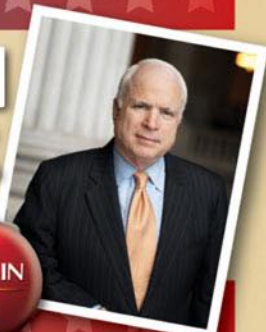




CAMPAIGN MANAGER 2008



Une campagne présidentielle américaine moderne est l'une des plus incroyables entreprises dirigées par un homme. En 2008, **John McCain** et **Barack Obama** ont dépensé ensemble 2,4 milliard de dollars dans leur course à la Maison Blanche. C'est plus que ce que le gouvernement fédéral a alloué au Projet Manhattan. C'est un chiffre plus important que le produit intérieur brut de 32 pays. Vous pourriez acheter 3 immeubles de 50 étages pour cette somme. On peut comparer la gestion d'une campagne présidentielle américaine à la gestion d'un porte-feuille de 500 entreprises. Et le plus incroyable, c'est qu'en démarrant à zéro, un Directeur de Campagne n'a qu'un an pour amasser ces sommes gigantesques.

C'est un travail éreintant, sous une pression constante, avec une foule de choses à gérer. Ça va du candidat aux médias en passant par les volontaires dans chaque état, le personnel de campagne, internet, la publicité, les conseillers de campagne, les sondages et les problèmes politiques en tous genres.

Et au final, quelle est la récompense ? Si vous gagnez, vous vous retrouvez avec les problèmes de la gouvernance. Si vous perdez, vous subissez la rancœur de votre parti et vous êtes montré du doigt.

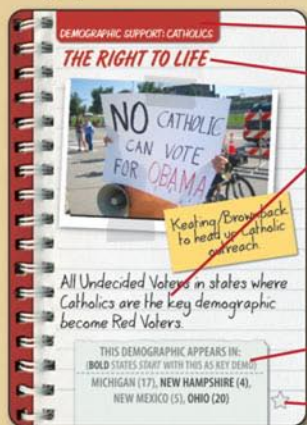
Dans "**Campaign Manager 2008**", nous vous proposons d'assumer la tâche ingrate de Directeur de Campagne de Barack Obama ou de John McCain. Votre candidat s'en remet à vous pour développer une stratégie de campagne menant cette entreprise énorme à la victoire. Vous envisagerez toutes les stratégies et tactiques possibles. Vous menerez habilement un plan de campagne personnel en choisissant une combinaison unique de tactiques visant directement à prendre le dessus sur votre adversaire.

... et bien-sûr, c'est exactement ce que votre adversaire tentera de faire de son côté.

MATERIEL

2 réserves de 45 cartes "Campaign Strategy"

(rouges pour McCain et Bleues pour Obama)



Type de carte
Titre
Effet

Icône "Going Negative"

Note Démographique

Etoile Débutant



2 réserves de 12 jetons de Soutiens

(rouges pour McCain et Bleus pour Obama)



1 dé "Going Negative"



20 cartes événement "Breaking News"



Effet de la carte

Titre de la carte

1 tableau de résultats "Going Negative"



4 marqueurs d'Enjeu



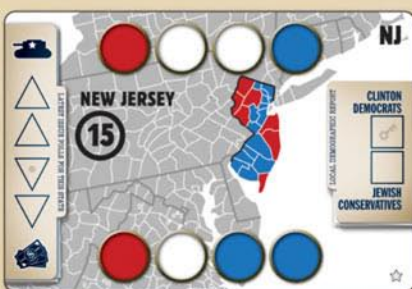
4 marqueurs Clef Démographique



1 double échelle de score

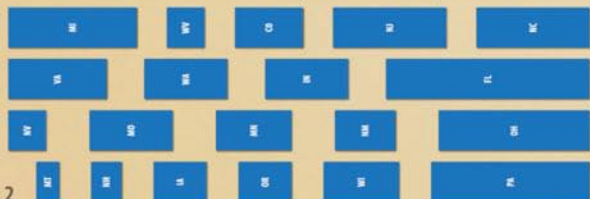


20 tuiles "Battleground State"



