

El Grande

Trame historique

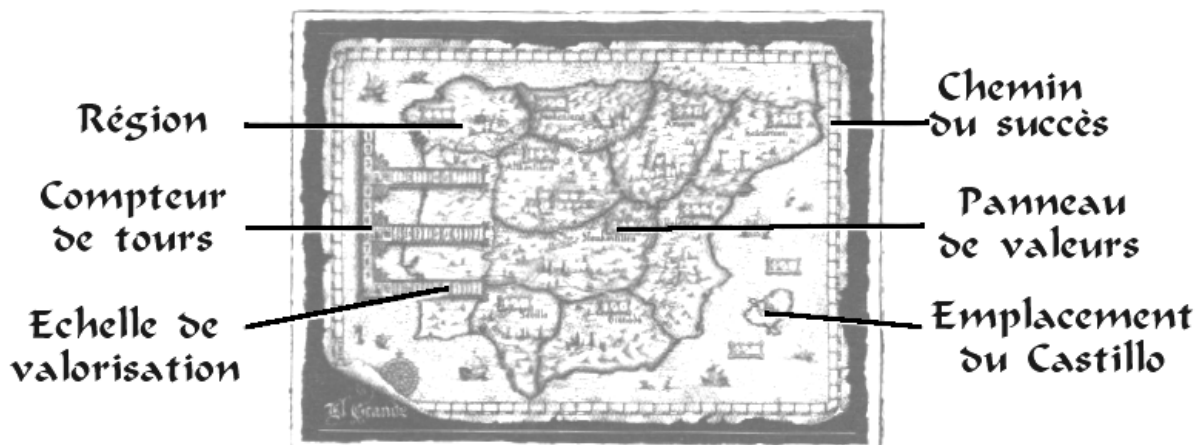
L'Espagne du 15e siècle est composée de 12 royaumes, d'un duché, d'une principauté et des provinces basques. Cinq peuplades occupent le territoire: les Espagnols, les Basques, les Galiciens, les Catalans et les Maures. La noblesse, surtout les "Grande", la haute noblesse, y a une importance prépondérante. La moyenne noblesse, les "Caballeros" jouit de droits étendus. Toutes les régions veulent élargir leur sphère d'influence. Les châteaux (Castillos) jouent un grand rôle.

But du jeu

Chaque joueur contrôle un Grande et plusieurs Caballeros. Il va tenter d'étendre son influence sur l'ensemble de la Péninsule et d'occuper le plus grand nombre de régions avec ses Caballeros. S'il parvient à obtenir une présence prépondérante, il avance sur le "chemin du succès". Le joueur qui aura franchi le plus grand nombre de cases sur ce chemin au terme de la partie a gagné.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente l'Espagne du 15e siècle. Les neuf régions y sont reproduites ainsi que l'emplacement du Castillo, un compteur de tours avec une échelle verticale (les tours) et trois échelles horizontales (les valeurs). Les cases qui entourent la carte forment le chemin du succès. Dans chaque région, une "table de valeur" de trois cases indique la valeur de la région. Le joueur qui y possède le plus de Caballeros gagne un nombre de points égal à la valeur la plus élevée, le second la deuxième valeur et le troisième la dernière valeur.



Durée de la partie

Une partie se joue en neuf tours (six pour une partie courte). Chaque tour dure une dizaine de minutes. Pour une partie courte, les tours 1, 4 et 7 ne sont pas joués.

Préparation du jeu

* **Le Castillo:** il est monté avant le début de la partie et posé au début du jeu sur l'emplacement qui lui est assigné (Baléares)

* **Les cartes de régions:** les neuf cartes sont mélangées et posées face cachée sur la table. La première est alors retournée. Elle désigne la région où est placé le Roi (pion brun). Chaque joueur tire ensuite une carte qui indiquera sa région d'origine.

* **Les Grande:** chaque joueur choisit une couleur et prend le Grande correspondant (le plus gros cube). Il le place sur sa région d'origine.

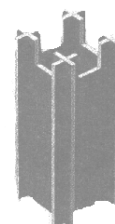
* **Les Caballeros:** chaque joueur reçoit 10 Caballeros de sa couleur. Tous les autres Caballeros sont placés à l'écart et forment une réserve commune à tous les joueurs appelée Province. Chaque joueur place ensuite deux Caballeros sur sa région d'origine et un sur la case de départ du chemin du succès. Les sept autres Caballeros sont placés devant lui. Cette réserve personnelle constitue sa Cour.

