

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Garibaldi

Notes historiques

"Toute sa vie est une légende" – Jules Michelet

1849. Giuseppe Garibaldi se bat pour défendre la république italienne, créée après que le pape Pie IX ait fui Rome quelques mois plus tôt. Quand la république tombe aux mains des Français en juillet, Garibaldi décide de mener ses milliers de volontaires au Nord de Venise qui est assiégée par les Autrichiens. Forcé à dissoudre ses troupes à San Marin, il tente néanmoins de rejoindre Venise avec une poignée de compagnons.

Au matin du 2 août, Garibaldi quitte Cesenatico avec une petite flotte de bateaux mais, dans la soirée, il tombe sur une patrouille navale autrichienne. Après une nuit de combat aux canons, la petite flotte est détruite et il doit débarquer à Magnavacca. Il n'est accompagné que par le major Leggero et sa femme Anita, très malade et fiévreuse. Les patrouilles autrichiennes sont déjà toutes proches : la chasse est lancée.

La fuite a commencé.

Matériel

Les numéros correspondent à ceux que l'on peut voir sur l'illustration centrale des pages 2 et 3 de la règle anglaise).

- 1 plateau de jeu "1"
- 1 écran de dissimulation pour Garibaldi (avec une représentation du plateau de jeu) "2"
- 1 set de feuilles de déplacement pour Garibaldi "3"
- 5 patrouilles autrichiennes en bois, blanc avec une couleur sur la "tête" (jaune, bleu, marron, orange et vert)
- 6 marqueurs "Traces" de Garibaldi, rouges (5 seront utilisés pendant la partie, le dernier sert de pièce de remplacement) "4"
- 1 cache de contrôle pour Garibaldi "5"
- 1 marqueur de temps en bois noir
- 5 cartes "Débarquement" pour Garibaldi "6"
- 5 cartes "Patrouilles autrichiennes" "7"
- 55 cartes Evénement/Déplacement "8"
- 1 carton Evénement "9"
- 1 livret de règle(en anglais et italien)

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu "1" représente une carte de la la Romagna en 1849 avec des lieux numérotés de 1 à 190. Ces lieux sont reliés entre eux par des segments colorés : Les segments verts sont des chemins qui ne peuvent être utilisés qu'à **pied** (symbole avec des jambes sur les cartes), les segments gris sont des routes qui peuvent être parcourues à **cheval** (symbole avec une tête de cheval sur les cartes) et les segments bleus représentent des voies d'eau qui peuvent être traversées en **bateau** (symbole barque sur les cartes).

Les 5 lieux violets sur la côte [numéroté de 1 à 5] représente les endroits où Garibaldi peut débarquer.

Les lieux de la couleur des patrouilles autrichiennes [59 *jaune*, 84 *bleu*, 102 *marron*, 136 *orange* et 165 *vert*] représente les lieux de départ des patrouilles autrichiennes.

Les lieux rouges [63, 115, 120, 169, 170, 182, 186 et 190] sont les routes de fuites, les endroits que Garibaldi doit rejoindre pour gagner la partie.

Remarque : *Les chiffres entre crochets indique les numéros des lieux sur le plateau.*

Cartes Evénement/Déplacement

Chaque carte est divisée en 2 parties : la moitié avec un bord rouge ne sera utilisée que par le joueur qui contrôle Garibaldi., la moitié avec le bord blanc est réservée aux joueurs qui jouent les patrouilles autrichiennes.

Les cartes "8" ont 2 types d'effet : *Déplacement* et *Evénement*.

Les cartes Déplacement (représentée par l'un des 3 symboles ("Pied", "Barque" ou "Cheval" avec un texte en italique inutile pour le jeu, relatant l'un des aspects de la fuite de Garibaldi) permettent de se déplacer d'un lieu à

un autre en utilisant un segment de couleur. Chaque carte a un symbole qui indique le type de déplacement permis :

à pied : permet au joueur de se déplacer le long d'un segment vert ou d'un segment gris.

