

El Grande

Autorzy: Wolfgang Kramer, Richard Ulrich

Liczba graczy: 2 - 5

Wiek graczy: od 12 lat

Wprowadzenie

Gra została umiejscowiona w Hiszpanii w okresie między XIII a XV wiekiem. W tym okresie arystokracja w szczególności Grandowie (wysoka arystokracja) kontrolowała wydarzenia w Hiszpanii. Jednakże niższa arystokracja Caballeros cieszyła się szerokimi przywilejami. Każdy z regionów chciał rozwijać swoją własną siłę i wpływ. Królowie byli relatywnie słabi i często manipulowała nimi arystokracja.

W El Grande każdy z graczy jest Grandem rodziny z jednego z regionów. Każdy ma w swojej frakcji 30 Caballeros. Każdy z Grandów próbuje, dla dobra Hiszpanii i własnych korzyści, rozciągnąć swoje wpływy na cały kraj. Aby tego dokonać musi kontrolować większość Caballeros w tak wielu regionach jak to tylko możliwe. Grand, któremu to się uda stanie na prostej drodze do zwycięstwa w grze.

Rundy 1-3 reprezentują XIII wiek, 4-6 XIV wiek a 7-9 wiek XV.

Zawartość pudełka:

- Pięciu Grandów (duże kostki) w pięciu kolorach
- 155 Caballeros (małe kostki) w pięciu kolorach (31 na kolor)
- Jeden król (duży, czarny pion)
- Jeden znacznik rundy (mała czarna kostka)
- 65 kart siły w pięciu kolorach (o wartości od 1 do 13 dla każdego koloru)
- 45 kart akcji
- Dziewięć kart regionów (ze skrótem zasad w języku niemieckim na rewersie)
- Pięć dysków ze wskaźnikami
- Jeden Castillo (zamek)
- Dwie tabele punktacji z wartościami "8/4/0" oraz "4/0/0"
- Plansza

: Plansza

Na planszy przedstawiono dziewięć regionów Hiszpanii, pole do ustawienia Castillo, tor punktacji wzdłuż krawędzi planszy, tabelę z dziewięcioma rundami gry oraz dwa poziome tory punktacji. Na każdym regionie znajduje się tabela punktacji z trzema symbolami pokazująca wartość różnych regionów. Gracz z największą liczbą Caballeros w regionie otrzymuje najwyższą liczbę



punktów, kolejny gracz drugą wartość punktów itd.

Czas trwania

Gra może być rozgrywana w dziewięciu lub w sześciu rundach. Gra dziewięciorundowa zajmuje około dwóch godzin, a sześciorundowa około jednej godziny. Jeśli masz ochotę na krótszą grę powinieneś pominąć rundy 1, 4 oraz 7 tak, aby rozgrywać jedynie 2 rundy przed każdym podliczeniem punktów.

Przygotowania

Castillo: Umieść zamek we właściwym miejscu na planszy.

Karty regionów: Potasuj dziewięć kart regionów. Odkryj pierwszą kartę i w tym regionie umieść króla. Następnie rozdaj każdemu z graczy po karcie. Gracze umieszczają swoich Grandów (duże kostki) w wylosowanym regionie, który staje się ich regionem rodzinnym.

Caballeros: Każdy z graczy umieszcza dwóch Caballeros w swoim kolorze w regionie rodzinnym. Kolejny jest umieszczany na pierwszym polu toru punktacji. Kolejnych siedmiu Caballeros jest umieszczanych przed graczem. Stanowią oni jego dwór. Pozostałych Caballeros z każdego koloru umieszcza się w dużym stosie w pobliżu planszy; ta rezerwa jest w grze określana mianem prowincji.

Dyski: Każdy z graczy otrzymuje po jednym dysku. Są na nich pokazane wszystkie występujące w grze regiony z wyjątkiem Castillo.

Karty siły: Każdy z graczy otrzymuje zestaw kart siły w swoim kolorze. Wartość karty jest pokazana w ich górnej i dolnej części natomiast na środku znajduje się liczba Caballeros.

Karty akcji: Są oznaczone na odwrocie symbolem od jednego do pięciu Caballeros. Wszystkie karty z jednym Caballero formują pierwszy stos, karty z dwoma Caballeros drugi stos itd. Piąty stos to tylko jedna karta (karta króla). Każdy ze stosów jest tasowany osobno i umieszczany zakryty obok planszy. Tabele punktacji: Obie dodatkowe tabele punktacji należy umieścić obok planszy.

