

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



Règles
du jeu

La course à
L'ÉLYSÉE

La Course à l'Élysée est lancée ! Candidat aux élections présidentielles, votre objectif premier est de séduire les Français. Sous le feu des projecteurs, vous multipliez les débats télévisés. Au cours de ces face-à-face avec vos adversaires, vous exposez votre programme politique, grâce aux idées préparées à la hâte par votre équipe de campagne. Soyez convaincant, incisif et rapide, vous n'avez que peu de temps pour séduire les électeurs. Leurs votes vous permettront de gravir les marches de la popularité afin, peut-être, de franchir le perron de l'Élysée en tant que Président de la République...

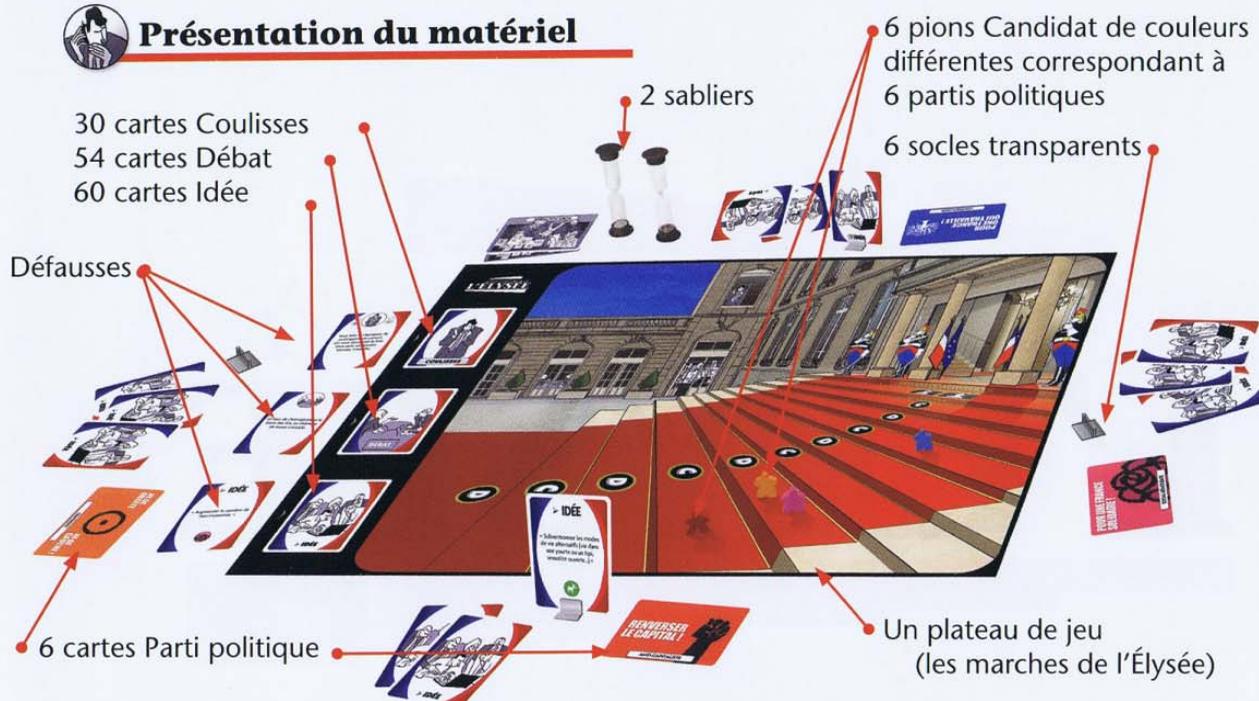
Méfiez-vous : les autres candidats n'hésiteront pas à utiliser les coulisses de la campagne pour ralentir votre ascension. Et, naturellement, vous ferez de même... Dans **La Course à l'Élysée**, tous les coups sont permis. Il s'agit de conquérir le pouvoir.

Avertissement

Toute ressemblance entre les contenus de ce jeu et des situations réelles ou les programmes de partis politiques existants serait purement fortuite.



Présentation du matériel



But du jeu

Chacun des joueurs incarne un candidat aux élections présidentielles françaises. Le but du jeu est d'être élu Président de la République, après avoir convaincu les autres joueurs de voter pour vous au cours d'une série de débats organisés dans le cadre du Premier puis du Second tours de l'élection.