* **Le disque secret:** chaque joueur reçoit un disque secret sur lequel est inscrit le nom de chacune des régions à l'exception du Castillo.

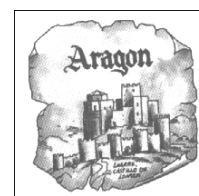
* **Les cartes de pouvoir:** chaque joueur reçoit les treize cartes de pouvoir de sa couleur. Chaque carte comporte un chiffre (de 1 à 13) inscrit aux quatre coins, ainsi qu'un nombre de Caballeros au centre.

* **Les cartes d'action:** elles sont séparées en cinq paquets en fonction du nombre de Caballeros que comporte le dos des cartes. Une seule carte a cinq Caballeros au dos, celle du roi. Chaque paquet est mélangé séparément et posé face cachée à côté du plateau de jeu.

* **Les écussons de valeur:** les deux écussons de valeur sont posés à côté du plateau de jeu.



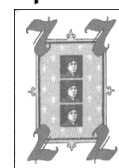
Castillo



Carte de région



Disque secret



Carte de pouvoir



Carte action

Déroulement de la partie

Un tour de jeu comporte les quatre actions suivantes:

* **Avancer le compteur de tour d'une case**

* **Dévoiler les cartes action**

* **Jouer les cartes de pouvoir**

* **Chaque joueur effectue ses actions dans l'ordre désigné par les cartes de pouvoir.**

Compte-tours (cube noir)

Il est placé sur la case "1" au début de la partie (ou sur la case "2" pour une partie courte). Il est ensuite avancé d'une case à chaque tour. Au terme des tours 3, 6 et 9, intervient un décompte général des points (valorisation générale) durant lequel le compte-tours est placé sur la case où figure un disque secret.

Dévoiler les cartes action

La carte supérieure de chaque paquet est découverte. Chaque joueur observe soigneusement les cartes pour décider quelle action il désire entreprendre ou laquelle il veut empêcher.

Jouer les cartes de pouvoir

Au premier tour, le joueur le plus jeune joue le premier une carte de pouvoir. Ensuite, le premier à jouer est le joueur qui a joué en dernier au tour précédent. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les cartes de pouvoir jouées doivent avoir une valeur différente.

Une carte de pouvoir jouée a deux significations :

- a) **Ordre du tour**: celui qui a joué la carte de pouvoir la plus forte débute le tour, les autres joueurs suivent dans l'ordre décroissant des valeurs des cartes.
- b) **Nombre de Caballeros**: la carte jouée indique également le nombre de Caballeros que le joueur peut prendre dans la Province pour les amener à sa Cour.

Actions des joueurs

Le joueur qui a posé la carte de pouvoir de plus grande valeur effectue les actions suivantes dans l'ordre :

1) **Arrivée de Caballeros à la Cour**: le joueur prend dans la Province le nombre exact de Caballeros indiqués au centre de la carte pouvoir. Si le nombre de Caballeros en Province est insuffisant, il peut en prendre sur le plateau de jeu pour les installer à sa Cour. Il défausse ensuite la carte de pouvoir.

2) **Choix d'une carte action**: le joueur choisit une des cinq cartes action découvertes. Chaque carte a deux effets :

- * elle permet de prendre dans sa Cour pour poser sur une Région le nombre de Caballeros indiqué sur la carte.
- * elle permet d'effectuer ou d'empêcher l'action spéciale décrite par le texte et par l'image sur la carte.

IMPORTANT: CHAQUE JOUEUR PEUT CHOISIR S'IL PLACE D'ABORD DES CABALLEROS SUR LA CARTE OU S'IL EFFECTUE L'ACTION SPÉCIALE.

3) **Mise en jeu des Caballeros**: la carte action indique le nombre maximum de Caballeros que le joueur peut faire passer de sa Cour dans une région. Les Caballeros peuvent être posés dans toutes les régions limitrophes de celle où est situé le Roi et/ou dans le Castillo. Le joueur peut placer dans ces endroits le nombre de Caballeros qu'il désire (sans dépasser le nombre qu'il a dans sa Cour). Les Caballeros installés au Castillo sont simplement jetés dans la tour.