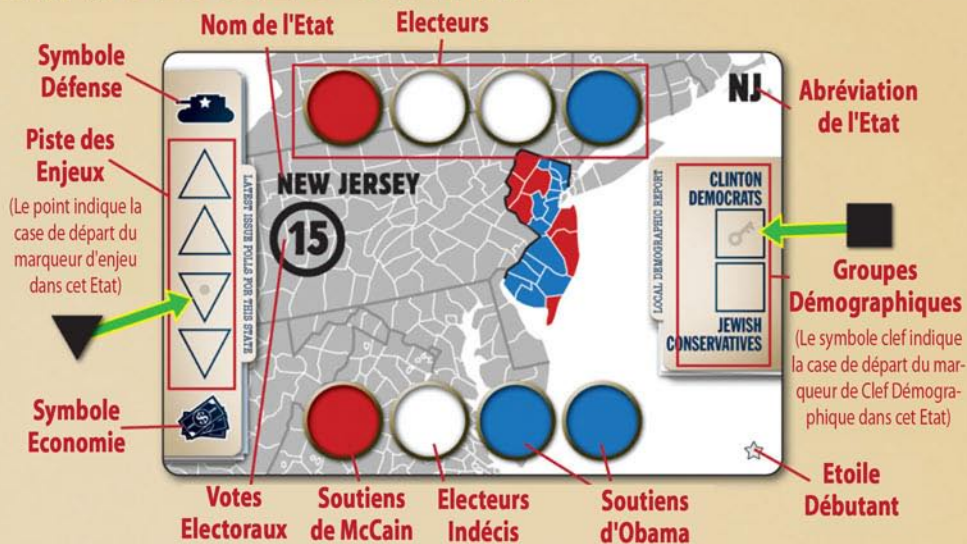
20 tuiles de score

(la face bleue est montrée ici; chaque tuile est rouge au verso)



*expliquées en détail dans la section Morphologie d'un Etat

MORPHOLOGIE D'UN ETAT



Chaque tuile "Battleground State" représente un Etat spécifique et indique le nombre de Votes Electoraux (points de victoire) que reçoit le joueur qui gagne cet Etat. A tout moment, 4 Etats sont en jeu; dès qu'un Etat est gagné, il est remplacé par un autre jusqu'à ce que tous les Etats aient été mis en jeu ou qu'un joueur ait gagné la partie.

Chaque Etat contient 2 rangées de cercles colorés, une au sommet, l'autre au pied de la carte, qui représente les blocs d'**Electeurs**. La couleur des Electeurs indique quel candidat ils soutiennent. Les rouges soutiennent McCain, les bleus soutiennent Obama et les blancs sont les **Electeurs Indécis**. La rangée au sommet de la carte (adjacente au symbole de la Défense) reflète la position des Electeurs s'ils ont décidé que la **Défense** était l'enjeu le plus important des élections dans cet Etat. La rangée au pied de la carte (adjacente au symbole de l'Economie) reflète leur position s'ils ont par contre décidé que l'**Economie** était l'enjeu le plus important.

Cette opinion est représentée par les 4 cases de la **piste des enjeux** situées sur la gauche de la carte. Un marqueur d'Enjeu s'y déplace de haut en bas en fonction des fluctuations de la tendance électorale et pivote de manière à respecter le contour de la case qu'il occupe. Ainsi, l'enjeu pointé par le marqueur est désigné comme l'**Enjeu Majeur** dans cet Etat. L'autre enjeu est désigné comme l'**Enjeu Mineur**.



Exemple : le marqueur d'Enjeu dans le New Jersey démarre sur la case indiquée, qui pointe vers le symbole Economie. Donc, lorsque cet Etat entre en jeu, l'Economie est l'Enjeu Majeur et la Défense, l'Enjeu Mineur.

Chaque Etat contient également deux **Groupes Démographiques**. A tout moment, un des deux groupes est désigné par un marqueur de Clef Démographique comme étant la **Clef Démographique** de cet Etat. La Clef Démographique d'un Etat peut être ciblée dans le but de remporter les Electeurs indécis. L'autre groupe démographique (celui qui n'est pas la clef) est sans effet.



Exemple : le marqueur de Clef Démographique dans le New Jersey démarre sur la case indiquée. Donc, lorsque cet Etat entre en jeu, le groupe "Clinton Democrats" y est la Clef Démographique.