Aucune connaissance politique n'est nécessaire ! Un peu d'imagination, et votre électorat sera conquis !

En politique, une absurdité n'est pas un obstacle.

Napoléon Bonaparte.



Mise en place

Chaque joueur tire au hasard 1 carte Parti politique et la pose devant lui – face visible – de façon à ce que son parti et le Slogan inscrit sur la carte soient connus de tous.

Puis il prend le pion Candidat de la couleur correspondant à son parti et le place en bas des marches de l'Élysée (tous les joueurs commencent donc sur une marche **D**.)



À cet instant précis, il est intronisé « candidat » par son parti et peut commencer sa Course à l'Élysée. Reste maintenant à préparer son programme présidentiel...

Les cartes Idée sont mélangées (à moins de 6 joueurs, les cartes Idée dont la tendance politique, indiquée par la pastille en bas de la carte, ne correspond à aucun joueur sont retirées du paquet).



Chaque joueur reçoit 3 cartes Idée, qui ne doivent pas être vues par les autres joueurs.

Les cartes Idée restantes sont placées en pile, face cachée, à l'emplacement correspondant sur le plateau.

Le paquet de cartes Coulisses est mélangé, ainsi que le paquet de cartes Débat. Chaque paquet est placé, face cachée, à son emplacement correspondant sur le plateau.



Comment se joue une partie ?

La partie se joue en deux temps : le Premier et le Second tours des élections présidentielles françaises :

- Au Premier tour, les joueurs vont tantôt débattre entre eux, tantôt s'envoyer des peaux de banane : tout cela afin de pouvoir se qualifier pour le Second tour. Seuls deux joueurs seront finalement qualifiés.
- Au Second tour, les deux finalistes seront départagés lors d'un ultime débat, à l'issue duquel sera élu le Président de la République !

C'est le joueur le plus âgé qui commence. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.



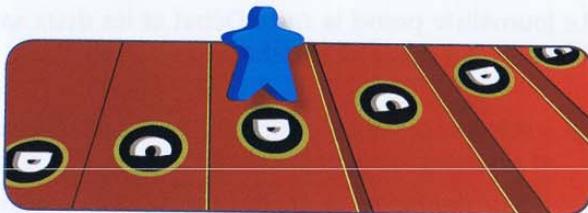
Le Premier tour des Élections présidentielles

À son tour de jeu, chaque joueur applique l'effet de la marche sur laquelle il se trouve :



S'il est sur une marche C : il pioche une carte Coulisses. Les Coulisses de la campagne contiennent des informations pouvant lui être utiles : elles l'aideront à grimper plus rapidement les marches de l'Élysée, ou à faire chuter ses adversaires.

Quand un joueur pioche une carte Coulisses, il la lit à voix haute et en exécute l'action immédiatement. La carte est alors défaussée et c'est au joueur suivant de jouer.



S'il est sur une marche D : l'heure du débat a sonné ! Le joueur pioche une carte Débat. Celle-ci indique le sujet du débat qui va avoir lieu. Il la lit à voix haute.

Il choisit à sa guise, parmi les autres joueurs, l'adversaire avec lequel il veut débattre sur ce sujet. Refuser de participer à un débat est interdit.

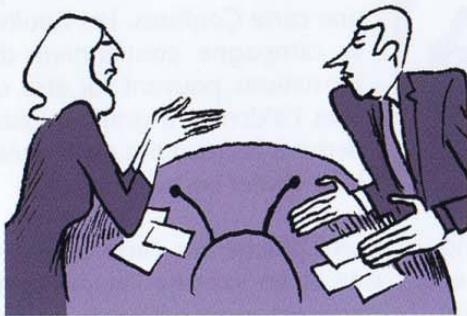
Le joueur se trouvant à sa gauche est désigné journaliste, pour modérer le débat (si c'est l'adversaire choisi qui se trouve être à cette place, c'est alors le joueur à gauche de l'adversaire qui sera le journaliste).

Les deux débatteurs prennent quelques instants pour choisir chacun 1 Idée parmi les 3 cartes Idée de leur main. La meilleure pour tenter de répondre au sujet... ou la moins mauvaise !

En politique, il est rare d'avoir la bonne réponse au bon moment à la bonne question... Mais on peut toujours réussir à caser son idée, à condition de faire un petit raisonnement pour y ramener la question posée...