Exemple 1: le Roi est situé en Galicie, le joueur ne peut poser des Caballeros qu'en Ancienne Castille, au Pays Basque ou dans le Castillo.

Exemple 2: Le Roi est en Nouvelle Castille, les Caballeros peuvent être placés en Ancienne Castille, à Séville, à Grenade, à Valence, en Aragon ou dans le Castillo.

4) **Exécuter l'action spéciale**: le joueur dit s'il veut ou non exécuter l'action spéciale décrite sur la carte

5) **Défausse de la carte action:** le joueur défausse la carte action qui n'est plus disponible pour les autres joueurs. Le joueur suivant débute ses actions.

Tour suivant

Lorsque chaque joueur a effectué ses actions, le compte-tours est avancé d'une case et une nouvelle carte action est retournée sur chaque pile (celles utilisées au tour précédent sont définitivement défaussées, sauf la carte Roi qui revient en jeu à chaque tour).

Le Roi et la région royale

La région où est situé le Roi est appelée région royale. Cette région a trois significations:

1) **Arrivée de Caballeros:** la position du Roi détermine les régions où peuvent arriver de nouveaux Caballeros. Seules des actions spéciales particulières permettent des exceptions à cette règle.

2) **La région royale est tabou:** aucun Caballero, Grande ou panneau de valeur ne peuvent être posés ou retirés de la région royale. Cette règle ne souffre aucune exception.

3) **Bonus royal:** le joueur qui a le plus de Caballeros sur la région où se trouve le Roi reçoit un bonus de 2 points lors d'une valorisation de cette région. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le bonus n'est pas distribué.

Le Castillo

Le Castillo constitue une région particulière. Les règles suivantes sont appliquées:

* Il est toujours possible de poser des Caballeros au Castillo ou de les y déplacer, quelle que soit la position du Roi. Celui qui pose un ou plusieurs Caballeros au Castillo doit en avertir les autres joueurs. Il peut être important de savoir quel joueur a posé combien de Caballeros au Castillo car il est interdit de soulever le Castillo pour faire le décompte des pions qui s'y trouvent sauf lors des valorisations.

* Lors des valorisations générales (après les tours 3, 6 et 9), le Castillo est vidé de ses occupants. Les Caballeros qui s'y trouvent sont répartis dans les autres régions (voir chapitre suivant) où ils peuvent modifier les rapports de force.

Décomptes des points

Trois décomptes généraux des points ont lieu durant la partie au terme des tours 3, 6 et 9. Le compte-tours est posé sur la case contenant le disque puis après chaque calcul déplacé d'une case vers la droite.

Les quatre actions suivantes sont effectuées pour le calcul des points:

- * **Réglage du disque secret**
- * **Valorisation du Castillo**
- * **Déplacement des Caballeros du Castillo**
- * **Valorisation des régions une par une**

Réglage du disque secret

Chaque joueur décide dans quelle région il veut placer ses Caballeros installés au Castillo. Il règle la flèche du disque en conséquence. N'importe quelle région peut être choisie à l'exception de la région royale. Le disque est ensuite posé face cachée sur la table.

IMPORTANT: LES CABALLEROS DU CASTILLO NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS AILLEURS QUE DANS UNE RÉGION.

Valorisation du Castillo

Le Castillo est enlevé et on décompte le nombre de Caballeros de chaque couleur pour y déterminer qui est majoritaire. La valorisation est effectuée comme pour les autres régions (voir ci-après).

Déplacement des Caballeros du Castillo

Les disques secrets sont retournés et chaque joueur place dans la région indiquée par son disque ses Caballeros qui étaient précédemment dans le Castillo. Les joueurs qui auraient par erreur indiqué sur le disque la région royale doivent poser dans leur cour tous leurs Caballeros. Le Castillo est ensuite reposé sur sa région.

Valorisation des régions

Les écussons de valeur de chaque région déterminent les points accordés aux joueurs. Trois valeurs y sont inscrites de la plus élevée (à droite) à la plus faible (à gauche). Le joueur qui a le plus grand nombre de Caballeros sur la région (le Grande ne compte pas) obtient le nombre de points le plus élevé de l'écusson des valeurs de la région. Le deuxième obtient un nombre de points égal à la seconde valeur et le troisième à la dernière valeur. Les joueurs qui ont reçu des points déplacent leur marqueur du chemin du succès d'un nombre de cases égal aux points obtenus.

