

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# El Caballero

2 à 4 joueurs  
+ 12 ans  
90 min



## MATÉRIEL

40 tuiles Caballeros de 4 couleurs  
52 cartes de pouvoir de 4 couleurs  
48 tuiles de terrain  
16 bateaux  
16 Castillos  
1 bloc de feuilles de score  
4 résumés des actions  
4 Grande (cube) de 4 couleurs (pour les règles avancées)  
20 Alcaldes de 4 couleurs (pour les règles avancées)

Wolfgang Kramer - Ulrich •1998 • Hans im Glück



*Les joueurs sont sur les traces de Christophe Colomb en explorant les îles qu'il a découvertes et dans l'espoir d'y trouver des richesses.*

*En découvrant ces terres et les zones 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 zones 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 tuiles Caballeros (remettez 2 tuiles de chaque couleur dans la boîte : elles servent pour les règles avancées),
  - 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 : ils sont employés dans les règles avancées).
- Mélangez les tuiles terrain et placez-les faces cachées sur la table. Retournez ces tuiles une à une jusqu'à ce que vous en trouviez une sans Or ni Poisson. C'est la tuile de départ pour les îles ; placez-la au milieu de la table (ce sera la zone de jeu). Mélangez de nouveau les tuiles terrain (moins la tuile de départ) et placez-les faces cachées sur la table. C'est la pioche.
- Tirez les 5 premières tuiles de la pioche et placez-les faces visibles sur la table. Ce sont les tuiles terrain disponibles aux joueurs pour le premier tour.

## LA COUR

Note : la « Cour » est le nombre de Caballeros qu'un joueur a de disponible et qu'il peut donc amener sur la zone de jeu.

Les tuiles Caballeros sont numérotées de 1 à 4 sur une face et de 5 à 8 sur l'autre. Chaque joueur prend une tuile Caballeros de sa réserve (tenue séparée de la Cour) et la place sur la table devant lui, le chiffre 5 face à lui. Il s'agit là du nombre de Caballeros présents à sa Cour. Tout au long de la partie, le joueur déplace des Caballeros de ou vers sa Cour : il dispose une ou plusieurs tuiles Caballeros (il aura forcément plusieurs tuiles Caballeros si plus de 8 Caballeros sont présents dans sa Cour) de façon à ce que la somme des chiffres devant lui égale la somme des Caballeros dont il dispose à ce moment-là. Les autres tuiles sont mises dans sa réserve. Si un joueur n'a aucun Caballero dans sa cour, toutes ses tuiles Caballeros sont donc placées dans sa réserve.



Le joueur a 5 Caballeros dans sa Cour.



Le joueur a 3 Caballeros dans sa Cour.



Le joueur a 13 (8+5) Caballeros dans sa Cour.

## LES CARTES DE POUVOIR

Les cartes de pouvoir donnent deux indications : la valeur de priorité (chiffre inscrit dans les coins) et le nombre de Caballeros que le joueur reçoit (nombre de têtes au centre de la carte).

Le joueur qui pose la carte avec la plus grande valeur commence le tour. C'est ensuite au joueur dont le nombre vient ensuite, etc. par ordre décroissant. La carte de valeur 9 a une signification particulière : le joueur qui la pose doit, à son tour, choisir deux tuiles terrains et les placer sur la zone de jeu.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se compose de 7 tours. Un décompte a lieu après les tours 4 et 7. Chaque tour commence en jouant une carte de pouvoir.

## POSE D'UNE CARTE POUVOIR

Au premier tour, le hasard désigne le joueur qui débute. Il joue une carte de pouvoir de son choix. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est interdit de jouer une carte dont la valeur a déjà été jouée par un autre joueur. Les cartes jouées seront définitivement défaussées. Celui qui a posé la carte qui a la valeur la plus élevée joue en premier, puis celui qui a joué la seconde valeur et ainsi de suite. Dès le second tour de jeu, le premier joueur à poser une carte est celui qui a joué en dernier au tour précédent, puis l'avant dernier et ainsi de suite. A la fin du tour, il est recommandé de constituer une pile avec les cartes déjà jouées afin de pouvoir facilement compter les tours.

## LE TOUR D'UN JOUEUR

A son tour, un joueur peut effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre. Le placement d'une tuile terrain sur la zone de jeu est obligatoire, toutes les autres actions sont facultatives :

- 1) Renfort : ajoutez à votre cour autant de Caballero(s) qu'il y a de tête(s) sur votre carte de pouvoir.
- 2) Jouer 1 (ou 2 si le joueur actif a choisi la carte de pouvoir 9) tuile terrain : **action obligatoire**.
- 3) Placer 1 ou 2 tuiles Caballeros et/ou augmenter le nombre de Caballeros sur une tuile.
- 4) Acheter 1 ou 2 bateaux (coût : 2 Caballeros par bateau).
- 5) Acheter 1 ou 2 Castillos (coût : 1 Caballero par Castillo).
- 6) Retirer de la zone de jeu et remettre dans sa réserve des tuiles Caballeros et des bateaux (action gratuite).
- 7) Déplacer des bateaux et/ou des Castillos d'une tuile Caballeros à une autre et/ou placer des bateaux de la Cour vers la zone de jeu (coût : 1 Caballero).

