

Wolfgang Kramer
Richard Ulrich

El Grande Big Box

CONTEXTE HISTORIQUE

Espagne au XV^e siècle : 12 royaumes, 1 pays, 1 principauté et les provinces basques. Cinq tribus émergent :

les Espagnols, les Basques, les Galiciens, les Catalans et

les Maures. La noblesse, en particulier les « Grandes » (ou « les

Grands ») de haut lignage, détiennent une influence significative. Toutefois, la

moyenne noblesse, les « Caballeros », dispose aussi de privilèges considérables.

Toutes les régions d'Espagne souhaitent développer leur indépendance. Les

« Castillos » (ou châteaux) jouent également

un rôle important.

Vous trouverez dans cette boîte un feuillet récapitulatif afin de vous aider à la préparation de la partie.

OBJECTIF

Les joueurs disposent leurs Caballeros stratégiquement sur les régions afin d'obtenir des points sur celles où ils sont majoritaires. À la fin de la partie, le joueur qui aura le score le plus élevé sera déclaré vainqueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 9 manches, pendant lesquelles les joueurs vont positionner les Caballeros de leur Cour vers les régions du plateau. Un décompte général a lieu à toutes les 3 manches (après les manches 3, 6 et 9). Les joueurs disposant du plus grand nombre de Caballeros dans chaque région marquent des points, en déplaçant leur marqueur de score le long de la piste correspondante.

Note : Vous pouvez décider de jouer une partie plus courte d'une durée de 6 manches. Dans une partie à 6 manches, les décomptes généraux ont lieu à toutes les 2 manches. Passez les manches 1, 4 et 7 de la piste de manches.

Piste des manches

Décomptes généraux



Pendant une manche, les phases suivantes se déroulent dans l'ordre indiqué :

1. Révéler des cartes Actions

2. Jouer des cartes Pouvoir

3. Chaque joueur effectue son tour

3.1 Déplacer les Caballeros de la Province vers sa Cour

3.2 Jouer une carte Action

4. Fin de la manche

5. Décompte général (seulement après les manches 3, 6 et 9)

1. RÉVÉLER DES CARTES ACTION

Révélez la première carte Action de chacun des 5 paquets Action.



Exemple : La première carte de chaque paquet de cartes Action a été révélée.

Chaque joueur va alors accomplir une de ces actions durant la manche. Ils peuvent donc prendre un peu de temps afin de se familiariser avec ces différentes cartes.

2. JOUER DES CARTES POUVOIR

En commençant par le joueur qui dispose du jeton premier joueur, puis en sens horaire, chaque joueur joue une carte Pouvoir de sa main en la posant face visible devant lui. Un joueur ne peut pas jouer une carte Pouvoir portant la même valeur qu'une autre carte Pouvoir déjà jouée pendant cette manche.

Exemple : **Gabriel** dispose du jeton premier joueur. Il commence la manche en jouant un **7**. **Alice** est la suivante à jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle peut jouer ce qu'elle veut sauf un 7. Elle décide de jouer un **3**. **Olivier** est le suivant, il peut donc jouer ce qu'il veut, sauf un 7 ou un 3. Il joue un **2**. **Philippe** est le dernier et choisit de jouer un **8**.



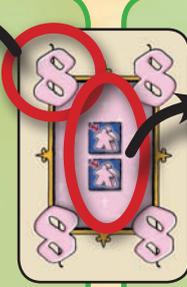
Jouer des cartes Pouvoir détermine deux choses dans le cadre de la phase 3.

1. Ordre de tour

Pendant la phase 3, c'est le joueur qui a joué la carte Pouvoir de plus haute valeur qui joue en premier. Joue ensuite celui qui a joué la carte Pouvoir avec la deuxième plus haute valeur, etc.

Note : Plus un joueur joue tôt durant la manche, plus il a de choix parmi les cartes Action.

Exemple : L'ordre pour cette manche est *Philippe* (8), *Gabriel* (7), *Alice* (3), *Olivier* (2).



2. Ravitaillement de la Cour

Pendant la phase 3, le nombre de symboles Caballero  situé au centre de votre carte Pouvoir indique le nombre de Caballeros que vous pouvez déplacer de la Province vers votre Cour.

Note : Plus le nombre de votre carte Pouvoir est élevé, plus votre ravitaillement est faible.

Note : Les Caballeros doivent se trouver dans votre Cour afin de pouvoir les placer dans les régions.

Exemple : *Philippe* reçoit 2 Caballeros de la Province qu'il place dans sa Cour; *Gabriel*, 3; *Alice* et *Olivier*, 5 chacun.

3. CHAQUE JOUEUR EFFECTUE SON TOUR

Le joueur qui a joué la carte Pouvoir de plus haute valeur commence. Une fois que ce joueur a terminé son tour, c'est à celui qui a joué la carte Pouvoir avec la seconde plus haute valeur de jouer et ainsi de suite. Chaque joueur ne joue qu'une seule fois par manche.

