

EL-GRANDE

COMPOSITION DU JEU:

1 plateau de jeu

1 marqueur de tour

(petit cube de bois noir) (de 5 couleurs différentes, 31 par couleur)



155 Caballeros



5 Grandes

(de 5 couleurs différentes)



2 tableaux mobiles de maque

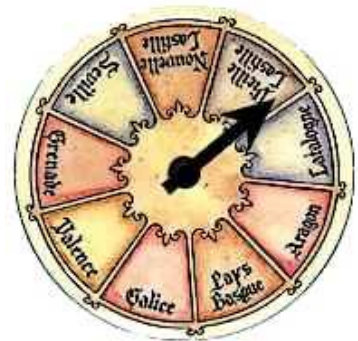


1 Castillo (château)

(taille réel 15cm de haut)



5 disques secrets



1 Roi

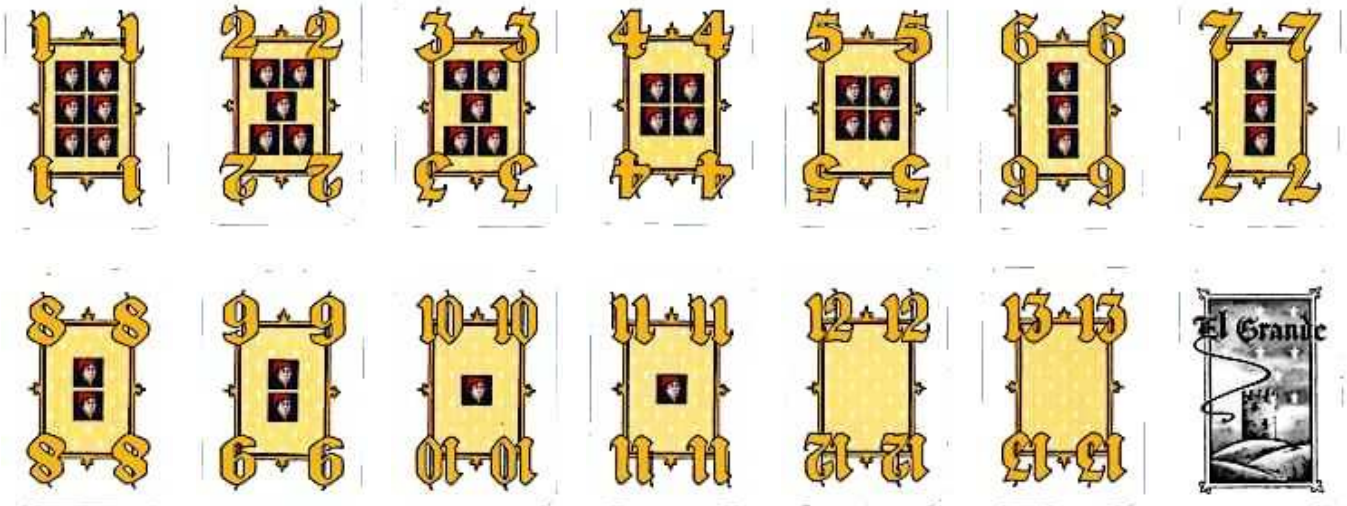
(grosse quille noir de 8 cm)



45 cartes d'action (voir le descriptif en fin de page)

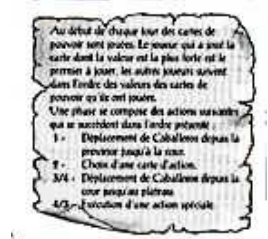
65 cartes de pouvoir (d'une valeur de 1 à 13 dans chaque couleur)

ci-dessous les cartes de pouvoir jaune



9 cartes de région (avec un résumé des règles au verso)





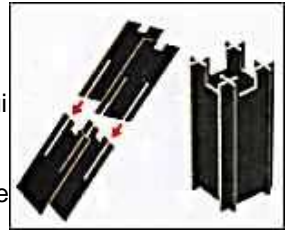
RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION DU JEU

Castillo : Monter et placer le château sur l'endroit approprié du plateau.

Cartes de région: Les 9 cartes sont mélangées et empilées. Puis, la première de la pile est retournée. Le roi est placé dans la région qu'elle indique. Ensuite chaque joueur tire une carte qui détermine sa propre région d'origine.