à cheval : permet au joueur de se déplacer le long de 1 ou de 2 segments gris.

en bateau : permet au joueur de se déplacer le long de 1 segment bleu.

Les cartes Événements ont différents effets indiqués dans le texte des cartes (traduit plus loin). Une carte Événement peut inclure un déplacement.

Si une carte est jouée pour un déplacement, elle est posée sur la défausse.

Si une carte est jouée comme un Événement, elle est retirée du jeu. Après avoir joué une carte Événement, le joueur la place sous le cache Événement "9", ou elle restera jusqu'à la fin de la partie. Cela permet de s'assurer qu'un même événement ne sera pas joué plusieurs fois par partie. De plus, toutes les cartes jouées par les joueurs sont posées sur la pile de défausse.

Les feuilles de déplacement

Les feuilles de déplacement "3" représentent les déplacements de Garibaldi. En utilisant un stylo (non fourni), le joueur contrôlant Garibaldi doit écrire dans la colonne du tour en cours le(s) numéro(s) correspondant aux déplacements de Garibaldi.

En général, Garibaldi se déplace d'un lieu par tour, mais il est possible (en se déplaçant à cheval et/ou en utilisant des cartes Événement) de se déplacer de 2 voire 3 lieux dans le même tour. Tous les lieux traversés et dans lesquels Garibaldi s'arrête doivent être notés sur la feuille de déplacement. Le dernier numéro noté indique la position actuelle de Garibaldi.

Le cache de contrôle pour Garibaldi

Garibaldi, au cours de sa fuite, laisse quelques traces que les patrouilles autrichiennes peuvent intercepter. Durant la phase de contrôle de la position, le joueur qui contrôle Garibaldi place le cache de contrôle "5" sur les feuilles de déplacement, de manière à ce que la flèche du cache soit au-dessus de la position actuelle de Garibaldi, pour que le joueur ne voit que les lieux dans lesquels se trouvait Garibaldi lors des 4 derniers tours.

Si le numéro du lieu où se trouve une patrouille est visible dans le cache de contrôle, les Autrichiens ont détecté une preuve du passage de Garibaldi et ce lieu est marqué avec un marqueur "Trace" de Garibaldi.

Bien évidemment, si le numéro du lieu où se trouve une patrouille est le dernier visible dans le cache, les Autrichiens ont découvert Garibaldi et remportent la partie.

Préparation du jeu

– Choisissez au hasard le joueur qui jouera Garibaldi (à partir de maintenant, on l'appellera le "joueur Garibaldi"), les autres joueurs contrôleront les 5 patrouilles autrichiennes (à partir de maintenant, on les appellera les "joueurs autrichiens").

Conseil : pour les premières parties, il est conseillé de donner le rôle de Garibaldi au joueur qui a déjà joué au jeu précédemment. Le joueur Garibaldi ne doit pas tricher et doit noter scrupuleusement tous ses déplacements et vérifier avec attention la position des patrouilles autrichiennes à la fin de chaque tour.

– **Si vous jouez à 2**, le joueur autrichien contrôle toutes les patrouilles.

Si vous jouez à 6 joueurs, chaque autrichien contrôle une patrouille. Dans des parties de 3 à 5 joueurs, les patrouilles sont données aux joueurs selon le tableau qui se trouve en bas à gauche de la page 3 de la règle anglaise.

Mélanger les 5 cartes "Patrouilles autrichiennes" "7", faces cachées. Chaque joueur autrichien en prend une. Il ou elle contrôlera la patrouille de cette couleur plus toutes les autres patrouilles liées à cette couleur (selon le tableau qui se trouve en bas de la page 3 de la règle anglaise ; à 6 joueurs, chaque patrouille représente un groupe indépendant).