### 1) Renfort

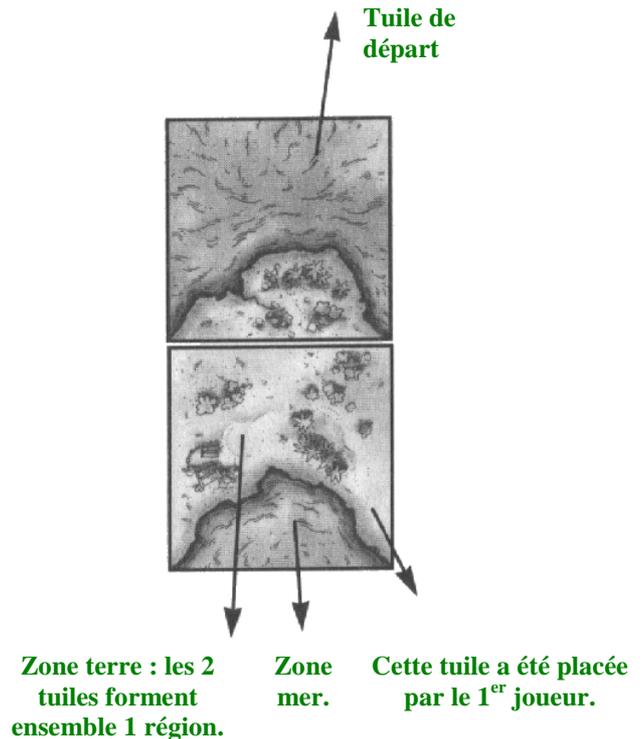
La carte de pouvoir jouée indique le nombre de Caballeros (têtes sur la carte pouvoir) qui arrivent à la Cour. Le joueur tourne donc les tuiles Caballeros de sa Cour pour adapter le total.

### 2) Placement d'une tuile terrain : obligatoire

A son tour, le joueur choisit une des 5 tuiles terrain face visible et la place sur la zone de jeu de manière à ce qu'elle soit adjacente à une ou plusieurs tuiles déjà posées en respectant les règles suivantes :

- Une tuile terrain doit être adjacente à une autre tuile terrain.
- Les régions formées doivent être cohérentes : il n'est pas possible de placer le côté mer d'une tuile contre le côté terre d'une autre.
- Si aucune des tuiles disponibles ne peut être posée en respectant les conditions précédentes, il est alors possible de poser une tuile terrain adjacente à une tuile Caballeros, en priorité à une des siennes, à défaut à une adverse.

Il existe des tuiles terrain avec un dessin d'Or (terre) ou de Poisson (mer). Ces dessins n'entrent pas en considération pour la pose, ils ne servent qu'à gagner des points supplémentaires (1 point par dessin).



### 3) Pose d'une tuile Caballeros

Rappel : sur une face, on trouve les valeurs de 1 à 4 ; sur l'autre, les valeurs de 5 à 8. Une tuile ne peut donc accueillir qu'un maximum de 8 Caballeros.

À son tour, un joueur peut poser 0, 1 ou 2 tuiles Caballeros qui doivent être adjacentes à une tuile terrain. Au lieu de placer une tuile, il est possible d'augmenter le nombre de Caballeros sur une tuile déjà existante.

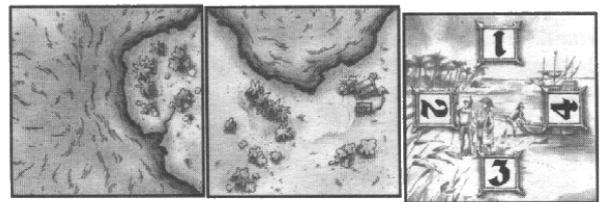
#### Ajout d'une tuile Caballeros à une région de terre

Poser une tuile Caballeros adjacente à une tuile côté terre équivaut à amener des Caballeros sur cette région terrestre. Le chiffre placé contre la terre indique le nombre de Caballeros installés à cet endroit. Simultanément, le joueur doit diminuer le nombre de Caballeros dans sa Cour d'une valeur équivalente.

Si le joueur a, au cours de la partie, plusieurs tuiles adjacentes à une même région, le nombre de Caballeros pour cette région est la somme des Caballeros de sa couleur sur toutes les tuiles adjacentes de cette région.