Grande : Chaque joueur choisit une couleur, prend le grande (le gros cube) de cette couleur et le place dans sa région d'origine.



Caballeros: Chaque joueur prend 10 Caballeros de sa couleur. Les Caballeros restants sont mis de côté sur la table, en réserve. Cette réserve représente la province. Chaque joueur prend 2 de ses Caballeros initiaux et les place à proximité de son Grande, dans sa région d'origine. Chaque joueur place aussi un autre Caballero sur la 1ère case de l'échelle de scores. Les 7 Caballeros restants sont placés devant chaque joueur. Cette réserve personnelle des joueurs constitue leur cour .

Disque secret: Chaque joueur prend un disque secret. On y trouve le nom de toutes les régions du plateau.

Cartes de pouvoir: Chaque joueur prend l'ensemble des cartes de pouvoir de sa couleur. La valeur dans les coins de la carte représente la force du pouvoir, et celle du centre le nombre de Caballeros que la carte permet de déplacer.

Cartes d'action: De 1 à 5 Caballeros sont représentés sur leur dos. Les 11 cartes avec 1 Caballero forment la 1ère pile, celles avec 2 Caballeros la 2ème, etc. La 5ème pile est faite d'une seule carte (le roi). Chaque pile est mélangée et placée, face cachée, à côté du plateau.

Tableaux mobiles de marque: Les 2 tableaux sont placés à côté du plateau.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Un tour de jeu se compose des actions suivantes :

- Avancement du marqueur de tour.
- Retournement de la 1ère carte de chaque pile.
- Utilisation de cartes de pouvoir.
- Chaque joueur entame sa phase (l'ordre des joueurs est déterminé par la valeur des cartes de pouvoir jouées).

Marqueur de tour (petit cube noir)

Au commencement de la partie, le marqueur de tour est placé sur la 1 ère case de l'échelle de tours (sur la 2.ème dans le cas d'une partie courte). À chaque tour, le marqueur est avancé d'une case sur l'échelle. Le calcul des scores s'effectue à la fin du 3ème, 6ème et 9ème tour (lorsque le marqueur est placé sur la case du disque secret).

Découverte des cartes d'action

La carte du dessus de chaque pile est retournée. Les joueurs prennent connaissance des textes et réfléchissent aux actions qu'ils aimeraient voir exécuter et à celles qu'ils préféreraient empêcher.

Jeu des cartes de pouvoir

Lors du 1er tour, le joueur le plus jeune commence à jouer. Au cours des tours suivants, le joueur qui avait joué le dernier précédemment joue alors en premier. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes de pouvoir sont jouées face apparente. Lorsqu'une certaine valeur est jouée, les joueurs suivants ne peuvent plus jouer une carte de pouvoir de la même valeur. Toutes les cartes qui sont jouées doivent être de valeur différente.

Une carte de pouvoir décide de 2. choses :

1. L'ordre des phases: Le joueur ayant joué la carte la plus forte joue en premier, suivi du joueur ayant joué la carte de force immédiatement inférieure, etc.

2. Le nombre de Caballeros que chaque joueur peut déplacer depuis la province jusqu'à sa cour.

Phases

Le joueur ayant joué la carte de pouvoir la plus forte joue sa phase en premier. Une phase se compose des actions suivantes, qui doivent se succéder dans l'ordre présenté:

1. Déplacement de Caballeros depuis la province jusqu'à la cour

Le joueur déplace un nombre de Caballeros, au plus égal au nombre indiqué sur sa carte de pouvoir, depuis la province jusqu'à sa cour. Si un joueur n'a pas assez de Caballeros en province, il peut en retirer du plateau pour faire le complément. Il écarte ensuite sa carte de pouvoir qui est ainsi retirée du jeu.

2. Choix d'une carte d'action

Le joueur choisit une carte d'action parmi celles qui sont face visible. Chaque carte d'action permet 2. actions :

- Déplacer depuis la cour jusqu'au plateau le nombre de Caballeros indiqué.
- Exécuter ou empêcher l'action décrite par le texte et l'illustration.

IMPORTANT: CHAQUE JOUEUR DÉCIDE S'IL PLACE CES CABALLEROS SUR LE PLATEAU AVANT OU APRÈS L'EXÉCUTION D'UNE ACTION SPÉCIALE.

3. Déplacement de Caballeros depuis la cour jusqu'au plateau

(Cette action peut être faite en 4 si le joueur le désire.)

