

ROI ET INTRIGUES

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE ET MISE EN PLACE

Roi et intrigues

- 90 cartes Pouvoir (Roi et intrigues) (18 cartes par couleur)
- 3 cartes Intrigue
- 3 cartes Caballero
- 3 cartes du Roi
- 2 marqueurs Action (2 marqueurs Double score)



Édition des joueurs

- 55 cartes Pouvoir (11 cartes par couleur)
- 5 marqueurs Action (2 marqueurs Alliance, 1 Pont, 1 marqueur Quarantaine et 1 tuile Risque d'effondrement)



Cartes spéciales

- 50 cartes Pouvoir (10 cartes par couleur)
- 4 marqueurs Action (1 marqueur du Roi, 3 tableaux limite)



Un symbole de couronne est présent sur le verso de chaque carte de Roi et intrigue.



Le recto de chaque carte dispose d'un des symboles suivants :



La mise en place est identique à celle du jeu de base avec les exceptions suivantes :

- Les cartes Action du jeu de base ne sont pas utilisées. À la place, utilisez les cartes du Roi, Intrigue et Caballero correspondant au nombre de joueurs (consultez le verso des cartes). Placez la carte Intrigue à gauche. Placez les cartes Caballero à droite des cartes Intrigue. Puis placez la carte du Roi à droite. Il doit y avoir autant de cartes que de joueurs.

~~Au lieu des cartes Action du jeu de base, utilisez les cartes présentées à droite.~~

Nombre de joueurs



Mise en place pour 4 joueurs

- Après que les joueurs ont déterminé leur région de base, chacun d'entre eux place un Caballero sur le plateau. Chaque joueur choisit une région à l'aide de son disque de sélection (pas la région du Roi) puis ils révèlent leurs choix simultanément. Chaque joueur place alors dans cette région 1 Caballero de sa couleur depuis la Province.

Chaque joueur place 1 Caballero supplémentaire de la Province vers une région choisie secrètement.

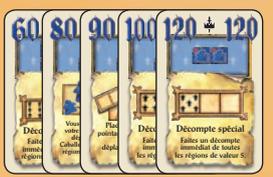


- Au lieu d'utiliser les cartes Pouvoir du jeu de base, chaque joueur prend un paquet de cartes Pouvoir *Roi et intrigues* de sa couleur. Parmi ces 18 cartes, chaque joueur en sélectionne 13. Les 5 cartes restantes sont rangées dans la boîte sans être montrées aux autres joueurs.

Cartes Pouvoir *Roi et intrigues* pour le joueur bleu. Parmi ces 18 cartes, le joueur a choisi les 13 cartes ci-dessous pour la partie.



Les 5 cartes restantes sont retirées du jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement de la partie est identique à celui du jeu de base.

Chaque joueur dispose de son propre paquet de cartes. Ces cartes combinent les cartes Pouvoir et les actions spéciales des cartes Action du jeu de base. Dans ce livre de règles, les cartes Action du jeu de base ont été remplacées par 1 carte Intrigue, 1 carte Roi et jusqu'à 3 cartes Caballero. Ces cartes correspondent aux cartes Action.

Comme dans le jeu de base, chaque joueur joue une carte Pouvoir de sa main (en sens horaire, en commençant par le joueur qui dispose du jeton premier joueur). Chaque joueur doit jouer une carte avec une valeur différente (2 cartes de même valeur ne peuvent pas être jouées durant la même manche).

Après que chaque joueur a joué une carte Pouvoir, le joueur ayant joué la carte de plus haute valeur prend la carte du Roi. Puis, dans l'ordre décroissant des valeurs, chaque joueur prend la carte Action lui offrant le plus grand nombre de Caballeros. Le joueur ayant joué la carte de plus faible valeur prend la carte Intrigue. Puis, chaque joueur effectue son tour, en commençant par le joueur qui dispose de la carte du Roi et en poursuivant dans le sens décroissant des valeurs des cartes Pouvoir jouées.