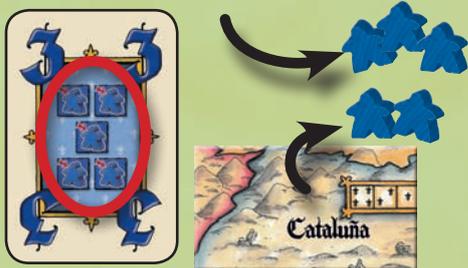
Chaque joueur accomplit les étapes suivantes pendant son tour :

3.1 Déplacer les Caballeros de la Province vers sa Cour

Au début de votre tour, prenez de la Province un nombre de Caballeros de votre couleur correspondant au nombre figurant sur votre carte Pouvoir et placez ces Caballeros dans votre Cour.

Important : S'il n'y a pas assez de Caballeros en Province, vous pouvez décider de les prendre d'autres régions du plateau (mais pas du Castillo).

Important : Vous pouvez décider de prendre un nombre de Caballeros inférieur à celui indiqué sur la carte Pouvoir.



Exemple : *Alice* peut placer jusqu'à 5 Caballeros dans sa Cour, mais il ne lui en reste que 3 en Province. Elle prend donc les 3 de la Province qu'elle place dans sa Cour et 2 Caballeros supplémentaires provenant d'autres régions. Si *Alice* n'avait pas souhaité retirer d'autres Caballeros ailleurs sur le plateau, elle aurait pu décider de ne prendre que les 3 Caballeros situés en Province.

3.2 Jouer une carte Action

Vous choisissez une des cartes Action révélées. Prenez cette carte et exécutez les deux actions suivantes :

L'action spéciale

Vous pouvez exécuter l'action spéciale de la carte. Si vous décidez de le faire, vous devez accomplir l'action dans son entier, dès que c'est possible. En prenant la carte ci-contre comme exemple, vous devez effectuer le décompte de **toutes** les régions à 5 points, même si cela donne plus de points à un de vos adversaires qu'à vous. Cependant, quelques cartes indiquent que vous avez le droit d'effectuer l'action partiellement, par exemple la carte Intrigue : « Vous **pouvez** placer 4 Caballeros ». Vous pouvez également choisir de ne pas effectuer l'action spéciale.



Placer des Caballeros

Le nombre de Caballeros indiqué sur la carte Action correspond au nombre de Caballeros  que vous placez sur le plateau.

- Vous ne pouvez utiliser que des Caballeros provenant de votre Cour. S'il ne reste plus suffisamment de Caballeros dans votre Cour afin d'atteindre le nombre de placements qui vous est accordé, alors ces placements sont annulés.
- Vous ne pouvez placer des Caballeros que dans des régions adjacentes à la région du Roi (mais PAS dans la région du Roi).
- Vous pouvez également choisir de placer des Caballeros dans le Castillo.

Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous effectuez l'action spéciale et le placement des Caballeros, même si vous devez terminer une action avant d'effectuer l'autre. Vous ne pouvez pas, par exemple, placer quelques Caballeros, exécuter l'action spéciale, puis placer le reste de vos Caballeros (ou inversement).

Exemple 1 : Philippe choisit la carte Roi. Il décide d'exécuter l'**action spéciale** en premier. Il déplace le roi vers « Castilla la Nueva », qui devient alors la nouvelle région du Roi. Ensuite, **Philippe place 5 Caballeros** de sa Cour sur le plateau. Il peut placer les Caballeros sur n'importe quelle région frontalière à la région du Roi, qui sont (à ce moment) : « Aragón », « Castilla la Vieja », « Granada », « Sévilla » et « Valencia ». Il peut également choisir de placer des Caballeros dans le Castillo.



Exemple 2 : Alice choisit la carte Action « Décompte spécial ». Elle décide de **placer des Caballeros** sur le plateau en premier lieu. La carte Action lui permet de placer 3 Caballeros en provenance de sa Cour. La région du Roi est la « Galicia », ce qui signifie que **Alice** peut placer ses Caballeros sur « Castilla la Vieja », « País Vasco » ou dans le Castillo. Elle place 2 Caballeros sur le « País Vasco » et un dans le Castillo. Ensuite, **Alice** exécute l'**action spéciale** et effectue le décompte des régions à 5 points. Ces régions sont « Aragón », « País Vasco » et « Valencia ». Elle doit effectuer le décompte de **toutes** les régions à 5 points, même celles où un de ses adversaires aura plus de points qu'elle. Le décompte du Castillo n'est pas déclenché par cette carte (voir ci-dessous).



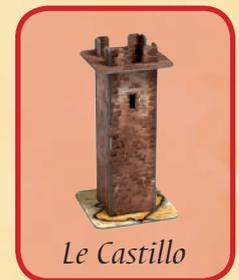
Une fois la carte action utilisée, placez cette carte, face cachée, sous le paquet correspondant. Cette carte n'est plus disponible pour les autres joueurs.

Puis, c'est au joueur suivant, celui dont la valeur de la carte Pouvoir est la plus haute, de jouer son tour, comme expliqué précédemment.