Le dos de la carte indique le nombre maximum de Caballeros que le joueur peut déplacer depuis sa cour jusque sur le plateau. Ces Caballeros peuvent être placés dans une région contiguë à celle dans laquelle se trouve le roi et/ou dans le Castillo. On peut répartir les Caballeros comme on veut entre les différentes régions adjacentes à celle où se trouve le roi et le Castillo. Exemple 1: Le roi est en Galice. Des Caballeros ne peuvent être placés qu'en Vieille Castille, au Pays Basque et dans le Castillo.

Exemple 2: Le roi est en Nouvelle Castille. On ne peut placer des caballeros qu'en Vieille Castille, à Séville, Grenade, Valence, Aragon et dans le Castillo.

4. Exécution d'une action spéciale

(Cette action peut être faite en 3 si le joueur le désire.)

Le joueur décide s'il exécute ou non l'action spéciale décrite sur la carte choisie.

5. Défausse de la carte d'action choisie

Une fois que les 2. actions de la carte ont été réglées, celle-ci est défaussée afin qu'aucun autre joueur ne puisse de nouveau la choisir. À ce moment, le joueur ayant la deuxième plus forte valeur de carte de pouvoir entame son tour.

Phase suivante

Lorsque tous les joueurs ont joué leur phase de cette manière, s'il y a moins de 5 joueurs, les cartes face visible restantes sont écartées. Le tour suivant commence en avançant le marqueur de tour d'une case et en retournant 5 nouvelles cartes d'action. (La carte du roi est retournée au début de chaque tour et ne peut jamais être écartée.)

LE ROI ET LA RÉGION ROYALE

La région dans laquelle se trouve le roi se nomme la région royale. Le roi a 3 rôles;

1. Il indique quelles régions peuvent accueillir les Caballeros depuis les cours c'est-à-dire les régions adjacentes à celle où il se trouve. Certaines cartes admettent des exceptions à la règle.

2.. La région royale est tabou! Aucun changement n'est autorisé! Aucun Caballero, aucun Grande ni aucun tableau mobile de marque ne peut y être amené ou retiré. Il n'est permis aucune exception.

3. Bonus royal; Le joueur possédant le plus de Caballeros dans la région royale gagne 2. points supplémentaires lorsque la région fait l'objet d'un décompte. Si plusieurs joueurs sont à égalité de Caballeros, le bonus royal n'est pas attribué.

LE CASTILLO

Le Castillo est une région spéciale dotée des propriétés suivantes:

- Les Caballeros peuvent être placés dans le Castillo à n'importe quel moment (au moment des ajouts ou des déplacements de Caballeros) quelle que soit la position du roi. Lorsque les joueurs ajoutent des Caballeros dans le Castillo, ils doivent en annoncer clairement la quantité. Il est utile de se souvenir des joueurs qui possèdent des Caballeros dans le Castillo et du nombre de ces Caballeros. Par contre, il est interdit de compter les Caballeros cachés dans le Castillo, en prévision du décompte général (voir ci-dessous).

- Pendant chaque décompte général (après les tours 3, 6 et 9), le Castillo est complètement vidé. Les Caballeros sont déplacés vers d'autres régions du plateau (voir règle suivante) et peuvent changer la majorité de celles-ci ,

LE SCORE

Il y a, au cours de la partie, 3 décomptes généraux (après le 3ème, le 6ème et le 9ème tour). Pendant un décompte général, le marqueur de tour est placé sur la case portant une reproduction d'un disque secret, puis déplacé vers la droite sur les autres cases.

Un décompte général est composé des actions suivantes:

- Sélection d'une région à l'aide du disque secret.
- Décompte du Castillo.
- Déplacement des Caballeros depuis le Castillo vers les autres régions.
- Décompte de chaque région.

Sélection d'une région à l'aide du disque secret

Chaque joueur choisit une région dans laquelle il veut amener ses Caballeros depuis le Castillo, et l'indique sur son disque secret à l'aide de la flèche. Hormis la région royale, toute région peut être choisie. Après ce choix, tous les joueurs placent leur disque, face cachée, sur la table.

IMPORTANT: TOUS LES CABALLEROS APPARTENANT À UN JOUEUR NE PEUVENT SE RENDRE QUE DANS UNE SEULE RÉGION: CELLE INDIQUÉE SUR SON DISQUE !

