

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)



# La Manipe

## REGLE DU JEU

Le jeu que vous avez en main se compose des pièces suivantes : un fourreau, une boîte de rangement, une règle du jeu, des fiches de carrière, un fond pelliculé 1 face, **un cadre et neuf plaques**. Ces dix dernières pièces constituent les **éléments du jeu** lui-même.

### ■ BUT DU JEU

En tant que **leader politique** vous devez atteindre le **SOMMET de la CARRIERE** politique avant votre adversaire. Ce sommet se situe au bout de la route tracée sur la **fiche de carrière**. Cette route traverse 3 zones : de D à 3, de 4 à 6 de 7 à S. Il y a au total 9 échelons : de 1 à S. D est le point de départ. S est le 9<sup>e</sup> échelon.

La carrière se déroule tout au long d'une partie jalonnée de **ROUNDS ELECTORAUX** qu'il faut gagner pour franchir les échelons.

### ■ NOMBRE DE JOUEURS

Le jeu se joue à 2 ou en 2 équipes de chacune 2 ou 3 joueurs.

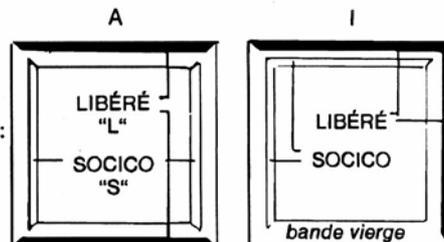
### ■ LES DIX PIECES DU JEU : DESCRIPTION

- a) Un **cadre** unique figure l'**électorat**. Cet électorat se répartit en deux tendances : Les "SOCICO" en rouge, à l'intérieur, Les "LIBÉRÉ" en bleu, à l'extérieur.

Cet électorat se répartit différemment suivant le positionnement du cadre :

- face dite **tendances alternées** - position A
- face dite **tendances imbriquées** - position I

Cet électorat va **voter** pour les **candidats** qui se présentent devant lui avec la même tendance politique. On va le voir ci-dessous, les candidats sont matérialisés par des plaques.



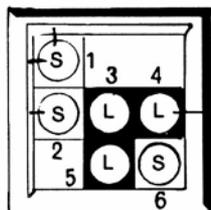
- b) Six **plaques** supportent **12 candidats**, pour moitié de tendance SOCICO "S", pour moitié de tendance LIBÉRÉ "L". Voici les plaques :

- 2 plaques supportent chacune 2 candidats "SOCICO" (a)
- 2 plaques supportent chacune 2 candidats "LIBÉRÉ" (b)
- 2 plaques supportent chacune "L" sur une face et "S" sur l'autre.



Remarque : Les caricatures de candidats "SOCICO" sont sur fond rouge, Les caricatures de candidats "LIBÉRÉS" sont sur fond bleu.

Placé contre l'électorat, ces candidats reçoivent autant de **"paquets de voix" P** qu'il y a interfaces de couleurs identiques. Considérons le cadre ci-dessous :



Commentaires :

- |        |  |     |
|--------|--|-----|
| 1      | Un candidat "SOCICO" recueille deux paquets de voix... | 2 P |
| 2      | Un candidat "SOCICO" recueille un paquet de voix...    | P   |
| 3      | Un candidat "LIBÉRÉ" ne recueille pas de voix...       | X   |
| 4      | Un candidat "LIBÉRÉ" recueille un paquet de voix...    | P   |
| 5 et 6 | Ces candidats ne recueillent pas de voix...            | X   |
- Les candidats 3 et 5 ne s'appuient pas sur l'électorat. Le candidat 6 n'est pas face à un électorat favorable.

- c) Trois **plaques "Action"** ont un contour noir.

c-1 La plaque **"décision électorale"** fixe

la tenue des élections :

- au recto "élections validées"



- au verso "élections annulées"



Remarque importante :



ANN ne peut être placé que le long de la bande vierge du cadre en position I. Dans ces conditions, le round est immédiatement annulé.

c-2 La plaque **"choix politique"** fixe pour une équipe ou un joueur son **choix politique** en tournant la flèche de la plaque dirigée vers l'équipe ou le joueur considéré :

- au recto : LIB ↓

- au verso : SOC ↓

Le joueur ou l'équipe adverse **se trouve de facto** engagé auprès de la tendance politique adverse sans avoir à prendre l'initiative de se saisir de la plaque.

c-3 La plaque "quelques voix qui font la différence" permet de faire gagner ou perdre quelques voix à un candidat selon les cas de figure suivant :

- au recto un "scandale" fait perdre quelques voix

(- q) à un candidat déjà ou ultérieurement placé à côté de la pointe de la flèche



- au verso une "urne truquée" fait gagner quelques voix

(+ q) à un candidat déjà ou ultérieurement placé à côté de la pointe de la flèche.



action candidat.