Rozgrywka

Gra rozgrywana jest w dziewięciu rundach. Po rundzie trzeciej, szóstej i dziewiątej gracze zdobywają punkty w każdym z regionów. Dodatkowo gracze mogą



zdobywać punkty w regionach w czasie trwania każdej z rund, jeśli zagrają określoną kartę akcji. Na rundę gry składają się następujące akcje:

1. Przesunięcie znacznika rundy do przodu,
2. Odkrycie górnej karty akcji w każdym ze stosów,
3. Zagranie kart siły,
4. Każdy gracz rozgrywa swoją turę w kolejności (określa ją wartość zagryanych kart siły)

Przesunięcie znacznika rundy (czarna kostka)

Na początku gry znacznik rundy zostaje umieszczony na polu „1” tabeli rund. W każdej rundzie znacznik przesuwa się o jedno pole w dół tabeli. Główne podliczanie punktów ma miejsce na końcu trzeciej, szóstej i dziewiątej rundy.

Odkrycie kart akcji

Górna karta z każdego stosu jest odkrywana i umieszczana obok swojego stosu. W ten sposób tworzą się nowe stosy używanych (i zużytych) kart akcji. Gracze powinni przeczytać i rozważyć, którą z akcji chcieliby wykonać a której z chęcią będą przeciwdziałać.

Zagrywanie kart siły

W pierwszej rundzie rozpoczyna najmłodszy z graczy. W kolejnych rundach rozpoczyna gracz, który w poprzedniej rundzie zagrał najniższą kartę siły. Pozostali gracze zagrywają karty zgodnie z kolejnością siedzenia przy stole. Kiedy zagrana zostanie karta określonej wartości pozostali gracze nie mogą już w tej rundzie zagrywać kart tej samej wartości. Każda z kart siły zagrywana w danej rundzie musi mieć inną wartość!

Karty siły decydują o dwóch rzeczach:

- Kolejność: Gracz, który zagrał kartę największej wartości pierwszy zaczyna swoją turę, potem gracz, który zagrał drugą, co do wartości kartę itd.
- Liczbie Caballeros, których można dodać z prowincji do swojego dworu.

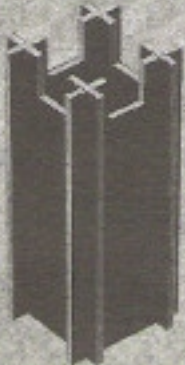
Tury graczy

Każdy gracz rozgrywa swoją kolejkę. Gracz, który zagrał najwyższą kartę siły rozpoczyna później kolejka przechodzi z gracza na gracza w kolejności malejącej wartości zagryanych przez nich kart siły. Każdy z graczy w swojej turze wykonuje czynności pokazane niżej.

1. **Dodaje liczbę Caballeros** pokazaną na karcie siły z prowincji do swojego dworu. Jeśli gracz wyczerpie zapas Caballeros z prowincji może, jeśli chce, usunąć Caballeros z planszy i dodać ich do dworu.
2. **Odrzuca zużytą kartę siły** na stos tak, aby była zakryta. Nie może jej użyć ponownie chyba, że zastosuje w celu jej odkrycia kartę akcji.
3. **Wyznacza jedną z odkrytych kart akcji.** Każda karta akcji umożliwia dwa działania. Działania te mogą być wykonywane w dowolnej kolejności.
 - Przesunięcie Caballeros z dworu na planszę. Maksymalna liczba Caballeros, których można przesunąć z dworu na planszę jest



Król



Castillo



Dysk ze wskaźnikiem

uwidocznioma na dole karty akcji. Caballeros mogą być umieszczeni jedynie w regionach stykających się z regionem, w którym aktualnie przebywa król lub w Castillo. Gracz może podzielić Caballeros między regiony i Castillo w każdy odpowiadający mu sposób.

Przykład 1: Król stoi w Galicien. Gracz może umieścić Caballeros jedynie w Altkastilien w kraju Basków lub w Castillo.

Przykład 2: Król stoi w Neukastilien. Gracz może umieścić Caballeros w Altkastilien, Sevilla, Granada, Valencia, Aragon i w Castillo.

- Decyzja czy wykonać akcje specjalną zawartą na wybranej karcie akcji. Nie ma żadnej korzyści z niewykonania akcji specjalnej poza faktem uniemożliwienia jej wykonania innemu graczowi.

4. Odwraca kartę akcji żeby pokazać, że nie może ona być wykorzystana przez następnego graczy.

Teraz gracz z drugą pod względem wartości kartą siły rozgrywa swoją kolejkę aż do momentu, gdy każdy gracz będzie miał możliwość rozgrywki.

Następna runda

Po tym jak wszyscy gracze skończą swoje tury pozostałe odkryte karty akcji zostają odwrócone. Następną rundę rozpoczyna się przez przesunięcie do przodu znacznika rundy i odkrycie pięciu nowych kart akcji. Karta króla jest odkrywana na początku każdej rundy; nigdy nie zostaje ostatecznie odrzucona.

