

El Grande Big Box

GESAMTÜBERSICHT



Gastillo



5 Geheimsehben
(Vor dem ersten Spiel bitte zusammenstecken)

Wenn der Zeiger zu locker sitzt, baut bitte die Pappscheibe mit ein.

König

KÖNIG UND INTRIGANT

Diese Erweiterung bietet ein ganz neues Spielgefühl. Die Karten aus dem Grundspiel werden vollständig durch die Karten vom König und Intrigant ersetzt. Die Spieler können nun am Anfang der Partie auswählen, welche Aktionen sie während des Spiels zur Verfügung haben werden. Diese Erweiterung ist etwas für Spieler, die lieber nichts dem Zufall überlassen.

90 Machtkarten
(pro Farbe 18)



9 Aktionskarten



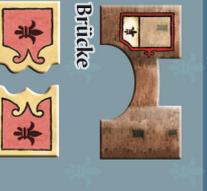
2 Marker
Doppelpertung



55 Machtkarten
(pro Farbe 11)



1 Set Allianzmarker
Marker Einsturzgefahr



KÖNIG UND INTRIGANT – PLAYER'S EDITION

Diese Erweiterung ist etwas für Spieler, die bereits mit König und Intrigant vertraut sind und sich noch mehr Auswahl wünschen. Kann kombiniert werden mit:

- König und Intrigant
- König und Intrigant – Sonderkarten
- Jubiläums-Erweiterung

1 Spielplan

Vordessete „El Grande“
Rückseite „Großinquisitor und Kolonien“



KÖNIG UND INTRIGANT – SONDERKARTEN

Diese Erweiterung ist etwas für Spieler, die bereits mit König und Intrigant vertraut sind und sich noch mehr Auswahl wünschen.

Kann kombiniert werden mit:

- König und Intrigant
- König und Intrigant – Player's Edition
- Jubiläums-Erweiterung

50 Machtkarten
(pro Farbe 11)



Königlicher Schutz

3 Begrenzungs-tafeln



El Grande

Wer El Grande noch nicht kennt oder schon länger nicht mehr gespielt hat, sollte die zahlreichen Erweiterungen zunächst unbeachtet lassen und sich ausschließlich auf das Grundspiel konzentrieren. Das Grundspiel allein bietet bereits sehr viel spielerische Tiefe, die selbst bei erfahrenen Spielern für zahlreiche spannende Partien sorgt.

In einer vollständigen Partie El Grande werden 9 Runden gespielt. Eine Spielrunde, die mit El Grande wenig vertraut ist, wird hierfür aber deutlich länger als 90 Minuten benötigen. Daher empfehlen wir die Variante mit 6 Runden, wie sie in dem Hinweis auf Seite 2 der Grundspielregel beschrieben ist. Diese ist auch für El Grande-Kenner geeignet, die eine kürzere Spielzeit bevorzugen.

JUBILÄUMS-ERWEITERUNG

Diese Erweiterung ist ein kleines Extra und kann mit allen Erweiterungen kombiniert werden.

- Großinquisitor und Kolonien
- Grandissimo
- König und Intrigant
- König und Intrigant – Player's Edition
- König und Intrigant – Sonderkarten



5 Standarten



65 Machtkarten
pro Farbe 13

GROSSINQUISITOR UND KOLONIEN

Diese umfangreiche Erweiterung ist für Spieler, die tiefer in El Grande und seine vielfältigen Möglichkeiten einsteigen möchten. Durch die zusätzlichen Möglichkeiten kann diese Erweiterung die Spielerzeit verlängern. Dies hängt davon ab, wie intensiv die Spieler all ihre Optionen abwägen. Kann kombiniert werden mit:

- Jubiläums-Erweiterung
- König und Intrigant
- (nicht empfohlen, s. Seite 7 der Großinquisitor und Kolonien-Regel)

13 Karten



11 Waren



5 Gold



5 Soldner



23 Karten

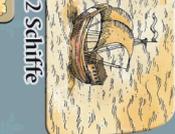


GRANDISSIMO

Grandissimo ist für Freunde des El Grande-Grundspiels, die sich mehr Abwechslung bei den Aktionen und in den Regionen wünschen. Mit nur wenigen zusätzlichen Regeln mischt diese Erweiterung die bestehenden Verhältnisse ganz schön auf. Kann kombiniert werden mit:

- Jubiläums-Erweiterung

2 Schiffe



Bojkott



1 Set Allianz-marker



Gefängnis



Portugal



Portugal

El Grande

SPIELMATERIAL UND -AUFBAU (GRUNDSPIEL)

Für das Grundspiel benötigt ihr folgendes Material:

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 1 Castillo
- 1 Rundenzähler (violett)
- 45 Aktionskarten
- 2 kleine Wertungstafeln
- 5 Granden in 5 Farben
- 150 Caballeros in 5 Farben (pro Farbe 30)
- (6 weitere Caballeros pro Farbe werden im Grundspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel)
- 5 Zählsteine in 5 Farben
- 9 Regionenkarten
- 1 König
- 5 Geheimscheiben mit Zeigern
- 65 Machtkarten in 5 Farben (pro Farbe die Werte 1 bis 13)
- 1 Startspielerfigur
- 1 Spielregel und diese Übersicht

- 7 ♦ Zuletzt nimmt sich der jüngste Spieler noch die **Startspielerfigur**.



Startspielerfigur

- 6 ♦ Jeder Spieler nimmt sich außerdem 1 **Geheimscheibe** (diese muss vor dem ersten Spiel zusammengesteckt werden) und einen Satz aus 13 **Machtkarten** in seiner Farbe. Dies sind eure Handkarten. Die Karten zeigen Werte von 1 bis 13.

Geheimscheibe



Machtkarten



Rückseite

Vorderseiten 1-13

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich die Autoren und der Verlag bei Barbara und Dieter Hornung, Günhart von Chiri, Alexander Aarrel, Andreas Trieb, Karl-Heinz Schmelz, Joe Wegand, Hannes Wildner, der „Spanienexpertin“ Birgit Jürging, Christoph Witkowski, Clemens Deimann, Martin Kestel, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösler, Juliane und Holf Krisenmann, den Stützgarter Konisten, der Popple Company Ludwigsbung und ganz besonders Stephan Rink.

Regelkurator: Hanna & Alex Weiß

- 1 ♦ Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Die Seite, welche in der linken unteren Ecke den Titel **el Grande** zeigt, liegt dabei oben. Legt den **Rundenzähler** auf das Feld 1 der Rundentafel. Stellt das **Castillo** auf das Castillo-Feld. (Vor dem ersten Spiel müsst ihr das Castillo zusammenstecken.)

Rundenzähler



Castillo

- 2 ♦ Die Aktionskarten (violette Rückseite) zeigen auf der Rückseite 1 bis 5 Caballeros. Trennt die Karten nach ihrer Rückseite, mischt die einzelnen Stapel und legt sie verdeckt nebeneinander aus. Die Stapel 1 bis 4 bestehen aus jeweils 11 Karten. Der 5. Stapel besteht nur aus der Königskarte. (Bei der Königskarte sprechen wir trotzdem von einem Stapel, um die Systematik einzuhalten.)



Aktionskarte mit 3 Caballeros



Aktionskartenstapel

- 3 ♦ Legt die beiden kleinen **Wertungstafeln** neben dem Spielplan bereit.

Wertungstafeln

Wertungstafeln

- 5 ♦ Mischt die 9 **Regionenkarten** verdeckt. Deckt die oberste Karte auf und stellt den **König** in diese Region. Die Region, in der der König steht, nennen wir die **Königsregion**. Nun deckt reihum jeder Spieler eine weitere Regionenkarte auf und stellt seinen **Granden** und 2 seiner **Caballeros** von seinem Hof in diese Region. Die Region, in der der Grande eines Spielers steht, nennen wir seine Heimatregion. Danach legt ihr alle Regionenkarten zurück in die Schachtel. Sie werden im Grundspiel nicht weiter benötigt.