Quelques concepts importants et caractéristiques spéciales :

LE CASTILLO

- Le Castillo n'est pas une région. Lorsque le texte d'une carte mentionne « région » ou « régions », le Castillo est donc exclu.
- Lorsque vous placez des Caballeros sur le plateau, vous pouvez choisir d'en placer un certain nombre dans le Castillo. Dans ce cas, la région du Roi n'a pas d'importance.
- Lorsque vous déplacez des Caballeros, vous ne pouvez pas les déplacer à partir du Castillo. Cependant, vous pouvez déplacer vos Caballeros d'une région vers le Castillo. (« Déplacer » est possible grâce à plusieurs cartes Action, comme décrit à la page 9.)
- Lorsque vous placez des Caballeros dans le Castillo, vous devez dire à vos adversaires combien de vos Caballeros vous ajoutez au Castillo. Aucun joueur ne peut regarder dans le Castillo ou en retirer des Caballeros.
Note : Par conséquent, il est utile de mémoriser le nombre de Caballeros que chacun des joueurs a dans le Castillo.
- Lors d'un décompte général (après les manches 3, 6 et 9) et pendant les décomptes spéciaux du Castillo (page 11) – et seulement à ces moments – le contenu du Castillo est révélé. Après un décompte spécial du Castillo, les Caballeros qui s'y trouvaient y restent. Après un décompte général, les Caballeros sont déplacés vers des régions précises (voir Décompte général en page 6).



LE ROI, LA RÉGION DU ROI ET LES RÉGIONS FRONTALIÈRES

La région occupée par le Roi est appelée la « région du Roi »; 3 règles régissent la région du Roi :

1. **La région du Roi est taboue!** (C'est là une des règles les plus importantes du jeu!)

Rien dans la région du Roi ne peut être changé! Vous ne pouvez placer ou retirer aucun Caballeros, aucun Grande, ni aucune tuile de pointage de la région du Roi.

Il n'y a aucune exception!

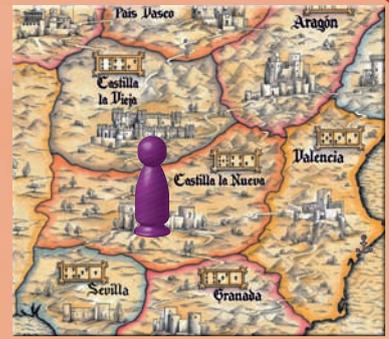
2. **Les Caballeros placés sur le plateau**

Les Caballeros peuvent uniquement être placés sur des régions frontalières à la région du Roi (ou dans le Castillo), jamais sur la région du Roi elle-même!

3. **Bonus du Roi**

Lors d'un décompte général ou d'un décompte spécial dans lequel est impliquée la région du Roi, le joueur qui a le plus de Caballeros dans la région du Roi obtient 2 points supplémentaires. S'il y a une égalité, ce bonus n'est pas accordé!

« Castilla la Nueva » est la région du Roi. Les régions frontalières sont toutes les régions qui sont directement adjacentes à la région du Roi.



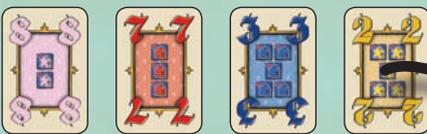
4. FIN DE MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont accompli leur tour, effectuez les actions suivantes afin de préparer la manche suivante.



Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, il y a 1 carte Action qui n'est pas utilisée. Cette carte est placée sous son paquet. La première carte de chaque paquet est maintenant cachée.

1. Placez toute carte Action restante, face cachée, sous le paquet correspondant.
2. Le joueur qui possédait la carte Pouvoir avec la plus faible valeur prend le jeton premier joueur.
3. Tous les joueurs défaussent leur carte Pouvoir sur leur défausse de carte Pouvoir respective. Les cartes Pouvoir défaussées ne peuvent plus être utilisées.



Exemple : Olivier avait joué la carte Pouvoir la plus faible. Il prend le jeton premier joueur. Pendant la prochaine manche, il sera le premier à jouer une carte Pouvoir. Les autres joueurs suivront en sens horaire.

Note : Au fil des manches, vous aurez de moins en moins de cartes Pouvoir parmi lesquelles choisir. Assurez-vous de conserver une variété importante de cartes Pouvoir pour les manches suivantes. (Dans tous les cas, vous aurez toujours une carte pouvoir jouable.)

4. Déplacez le compteur de manches d'une case vers le bas.

Si le compteur de manches est déplacé vers le nombre suivant, une nouvelle manche commence, comme expliquée ci-dessus.



Si le compteur de manches est déplacé vers une fleur de lys, effectuez un décompte général (voir à la page suivante). Cela se produira après les manches 3, 6 et 9. Une fois le décompte général effectué, déplacez le compteur de manches d'une case vers le bas et commencez la manche suivante.

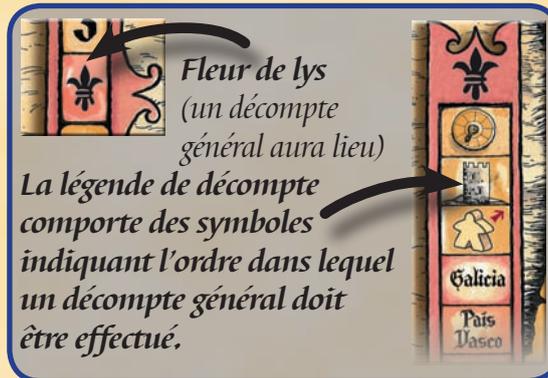
5. DÉCOMPTE GÉNÉRAL

Si le compteur de manches est déplacé sur une fleur de lys, on effectue un décompte général.