$P > q$

Remarque 1 : "quelques voix" "q" pèsent moins lourd qu'un "paquet de voix" "P".

Remarque 2 : la flèche peut n'être pas tournée vers un candidat adjacent. Il n'y a ni "+ q" ni "- q".

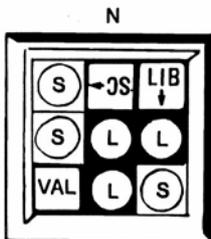
Remarque 3 : + q et - q ne s'appliquent qu'à des candidats placés devant leur électorat favorable.

### ■ GAGNER UN ROUND ELECTORAL !

Toutes les pièces du jeu ayant été jouées comme on le décrira ci-dessous, le cadre électoral contient les 6 plaques "candidats" et les 3 plaques "action". Il est alors possible de lire le résultat des élections.

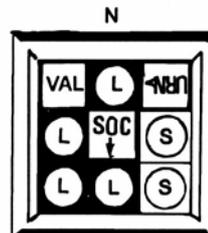
Chaque camp comptabilise pour son compte autant de paquets de voix "P" qu'il y a d'interfaces qui lui sont favorables. Il ajoute ou retranche "q" gagné ou perdu par un candidat désigné par la flèche d'une "urne truquée" ou d'un "scandale". Il fait le décompte en fonction de la tendance qu'il a choisie ou qui lui a été imposée. Ce décompte est inutile si les élections ont été "annulées".

Prenons quelques exemples :



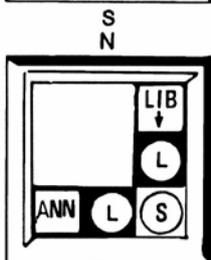
Exemple 1

Nord est "SOCICO", c'est un choix imposé.  
Nord a 3 P - q... voix "S" : **GAGNÉ!**  
Sud a choisi "LIBÉRÉ"  
(flèche de LIB. tournée vers Sud)  
Sud a 1 P ... voix "L" : **PERDU !**



Exemple 2

Nord est "LIBÉRÉ", c'est un choix imposé.  
Nord a 3 P + q ... voix "L" : **GAGNÉ !**  
Sud a choisi "SOCICO"  
Sud a 2 P ... voix "S" : **PERDU !**



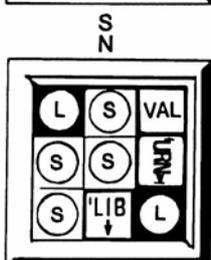
Exemple 3

Nord qui était en train de perdre a annulé les élections ; "l'annulation" est placée le long de la zone vierge.



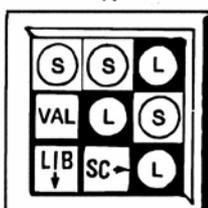
Exemple 4

Nord qui a choisi le camp "LIBÉRÉ" gagne par 2 P + q contre 2 P voix à Sud. La différence n'est que de quelques voix "q".



Exemple 5

Un candidat "L" très bien placé et bien aidé fait gagner les élections à Sud.



Exemple 6

Nord "SOCICO" gagne par 3 P voix contre 3 P - q voix à Sud "LIBÉRÉ", un candidat bien placé "en coin" est mouillé dans un "scandale".

## ■ DEROULEMENT D'UN ROUND ELECTORAL

Au départ les 10 pièces sont disponibles en un ensemble "la pioche" dans lequel les joueurs vont piocher tour à tour la pièce de leur choix. La pioche peut être représentée par la boîte remplie des 10 pièces.