- Chacun des deux débatteurs glisse la carte Idée qu'il a choisie dans un socle en face de lui, de façon à pouvoir la lire à tout moment du débat sans que personne d'autre ne puisse la voir.



Le journaliste

Le journaliste prend la carte Débat et les deux sabliers. Puis il démarre le débat :

- Il relit à voix haute le contenu de la carte Débat et présente les deux candidats.
- Il leur demande ce qu'ils feraient, s'ils étaient élus Président de la République, pour répondre au sujet posé, et leur donne la parole, en commençant par le joueur qui a tiré la carte Débat.
- Le journaliste met en route le sablier de celui qui prend la parole en premier. Il le couchera chaque fois que ce joueur décidera de s'arrêter de parler ou sera interrompu, et mettra alors en route, simultanément, le sablier de l'adversaire qui prendra la parole.
- Le temps de parole de chaque joueur pour le débat est achevé lorsque son sablier s'est écoulé. Le journaliste lui impose immédiatement de cesser de parler.

Le débat

Durant le débat, les deux débatteurs peuvent parler tour à tour ou au contraire s'interrompre sans cesse, sous le contrôle du journaliste qui gère, en fonction, les deux sabliers. Le moment est venu d'argumenter pour montrer que, s'ils étaient élus, ils sauraient résoudre le problème posé par la carte Débat.

Attention : lors de chaque débat, chaque débatteur doit impérativement formuler, dans son temps de parole, et au mot près, deux choses :



1/ Le Slogan qui figure sur sa carte Parti politique (pour chaque joueur, c'est toujours le même d'un débat à l'autre, mais en politique il faut marteler...)



2/ L'Idée qu'il a choisie et glissée dans le socle en face de lui. Il doit présenter cette Idée comme la réponse concrète qu'il apporterait, s'il était élu Président, au problème soulevé par la carte Débat.

L'art de la politique, c'est de savoir réunir les contraires... Certains appellent cela la « synthèse », d'autres la capacité à ratisser large pour gagner des voix. N'ayez pas peur, en tout cas, de défendre une idée d'un autre parti politique que celui que vous incarnez, au contraire : 100% des candidats qui ont gagné les élections l'ont fait aussi...

Chacun des deux débatteurs dit son Slogan et son Idée dans l'ordre qu'il veut, et les amène de la façon qu'il veut, mais il doit énoncer les deux.

Si l'un des deux débatteurs enfreint cette règle, il perd automatiquement le débat au bénéfice de son adversaire, et a de surcroît une lourde pénalité : il descend 3 marches.

Si les deux débatteurs enfreignent cette règle, ils descendent tous deux 3 marches et personne ne remporte le débat.

Le vote

À l'issue du débat, tous les joueurs, à l'exception des deux débatteurs, votent pour élire le meilleur orateur : ils peuvent délibérer quelques instants s'ils le souhaitent, puis chacun montre du doigt, simultanément, le joueur pour lequel il vote. Le vote blanc est interdit. Remarque : dans une partie à trois joueurs, le journaliste est le seul votant. Il a le redoutable privilège de choisir seul le vainqueur du débat.

Le gagnant du débat est celui qui recueille le plus de voix. Il monte **3 marches** sur l'escalier de l'Élysée.

Il dévoile alors enfin la carte Idée qui lui a servi dans le débat :



Si la tendance politique indiquée par la pastille de sa carte Idée correspond à son propre parti politique, il ne remporte pas de points supplémentaires.

Mais si la pastille correspond à un autre parti politique que le sien, le joueur de cet autre parti politique bénéficie d'un **effet d'aubaine** : il monte **2 marches**.

Important : l'effet d'aubaine peut très bien bénéficier... au perdant du débat !

Cet effet d'aubaine est fréquent en politique : il n'est pas rare qu'un candidat aille chasser sur les terres des autres... Mais s'il défend vos idées, il vous rend alors plus crédible, qu'il le veuille ou non...

Soyez attentif pendant le débat, vous aurez parfois intérêt à voter pour un débatteur dont les idées vous semblent proches de celles de votre parti, afin de peut-être bénéficier de l'effet d'aubaine ...