Lors de chaque décompte général, effectuez les étapes suivantes :

1. Choisissez secrètement une région.
2. Effectuez un décompte du Castillo.
3. Déplacez les Caballeros du Castillo vers les régions choisies par les joueurs.
4. Effectuez le décompte de chaque région.

La légende de décompte, illustrée ci-contre, est située à côté de la piste de manches. Vous y retrouverez ces mêmes étapes.



1. CHOISISSEZ SECRÈTEMENT UNE RÉGION

La région que vous allez choisir sera celle où vos Caballeros seront déplacés pendant l'étape 3 « Déplacez les Caballeros du Castillo ». Vous devez donc choisir la région vers laquelle se rendront vos Caballeros après qu'un décompte du Castillo ait été effectué. Pour ce faire, déplacez la flèche de votre disque de sélection sur la région choisie.

Important : Ces Caballeros ne peuvent pas être déplacés vers plusieurs régions. Vous ne devez en définir qu'une seule. Rappelez-vous que la région du Roi est taboue (les Caballeros ne peuvent pas s'y rendre).



La région « Galicia » a été choisie sur le disque de sélection.



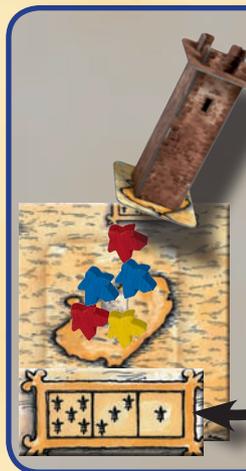
2. EFFECTUEZ UN DÉCOMPTE DU CASTILLO

Une fois que les joueurs ont choisi leur région secrète, on effectue un décompte du Castillo. Soulevez-le et déterminez lequel des joueurs dispose du plus grand nombre de Caballeros. Celui qui dispose du plus grand nombre de Caballeros marque 5 points, le joueur avec le second plus grand nombre marque 3 points. Le joueur suivant marque 1 point. S'il y a une égalité, chaque joueur marque les points correspondant au rang inférieur. Un joueur qui n'a aucun Caballero dans le Castillo ne marque aucun point.

Note : Dans une partie à 2 joueurs, seul le joueur avec le plus de Caballeros dans le Castillo marque des points.

Dans une partie à 3 joueurs, seuls les deux premiers joueurs marquent des points.

Les joueurs comptent leurs points en déplaçant leur marqueur de score le long de la piste de score.



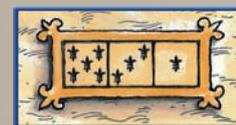
Le Castillo est vidé. Les joueurs marquent des points, en fonction du nombre de leurs Caballeros présents, suivant la tuile de pointage illustré en dessous.



Exemple à 4 joueurs : Gabriel et Alice ont chacun 2 Caballeros dans le Castillo. Olivier en a 1 et Philippe n'en a pas.

La tuile de pointage pour le Castillo indique que le joueur en première place marque 5 points, le second 3 et le troisième 1.

Gabriel et Alice sont à égalité pour la première place. De ce fait, ils marquent chacun les points destinés au joueur situé à la seconde place, c'est-à-dire 3 points. Olivier se retrouve donc en troisième place et marque 1 point. Gabriel et Alice avancent leurs marqueurs de score de 3 cases sur la piste de score. Olivier fait de même, mais de 1 seule case.





3. DÉPLACEZ LES CABALLEROS DU CASTILLO

Chaque joueur révèle alors son disque de sélection. Chaque joueur déplace ses Caballeros du Castillo vers la zone indiquée sur son disque de sélection.

Important : Un joueur qui aurait choisi la région du Roi déplace alors ses Caballeros du Castillo vers sa Cour.

Remplacez le Castillo sur sa case du plateau.



Exemple : **Gabriel** déplace ses deux Caballeros du Castillo vers « Granada ».



4. EFFECTUEZ LE DÉCOMPTE DE CHAQUE RÉGION

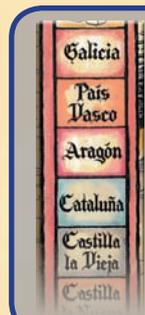
Le décompte est effectué dans chaque région, dans l'ordre indiqué par la légende de pointage. Tout comme pour le Castillo, les points sont accordés aux joueurs disposant du plus de Caballeros dans la région. La tuile de pointage de chaque région indique combien de points sont accordés aux trois premiers joueurs disposant du plus grand nombre de Caballeros.

Important : Les Grandes ne servent qu'à indiquer la région de base de chaque joueur, et n'entrent pas dans le décompte lorsque les majorités sont déterminées.

Note : Dans une partie à 2 joueurs, seul le joueur avec le plus de Caballeros dans une région donnée marque des points.

Dans une partie à 3 joueurs, seuls les deux premiers joueurs marqueront des points. Marqueront alors des points le joueur avec le plus de Caballeros dans la région concernée ainsi que le second joueur avec le plus de Caballeros dans cette même région.

Tout comme pour le Castillo, les joueurs à égalité recevront les points du rang inférieur. Les joueurs n'ayant aucun Caballeros dans une région ne participent pas au décompte de la région.



Le décompte est effectué dans chaque région, dans l'ordre indiqué par la légende de pointage, de haut en bas.

