

EL CABALLERO

2 à 4 joueurs

+ 12 ans

90 mn

CONTENU



Matériel

40 cartes Caballeros de 4 couleurs

52 cartes de pouvoir de 4 couleurs

48 cartes de Secteur

16 Bateaux

16 Châteaux (Castillos)

1 bloc de feuilles de score

4 cartes de résumé de règle

4 Cubes de 4 couleurs (pour la règle avancée)

20 Gouverneurs de 4 couleurs (pour la règle avancée)

Kramer - Ulrich • 1998 • Hans im Glück | traduction "D. Vandaële" 1.0



Les joueurs sont sur les traces de Christophe Colomb en explorant les îles qu'il a découvert et dans l'espoir d'y trouver des richesses. En découvrant ces terres et les secteurs de mer de ce nouveau monde, ils placent leurs Caballeros pour essayer de garder le contrôle des régions importantes.

Les Castillos (châteaux) leur apportent une forme de protection vis à vis de leurs adversaires et les bateaux leur permettent d'établir le commerce tandis que le poisson leur fournit l'alimentation nécessaire. La victoire va dépendre de la taille de la terre et des secteurs de mer qu'ils contrôlent. 2 décomptes auront lieu durant la partie et à la fin, ces nombres sont additionnés pour déclarer le joueur gagnant.

PRÉPARATION

- **Chaque joueur choisit une couleur** et prend :
 - 8 cartes Caballeros (remettez 2 cartes de chaque couleur dans la boîte - celles-ci servent pour la règle avancée),
 - 1 carte de résumé de règle,
 - 1 Jeu de cartes de pouvoir (les cartes numérotées de 1 à 13)
- **Placez** les Castillos, les bateaux, une feuille de score et un crayon sur la table. Remettez 4 bateaux et 4 Castillos dans la boîte - ceux-ci sont employés dans la règle avancée.
- **Mélangez** les cartes de Secteur et placez-les faces cachées sur la table. Retournez ces cartes une à une jusqu'à ce que vous en trouviez une sans or ni poisson. C'est la carte de départ pour les îles; placez-la au milieu de la table. Mélangez de nouveau les cartes de secteur (moins la carte de départ) et placez-les faces cachées sur la table.
- **Tirez** les 5 premières cartes de la pile et placez-les faces visibles sur la table. Ce sont les cartes de secteur disponibles aux joueurs pour le premier round.

"LA COUR"

Note du traducteur: "la cour" est le nombre de caballeros qu'un joueur a de disponible devant lui et qu'il peut donc amené sur la carte. Ils sont issus de la provision du joueur et leur nombre est matérialisé par le chiffre orienté vers le joueur d'une carte Caballero.

Les cartes Caballero sont numérotées de 1 à 4 sur une face et de 5 à 8 sur l'autre. Chaque joueur prend une carte Caballero de sa provision (tenue séparée de "la cour") et la place sur la table devant lui le chiffre 5 indiqué vers lui. C'est le nombre de départ de Caballeros dans la cour du joueur. A n'importe quel moment, le joueur déplace des Caballeros de ou vers sa cour, il ajoute et/ou fait tourner les cartes Caballero pour refléter le nouveau nombre de Caballeros dans sa cour. S'il n'y a aucun Caballero dans la cour d'un joueur, toutes les cartes Caballero sont placées dans sa provision.

Les illustrations en haut de la page 2 de la règle allemande montrent que le joueur propriétaire de la carte de gauche a 5 Caballeros dans sa cour, celui du milieu en a 3, et le joueur possédant les 2 cartes de droite en a 13 (8+5)

LES CARTES DE POUVOIR

Les cartes de pouvoir ont un nombre de priorité dans les coins et des têtes de Caballeros illustrées au centre. Le nombre de priorité détermine l'ordre du tour. Celui qui joue la carte de pouvoir avec le nombre le plus haut, est le premier dans le round; le second nombre vient ensuite ...etc.

Le nombre de têtes de Caballeros au centre de la carte est le nombre de Caballeros que le joueur peut ajouter à sa cour à son tour. La carte de pouvoir avec le chiffre 9 a une signification spéciale : quand un joueur joue cette carte, il doit jouer deux cartes de secteur durant son tour.

