

# Grand Inquisiteur et Colonies

## 1° But du jeu

Personne ne s'attendait à l'inquisition espagnole ni à la découverte de l'Amérique et ses richesses. En tant que Grande, vous avez beaucoup à faire: envoyer des hommes dans les colonies, contrôler les frontières, nommer des ambassadeurs et des capitaines, faire du commerce sans oublier les affaires intérieures et surtout tenter de contrôler le Grand Inquisiteur avant qu'il ne sème la terreur avec ses hommes.

## 2° Matériel

- 4 plateaux représentant l'Amérique, la France, la Méditerranée et une caravelle
- 2 plateaux frontière, une avec 6 cases et l'autre avec 10
- 1 pion Grand Inquisiteur et ses 4 caballeros noirs
- 30 caballeros de 5 couleurs, 6 de chaque
- 11 jetons marchandises d'une valeur de 4 chacun
- 5 jetons or d'une valeur de 6 chacun
- 1 carte Grand inquisiteur qui formera la 6ème pile
- 11 cartes actions Grand Inquisiteur & Colonies qui formeront la 7ème pile

## 3° Préparation

En plus de la préparation de base, il vous faut:

Placer la France et la Méditerranée sur le plateau, l'Amérique et la caravelle à côté.

Placer les 4 caballeros du Grand Inquisiteur. Pour cela,, après l'attribution des régions d'origine et du royaume, tirez 2 cartes supplémentaires puis placez 2 caballeros dans chacune d'elles.

La place de départ de la plaque frontière est également fixée par le tirage au sort d'une région. A 2 ou 3 joueurs, on utilisera la plaque de 6 cases alors qu'à 4 ou 5 joueurs, ce sera la plaque de 10 cases.

La carte "Grand Inquisiteur" forme la 6ème pile. Comme la carte Roi, elle peut être choisie à chaque tour. Les 11 autres nouvelles cartes forment une 7ème pile.

Un jeton or est placé en Amérique alors que 2 jetons marchandises sont mis en mer Méditerranée.

Le grand Inquisiteur et les jetons restants sont déposés près du plateau.

## 4° Déroulement de la partie

La partie se joue comme dans la règle de base avec quelques différences pour les nouvelles régions:

Les caballeros du castillo ne peuvent pas y venir.

Le roi reste en mère patrie ou en est proche: il peut aller en France mais pas dans les colonies.

De plus, des règles spécifiques existent pour chaque nouvelle région.

### **a) la France**

La France ne peut accueillir que 3 caballeros. Ceux-ci seront placés sur les 3 cases Ambassadeur, Consul et Caballero.

Lors de chaque décompte, l'ambassadeur apporte en plus 2 points et le consul 1 point. Ainsi, un joueur ayant 2 caballeros en France, sur les cases Ambassadeur et Consul, marquera lors d'un décompte 3 pts pour la majorité, 2 pour l'Ambassadeur et 1 pour le Consul soit 6.

Les caballeros peuvent entrer en France si le roi est aux frontières, en venant directement d'une cour, en caravelle ou au travers d'une carte intrigant.

### **b) l'Amérique et la Méditerranée**

On atteint ces régions par la caravelle.

Le roi ne s'y rend jamais, les caballeros ne peuvent y aller que par caravelle ou à l'aide d'une carte intrigant.

Sur les cartes de la 7ème pile, des symboles or ou marchandises sont dessinés, un jeton correspondant sera placé sur le plateau (or en Amérique et marchandises en Méditerranée).

Le vice-roi du Nouveau Monde est le caballero qui s'est placé sur cette case. Lors de chaque décompte, pour celui de l'Amérique, il offre à son propriétaire 5 points. Le vice-roi ne peut être dépossédé de son titre que par une carte intrigant en étant déplacé dans une autre région ou en se retrouvant simple caballero en Amérique.

Pour le calcul des majorités lors d'un décompte, le vice-roi n'est pas pris en compte.

L'or et les marchandises appartiennent au premier joueur qui place un de ses caballeros sur le jeton. Il ne peut plus en être dépossédé: caballero et jeton ne font qu'un.

Une fois ramenés en Espagne, les jetons rapportent des points: 4 pour un jeton marchandises et 6 pour un jeton or. Le caballero reste dans la région d'Amérique ou de mer Méditerranée alors que le jeton est retiré du jeu. Pour rentrer en Espagne, le jeton doit prendre la caravelle ou utiliser une carte intrigant. Un caballero avec jeton est pris en compte pour le calcul des majorités mais ne peut être capitaine ou vice-roi. Il ne peut être mis dans le castillo, ne peut retourner en Province mais peut être déplacé.