Si un joueur pioche une carte d'une patrouille déjà attribuée à un joueur, il passe la carte à ce joueur et pioche une autre carte, jusqu'à ce que toutes les patrouilles soient attribuées à un joueur. Chaque joueur autrichien pose ensuite sa ou ses cartes devant lui.

– Chaque joueur autrichien prend la patrouille autrichienne de sa couleur et la pose sur son lieu de départ indiqué sur sa carte.

– Le joueur Garibaldi prend les 5 marqueurs "Trace" "4", une feuille de mouvement "3", l'écran "2" et le

- cache de contrôle "5" ainsi qu'un stylo (non inclus) pour noter ses déplacements sur la feuille.
- L'un des joueurs autrichiens mélange les cartes Débarquement "6". Le joueur Garibaldi en pioche alors une au hasard, sans la montrer aux joueurs autrichiens, et indique le numéro du lieu sur sa feuille de déplacement (en haut à gauche). Toutes les autres cartes Débarquement sont placées faces cachées dans la boîte, où elles resteront jusqu'à la fin de la partie.
 - Le paquet des cartes Événement/Déplacement "8" est mélangé. On distribue 4 cartes au joueur Garibaldi et 5 cartes à chacun des joueurs autrichiens. (indépendamment du nombre de patrouilles qu'ils contrôlent). Le reste du paquet est posé, face cachée, à côté du plateau de jeu.
 - Le marqueur de temps est posé sur la case ronde "10" de la piste de tour (à gauche du numéro 1).
 - Le carton Événement "9" est posé à côté du plateau de jeu.

But du jeu

Le but du joueur Garibaldi est d'atteindre l'une des routes de fuite (lieu en rouge sur le plateau) en moins de 30 tours. Le but des joueurs autrichiens est de capturer Garibaldi en plaçant une patrouille sur le lieu où se trouve Garibaldi.

Déroulement du jeu

Le jeu dure au maximum 30 tours : à chaque tour, chaque joueur joue une fois.

Le premier joueur à agir est Garibaldi, suivi par les joueurs autrichiens qui jouent chacun leur tour. Lorsque le tour est terminé, Garibaldi contrôle les positions des patrouilles autrichiennes pour vérifier s'il a été capturé ou si les patrouilles ont trouvé une trace de lui.

Si personne n'a gagné, un nouveau tour commence.

Détail du tour de jeu

- Phase du joueur Garibaldi
- Phase des joueurs autrichiens
- Phase de contrôle des positions.

Phase du joueur Garibaldi

Le joueur qui contrôle Garibaldi réalise les actions suivantes, dans cet ordre :

1. Il doit avancer le marqueur noir sur l'échelle des tours de jeu.
2. Il peut jouer une carte rouge Déplacement.
3. Il peut jouer une carte rouge Événement
4. Il peut défausser des cartes et refaire sa main.

1. Avancer le marqueur noir

Le joueur Garibaldi déplace le marqueur d'une case vers la droite sur l'échelle des tours de jeu.

2. Jouer une carte Déplacement

Le joueur Garibaldi peut jouer une carte Déplacement : il utilise pour cela une carte qui montre un symbole de déplacement de son côté rouge. Le joueur Garibaldi doit montrer la carte qu'il joue aux joueurs autrichiens, et il doit indiquer le lieu dans lequel il s'est rendu sur sa feuille de déplacement. Le joueur indique le numéro du lieu dans la colonne correspondant au tour en cours. La carte jouée est ensuite défaussée (voir Exemple "1").

Conseil : Le joueur Garibaldi peut utiliser le plan sur l'écran pour planifier ses déplacements sans donner d'informations aux joueurs autrichiens. Et quand il note ses déplacements sur sa feuille, il doit faire attention à être bien caché derrière son cache.

Remarque : Si Garibaldi se déplace à cheval et traverse deux lieux, les numéros des deux lieux doivent être notés sur la feuille de déplacement : le numéro du lieu traversé et le numéro du lieu d'arrivée. Les deux numéros sont notés dans la même colonne de la feuille de déplacement (voir exemple "2").