Król i region królewski

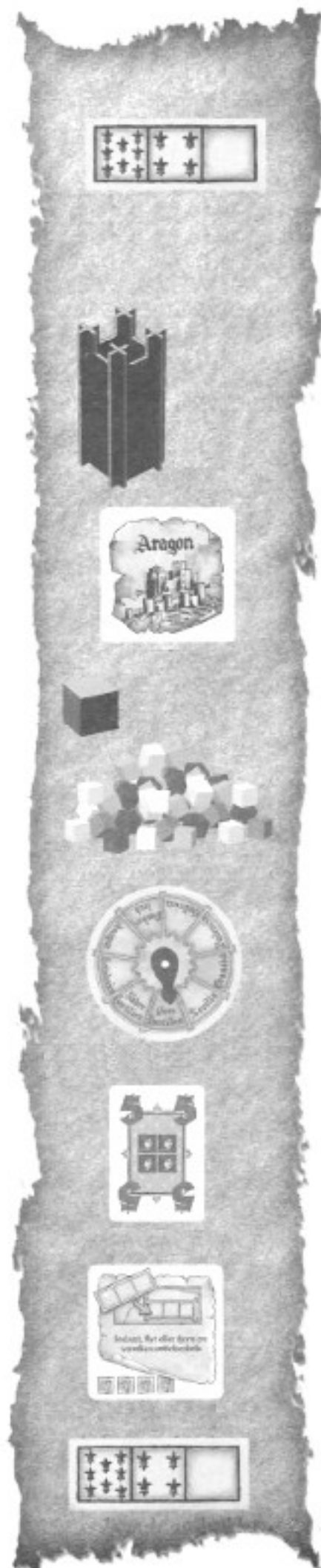
Region, w którym znajduje się król nazywany jest regionem królewskim. Król nie może zostać przemieszczony do Castillo. Wpływa na trzy aspekty gry:

1. Król określa, w jakich regionach mogą zostać umiejscowieni Caballeros z dworu. Można ich przemieścić jedynie do regionu przyległego do regionu królewskiego (lub do Castillo). Wiele kart akcji umożliwia niestosowanie się do tej reguły.
2. Region królewski jest tabu! Nie można tam wprowadzać żadnych zmian! Żadni Caballeros, żaden Grand i żadna tablica punktacji nie może być przesunięta do ani z tego regionu. Od tej zasady nie ma wyjątków!
3. Królewski bonus: Gracz z największą liczbą Caballeros w regionie królewskim otrzymuje w każdym momencie podliczania punktów dwa dodatkowe punkty. Jeśli zdarzy się remis w liczbie Caballeros w regionie królewskim żaden z graczy nie otrzymuje bonusu.

Castillo

Castillo symbolizuje służbę poza granicami kraju na przykład na Balearach, Sardynii, Sycylii we Włoszech lub wyprawę krzyżową. Castillo jest specjalnym typem regionu o następujących właściwościach:

- Caballeros mogą być umieszczani w Castillo a każdym momencie, w którym gracz przedstawia Caballeros bez względu na to gdzie aktualnie



znajduje się król. Umieszczając Caballeros w Castillo gracz musi oznajmić ilu dodaje. Bardzo pomocne w grze jest pamiętanie, kto ma Caballeros w Castillo i jak wielu. W innym przypadku można zapomnieć o wliczeniu ukrytych w Castillo Caballeros kiedy przewiduje się punktację w czasie najbliższego podliczania punktów.

- Podczas każdego głównego podliczania punktów (po rundzie trzeciej, szóstej i dziewiątej) Castillo jest opróżniany. Caballeros są przesuwanie do innych regionów na planszy (patrz Zdobywanie punktów) i mogą w ten sposób zmienić w nich układ sił. Nie opróżnia się Castillo w czasie podliczania punktów wynikającego z zagrania karty akcji.



Zdobywanie punktów

W grze występują trzy główne podliczenia punktów: po trzeciej, szóstej i dziewiątej rundzie. Podczas głównego podliczania punktów znacznik rundy jest najpierw umieszczany na polu z dyskami a później przesuwa się na kolejne pola po prawej.

Główne podliczanie punktów składa się z następujących kroków:

1. Każdy gracz używa dysku do określenia, do jakiego regionu przejdą jego Caballeros z Castillo.
2. Caballeros w Castillo są liczeni i graczom przyznawane są punkty za Castillo.
3. Caballeros z Castillo są przemieszczani do regionu, który każdy z graczy wskazał na dysku.
4. Punktowany jest każdy z regionów w kolejności pokazanej na torze tur na planszy.

Po podliczeniu punktów Caballeros są pozostawiani w swoich regionach, poza Caballeros z Castillo jak opisano powyżej.

Wybór regionu przy użyciu dysków

Każdy z graczy wybiera region, do którego chce przenieść Caballeros z Castillo i w ukryciu zaznacza go używając wskaźnika na dysku. Może zostać wybrany każdy region poza regionem królewskim. Po dokonaniu wyboru każdy z graczy powinien umieścić zakryty dysk przed sobą. Ważne: Wszyscy Caballeros gracza z Castillo muszą zostać przesunięci do jednego regionu tego, który zaznaczył na dysku!

Punktacja Castillo

Kiedy wszyscy gracze umieścą swoje dyski na stole należy podliczyć punkty za zamek. Należy w tym celu podnieść Castillo i policzyć Caballeros znajdujących się wewnątrz. Punkty są przyznawane na tych samych zasadach co w innych regionach (patrz Punktacja regionów).