RÉSUMÉ DU JEU

Le jeu consiste en 7 rounds. Les décomptes surviennent après les rounds 4 et 7. Chaque round commence en jouant les cartes de pouvoir.

Pose d'une carte de pouvoir

Chaque joueur joue une carte de pouvoir face visible en commençant par le 1er joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le premier round, le joueur le plus jeune commence. Dans les rounds suivants, le 1er joueur est celui qui a joué le dernier dans le round précédent. Pour que l'ordre soit unique dans un tour, les cartes de pouvoir identiques ne peuvent jamais être jouées dans un round. Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, le joueur qui a joué la plus haute valeur effectue son tour. Ensuite, c'est le joueur qui a joué la deuxième plus forte valeur de carte de pouvoir qui joue son tour ... etc. Compter le nombre de cartes de pouvoir employées est une bonne façon de suivre le nombre de rounds effectués.

Note du traducteur: Il est ainsi sous-entendu qu'une carte de pouvoir jouée est défaussée.

Le tour d'un joueur

A son tour, un joueur peut effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre. Le placement d'une carte de secteur est obligatoire; toutes les autres actions sont facultatives.

1. Réserve : ajoutez à votre cour autant de caballeros qu'il y a de têtes sur votre carte de pouvoir.
2. Jouer 1 (ou 2 avec la carte de pouvoir de valeur 9) carte de secteur (obligatoire)
3. Ajouter ou augmenter 1 - 2 cartes Caballero.
4. Acheter jusqu'à 2 bateaux (payer 2 Caballeros par bateau)
5. Construire jusqu'à 2 Castillos (payer 1 Caballero par Château)
6. Rendre des cartes Caballero ou des bateaux de la carte à la cour (aucun coût)
7. Déplacer des bateaux ou des Castillos d'un secteur à un autre et/ou déplacer des bateaux de la cour vers un secteur (payer 1 Caballero par bateau déplacé)

LES ACTIONS SPÉCIFIQUES

1. Réserve

Ajoutez et/ou faites tourner les cartes Caballero pour ajouter à votre cour autant de Caballeros qu'il est montré sur votre carte de pouvoir.

2. Pose de cartes de secteur (obligatoire)

Choisissez une des cartes de secteur visible et ajoutez-la à la carte (l'ensemble des cartes déjà présent au centre de la table). Si vous avez joué la carte de valeur 9, choisissez et ajoutez deux cartes de secteur.

En ajoutant les cartes de secteur, les règles suivantes s'appliquent :

- Les cartes de secteur doivent être jouées si possible adjacentes à d'autres cartes de secteur,. Elles peuvent être adjacentes aux cartes Caballero.
- En jouant les cartes de secteur, les bords de terre et de mer doivent être joués adjacents à des bords correspondants.
- Si aucune des cartes de secteur visible ne peut être légalement joué adjacente à une des cartes de secteur sur la carte, le joueur peut la jouer adjacente à l'une de ses cartes Caballero sur la carte. Si ce n'est pas possible, il peut la jouer adjacente à la carte Caballero d'un autre joueur.
- Les cartes de secteur avec de l'or (terre) ou du poisson (mer) valent 1 point chacune pendant les décomptes. Elles n'ont aucun impact au moment où on les ajoute à la carte.

3. Pose de cartes Caballero

Chaque tour, un joueur peut ajouter ou augmenter la valeur de 0, 1 ou 2 cartes Caballero sur la carte. Quand elles sont ajoutées à la carte, les cartes Caballero sont jouées adjacentes à n'importe quel côté de n'importe quelle carte de secteur.

Ajout d'une carte Caballero à un secteur de terre

Un joueur peut ajouter des Caballeros à un secteur de terre en posant une carte Caballero adjacente au côté terre d'une carte de secteur. Le côté de la carte Caballero adjacente à la carte de secteur indique combien de Caballeros ont été ajoutés. Un nombre égal doit être soustrait de la cour du joueur.

Quand un joueur a plusieurs cartes Caballero adjacentes aux cartes de secteur dans une région, le nombre de Caballeros pour cette région est la somme des Caballeros sur toutes les cartes adjacentes à cette région.

