

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Toledo

RÈGLES DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs dès 10 ans

Chaque joueur représente une famille qui excelle dans la fabrication des fameuses lames en acier de Tolède. Celui qui réussira à avoir le plus de renommée trouvera sa place dans les livres d'histoire de la cité.

Matériel de jeu



20 figurines de jeu
(5 de chacune
des 4 couleurs)



34 tuiles de commerce
(8 de chacune
des 4 couleurs)



90 cartes de jeu
(84 cartes d'argent
et 6 peintures du Greco)



16 tuiles maître d'arme
(12 duels et
4 déplacements)



19 tuiles d'épées



23 tuiles de métal



20 pierres précieuses



1 plateau de jeu

But du jeu

Les joueurs acquièrent des métaux et des pierres précieuses et fabriquent avec cela les épées de grande valeur de la cité. Ils amènent celles-ci au gouverneur de la cité, à l'Alcazar. À la fin, c'est celui qui a gagné le plus de points de renommée qui gagne. En plus des épées, l'achat de peintures de l'artiste espagnol El Greco rapporte des points de renommées supplémentaires.

Préparation du jeu

- Avant la première partie, détacher délicatement les pièces du jeu de leurs plaques.
- Le plateau de jeu est placé au milieu de la table
- Les **6 cartes de peintures** sont triées selon leur valeur (1 dessous, 3 dessus) et placées en pile face visible sur la case correspondante du plateau de jeu en dessus de la cathédrale.
- Chaque joueur reçoit **5 figurines** qu'il place sur la cathédrale (case de départ). Il reçoit aussi **8 tuiles** de commerce de sa couleur qu'il place devant lui.
- Les cartes d'argent sont soigneusement mélangées. **Chaque** joueur reçoit **5 cartes d'argent** en main. Les cartes restantes sont placées en pioche face cachée sur la case correspondante du plateau de jeu.
- Les **tuiles d'épées** et de **maître d'arme** sont placées sur les cases correspondantes du plateau de jeu.
- Les **tuiles de métal** et les **pierres précieuses** sont placées comme réserves sur le coffre et le chariot en bas à droite du plateau de jeu.



C'est ainsi que le jeu est préparé:

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur est le premier joueur et commence en choisissant une action. Chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre a ensuite son tour à jouer et effectue aussi une action. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur ait amené trois figurines jusqu'à l'Alcazar. Puis le vainqueur est déterminé.

Celui dont c'est le tour doit faire exactement **une** des actions suivantes:

- **Prendre 2 cartes d'argent**
- **Placer 1 tuile de commerce** (surtout dans les premiers tours de jeu)
- **Déplacer 1 ou plusieurs figurines et utiliser une (ou des) case(s) du jeu.**
- **Ramener une de ses propres figurines à la cathédrale** (se produit rarement)

Les actions en détails

Prendre 2 cartes d'argent

Pour obtenir de nouvelles cartes d'argent, le joueur peut simplement prendre les deux cartes supérieures de la pile de pioche face cachée. Si celle-ci vient à être épuisée, les cartes utilisées sont mélangées et forment une nouvelle pioche.

Un joueur peut avoir autant de cartes d'argent qu'il veut en main.



OU

Placer 1 tuile de commerce

Le joueur place **une** de ses tuiles de commerce sur une case **vide** du plateau de jeu. Les deux cases avec un bord noir, la "Taverne" et "l'Artiste", ne sont jamais occupées par des tuiles de commerces durant le jeu. Il y a quatre sortes de tuiles de commerce différentes qui sont expliquées sur la page 3. Le joueur peut décider si la tuile qu'il pose offre de la place pour deux figurines (2 cercles) ou une seule figurine (1 cercle).

Conseil: selon la rangée dans laquelle le joueur place sa tuile de commerce, il obtiendra par la suite des cartes d'argent de la part des joueurs qui voudront utiliser ce commerce, en valeur d'au moins 1, 3 ou 5. Un joueur qui utilise un de ses propres commerces ne paye rien.



OU

Déplacer une ou plusieurs de ses propres figurines et utiliser des cases du jeu

Le joueur place une carte d'argent de sa main **face visible devant lui** et déplace **une** de ses figurines **du même nombre** de cases que le chiffre de la carte en direction de l'Alcazar (la case d'arrivée). La figurine peut cependant passer sur les cases vides (c'est-à-dire sans tuile de commerce), mais le mouvement ne peut se terminer que **sur** une case avec une tuile de commerce ou **sur** une des Tavernes ou Artiste, ou une des deux cases d'entrée de l'Alcazar. S'il y a un cercle libre à l'endroit en question, le joueur **doit** y placer sa figurine. C'est seulement à ce moment qu'il peut utiliser le commerce (Voir "Les Commerces"). Il peut décider de ne pas utiliser le commerce (par exemple s'il n'a pas assez d'argent).



