

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 ★★☆☆ modifiable 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)



### 11) JOUEURS EX-AEQUO

Lorsque deux joueurs possèdent le même nombre de jetons, l'avantage est donné à celui qui bénéficie de la plus forte COTE POPULARITÉ auprès de l'OPINION. (plus grand nombre de signes+). Au cas où celle-ci ne parviendrait pas à départager les ex-aequo, le possesseur du plus grand nombre de SOUTIENS l'emporte.

### 12) CLASSEMENT GÉNÉRAL SUR PLUSIEURS PARTIES

Les joueurs familiarisés avec «STRATAGEM» apprécieront la durée assez brève d'une partie, rendue possible par la concision du jeu. La plupart des participants auront le désir de se retrouver au cours d'une revanche ou bien de s'affronter en plusieurs manches, d'autant qu'ils sont assurés de trouver à chaque fois des profils de parties différentes.

A ceux-là nous conseillons d'établir un «classement général» qui, en dehors de la désignation d'un vainqueur, incitera les joueurs à réaliser les meilleures performances possibles en fonction des critères définis dans la RÈGLE DU JEU.

#### DÉCOMPTE DES POINTS À ADOPTER :

##### **Joueurs terminant la partie :**

- |                              |          |
|------------------------------|----------|
| - victoire électorale        | 6 points |
| - victoire sur ACTION 1 ou 3 | 5 points |
| - deuxième place             | 4 points |
| - troisième place            | 3 points |
| - quatrième place            | 2 points |

##### **Joueurs ne terminant pas la partie :**

- |                              |          |
|------------------------------|----------|
| - abandon en cours de partie | 0 point  |
| - premier joueur éliminé     | 1 point  |
| - second joueur éliminé      | 2 points |

# STRATAGEM

## RÈGLE DU JEU

## SOMMAIRE

---

Recommandations .....	page 3
Description .....	page 4
Règle du jeu .....	page 6
Commentaires et cas particuliers .....	page 11

*Les joueurs trouveront à la suite de la règle du jeu quelques commentaires destinés à mieux leur faire comprendre l'esprit de STRATAGEM ainsi que des précisions permettant de résoudre les cas particuliers qui pourront se présenter.*

## RECOMMANDATIONS

---

«STRATAGEM» vous entraîne dans le monde subtil et exaltant de la politique. Il n'en demeure pas moins exclusivement un Jeu de Société d'agrément, de conception simple, qui ne nécessite pas de posséder une expérience quelconque des questions politiques. Ne s'inspirant pas d'un exemple réel, les joueurs ne devront ni chercher à établir un parallèle avec la situation dans leur propre pays, ni s'étonner du comportement d'une population purement fictive.

Dès la seconde partie – après la période de rodage constituée par la découverte de la RÈGLE DU JEU – les joueurs pourront apprécier la latitude de manœuvre dont ils disposent ainsi que la diversité des situations rencontrées.

En premier lieu, le jeu devra être très animé. Il ne faudra pas hésiter à prendre des accents d'orateur, à faire des commentaires, et même à suggérer à un autre joueur une manière de jouer susceptible de s'opposer aux initiatives inquiétantes d'un troisième adversaire.

Par ailleurs, les JEUX INDIVIDUELS étant exposés en permanence durant le cours de la partie, chacun pourra à tout moment se lever pour les analyser ou les contrôler.

Le sens de l'intrigue, le goût du risque et l'opportunisme lutteront à armes égales avec une attitude prudente dans la poursuite d'une ligne de conduite inflexible.

Il paraît inutile d'insister sur le fait que les chances accordées à chaque Parti sont au départ absolument égales.

## DESCRIPTION RAPIDE DU JEU

---

L'objectif est d'accéder au pouvoir.

L'action se passe dans la capitale d'une République imaginaire de tradition démocratique.

Le président de la République démissionne à la suite d'une crise politique. Un nouveau Président doit être désigné au suffrage universel.

Quatre partis animent la vie politique du Pays. Le chef de chacun d'eux ambitionne de prendre le pouvoir et se porte candidat. Chaque joueur incarne l'un des Chefs de Parti.

