



3 à 6 joueurs - 30mn - à partir de 10 ans

## Matériel du jeu

- 61 tuiles de quartier
- 6 candidats
- 24 cartes Influence
- 32 cartes Action
- 30 jetons Discrédits
- 56 jetons de Soutien



## Présentation

Le Roi Alphonse X de Castille a proposé au peuple de Tolède d'élire un gouverneur. En tant que postulant, vous allez devoir convaincre la population de la ville, quartier par quartier. Seulement, il va falloir tenir compte du fait que la ville est composée de trois cultures très différentes qui cohabitent : chrétiens, juifs et musulmans.

L'objectif est d'avoir le soutien du plus grand nombre de quartiers de Tolède pour en obtenir le gouvernement.

## Préparation

### • Les cartes d'influence

Les cartes Influence permettent d'obtenir le soutien des différentes communautés :

- carte pour influencer les chrétiens (la croix)
- carte pour influencer les juifs (l'étoile)
- carte pour influencer les musulmans (le croissant)

En début de partie, il ne faut conserver que :

- 3 cartes de chaque culture pour une partie à 2 joueurs,
- 4 cartes de chaque culture pour une partie à 3 joueurs,
- 6 cartes de chaque culture pour une partie à 4 joueurs,
- 7 cartes de chaque culture pour une partie à 5 joueurs,
- toutes les cartes d'influence pour une partie à 6 joueurs.



### • Le candidat et son influence

En début de partie, chaque joueur choisit un candidat et reçoit 4 cartes Influence tirées au hasard. Les cartes non distribuées sont retirées du jeu.

### • Mise en place des quartiers

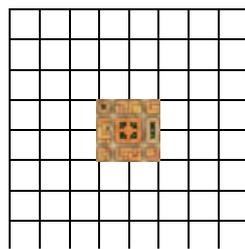
Sélectionner 10 quartiers par joueur. Au hasard, chaque joueur tire un quartier chacun son tour et le dépose en connexion avec un autre.

Chaque quartier doit être posé de manière à ce qu'un accès y soit possible depuis le quartier central. Si cela n'est pas possible, le joueur devant déposer le quartier qui pose problème est autorisé à modifier la position du moins de quartiers possible pour pouvoir poser le sien.

Les quartiers sans rue se posent n'importe où.

Le plateau doit tenir dans un carré de 8 sur 8 (voir figure ci-dessus).

Chacun des quartiers avec rue reçoit un jeton de Soutien face cachée.



### • Le soutien

Les jetons de Soutien, placés face cachée sur chaque quartier, représentent les points que peuvent obtenir les candidats quand ils réussissent un test d'influence sur un quartier.



### • Départ des candidats

Chaque candidat démarre du quartier central. Le tour débute par celui ayant perdu la précédente partie ou, à défaut, le plus jeune, et s'effectue dans le sens horaire.

### • Fin du tour

A la fin de chaque tour, quand tout le monde a joué, chacun donne simultanément une carte Influence face cachée au joueur à sa gauche. Un nouveau tour commence alors.

## Actions



### • Tour d'un joueur

1. Déplacement du candidat et sondage des quartiers que le candidat traverse.
2. Dans le quartier où le déplacement s'achève : Test d'influence **OU** dépôt d'un jeton Discrédit (pas plus d'1 jeton par quartier) **OU** retrait du jeton Discrédit du quartier **OU** pioche d'une carte Action.

### • Le déplacement

Un candidat peut se déplacer de 0 à 3 quartiers maximum en respectant les connexions des rues. Le quartier central est considéré comme un seul quartier. Plusieurs candidats peuvent se trouver dans le même quartier à tout moment.

Si le candidat passe par un quartier sur lequel se trouve un jeton Discrédit, il est obligé d'interrompre son mouvement dans ce quartier.

### • Les sondages

Au fur et à mesure de son déplacement, le candidat peut regarder secrètement le jeton de Soutien présent et décider de s'y arrêter ou de continuer son déplacement (dans la limite de 3 quartiers).

Là où le déplacement s'achève, le jeton de Soutien est retourné face visible.

### • Le test d'influence

Chaque joueur dispose en permanence de 4 cartes Influence, représentant l'influence qu'il peut avoir sur un quartier.



La culture d'un quartier se compose de chrétiens, de juifs et de musulmans comme indiqué sur chaque quartier.

Dans le quartier où il achève son déplacement, le candidat doit pouvoir présenter une carte Influence pour chaque culture, y compris pour un éventuel jeton Discrédit. S'il y parvient, il récupère le jeton de Soutien qui s'y trouve.

*Exemple : Pour pouvoir gagner le soutien d'un quartier avec 2 chrétiens et 1 musulman et où se trouve déjà un jeton Discrédit juif, le joueur doit pouvoir présenter 2 cartes pour influencer les chrétiens, 1 pour les musulmans et 1 pour les juifs.*

### • Le discrédit

Parmi les actions au choix, le candidat peut déposer un jeton Discrédit de son choix s'il n'y en a pas déjà un dans le quartier **OU** retirer le jeton Discrédit s'il est déjà présent.



### • Les cartes Action

Parmi les actions au choix, le candidat peut piocher une carte Action dans la pile des cartes Action, posées face cachée.

Ces cartes peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour d'un autre joueur, et leur effet est immédiat. Les cartes jouées sont retirées à la fin du tour où elles ont été jouées. Un joueur peut posséder et jouer autant de cartes qu'il souhaite. Les effets sont résolus dans l'ordre où les cartes Action sont jouées.



## La victoire finale

La partie s'arrête quand un joueur a accumulé 10 jetons de soutien. Plus aucune carte Action ne peut alors être jouée. Chaque joueur compte 4 points pour chaque lot de jetons de Soutien (Chrétien+Juif+Musulman) qu'il possède et 1 point pour les jetons non en lot. Certains jetons, indépendamment des cultures, indiquent directement des points de soutien. Chaque joueur pouvant montrer une carte d'influence pour chacune des trois cultures gagne 5 points. En cas d'égalité, mélangez une carte Influence de chaque culture et retournez-les une par une : parmi les joueurs à égalité, celui ayant le plus de jetons de soutien pour la première culture gagne (en cas d'égalité, regardez la culture de la deuxième carte, et enfin de la troisième).

Le candidat ayant le plus de points de soutien sera nommé gouverneur de Tolède et gagnera la partie.