Przesunięcie Caballeros z Castillo

Gracze obracają dyski i przesuwanie Caballeros do regionów na nich zaznaczonych. Jeśli ktoś zaznaczył region królewski musi przesunąć Caballeros

na swój dwór! Opróżniony Castillo jest umieszczany z powrotem na planszy.

Punktacja regionów

Aby zabezpieczyć się przed sytuacją, w której jakiś region zostanie pominięty lub policzony podwójnie znacznik rundy jest przesuwany w prawo wzdłuż paska punktacji zaznaczając region, którego punktacja jest w danym momencie podliczana. Gracze otrzymują punkty w wyniku odniesienia liczby ich Caballeros do liczby Caballeros innych graczy w danym regionie. Dodatkowo region królewski oraz region rodzinny (region z Grandem) mogą przynieść graczowi punkty dodatkowe.

Punktacja oparta na liczbie Caballeros

Tabele punktacji w regionach pokazują jak wiele punktów otrzymują trzej gracze z największą liczbą Caballeros w regionie. Grandowie służą jedynie określeniu regionu rodzinnego i nie są liczeni w czasie określania przewagi w regionie. Jeśli kilku graczy ma tę samą liczbę Caballeros w regionie otrzymują oni liczbę punktów pokazaną w następnej niższej wartości. Należy przesunąć pionki wzdłuż toru punktacji, aby zaznaczyć liczbę zdobytych punktów.

Przykład 1: W regionie z wartościami „5/3/1” Czerwony, Niebieski i Żółty mają po 4 Caballeros a Zielony ma 3 Caballero. Punktacja: Czerwony, Niebieski i Żółty dostają po trzy punkty za drugą wartość. Zielony nie dostaje punktów, ponieważ jest czwarty.

Przykład 2: W regionie z wartościami „6/4/2” Czerwony ma 4 Caballeros, Niebieski 3, a Żółty i Zielony po 2 Caballeros. Punktacja: Czerwony otrzymuje sześć punktów, Niebieski cztery punkty. Żółty i Zielony mają taką samą liczbę Caballeros, jeśli przesuniemy się pole niżej w punktacji widzimy, że nie otrzymają oni punktów gdyż punkty nie są przyznawane za czwarte miejsce.

W przypadku rozgrywki **dwuosobowej** przyznawane są punkty jedynie z pierwszego pola tabeli punktacji. Jedynie gracz z największą liczbą Caballeros otrzymuje punkty.

W przypadku rozgrywki **trzyosobowej** przyznawane są punkty tylko z dwóch pierwszych pól tabeli punktacji. Punkty otrzymują jedynie gracze mający największą liczbę Caballeros w regionie i drudzy w kolejności.

Bonus królewski

W każdym momencie, w którym podliczane są punkty za region królewski (nawet w momencie podliczeń dodatkowych wynikających z użycia kart akcji) gracz, który ma najwięcej Caballeros w tym regionie otrzymuje dodatkowo dwa punkty. Bonus królewski przepada jeżeli żaden z graczy nie ma w regionie więcej Caballeros niż inny. W skrócie można powiedzieć, że w regionie królewskim do pierwszej wartości z tabeli punktacji tego regionu dodaje się dwa.

Bonusy za regiony rodzinne

Jeśli gracz ma najwięcej Caballeros w regionie, w którym znajduje się jego Grand w momencie podliczania tego regionu gracz otrzymuje dodatkowe dwa punkty. Nie otrzymuje dodatkowych punktów jeśli dwóch lub więcej graczy ma tę samą,



najwyższą liczbę Caballeros w regionie.

Przestawiane tablice punktacji

Dwie przesuwane tablice punktacji wchodzi do gry po zagranie kart akcji i są używane do zmiany wartości punktacji w regionie.

Koniec gry

Gra kończy się po trzecim głównym podliczeniu punktów. Ten kto przesunął się najdalej na torze punktacji zostaje zwycięzcą i jest ogłaszany „El Grande”.

Karty akcji

Poniższe zasady mają zastosowanie do wszystkich kart akcji:

- **Region królewski** (region w którym stoi król) zawsze jest tabu: ani Grandowie, ani Caballeros ani tabele punktacji nie mogą zostać przeniesione do ani też z tego regionu. Przyznawanie punktów za region królewski może się jednak zdarzyć.
- **Dyski:** Jeśli karta akcji wymaga użycia dysku gracze wyznaczają na nich regiony w ukryciu i w tym samym momencie ujawniają wyznaczone regiony.
- **Castillo:** W każdym momencie, w którym Caballeros są dodawani do planszy przesuwani, każdy z nich lub wszyscy mogą być umieszczeni w Castillo. Należy jednak pamiętać, że Caballeros z Castillo można usunąć jedynie w momencie głównego podliczania punktów.
- **Kolejność akcji:** Każda karta umożliwia dwie akcje: a) dodanie do planszy określonej liczby Caballeros b) akcję opisaną na karcie („akcję specjalną”). Gracz decyduje co chce zrobić najpierw. Gracz musi umieścić tak wielu Caballeros jak może na planszy niezależnie od tego czy robi to przed czy po wykonaniu akcji specjalnej; nie można umieścić części Caballeros przed a części po wykonaniu akcji specjalnej.
- Jeśli gracz wybrał kartę, która umożliwia mu przesunięcie określonej liczby Caballeros może przestawić ich mniejszą liczbę.
- Caballeros mogą być dodawani do planszy jedynie z dworu do regionów sąsiadujących z regionem królewskim lub do Castillo.
- Caballeros przesuwani dzięki akcji specjalnej mogą być dodawani do lub usuwani z każdego zwykłego regionu poza regionem królewskim lub przesuwani do Castillo.
- Akcja specjalna jest zawsze opcjonalna; bardzo dobrym zagranie jest wybranie karty akcji w celu uniemożliwienia wykorzystania akcji specjalnej przez innych graczy.

Tłumaczenie: Piotrek Baładynowicz

Skład: Magdalena Jedlińska

Polskim dystrybutorem gry Hacjenda oraz innych gier niemieckiej firmy Hans im Gluck jest REBEL.pl. Strona firmowa www.rebel.pl. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454



Karty Akcji

Karty akcji z pierwszego stosu (11 kart)

Możesz dodać maksymalnie jednego Caballero z e swojego dworu do regionu sąsiadującego z regionem królewskim lub do Castillo. Ponadto możesz, jeśli chcesz, wykonać akcję specjalną wskazaną na karcie. Możesz wykonać akcję specjalną przed lub po dodaniu Caballero.



Przesunięcie wszystkich swoich Caballeros w dowolnym regionie.

Weź wszystkich swoich Caballeros z jednego z regionów i przemieść ich do jakichkolwiek innych regionów (poza regionem królewskim) i/lub do Castillo. Kilku z nich może wrócić do regionu, z którego zostali zabrani.



Przesuń dwóch dodatkowych Caballeros ze swojego dworu do dowolnych regionów.

Dozwolone jest przesunięcie dwóch Caballeros z dworu do jakichkolwiek regionów (poza regionem królewskim) i/lub do Castillo



Przesunięcie dwóch dodatkowych Caballeros ze swojego dworu do dowolnych regionów lub przesunięcie wszystkich Caballeros z jednego z regionów.

Należy zdecydować którą z dwóch akcji chce się wykonać. Akcje są identyczne jak te opisane powyżej.



Przesunięcie do pięciu Caballeros w jednym z regionów. (dwie karty)

Możesz przesunąć do pięciu Caballeros (własnych i/lub należących do innych graczy) z jednego regionu do innych regionów (poza regionem królewskim) i/lub do Castillo.



Przesunięcie trzech dowolnych obcych Caballeros na planszy.

Można przesunąć do trzech Caballeros należących do innych graczy do dowolnego regionu (poza regionem królewskim) i/lub do Castillo.



Przesunięcie dowolnych trzech Caballeros na planszy.

Można przesunąć trzech dowolnych

Caballeros (własnych i/lub należących do innych graczy) z dowolnego regionu do innego dowolnego regionu (poza regionem królewskim) i/lub do Castillo.

Przesunięcie dwóch własnych i dwóch obcych Caballeros na planszy. (dwie karty)

Można przesunąć w sumie dwóch własnych i dwóch obcych Caballeros z dowolnych regionów do innych dowolnych regionów (poza regionem królewskim) i/lub do Castillo.



Przesunięcie czterech dowolnych własnych Caballeros.

Można przesunąć czterech własnych Caballeros z dowolnych regionów do innych dowolnych regionów (poza regionem królewskim) i/lub do Castillo.



Przesunięcie czterech dowolnych Caballeros na planszy.

Można przesunąć czterech dowolnych Caballeros (własnych i/lub obcych) z dowolnych regionów do innych dowolnych regionów (poza królewskim) i/lub do Castillo.



Karty akcji z drugiego stosu (11 kart)

Można dodać maksymalnie dwóch Caballeros ze swojego dworu do regionu lub regionów sąsiadujących z regionem królewskim lub do Castillo. Ponadto można jeśli się chce wykonać akcję specjalną, którą umożliwia karta. Można wykonać akcję specjalną przed lub po dodaniu Caballeros.

Veto (dwie karty)

Można zapobiec wykonaniu jednej akcji specjalnej w czasie trwania tej lub kolejnej rundy. Należy zgłosić swój sprzeciw w momencie, w którym gracz rozpocznie wykonywanie akcji specjalnej. Jeśli weźmiesz kartę veto należy ją umieścić przed sobą na stole i zagrać ją w momencie, w którym chce się zapobiec wykonaniu akcji specjalnej. Można zapobiec tylko jednej akcji specjalnej. Nie można zapobiec dodawaniu Caballeros do regionów z dworu. Można przeciwdziałać akcjom specjalnym jedynie będąc w posiadaniu karty Veto i w momencie w którym akcja specjalna nie została jeszcze wykonana. Można również przeciwdziałać wykonaniu części akcji specjalnej. Na przykład jeśli jeden z graczy może przesunąć czterech Caballeros.