Quand vous ajoutez des Caballeros à une région, soit en ajoutant une tuile, soit en augmentant la valeur d'une tuile 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.

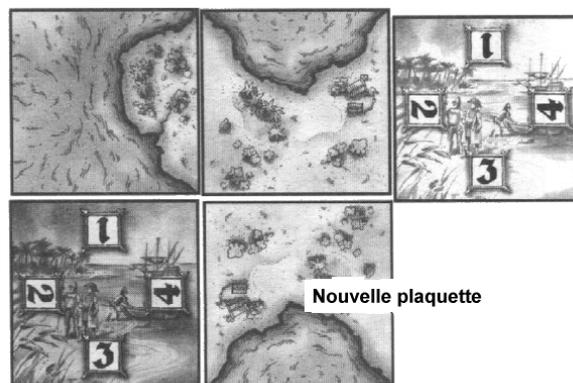
Cette règle ne vaut pas pour d'autres actions comme, par exemple, le retrait d'une tuile Caballeros.



Le joueur de départ (Clair) a placé une tuile Caballeros de manière à ce que le chiffre 2 touche un bord terre. Il a ainsi placé 2 caballeros sur cette région terrestre et doit réduire de 2 le nombre de ses Caballeros à sa Cour.

### Ajout d'une tuile Caballeros à des régions à la fois de terre et de mer

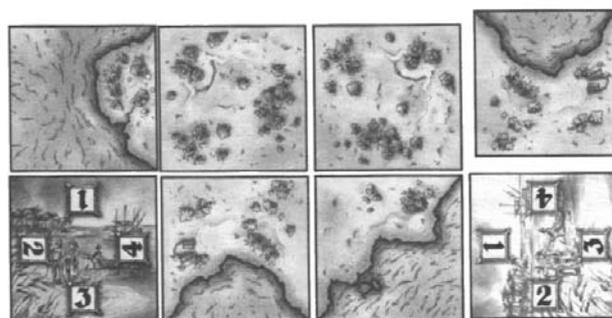
Quand vous ajoutez une tuile Caballero à la fois en bordure de terre et de mer, seuls les Caballeros bordant la terre sont employés pour déterminer le nombre à soustraire de la Cour du joueur (le nombre de Caballeros adjacent à l'eau n'est pas impliqué).



**Le joueur suivant (Foncé) agrandit la région d'une tuile. Il décide d'y placer 4 Caballeros et prend ainsi la majorité. Il place sa tuile de manière à avoir un accès à la mer. Foncé réduit de 4 le nombre de ses Caballeros à sa cour (le chiffre décisif est celui qui est adjacent à une terre, pas celui ou ceux adjacents à une mer). Pour reprendre la majorité, Clair devra poser une nouvelle tuile de Caballeros à son tour ou augmenter la valeur de sa tuile déjà posée.**

### Ajout d'une tuile Caballeros à une région de mer

Si une tuile Caballeros est ainsi placée qu'elle ne touche que de la mer, le joueur doit utiliser le côté 1 à 4 de la tuile. Il décide comment il oriente sa tuile. Quel que soit le nombre de Caballeros indiqué en bordure de la mer, le joueur réduit de 1 le nombre de Caballeros de sa Cour. Si plus tard, une tuile terrain est posée contre cette tuile Caballeros du côté terre, le chiffre inscrit contre la terre indique le nombre de Caballeros présents, sans que le joueur ne doive payer pour y amener des Caballeros (il obtient donc ces Caballeros gratuitement).



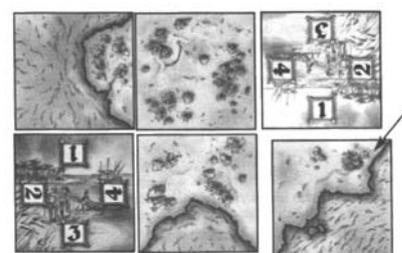
**Clair a posé une tuile Caballeros contre une mer dans l'espoir que son 4 se retrouvera ultérieurement adjacent à une terre. Il aurait alors 4 Caballeros dans cette région terrestre. La pose de cette tuile provoquerait la présence de 4 Caballeros par joueur sur cette région, ce qui est autorisé car l'égalité n'est pas provoquée par une tuile de Caballeros (pose ou augmentation du nombre).**

### Élimination d'une tuile Caballeros

Une tuile Caballeros ne peut border qu'une seule tuile de terre (un joueur ne peut pas placer une tuile Caballeros qui borde plusieurs tuiles de terre). Elle peut, cependant, border plusieurs tuiles de mer.