Exemple à 4 joueurs :



La « Galicia » est la première région dans laquelle le décompte est effectué. **Olivier** occupe la première place avec 3 Caballeros, et marque donc 4 points. **Alice** est en seconde place avec 2 Caballeros et marque 2 points. **Gabriel** occupe la troisième place avec 1 Caballero. Malheureusement, aucun point n'est accordé pour la troisième place en « Galicia ».



La région suivante est le « País Vasco ». **Alice**, **Gabriel** et **Philippe** ont tous les trois 3 Caballeros et **Olivier** en a 2. Comme **Alice**, **Gabriel**, et **Philippe** sont à égalité pour la première place, chacun marque les points de la place inférieure, c'est-à-dire la seconde : 3 points. **Olivier** marque 1 point pour la troisième.



Puis arrive « Aragón ». **Olivier** et **Philippe** ont chacun 3 Caballeros. **Alice** et **Gabriel** en ont chacun 2. **Olivier** et **Philippe** sont à égalité pour la première place, ce qui signifie qu'ils marquent les points de la seconde place : 4 points. **Alice** et **Gabriel** sont à égalité pour la troisième place, et marquent les points du rang inférieur. Malheureusement, aucun point n'est accordé pour la quatrième place.



BONUS DU ROI

À chaque fois qu'un décompte est effectué dans la région du Roi (que cela soit lors d'un décompte général ou un décompte spécial), le joueur avec le plus de Caballeros (**sans égalité!**) marque deux points supplémentaires.



Exemple : La « Catalunya » est la région du Roi.

Olivier a 2 Caballeros. **Gabriel** a 1 Caballero.

Puisque **Olivier** est seul à occuper la première place, il marque 4 points conformément à la tuile de pointage de la région, plus 2 points supplémentaires pour occuper la première place dans la région du Roi.

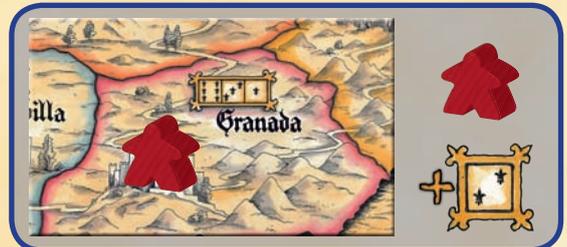
Gabriel marque 2 points pour la seconde place. Il n'y a pas d'autre joueur de présent, les points pour la troisième place ne sont pas attribués.



BONUS DE LA RÉGION DE BASE

Le bonus de la région de base est identique à celui de la région du Roi. Si un joueur dispose du plus grand nombre de Caballeros dans sa région de base (**sans égalité!**), lorsque le décompte de cette région est effectué (qu'il s'agisse d'un décompte général ou spécial), ce joueur marque 2 points supplémentaires.

Rappel : Le Grande ne **doit pas** être pris en compte lorsque la majorité est établie.



Exemple : La « Granada » est la région de base de **Gabriel** (son Grande s'y trouve). Il y dispose de 4 Caballeros. **Olivier** et **Philippe** en ont chacun 1. **Gabriel** marque alors

4 points pour la première place, plus 2 points supplémentaires pour occuper la première place dans sa région de base.

Olivier et **Philippe** sont à égalité pour la deuxième place, et chacun marque donc les points de la place de rang inférieur, la troisième : 1 point.



Note : Il est tout à fait possible qu'un joueur reçoive en même temps le bonus du Roi et le bonus de région de base.

TUILES DE POINTAGE

Les deux tuiles de pointage peuvent être placées et déplacées grâce à certaines cartes Action, influençant alors la valeur d'une région. Une région ne peut accueillir qu'une seule tuile de pointage à la fois.

Une fois que le décompte a été effectué dans toutes les régions, déplacez le marqueur de manches d'une case vers le bas et commencez la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête après le troisième décompte général. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie et est adoué « El Grande ». S'il y a égalité, c'est une victoire partagée !



Cette tuile de pointage réduit les points pouvant être marqués dans la région « Castilla la Vieja ».

CARTES ACTIONS - PRÉCISIONS



CARTES ACTION - PAQUET 1

Pour toutes les cartes du paquet 1 :

Vous pouvez placer jusqu'à 1 Caballero de votre Cour dans une région frontalière à la région du Roi, ou dans le Castillo.

Avant ou après avoir effectué cette action, vous pouvez exécuter, ou non, l'action spéciale indiquée sur la carte Action. Les cartes de ce paquet permettent aux joueurs de **déplacer** leurs Caballeros ainsi que ceux des autres joueurs.

Toute carte indiquant que vous pouvez « **déplacer** » des Caballeros doit respecter les règles suivantes :

- Vous pouvez déplacer **vos propres** Caballeros ainsi que ceux des autres joueurs (les exceptions sont listées ci-dessous).
- Vous pouvez déplacer les Caballeros de et vers une ou plusieurs régions (ex. : Prendre 2 Caballeros d'une région et un troisième d'une autre (les exceptions sont listées ci-dessous)).
- Vous ne pouvez pas prendre de Caballeros du **Castillo** ou de la **Cour** d'un autre joueur.
- Vous pouvez déplacer **moins** de Caballeros que le nombre indiqué sur la carte.
- Vous n'êtes **pas** limité aux **régions frontalières à la région du Roi**. Vous pouvez déplacer les Caballeros vers n'importe quelle région (exception faite de la région du Roi) ou dans le Castillo.
- La **région du Roi est taboue!** Vous ne pouvez en aucun cas déplacer un Caballero depuis ou vers la région du Roi (il n'y a aucune exception).