Décompte du Castillo

Lorsque tous les joueurs ont déposé leur disque sur la table, on compte les Caballeros présents dans le Castillo. Le décompte se fait comme pour les autres régions. (Voir "Décompte des régions").

Déplacement des Caballeros depuis le Castillo

Chaque joueur retourne son disque et déplace ses Caballeros venant du Castillo vers la région indiquée par son disque. Un joueur qui a malencontreusement choisi la région royale replace tous ses Caballeros dans sa cour. Le Castillo vidé est remis en place.

Décompte des régions

Afin qu'aucune région ne soit oubliée ou comptée 2. fois, le marqueur de tour est déplacé vers la droite sur l'échelle de décompte. Le tableau de marque de chaque région indique le nombre de points attribués au joueur qui y possède le plus de Caballeros, ainsi qu'au second et au troisième. Les Grandes servent uniquement à déterminer l'appartenance de la région et ne comptent pas dans le calcul des majorités de cette région.

- Les 3 joueurs possédant le plus de Caballeros dans une région déplacent leur pion sur l'échelle de scores du nombre de cases correspondant à ce qu'indique le tableau de marque de la région. Exemple: 5/3/1. Celui qui a le plus de Caballeros dans cette région déplace son pion de 5 cases, le 2ème de 3 cases et le 3ème de 1 case sur l'échelle de scores.
- À 2 joueurs, seule la 1ère valeur compte. Le joueur ayant le plus de Caballeros est seul à marquer des points.
- À 3 joueurs, seules les 2 premières valeurs comptent.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de Caballeros et sont à égalité pour un classement, ils marquent les valeurs correspondant au rang inférieur.

Exemple 1: Dans une région de valeur 5/3/1, rouge, bleu et jaune ont chacun 4 Caballeros et vert a 3 Caballeros. Le score est donc le suivant: rouge, bleu et jaune marquent 3 points pour le 2ème rang et vert qui n'a que le 4ème rang ne marque rien.

Exemple 2: Dans une région de valeur 6/4/2., rouge a 4 Caballeros, bleu en a 3 et jaune et vert en ont 2 chacun. Le score est donc le suivant: rouge marque 6 points et bleu 4 points. Jaune et vert ont le même nombre de Caballeros. On saute donc 1 rang et ils ne marquent aucun point pour le 4ème rang.

Le bonus royal

Chaque fois que la région royale est comptabilisée (même à cause d'une carte d'action), le joueur y possédant le plus de Caballeros reçoit un bonus supplémentaire de 2 points. Ce bonus est perdu en cas d'égalité pour la 1ère place.

Les bonus du domicile

Si un joueur possède la majorité dans la région où se trouve son Grande, il s'ajoute un bonus de 2 points lors du décompte. Ce bonus est perdu en cas d'égalité pour la 1ère place.

TABLEAUX MOBILES DE MARQUE

Les 2 tableaux mobiles de marque sont utilisés grâce aux cartes d'action et modifient la valeur d'une région.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après le 3ème décompte général. Le joueur dont le pion se trouve le plus loin sur l'échelle de scores est déclaré vainqueur et "El Grande".

LES CARTES D'ACTION

Ces explications détaillées ne concernent que certaines cartes. Si un passage d'une action spéciale n'est pas très explicite, consulter les explications détaillées de cette carte.

Ce qui suit est valable pour toutes les cartes:

A) La région royale: Elle est toujours tabou. On ne peut rien ajouter ni retirer à cette région. Cependant, les décomptes la prennent en considération.

B) Le disque secret: Si une carte d'action demande l'utilisation du disque secret, les joueurs, simultanément et secrètement, sélectionnent une région sur leur disque.

C) Castillo: Lorsque les Caballeros sont ajoutés sur le plateau ou déplacés en tout ou en partie, ils peuvent être mis dans le Castillo. Par contre, ils ne peuvent en être retirés qu'au moment du décompte général.

D) L'ordre des actions: Chaque carte autorise 2 actions:

- déplacer un certain nombre de Caballeros vers le plateau,
- l'action décrite par l'illustration et le texte (= action spéciale).

À vous de décider quelle action exécuter en premier. Une action ne peut pas être partagée, car il faut qu'elle soit terminée pour que la seconde puisse être entamée.