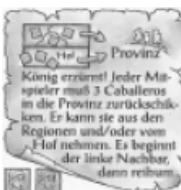


Przesunął już dwóch. Te ruchy ci odpowiadają. W tym momencie chce przesunąć jeszcze jednego. Nie podoba ci się ten pomysł więc zagrywasz swoje veto. Veto przeciwdziała dalszej części akcji specjalnej. Po zagranie karta veto jest odrzucana. Jeśli veto nie zostanie zagrane do końca następnej rundy karta jest odrzucana.



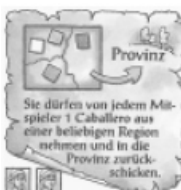
Kryzys władzy (dwie karty)

Wszyscy gracze (poza graczem, który wybrał tę akcję) muszą odesłać wszystkich swoich Caballeros z dworu na prowincję.



Powrót króla

Każdy z graczy (poza graczem, który wybrał tę akcję) musi wysłać trzech Caballeros na prowincję. Może ich wziąć z dowolnych regionów i/lub z dworu. Gracz siedzący na lewo od zagrywającego tę akcję zaczyna inni gracze kontynuują zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy z graczy musi zdecydować, których trzech Caballeros odesłać na prowincję.



Ty wysyłasz jednego Caballero dowolnego innego gracza z dowolnego regionu na prowincję.

Zagrywający tę akcję decyduje który Caballero wróci na prowincję.



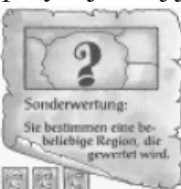
Współgracze muszą usunąć dwóch swoich Caballeros z dowolnego regionu i odesłać ich na prowincję. Decydują w ukryciu!

Wszyscy gracze (poza graczem, który wybrał akcję) muszą w jednym momencie wskazać region za pomocą dysków. We wskazanym regionie musi się znajdować co najmniej dwóch ich Caballeros. Jeśli gracz ma tylko jednego Caballero w jakimkolwiek regionie musi wskazać ten region.



Współgracze muszą odesłać wszystkich swoich Caballeros z jednego regionu na prowincję. Każdy z graczy decyduje z którego regionu. Decydują w ukryciu!

Wszyscy gracze (poza graczem, który wybrał akcję) musi wybrać region w którym ma przynajmniej jednego Caballero. Wybór jest ogłaszany jednocześnie przy użyciu dysków.



Specjalne podliczenie punktów. (trzy karty)

Wybierz jeden region, który będzie

punktowany. Można wybrać dowolny region włączając w to region królewski i Castillo. Punktowanie odbywa się na normalnych zasadach punktowania regionów opisanych w punkcie „Punktowanie regionów”.

Karty akcji z trzeciego stosu (11 kart)

Można dodać maksymalnie trzech Caballeros z dworu do regionu lub regionów sąsiadujących z regionem królewskim lub do Castillo. Ponadto można jeśli się chce wykonać akcję specjalną wskazaną na karcie. Można wykonać akcję specjalną przed lub po dodaniu Caballeros.

Specjale podliczenie punktów: wszystkie regiony „4” są punktowane. (dwie karty)

Następuje podliczenie punktów za regiony, w których w pierwszym polu punktacji znajdują się cztery lilie. Regiony „4” to Galicien (4/2/0), Katalonien (4/2/1) i Sevilla (4/3/1). Jeśli tablice punktacji wydrukowane na planszy zostały zakryte dodatkowymi tablicami należy kierować się punktacją ukazaną właśnie na nich. Jest to zasada dotycząca wszystkich dodatkowych punktowań. Punktowanie jest przeprowadzane zgodnie z zasadami z punktu „Punktowanie regionów”, włączając w to bonusy za region rodzinny i królewski.



Przykład 1: Dodatkowa tablica punktacji pokazuje (8/4/0) leży na polu Galicien. Galicien nie jest już regionem „4”.

Przykład 2: Dodatkowa tablica punktacji pokazuje (4/0/0); leży na Granada. Granada nie jest już regionem „4”.

Specjalne punktowanie: wszystkie regiony „5” są punktowane. (dwie karty)

Przeprowadza się wszystkie kroki tak jak opisano to dla regionów „4”. Regiony „5” to Kraj Basków (5/3/1), Aragon (5/4/1) i Valencia (5/3/2). Castillo nie jest podliczany.



Specjalne punktowanie: wszystkie regiony „6” i „7” są punktowane.

Przeprowadza się wszystkie kroki tak jak opisano to dla regionów „4”. Regiony „6” i „7” to Altkastilien (6/4/2), Neukastilien (7/4/2) i Granada (6/3/1).