MISE EN PLACE

1) PREPARATION DU DECK DE CAMPAGNE

Bien que chaque joueur possède une réserve de 45 cartes "Campaign Strategy", seules 15 d'entre elles sont utilisées par partie. La première étape d'une partie consiste donc, pour chaque joueur, à préparer son deck de 15 cartes selon le processus décrit ci-dessous.

Pour une première partie de "Campaign Manager", il est conseillé d'utiliser les decks préconstruits qui ont été mis au point pour introduire les joueurs débutants au jeu. Ces cartes sont désignées par cette petite étoile ☆. Ceci donne aux joueurs la possibilité de découvrir les différents types de cartes avant de se plonger dans l'étape de préparation du deck. S'ils le préfèrent, les joueurs peuvent ignorer cette recommandation et se plonger immédiatement dans le feu de l'action.

Chaque joueur mélange ses 45 cartes. Il en pioche 3 qu'il examine secrètement. De ces 3 cartes, il en choisit une qu'il garde et retire les 2 autres du jeu (faces cachées). Il répète cette opération (piocher 3 cartes, en garder une et rejeter les deux autres) jusqu'à épuisement de sa réserve de 45 cartes. Les 15 cartes qu'il a choisi de garder constituent son deck de Campagne pour toute la partie. Les 30 cartes rejetées ne seront pas utilisées et peuvent être rangées faces cachées dans la boîte.

Une fois que les 2 joueurs ont préparé de cette manière leur deck de Campagne de 15 cartes, ils le mélangent et piochent 3 cartes qui vont constituer leur main de départ. Les joueurs ne se montrent jamais leur main durant la partie.

Piochez 3 cartes de votre réserve.

Choisissez-en 1 que vous gardez, retirez les 2 autres du jeu.

Répétez l'opération jusqu'à épuisement de votre réserve. Vous disposez d'un deck de Campagne de 15 cartes.

Mélangez votre deck et piochez 3 cartes qui constituent votre main de départ.



2) CHOIX DES ETATS DE DEPART

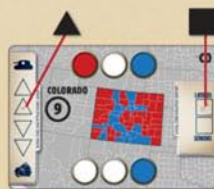
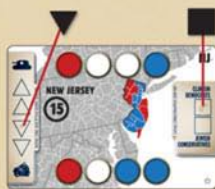
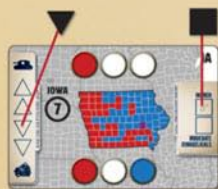
Ensuite, chaque joueur prends les 10 tuiles d'Etat contenant sa couleur et son logo au dos et en choisit secrètement 2 qui sont mis en jeu au début de la partie. Lorsque les 2 joueurs sont prêts, les 4 Etats choisis sont révélés et placés face visibles entre les joueurs; le reste est rassemblé et mis de côté pour plus tard. Les marqueurs d'Enjeu et de Clef Démographique sont alors placés sur leur position de départ sur chaque Etat.

S'ils jouent avec les decks préconstruits, les joueurs débutants choisissent les 4 Etats de départ désignés par la petite étoile ☆: Florida, Michigan, Missouri et New Jersey.

Obama prends ces tuiles



McCain prends ces tuiles



3) PREPARATION DU DECK "BREAKING NEWS"

Mélangez les cartes "Breaking News" et placez-les faces cachées à proximité des Etats en jeu. (Une telle carte est piochée et résolue à chaque fois qu'un nouvel Etat entre en jeu.)



FONCTIONNEMENT DU JEU

Le premier joueur qui a terminé la préparation de son deck de Campagne commence la partie. *Dans le cas d'une partie entre débutants avec les decks préconstruits, le joueur le plus proche de 18 ans (âge légal du vote) commence.*

A son tour, un joueur **doit soit** :

a) Jouer une carte de sa main

Lorsqu'une carte est jouée, les instructions sur la carte sont suivies. La plupart des cartes sont alors placées sur la défausse du joueur à la fin du tour. *Sauf les cartes "Media Support" qui restent en jeu face visible jusqu'à ce qu'une autre carte "Media Support" soit jouée. L'ancienne est alors remplacée et défaussée sur la défausse du joueur auquel elle appartient.*

Carte
"Media
Support"



Effet de la carte

soit b) Piocher une carte de son deck.