E) Valeur: Les cartes indiquent le nombre maximum de Caballeros pouvant se déplacer. On peut en déplacer moins si on le souhaite.

F) Déplacer les Caballeros vers le plateau: Les Caballeros ne peuvent normalement se déplacer que depuis la cour vers les régions voisines de la région royale ou vers le Castillo. Les Caballeros indiqués par des actions spéciales peuvent être ajoutés ou déplacés vers le Castillo ou vers n'importe quelle autre région à l'exception de la région royale.

G) Sauter l'action spéciale: Vous pouvez choisir de ne pas exécuter l'action spéciale de la carte. Vous pouvez choisir cette carte uniquement pour empêcher l'action d'être exécutée par un autre joueur.



LES CARTES D'ACTION DE LA PILE 1

Ceci est valable pour toutes les cartes de la pile 1: Vous pouvez déplacer un maximum de 1 Caballero depuis votre cour vers une région voisine de la région royale ou vers le Castillo. L'action spéciale spécifiée peut être, soit exécutée, soit empêchée. Ces cartes sont appelées cartes d'intrigue seulement parce qu'elles permettent à un autre joueur de déplacer vos Caballeros sur le plateau.



Intrigue: Déplacez tous vos Caballeros d'une région, n'importe laquelle !

Sortez tous vos Caballeros d'une région et répartissez-les dans les autres régions et/ou dans le Castillo. Vous pouvez en remettre dans la région d'origine. N'oubliez pas que la région royale est tabou: on ne peut rien y mettre et rien en retirer.



Intrigue: Déplacez 2 Caballeros depuis votre cour jusqu'à n'importe quelle région !

Déplacez 2 Caballeros de votre cour vers n'importe quelle région (sauf la région royale) et/ou vers le Castillo.



Intrigue: Déplacez 2 Caballeros depuis votre cour jusqu'à n'importe quelle région ou déplacez tous vos Caballeros depuis une seule région !

Vous devez choisir laquelle de ces deux actions vous voulez accomplir. Vous ne pouvez pas accomplir les deux.



Intrigue: Vous pouvez déplacer 5 Caballeros !

Vous pouvez déplacer 5 Caballeros quelconques (les vôtres et/ou ceux des autres joueurs) depuis une région vers d'autres régions (sauf la région royale) et/ou vers le Castillo.



Intrigue: Vous pouvez déplacer 3 Caballeros adverses !

Vous pouvez déplacer 3 Caballeros adverses depuis n'importe quelles régions vers n'importe quelles autres régions (sauf la région royale) et/ou vers le Castillo.



Intrigue: Vous pouvez déplacer 3 Caballeros !

Vous pouvez déplacer 3 Caballeros quelconques (les vôtres et/ou ceux des autres joueurs) depuis n'importe quelles régions vers d'autres régions (sauf la région royale) et/ou vers le Castillo.



Intrigue: Vous pouvez déplacer 2 de vos Caballeros et 2 des Caballeros adverses !

Vous pouvez déplacer 2 de vos Caballeros et 2 des Caballeros adverses depuis n'importe quelles régions vers d'autres régions (sauf la région royale) et/ou vers le Castillo.



Intrigue: Vous pouvez déplacer 4 de vos Caballeros !

Vous pouvez déplacer 4 de vos propres Caballeros depuis n'importe quelles régions vers d'autres régions (sauf la région royale) et/ou vers le Castillo.



Intrigue; Vous pouvez déplacer 4 Caballeros quelconques !

Vous pouvez déplacer 4 Caballeros quelconques (les vôtres et/ou les autres) depuis n'importe quelles régions vers d'autres régions (sauf la région royale) et/ou vers le Castillo.



LES CARTES D'ACTION DE LA PILE 2

Ceci est valable pour toutes les cartes de la pile 2: vous pouvez déplacer un maximum de 2 Caballeros depuis votre cour vers une région voisine de la région royale ou dans le Castillo. Les actions spéciales décrites sont, soit exécutées, soit empêchées.



Veto: Vous pouvez empêcher une action spéciale pendant ce tour ou le suivant.