- a) On tire au sort le joueur qui débute le premier round. Les rounds suivants chaque joueur ou équipe débute alternativement.
- b) **Premier coup** : le joueur X qui débute introduit sur l'**aire de jeu**(par exemple une table) la **pièce de son choix** (le cadre ou l'une des 9 plaques) en la posant pour faire apparaître la **face choisie**.
- c) **Deuxième coup** : Le joueur adverse Y doit **appuyer** l'une des 9 pièces restantes contre la première. Le contact s'effectue bord à bord :

Exemples :



- d) **Troisième coup** : C'est à X de jouer, il peut soit :
  - appuyer l'une des 8 pièces restantes contre un ou des éléments du jeu en assurant des contacts ou 1 contact "bord à bord";
  - si le cadre a été joué avant le coup précédent, retourner celui-ci et le repositionner (retournement puis rotation) autour des plaques. Le retournement est obligatoire mais la rotation peut être nulle.**REGLE : Le cadre ne peut être manipulé 2 fois de suite.**

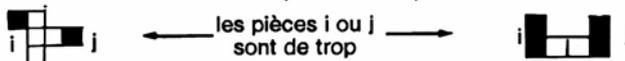
- e) **Le jeu se poursuit** jusqu'à **épuisement des pièces** de la pioche et remplissage complet du cadre électoral. Le cadre peut être manipulé à tout moment par retournement-rotation, en début, déroulement et fin de partie, autant de fois que nécessaire, pour autant que la règle en "d" soit respectée.

**Remarque** : Un joueur peut à un moment de la partie manipuler le cadre et conserver par la suite ce type d'action interdisant ainsi à l'adversaire de se saisir du cadre. C'est une conséquence de la règle "d".

- f) **REGLE** : Les plaques ne peuvent être disposées à l'extérieur du cadre et le cadre doit toujours être placé ou replacé en contenant toutes les plaques disposées sur le jeu.

- g) **REGLE** : Les plaques doivent s'insérer dans un carré 3 x 3 de manière à permettre le positionnement du cadre conformément à la règle "f".

Exemples



- h) Parfois un round peut se terminer par une **partie nulle**. Ceci se produit lorsque la flèche de la plaque SCANDALE ou URNE TRUQUÉE n'a pas sa pointe dirigée vers un candidat immédiatement à côté.

- i) **Conseils** : Attention aux **surprises réservées** par les plaques "ACTION" :
  - Affichez à temps votre choix politique sinon l'adversaire risque de s'approprier les candidats que vous convoitez. Tournez la flèche de la tendance choisie vers votre camp.
  - Gare au scandale affectant un de vos candidats et attention au sens de la flèche.
  - Attention au truquage. Sachez en bénéficier.
  - Vous n'avez pas pris garde de valider les élections et la position de votre adversaire, si elle semble perdante, peut l'amener à annuler les élections. Ce round sera alors à rejouer.

- j) Vous savez maintenant jouer un round. Un round se déroule en un nombre de coups variable : minimum de 10 et maximum de 18.

- k) Le jeu que vous avez en main vous permet de **vous divertir brièvement** en ne jouant qu'un seul ou quelques rounds seulement. Vous pouvez ainsi vous familiariser avec ce jeu.

Nous allons examiner le **déroulement d'une partie complète**.

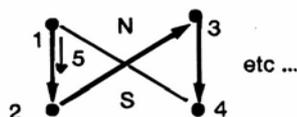
## ■ LA PARTIE A 2 JOUEURS

- a) Prendre une feuille de carrière et inscrire vos noms.
- b) Jouer des rounds successifs.
- c) Un round gagné permet de progresser dans la carrière de 1 ou 2 **échelons** :
  - vous avez conservé le même choix politique : + 2 **échelons**.
  - vous avez "retourné votre veste" par rapport au round précédent : vous ne gravissez qu'1 **échelon**.
  - le premier round gagnant ne permet que de passer de D au 1<sup>er</sup> **échelon**.

- d) - Vous avez gagné comme leader "SOCICO" : prenez **la voie de gauche.**  
 - Vous avez gagné comme leader "LIBÉRÉ" : prenez **la voie de droite.**  
 - Vous avez changé de camp : gagnant ou perdant passez d' **une voie à l'autre :**
- e) Portez sur l'échelon où vous vous situez le n° du round.
- f) Accédez le plus vite possible au niveau 9 "S"  
 En bas de la fiche, constatez votre "performance-carrière"  
**AVEZ-VOUS FAIT UNE CARRIERE FULGURANTE ?**
- g) ATTENTION  
**Remarque 1 :** en "zone noire" (échelons 4, 5 et 6), si vous êtes rejoint ou dépassé par l'adversaire, vous devez **recommencer votre carrière à D.**  
**Remarque 2 :** en "zone terminale" (échelon 7 et 8), si un scandale affecte un de vos candidats, vous devez immédiatement arrêter le round et **recommencer votre carrière à D.** Dans ce cas, votre adversaire franchit 1 échelon s'il a déjà retourné sa veste, au cours de ce round, 2 échelons dans le cas contraire.
- h) JOUEZ des PARTIES COMPLETES !