Pendant son tour, un joueur prend, en premier lieu, un nombre de Caballeros de sa Province équivalant au nombre indiqué sur sa carte Pouvoir (tout comme dans le jeu de base, un joueur peut décider de prendre moins de Caballeros).

Ensuite, dans l'ordre de son choix, le joueur effectue son action spéciale et place ses Caballeros depuis sa Cour sur le plateau (tout comme dans le jeu de base, un joueur peut décider de placer moins de Caballeros).

En général, un joueur effectuera l'action spéciale de sa carte Pouvoir.

Exception : Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, les joueurs en possession de la carte du Roi et de la carte Intrigue n'effectueront que l'action indiquée sur cette carte. Les actions spéciales des cartes Pouvoir ne sont pas prises en compte. Ils prendront cependant les Caballeros indiqués sur leur carte Pouvoir.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, les cartes Roi et les cartes Intrigue offrent le choix entre deux actions.

Une fois que chaque joueur a effectué son tour, chacun défausse sa carte Pouvoir, face cachée, dans sa pile de défausse.

Les règles de cette extension sont identiques à celles du jeu de base.

Vous pouvez décider d'ajouter des cartes de l'Édition des joueurs et de Cartes spéciales. Cela apportera une plus grande diversité de choix et vous permettra d'explorer d'autres facettes du jeu.

Le module *Édition des joueurs* consiste en 55 cartes Pouvoir supplémentaires (11 par couleur) qui présentent l'icône .

Le module *Cartes spéciales* consiste en 50 cartes Pouvoir supplémentaires (10 par couleur) qui présentent l'icône .

Exemple : Alice commence la manche en jouant la carte Pouvoir 40. Les autres joueurs poursuivent en sens horaire.



Cartes Action pour une partie à 4 joueurs.



Exemple : Alice prend 4 Caballeros de la Province qu'elle place dans sa Cour.

Le Veto reste devant elle.

La Carte Caballero lui permet de placer 2 Caballeros en Espagne.



Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, le joueur en possession de la carte du Roi ne peut effectuer que l'action de la carte du Roi. L'action spéciale indiquée sur sa carte Pouvoir n'est pas prise en compte. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le joueur en possession de la carte du Roi a le choix entre 2 actions. La règle est la même avec la carte Intrigue.



CARTES ACTION - PRÉCISIONS

ROI ET INTRIGUES



Cartes Intrigue

Vous devez choisir une des deux actions possibles : vous pouvez déplacer 1 de vos Caballeros ou un Caballero adverse.

OU

Vous déplacez tous vos Caballeros d'une région vers une autre. La région du Roi est taboue !



Carte du Roi

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



Cartes Pouvoir Intrigue

C'est la carte Pouvoir de plus faible valeur. Vous êtes donc le joueur à prendre la carte Intrigue et à en effectuer l'action.



Vous pouvez placer vos Caballeros dans la région de votre choix, au lieu d'être contraint de les placer dans une région frontalière à la région du Roi. La région du Roi est taboue !



Cela ne vous affecte pas, seulement vos adversaires.



L'action Veto est expliquée en détail dans les règles du jeu de base (paquet 2, page 10).



En sens horaire, chacun de vos adversaires choisit 3 de ses Caballeros qui sont remis en Province.



Vous choisissez 1 Caballero appartenant à chacun de vos adversaires (pas parmi les vôtres) et vous les placez en Province.



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



L'action correspondant aux tuiles de pointage est expliquée en détail dans les règles du jeu de base (paquet 4, page 12).



Le double décompte n'intervient que lors du décompte général suivant. Si un décompte spécial se produit dans la région avant que n'ait lieu le prochain décompte général, les points ne sont pas doublés. Une fois le décompte général effectué, remettez la carte région et les marqueurs 2x dans la réserve.