Lorsqu'un joueur a au moins 5 cartes en main, il **ne peut pas** choisir de piocher une carte (mais il peut toujours jouer une carte dont l'effet est de piocher des cartes). A part ça, il n'y a pas de limite de cartes en main.

REMELANGER SON DECK

Lorsqu'un joueur veut piocher une carte alors que son deck est épuisé, il doit remélanger sa défausse pour former un nouveau deck. Si cela survient durant son tour, toute carte jouée avant, dans ce même tour, ne peut pas être remélangée dans le nouveau deck. *C'est la raison pour laquelle toute carte jouée n'est défaussée qu'à la fin du tour d'un joueur.*

GAGNER UN SOUTIEN

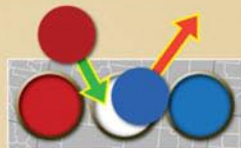
Lorsqu'une carte (ou un événement, ou un effet "Going Negative") indique qu'un joueur gagne un Soutien sur un enjeu particulier dans un Etat, cela signifie qu'un bloc d'Electeurs du côté de l'enjeu spécifié sur l'Etat prend la couleur du joueur. Ceci peut être opéré de 3 manières différentes (*Dans l'exemple suivant, McCain est le joueur actif*) :



Le joueur peut **placer** un jeton de sa couleur sur un **emplacement** de la couleur de son **adversaire**.



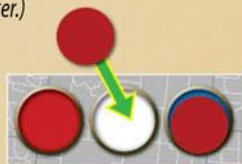
Il peut **retirer** un jeton de la couleur de son **adversaire** d'un **emplacement** de sa couleur.



Il peut **remplacer** un jeton de la couleur de son adversaire **se trouvant** sur un **emplacement blanc**, par un jeton de sa couleur.

Ces actions sont équivalentes, le joueur peut librement choisir l'une ou l'autre - **chacune correspond au remplacement d'un bloc d'Electeurs de la couleur de son adversaire par un de sa couleur.** (note : afin d'éviter de tomber à cours de jetons, il peut être préférable quand c'est possible, de retirer des jetons plutôt que d'en ajouter.)

Lorsqu'il n'y pas de bloc d'Electeurs de l'adversaire à remplacer sur un Etat, le joueur peut alors placer un de ses jetons sur un emplacement blanc inoccupé (**bloc d'Electeurs indécis**). Les électeurs indécis sont en général les derniers à prendre position à moins qu'ils aient été affectés par une carte "Demographic Support" ou "Breaking News".



Attention : une fois qu'un joueur a placé un jeton sur un bloc d'Electeurs indécis (emplacement blanc), ces Electeurs ne sont plus indécis et ne le seront plus jamais. Un jeton de la couleur d'un joueur présent sur un emplacement blanc peut être remplacé par un jeton de l'adversaire, mais ne peut jamais être simplement retiré.

Si tous les blocs d'Electeurs sur un enjeu sont déjà de la couleur du joueur, gagner un Soutien sur le même enjeu du même Etat n'a aucun effet.

ORIENTER UN ETAT VERS UN ENJEU

Lorsqu'une carte (ou un événement, ou un effet "Going Negative") indique qu'un joueur peut orienter un Etat vers un enjeu, cela signifie que le marqueur d'Enjeu de cet Etat est déplacé du nombre de cases indiquées vers l'enjeu spécifié. Si le marqueur occupe déjà la position la plus avancée dans la direction indiquée, tout déplacement supplémentaire est ignoré.

L'**Enjeu Majoritaire** est l'enjeu (Economie ou Défense) vers lequel pointe le marqueur; l'**Enjeu Minoritaire** est l'autre enjeu.



Exemple : l'Enjeu Majoritaire dans cet Etat est actuellement la Défense. Le joueur actif joue une carte qui lui permet de déplacer le marqueur d'Enjeu d'une case vers l'Economie. Il le fait et tourne le marqueur pour respecter le contour de la case qu'il occupe. Etant donné que le marqueur pointe maintenant vers l'Economie, l'Economie devient l'Enjeu Majoritaire dans cet Etat.