En cas d'égalité, les ex aequo reçoivent les points du rang suivant de la table des valeurs.

Exemple 1: dans une région "5/3/1", rouge, bleu et jaune ont 4 Caballeros, vert en a trois. Rouge, bleu et jaune comptabilisent 3 points chacun, vert prend en conséquence le troisième rang et gagne 1 point.

Exemple 2: dans une région "6/4/2" rouge a 4 Caballeros, bleu 3, jaune et vert 2. Rouge gagne 6 points, bleu 4 points. Jaune et vert ex aequo à la troisième place comptabilisent les points du quatrième, soit 0 point.

A deux joueurs, seule la première case de l'écusson des valeurs est prise en considération.

A trois joueurs, seules les deux premières cases de l'écusson des valeurs sont prises en considération.

Bonus royal

A chaque décompte des points qui concerne la région royale, y compris ceux imposés par des cartes action, le joueur qui a le plus de Caballeros sur cette région gagne un bonus de 2 points. Si plusieurs joueurs sont à égalité à la première place, le bonus n'est pas distribué.

Bonus pour la région d'origine

Si un joueur a une majorité de Caballeros sur la région où se trouve son Grande, il obtient un bonus de 2 points. Le bonus n'est pas distribué si aucun joueur n'a la majorité.

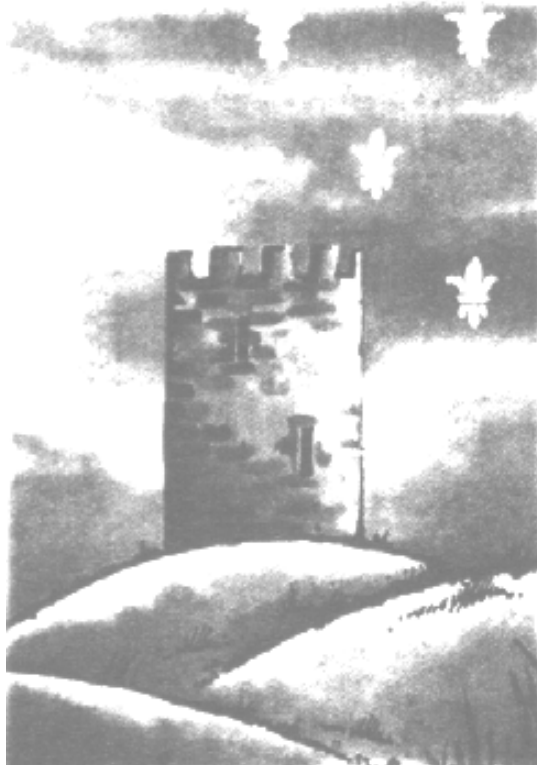
Les panneaux de valeurs

Les deux écussons de valeurs arrivent en jeu par le biais d'une carte action. Ils modifient les valeurs d'une région.

Fin de la partie

Le jeu se termine après la troisième valorisation générale. Le joueur dont le pion est le plus avancé sur le chemin du succès gagne et devient ainsi "El Grande".

* * * * *



Les cartes action

Pour toutes les cartes, les points suivants sont valables:

A) La région royale: elle est tabou, aucun Caballeros ne peut y être placé ou retiré. Une valorisation a néanmoins lieu normalement sur la région royale.

B) Le Disque secret: lorsqu'une action est secrète, les joueurs désignent la région concernée en utilisant le disque. Tous les disques sont dévoilés simultanément.

C) Le Castillo: le joueur peut décider d'envoyer tout ou partie des Caballeros qu'il peut déplacer au Castillo. Les Caballeros ne peuvent en sortir que lors d'un décompte général des points.

D) Ordonnance des actions: chaque carte permet deux actions:

- * amener un certain nombre de Caballeros sur le plateau de jeu et
- * effectuer ou non l'action décrite sur la carte

Le joueur choisit quelle action il effectue en premier. Il est toutefois interdit de réaliser partiellement une des actions, puis partiellement la seconde, puis le reste de la première. Une action est toujours effectuée dans son intégralité.