Finalement, le joueur peut jouer d'autres cartes d'argent portant **la même** valeur que **la première** carte qu'il a posée. Avec chaque carte, il peut déplacer une de ses autres figurines ou une de celles qu'il a déjà déplacées à ce tour, toujours en direction de l'Alcazar. Un joueur peut utiliser plusieurs commerces durant un tour avec la même figurine, du moment qu'il a les cartes nécessaires pour les déplacements et éventuellement pour payer l'utilisation des commerces.

Le joueur place toutes les cartes jouées à ce tour – sauf celle jouée au début – au fur et à mesure sur la pile de défausse. Si un joueur a terminé son tour, il place alors aussi la première carte jouée sur la défausse.

Conseil: c'est pour que chacun sache quelle est la première carte jouée que celle-ci n'est pas placée directement sur la défausse.

Commerce déjà occupé: S'il n'y a pas de cercle libre sur la case où le joueur est arrivé, il doit immédiatement jouer une autre carte d'argent et se déplacer à nouveau, ou défier en duel un des autres joueurs se trouvant sur le commerce (Voir Les Duels).

Il n'est pas possible de défier une figurine de sa propre couleur. Dans ce cas, le joueur doit continuer son déplacement. S'il ne peut pas, le joueur ne peut pas aller sur cette case.

Si, sur un commerce avec deux cercles, un est occupé par un autre joueur et l'autre est vide, le joueur doit placer sa figurine sur le cercle vide.

Si les deux cercles sont occupés, le joueur doit indiquer quel adversaire il défie en duel.

Les commerces

Pour avoir le droit d'utiliser un commerce, une taverne ou un artiste, le joueur doit déplacer une de ses figurines sur un cercle vide de la case. Il ne suffit pas que la figurine se trouve déjà là au début du tour.

Si un joueur utilise un de ses propres commerces, cela ne lui coûte rien.

Si un joueur veut utiliser le commerce d'un autre joueur, il doit payer pour cela. Il doit donner au propriétaire de la tuile **exactement une** carte d'argent (pas plusieurs !), qui couvre au minimum le coût de la rangée dans laquelle le commerce se trouve. Dans la rangée du bas, c'est au moins une carte 1, dans la rangée du milieu au moins une carte 3 et dans la rangée du haut, au moins une carte 5. Il est permis de donner une carte de valeur plus élevée, mais il n'y a pas de possibilité d'échange ou de monnaie. Le propriétaire du commerce ne peut pas empêcher l'utilisation.

Pour utiliser une taverne, le joueur doit défausser la rangée **une** carte de valeur au moins 1, ou **une** carte de valeur au moins 3. L'utilisation du peintre coûte **une** carte de valeur au moins 3 qui est placée sur la pile de défausse.

**Commerçant en métaux:**

Le joueur prend un métal de la réserve et le place devant lui.

**Commerçant en pierres précieuses:**

Le joueur prend une pierre précieuse de la réserve et la pose devant lui.

**Taillandier:**

Le joueur prend une des tuiles d'épée sur le plan de jeu, la place face visible devant lui et paye pour cela le métal nécessaires et les éventuelles pierres précieuses en les remettant dans la réserve. Le chiffre sur la tuile indique le nombre de points de renommée que vaut l'épée si elle est amenée à l'Alcazar par une des figurines du joueur.

**Maître d'armes:**

le joueur prend une des tuiles maître d'armes sur le plateau de jeu et la place devant lui. Trois tuiles (tuiles duels) donnent des avantages durables pour les duels, la quatrième un avantage durable pour les déplacements (voir la Tuile de Déplacement). Un joueur peut avoir **au maximum 3** tuiles et en aucun cas plusieurs fois la même. Si un joueur a déjà trois tuiles et veut en prendre une quatrième, il doit d'abord en remettre une sur le plateau de jeu. C'est aussi la seule possibilité de se débarrasser de la tuile de déplacement qui vaut moins deux points à la fin du jeu.

**Taverne:**

Le joueur prend les trois cartes supérieures de la pile de pioche de cartes d'argent. Comme décrit, il doit d'abord payer 1 carte pour cela. Une carte d'argent obtenue dans une taverne peut être encore utilisée dans le même tour dans la mesure où les autres règles sont respectées.