Vous pouvez décider d'ignorer complètement cette action. Cependant, si vous déplacez des Caballeros étrangers dans le Castillo, vous devez également y déplacer 2 de vos Caballeros. Vous ne pouvez prendre aucun Caballero de la région du Roi.



Avant ou après avoir placé les Caballeros, vous pouvez déplacer le Roi dans une région adjacente.



C'est la carte Pouvoir de plus haute valeur. Vous êtes donc le joueur à prendre la carte du Roi et à en effectuer l'action.



Les cartes de valeur 60, 100, 110, 120, 150 et 170 déclenchent un décompte spécial identique à celui des cartes Action du jeu de base (paquets 3 et 4, pages 11-12).



ÉDITION DES JOUEURS



Joker

Lorsque vous jouez cette carte, attendez que tous vos adversaires aient joué une carte Pouvoir. Une fois que c'est fait, jouez une autre carte Pouvoir de votre main. Vous ne pouvez cependant pas jouer une carte avec une valeur identique à une déjà jouée.



Jour faste

Si le Grande d'un adversaire se trouve dans la région du Roi, il ne participe pas. Si un adversaire choisit la région du Roi, son Grande reste là où il se trouve.



Relocalisation

Vous ne pouvez pas placer le Castillo dans la région du Roi. Vous devez déplacer le Castillo et son contenu sans révéler

les Caballeros qui s'y trouvent. Une fois que le Castillo a été relocalisé, prenez tous les Caballeros déjà situés dans la région et placez-les à l'intérieur du Castillo.

À partir de maintenant, les joueurs peuvent choisir de placer/déplacer des Caballeros de/vers la région (à côté du Castillo) ou dans le Castillo lui-même. Si le Roi est déplacé dans la région où se trouve le Castillo, **il n'a aucun effet sur le Castillo.**

Pendant le décompte général, vous viderez, et effectuerez le décompte du

Castillo en premier, selon la règle normale (en prenant soin de ne pas mélanger les Caballeros se trouvant dans le Castillo de ceux présents dans la région). Puis, effectuez le décompte en tenant compte des tuiles de pointage de la région (en incluant les éventuels bonus du Roi ou de région de base). Enfin, replacez le Castillo sur sa case du plateau.



Guerre civile

Vous ne pouvez pas choisir la région du Roi. Si vous avez des Caballeros dans la région choisie, ils y restent. Si vous n'avez aucun Caballeros dans votre Cour, vous ne pouvez pas effectuer cette action.



Alliance

Vous ne pouvez placer aucun des marqueurs dans la région du Roi.

Pendant le décompte général, tous les joueurs comptent et combinent le nombre total de Caballeros dont ils disposent dans les deux régions marquées. Les récompenses pour chaque région sont combinées (ex. : le joueur avec le plus de Caballeros marque le total des points accordés pour la première place de chaque région, etc.).

Si une des régions est la région du Roi, ou la région de base d'un joueur, les bonus s'appliquent en conséquence. Une fois le décompte général terminé, retirez les marqueurs Alliance. Si un autre joueur joue la carte Alliance avant le prochain décompte général, les marqueurs peuvent être changés de région.



Construction de pont

Placez la tuile Pont entre deux régions adjacentes. Aucune de ces deux régions ne peut être la région du Roi. En plus des 3 Caballeros que vous placerez pendant ce tour, vous placerez un Caballero de votre Cour directement sur le pont.



CARTES SPÉCIALES



Fiesta

Vous ne recevez aucun Caballero de la Province. En plus des Caballeros que votre carte Caballero vous permet de placer, vous pouvez en placer 5 de plus.



Espionnage

Cette carte n'a aucun effet sur l'utilisation de votre disque de sélection pendant une action spéciale. Défaussez cette carte après le prochain décompte général.