E) Nombre: les cartes indiquent le nombre maximal de Caballeros qu'il est possible de placer sur le plateau de jeu. Il est autorisé d'en placer moins.

F) Placement des Caballeros: les Caballeros ne peuvent être placés que sur les régions adjacentes à la région royale ou au Castillo. Un joueur qui peut placer des Caballeros suite à une action spéciale peut les placer où il veut, sauf sur la région royale.

G) Renoncer à l'action spéciale: les actions indiquées sur les cartes ne doivent pas être effectuées obligatoirement. Le joueur peut y renoncer, mais néanmoins choisir cette carte pour justement empêcher que cette action soit réalisée.

* * * * *

Les cartes du premier paquet

Chaque carte permet de placer au maximum 1 Caballeros sur le plateau de jeu en respectant les règles de placement. L'action décrite peut être exécutée ou non. Les actions spéciales sont les suivantes:

Alle eigenen Caballeros einer Region beliebig umsetzen

Tout ou partie de ses propres Caballeros d'une même région peuvent être déplacés vers d'autres régions ou au Castillo.

Zusätzlich 2 Caballeros vom Hof auf beliebigen Regionen einsetzen

Le joueur peut prendre jusqu'à 2 Caballeros dans sa Cour et les placer dans des régions de son choix ou au Castillo. Cette carte permet donc de placer 3 Caballeros, un autorisé par le premier effet de la carte peut être placé sur une région adjacente à la région royale ou au Castillo et deux autres n'importe où sauf dans la région royale.

2 Caballeros zusätzlich vom Hof auf beliebigen Regionen einsetzen oder alle eigenen Caballeros einer Region beliebig umsetzen

Le joueur peut choisir de placer un maximum de deux Caballeros supplémentaires de sa Cour dans des régions de son choix ou de déplacer tout ou partie des Caballeros d'une même région vers d'autres de son choix.

Bis zu 5 beliebige Caballeros einer Region beliebig umsetzen

Le joueur peut déplacer un maximum de 5 Caballeros (les siens et/ou ceux d'autres joueurs) d'une même région vers d'autres ou au Castillo.

3 fremde Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen

Le joueur peut déplacer un maximum de 3 Caballeros adverses de régions de son choix vers d'autres régions de son choix, y compris le Castillo.

3 beliebige Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen

Le joueur peut déplacer un maximum de 3 Caballeros (les siens et/ou ceux d'autres joueurs) de régions de son choix vers d'autres régions, y compris le Castillo.

2 eigene und 2 fremde Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen

Le joueur peut déplacer un maximum de 2 de ses Caballeros et 2 Caballeros adverses dans des régions de son choix, y compris le Castillo.

4 eigene Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen

Le joueur peut déplacer un maximum de 4 de ses Caballeros de régions de son choix vers d'autres régions, y compris le Castillo.

4 beliebige Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen

Le joueur peut déplacer un maximum de 4 Caballeros de son choix (les siens et/ou ceux d'autres joueurs), de régions de son choix vers d'autres régions, y compris le Castillo.

* * * * *

Les cartes du deuxième paquet

Elles permettent de placer un maximum de 2 Caballeros de sa Cour dans des régions

adjacentes à la région royale et/ou au Castillo. Les actions spéciales sont les suivantes:

Veto: Sie können 1 Sonderaktion dieser oder nächster Runde verhindern. Erheben Sie Einspruch, sobald der Spieler die Sonderaktion durchführen will.

Le joueur peut ordonner un veto contre une action spéciale d'un autre joueur durant ce tour ou le suivant. Le veto n'est valable que contre une action décrite par une carte. Il est également possible d'imposer un veto sur une partie seulement de l'action spéciale.

La carte est défaussée une fois le veto joué, mais au plus tard au terme du tour suivant, même si le veto n'a pas été joué.

Ihre Mitspieler müssen sämtliche Caballeros vom Hof in die Provinz zurückschicken

Tous vos adversaires doivent renvoyer tous les Caballeros de leur cour en Province. Seuls les Caballeros qui sont à la Cour peuvent être renvoyés.

Ihre Mitspieler müssen 3 Caballeros vom Hof in die Provinz zurückschicken.

Vos adversaires doivent renvoyer 3 Caballeros de leur Cour en Province. Seuls les Caballeros qui sont à la Cour peuvent être renvoyés.