Il entre en possession d'un JEU INDIVIDUEL composé de deux séries de cartes : les CARTES OPTION et les CARTES ACTION.

Les CARTES OPTION permettent d'élaborer un programme électoral. Celui-ci est rendu public au cours de la campagne électorale pour le premier tour. Il conditionne la popularité du joueur et lui donne la possibilité de recevoir l'appui de certains groupes socio-professionnels en tirant des CARTES COMMUNES. Par l'intermédiaire de ces dernières, les joueurs se trouvent également confrontés au comportement de l'opinion publique et aux événements de l'actualité.

Le candidat qui parvient à la majorité absolue de 51 % à l'épuisement des CARTES COMMUNES est élu au premier tour, sinon un second tour est nécessaire afin de départager les deux hommes politiques arrivés en tête.

Cependant, du fait du climat de crise politique et des ambitions personnelles, aucun Chef de Parti ne veut renoncer à la course au pouvoir et un COUP D'ETAT est à craindre.

Son auteur doit toutefois s'attendre à des réactions violentes de la population convaincue de l'excellence du régime démocratique. La détérioration de la situation risque même de déboucher sur l'instauration d'une DICTATURE à moins que, là encore, la population ne s'y oppose sous l'impulsion des autres Chefs de Parti. Ces différentes phases de jeu se réalisent au moyen des CARTES ACTION.

Tous les joueurs ont donc une double possibilité de parvenir au pouvoir, soit par la voie démocratique, en remportant l'élection grâce à la confiance d'une large part de la population, soit par la force après s'être assuré le concours de groupes puissants.

# RÈGLE DU JEU

## 1 QUELLES DISPOSITIONS PRENDRE?

Les quatre joueurs s'installent au hasard autour de la table.  
Un premier joueur est désigné avant même que les pièces soient extraites de la boîte. A cet effet, un volontaire prend au hasard quatre cartes dans l'une des séries de cartes de couleur marquées JEU INDIVIDUEL.

Il les bat et les fait tirer au sort. Chaque carte portant un numéro, la valeur la plus élevée l'emporte.

Le joueur désigné a le privilège de choisir le PARTI de sa préférence parmi les quatre en présence.

- **PARTI POPULAIRE** : couleur mauve
- **PARTI DÉMOCRATE** : couleur bleue
- **PARTI CONSERVATEUR** : couleur verte
- **PARTI NATIONALISTE** : couleur brune

La même personne effectue la distribution des pièces : cartes et jetons.

### ● TAPIS DE JEU

Le premier joueur place devant lui le côté du tapis de jeu correspondant à la formation politique choisie. Les trois autres Partis se trouvent ainsi automatiquement distribués.

### ● CARTES

- Placer les quatre séries JEU INDIVIDUEL sur les cases portant les mêmes couleurs et les mêmes mentions, face contre le tapis.

- Battre les CARTES COMMUNES, les faire couper par le voisin de droite et les mettre sur leur case, face contre le tapis.

### ● JETONS DE POPULARITÉ

(100 jetons - 4 porte-jetons)

Chaque joueur reçoit un porte-jetons qu'il dispose à l'emplacement COTE POPULARITÉ et 25 jetons à ranger dans les 5 compartiments de gauche du porte-jetons de telle sorte que - un jeton valant 1 % - la popularité de chacun soit au départ de 25 %.

## 2 COMMENT PRÉPARER LA PARTIE?

- prenez connaissance de votre JEU INDIVIDUEL composé de 12 CARTES OPTION ET DE 4 CARTES ACTION en disposant les cartes sur les cases correspondantes du tapis de jeu.
- sélectionnez une carte par case OPTION soit 7 cartes au total qui devront toutes porter un repère différent (ces cartes vont constituer votre PROGRAMME ÉLECTORAL).