Important : Garibaldi ne peut pas se déplacer ou traverser un lieu occupé par une patrouille autrichienne.

3. Jouer une carte Événement

Le joueur Garibaldi peut jouer une carte Événement (souvenez-vous que le joueur Garibaldi ne peut jouer que les événements se trouvant du côté rouge des cartes), en suivant les instructions indiquées sur la carte puis en la

défaussant définitivement du jeu.

Remarque : Les effets d'une carte Événement peuvent inclure un déplacement qui peut s'ajouter à un déplacement effectué grâce à une carte Déplacement. Dans ce cas, les numéros des lieux supplémentaires traversés et atteint doivent être écrits sur la feuille de déplacement, dans la même colonne que les déplacements du même tour (voir Exemple "3").

Rappel : Les effets d'une carte Événement peuvent contredire les règles. Si cela arrive, le texte de la carte Événement est toujours prioritaire sur les règles normales. (Par exemple, les texte sur les cartes "Accusation" et "Lettres anonymes" indiquent que ces cartes sont placées dans la pile de défausse au lieu d'être définitivement écartées du jeu comme le voudrait les règles normales.)

Remarque : Si le joueur Garibaldi ne peut pas ou ne veut pas jouer de carte Déplacement ou Événement, il peut rester sur place. Sur sa feuille de déplacement, dans la colonne du tour en cours, il réécrit le même numéro que le tour précédent (voir Exemple "4").

4. Défausser et piocher des cartes

Le joueur Garibaldi peut défausser une ou plusieurs de ses cartes (même toutes s'il le souhaite).

A ce moment, s'il a moins de 4 cartes en main, il en repioche pour avoir à nouveau 4 cartes en main.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, la défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche et Garibaldi refait ensuite sa main à 4 cartes.

Phase des joueurs autrichiens

Les joueurs autrichiens jouent dans l'ordre qu'ils souhaitent. Chaque joueur autrichien peut réaliser les actions suivantes dans cet ordre :

1. Il doit choisir l'une des patrouilles qu'il contrôle.
2. Il peut jouer une carte Déplacement ou une carte Événement (en tenant compte évidemment du coté blanc). Cependant, l'ensemble des joueurs autrichiens ne peuvent jouer qu'une seule carte Événement par tour.
3. Il peut défausser et piocher des cartes.

Important : Si un joueur autrichien contrôle plus d'une patrouille, il répète les actions 1 et 2 pour chaque patrouille qu'il contrôle avant de réaliser l'action 3.

1. Choisir une patrouille

Le joueur autrichien doit choisir l'une des patrouilles qu'il contrôle parmi celles qui n'ont pas encore jouées.

2. Jouer une carte Déplacement ou Événement

Le joueur autrichien peut jouer une carte Déplacement ou 1 carte Événement en la montrant aux autres joueurs. Si une carte Déplacement est jouée, la patrouille est déplacée sur la plateau en utilisant le type de déplacement indiqué sur la carte jouée. La carte Déplacement est ensuite placée sur la pile de défausse.

Remarque : Une patrouille autrichienne peut passer ou s'arrêter sur un lieu où se trouve déjà une ou plusieurs autres patrouilles autrichiennes.

Au lieu de se déplacer, le joueur autrichien peut jouer une carte Événement : dans ce cas, on applique les effets indiqués sur la carte (rappelez-vous qu'un joueur autrichien ne peut jouer que les événements qui se trouvent du coté blanc de la carte). La carte est ensuite retirée du jeu et placée sous le carton Événement.

La carte de la patrouille qui a joué est alors tournée de 90° pour indiquer que cette patrouille a déjà joué lors de ce tour.