Coup d'État

Vous ne pouvez pas prendre un Grande se trouvant dans la région du Roi. Pendant le prochain décompte général, tout adversaire dont le Grande sera révélé du Castillo devra le relocaliser (ainsi que ses Caballeros) dans la région choisie avec son disque de sélection. De cette façon, il est possible pour un joueur de bénéficier du bonus de région de base deux fois pendant un décompte général (une fois pour le Castillo et une fois pour la région dans laquelle se retrouvera son Grande).

Tant que le pont est présent : juste avant votre tour, au cours des manches suivantes, vous pouvez déplacer gratuitement vos Caballeros entre ces deux régions.

Pendant chaque décompte général, le joueur qui contrôle le pont marque 1 point.

Si vous retirez le Caballero de la tuile Pont, la tuile retourne dans la réserve.

Si un autre joueur joue la carte Pont, il prend la tuile Pont. Si un Caballero s'y trouve, il retourne dans votre Cour.



Révolte

Lorsqu'elle est retournée, la tuile de pointage 8/4/0 devient 0/4/8, signifiant que le joueur avec le moins de Caballeros (mais au moins 1) marque 8 points. Le second à avoir le moins de Caballeros marque 4 points.

La même chose se produit avec la tuile 4/0/0. Si un autre joueur joue la carte Révolte, il peut replacer la tuile de pointage dans sa position originelle ou retourner l'autre tuile. Lorsqu'un joueur déplace une tuile renversée, elle reste renversée.



Table pour six

Vous ne pouvez pas placer le tableau limite dans la région du Roi. Un joueur utilisant la carte Intrigue peut déplacer des Caballeros vers ou depuis le tableau limite. Si (par exemple grâce au disque de sélection) il y a plus de Caballeros dans la région que de place sur le tableau limite, les Caballeros en trop retournent dans la Cour du joueur.



Garde Royale

Vous pouvez déplacer le Caballero de cette carte directement dans une région juste avant qu'un décompte (spécial ou général) n'y soit effectué. Vous ne pouvez pas déplacer ce Caballero dans le Castillo ou la région du Roi.



Garde Royale

Toute région disposant du marqueur du Roi est taboue, au même titre que la région du Roi. Pour plus de détails, référez-vous aux règles de base (région du Roi, page 5). Si le marqueur du Roi est placé pendant une manche qui précède un décompte



Risque d'effondrement

Les Caballeros qui sont déjà dans le Castillo y restent et participeront normalement aux prochains décomptes.



Quarantaine

Une région dans laquelle se trouve le marqueur Quarantaine ne peut pas être touchée. Elle devient taboue, au même titre que la région du Roi. Pour plus de détails, référez-vous aux règles de base (région du Roi, page 5).



Ouragan

Vous révéléz votre disque de sélection au début de votre tour.



Maitresse

Vous ne pouvez pas placer de Caballeros dans la région du Roi. Si un décompte spécial est produit dans la région du Roi pendant cette manche, le bonus du Roi ne sera pas accordé.

De plus, si un décompte général est produit durant la manche suivante, le bonus du Roi ne sera pas non plus accordé. Le bonus de région de base est accordé normalement.

général, il reste sur le plateau pendant ce décompte, ajoutant ainsi le bonus du Roi à la région qu'il occupe.



Grâce à cette carte, vous pouvez défausser une carte 25 ou 75 placée devant un autre joueur ou retirer un tableau limite.

Règle optionnelle : Vous pouvez décider de permettre à cette carte d'annuler les effets représentés par les pions et les tuiles (ex. : marqueurs Alliance, tuile Risque d'effondrement, tuile Pont).



Décompte spécial

Vous ne pouvez choisir qu'une région dans laquelle vous avez au moins 1 Caballero.



Décompte spécial

Vous pouvez choisir une région dans laquelle vous n'avez aucun Caballero.



Décompte spécial

Vous proposez 3 régions à votre adversaire. Il choisit dans laquelle des trois le décompte sera effectué.