

# El Grande

Traduction, adaptation et mise en page par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

## Variante pour 2 joueurs sans extension

Variante traduite et adaptée de la variante pour 2 joueurs disponible sur Board Game Geek.

### Matériel

- Chaque joueur joue avec 2 couleurs.
- Chaque joueur reçoit 1 Grande et 2 caballeros pour chacune de ses 2 couleurs et les place selon les règles de base.
- Une partie se déroule en 6 tours et les décomptes sont effectués après les tours 2, 4 et 6 (comme lors des parties courtes du jeu de base).
- Tout le reste est identique aux règles classiques.

### Paquets de cartes de pouvoir

- Utilisez 4 des 5 couleurs d'El Grande pour faire 2 paquets de 2 couleurs chacun, 1 paquet pour chaque joueur. Prenez de préférence les couleurs bleue et verte pour 1 paquet, et jaune et marron pour l'autre. Faites les paquets de la manière suivante :

Paquet bleu/vert : cartes bleues – 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13  
cartes vertes – 1, 2, 4, 6, 8, 10, 12

- Faites de même pour le paquet jaune/marron, en remplaçant le bleu par le jaune et le vert par le marron. Vous obtenez ainsi 2 paquets de 14 cartes chacune (seules 12 cartes seront utilisées sur les 14, puisqu'il y a 6 tours de jeu).
- Ces paquets de cartes seront utilisés pour déterminer l'ordre du choix des cartes action. Les caballeros présents sur les cartes indiquent le nombre de caballeros pris de la province pour être placés dans la cour.

### Tour de jeu

1. Déterminer le joueur qui commence.
2. Lors de chaque tour, les 2 joueurs vont poser 1 carte de chaque couleur de leur paquet de cartes de pouvoir. Ces cartes vont déterminer l'ordre de jeu, comme normalement. L'ordre de jeu des cartes est alterné : 1<sup>ère</sup> couleur du joueur 1, 1<sup>ère</sup> couleur du joueur 2, 2<sup>ème</sup> couleur du joueur 1, 2<sup>ème</sup> couleur joueur 2 (cf. les jetons à la fin des variantes permettant de se rappeler l'ordre du tour).  
La carte la plus forte indique la 1<sup>ère</sup> couleur à commencer, vient ensuite la 2<sup>ème</sup> carte la plus forte, etc.
3. Lorsque vient le tour d'une carte de pouvoir, seul les caballeros de la couleur correspondante à cette carte peuvent être joués (de la province vers la cour, et de la cour vers le plateau de jeu).
4. Exemple : le joueur 1 est bleu/vert, le joueur 2 est jaune/marron
  - . le joueur 1 joue la carte bleue 9
  - . le joueur 2 joue la carte marron 10
  - . le joueur 1 joue la carte verte 2
  - . le joueur 2 joue la carte jaune 5
  - ✓ Le joueur 2 a joué la carte de valeur la plus élevée (marron 10), il joue donc en premier :
    - . 1 caballero marron est pris de la province pour être mis dans sa cour
    - . il choisit 1 carte action et joue seulement les caballeros de couleur marron de sa cour vers le plateau de jeu.
  - ✓ Le joueur 1 prend la suite avec la carte bleue 9 en jouant uniquement les caballeros bleus.
  - ✓ Le joueur 2 prend la suite avec la carte jaune 5 en jouant uniquement les caballeros jaunes.
  - ✓ Le joueur 1 prend la suite avec la carte verte 2 en jouant uniquement les caballeros verts.

Note : il est tout à fait possible de joueur 2 tours de suite, si tel est l'ordre des cartes jouées.

Le jeu continue normalement, comme indiqué dans les règles d'El Grande, avec les précisions suivantes :

- ✓ lorsqu'une action concerne tous les adversaires, le joueur choisit une seule des 2 couleurs de son adversaire ;
- ✓ lorsqu'une action touche la couleur du joueur, seule la couleur en cours est concernée.

### Fin de jeu

Le jeu prend fin après le 6<sup>ème</sup> tour.

Chaque joueur fait la moyenne des points de victoire (PV) de ses 2 couleurs, en arrondissant inférieurement. À ce nombre, il enlève 1 PV par tranche de 5 PV séparant ses 2 couleurs. Le joueur avec le plus fort total est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de PV sans sa couleur la plus faible qui gagne.

*Exemple : . Le joueur 1 possède 85 PV pour une couleur et 96 PV pour l'autre.*

*. Le joueur 2 possède 87 PV pour une couleur et 91 PV pour l'autre.*

*. La moyenne du joueur 1 est de 90 PV (90,5 arrondie inférieurement).*

*. La moyenne du joueur 2 est de 89 PV exactement.*

*. Le joueur 1 enlève 2 PV à son décompte car 2 tranches pleines de 5 PV séparent ses 2 couleurs (96 - 85 = 11).*

*. Le joueur 2 est donc vainqueur avec 89 PV puisqu'aucun PV ne lui est enlevé (seuls 4 PV séparent ses 2 couleurs).*

## **Variante pour 2 joueurs avec l'extension « König & Intrigant »**

Variante proposée par Rody.

Une partie se déroule en 9 tours (comme lors des parties longues du jeu de base).

### **Paquets de cartes de pouvoir**

- Utilisez 4 des 5 couleurs d'El Grande pour faire 2 paquets de 2 couleurs chacun, 1 paquet pour chaque joueur. Prenez de préférence les couleurs bleue et verte pour 1 paquet, et jaune et marron pour l'autre. Faites les paquets de la manière suivante :

Paquet bleu/vert : cartes bleues – 10, 30, 50, 70, 90, 110, 130, 150, 170  
cartes vertes – 20, 40, 60, 80, 100, 120, 140, 160, 180

- Faites de même pour le paquet jaune/marron, en remplaçant le bleu par le jaune et le vert par le marron. Vous obtenez ainsi 2 paquets de 18 cartes chacune (puisqu'il y a 9 tours, toutes les cartes seront utilisées).

### **Déroulement du jeu**

Une partie se déroule ensuite normalement selon les règles de la variante précédente pour 2 joueurs sans extension, et pour le reste selon les règles d'El Grande accompagné de l'extension « König & Intrigant ».

## Marqueurs pour indiquer l'ordre d'un tour de jeu

Les marqueurs sont distribués une fois pour toute en début de partie.

Si, en cours de partie, c'est la couleur « n°1 » qui doit commencer, l'ordre de jeu des cartes de pouvoir est alors 1-2-3-4.

Si, en cours de partie, c'est la couleur « n°2 » qui doit commencer, l'ordre de jeu des cartes de pouvoir est alors 2-3-4-1.

Si, en cours de partie, c'est la couleur « n°3 » qui doit commencer, l'ordre de jeu des cartes de pouvoir est alors 3-4-1-2.

Si, en cours de partie, c'est la couleur « n°4 » qui doit commencer, l'ordre de jeu des cartes de pouvoir est alors 4-1-2-3.