Si une tuile terrain est posée de manière à ce qu'une tuile Caballeros touche deux tuiles de terre, la tuile Caballeros est immédiatement retirée et retourne à son propriétaire, qui la met dans sa réserve. Les Caballeros et les bateaux présents sur la tuile sont perdus (ils ne sont pas ajoutés à la Cour du joueur). La tuile Caballeros pourra en revanche être réutilisée ultérieurement.

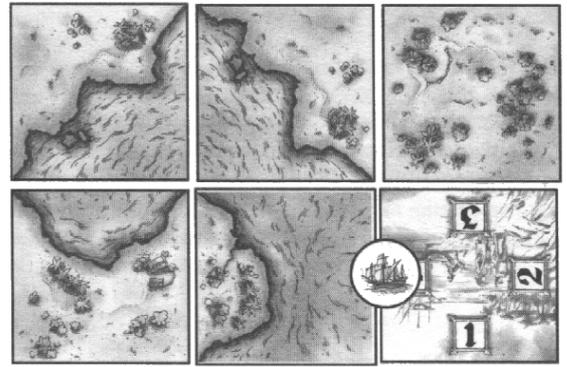
Les joueurs ont seulement 8 tuiles Caballeros chacun. Ils doivent donc envisager l'utilisation de ces tuiles soigneusement. Si un joueur n'a plus aucune tuile Caballeros dans sa Cour ou dans sa réserve, il ne sera plus capable d'en ajouter à sa Cour quand il sera autorisé à le faire. Si la provision de tuiles Caballeros d'un joueur diminue, il peut ramener une ou plusieurs tuiles Caballeros de la zone de jeu vers sa réserve (voir § 6). Il est permis d'utiliser la dernière tuile Caballeros (qui sert donc à dénombrer le nombre de Caballeros à la Cour) pour la placer sur la zone de jeu.



**Si cette tuile terrain est posée, Clair doit reprendre dans sa réserve sa tuile Caballeros. Il perd ses 4 Caballeros. Il pourra utiliser ultérieurement la tuile perdue.**

#### 4) Achat de bateau

Un joueur peut acheter jusqu'à 2 bateaux par tour en payant, de sa Cour, 2 Caballeros par bateau. Un bateau peut être placé sur n'importe quelle tuile Caballeros du joueur adjacente à une mer. Le bateau est placé à cheval entre la tuile Caballeros et le côté mer de la tuile terrain (le chiffre de la tuile Caballeros du côté mer est sans importance). Le bateau représente le commerce maritime et la pêche et lors des décomptes, le joueur reçoit des points pour chaque bateau. Le nombre de points gagné est égal à la taille de la région de mer bordant le bateau (un point par tuile de la région de mer). Il est possible de placer un bateau sur chaque côté d'une tuile Caballeros touchant une mer. Plusieurs bateaux, de plusieurs joueurs, peuvent ainsi être concernés par la même région de mer. Lors du décompte, chaque bateau rapporte la totalité des points de victoire.



**Clair a 3 Caballeros dans une région terrestre composée de 2 tuiles et a posé un bateau sur une mer grande de 4 tuiles.**

#### 5) Construction de Castillo

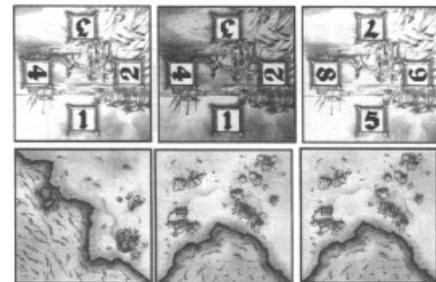
Une fois par tour, un joueur peut construire jusqu'à 2 Castillos pour un coût de 1 Caballero par Castillo. Quand un joueur construit un Castillo, il déduit 1 Caballero de sa Cour, prend un Castillo de la provision générale et le met au centre d'une de ses tuiles Caballeros sur la zone de jeu. Il ne peut y avoir qu'un Castillo par tuile Caballeros.

Le Castillo protège les Caballeros et les bateaux présents sur cette tuile. Si cette tuile Caballeros protégée doit être rendue à son propriétaire parce qu'elle borde plusieurs tuiles de terre, les Caballeros ne sont pas perdus mais reviennent à la Cour du propriétaire (on rajoute le nombre de Caballeros (adjacent à la tuile terre de départ) à la Cour). Les bateaux présents sur la tuile reviennent également à la Cour. Le joueur devra néanmoins payer 1 Caballero pour remettre ce bateau sur la zone de jeu. En cas de retrait de la tuile protégée, le Castillo est en revanche perdu et retourne à la provision générale.