Par exemple, si vous avez deux cartes Caballero valant 1 et 4 Caballeros dans une région, vous avez un total de 5 Caballeros dans la région.

Quand vous ajoutez des Caballeros à une région soit en ajoutant une carte, soit en augmentant la valeur d'une carte existante, le nombre total de vos Caballeros dans la région doit être différent de celui de n'importe quel autre joueur. Ainsi, chaque joueur aura un nombre différent de Caballeros dans une région.

Exemple : Henri a 2 Caballeros et David en a 4 dans la même région. Si Gaëlle veut ajouter des Caballeros à cette région, elle ne peut pas en ajouter 2 ou 4! Si elle ajoute 5 Caballeros, elle assumera le 1er rang dans la région; si elle en ajoute seulement 1, elle aura le troisième rang dans la région.

Cette règle s'applique seulement en ajoutant des Caballeros à une région. Il ne s'applique pas à d'autres actions comme, par exemple au retrait de Caballeros des cartes, qui peut provoquer un nombre égal de Caballeros pour deux joueurs dans une région.

Ajout d'une carte Caballero à des secteurs à la fois de terre et de mer.

Quand vous ajoutez une carte Caballero à la fois en bordure de terre et de mer, seulement ceux bordant la terre sont employés pour déterminer le nombre à soustraire de la cour du joueur. Le

nombre adjacent à l'eau n'est pas impliqué.

Ajout d'une carte Caballero qui borde seulement la mer.

Quand vous ajoutez une carte Caballero qui borde seulement de l'eau, vous devez employer le côté avec 1-4 Caballeros. Indépendamment du nombre de Caballeros indiqué en bordure de l'eau, vous réduisez de 1 le compte de Caballero dans votre cour. Si une carte de secteur de terre est par la suite placée à côté d'une carte Caballero, le joueur ne doit pas réduire le nombre de Caballeros dans sa cour; il obtient ces Caballeros "gratuitement".

Élimination d'une carte Caballero

Une carte Caballero ne peut border qu'un seul secteur de terre; elle peut, cependant, border plusieurs secteurs de mer. Un joueur ne peut pas placer une carte Caballero, qui borde plusieurs secteurs de terre. Si une région est étendue d'une telle façon qu'une carte Caballero borde deux secteurs de terre, la carte Caballero est rendue à son propriétaire, qui la met dans sa réserve. Tous les Caballeros et les bateaux sur la carte sont perdus; ils ne sont pas ajoutés à la cour du joueur.

Les joueurs ont seulement 8 cartes Caballero chacun. Ils doivent donc envisager l'utilisation de ces cartes soigneusement. Si vous n'avez plus aucune carte Caballero dans votre cour ou dans votre réserve, vous ne serez plus capable d'en ajouter à votre cour quand vous serez autorisé à le faire. Si votre provision de cartes Caballero diminue, vous pouvez retourner un ou plusieurs Caballeros de la carte vers votre provision (voir § 6).

4. Achat de bateaux

Vous pouvez acheter jusqu'à 2 bateaux par tour en "payant" 2 Caballeros par bateau de votre cour. Les bateaux peuvent être placés sur chacune des cartes Caballero du joueur qui bordent des secteurs de mer. Le bateau est placé sur le nombre au bord de la carte - la valeur n'ayant aucune signification lors du décompte d'un secteur de mer. Le bateau représente le commerce maritime et la pêche et le joueur reçoit des points lors des décomptes pour chaque bateau. Le nombre de points est égal à la taille de la région d'eau bordant le bateau (un point par carte de région d'eau) voir exemple en haut de la page 5 de la règle allemande; le joueur propriétaire du bateau marque 4 points. Un joueur peut avoir un seul bateau sur chaque bord de chaque carte Caballero qui avoisine de l'eau. Plusieurs bateaux (du même ou de joueurs différents) peuvent avoisiner une région de mer. Pendant la phase de score, chaque bateau marque.

5. Construction de château

Une fois par tour, un joueur peut construire jusqu'à 2 châteaux sur une (des) carte(s) Caballero sur la carte pour "le coût" de 1 Caballero par château. Quand un joueur construit un Castillo, il "paye" 1 Caballero de sa cour, prend un château de la provision générale et le met au centre d'une de ses cartes de Caballero sur la carte. Il ne peut y avoir qu'un château par carte de Caballero.