CHANGER LA CLEF DEMOGRAPHIQUE D'UN ETAT

Lorsqu'une carte (ou un événement, ou un effet "Going Negative") indique qu'un joueur peut changer la Clef Démographique d'un Etat, cela signifie que le marqueur de Clef Démographique est déplacé sur l'autre groupe. Celui-ci, devenant la Clef Démographique de l'Etat.



L'actuelle Clef Démographique de cet Etat est le groupe "College Graduates". Le joueur actif joue une carte qui lui permet de changer la Clef Démographique. Il déplace le marqueur sur l'autre case et le groupe "Catholics" devient la nouvelle Clef Démographique de cet Etat.



La Clef Démographique d'un Etat joue un rôle lorsqu'une carte "Demographic Support" est jouée. Une telle carte désigne un groupe démographique spécifique. Elle a pour effet que **dans tous les Etats en jeu** dont la Clef est le groupe désigné, les Electeurs indécis (emplacements blancs) reçoivent un jeton de la couleur du joueur. Attention : lorsque le groupe démographique désigné est présent sur un Etat mais n'y est pas la Clef, rien ne se passe dans cet Etat; tout emplacement blanc déjà recouvert par le jeton d'un joueur n'est pas affecté par la carte jouée.

Carte
"Demographic
Support"



Exemple : McCain joue une carte "Demographic Support" qui affecte les Etats dont le groupe "Seniors" est la Clef. Colorado remplit les conditions donc les 3 Electeurs indécis deviennent des Soutiens de McCain.

DEFAUSSER DES CARTES POUR CERTAINS EFFETS

Certaines cartes indiquent qu'un joueur doit défausser des cartes en plus pour obtenir l'effet de la carte jouée. Une telle carte ne peut pas être jouée sans défausser le nombre requis de cartes additionnelles. Bien-sûr, si la carte indique que le joueur peut défausser le nombre de cartes qu'il veut, il peut n'en défausser aucune.

De la même manière, un joueur peut jouer une carte "Campaign Strategy" qui ne provoque aucun effet, dans le but de se débarrasser de la carte et de faire avancer le tour.

EFFETS "GOING NEGATIVE"



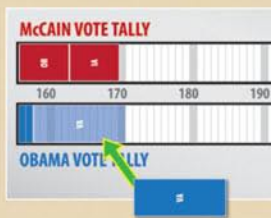
Certaines cartes contiennent ce symbole de dé. Ces cartes entraînent un effet négatif plus ou moins intense à l'encontre du joueur actif. Lorsqu'un joueur joue une telle carte, il doit à la fin de son tour lancer le dé et consulter le tableau de résultat pour déterminer l'effet qui profite sous forme de bonus à son adversaire. Ce dernier peut alors appliquer l'effet.



GAIN D'UN ETAT

Lorsque, à tout moment, tous les blocs d'Electeurs du côté de l'Enjeu Majoritaire d'un Etat soutiennent le même candidat (c.-à-d., tous les Electeurs du côté de la carte pointé par le marqueur d'enjeu sont soit rouges soit bleus), ce joueur gagne immédiatement l'Etat et place la tuile de score correspondante, face de sa couleur visible, sur son échelle de score.

Les tuiles de score ainsi gagnées sont alignées les unes à la suite des autres en partant de la gauche. (Notez qu'Obama détient 2 Votes Electoraux pré-imprimés sur son échelle de score; le joueur qui joue Obama doit faire attention à ne pas recouvrir ces 2 Votes lorsqu'il place sa 1ère tuile de score, sous peine de perdre cet avantage.)

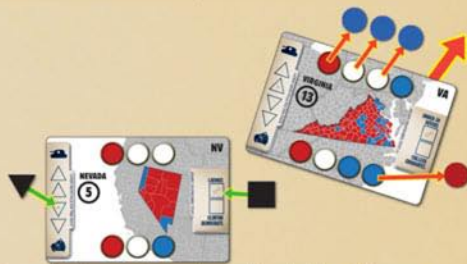


Exemple : Précédemment, McCain a gagné l'Oregon (OR) et l'Iowa (IA). Les tuiles de score correspondantes sont placées sur son échelle, lui conférant un total actuel de 169 Votes. Obama gagne la Virginie (VA). Il place donc la tuile de score correspondante, face bleue visible, sur son échelle en faisant attention de ne pas recouvrir ses 2 Votes pré-imprimés. Obama passe alors en tête avec 170 Votes Electoraux.