Déclarez votre objection lorsque le joueur commence son action spéciale. Si vous avez choisi la carte veto, vous la mettez devant vous quand vous désirez empêcher une action qui peut vous être défavorable. Vous ne pouvez prévenir qu'une seule action spéciale. Vous ne pouvez empêcher un joueur de déplacer ses Caballeros sur le plateau lorsque c'est indiqué dans la 2ème partie de la carte d'action. Vous pouvez empêcher une action spéciale seulement si vous détenez une carte veto et si l'action n'est pas déjà accomplie. Vous pouvez aussi empêcher une seule partie de l'action spéciale. Supposons qu'un joueur puisse bouger 4 Caballeros et qu'il en ait déplacé déjà 2. Ces mouvements ne vous ont pas dérangé, mais les suivants vous conviennent moins et vous décidez de jouer votre veto. Votre veto empêche alors la suite de l'action spéciale. La carte veto est ensuite défaussée. Si vous n'avez pas joué le veto à la fin du tour suivant, la carte est de toute façon défaussée.



Affaiblissement de l'autorité: Vos adversaires doivent renvoyer tous les Caballeros de leur cour vers la province.



Affaiblissement de l'autorité: Vos adversaires doivent renvoyer 3 Caballeros de leur cour vers la province.

S'ils en ont moins que dans leur cour, ils ne doivent renvoyer que ceux-ci.



Le retour du roi! Chaque joueur doit renvoyer 3 de ses Caballeros vers la province. Les Caballeros peuvent venir aussi bien de la cour que des régions.

Le joueur à gauche de celui qui a joué cette carte commence puis chaque joueur après lui, décidant quels sont les 3 Caballeros qui retourneront en province.



Vous renvoyez un Caballero de chaque joueur depuis n'importe quelle région vers la province.

C'est vous qui choisissez le Caballero qui doit retourner en province.



Vos adversaires doivent retirer 2 de leurs Caballeros de n'importe quelle région et les renvoyer vers la province. Décision confidentielle !

Tous les joueurs doivent choisir simultanément une région sur leur disque secret. La région choisie doit contenir au moins 2 de leurs Caballeros. Si un joueur ne possède pas plus de 1 Caballero dans n'importe quelle région, il doit en choisir une également.



Vos adversaires doivent retirer tous leurs Caballeros d'une région et les renvoyer vers la province. Chaque joueur choisit quelle région. Décision confidentielle !

Chaque joueur doit choisir une région contenant au moins 1 Caballero à l'aide du disque secret.



Décompte spécial: Choisir une région qui doit être décomptée immédiatement.

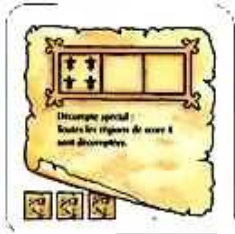
Vous pouvez choisir n'importe quelle région (même la région royale et le Castillo).

Le décompte suit les règles du "décompte des régions".



LES CARTES D'ACTION DE LA PILE 3

Ceci est valable pour toutes les cartes de la pile 3: vous pouvez déplacer un maximum de 3 Caballeros depuis votre cour vers une région voisine de la région royale ou dans le Castillo. Par ailleurs, les actions spéciales décrites sont, soit exécutées, soit empêchées.



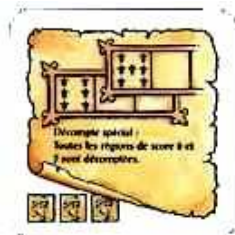
Décompte spécial: Toutes les régions de score 4 sont décomptées. Si le tableau mobile de marque se trouve sur une région, c'est lui qui est pris en compte. Ceci reste vrai pour tout autre décompte spécial.

Le décompte spécial suit les règles du "décompte des régions". Les joueurs comptent également les bonus de la région d'origine et le bonus royal si nécessaire. Il y a 3 régions de score 4 : la Galice (4/2/0), la Catalogne (4/2/1) et Séville (4/3/1). Si un tableau mobile de marque est placé sur une de ces régions, on tient compte du score établi par ce tableau. Par exemple, si le tableau mobile de marque 8/4/0 est déposé sur la Galice, cette région n'est plus une région de score 4. Par contre, si le tableau mobile de marque 4/0/0 est placé sur Grenade, cette région est considérée comme une région de score 4.



Décompte spécial: Toutes les régions de score 5 sont décomptées.

Même opération que pour les régions de score 4, le Castillo n'étant toujours pas décompté.



Décompte spécial: Toutes les régions de score 6 et 7 sont décomptées. Même opération que pour les régions de score 4, le Castillo n'étant toujours pas décompté.



Décompte spécial: La région du Castillo est décomptée.