Le château protège les Caballeros et les bateaux présents sur cette carte. Si cette carte de Caballero doit être rendue à votre provision parce qu'elle borde plusieurs secteurs de terre, les Caballeros perdus sont rendus à votre cour. Il en est de même pour les bateaux perdus qui peuvent par la suite être remplacés pour "un coût" de 1 Caballero de votre cour. Le Château est rendu à la provision générale.

6. Retrait de cartes Caballero de la carte.

Un joueur peut vouloir remettre des cartes Caballero de la carte à sa provision pour les raisons suivantes:

- Développement de terres et secteurs de mer.
- Se prémunir contre le retour forcé de la carte.
- Augmenter sa réserve.

Quand un joueur rend une carte de Caballero à sa réserve, les Caballeros représentés par la carte sont perdus : ils ne sont pas rendus à sa cour. Les bateaux sur la carte de Caballero rendue sont déplacés à la cour du joueur. Si la carte rendue est protégée par un château, les Caballeros sur la carte ne sont pas perdus, mais sont rendus à la cour du joueur. Le château est rendu à la provision générale.

7. Déplacement de vos bateaux et châteaux

Un joueur peut déplacer ses bateaux et châteaux vers des secteurs différents de la carte pour un "coût" de 1 Caballero chacun. Les bateaux peuvent être rendus à la cour d'un joueur pour rien, mais le joueur doit "payer" 1 Caballero pour replacer de nouveau son bateau sur la carte.

NOUVEAU ROUND

Quand tous les joueurs ont achevé leur tour dans le round, le round suivant commence. Le 1er joueur tire de nouvelles cartes de secteur pour remplacer celles employées pendant le tour précédent, complétant ainsi le nombre de cartes disponibles à 5. Le joueur qui était dernier à jouer dans le round précédent commence le nouveau round en jouant une carte de pouvoir. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui joue la carte de pouvoir la plus haute est le premier pour effectuer le tour du nouveau round. Comme auparavant, les joueurs suivent dans l'ordre de priorité en fonction du nombre sur la carte.

DECOMPTE

Après les rounds 4 et 7, la carte est décomptée. Pour suivre le nombre de rounds effectués, les joueurs peuvent prendre les cartes de pouvoir employées et les compter.

Les joueurs marquent des points pour des régions de terre et de mer. Les résultats doivent être enregistrés sur la feuille de score.

Décompte des régions de terre

La valeur de chaque région de terre est le nombre de cartes qui forment la région, plus 1 point pour chaque Or dans la région. Le premier joueur du classement dans chaque région (le joueur avec le plus de Caballeros) reçoit la valeur de la région multipliée par 2; le second joueur classé reçoit la valeur de la région (dans une partie à 3 ou 4 joueurs seulement).

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la première place, ils reçoivent chacun les points pour le deuxième rang. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la deuxième place, ils ne reçoivent aucun point.

Décompte des régions de mer.

La valeur des régions de mer est le nombre de secteurs de mer dans la région plus 1 point pour chaque poisson dans la région. Chaque joueur possédant un bateau bordant la région gagne ces points. Un joueur peut avoir plusieurs bateaux dans une région et reçoit donc les points pour chaque bateau.

Voir l'exemple en bas de la page 6 de la règle allemande:

On dénombre dans l'exemple 3 régions de terre et 3 régions de mer.

TERRE:

La région 1 est composée de 5 cartes de secteurs, plus 1 Or (soit 6 points). "Clair" avec 7 Caballeros à la 1ère place et reçoit 12 points (6 x 2). "Sombre" recevrait 6 points dans une partie de 3 à 4 joueurs, mais rien dans une partie à 2 joueurs.

La région 2 compte une carte de secteur avec 1 Or (soit 2 points). "Sombre" avec 3 Caballeros reçoit 4 points (2 x 2), et "Clair" reçoit 2 points (à 3 / 4 joueurs).

La région 3 est composée d'une carte de secteur (1 point). "Sombre" reçoit donc 2 points.