Rappel : Le groupe de joueurs autrichiens ne peut jouer qu'un seul événement par tour. Cela signifie que si un joueur autrichien a joué une carte Événement, aucun joueur autrichien n'est plus autorisé à en jouer d'autres avant le prochain tour. Les joueurs autrichiens peuvent discuter entre eux pour décider qui va jouer un événement lors de ce tour.

Remarque : Un joueur autrichien peut décider de ne pas jouer de carte (et il ne déplace donc pas de patrouille).

Ensuite, si un joueur contrôle plus d'une patrouille, il répète les actions 1 et 2 pour chaque patrouille qu'il contrôle et qui n'a pas encore jouée ce tour.

3. Défausser et piocher des cartes

Après que le joueur ait activé toutes ses patrouilles, il peut défausser une ou plusieurs cartes (toutes s'il le souhaite).

A ce moment, si le joueur a moins de 5 cartes, il pioche pour avoir à nouveau 5 cartes en main. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Après cela, on tourne les cartes Patrouille de 90° pour indiquer qu'elles sont à nouveau prêtes à jouer.

Contrôle des positions

Le joueur Garibaldi pose le cache de contrôle sur la feuille de déplacement, en s'assurant que la flèche sur le cache est au-dessus de la colonne correspondant au tour en cours. Seuls les lieux visités lors des 4 derniers tours sont alors visibles (voir Exemple "5").

Le joueur Garibaldi note les numéros des lieux occupés par les patrouilles autrichiennes et vérifie si l'une des conditions suivantes (dans l'ordre) est remplie :

- Si une patrouille se trouve sur le même lieu que Garibaldi (le dernier numéro indiqué sur la feuille de mouvement) alors Garibaldi a été capturé et le jeu prend fin immédiatement avec une victoire autrichienne.
- Si Garibaldi est sur une route de fuite (lieux rouges), il s'échappe et gagne le jeu.

Note du traducteur : Pour éviter l'anti-jeu en plaçant les patrouilles autrichiennes sur les lieux rouges, on peut inverser ces deux conditions et faire gagner la partie à Garibaldi dès qu'il atteint un lieu rouge même si une patrouille s'y trouve.

- Si une patrouille se trouve sur un lieu traversé par Garibaldi lors des 4 derniers tours (ceux visibles dans le cache), alors la patrouille a trouvé des traces du passage de Garibaldi et le lieu est indiqué avec un marqueur Trace de Garibaldi.

Remarque : Les marqueurs Trace découverts lors des tours précédents doivent être laissés en place et ne doivent plus être recontrôlés par la suite, sauf si une patrouille se trouve à nouveau dessus.

Note du traducteur : Pour plus de simplicité, nous conseillons, au début de la phase de contrôle de retirer les marqueurs présents sur le plateau (sauf ceux posés grâce à un événement joués à ce tour-ci) et de les reposer ensuite aux endroits nécessaires (il y a alors juste assez de marqueurs dans la boîte).

Tour 8

Si, après la phase de contrôle des positions du tour 8, les joueurs autrichiens n'ont trouvé aucune trace depuis le début de la partie, le joueur Garibaldi doit révéler l'un des lieux qu'il a visité lors des 4 derniers tours en plaçant un marqueur Trace sur le plateau de jeu.

Fin du jeu

Le joueur Garibaldi l'emporte s'il a atteint une route de fuite (lieux rouges) lors de la phase de contrôle.

Les joueurs autrichiens l'emportent si, lors de la phase de contrôle, l'une des patrouilles se trouvent sur le même lieu que Garibaldi ou si, à la fin du tour 30, Garibaldi n'a toujours pas réussi à s'enfuir.

Règles optionnelles

Après avoir joué un certain nombre de parties, vous pouvez trouver que le joueur Garibaldi a un léger avantage dans les parties à 2-3 joueurs ou que les joueurs autrichiens ont l'avantage s'ils sont nombreux, surtout avec des joueurs expérimentés. Dans ce cas, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle (NdT : nous conseillons de l'utiliser dès les premières parties).

