

GARRIBALDI^{1.0}

2 à 6 | 45 mm > capturer Garribaldi/ S'échapper

→ **préparation** | Un joueur joue Garribaldi, prend une feuille de route, cachée derrière l'écran. Il reçoit 4 cartes et tire secrètement sa position de départ (1, 2, 3, 4 ou 5) | **Les autres joueurs sont les autrichiens**, à la poursuite de Garribaldi. Chacun tire au sort sa patrouille. **A moins de 5 autrichiens** : 1 ou plusieurs joueurs joueront plusieurs patrouilles (cf règle : les groupes sont déjà fixés selon le nombre de joueurs). **Consulter également les règles optionnelles concernant la limite de cartes pour un meilleur équilibre entre joueurs confirmés.**

① PHASE GARRIBALDI

—memo jouer avec le côté rouge des cartes

A — avancer le marqueur de tour d'une case

B — jouer s'il le souhaite une carte mouvement

- a pied : avancer d'un segment vert ou gris
- a cheval : avancer de 2 segments gris
- en bateau : avancer d'un segment bleu

Noter chaque case atteinte ou traversée sur la feuille de route

—memo impossible de passer par une position adverse

C — jouer s'il le souhaite une carte événement

—memo cela peut être un second déplacement

D — compléter sa main jusqu'à 4

—memo possible de se défausser avant d'1 ou plusieurs cartes

② PHASE AUTRICHIENS

—memo jouer avec le côté blanc des cartes

En commençant par le joueur à gauche de Garribaldi, **chaque autrichien joue 1 carte mouvement ou événement** pour chacune de ses patrouilles. **Mêmes règles de déplacement** que Garribaldi **sauf** qu'un autrichien peut traverser ou s'arrêter sur une case occupée par un autre autrichien.

—memo par tour, 1 seule carte événement peut être jouée par les autrichiens. Consultation entre les joueurs possible

Chacun remonte ensuite sa main à 5, avec la possibilité de défausser auparavant 1 ou plusieurs cartes.

③ VÉRIFICATION DES POSITIONS

➡ Garribaldi gagne s'il se trouve sur une case rouge

—memo la case centrale 136 est orange !

➡ Garribaldi perd si une patrouille se trouve sur sa case

Sinon, Garribaldi positionne le masque de contrôle sur sa feuille de route avec la flèche pointant sur le tour en cours :

➡ Pour chaque position adverse sur une case traversée ou occupée par Garribaldi lors des 4 derniers tours, poser un jeton trace.

—memo impossible de s'arrêter sur ou de traverser par une position adverse

Fin de la partie

Si aucune fin prématurée n'a lieu lors de la phase 3, la partie s'achève après le 30e tour : les autrichiens gagnent si Garribaldi n'a pas réussi à s'échapper.

GARRIBALDI^{1.0}

2 à 6 | 45 mm > capturer Garribaldi/ S'échapper

→ **préparation** | Un joueur joue Garribaldi, prend une feuille de route, cachée derrière l'écran. Il reçoit 4 cartes et tire secrètement sa position de départ (1, 2, 3, 4 ou 5) | **Les autres joueurs sont les autrichiens**, à la poursuite de Garribaldi. Chacun tire au sort sa patrouille. **A moins de 5 autrichiens** : 1 ou plusieurs joueurs joueront plusieurs patrouilles (cf règle : les groupes sont déjà fixés selon le nombre de joueurs). **Consulter également les règles optionnelles concernant la limite de cartes pour un meilleur équilibre entre joueurs confirmés.**

① PHASE GARRIBALDI

—memo jouer avec le côté rouge des cartes

A — avancer le marqueur de tour d'une case

B — jouer s'il le souhaite une carte mouvement

- a pied : avancer d'un segment vert ou gris
- a cheval : avancer de 2 segments gris
- en bateau : avancer d'un segment bleu

Noter chaque case atteinte ou traversée sur la feuille de route

—memo impossible de passer par une position adverse

C — jouer s'il le souhaite une carte événement

—memo cela peut être un second déplacement

D — compléter sa main jusqu'à 4

—memo possible de se défausser avant d'1 ou plusieurs cartes

② PHASE AUTRICHIENS

—memo jouer avec le côté blanc des cartes

En commençant par le joueur à gauche de Garribaldi, **chaque autrichien joue 1 carte mouvement ou événement** pour chacune de ses patrouilles. **Mêmes règles de déplacement** que Garribaldi **sauf** qu'un autrichien peut traverser ou s'arrêter sur une case occupée par un autre autrichien.

—memo par tour, 1 seule carte événement peut être jouée par les autrichiens. Consultation entre les joueurs possible

Chacun remonte ensuite sa main à 5, avec la possibilité de défausser auparavant 1 ou plusieurs cartes.

③ VÉRIFICATION DES POSITIONS

➡ Garribaldi gagne s'il se trouve sur une case rouge

—memo la case centrale 136 est orange !

➡ Garribaldi perd si une patrouille se trouve sur sa case

Sinon, Garribaldi positionne le masque de contrôle sur sa feuille de route avec la flèche pointant sur le tour en cours :

➡ Pour chaque position adverse sur une case traversée ou occupée par Garribaldi lors des 4 derniers tours, poser un jeton trace.

—memo impossible de s'arrêter sur ou de traverser par une position adverse

Fin de la partie

Si aucune fin prématurée n'a lieu lors de la phase 3, la partie s'achève après le 30e tour : les autrichiens gagnent si Garribaldi n'a pas réussi à s'échapper.