

LE TOUR DE JEU ... suite et fin

1

La Donne

Le Donneur distribue les cartes comme indiqué page précédente. Chaque joueur devrait recevoir 4 cartes pour des parties à 6 joueurs, 5 cartes à 5 joueurs, 6 cartes à 4 joueurs, 8 cartes à 3 joueurs, et 12 cartes à 2 joueurs. Il doit rester une carte non distribuée, excepté pour des parties à 5 joueurs. Placez cette carte face cachée près du plateau. Elle servira de base au talon de défausse.

2

Les Mouvements

Chaque joueur peut jouer à son tour 1 ou plusieurs cartes. Une fois leur effet appliqué, les cartes sont placées face ouverte sur le talon de défausse. N'oubliez pas de garder quelques cartes en main pour la phase suivante, auquel cas vous ne pourriez pas influencer le résultat des élections.

3

Les Elections.

Quand tous les joueurs ont passé leur tour pour les mouvements, vous résolvez les élections possibles une par une. Rappelez-vous qu'une **élection est possible dans un quartier si au minimum 3 Partis Politiques sont présents dans le quartier.** Pour chaque élection vous respectez le même procédé.

- Le dernier joueur à avoir précédemment joué choisi quelle élection sera réalisée parmi celles possibles. Il commence à jouer une carte, suivit des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur ne veut ou ne peut plus jouer il déclare "je passe" et ne pourra plus rejouer pour cette élection. Vous enchaînez ainsi les tours de table jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Vous pouvez alors calculer le résultat de l'élection.

- Pour résoudre une élection vous utilisez les cartes pour leurs valeurs (+1, +2, -1 ou -3). Vous placez ces cartes face cachée sur les zones des partis politiques autour du plan de la ville.

Par exemple, si vous posez une carte "+1" sur la zone des Elfes Monarchiques, cela veut dire que vous leur donnez 1 point.

Les cartes positives ajoutent leurs points et les cartes négatives retranchent leurs points au total du Parti.

- La carte Joker est utilisée pendant cette phase. Elle vous permet d'apporter 1 point supplémentaire en plus des cartes qui sont distribuées au hasard au début du tour.

- Bien entendu, seuls les Partis représentés dans le quartier par leurs Militants peuvent participer à l'élection. Vous ne pouvez pas jouer de carte pour un Parti qui n'a pas de pion Militant dans le quartier.

- Quand tous les joueurs ont passé leur tour pour l'élection en cours, vous faites le total des points pour chaque parti.

Par exemple, supposons que 4 cartes aient été jouées pour les Elfes : 2 cartes "+1", 1 carte "-1" et 1 carte "+2".

La somme des cartes est donc de $+1+1-1+2 = +3$ points. Le total d'un parti est ensuite modifié par le nombre de Militants qu'il possède dans le quartier : deux Militants doublent le total, trois Militants le triplent, etc. Dans l'exemple précédent, la somme des cartes attribuées aux Elfes était de 3 points. Leur score final sera donc de 3 si ils ont 1 Militant dans le quartier, 6 pour 2 Militants, 9 pour 3, etc.

- Le Parti qui présente le plus grand score final remporte l'élection. Vous placez un pion Représentant à la couleur du vainqueur dans le quartier.

- Si tous les Partis ont un score équivalent, le vainqueur est le parti ayant le plus de Militants dans le quartier. Si ils ont tous le même nombre de pions dans le quartier, vous devrez recommencer l'élection au tour suivant.

- Toutes les cartes jouées pour cette élection sont jetées dans la défausse, excepté les Jokers qui sont rendus à leur propriétaire. Ainsi, votre carte Joker vous permet de participer à une élection même si vous avez dépensé toutes vos cartes auparavant.

- Le dernier joueur à avoir joué une carte choisi l'élection qui sera résolue ensuite et pose la première carte.

- Les pions Militants qui ont permis de déclencher une élection dans un quartier pourront être déplacés au tour de jeu suivant pour déclencher de nouvelles élections dans un autre quartier.

Les pions Représentants ne se déplacent pas. Ils sont seulement utilisés pour montrer que le quartier a élu son nouveau Représentant.