En fonction du nombre de joueurs, la taille de la main de cartes varie, ainsi que le nombre des cartes que les joueurs autrichiens peuvent défausser à la fin du tour. Voici les valeurs préconisées :

Nombre de joueurs autrichiens	Taille de la main de cartes	Limitation pour la défausse
1	9	9
2	6	5
3	5	3
4	4	2
5	4	1

Exemples

Exemple "1"

Tour 1 : Garibaldi part du lieu [3] et a 2 possibilités : jouer une carte "Pied" ou une carte "Barque". Il ne peut pas jouer de carte "Cheval" car ce lieu n'est pas connecté à des segments gris. En marchant, Garibaldi peut se rendre dans les lieux [2], [32], [33], [34] ou [4], alors qu'en bateau il ne peut se rendre que dans les lieux [2] ou [4]. Garibaldi décide de se rendre au lieu [32] : il joue une carte Déplacement "Pied", la montre aux autrichiens et écrit secrètement le lieu atteint (32), sur sa feuille de déplacement, dans la colonne du tour 1.

Exemple "2"

Tour 4 : Garibaldi se trouve au lieu [31] et il décide d'utiliser une carte "Cheval" pour se déplacer de 2 lieux et atteindre le lieu [29]. Dans la colonne Tour 4 de sa feuille de déplacement, Garibaldi écrit les numéros des deux lieux, celui traversé et celui atteint, dans l'ordre dans lequel il les a atteint (ici, en premier [30] puis [29]).

Exemple "3"

Tour 5 : Garibaldi se trouve au lieu [29]. Il joue une carte "Pied" pour se rendre en [28] et note ce numéro dans la colonne du tour 5 de la feuille de déplacement. Garibaldi joue ensuite l'événement "Mezzanott" qui lui permet de se déplacer à nouveau. Il se déplace au lieu [26] et écrit ce numéro dans la deuxième case de la colonne du tour 5. Il applique ensuite le deuxième effet de son événement en allant chercher une carte Déplacement "Cheval" ou "Barque" dans la pioche.

Exemple "4"

Tour 6 : Garibaldi se trouve au lieu [26]. A cause des effets d'un événement joué par les autrichiens, il n'a qu'un "Cheval" en main, mais il ne peut pas le jouer. Il ne se déplace donc pas. Dans la colonne tour 6 de la feuille de déplacement, il écrit à nouveau [26], numéro du lieu dans lequel il se trouve encore.

Exemple "5"

Tour 9 : Garibaldi se trouve au lieu [137] et vérifie la position des patrouilles autrichiennes. La patrouille jaune se trouve en [32] où elle ne trouve pas de trace. Les positions des patrouilles verte, marron et orange ne correspondent à aucun lieu visible dans le cache et ne trouvent donc pas de traces non plus. La patrouille bleue se trouve en [26], Garibaldi doit donc y poser un marqueur Trace. Si la patrouille bleue s'était trouvé en [137], Garibaldi aurait déclaré qu'il avait été capturé et la partie serait terminée.

Traduction : Loïc BOISNIER

Traduction des cartes Evénements

Voici la traduction des événements des cartes en fonction des numéros sur les cartes.

Nous rappelons que le texte en italique est un texte d'ambiance faisant référence au contexte historique, il n'est malheureusement pas traduit ici.

Garibaldi

1 : Rapport : Choisissez un lieu parmi Ravenna [102], Comacchio [84], Sant'Alberto [136], Savio [59] ou San Bartolo [165] et déplacez la patrouille la plus proche vers ce lieu.

2 : Ravitaillement : Déplacez **Garibaldi** de 1 "pied". A la fin de ce tour, piochez pour avoir 5 cartes en main.