Les cartes du paquet 1 sont les suivantes :



Intrigue (1x)

Vous pouvez déplacer 3 Caballeros.



Intrigue (1x)

Vous pouvez déplacer 4 Caballeros.



Intrigue (1x)

Vous pouvez déplacer 4 de **vos** Caballeros.

Vous ne pouvez pas déplacer de Caballeros adverses.



Intrigue (1x)

Vous pouvez déplacer 3 Caballeros étrangers.

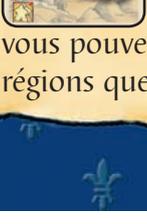
Vous ne pouvez déplacer que des Caballeros appartenant à **d'autres joueurs**, pas les vôtres.



Intrigue (2x)

Vous pouvez déplacer 2 de vos Caballeros et 2 Caballeros étrangers.

Vous pouvez déplacer 2 de vos Caballeros et jusqu'à 2 Caballeros adverses. Vous ne pouvez pas déplacer plus de 2 Caballeros vous appartenant, ou plus de 2 Caballeros adverses.



Intrigue (2x)

Choisissez une région. Vous pouvez déplacer 5 Caballeros de cette région vers d'autres régions.

Vous ne pouvez déplacer les Caballeros **que d'une seule région**. Cependant, vous pouvez déplacer des Caballeros vers autant de régions que vous le désirez.



Intrigue (1x)

Vous pouvez déplacer tous vos Caballeros situés dans la même région. Vous pouvez déplacer **vos propres** Caballeros **depuis une région**.

Cependant, vous pouvez déplacer ces Caballeros vers autant de régions que vous le souhaitez. Vous pouvez également décider de laisser certains Caballeros dans la région choisie.



Intrigue (1x)

Vous pouvez placer 2 Caballeros de votre Cour dans la ou les régions de votre choix.

Avec cette carte, vous pouvez placer jusqu'à 3 Caballeros de votre Cour dans différentes régions ou dans le Castillo (ex. : 1 dans une région frontalière à la région du Roi et 2 dans des régions de votre choix).



Intrigue (1x)

Vous pouvez déplacer tous vos Caballeros situés dans la même région.

OU

Vous pouvez placer 2 Caballeros de votre Cour dans la ou les régions de votre choix.

Vous devez choisir l'action que vous désirez effectuer. Les actions de cette carte sont identiques à celles des deux cartes au-dessus.



CARTES ACTION - PAQUET 2

Pour toutes les cartes du paquet 2 :

Vous pouvez placer jusqu'à 2 de vos Caballeros de votre Cour dans une ou des régions frontalières à la région du Roi ou dans le Castillo.

Avant ou après avoir effectué cette action, vous pouvez exécuter ou non l'action spéciale indiquée sur la carte Action.

Plusieurs cartes vous permettent de retirer des Caballeros du plateau : la région du Roi est taboue !

Les cartes du paquet 2 sont les suivantes :



Veto (2x)

Vous pouvez empêcher un autre joueur d'effectuer une action spéciale cette manche-ci, ou la suivante. Les joueurs doivent annoncer leur action spéciale avant de l'effectuer.

Lorsque vous choisissez la carte Veto,

placez-la face visible devant vous. Une fois pendant cette manche ou la suivante, vous pouvez empêcher – totalement ou en partie – un autre joueur d'effectuer son action spéciale. Vous pouvez empêcher une action spéciale avant ou pendant son application. Le joueur qui subit le Veto doit immédiatement arrêter son action spéciale.

Exemple : *Votre adversaire peut déplacer 4 Caballeros. Il en a déjà déplacé 2. Vous n'êtes pas d'accord avec l'endroit où il a déplacé le 3^e Caballero et décidez d'apposer votre Veto sur cette action. Votre adversaire doit alors annuler le déplacement du 3^e Caballero et arrêter immédiatement son action spéciale. Il ne peut pas déplacer le 4^e Caballero, comme un Veto a été placé sur son action.*

Une fois votre Veto utilisé, placez la carte Veto sous le paquet 2, face cachée. Si vous n'utilisez pas votre Veto avant la fin de la manche suivante, vous devez placer la carte Veto face cachée sous le paquet 2, la carte étant alors sans effet.



Effritement de l'autorité (1x)

Chacun de vos adversaires doit remettre tous ses Caballeros présents dans sa Cour en Province.

Cela n'affecte que vos adversaires.



Effritement de l'autorité (1x)

Chacun de vos adversaires doit remettre 3 de ses Caballeros présents dans sa Cour en Province.

Cela n'affecte que vos adversaires.



Vous pouvez remettre 1 Caballero de chacun de vos adversaires dans la Province. Ces Caballeros doivent provenir de régions. (1x)

Pour chacun de vos adversaires (donc pas vous), choisissez 1 Caballero et placez-le en Province.



Courroux royal! (1x)

En sens horaire, chacun de vos adversaires doit remettre 3 de ses Caballeros dans la Province. Ces Caballeros peuvent provenir de leur Cour et/ou d'une région du plateau.

Chaque joueur choisit lesquels de ses Caballeros retournent en Province.