König erzürnt! Jeder Spieler muss 3 Caballeros in die Provinz zurückschicken. Er kann sie aus den Regionen und/oder vom Hof nehmen. Es beginnt der linke Nachbar, dann reihum.

Le Roi est fâché, il renvoie en Province 3 Caballeros de chaque joueur. Chaque joueur, en débutant par celui à gauche du joueur en phase, choisit 3 Caballeros, dans sa cour et/ou dans une région et le remet en Province.

Sie dürfen von jedem Mitspieler 1 Caballero aus einer beliebigen Region nehmen und in die Provinz zurückschicken.

Le joueur peut renvoyer un Caballero de chacun des adversaires d'une région vers la Province. Le joueur en phase choisit les Caballeros renvoyés.

Ihre Mitspieler müssen 2 eigene Caballeros aus einer beliebigen Region entfernen und in die Provinz zurückschicken. Geheim entscheiden!

Tous vos adversaires doivent choisir 2 de leurs Caballeros dans une région pour les renvoyer en Province. Chaque joueur choisit la région en secret avec son disque. Les choix sont dévoilés simultanément. Un joueur ne peut pas désigner une région avec un seul de ses Caballeros s'il en a deux sur d'autres régions. Un joueur qui n'a qu'un maximum d'un Caballero dans les régions ne renvoie qu'un seul Caballero.

Ihre Mitspieler müssen alle eigenen Caballeros einer Region in die Provinz zurückschicken. Geheim entscheiden!

Tous vos adversaires doivent renvoyer en Province tous les Caballeros qu'ils ont sur une région. Chaque joueur choisit la région en secret avec son disque. Le choix est dévoilé simultanément. Chaque joueur doit désigner une région où il a au minimum un Caballero. S'il n'en a aucun sur le plateau de jeu, il n'en renvoie aucun en Province.

Sie bestimmen eine beliebige Region, die gewertet wird.

Valorisation spéciale. Vous désignez une région de votre choix pour un décompte de points. La région royale peut être choisie, de même que le Castillo. Dans ce dernier cas, les pions du Castillo ne sont pas placés sur les régions, ceci n'intervient que lors d'un décompte général.

Les cartes du troisième paquet

Elles permettent d'envoyer un maximum de 3 Caballeros de la Cour vers les régions

adjacentes à la région royale et/ou au Castillo. Les actions spéciales sont les suivantes:

Es werden alle 4-er Regionen gewertet

Toutes les régions qui ont 4 lys dans la première case de l'écusson des valeurs (Galicie, Catalogne, Séville) sont valorisées. Si un écusson de valeur est posé sur une région, c'est celui-ci qui fait foi. La valorisation s'effectue selon la règle de valorisation des régions.

Es werden alle 5-er Regionen gewertet

Toutes les régions qui ont 5 lys dans la première case de l'écusson des valeurs (Pays Basque, Aragon, Valence) sont valorisées. Le Castillo ne fait pas partie des régions valorisées.

Es werden alle 6-er und 7-er Regionen gewertet

Toutes les régions qui ont 6 ou 7 lys dans la première case de l'écusson des valeurs (Ancienne Castille, Nouvelle Castille, Grenade) sont valorisées.

Es wird das Castillo gewertet

Le Castillo est valorisé. Les pions qui s'y trouvent y reprennent place au terme du décompte et ne seront déplacés que lors du prochain décompte général.

Es werden von allen Regionen nur die ersten Plätze gewertet

Dans toutes les régions, un décompte intervient pour les premières places uniquement (selon la règle de valorisation). Le Castillo n'est pas valorisé.

Es werden alle Regionen mit den meisten Caballeros gewertet

La région qui abrite le plus de Caballeros est valorisée. En cas d'égalité de nombre, toutes les régions ex aequo sont valorisées. Le Castillo n'est pas valorisé.

Es werden alle Regionen mit den wenigsten Caballeros gewertet. Regionen ohne Caballeros zählen nicht

La région qui abrite le moins de Caballeros est valorisée. En cas d'égalité de nombre, toutes les régions ex aequo sont valorisées. Les régions qui ne comptent aucun Caballero ne sont pas concernées. Le Castillo n'est pas valorisé.