3 : Bonnet en Comacchio : Déplacez **Garibaldi** à "Cheval" puis allez chercher une carte Déplacement "Pied" ou "Barque" dans la pioche. Montrez cette carte aux autres joueurs, ajoutez la à votre main et remélangez la pioche.

4 : Changer de vêtements : Choisissez et défaussez l'une de vos cartes. Ensuite, choisissez une patrouille autrichienne et piochez au hasard deux cartes de sa main que vous ajoutez à la votre.

5 : Caché ! : Déplacez **Garibaldi** (par "Pied", "Barque" ou "Cheval"), sans révéler le type de mouvement que vous utilisez.

6 : Don Marco : Choisissez une patrouille autrichienne. Déplacez cette patrouille (par "Pied", "Barque" ou "Cheval").

7 : "Mezzanott" : Déplacez **Garibaldi** à "Pied", ensuite cherchez dans la pioche une carte Déplacement "Cheval" ou "Barque". Montrez la aux autres joueurs, ajoutez la à votre main et remélangez la pioche.

8 : Conseil de Boliga : Déplacez **Garibaldi** en "Barque", ensuite cherchez dans la pioche une carte Déplacement "Cheval" ou "Pied". Montrez la aux autres joueurs, ajoutez la à votre main et remélangez la pioche.

9 : Eclaireur Leggero : Déterminez quelle est la patrouille autrichienne qui est la plus proche de **Garibaldi**. Regardez la main de cartes du joueur qui contrôle cette patrouille et défaussez 2 cartes de cette main.

10 : Aye, sir ! : Choisissez une patrouille autrichienne : Regardez les cartes du joueur qui contrôle cette patrouille et choisissez en une. Lors du prochain tour, le joueur autrichien devra jouer la carte choisie pour cette patrouille.

11 : Giovanni Montarani : Regardez les 7 premières cartes de la pioche et replacez les dans l'ordre de votre choix.

12 : Soutien populaire : Choisissez un joueur autrichien : il doit choisir la moitié des cartes de sa main (arrondi supérieurement) et les défausser.

Autrichiens

37 : Réquisition : Choisissez un type de déplacement ("Pied", "Cheval", "Barque"). **Garibaldi** doit défausser toutes les cartes du type choisi.

40 : L'agonie d'Anita : **Garibaldi** doit défausser toutes ses cartes Evénement et toutes ses cartes Déplacement "Pied". Cet événement ne peut pas être joué si la carte Evénement "Mort d'Anita" (42) a déjà été jouée.

41 : Lettres anonymes : **Garibaldi** doit choisir entre se défausser de 3 cartes de son choix où révéler l'un des lieux visités lors des 4 derniers tours. Après avoir été jouée, cette carte Evénement n'est pas retirée du jeu mais est placée dans la pile de défausse.

42 : Mort d'Anita : **Garibaldi** défausse 3 cartes de sa main au hasard. Cette carte ne peut pas être jouée avant le début du tour 8.

43 : Accusation : **Garibaldi** doit choisir entre se défausser de 2 cartes au hasard ou révéler l'un des lieux qu'il a visité lors des 4 derniers tours. Après avoir été jouée, cette carte Evénement n'est pas retirée du jeu mais est placée dans la pile de défausse.

45 : Soutien des carabinieri : **Garibaldi** doit choisir entre défausser une carte au hasard ou 2 cartes de son choix.

46 : Bivouac : **Garibaldi** doit choisir de défausser soit 1 "Barque", soit 2 "Cheval" soit 2 "Pied". Si le joueur **Garibaldi** ne peut ou ne veut pas défausser les cartes demandées, il ne pourra pas jouer de carte Déplacement lors du prochain tour.

49 : Perdu en Baiona : **Garibaldi** doit choisir de défausser soit 1 "Cheval", soit 2 "Pied", soit 2 "Barque". Si le joueur **Garibaldi** ne peut ou ne veut pas défausser les cartes demandées, il ne pourra pas jouer de carte Déplacement lors du prochain tour.