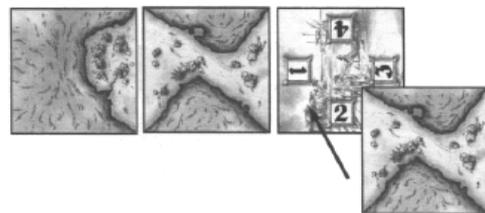
#### 6) Retrait de tuiles Caballeros de la zone de jeu

Le retrait volontaire d'une de ses propres tuiles Caballeros peut être dicté par des raisons tactiques comme, par exemple, l'agrandissement d'une région, la menace de tuiles Caballeros adverses ou encore le manque de tuile Caballeros dans sa propre réserve.

Quand un joueur rend une tuile Caballeros à sa réserve, les Caballeros représentés par la tuile sont perdus : ils ne sont pas rendus à sa Cour. En revanche, les bateaux vont à la Cour du joueur. Si la tuile était protégée par un Castillo, ce dernier est perdu et retourne à la réserve générale, mais les Caballeros sont rendus à la Cour du joueur.



**Foncé reprend sa tuile Caballeros et perd ainsi 1 Caballero. Il place ensuite une tuile terrain avec 3 côtés de terre à la place et oblige ainsi le retrait des deux tuiles Caballeros de Clair.**



**Clair retire sa tuile Caballeros et perd 1 Caballero. Il pose, à la place, une tuile terrain, puis la tuile Caballero retirée sur le chiffre 1, ce qui lui coûte 1 Caballero. Il a ainsi agrandi sa région d'une tuile.**

#### 7) Déplacement des bateaux et des Castillos

Un joueur peut déplacer ses propres bateaux et Castillos d'une de ses tuiles Caballeros vers une autre pour un coût, par déplacement, de 1 Caballero pris à la Cour. Les bateaux peuvent être ramenés gratuitement de la zone de jeu à la Cour mais il faudra payer 1 Caballero pour les replacer sur une tuile Caballeros lors d'un tour ultérieur.

## TOUR SUIVANT

Lorsque tous les joueurs, dans l'ordre indiqué par les cartes de pouvoir, ont effectué leurs actions, le tour est terminé et l'on passe au suivant. Les tuiles terrain non utilisées demeurent en place et on en retire de la pioche de manière à en avoir 5 face visible. Le joueur qui a joué la plus faible carte de pouvoir au tour précédent pose en premier une carte de pouvoir. Ensuite, par ordre croissant des cartes pouvoir jouées au tour précédent. On peut maintenant redémarrer un nouveau tour : le joueur qui a mis la carte pouvoir la plus puissante démarre, etc.

## DÉCOMPTE

Au terme du 4<sup>e</sup> tour, a lieu un premier décompte de points. Au terme du 7<sup>e</sup> tour, a lieu un deuxième et dernier décompte. Pour savoir à quel tour on se trouve, il est préférable de faire des piles avec les cartes de pouvoir jouées.

Des points de victoire sont attribués pour les régions de terre et de mer. Le joueur majoritaire (en nombre de Caballeros) sur une région voit ses points de victoire gagnés pour la région doublés.

Les points de victoire sont comptabilisés sur la feuille de score.

### Décompte des régions terrestres

La valeur de chaque région de terre est le nombre de tuiles attenantes qui forment cette région, plus 1 point pour chaque Or présent dans cette région. Seul le joueur qui a la majorité de Caballeros dans une région et celui qui se classe en seconde position marquent des points - sauf pour une partie à 2 joueurs, où le 2<sup>ème</sup> joueur ne marque pas de points. Le joueur qui a la majorité de Caballeros dans cette région double ses points, le second ne les double pas.

En cas d'égalité à la première place, les joueurs à égalité ne doublent pas les points.

En cas d'égalité pour la seconde place, les joueurs à égalité n'obtiennent aucun point.

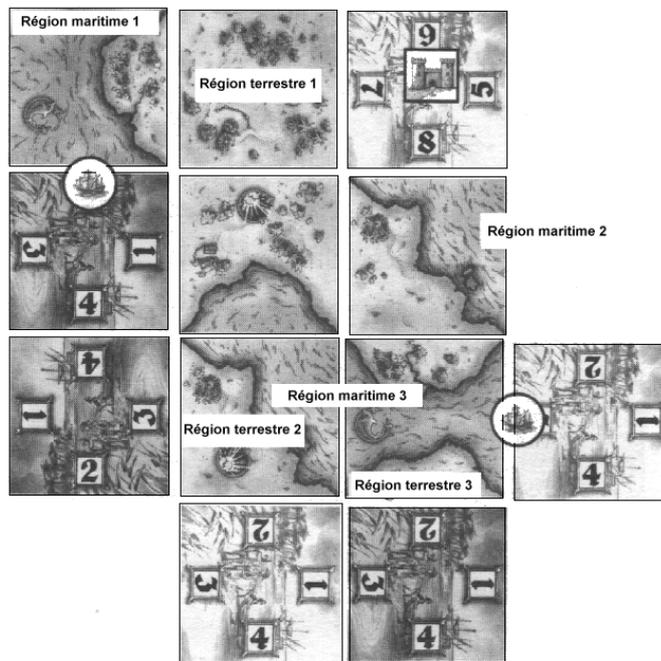
### Décompte des régions maritimes

La valeur de chaque région de mer est le nombre de tuiles attenantes qui forment cette région, plus 1 point pour chaque Poisson présent dans cette région.

