

PREPARATION DU JEU

- Sélectionnez 4 pions Militants de chaque couleur. Vous devriez obtenir un total de 24 pions. Mettez de côté les pions Militants restant, ils ne seront pas utilisés dans le jeu de base.
- Répartissez aléatoirement les 24 pions entre les 12 quartiers de la ville, de façon à avoir 2 pions dans chaque quartier. Mais prenez garde de ne pas avoir 2 pions de même couleur dans un même quartier. Si cette situation se produit, recommencez le placement.
- Sélectionnez les cartes objectif correspondant à votre situation et placez les face cachée sur la table. Chaque joueur en choisit une au hasard et la garde secrète devant lui.

Au début du tour de jeu un des joueurs est désigné comme Donneur. Il distribue les cartes entre les joueurs. Il y a 25 cartes au total. Pour des parties à 5 joueurs, toutes les cartes sont distribuées. Dans les autres cas, la dernière carte n'est pas distribuée. On la laisse face cachée au bord du plateau et elle sert de base au talon de défausse. Elle sera incluse dans le talon pour la donne suivante.

La Donne

Fin Du Tour

Deux situations sont alors possibles.

- Certains quartiers n'ont toujours pas de Représentant élu. Vous commencez alors un nouveau tour de jeu à la phase 1. Le nouveau Donneur est le voisin de gauche du précédent.
- Tous les quartiers ont un Représentant élu. La partie est terminée et vous pouvez comptabiliser les Points de Victoire pour déterminer le vainqueur.

Les Mouvements

Puis les joueurs déplacent les Militants. Ils utilisent les cartes qu'ils ont reçu. Le Donneur commence à jouer, suit dans le sens des aiguilles d'une montre par les autres joueurs.

Pendant son tour un joueur peut jouer une seule ou plusieurs cartes à la fois. Il en applique automatiquement les effets.

Lorsque la main revient au Donneur on commence un nouveau tour de table. Quand un joueur ne veut plus jouer il déclare "je passe". Il ne pourra plus revenir dans cette phase.

On enchaîne les tours de table jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour.

Prenez garde de ne pas dépenser toutes vos cartes pendant cette phase, car vous en aurez besoin pour la phase 3.

Suivre ces trois phases

Les Elections

Maintenant les joueurs résolvent toutes les élections possibles.

Une election peut avoir lieu dans un quartier si au minimum 3 différents Partis Politiques y sont représentés par 1 ou plusieurs de leurs Militants. Si seulement 1 ou 2 Partis Politiques y sont représentés, quelque soit leur nombre de Militants présents, aucune election n'est encore possible dans ce quartier.

Pour résoudre chaque election vous utilisez encore vos cartes, c'est pourquoi il est sage de ne pas toutes les dépenser pendant les mouvements. La marche à suivre pour résoudre une election est expliquée page suivante.

Les elections possibles sont jouées les unes apres les autres jusqu'à ce qu'elles soient toutes réalisées.