Le gain d'un Etat (et la mise en jeu d'un nouvel Etat, voir ci-dessous) se produit **immédiatement** dès qu'un joueur obtient les Soutiens nécessaires, **avant** de lancer le dé "Going Negative" s'il y a lieu. Si plusieurs Etats sont gagnés en même temps, chaque gain est entièrement résolu l'un après l'autre, dans l'ordre désiré par le joueur actif.

MISE EN JEU D'UN NOUVEL ETAT

A chaque fois qu'un joueur gagne un Etat, celui-ci est retiré du jeu et remplacé par un nouvel Etat **choisi parmi tous ceux qui n'ont pas encore été mis en jeu** (peu importe la couleur et le logo au dos de l'Etat; la couleur au dos de l'Etat n'a d'importance que pour la phase de mise en place). **C'est toujours le joueur qui gagne un Etat qui choisit le nouvel Etat mis en jeu**, même durant le tour de son adversaire. Si tous les Etats ont été mis en jeu, le jeu se poursuit avec un nombre réduit d'Etats. Les jetons de soutiens de l'Etat gagné retournent chez leur propriétaire et les marqueurs d'Enjeu et de Clef Démographique prennent place sur leur case de départ sur le nouvel Etat.



Exemple : Pour continuer l'exemple précédent, Obama a gagné la Virginie (VA). Il retire donc l'Etat de Virginie du jeu et rends les jetons de soutiens à leur propriétaire. Il choisit ensuite un Etat parmi tous ceux disponibles (peu importe la couleur au dos). Il choisit le Nevada qu'il met en jeu sur l'espace laissé libre par la Virginie et positionne les marqueurs d'Enjeu et de Clef Démographique sur leur case de départ.

EVENEMENT "BREAKING NEWS"

A chaque fois qu'un nouvel Etat est mis en jeu (mis à part les 4 Etats de départ), une carte "Breaking News" est piochée et résolue. Par défaut, cet événement affecte le nouvel Etat qui vient d'être mis en jeu, à moins qu'une carte "Media Support" n'en décide autrement. Si plusieurs Etats sont mis en jeu dans le même tour, une carte "Breaking News" est piochée pour chacun d'entre eux au moment où il est mis en jeu, avant de mettre en jeu le suivant. Une fois résolue, les cartes "Breaking News" sont retirées du jeu.

Il est possible que l'effet d'une carte "Breaking News" provoque le gain d'Etats additionnels pour l'un ou l'autre joueur. Comme dans les autres cas où plusieurs Etats sont gagnés simultanément, le joueur actif décide de l'ordre de résolution des gains.



VICTOIRE

Lorsque la partie démarre, la campagne électorale est déjà bien engagée et les candidats ont déjà gagné une série d'Etats (*tous les Etats qui ne sont pas repris dans le jeu*). La partie se joue donc sur le nombre de Votes Electoraux qu'il leur manque pour atteindre les 270 Votes nécessaires à la victoire. McCain démarre la partie avec 155 Votes Electoraux (il a besoin de 115 Votes supplémentaires) et Obama avec 157 (il a besoin de 113 Votes supplémentaires). (*Cette différence est une contrepartie du léger avantage dont bénéficie McCain dans les Soutiens de départ sur les Etats qui seront mis en jeu.*)

Au cours de la partie, les joueurs vont progresser sur leur échelle de score à mesure qu'ils gagneront des Etats. Dès qu'un joueur aligne suffisamment de tuiles de score pour atteindre ou dépasser la marque des 270 Votes, il gagne instantanément la partie.



Exemple : On voit ici une bataille serrée où chaque candidat a gagné de nombreux Etats, lui assurant un nombre important de Soutiens. Les scores sont actuellement de 258 Votes pour McCain et de 263 pour Obama. Tout se joue sur le dernier Etat (l'Ohio). Après une campagne soutenue, McCain parvient à gagner l'Etat. La tuile de score de l'Ohio permet à McCain de dépasser clairement les 270 Votes nécessaires à la victoire, avec un score final de 278 Votes. Grâce à l'excellent travail de son Directeur de Campagne, McCain gagne les élections.