Specjalne punktowanie: Castillo jest punktowany. (dwie karty)

Castillo jest odkrywany. Większość jest określana. Po podliczeniu punktów Castillo jest umieszczany powrotem na Caballeros. Caballeros pozostają w Castillo i nie są przemieszczani aż do momentu następnego głównego podliczania punktów.



Specjalne punktowanie: możesz wybrać dowolny region za który będą przyznane punkty.

Można wybrać dowolny region włączając region królewski lub Castillo. Podliczanie punktów odbywa się zgodnie z zasadami opisanymi w „Punktowanie regionów”.



Specjalne punktowanie: podlicz punkty za region/regiony z największą liczbą Caballeros.

Podliczane są punkty za region, w którym jest najwięcej Caballeros liczona jest suma Caballeros wszystkich graczy. Jeśli w więcej niż jednym regionie jest taka sama, najwyższa liczba Caballeros należy podliczyć wszystkie z nich. Castillo nie jest brany pod uwagę.



Specjalne punktowanie: podlicz punkty za region/regiony z najmniejszą liczbą Caballeros.

Podliczane są punkty za region z najmniejszą całkowitą liczbą Caballeros. Jeśli w więcej niż jednym regionie jest równa najmniejsza liczba Caballeros podliczane są wszystkie z nich. Nie bierze się pod uwagę Castillo i regionów w których nie ma Caballeros.



Specjalne punktowanie: Podliczane są wszystkie punkty za pierwsze pola z tablic punktacji we wszystkich regionach.

Jedynie gracz zajmujący pierwsze miejsce w regionie (nie włączając Castillo) otrzymuje punkty. Jeśli jest remis nikt nie otrzymuje punktów.

Karty akcji z czwartego stosu (11kart)

Można dodać maksymalnie czterech Caballeros z dworu do regionu lub regionów sąsiadujących z regionem królewskim lub do Castillo. Ponadto można wykonać akcję specjalną wskazaną na karcie. Można

wykonać akcję przed jak i po dodaniu Caballeros.

Przestawienie dodatkowej tabeli punktacji (trzy karty)

Można przesunąć dodatkową tabelę punktacji za pierwszym razem na planszę a później pomiędzy regionami. Dodatkowa tabela punktacji może być również umieszczona w Castillo. Dwie dodatkowe table nie mogą być umieszczane w jednym regionie.



Królewski doradca: przesuń króla do sąsiadującego regionu.

Można przestawić króla do regionu odległego nie więcej niż o jeden od jego obecnej lokacji.



Eksmisja. Ty wybierasz region. Twoi współgracze muszą wycofać swoich Caballeros z tego regionu i przesunąć ich do w tajemnicy do innego.

Po wyborze regionu, którego dotyczy akcja wszyscy gracze (poza tym który wybrał tą akcję) którzy mają Caballeros w tym regionie powinni wybrać inny region na swoich dyskach. Gracze ujawniają jakiego dokonali wyboru i przestawiają swoich Caballeros do wybranego regionu. Jeśli gracz wybierze region królewski jego Caballeros wracają na dwór.



Grand. (dwie karty)

Można przesunąć swojego Granda do innego regionu. Jeśli znajduje się on w regionie królewskim nie może zostać przesunięty. Można wybrać dowolny region poza Castillo i regionem królewskim. Można wybrać region w którym znajdują się już inni Grandowie.



Karty siły (dwie karty)

Weź kartę siły którą już zagrałeś z powrotem do ręki. Możesz wziąć każdą kartę nawet tą którą zagrałeś w tej rundzie.

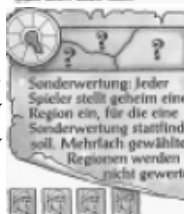


Dwór

Przesuń dwóch Caballeros z prowincji do dworu.



Specjalne punktowanie. Każdy z graczy w tajemnicy wybiera region. Jeśli któryś region został wybrany przez więcej niż jednego gracza punkty za niego nie są przyznawane.



Wszyscy gracze w tajemnicy wybierają region za pomocą dysków i pokazują go innym w tym samym momencie. Punkty przyznawane są za wszystkie regiony, które wybrał tylko jeden gracz zgodnie z zasadami przytoczonymi w „Punktacji regionów”

Karta akcji w piątym stosie

W piątym stosie znajduje się tylko jedna karta karta króla. Jeśli ją wybierzesz możesz dodać maksymalnie pięciu Caballeros ze swojego dworu do regionu lub regionów sąsiadujących z regionem królewskim lub do Castillo. Ponadto możesz wykonać akcję specjalną uwidoczną na karcie. Możesz wykonać akcję specjalną przed lub po dodaniu Caballeros.

Karta króla

Można przesunąć króla do dowolnego regionu poza Castillo.

Zasady alternatywne

Poniższe zasady mogą zostać użyte w dowolnej kombinacji.