**Artiste:**

Le joueur prend la carte de peinture du sommet de la pile et la place face visible devant lui. Le chiffre sur la carte indique le nombre de points de renommée que la peinture rapporte à la fin du jeu.

Cases d'entrée à l'Alcazar

Dès qu'une figurine termine son mouvement exactement sur une des deux cases d'entrée devant l'Alcazar, la figurine est placée sur l'Alcazar. Si le joueur a une tuile d'épée posée devant lui, il peut placer celle-ci sous la figurine, et il obtiendra pour cela les points de renommée indiqués à la fin du jeu. Il n'est possible d'amener **qu'une seule** tuile d'épée avec chaque figurine.

Le joueur peut amener sa figurine à l'Alcazar même sans tuile d'épée. Une figurine à l'Alcazar y reste jusqu'à la fin du jeu.

**Les duels**

Lorsqu'un joueur se déplace sur un commerce (ou Taverne ou Artiste) sur lequel ne reste aucun cercle libre et ne continue pas immédiatement son mouvement, le joueur qui occupe le cercle est défié en duel. S'il y a deux cercles occupés, le joueur arrivant choisit lequel des deux joueurs il défie.

Un duel se compose de un à trois rounds de combat. Durant chaque round de combat, le joueur qui a défié l'autre (attaquant) retourne la carte au sommet de la pile de pioche des cartes d'argent et la place sur la pile de défausse. Dans la zone inférieure de la carte, le résultat de l'attaque est lisible. Le round de combat est gagné par le joueur qui possède devant lui une tuile maître d'arme de la même couleur que dessinée sur la carte d'argent. Si les deux joueurs possèdent une telle tuile, ou qu'aucun des deux n'en possède une, le vainqueur est déterminé ainsi: l'attaquant gagne lorsque la silhouette en couleur est celle de l'attaquant. Si c'est celle du défenseur qui est en couleur, c'est le défenseur qui gagne.

Conseil: si le fond de la carte est neutre, c'est immédiatement possible de voir qui de l'attaquant ou du défenseur gagne, puisqu'il n'y a pas de tuile de cette couleur.

Finalement, la carte suivante est retournée, et le résultat à nouveau vérifié. Si un joueur a gagné deux fois, il a immédiatement gagné le duel. Si après la seconde carte, il y a une égalité, une troisième carte est retournée pour déterminer le vainqueur. Le perdant doit replacer sa figurine sur la cathédrale. Si le défenseur (joueur défié) a gagné le duel, il reste sur le cercle. Si l'attaquant a gagné, il place sa figurine sur le cercle libéré et peut alors utiliser le commerce.

Dans tous les cas, c'est le joueur qui a défié l'autre qui joue alors et qui peut en suivant les règles normales jouer des cartes supplémentaires.

Exemple d'un duel: le joueur rouge se déplace sur le Commerçant en Pierres précieuses sur lequel les deux cercles sont occupés par des autres joueurs. Comme le joueur bleu possède une tuile maître d'arme et le vert aucune, rouge défie vert. La première carte est retournée. Elle montre une tuile violette, ce que rouge possède. Le résultat est donc 1:0 pour rouge. La carte suivante montre une tuile brune, ce qu'aucun des deux joueurs ne possède. Comme la silhouette du défenseur est colorée et mise en avant, c'est le défenseur, donc vert, qui gagne. Le résultat est 1:1. La carte suivante possède un fond neutre, et c'est à nouveau le défenseur qui est en couleurs. Le duel se termine donc 1:2 pour vert. Rouge doit remettre sa figurine sur la cathédrale, mais c'est quand même à nouveau à lui de jouer. S'il a la carte nécessaire, il peut à nouveau se déplacer sur le commerçant et demander immédiatement revanche à vert.





La tuile de déplacement

Si un joueur a récupéré une tuile de déplacement auprès du maître d'arme, il peut à chaque tour jouer une carte d'argent supplémentaire pour déplacer une figurine. Celle-ci peut être de **toute autre valeur** que la carte jouée au début du tour. Cela vaut aussi pour le tour même où la tuile a été obtenue.

