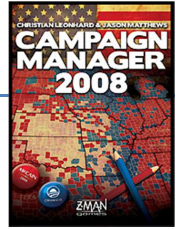


Campaign Manager 2008

Aide par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr>



But du jeu

Etre le 1^{er} à atteindre les 270 voix des Grands Electeurs pour être élu Président des USA
(score tenu sur piste de score ; Obama débute avec 2 voix d'avance)

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse les 270 voix sur piste de score.

Carte Etat

- Marqueur « Issue » (triangle) débute sur case avec « . ». **Pointe vers l'Issue majeure** (autre = mineure)
Obama = Economie ; Mc Cain = Défense
- Marqueur « **Key Demographic** » sur case à droite avec « . ». Indique la population la plus influente dans l'Etat.
- Cercles en haut et en bas : selon Issue, position des Electeurs (Voters) : Rouge = Mc Cain, Bleu = Obama ; Blanc = indécis
- Nombre = nombre de voix gagnées quand Etat gagné (à ajouter aux voix sur la piste de score, jusqu'à atteindre 270)
- **Gagner 1 Etat = contrôler (= de sa couleur) à un instant donné tous les Grands Electeurs correspondant à l'Issue majeure (= cercles du côté de l'Issue pointée par le marqueur)**

Mise en place

1. Construction du Deck

Si débutant, prendre les cartes de son Deck (dos rouge ou bleu) avec étoile en bas droite et les mélanger = Deck.

Sinon chaque joueur prend ses 45 cartes et les mélange.

Il en pioche 3, en choisit 1 pour son Deck (face cachée) et retire les 2 autres du jeu.

Recommencer l'opération 14 fois pour avoir Deck de 15 cartes chacun.

Mélanger le Deck et piocher les 3^{èmes} cartes = main de départ.

2. Choisir Etats de début

Si débutant, chaque joueur prend dans son paquet Etat (cartes avec dos carte US + couleur) les 2 cartes avec étoile bas droite et les pose face visible au centre.

Sinon chaque joueur choisit face cachée 2 cartes Etat parmi ses 10 cartes. Les révéler en même temps = 4 Etats en jeu au début.

Placer sur chaque Etat les marqueurs Issue et Key Demographic.

Faire 1 seule pile des cartes Etat restantes.

Tour de jeu

Le joueur qui a fini son Deck en 1^{er} commence. Si débutants avec Decks prédéfinis, le joueur dont l'âge est le + proche de 18 commence. Tour en alternance.

Faire 1 action au choix :

- **Jouer 1 carte de sa main** : appliquer instruction, puis mettre carte dans défausse joueur (sauf indication) SAUF carte Media Support : reste en jeu jusqu'à ce que remplacée par autre carte Media Support (ancienne va dans défausse joueur correspondant).
- **Tirer 1 carte de son Deck** : seulement si – de 5 cartes en main.
Si plus de carte dans Deck, prendre défausse (SAUF cartes jouées ce tour), la mélanger = Deck.

Si à un moment sur un Etat en jeu TOUS les électeurs du côté de l'Issue majeure (indiquée par marqueur Issue) sont ralliés au même candidat = une seule couleur, Etat gagné par ce candidat :

1. **Joueur du candidat prend plaque score correspondant à Etat gagné** (abréviation dessus) et la pose sur sa piste de score à droite de dernière plaque posée (ou début) (ATTENTION : Obama débute avec 2)
=> se produit AVANT jet dé négatif (si doit se produire)
2. **Joueur du candidat choisit dans pile Etat (si reste) nouvel Etat à mettre en jeu.**
Placer marqueurs Issue et Key Demographic sur nouvel Etat.
Chaque joueur récupère ses pions de l'ancien Etat qui est alors retiré du jeu.
3. **Tirer 1 carte Breaking News ZNN**, l'appliquer et la retirer du jeu.
Par défaut, s'applique à nouvel Etat, SAUF indication de carte Media Support en jeu.

Si plusieurs Etats gagnés simultanément, les traiter l'un après l'autre (3 points ci-dessus), **ordre au choix du joueur dont c'est le tour.**

Carte Deck

- Si texte « gain 1 point Support for given Issue in given State », 1 Electeur dans liste Electeurs associée à Issue dans Etat change de camp = **enlever 1 pion/cercle de couleur adverse** : le joueur jouant la carte peut :
 - Recouvrir 1 cercle de couleur adverse avec 1 pion de sa couleur,
 - Enlever 1 pion adverse posé sur 1 cercle de sa couleur,
 - Enlever 1 pion adverse (posé sur 1 Electeur indécis, i.e. cercle blanc) et y poser 1 pion de sa couleur

Si pas de cercle/pion de couleur adverse, poser 1 pion sur 1 Electeur indécis (cercle blanc).
- Si texte « shift a State toward a particular Issue », déplacer marqueur Issue du nombre de cases indiqué en direction de Issue indiquée par carte (si au max = ne bouge pas)
- Si texte « alter Key Demographic », déplacer marqueur « Key Demographic » sur autre case Démographie de Etat.
- Si carte « Demographic Support » : TOUS les Electeurs indécis de TOUS les Etats en jeu (dans TOUTES les listes des Issues) **où la Key Demographic est celle indiquée par carte** passent dans camp joueur jouant la carte.
- Si carte demande à ce que d'autres cartes soient défaussées pour être jouée, obligé de défausser pour jouer la carte. Si « discard any number », possible défausser 0.
- Dé = effet négatif de la Campagne pour le joueur jouant la carte ; il devra jeter 1D6 **à la fin de son tour** et fournir un bonus à son adversaire selon résultat et table.