Le contenu du Castillo est révélé et la majorité déterminée. Après le décompte, le Castillo est remis à sa place et les Caballeros à l'intérieur.



Décompte spécial: On fait le décompte de toutes les régions en ne comptant que la 1ère place.

Seuls les points correspondant à la première place sont attribués. La région du Castillo n'est pas décomptée.



Décompte spécial: On fait le décompte de la ou des régions possédant le plus de Caballeros.

La région contenant le plus de Caballeros est décomptée. Si plusieurs régions possèdent le même nombre le plus important de Caballeros, le décompte est fait pour chacune d'elles. Le Castillo n'est pas décompté.



Décompte spécial: On fait le décompte de la ou des régions possédant le moins de Caballeros.

La région contenant le moins de Caballeros est décomptée. Si plusieurs régions possèdent le même nombre le moins important de Caballeros, le décompte est fait pour chacune d'elles. Les régions où il n'y a aucun Caballero et celle du Castillo ne sont pas décomptées.



Décompte spécial: Vous pouvez choisir n'importe quelle région pour effectuer un décompte spécial (même la région royale ou la région du Castillo).

Le décompte se fait conformément aux règles de décompte des régions.



LES CARTES D'ACTION DE LA PILE 4

Ceci est applicable à toutes les cartes de la pile 4: Vous pouvez déplacer un maximum de 4 Caballeros depuis la cour vers une région voisine de la région royale ou du Castillo. Les actions spéciales indiquées peuvent être, soit exécutées, soit empêchées.



Tableau mobile de marque: Vous pouvez placer un tableau de marque sur le plateau, ou bien en déplacer un vers une autre région, s'il est déjà installé sur le plateau.

Un tableau mobile de marque peut même être placé sur le Castillo.



Déplacement royal: Déplacement du roi vers une région contiguë à la sienne.

Le roi ne peut être déplacé que d'une seule région.



Déplacement: Choisissez une région. Vos adversaires doivent déplacer tous leurs Caballeros depuis la région désignée vers une région différente choisie secrètement.

Après désignation d'une région, tous les joueurs concernés choisissent sur leur disque secret une région différente de la région désignée. Ils révèlent ensemble leur choix et déplacent tous leurs Caballeros de la région désignée vers celle indiquée par leur disque. Si un joueur choisit la région royale, il rapatrie ses Caballeros vers sa cour.



Grande: Vous pouvez déplacer votre Grande vers une autre région. Vous pouvez choisir n'importe quelle région à l'exception du Castillo et la région royale, même si celle-ci contient déjà un ou plusieurs Grandes.



Carte de pouvoir: Reprenez n'importe quelle carte de pouvoir de votre défausse dans votre main.

Vous pouvez reprendre une carte, vous n'y êtes pas obligé.



La cour: Déplacez 2 de vos Caballeros depuis la province vers la cour. Vous devez déplacer 2 de vos Caballeros.



Décompte spécial: Chaque joueur choisit une région à l'aide de son disque secret et cette région bénéficie d'un décompte spécial si personne d'autre ne l'a choisie.

Tous les disques sont retournés simultanément et on les lit en commençant par le joueur dont c'est le tour. Si une région a été choisie par plusieurs joueurs, on ne fait pas son décompte.



LES CARTES D'ACTION DE LA PILE 5

La pile 5 est composée d'une unique carte, la carte du roi.

Ce qui suit est toujours applicable à cette carte. Vous pouvez déplacer un maximum de 5 Caballeros depuis votre cour vers une région voisine de la région royale ou vers le Castillo. De plus, l'action spéciale indiquée peut être, soit exécutée, soit empêchée.



Carte du roi: Vous pouvez mettre le roi dans n'importe quelle région. Toutes les régions (en dehors du Castillo) peuvent être choisies.

Plateau de jeu (taille réel 77 x 54 cm)



Le plateau comporte 9 régions d'Espagne, un lieu sur lequel se trouve le château, une échelle de scores autour du plateau, une échelle de tours comportant 9 parties et 3 échelles de décompte horizontales. Sur chaque région se trouve un tableau de marque comportant 3 cases carrées qui indiquent sa valeur. Le joueur possédant le plus grand nombre de Caballeros marque les points indiqués dans la case la plus à gauche, le deuxième joueur ceux indiqués dans la deuxième case, etc.