Krótką gra

W alternatywnej wersji krótkiej gry rozgrywane są rundy od 1 do 6 a pomijane są rundy od 7 do 9 oraz końcowe podliczanie punktów.

Przewaga regionu rodzinnego

Pionek Granda liczy się jako 1 przy ustalaniu przewagi w regionie.

Jeśli wszyscy Caballeros wystawieni przez gracza na planszę nie przez użycie akcji specjalnej zostali umieszczeni w regionie rodzinnym może on dodać jednego Caballero więcej niż zezwala na to karta akcji.

Ograniczenia ruchu

Jeśli możesz przemieścić Caballeros dzięki akcji specjalnej możesz przesunąć wyłącznie całkowitą ich liczbę dozwoloną na karcie do przyległego regionu (lub Castillo). Jeśli chcesz przemieścić jednego lub kilku do regionu bardziej odległego możesz w sumie przesunąć tylu Caballeros ilu jest wskazanych na karcie minus 2.

Francja

Można użyć regionu Francji z rozszerzenia jako osobnego dodatku do podstawowej gry.

Francja jest regionem jak każdy inny z następującymi wyjątkami:

- Maksymalnie może się we Francji znajdować

trzech Caballeros i są oni ustawiani na specjalnie dla nich zaznaczonych miejscach. Można umieścić Caballero na dowolnym wolnym miejscu.

- Grandowie i król nie mogą zostać umieszczeni we Francji.

- Punkty wydrukowane na miejscach dla Caballeros (+2 Ambassador, +1 Envoy) są bonusami które otrzymuje gracz, który ma swojego Caballero na określonym miejscu w momencie przyznawania punktów za Francję.

- Podczas punktowania Caballeros nie mogą być przemieszczani z Castillo do Francji.

Granada

Granada przedstawia opanowane przez muzułmanów tereny na południu Hiszpanii.

Grandowie i król nie mogą zostać umieszczeni w Granadzie.

Caballeros (Np. krzyżowcy) mogą przybywać do Granady jedynie z Castillo lub dzięki zastosowaniu akcji specjalnej z karty akcji. Nie mogą tam przybyć z dworu gracza.

Granada nigdy nie jest punktowana.

W momencie, w którym całkowita liczba Caballeros w Granadzie osiągnie liczbę 12 lub więcej na końcu rundy gracza region zostaje podbity przez chrześcijańską Hiszpanię. Od tego momentu staje się normalnym regionem i przestają działać wszelkie powyższe zasady specjalne. Punkty za niego są w tym momencie podliczane i podwajane.

Kościół

Do Caballeros graczy należy dodać czterech czarnych Caballeros reprezentujących wpływ Kościoła. Rozpoczynają oni grę w dwóch losowych miejscach i są zaliczani graczowi który w danym momencie posiada wpływy kościelne. Wpływy kościelne można zdobyć używając nowej karty która zostaje umieszczona samotnie jako szósty stos. Wpływy kościelne są oznaczane jakimkolwiek wygodnym dla graczy znacznikiem który może być między nimi przekazywany.

Na początku gry należy wylosować dwie karty regionów (po wylosowaniu regionów rodzinnych i regionu królewskiego). W wylosowanych regionach umieszczonych zostaje po dwóch czarnych Caballeros. Znacznik kościoła zostaje umieszczony z boku nikt nie ma wpływów kościelnych na początku gry.

Jeśli znacznik kościoła znajduje się w twoim dworze masz wpływy w kościele. Masz je do momentu, w którym ktoś inny nie wybierze karty kościoła w późniejszej rundzie. Jeśli masz znacznik kontrolujesz czterech czarnych Caballeros. Możesz również dodać jednego Caballero w swojej turze do tych, których przemieszczasz z prowincji na dwór lub z dworu do regionów.

Kościelni Caballeros mogą być przemieszczani za

pomocą kart akcji tak samo jak inni Caballeros. Są traktowani jako obcy przez wszystkich za wyjątkiem gracza będącego w posiadaniu znacznika kościoła. Nie można ich przesunąć do Castillo, na prowincję ani też na dwory żadnego z graczy. Jeśli w zastosowaniu są inne zasady alternatywne nie można ich również przenieść do Francji ani też do Granady dopóki jest ona muzułmańska.

Na początku gry karta kościoła zostaje umieszczona w szóstym stosie. Karta kościoła jest dostępna w każdej rundzie tak jak karta króla. Jeśli wybierzesz kartę kościoła możesz dodać maksymalnie trzech Caballeros ze swojego dworu do regionu lub regionów sąsiadujących z regionem królewskim lub do Castillo. Ponadto możesz wykonać akcję specjalną uwidocznioną na karcie. Akcję specjalną możesz wykonać przed lub po dodaniu Caballeros.

Karta kościoła

Weź znacznik kościoła i umieść go na swoim dworze. Możesz przesunąć 2 czarnych, kościelnych Caballeros z dowolnego regionu do innych dowolnych regionów (z wyjątkiem królewskiego). Nie mogą zostać przenieszeni do Castillo.