Dans le cas où la partie s'achèverait alors qu'aucun joueur n'aurait atteint les 270 Votes nécessaires (*chaque joueur aurait obtenu exactement 269 Votes*), l'élection serait trop serrée pour être fixée. Alors que dans la réalité, ceci marquerait le début d'une laborieuse période de recomptages et délibérations de la Cours Suprême, dans la fiction du jeu, les joueurs devront considérer cette rare éventualité comme un match nul.

CREDITS AND ACKNOWLEDGEMENTS

GAME DESIGN

Christian Leonhard & Jason Matthews

GRAPHIC DESIGN

Joshua Cappel

TRADUCTION NON-OFFICIELLE PAR RIC555

Z-MAN
games

The authors would like to dedicate this game to the memory of Franz-Benno Delonge, a wonderful game designer who left us far too soon. Campaign Manager 2008 was inspired by an unpublished design of his which used a similar two-tracked "support" mechanism.

Published by Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
For any comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmangames.com
www.zmangames.com

These photos are used under the Creative Commons license 2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/>): "Si Se Puede!" (Brian), "AFL-CIO" (AFL-CIO), "Stock Market Hits New Low" (Artemuestra), "Record Turnout In Early Voting" (Average Jane), "Yes We Can" (Blaise T Nutter), "DHS Warns Of New Terror Threat" (Caveman 92223), "Middle-Class Tax Cut" (Center For American Progress Action), "Drill, Baby, Drill!" (Chesi - Fotos CC), "States See Leap In New Voters" (Crownjewel82), "Ahmadinejad Rattle Sabre At UN" (Daniella Zalcman), "I Know How To Do That, My Friends" (Dsb Nola), "Unemployment On The Rise", (Ed Yourdon), "Running A Clean Campaign" (Elizabeth Cromwell), "Joe Lieberman" (Emmet Hume), "The Washington Post" (Fimicolous), "The Right To Life" (lowapoltics.com), "Voter Vault" (Izzyunchted), "Change We Can Believe In" (Jake Honig), "Special Access" (Jeff Maurone), "Straight Talk Express" (Kevin Rohdal), "We Don't Have Time For On-The-Job Training" (Raising Taxes Isn't Patriotic" (Marc Nozell), "Crack And Bank" (Matt Michrina), "Let's Not Raise Anybody's Taxes" (The Change We Need" "Neighborhood Team Leaders" Social Networking" Mybarackobama.com" (Matthew Reichbach), "Start Knocking On Doors" (nancyscola), "Hillary Clinton" (Nathan Forget), "Home Foreclosures Skyrocket" (tsheinel), "The Original Mavericks" (sskenel), "Online Fundraising" (Steve Jurvetson), "The Audacity Of Hope" (Steve Rhodes), "Main Street vs Wall Street" (SyalAntilles), "We Are The Change That We Seek" (TonyTheTiger), "Lehman Brothers Bankrupt" (tsheinel), "Stay The Course" "Private Fundraiser" "Vote For Change" "Staying On Message" "Are Palin Rallies Out Of Control?" (twinkletoe), "Oprah-palooza" (vargas2040), "McCain: Out Of Touch, Out Of Ideas" (Will White), "Viva McCain!" (William Beutler), "Campaign Sparks Protests" (zenobia_joy) These photos are used under the GNU Free Documentation License 1.3 <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>: "Without Preconditions" "Country First" (Jenn Grover) Use of these photos is believed to fall under Fair Use: "AARP" (AARP), "This Week" (ABC News), "The View" (ABC TV), "Face The Nation" "CBS Evening News" "Poll: Is America On The Wrong Track?" "Is Palin Ready For Prime Time?" (CBS News), "Reverend Wright Resurfaces" (FOX News), "Join Our Team", "Olympics Ad Buy", "Obama: Is He Ready To Lead?" "Reform. Prosperity. Peace." (McCain Campaign Ad), "The Fundamentals Of Our Economy" (MSNBC), "Meet The Press" (NBC News), "Weekend Ad Blitz" "Welfare To Work" "Bomb, Bomb Iran" "Health Care For Wounded Troops" (Obama Campaign Ad) This photo is used with permission: "National Association of Evangelicals" (courtesy Ronald Reagan Library) All photos not listed here are believed to be in the Public Domain.