### Quelles cartes choisir?

*L'objectif est d'accéder au pouvoir :*

- soit en remportant l'élection grâce à une forte popularité (1<sup>er</sup> cas)
- soit en réussissant un « COUP DE FORCE » (2<sup>e</sup> cas)

**1<sup>er</sup> cas : choisir des OPTIONS ayant une « COTE POPULARITÉ » favorable**

**2<sup>e</sup> cas : choisir des OPTIONS exigées par des SOUTIENS puissants de force A et B qui seront obtenus en tirant des CARTES COMMUNES.**

*L'idéal est de pouvoir concilier une popularité élevée (nombreux jetons) et le plus grand nombre de SOUTIENS de forces diverses (A, B ou C). Voir (page 11)*

Gardez en main les 7 CARTES OPTION sélectionnées ainsi que les 4 CARTES action et mettez en réserve les 5 CARTES OPTION rejetées sur la case JEU INDIVIDUEL. Le PROGRAMME ÉLECTORAL constitué peut être modifié (2)

## 3 COMMENT JOUER?

Il faut faire usage d'une CARTE INDIVIDUELLE ou bien tirer une CARTE COMMUNE. Une seule carte doit être jouée à la fois. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 4 COMMENT SE DÉROULE LA PARTIE?

### A. EXPOSITION DU PROGRAMME ÉLECTORAL

La Campagne Électorale s'engage!

Carte OPTION jouée ———▶ case OPTION correspondante.

Chaque OPTION rendue publique devra être de préférence commentée.

A aucun moment de la partie, il n'est obligatoire de poser la totalité des 7 cartes constituant le PROGRAMME ÉLECTORAL. (2)

## B. TIRAGE DES CARTES COMMUNES (3)

CARTE COMMUNE TIRÉE	COMMENT L'EXPLOITER?	OU LA DISPOSER?	EFFETS SUR LA POPULARITÉ
OPTION ou ÉVÉNEMENT	Lire la carte à haute voix et suivre les instructions	CASE CARTES TOMBÉES (dos au tapis)	IMMÉDIAT
SOUTIEN	Lire la carte à haute voix et la conserver à la condition que les OPTIONS affichées sur le tapis de jeu soient conformes à l'exigence ou aux exigences formulées par le SOUTIEN. Dans le cas contraire, la passer au joueur suivant jusqu'à acceptation par l'un d'eux ou rejet par le dernier (4)	a) <b>acceptation :</b> CASE SOUTIEN b) <b>Rejet après un tour de table :</b> CASE CARTES TOMBÉES.	IMMÉDIAT  NUL
SECRET	1) En prendre possession sans révéler son contenu 2) L'exploiter à partir du tour suivant au moment jugé le plus propice : la lire et suivre les instructions (6)	1) JEU INDIVIDUEL (la garder en main)  2) SOUTIEN SECRET case SOUTIEN AUTRE CARTE SECRET cartes TOMBÉES	DIFFÉRÉ  NUL  IMMÉDIAT

Les gains et les pertes de popularité sont exprimés en « % p. adv. », c'est-à-dire « pourcentage par adversaire ».

Les modifications de POPULARITÉ se trouvent automatiquement comptabilisées par le transfert entre joueurs d'un jeton par « 1 % » gagné ou perdu et le total restera constamment de 100 %.

## C. UTILISATION ÉVENTUELLE DES CARTES ACTION : LES COUPS DE FORCE (7)

Les différentes ACTIONS doivent être impérativement menées dans l'ordre 1 à 4. L'ACTION 1 COUP D'ÉTAT peut-être lancée dès que le nombre et la force des SOUTIENS possédés sont suffisants.

La proclamation d'une ACTION par un joueur s'accompagne de la mise en évidence de la carte correspondante sur la Case ACTION. Elle interrompt le déroulement normal de la partie en déclenchant une phase de jeu de 3 tours de table, dénommée SÉQUENCE ACTION, se terminant par le joueur qui en est à l'origine, même si celui-ci est amené à passer son tour (9). Chaque adversaire a donc désormais trois coups pour réagir **sinon l'auteur du coup de force gagne la partie** (8).