### **c) La caravelle**

Elle est le symbole de la marine marchande espagnole. Dans le jeu, elle est aussi une région. Les caballeros ne peuvent aller directement d'Amérique ou des pays méditerranéens sans utiliser la caravelle. Ils doivent tout d'abord embarquer. Pour cela, le roi doit se situer dans une région côtière.

Lorsque les caballeros sont déjà sur la caravelle, le joueur peut, à son tour, les amener en Amérique et/ou dans les pays méditerranéens. Il peut aussi décider de les ramener en Espagne sur n'importe quelle région côtière. Ils doivent cependant passer un tour sur la caravelle.

Lors d'un décompte, seul le capitaine marque des points,3. N'importe quel caballero peut, si elle est libre, prendre la place de capitaine.Celui-ci peut quitter le navire quand il le souhaite. Prendre la place de capitaine n'est pas une obligation.

#### **d)la plaque frontière**

Dans la région de la plaque frontière, seuls les caballeros présents sur la plaque sont pris en compte pour une évaluation.

Tant qu'il y a de la place sur la plaque, les caballeros arrivant dans la région sont placés sur celle-ci, le surplus est mis dans la région, près de la plaque.

Faire entrer un caballero de la plaque est considéré comme un déplacement,l'en faire sortir aussi.

Si des places se libèrent sur la plaque, le Grand Inquisiteur choisit quels caballeros peuvent occuper ces places vides. Il en va de même si trop de caballeros arrivent du castillo. Les 2 barrettes de score peuvent être placées sur toutes les nouvelles régions: France, Amérique, Caravelle ou Méditerranée.

### **5° Roi & Intrigant**

L'extension "Grand Inquisiteur & Colonies" peut être jouée avec celle du"roi et l'intrigant". Pour cela, il faut quelques modifications:

- A chaque tour, la carte Grand Inquisiteur ainsi que la première de la septième pile sont disponibles.
- Le joueur dont c'est le tour choisit s'il désire exécuter l'action que sa carte lui confèreou disposer d'une des deux cartes proposées (piles 6 et 7)
- La carte choisie indique le nombre de caballeros que le joueur peut amener sur le jeu, sa place dans le tour de jeu n'est plus significative.
- La carte utilisée est ensuite retournée, ce choix n'est plus proposé durant ce tour de jeu.

Il faut noter que l'action de l'intrigant est également possible dans les nouvelles régions.

### **6° Les 12 cartes**

**le Grand Inquisiteur:** Posez le dans votre cour, il y restera jusqu'à ce qu'un autre jouer ne le choisisse. Dès cet instant, les caballeros noirs vous appartiennent etcomptent pour vous lors des décomptes. Vous pouvez les déplacer, les jeter dans le Castillo ou les fixer à un jeton. Vous pouvez déplacer tout de suite 2 caballeros noirs et à chaque nouveau tour où vous serez Grand Inquisiteur. Vous pouvez également

amener 1 de vos caballéros de Province dans votre Cour ou de votre Cour en Espagne. Il vous faut effectuer ce mouvement en même temps que vous jouez votre carte action.

**Aktionskarte:** Retournez une carte action face cachée: celle-ci ne pourra être choisie ce tour-là (avec l'extension König & Intrigant, cette carte devient une carte véto).

**Begrenzungstafel:** Déplacez la carte frontière dans la région de votre choix, les caballéros présents dans cette nouvelle région sont placés sur la plaque, vous choisissez qui y monte s'il n'y a pas assez de place.

**Doppelschlag:** Posez cette carte devant vous. Durant ce tour et une seule fois, après qu'un a fini son tour, effectuez l'action indiquée sur la carte qu'il a choisie. Attention, n'effectuez que l'action, ne posez ni nouveaux caballéros ni nouveaux jetons.

**Nach leerung:** Exposez cette carte devant vous, lors du prochain décompte de points de victoire, après l'arrivée des caballéros du Castillo, vous pourrez déplacer 2 de vos caballéros.

**Sonderwertung legen:** Posez cette carte sur la région de votre choix, elle sera évaluée à la fin du prochain tour. Si le prochain tour est un tour de comptage des points de victoire, on évalue cette région ce tour. Si ce tour est le 9ème, on l'évalue à la fin de ce tour.

**Sonderwertung nehmen:** Amenez le Grand Inquisiteur dans votre cour et évaluez chaque région où se trouve au moins un caballéro noir.

**Sonderwertung werten:** Évaluez immédiatement toutes les nouvelles régions: France, Caravelle, Amérique, Méditerranée.

**Transport:** Déplacez 3 de vos caballéros. Comme des jetons apparaissent avec cette carte, vous pouvez l'utiliser pour récupérer des jetons.

**Verschwörung:** Mettez dans le Castillo les grande de tous vos adversaires. Le Grande ira dans la région choisie par son propriétaire et rapporte 2 points de bonus si un joueur est majoritaire dans le Castillo.