Chaque adversaire doit choisir une région (ou il possède au moins un Caballero) avec son disque de sélection. Chaque adversaire doit remettre tous ses Caballeros de la région qu'il a choisie en Province. (1x)

Tous vos adversaires (donc pas vous) choisissent simultanément une région dans laquelle ils ont au moins un Caballero à l'aide de leur disque de sélection. Chaque adversaire révèle ensuite son disque de sélection et renvoie ses Caballeros présents dans cette région en Province.



Chacun de vos adversaires doit choisir une région (ou il possède au moins 2 Caballeros) avec son disque de sélection. Chacun de vos adversaires doit remettre 2 Caballeros de la région qu'il a choisie en Province. (1x)

Tous vos adversaires (donc pas vous) choisissent simultanément une région dans laquelle ils ont au moins 2 Caballeros à l'aide de leur disque de sélection. Chaque adversaire révèle ensuite son disque de sélection et renvoie 2 de ses Caballeros présents dans cette région en Province.



Décompte spécial (3x)

Choisissez une région et effectuez-y immédiatement un décompte.

Vous choisissez une région sur le plateau et y effectuez un décompte pendant votre manche. Vous pouvez effectuer ce décompte avant ou après que vous ayez

placé vos Caballeros. Vous pouvez choisir d'effectuer le décompte de la région du Roi, mais pas du Castillo (ce n'est pas une région). Le décompte est effectué de la même façon que lors d'un décompte général, c'est-à-dire que les points sont attribués pour les trois premières places, et les bonus de la région du Roi et de la région de base peuvent s'appliquer.



CARTES ACTION - PAQUET 3

Pour toutes les cartes du paquet 3 :

Vous pouvez placer jusqu'à 3 Caballeros de votre Cour dans une ou des régions frontalières à la région du Roi ou dans le Castillo.

Avant ou après avoir effectué cette action, vous pouvez effectuer ou non l'action spéciale indiquée sur la carte Action.

Les cartes de ce paquet vous permettent d'effectuer un **décompte spécial** pendant votre tour.

Les règles suivantes s'appliquent lorsque ces cartes sont jouées :

- Vous pouvez effectuer le décompte spécial avant ou après avoir placé vos Caballeros.
- Le décompte spécial est effectué de la même façon qu'un décompte général : les points sont attribués pour les trois premières places, et les bonus de la région du Roi et de la région de base peuvent s'appliquer.
- Le Castillo n'est pas une région. On n'y effectue pas de décompte même lorsqu'une carte précise une ou des régions. (Exception : la carte de décompte spécial qui précise qu'on effectue un décompte du Castillo.)
- Si un décompte est effectué dans plusieurs régions grâce à une seule carte, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces décomptes sont effectués.

Les cartes du paquet 3 sont les suivantes :

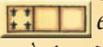


Décompte spécial (2x)

Faites immédiatement un décompte de toutes les régions de valeur 4.

Pendant votre tour, un décompte est effectué dans toutes les régions offrant 4 points pour la première place. (Ces régions sont :

« Galicia », « Cataluña » et « Sévilla ».)

Important : Les tuiles de pointage peuvent changer les régions dans lesquelles un décompte a lieu : si cette tuile  est placée sur une région, alors elle devient une région à 4 points et sera concernée par ce décompte (le Castillo n'est pas une région et ne sera pas concerné par le décompte, même si cette tuile s'y trouve). Si cette tuile  se trouve sur « Galicia », « Cataluña » ou « Sévilla », alors ce ne sera plus une région à 4 points et aucun décompte n'y sera effectué. Ces tuiles sont placées et déplacées par des cartes du paquet 4 (voir page 12).



Décompte spécial (2x)

Faites immédiatement un décompte de toutes les régions de valeur 5.

Pendant votre tour, un décompte est effectué dans toutes les régions offrant 5 points pour la première place. (Ces régions sont : « País Vasco », « Aragón » et « Valencia », mais pas

le Castillo). Les précisions apportées ci-dessus, pour le décompte des régions de valeur 4, s'appliquent aussi.



Décompte spécial (1x)

Faites un décompte immédiat de toutes les régions de valeur 6 et 7.

Pendant votre manche, un décompte est effectué dans les régions offrant 6 ou 7 points pour la première place. (Ces régions sont :

« Castilla la Nueva », « Castilla la Vieja » et « Granada »).

Les précisions apportées ci-dessus, pour le décompte des régions de valeur 4, s'appliquent également.



Décompte spécial (2x)

Faites un décompte immédiat du Castillo.

Pendant votre tour, un décompte a lieu dans le Castillo. Ensuite, remettez les Caballeros dans le Castillo afin qu'ils y soient de nouveau cachés.



Décompte spécial (1x)

Faites immédiatement à un décompte de toutes les régions. Seule la première place marque des points. En cas d'égalité, aucun point n'est attribué.

Pendant votre tour, un décompte est effectué dans toutes les régions (pas dans le Castillo). Suivez la légende de pointage comme vous le feriez pendant un décompte général ; cependant, seule la première place rapporte des points. S'il y a une égalité pour la première place, aucun point n'est attribué.



Décompte spécial (1x)

Toutes les régions contenant le plus de Caballeros sont décomptées immédiatement. Pendant votre tour, un décompte est effectué dans les régions disposant du plus grand nombre de Caballeros. S'il y a égalité pour les régions avec le plus de Caballeros, un décompte est effectué dans chacune d'elle. Le Castillo n'est pas pris en compte.