MER:

Pour la zone de mer 1 (en haut, à gauche), "Sombre" reçoit 2 points (1 carte + 1 poisson).

Pour la zone de mer 2, personne ne marque de point.

Pour la zone de mer 3 (en bas, à droite), "Clair" marque 4 points (3 cartes + 1 poisson).

FIN DU JEU

Le jeu prend fin à la suite du décompte du septième round. On additionne ce résultat avec celui du 4ème round et le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de points au total.

EL CABALLERO - Règle Avancée

Les règles du jeu de base restent inchangées. Cette version avancée ajoute des Grandes et des Gouverneurs avec des règles supplémentaires. Cette variante compte aussi 10 rounds au lieu de 7, avec un décompte complémentaire après le 10ème round.

PRÉPARATION

La variante est jouée avec toutes les cartes de Caballeros, ainsi que tous les bateaux et les châteaux. De plus, les joueurs ajoutent 5 gouverneurs et 1 Grande à leur cour.

LE TOUR DE JEU

Le jeu avancé ajoute trois actions possible durant le tour de chaque joueur:

- Placer un gouverneur ("payer" 1 Caballero par gouverneur)
- Placer un Grande ("payer" 2 Caballeros)
- Déplacer un Grande (coût = 1 Caballero).

Placer un Gouverneur

Un Gouverneur peut être placé sur n'importe quelle région "fermée" pour le coût de 1 Caballero décompté de la cour du joueur. Une région est dite "fermée" quand plus aucune carte de Caballero peut y être ajoutée. Une région "fermée" ne peut avoir qu'un Gouverneur.

Au moment des décomptes, un joueur reçoit un score double pour des régions de terres fermées et où il possède un Gouverneur.

Voir au milieu de la page 7 de la règle allemande.

Dans l'exemple du haut, le joueur reçoit 6 points: (2 terres + 1 Or) fois 2

Les régions de mer fermées marquent des points normalement, sauf qu'il ne peut y avoir qu'un seul bateau dans une région de mer protégée par un gouverneur.

Placer un Grande

Le Grande peut être placé sur la carte Caballero d'un joueur pour un coût de 2 Caballeros de la cour d'un joueur.

Le Grande produit les effets suivants:

- Cette carte Caballero est maintenant absolument sûre. Elle ne peut pas être éliminée même si la carte borde plusieurs secteurs de terre. Pendant les décomptes, tous les Caballeros sur cette carte comptent pour les régions qu'ils bordent.
- Une carte Caballero avec un Grande ne peut pas être tournée ou changée de face pour changer le compte de Caballeros.
- Des bateaux et un château peuvent être placés sur des cartes avec un Grande.

Voir en haut de la page 8. La région 1 compte 4 caballeros et la région 2 en compte 3 (2+1)

Le Grande peut être employé de deux façons :

- Il est placé sur une carte Caballero sur la carte. Plus tard, les secteurs de terre sont ajoutés à la carte avoisinant cette carte de Caballero. Le Grande protège la carte Caballero de retourner dans la réserve et aucun coût n'est réclamé pour les Caballeros supplémentaires gagnés.
- Une carte Caballero est placée en bordant plusieurs secteurs de terre. Si un Grande est placé immédiatement sur la carte, celle-ci est protégée de renvoi vers la réserve et peut rester. Le coût en Caballeros à retirer de la cour du joueur est le nombre le plus élevé sur la carte qui est adjacente à un secteur de terre.

Déplacer un Grande

Un joueur peut déplacer son Grande d'une carte vers une autre en dépensant 1 Caballero de sa cour. Un tel mouvement n'est autorisé qu'une fois par tour. Si le joueur déplace un Grande qui protégeait une carte Caballero du retour, elle est remise immédiatement à la réserve. Si elle est protégée par un château, le joueur rend à sa cour un nombre de Caballeros égal au plus haut chiffre adjacent à un secteur de terre sur la carte. Le château est rendu à la provision générale.

DECOMPTES

Les décomptes sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des changements de décompte pour les terres et les secteurs de mer fermés .

*Adaptation de la traduction anglaise de Geai Tummelson
par Dominique Vandaële - Janvier 2002*