Chaque joueur possédant un bateau bordant la région gagne ces points. Les joueurs qui ont placé plusieurs bateaux sur une même mer gagnent les points pour chacun des bateaux.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin à la suite du décompte du 7<sup>ème</sup> tour. On additionne ce résultat avec celui du 4<sup>ème</sup> tour et le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de points au total.



Dans l'exemple ci-contre il y a trois régions terrestres et trois régions maritimes.

**Région terrestre 1 :** elle se compose de 5 tuiles avec 1 or et vaut donc 6 points. Clair a 7 Caballeros (1er rang) et Foncé en a 1. Clair gagne 12 points et Foncé 6 points à 3 ou 4 joueurs et aucun point à 2 joueurs.

**Région terrestre 2 :** elle se compose d'une tuile avec 1 or et vaut 2 points. Foncé gagne 4 points et Clair 2 points (à 3 ou 4 joueurs).

**Région terrestre 3 :** Foncé gagne 2 points.

**Région maritime 1 :** Foncé gagne 2 points (1 tuile et 1 poisson).

**Région maritime 2 :** il n'y a aucun bateau donc personne ne gagne de points.

**Région maritime 3 :** Clair gagne 4 points (3 tuiles et 1 poisson).

## RÈGLES AVANCÉES

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

### PRÉPARATION

Toutes les tuiles de Caballeros, tous les bateaux et tous les Castillos sont utilisés. Chaque joueur reçoit en outre, à sa Cour, le Grande et les 5 Alcaldes de sa couleur.

### TOUR DE JEU

Les actions des règles de base sont maintenues. On y ajoute 3 actions possibles :

8) Placer un Alcalde (gouverneur). Coût : 1 Caballero.

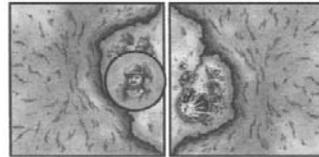
9) Placer un Grande. Coût : 2 Caballeros.

10) Déplacer un Grande : Coût : 1 Caballero.

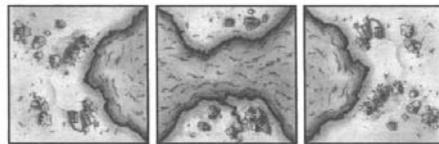
#### 8) Placement d'un Alcalde

Un joueur peut placer un Alcalde sur une région fermée (terrestre ou maritime), pour le coût d'1 Caballero décompté de sa Cour, et s'assure ainsi les points rapportés par cette région. Une région est considérée comme fermée lorsqu'il n'est plus possible de placer des tuiles Caballeros adjacentes à cette région. Il ne peut y avoir qu'un seul Alcalde par région fermée.

Le joueur qui a placé un Alcalde sur une région terrestre fermée gagne le double des points qu'elle rapporte. Pour une région maritime, les points ne sont pas doublés. Sur une région maritime fermée il ne peut y avoir qu'un Alcalde et un bateau.



Le joueur qui a placé, dans cette région fermée, 1 Alcalde prend le 1er rang dans cette région et gagne 6 points lors du décompte (2 points pour la région (2 tuiles) + 1 point pour l'or, doublé car le joueur est majoritaire).

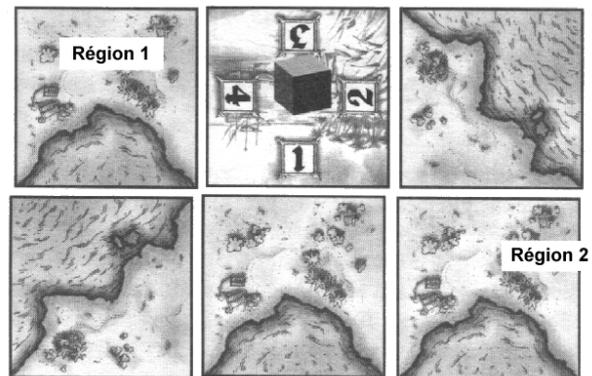


Le joueur qui place 1 alcalde et 1 bateau dans cette région maritime fermée gagne 3 points (nombre de tuiles de la région maritime).