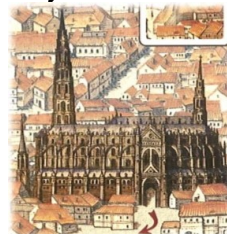
Exemple: le joueur place un 4 et se déplace sur un Commerçant en métaux, puis il joue un autre 4, passe chez le maître d'arme et récupère une tuile de déplacement. Il joue alors un 2 et déplace une autre figurine sur une Taverne. Il y obtient trois nouvelles cartes, dont un 4 supplémentaire qu'il utilise pour un déplacement. Il n'aurait pas pu jouer un autre 2, car c'est à la première carte jouée que les suivantes doivent correspondre.

Il est aussi permis d'utiliser une tuile de déplacement au début d'un tour. Dans ce cas, le joueur place sa carte d'argent utilisée pour le déplacement directement sur la pile de défausse, et déplace sa figurine du nombre voulu de cases. Il joue alors une deuxième carte d'argent d'une autre valeur, la place face visible devant lui et peut alors pour son tour jouer d'autres cartes de cette valeur pour se déplacer.

Important: la tuile de déplacement est très avantageuse durant le jeu mais rapporte deux points négatifs à la fin du jeu.

Ramener une de ses propres figurines à la cathédrale

Un joueur peut à son tour comme action unique librement ramener à la cathédrale **une** de ses propres figurines qui ne se trouve pas encore à l'Alcazar. Comme cela coûte un tour complet, c'est une possibilité qui ne va être utilisée que rarement, par exemple lorsque quelqu'un a toutes ses figurines assez loin sur le parcours et n'a presque pas eu d'opportunités d'obtenir du métal ou des pierres précieuses.



Fin du jeu

A la fin du tour où un joueur a amené **trois figurines ou plus** à l'Alcazar, le dernier tour commence, durant lequel chaque autre joueur dans l'ordre normal peut jouer encore une fois.

Puis les points de renommée sont déterminés:

Tuiles d'épées: chaque épée qui a été amenée à l'Alcazar compte pour le nombre imprimé de points de renommée. Les épées que les joueurs possèdent encore devant eux comptent pour la moitié de la valeur imprimée (arrondie à l'inférieur).



Les **cartes de peintures** comptent pour le nombre de points de renommée imprimés.



Chaque paire de pierres précieuses rapporte 1 point de renommée.

La **tuile de déplacement** rapporte 2 points négatifs.



Le joueur avec le plus de points de renommée gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui a encore le plus de cartes en main qui gagne. S'il y a à nouveau égalité, c'est celui qui a la plus forte somme de carte en mains.

Exemple de décompte: le joueur possède une épée de valeur 12 qu'il a apporté à l'Alcazar. Une autre épée de valeur 7 se trouve encore devant lui (demi-valeur arrondie = 3). En plus, il a deux peintures de valeur chacune 2, et 3 pierres précieuses (dont 2 ensemble rapportent 1 point). Sinon, il possède aussi une tuile de mouvement. Au final, il a donc $12 + 3 + 4 + 1 - 2 = 18$ points de renommée.

Conseils pour la première partie

Il est plus facile d'apprendre à connaître le jeu en jouant une partie. Hormis pour quel commerce se trouve dans quelle zone du jeu et s'ils proposent une ou deux places pour des figurines, chaque partie est différente.

Durant le premier tour du jeu, chaque joueur devrait placer si possible une de ses tuiles de commerce, avant de déplacer ses figurines. Sur les commerces qui se trouvent dans la rangée inférieure, beaucoup de figurines des autres joueurs vont passer et donc rapporter de l'argent, comme pour la rangée du milieu et celle du haut. Sur ces deux dernières il est possible d'obtenir des cartes de valeur supérieure, mais nécessaire de payer plus aussi.

Les commerçants en métaux et pierres précieuses sont de bons commerces pour commencer le jeu, spécialement dans la rangée inférieure. Si un joueur place d'abord des commerces avec deux cercles, il peut faire plus d'affaires, mais en même temps il facilite l'accès des autres joueurs aux matériaux.

La tuile de déplacement offre un très fort avantage, mais coûte cher lors du décompte à la fin du jeu. Il est donc bien pour le joueur de se débarrasser de la tuile vers la fin du jeu.

Auteur: L'anglais Martin Wallace vit à Manchester et publie dans sa propre petite édition des jeux complexes et exigeants. Avec "Toledo", il prouve qu'il peut aussi faire de petits jeux malins.

Travaux rédactionnels: TM-Spiele

Graphisme: Jo Hartwig

L'auteur et l'éditeur remercient les testeurs et relecteur de règles.

(c) 2008 Sophisticated Games Ltd & Kosmos Verlag.

Traduction: Nicole Loutan, www.ludivers.ch