En cas d'égalité de vote (à 4 et à 6 joueurs)

Si les deux débatteurs recueillent le même nombre de voix, les autres joueurs ont le temps d'un sablier pour se mettre d'accord et départager un vainqueur du débat. S'ils n'y parviennent pas avant la fin du sablier, la sanction tombe : les deux débatteurs montent chacun 3 marches, et tous les autres joueurs, pour n'avoir pas réussi à se mettre d'accord, descendent 3 marches !

En politique, lorsque deux candidats font trop parler d'eux, les autres reculent...

Fin du tour de jeu

À l'issue du vote, les deux cartes Idée et la carte Débat utilisées sont défaussées.

- Les deux débatteurs piochent une nouvelle carte Idée chacun pour compléter leur main à 3 cartes.
- C'est alors au joueur suivant de jouer (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre). Il pioche une carte Coulisser ou Débat selon la marche sur laquelle il se trouve à ce moment de la partie.

Fin du Premier Tour des Élections

Lorsqu'un candidat arrive à la hauteur de la marche Second Tour (quelles que soient les circonstances, il est impossible de monter plus haut que la marche Second Tour), il y reste et doit attendre d'être rejoint par un second joueur. En attendant :

- Il ne peut pas être appelé à un débat comme adversaire.
- Mais il continue à voter, et peut toujours être la cible de cartes Coulisser envoyées par d'autres candidats. S'il redescend suite à une telle attaque, il revient dans la course comme les autres joueurs.

Le Premier Tour s'arrête dès que 2 joueurs sont arrivés sur la marche Second Tour.

Remarque : si, à l'issue d'un débat, le gagnant du débat et le bénéficiaire d'un effet d'aubaine arrivent simultanément sur la marche Second Tour, on considère toujours que le gagnant du débat a priorité sur l'autre.



Le Second tour des Élections présidentielles

Les deux vainqueurs du premier tour vont s'affronter dans un ultime duel : c'est le débat de l'entre-deux tours. Les perdants du premier tour vont élire le Président. Le journaliste est désigné comme précédemment parmi ces derniers.

Le joueur arrivé le premier au second tour est le Leader. L'autre est le Challenger : s'il veut être élu, il doit gagner le débat de l'entre-deux tours.

- Le Leader détermine le terrain de l'affrontement politique : c'est lui qui choisit le sujet du débat. Pour cela, il pioche 3 cartes Débat et en choisit 1, qu'il lit et donne au journaliste.

Forcer l'adversaire à venir sur son terrain en imposant le thème du débat : c'est à cela qu'on reconnaît le véritable leader d'une campagne politique...

- Le Challenger, lui, peaufine davantage son programme : après avoir pris connaissance du sujet du débat choisi par le Leader, il pioche 2 cartes Idée supplémentaires (et dispose donc d'une main de 5 cartes, contrairement au Leader qui dispose d'une main de 3 cartes).

Pour le Challenger, il n'y a qu'une solution pour déjouer les statistiques et les sondages : bien choisir ses messages et surprendre.

- Pour ce grand débat, chacun des deux débatteurs choisit, parmi sa main, non pas 1 mais 2 cartes Idée qu'il devra énoncer et défendre. Pour cela, chacun dispose du temps de 2 sabliers successifs et non d'1 seul. Chaque débatteur doit également énoncer son Slogan, comme au Premier tour.

Le débat de l'entre-deux tours, c'est le moment de vérité... Le pays retient son souffle : qui sera Président ?

- À l'issue du débat, tous les autres joueurs votent. En cas d'égalité (à 4 ou à 6 joueurs), c'est le Leader qui gagne.



Fin de la partie

Le vainqueur du débat du Second tour monte la dernière marche. Il a gagné la partie : il est élu PRÉSIDENT DE LA RÉPUBLIQUE.

Maintenant vous savez tout. Vous êtes prêt pour **La Course à l'Élysée**.

Tour de jeu illustré



Régis



Virginie



Laure



Mathieu



Aurélien

5 joueurs sont autour de la table : Régis (*Parti conservateur*), Virginie (*Parti social-démocrate*), Laure (*Parti anti-capitaliste*), Mathieu (*Parti alter-écologiste*) et Aurélien (*Parti nationaliste*).



C'est au tour de Laure de jouer. Elle est sur une marche **D** : elle tire donc une carte Débat et la lit à voix haute : « Marée noire sur les côtes bretonnes. »

Laure doit choisir son adversaire pour le débat. Elle choisit Aurélien.