#### LA PARTIE A 4 JOUEURS

- a) Répartir les joueurs en 2 équipes de 2 joueurs.
- b) Dans chaque équipe, les 2 joueurs sont "co-leaders" et jouent alternativement suivant le schéma ci-contre :  
 Exemple où Nord débute :  
 voici l'ordre de jeu au cours d'un round.



- c) Inscrivez les noms des co-leaders sur la feuille de carrière.
- d) ATTENTION les joueurs ne se parlent pas. Comme IL VA ETRE DIFFICILE D'ASSURER LA COHERENCE INTERNE DANS CHAQUE EQUIPE !!!

#### LA PARTIE A 6 JOUEURS

- a) Répartir les joueurs en 2 équipes de 3 joueurs.
- b) Chacun a un rôle à jouer dans chaque équipe.
- c) Role du **leader**
  - C'est le patron de l'équipe.
  - Il fait les choix essentiels lorsque c'est à l'équipe de jouer :
    - . ou il effectue une action de son ressort : CHOIX POLITIQUE ou DECISION ELECTORALE positionnant lui-même la plaque concernée.
    - . ou il ORDONNE à l'un de ses collaborateurs DE JOUER sans lui dire ce qu'il doit faire (délégation complète !)
- d) Role du **directeur de la campagne**
  - Sur les ordres du leader, il joue quand celui-ci le lui demande.
  - Il peut alors CHOISIR et PLACER UN CANDIDAT quelqu'il soit.
- e) Role du **directeur de la propagande**
  - Sur les ordres du leader, il joue quand celui-ci le lui ordonne.
  - Il peut alors :
    - . soit MANIPULER l'électorat
    - . soit FOMENTER UN SCANDALE
    - . soit TRUQUER L'URNE
- f) **Attention :** les joueurs ne se parlent pas. Difficile cohérence interne. Comprendre la stratégie du leader.  
**C'EST LE JEU FAMILIAL PAR EXCELLENCE - FAITES DE VOS EPOUSES AUSSI DES LEADERS - NE VOUS DISPUTEZ SURTOUT PAS !**

Pour toute correspondance, écrire à :  
 C 3 P - 1, rue de l'Amandier  
 78540 - Vernouillet  
 RCS Paris B 333 121 960

Création : J J D  
 Dessins d'Edouard Morel

Septembre 1985 ©  
 Reproduction interdite - loi du 11 mars 1957  
 Patent Pending

S

niv. 7

Niveau 4

Niveau 0

Départ

Leader politique : M ou Mme.....

Directeur de la campagne : M ou Mme.....

Directeur de la propagande : M ou Mme.....

Carrière réalisée : de D à S en :

5 rounds	6 ou 7	8 à 10	+ de 10
fulgurante	brillante	honorable	!!

vosre performance :

Leader politique : M ou Mme.....

Directeur de la campagne : M ou Mme.....

Directeur de la propagande : M ou Mme.....

Carrière réalisée : de D à S en :

5 rounds	6 ou 7	8 à 10	+ de 10
fulgurante	brillante	honorable	!!

vosre performance :

↘ FEUILLES de CARRIERE ↗

S

niv. 7

Niveau 4

Niveau 0

Départ

Leader politique : M ou Mme.....

Directeur de la campagne : M ou Mme.....

Directeur de la propagande : M ou Mme.....

Carrière réalisée : de D à S en :

5 rounds	6 ou 7	8 à 10	+ de 10
fulgurante	brillante	honorable	!!

vosre performance :

Leader politique : M ou Mme.....

Directeur de la campagne : M ou Mme.....

Directeur de la propagande : M ou Mme.....

Carrière réalisée : de D à S en :

5 rounds	6 ou 7	8 à 10	+ de 10
fulgurante	brillante	honorable	!!

vosre performance :

# RECTO



# VERSO