*Exemple : le lancement d'une SÉQUENCE GRÈVE GÉNÉRALE (ACTION 2) doit intervenir avant l'expiration de la SÉQUENCE COUP D'ÉTAT (ACTION 1).*

Le premier joueur qui s'oppose à un COUP DE FORCE dans la SÉQUENCE ACTION en cours démarre un nouveau cycle de 3 tours de table et ainsi de suite...

Il faut que deux joueurs lancent une GRÈVE GÉNÉRALE (ACTION 2) pour faire échouer un COUP D'ÉTAT (ACTION 1). De même, il faut que deux joueurs puissent SOULEVER LA POPULATION (ACTION 4) pour parvenir à s'opposer avec succès à une DICTATURE (ACTION 3). Voir (8).

ATTENTION : Un joueur mis en échec sur une ACTION DICTATURE est éliminé (10).

*BONUS « SOUTIEN POPULAIRE » : le joueur qui a atteint une popularité de 40 % des voix (40 jetons minimum) bénéficie de l'équivalence d'un SOUTIEN supplémentaire qui lui permet de réagir plus facilement à un COUP DE FORCE (5).*

Après l'échec d'un coup d'état ou d'une DICTATURE, les différentes CARTES ACTION réintègrent immédiatement les JEUX INDIVIDUELS, sans que ceci compte pour un coup et le joueur dont c'est le tour reprend la partie. Si les CARTES COMMUNES sont épuisées, la partie reprend par un vote (9).

## D. ÉPUISEMENT DES CARTES COMMUNES : ON VOTE!

(Si toutefois une série d'ACTIONNEMENTS est en cours, il faudra attendre son terme).

Le VOTE est matérialisé par l'annonce, chacun à son tour, de son «pourcentage de voix» fourni par le nombre des jetons de popularité possédés (11).

Aucune carte ne doit plus être jouée au cours de ce tour de table neutralisé. Celui-ci doit par ailleurs être mis à profit pour vérifier la régularité du jeu de ses adversaires, c'est-à-dire la concordance des SOUTIENS acquis et des OPTIONS affichées : tout joueur en situation irrégulière perd 2 % «p. adv.».

**Le joueur qui possède 51 jetons ou plus gagne la partie** (12) sinon un second tour d'élection est nécessaire. Seuls les deux joueurs arrivés en tête au premier tour restent candidats MAIS tout le monde continue à jouer.

## E. SECOND TOUR D'ÉLECTION (deuxième campagne électorale).

Les CARTES COMMUNES sont remises en jeu par le joueur dont c'est le tour après qu'il les ait battues, fait couper par son voisin de droite et replacées sur la case CARTES À TIRER.

*La dernière chance des non candidats est de chercher à tenter un COUP D'ÉTAT.*

**Un conseil :** L'échange d'OPTIONS affichées lors du premier tour permet d'acquiescer certains SOUTIENS qui n'auraient pas été encore attribués (2).

Le vote a lieu de la même manière qu'au premier tour, dès l'épuisement des CARTES COMMUNES. **Le joueur possédant le plus grand nombre de jetons a gagné la partie** à l'issue du dernier tour de table consacré à la proclamation des résultats et aux vérifications (12).

## COMMENTAIRES ET CAS PARTICULIERS

---

### I) LES CARTES OPTION

L'étude des cartes composant le JEU INDIVIDUEL constitue une réflexion du joueur sur le sens qu'il va donner à sa partie compte tenu de la formation politique qu'il représente. Chacun des 7 thèmes politiques du PROGRAMME ÉLECTORAL comporte deux OPTIONS contraires portant un repère identique. Chaque joueur n'est toutefois en possession que de 12 cartes OPTION puisqu'il est privé de deux OPTIONS jugées incompatibles avec la doctrine de son Parti.