#### 9) Placement d'un Grande

Le Grande peut être placé sur une tuile Caballeros d'un joueur pour un coût de 2 Caballeros. Cela entraîne les conséquences suivantes :

- Cette tuile Caballeros est maintenant totalement protégée. Elle ne peut plus être éliminée même si la tuile borde plusieurs tuiles de terre. Lors des décomptes, tous les Caballeros de cette tuile comptent pour les régions qu'ils bordent.
- Une tuile Caballero avec un Grande ne peut pas être tournée ou retournée pour changer le nombre de Caballeros.
- Des bateaux et un Castillo peuvent être placés sur des tuiles avec un Grande.



Le joueur a posé une tuile Caballero, qui touche 3 terres, et son Grande. Il paie 4 Caballeros (le plus grand chiffre adjacent à une terre). Le Grande a une influence sur 2 régions. Dans la région 1, le joueur est présent avec 4 Caballeros. Dans la région 2, il a 2+1, soit 3 Caballeros. S'il est majoritaire dans les deux régions, il gagne 1 point doublé pour la région 1, soit 2 points ; et 4 points doublés pour la région 2 soit 4 points.

*Un Grande peut être placé de deux manières différentes :*

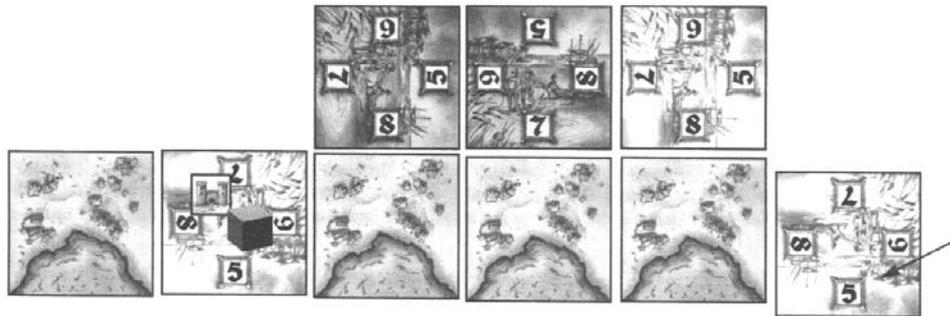
- Il est placé sur une tuile Caballero déjà en jeu. Si plus tard dans la partie, une portion de terre d'une tuile terrain est contiguë à la tuile Caballero, cette dernière reste en place et le joueur ne doit pas payer de supplément.

- Il est posé sur une tuile qui n'est pas encore en jeu. Le joueur pose une tuile Caballeros de telle manière qu'elle touche deux tuiles de terre ou davantage. Il place alors immédiatement son Grande sur cette tuile (soit en le prenant à la cour soit en le déplaçant depuis une autre tuile). Dans ce cas, le coût à payer est celui de la plus grande valeur de la tuile Caballeros adjacente à une terre (il ne faut payer qu'un côté de la tuile Caballeros).

### 10) Déplacement d'un Grande

Un joueur peut déplacer son Grande d'une tuile vers une autre en dépensant 1 Caballero. Un tel mouvement n'est autorisé qu'une fois par tour.

Si le joueur déplace un Grande qui protégeait une tuile Caballero du retour, cette dernière est remise immédiatement à la réserve (puisque maintenant elle touche plusieurs tuiles terres et ce, sans protection). Les Caballeros sont perdus sauf si la tuile est protégée par un Castillo. Dans ce cas, le joueur récupère, à sa cour, un nombre de Caballeros égal au plus grand chiffre adjacent à une tuile de terre sur la zone de jeu. Le Castillo est remis dans la provision générale.



**Clair est le dernier à jouer. Il a 1 Caballero dans sa Cour et veut reprendre la région :**

**Avec son dernier Caballero, il déplace son Grande sur une autre tuile de Caballeros et reprend en main la tuile sur laquelle était situé le Grande. Il perd le Castillo mais récupère 8 Caballeros. Il replace alors la tuile à l'endroit fléché avec le 8 placé contre la terre qu'il convoite. Il a ainsi 16 Caballeros contre 15 pour Foncé.**

### DÉCOMPTES

Les décomptes sont les mêmes que pour le jeu de base. Seuls s'ajoutent les points gagnés pour les régions où sont situés les Alcaldes.

Règles retravaillées à partir de plusieurs traductions différentes.