Décompte spécial (1x)

Choisissez une région et effectuez-y immédiatement un décompte.

Pendant votre tour, choisissez une région et effectuez-y un décompte.



Décompte spécial (1x)

Toutes les régions contenant le moins de Caballeros sont décomptées immédiatement (ignorez les régions sans Caballero).

Pendant votre tour, un décompte est effectué dans les régions disposant du plus petit nombre de Caballeros. S'il y a une égalité pour les régions disposant du plus petit nombre de Caballeros, un décompte est effectué dans chacune d'elle. Le Castillo ainsi que les régions ne disposant d'aucun Caballeros ne sont pas pris en compte.



CARTES ACTION - PAQUET 4

Pour toutes les cartes du paquet 4 :

Vous pouvez placer jusqu'à 4 Caballeros de votre Cour dans une ou des régions frontalières de la région du Roi ou dans le Castillo.

Avant ou après avoir effectué cette action, vous pouvez exécuter ou non l'action spéciale indiquée sur la carte Action.

Les cartes du paquet 4 sont les suivantes :



Tuile de pointage (3x)

Vous pouvez placer une tuile de pointage sur une région OU en déplacer une se trouvant déjà sur le plateau.

Vous pouvez placer ou déplacer une des deux tuiles de pointage pour recouvrir celle d'une région. Les tuiles de pointage sont placées à

côté du plateau de jeu avant le début de la partie. Si la tuile que vous désirez placer est déjà sur le plateau de jeu, vous pouvez alors la prendre de la région sur laquelle elle se trouve et la déplacer sur une région différente. Tant qu'une tuile est dans une région, les points accordés lors d'un décompte de cette région le seront en fonction de ce qui est indiqué sur la tuile de pointage (à la place des points normalement accordés par la région). Vous pouvez choisir laquelle des tuiles vous placez ou déplacez. Une tuile de pointage peut être placée sur le Castillo (elle remplace alors les deux tuiles du Castillo). Il ne peut y avoir qu'une seule tuile de pointage par région. Une tuile de pointage ne peut être placée ni retirée de la région du Roi.



Pouvoir des cartes (2x)

Vous pouvez reprendre en main une de vos cartes Pouvoir utilisées.

Vous pouvez reprendre dans votre main la carte Pouvoir que vous avez utilisée pendant cette manche ou toute carte Pouvoir se trouvant dans votre pile de défausse.



La Cour (1x)

Vous pouvez déplacer 2 Caballeros de la Province vers votre Cour.

L'effet de cette carte est similaire à l'étape de ravitaillement et doit être effectué selon les mêmes règles (voir page 3).



Grande (2x)

Vous pouvez déplacer votre Grande.

Vous ne pouvez pas déplacer votre Grande vers, ou depuis, la région du Roi. Vous ne pouvez pas placer votre Grande dans le Castillo.

CARTES ACTION - PAQUET 5

Le paquet 5 ne contient que la carte du Roi.

Vous pouvez placer jusqu'à 5 de vos Caballeros dans une ou des régions frontalières à la région du Roi et dans le Castillo.

Avant ou après avoir effectué cette action, vous pouvez exécuter ou non l'action spéciale indiquée sur la carte Action.



Décompte spécial (1x)

Chaque joueur choisit une région à l'aide de son disque de sélection. Chaque région sélectionnée exactement une fois est décomptée. Une région choisie plus d'une fois, ou non choisie, n'est pas décomptée.

Vous pouvez effectuer un décompte spécial avant ou après avoir placé vos Caballeros. En premier lieu, chaque joueur (vous inclus) choisit une région avec son disque de sélection, puis les disques sont révélés simultanément. Effectuez immédiatement un décompte dans toute région qui aura été choisie exactement une fois. Les décomptes sont effectués dans un ordre choisi par le joueur actif, en suivant les règles standards, c'est-à-dire que les points sont accordés pour les première, deuxième et troisième places, et que les bonus de région du Roi et de région de base peuvent s'appliquer.



Éviction (1x)

Choisissez une région. Chacun de vos adversaires présents doit choisir une région sur son disque de sélection. Chacun de vos adversaires déplace tous ses Caballeros de cette région vers la région qu'il a choisie.

En premier lieu, vous choisissez la région depuis laquelle vos adversaires (pas vous) devront déplacer leurs Caballeros. Puis, chacun de vos adversaires ayant des Caballeros situés sur cette région choisit une autre région sur son disque de sélection vers laquelle il déplacera ses Caballeros. Enfin, chacun de vos adversaires révèle simultanément son disque et déplace leurs Caballeros vers la région choisie. Un joueur qui aurait choisi la région du Roi renvoie ses Caballeros dans sa Cour.



Conseiller du Roi (1x)

Vous pouvez déplacer le Roi vers une région adjacente.

Vous pouvez déplacer le Roi avant ou après avoir placé vos Caballeros.



Carte du Roi (1x)

Vous pouvez déplacer le Roi vers n'importe quelle région.

Vous pouvez déplacer le Roi avant ou après avoir placé vos Caballeros. Vous ne pouvez pas placer le Roi dans le Castillo.