### INFORMATION DONNÉES SUR LES EFFETS DES CARTES OPTION :

- **QUANT AU CHOIX DES SOUTIENS (OPTION EXIGÉE PAR)**
- **Repère figurant sur la CARTE SOUTIEN :** Un joueur ne peut entrer en possession de deux SOUTIENS portant un repère identique.
- **Force du SOUTIEN :** A, B ou C par ordre décroissant (se reporter aux CONDITIONS MINIMALES DES CARTES ACTION).
- **Influence du SOUTIEN sur la POPULARITÉ :** elle est exprimée en « % p. adv. » (pourcentage par adversaire).  
Exemple : un GAIN de 1 % p. adv. pour le possesseur d'un SOUTIEN signifie que chacun de ses adversaires doit lui donner un jeton de popularité.
- **QUANT AUX RÉACTIONS DE L'OPINION (COTE POPULARITÉ)**  
de l'opinion publique d'une part, des propres membres du Parti d'autre part.
  - un signe + est favorable
  - un signe - est défavorable.

## 2) MODIFICATIONS DU PROGRAMME ÉLECTORAL

Le PROGRAMME ÉLECTORAL retenu sera toujours susceptible d'être modifié,

- soit au moment d'afficher une OPTION, afin par exemple de se démarquer de ses adversaires et de s'assurer la possession d'un SOUTIEN
- soit dans le courant de la partie. Une carte retranchée du tapis de jeu ne pourra toutefois être remplacée qu'à partir du tour suivant.

## 3) LES CARTES COMMUNES (au nombre de 50)

Constituées de quatre familles de cartes, elles permettent en les tirant :

- de soumettre les joueurs au jugement de la population (OPINION)
- de les confronter aux aléas de l'actualité (ÉVÈNEMENT)
- d'attribuer les groupes d'appui (SOUTIEN)
- de matérialiser l'existence de faits confidentiels ou clandestins destinés à accroître le suspense de la partie (SECRET).

## 4) LES SOUTIENS

Un SOUTIEN ne doit être conservé par un joueur que si son programme électoral est conforme aux exigences formulées sur la carte.

**ATTENTION :** Les exigences peuvent être simples ou doubles.

Un SOUTIEN peut être refusé, même lorsque les OPTIONS affichées conviennent au cas où il serait jugé inutile ou susceptible de nuire à la popularité.

Si un SOUTIEN accepté se révèle compromettant, il pourra être rétrocedé ultérieurement aux CARTES TOMBÉES ce qui compte pour un coup. Ceci devient obligatoire lorsqu'un joueur envisage à partir du tour suivant de retrancher de son programme électoral une OPTION exigée par le SOUTIEN concerné. Un joueur en situation irrégulière perd 2 % «p. adv». si un autre participant s'en aperçoit.

Le jeu comporte 12 cartes SOUTIEN auxquelles s'ajoutent 3 cartes SOUTIEN SECRET et le SOUTIEN POPULAIRE (5).

## 5) SOUTIEN POPULAIRE

Possédant la valeur d'une carte SOUTIEN C, il est attribué automatiquement, sans carte particulière, au joueur dont la popularité atteint ou dépasse 40 %. Il ne peut être utilisé que pour réagir à un COUP DE FORCE (ACTION 2 ou 4). Le seuil de 40 % doit être atteint **avant** le déclenchement de la SÉQUENCE ACTION qu'il rend possible.

Si la popularité retombe au dessous de ce chiffre durant cette dernière ou celle complémentaire de même nature (ACTION 2 ou 4) d'un autre joueur, la phase du jeu entamée ira tout de même normalement jusqu'à son terme.

## 6) UTILISATION D'UNE CARTE SECRÈTE

Son contenu est révélé au moment estimé le plus propice par le joueur. Une partie peut donc se terminer sans qu'il ait été trouvé l'occasion de faire usage d'une CARTE ACTION.

Lorsqu'un SOUTIEN SECRET est nécessaire pour le lancement d'une ACTION, son identité devra être dévoilée au plus tard le coup suivant de l'engagement de l'Action.

## 7) UTILISATION DES CARTES ACTION : LES COUPS DE FORCE

Chacune des quatre cartes ACTION précise :

- le type d'ACTION réalisable
- le nombre et la force des SOUTIENS nécessaires pour son lancement
- son incidence sur la popularité

Dans l'esprit du jeu, un joueur ne devrait recourir au COUP D'ÉTAT ou à une DICTATURE que lorsque sa victoire électorale est devenue improbable.