<b>El Caballero - Actions possibles</b>		obligatoire ou facultatif	coût (en Caballeros)
Au départ : chaque joueur possède 5 Caballeros à sa cour			
<b>1</b>	<b>Ajouter à la cour autant de Caballeros que de têtes sur la carte.</b> Permet d'accroître la puissance disponible, mais peut gêner le développement sur la carte	Facultatif	–
<b>2</b>	<b>Placer une carte de secteur (ou deux si vous avez joué la carte n°9)</b> Un secteur doit obligatoirement en toucher au moins un autre en respectant les types de bord	<b>Obligatoire</b>	–
<b>3</b>	<b>Ajouter 1 ou 2 cartes Caballero, ou en augmenter la valeur</b> La puissance totale terrestre doit être différente entre tous les concurrents	Facultatif	1 par Caballero
<b>4</b>	<b>Acheter et placer 1 ou 2 bateaux</b> Chaque bateau rapportera 1 point par secteur de mer et par poisson	Facultatif	2 par bateau
<b>5</b>	<b>Construire 1 ou 2 châteaux</b> Les châteaux permettent de sauver les Caballeros et les bateaux en cas de destruction de la carte Caballero où ils se trouvent	Facultatif	1 par château
<b>6</b>	<b>Rendre des cartes Caballeros ou des bateaux de la carte à la cour</b> Permet de développer des secteurs, de se prémunir contre un retour forcé, ou d'augmenter sa réserve de cartes Caballeros. Les Caballeros et les bateaux sont perdus, sauf s'il y avait un château.	Facultatif	–
<b>7</b>	<b>Déplacer des bateaux ou des châteaux, ou remettre des bateaux de la cour vers la carte</b>	Facultatif	1 par unité
<b>Actions supplémentaires des règles avancées</b>			
<b>8</b>	<b>Placer un Gouverneur sur une île ou une mer fermée</b> Une île gouvernée rapporte deux fois sa valeur Une mer gouvernée ne peut recevoir qu'un bateau au maximum	Facultatif	1 par Gouverneur
<b>9</b>	<b>Placer son Grande sur une carte Caballero pour la protéger</b> La carte Caballero peut toucher plusieurs terres et comptera pour chacune, mais elle ne peut plus être tournée On peut poser simultanément une carte Caballero et un Grande	Facultatif	2
<b>10</b>	<b>Déplacer son Grande vers une autre carte Caballero (1 seule fois par tour)</b> La carte se retrouve sans protection et doit être rendue si elle touche plusieurs terres	Facultatif	1

http://jeuxsoc.free.fr

<b>El Caballero - Actions possibles</b>		obligatoire ou facultatif	coût (en Caballeros)
Au départ : chaque joueur possède 5 Caballeros à sa cour			
<b>1</b>	<b>Ajouter à la cour autant de Caballeros que de têtes sur la carte.</b> Permet d'accroître la puissance disponible, mais peut gêner le développement sur la carte	Facultatif	–
<b>2</b>	<b>Placer une carte de secteur (ou deux si vous avez joué la carte n°9)</b> Un secteur doit obligatoirement en toucher au moins un autre en respectant les types de bord	<b>Obligatoire</b>	–
<b>3</b>	<b>Ajouter 1 ou 2 cartes Caballero, ou en augmenter la valeur</b> La puissance totale terrestre doit être différente entre tous les concurrents	Facultatif	1 par Caballero
<b>4</b>	<b>Acheter et placer 1 ou 2 bateaux</b> Chaque bateau rapportera 1 point par secteur de mer et par poisson	Facultatif	2 par bateau
<b>5</b>	<b>Construire 1 ou 2 châteaux</b> Les châteaux permettent de sauver les Caballeros et les bateaux en cas de destruction de la carte Caballero où ils se trouvent	Facultatif	1 par château
<b>6</b>	<b>Rendre des cartes Caballeros ou des bateaux de la carte à la cour</b> Permet de développer des secteurs, de se prémunir contre un retour forcé, ou d'augmenter sa réserve de cartes Caballeros. Les Caballeros et les bateaux sont perdus, sauf s'il y avait un château.	Facultatif	–
<b>7</b>	<b>Déplacer des bateaux ou des châteaux, ou remettre des bateaux de la cour vers la carte</b>	Facultatif	1 par unité
<b>Actions supplémentaires des règles avancées</b>			
<b>8</b>	<b>Placer un Gouverneur sur une île ou une mer fermée</b> Une île gouvernée rapporte deux fois sa valeur Une mer gouvernée ne peut recevoir qu'un bateau au maximum	Facultatif	1 par Gouverneur
<b>9</b>	<b>Placer son Grande sur une carte Caballero pour la protéger</b> La carte Caballero peut toucher plusieurs terres et comptera pour chacune, mais elle ne peut plus être tournée On peut poser simultanément une carte Caballero et un Grande	Facultatif	2
<b>10</b>	<b>Déplacer son Grande vers une autre carte Caballero (1 seule fois par tour)</b> La carte se retrouve sans protection et doit être rendue si elle touche plusieurs terres	Facultatif	1

http://jeuxsoc.free.fr