Tirefort fume en cachette" ne sont pas valables; cela n'empêche pas un certain nombre de discussions animées, comme par exemple lorsqu'un électeur donne "1 voix aux candidat(e)s exprimant de l'autorité". Dans un tel cas, c'est la majorité des joueurs/joueuses qui décide de l'expression autoritaire de chacun(e) des candidat(e)s.



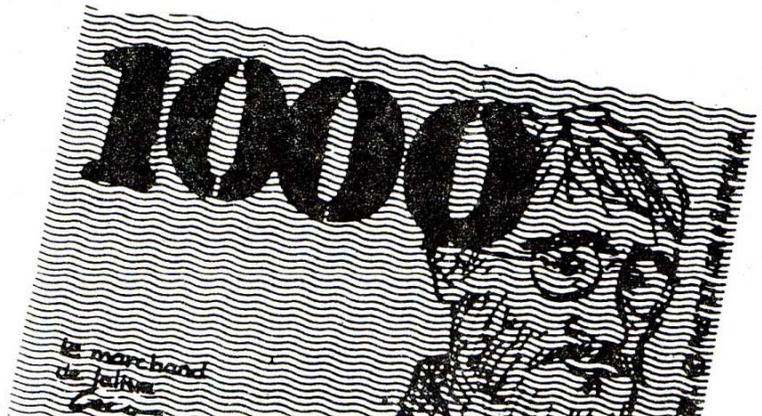


événement important: le parti peut (ne doit pas!) provoquer un événement en déposant une carte verte sur la case prévue à cet effet au milieu du plan de jeu (la même case qui sert d'"urne"). L'"événement" est alors "publié dans les médias".

Contrairement aux "bulletins de vote" (cartes oranges), les "événements" peuvent provoquer:

- des gains ou des pertes d'argent
- des gains ou des pertes d'une ou de plusieurs voix par candidat(e)
- des conséquences limitées à un(e) ou plusieurs candidat(e)s à désigner par le "responsable de parti" qui a provoqué l'"événement".

Ex.: "une femme publie un livre; gagne 2 voix et 4000.- frs.". Celui ou celle qui joue cette carte peut décider à quelle femme les effets doivent être appliqués (la carte verte reste sans effet s'il n'y a pas de candidat(e) correspondant(e) dans un des partis en course). En règle générale, on utilisera les "événements" positifs pour ses propres candidat(e)s et ceux provoquant des effets négatifs pour les candidat(e)s de partis opposés. Un événement qui se rapporte à un nombre déterminé de candidat(e)s aux caractéristiques bien précises exige la présence effective de tel(le)s candidat(e)s pour qu'il puisse avoir lieu. Dans le cas contraire, la carte reste sans effet.

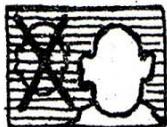


Lorsqu'un(e) candidat(e) perd la moitié de ses voix et que son nombre de voix est impair, il faudra toujours arrondir ce nombre vers le haut.

Ex: un malheureux candidat qui a obtenu 5 voix et qui en perd la moitié doit rendre 3 puces (voix).

La plupart des textes concernent les candidats et les candidates. Ce n'est pas toujours le cas.

Ex: "1 voix aux fumeurs" ne concerne que les hommes.



Changement de candidat(e)s: le parti peut (ne doit pas) retirer un(e) candidat(e) et le/la remplacer apr quelqu'un de "frais". Il peut également remplacer un(e) candidat(e) déjà éliminé(e).

Les voix remportées par le/la candidat(e) retiré(e) sont perdues.



Coalition: le parti peut former avec un parti de son choix une coalition, ce qui permet d'échanger des "bulletins de vote", des "événements" et/ou de l'argent.

But: la case d'arrivée ne doit pas être atteinte avec le nombre exact de points. Le premier/la première à arriver reçoit 2 voix qui peuvent être réparties sur un(e) ou plusieurs de ses candidat(e)s.

Le tour est terminé lorsque tous les joueurs/joueuses ont atteint le but; les candidat(e)s peuvent gagner ou perdre des voix jusqu'à l'arrivée du dernier/de la dernière.



QUI EST ÉLU ?

Les candidat(e)s qui ont obtenu le plus de voix à la fin d'un tour sont élu(e)s: après le premier tour, les cinq député(e)s au Grand Conseil reçoivent chacun(e) une prime de 5000.- frs.

Si plusieurs candidat(e)s se retrouvent ex-aequo à une place décisive (p. ex. 5ème lors de l'élection au Grand Conseil), un tour de scrutin supplémentaire doit être organisé: les partis représentant les candidat(e)s en question envoient 1 électeur/électrice aux urnes (1 bulletin de vote). si cela ne permet pas de séparer les candidat(e)s, on prendra la première carte des électeurs/électrices neutres (pile jaune), autant de fois que cela s'avérera nécessaire.

ÉLECTION AU CONSEIL FÉDÉRAL

Le deuxième tour (Conseil national) se déroule comme le premier; chaque parti nomme deux candidat(e)s, qui se battent pour trois sièges (avec en prime 8000.- frs. par siège).

Tous les candidat(e)s partent évidemment avec 0 voix.

Le troisième tour (élection au Conseil fédéral) prévoit certaines modifications: chaque parti ne peut présenter qu'un(e) seul(e) candidat(e). En plus, les trois conseillers nationaux/conseillères nationales participent également au scrutin.

La case d'arrivée CONSEIL FEDERAL doit être atteinte avec le nombre exact de points. Si le dé indique un nombre de points trop élevé, le pion avance jusqu'à la case d'arrivée, puis recule d'autant de cases que le dé indique de points en trop.

Le parti dont le/la candidat(e) est élu(e) au Conseil Fédéral peut fêter sa victoire. L'aspect pécunier est secondaire (4 ans de législature permettent de récupérer les frais).

QUELQUES CONSEILS UTILES

Si vous jouez à trois, chaque parti recevra 10'000.- frs.; au premier tour, il est judicieux d'admettre 3 candidat(e)s par parti.

Si vous jouez à cinq ou à six, vous éviterez certaines longueurs en admettant qu'un(e) candidat(e) par parti au deuxième tour (Conseil national).

Il est utile d'investir son argent dès que possible, afin de pouvoir adapter, le cas échéant, les candidat(e)s aux électeurs/électrices et événements qui auront été acheté(e)s. La case "changement de candidat(e)s" permet de telles adaptations.

LES GNOMES (règle supplémentaire pour joueurs/joueuses expérimenté(e)s): les candidat(e)s qui obtiennent 17 voix (ou plus) sont devenu(e)s trop important(e)s pour perdre leur temps dans une assemblée parlementaire ou un exécutif. Ils/elles disparaissent discrètement pour se vouer à d'autres tâches, dans le cadre d'un conseil d'administration d'une entreprise importante.

Si vous avez des questions sur le dynamisme d'un(e) candidat(e), sur son strabisme ou sur d'autres qualités qui ne vous semblent pas évidentes, s'il vous manque des éléments du jeu ou si vous avez d'autres réclamations à nous adresser, vous pouvez nous écrire:

CRIC, Grand-Rue 33/44, 1700 Fribourg

Pour des problèmes urgents, nous sommes quelquefois atteignables par téléphone (037/22 21 30).

Version originale "Wahlspiel" de Urs Hostettler et Joachim Rittmeyer. © 1983 Coopérative Fata Morgana, Berne

Edition française: © Centre de Réflexion d'Information Critique, Fribourg