Rien n'interdit à un joueur susceptible de remporter l'élection de prendre le pouvoir par la force. Toutefois, un échec toujours possible entrainerait son élimination (DICTATURE) ou, dans le meilleur des cas, affaiblirait considérablement sa popularité (COUP D'ÉTAT).

- Il est interdit de renoncer à une ACTION engagée.
- Le lancement d'un coup d'état amorce une escalade des événements en fonction des ripostes qu'il provoque de la part des autres joueurs et des réactions de la population.
- Plusieurs COUPS D'ÉTAT peuvent être tentés au cours d'une même partie à condition qu'il demeure au moins trois joueurs en présence.
- Quand il ne reste que deux joueurs face à face, la partie se termine obligatoirement par un VOTE.

(voir également (5), (6) et (8).

## 8) LES SÉQUENCES ACTION (interprétation des évènements)

ACTIONS	REPLIQUES	RÉSULTATS
<b>1 - COUP D'ÉTAT</b> réalisé par un joueur X	Du fait des traditions libérales du pays, les institutions démocratiques sont maintenues. La majeure partie de la population n'approuve néanmoins pas le procédé et les formations politiques cherchent à s'y opposer :	
(la carte GRÈVE GÉNÉRALE n'est pas jouée)	● Personne n'a les moyens de réagir	X garde le pouvoir et gagne la partie
<b>2 - GRÈVE GÉNÉRALE</b> déclenchée par un joueur Y	● le nombre des grévistes est insuffisant et les manifestations sont de faible envergure.	X garde le pouvoir et gagne la partie
<b>GRÈVE GÉNÉRALE</b> également décidée par un joueur Z	● le pays est paralysé par les grèves	X est mis en échec : retour à la normale (reprise de la campagne électorale) ou instauration d'une DICTATURE.
<b>3 - DICTATURE</b> instaurée par un joueur X'	La dégradation du climat politique incite l'auteur initial du COUP D'ÉTAT ou l'un quelconque de ses adversaires à se lancer dans l'aventure. La population est cette fois franchement hostile :	
(La carte SOULÈVEMENT DE LA POPULATION n'est pas jouée)	● Aucun Chef de Parti n'est en mesure de s'opposer au dictateur	X' garde le pouvoir et gagne la partie.

<b>4 - SOULÈVEMENT DE LA POPULATION</b> fomenté par un joueur Y'	● Les insurgés sont rapidement neutralisés	X' garde le pouvoir et gagne la partie.
<b>SOULÈVEMENT DE LA POPULATION</b> également suscité par un joueur Z'	● Échec de la DICTATURE (le dictateur est arrêté)	X' est éliminé. Retour à la normale (reprise de la campagne électorale)

## 9) QUAND PASSE T-ON SON TOUR?

- Lorsqu'une CARTE SOUTIEN est refusée
- Lorsqu'une CARTE COMMUNE vous enjoint de le faire
- Lorsque le jeu de CARTES COMMUNES se trouve épuisé au cours d'une SÉQUENCE ACTION et que l'on a aucune CARTE INDIVIDUELLE à jouer.

## 10) ELIMINATION D'UN JOUEUR

ELLE survient :

- quand un joueur est mis en échec sur une ACTION DICTATURE
  - Lorsqu'un joueur ne possède plus aucun jeton (popularité nulle)
- Les CARTES SOUTIEN et les CARTES SECRET retournent aux CARTES TOMBÉES.  
Les jetons de popularité sont répartis entre les autres joueurs. Lorsque leur nombre n'est pas visible, le joueur éliminé désigne le bénéficiaire du reste des jetons équitablement distribués.

Exemples :

- 7 jetons à répartir entre trois joueurs à l'issue de l'échec d'une action DICTATURE : 2 jetons vont à chacun et le dernier jeton à celui désigné par le joueur éliminé.
- Un joueur possède 2 jetons au tour précédent son élimination : le bénéficiaire est désigné parmi les 3 participants restant en présence.

Lorsqu'un des deux candidats participant au second tour se trouve éliminé il est remplacé par le joueur le mieux placé restant en course.