Sie bestimmen eine beliebige Region die gewertet wird

Le joueur choisit une région de son choix (y compris la région royale et le Castillo) qui est valorisée.

* * * * *

Les cartes du quatrième paquet

Elles permettent d'envoyer un maximum de 4 Caballeros de la Cour vers les régions

adjacentes à la région royale et/ou au Castillo. Les actions spéciales sont les suivantes:

Wertungstafel: bringen Sie ein Wertungstafel ins Spiel oder versetzen Sie eine

Le joueur peut placer un écusson de valeur sur une région de son choix ou en déplacer un déjà posé d'une région vers une autre. Un écusson de valeur peut être posé sur un des deux emplacement du Castillo. Il est interdit de poser les deux écussons de valeur l'un sur l'autre.

Königlicher Ratgeber: rücken Sie den König in eine Nachbarregion

Le joueur peut déplacer le Roi vers une région adjacente à l'actuelle région royale.

Rauswurf: Sie bestimmen eine Region. Ihre Mitspieler müssen alle eigenen Caballeros aus dieser Region entfernen und sie geheim in eine andere Region umsetzen.

Expulsion. Vous choisissez une région, à l'exception de la région royale. Tous vos adversaires doivent déplacer tous leurs Caballeros qui s'y trouvent vers une autre région. Le choix de la région de destination se fait en secret. Si un joueur désigne comme destination la région royale, ses Caballeros reviennent à sa cour.

Grande: Sie dürfen Ihre Granden in einer anderen Region versetzen

Tous les joueurs peuvent déplacer leur Grande d'une région vers une autre, sauf la région royale et le Castillo. Le choix de la destination se fait en secret.

Machtkarten: nehmen Sie 1 Ihrer Karten vom Ablagestapel zurück auf ihre Hand

Vous pouvez reprendre en main une de vos cartes de pouvoir défaussée.

Der Hof: holen Sie 2 eigene Caballeros aus der Provinz an Ihren Hof

Vous pouvez amener 2 Caballeros de la Province à votre Cour.

Sonderwertung: jeder Spieler stellt geheim eine Region ein, für die eine Sonderwertung stattfinden soll. Mehrfach gewählte Regionen werden nicht gewertet.

Tous les joueurs choisissent en secret une région pour laquelle ils désirent avoir une valorisation. Les choix sont dévoilés en débutant par le joueur à gauche du joueur en phase. Il annonce la région choisie, si aucun autre joueur n'a désigné la même région, cette région est valorisée. Si un ou plusieurs autres joueurs ont désigné la même région, la région n'est pas valorisée.

* * * * *

Les cartes du cinquième paquet

Le cinquième paquet ne comporte qu'une seule carte, la carte Roi.

Elles permettent d'envoyer un maximum de 5 Caballeros de la Cour vers les régions adjacentes à la région royale et/ou au Castillo. L'actions spéciale est la suivante:

Setzen Sie den König in eine beliebige Region

Le joueur peut placer le Roi dans une région de son choix, sauf le Castillo.

Sommaire

Trame historique.....	1
But du jeu.....	1
Le plateau de jeu.....	1
Durée de la partie.....	2
Préparation du jeu.....	2
Déroulement de la partie.....	2
Compte-tour.....	2
Dévoiler les cartes action.....	3
Jouer les cartes de pouvoir.....	3
a) Ordre du tour.....	3
b) Nombre de Caballeros.....	3
Actions des joueurs.....	3
1) Arrivée des Caballeros à la Cour.....	3
2) Choix d'une carte action.....	3
3) Mise en jeu des Caballeros.....	3
4) Exécuter l'action spéciale.....	3
5) Défausser la carte action.....	4
Tour suivant.....	4
Le Roi et la région royale.....	4
Le Castillo.....	4
Décompte des points.....	4
Réglage du disque secret.....	5
Valorisation du Castillo.....	5
Déplacement des Caballeros du Castillo.....	5
Valorisation des régions.....	5
Bonus royal.....	5
Bonus pour la région d'origine.....	6
Les panneaux de valeur.....	6
Fin de la partie.....	6
Les cartes action.....	7
Les cartes du premier paquet.....	8
Les cartes du deuxième paquet.....	9
Les cartes du troisième paquet.....	10
Les cartes du quatrième paquet.....	11
Les cartes du cinquième paquet.....	11