Laure doit maintenant choisir une carte parmi ses 3 cartes Idée :



Elle choisit la carte « Créer 300 000 emplois-jeunes », mesure qu'elle proposera pour régler le problème de la marée noire. Cette carte lui permettra également d'amener son slogan : c'est cette jeune génération qui va demain « RENSERISER LE CAPITAL ! »

Aurélien doit lui aussi faire son choix :



Il pense un instant prendre la première de ces cartes, argumenter que c'est la course aux profits des entreprises qui occasionne les marées noires, et plai-

der pour leur nationalisation. Mais, puisqu'il débat face à la candidate anti-capitaliste, il préfère éviter ce thème. Il choisit, pour surprendre, la « Création d'une police verte », avec laquelle il proposera de surveiller jour et nuit les côtes françaises, et ainsi protéger « LES FRANÇAIS AVANT TOUT ! »

C'est Mathieu, qui est à la gauche de Laure, qui sera le journaliste de ce débat. Il doit introduire le débat et présenter les deux candidats.

Exemple - « Bonsoir, bienvenue sur DÉBAT TV, nous accueillons ce soir deux candidats aux élections présidentielles, Laure du parti anti-capitaliste et Aurélien du parti nationaliste. Nous venons juste d'apprendre qu'il vient d'avoir lieu une terrible « Marée noire sur les côtes bretonnes ». Alors, face à un tel événement tragique, et pour éviter de telles catastrophes à l'avenir, que feriez-vous si vous étiez élu Président ? Je donne d'abord la parole à Laure. »

Laure et Aurélien débattent. L'un comme l'autre parviennent à proclamer leur slogan avec conviction. Ils annoncent aussi chacun leur Idée, la justifient, s'interrompent, s'attaquent... jusqu'à ce que Mathieu (journaliste de ce débat) interrompe l'un puis l'autre, le sablier de chacun étant écoulé.

Virginie, Régis et Mathieu doivent maintenant voter pour le meilleur débatteur : Mathieu a aimé l'argumentation de Laure, la candidate anti-capitaliste, décidée à renverser le capital pour empêcher tout navire de vendre du pétrole et à créer concrètement dès maintenant 300 000 emplois jeunes qui pourront nettoyer les plages de Bretagne. Régis, lui, a adoré la proposition inattendue du candidat nationaliste, qui a expliqué qu'avec une police verte surveillant les pétroliers et les usines nucléaires, plus aucune catastrophe écologique ne serait possible. Virginie (candidate social-démocrate) a bien compris que l'Idée de Laure était en réalité social-démocrate et lui vaudrait un effet d'aubaine. Elle vote donc pour Laure.

Laure remporte deux voix et Aurélien une seule :

Laure est la gagnante du débat. Elle monte 3 marches.

Elle a gagné avec une idée social-démocrate : Virginie bénéficie donc d'un effet d'aubaine et monte 2 marches.

Laure et Aurélien défaussent leur carte Idée et en reprennent une nouvelle chacun.

Laure a fini son tour de jeu. C'est à Mathieu, qui est assis à sa gauche, de jouer. Il est, à ce moment de la partie, sur une marche **C** : il tire donc une carte Coulisses...

... Que se cache-t-il dans les Coulisses de la campagne ? C'est maintenant à vous de le découvrir ! Lancez-vous dans **la Course à l'Élysée** !

Crédits et remerciements

Auteur : **Abel Lanzac**

Illustrations : **Christophe Blain**

Design et plateau : **Stéphane Gantiez**

Édition : **Letheia**

Distribution : **Iello**

Merci pour leur aide pertinente et leur soutien constant à Christine Gavini-Chevet, Alix Georges, Ruben Grave, Alexandra d'Huart, Gaétan Max Jayle, Aurélie Lorrain-Itty, Thierry Rocher, François Soupé et Nicolas Wojnarowski. Un grand merci également à toutes les personnes qui ont testé et retesté La Course à l'Élysée, ainsi qu'à toutes les personnes qui ont accompagné avec bienveillance ce projet !

www.lacoursealelysee.fr

LA COURSE A L'ÉLYSÉE est une marque déposée par Letheia.
Tous droits réservés.
© 2012 LETHEIA



La course à
L'ÉLYSÉE

www.lacoursealelysee.fr