König



Regionenkarten



Grande und 2 Caballeros

- 4 ♦ Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den **Granden** und 9 **Caballeros** in seiner Farbe. Er legt diese Figuren vor sich ab. Wir nennen dies seinen Hof. Den **Zählstein** seiner Farbe stellt er auf das Feld 0 der Zählsteine. Die übrigen Caballeros (21 pro Farbe) legt ihr für alle Spieler erreichbar neben den Spielplan. Diesen allgemeinen Vorrat nennen wir die Provinz.

Provinz

Der Hof des roten Spielers



Grande

9 Caballeros

Zählstein



© 2015 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birmauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Wolfgang Kramer
Richard Ulrich

El Grande Big Box

HISTORISCHER HINTERGRUND

Spanien im 15. Jahrhundert: Es gibt 12 Königreiche, 1 Grafschaft, 1 Fürstentum und die baskischen Provinzen. Fünf Volksstämme breiten sich aus: Spanier, Basken, Galicier, Katalanen und Mauren. Der Adel, insbesondere die „Granden“,

der Hochadel, beeinflusst wesentlich das Geschehen in Spanien. Aber auch der mittlere Adel, die „Caballeros“, sind im Besitz ausgedehnter Vorrechte. Alle Regionen wollen ihre Eigenständigkeit ausbauen. Dabei spielen die Burgen (= Castillos) eine wichtige Rolle.

Hinweis zur Aussprache: Im Spanischen wird „ll“ wie „j“ gesprochen; Castillo = Castijo; Caballero = Cabajero (und Mallorca wird Majorca ausgesprochen).

Nehmt euch nun die Übersicht für den Spielaufbau zur Hand.

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen, durch Einsetzen ihrer Caballeros, die Mehrheiten in den Regionen zu erlangen. Dafür erhalten sie bei den Wertungen Punkte. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 9 Runden, in denen die Spieler eigene Caballeros in die Regionen auf dem Spielplan einsetzen. Nach jeweils 3 Runden (also nach der 3., nach der 6. und nach der 9. Runde) findet eine Wertung statt. Die Spieler mit den meisten Caballeros in den einzelnen Regionen bekommen Punkte, die sie auf der Zählleiste nach vorne rücken.

Hinweis: Ihr könnt auch ein kürzeres Spiel spielen, das nur über 6 Runden läuft. Der Rundenzähler beginnt in diesem Fall auf Feld 2. Wenn ihr den Rundenzähler weiterrückt überspringt ihr die Felder 4 und 7.



In jeder Runde führt ihr die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge aus:

1. Aktionskarten aufdecken

2. Machtkarten ausspielen

3. Jeder Spieler macht seinen Zug

3.1 Caballeros aus der Provinz an den Hof holen

3.2 Aktionskarte nutzen

4. Rundenende

5. Wertung (nur nach der 3., 6. und 9. Runde)

1. AKTIONSKARTEN AUFDECKEN

Deckt von jedem der 5 Aktionskartenstapel die oberste Karte auf.



Beispiel: Die oberste Karte jedes Aktionskartenstapels ist aufgedeckt.

Eine dieser 5 Aktionen wird jeder von euch in Phase 3 ausführen. Ihr könnt euch also nun einen Überblick über die in dieser Runde verfügbaren Aktionen verschaffen.

2. MACHTKARTEN AUSSPIELEN

Der Spieler mit der Startspielerfigur beginnt. Er spielt eine seiner Machtkarten aus der Hand offen vor sich aus. Danach spielen auch die übrigen Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn jeweils eine ihrer Machtkarten aus. Dabei ist zu beachten, dass kein Spieler eine Machtkarte ausspielen darf, deren Wert bereits ausliegt.

Beispiel: **Ramon** hat die Startspielerfigur. Er beginnt die Runde und spielt die **7** aus. **Benita** folgt im Uhrzeigersinn. Sie darf jede Karte außer einer **7** ausspielen. Sie spielt die **3** aus. **Gabriel** ist der nächste in der Reihe. Er darf weder eine **7** noch eine **3** ausspielen und spielt eine **2**. **Ricarda** ist die letzte in der Reihe und spielt die **8**.



Die gespielte Machtkarte bestimmt zweierlei. Beides kommt in der nächsten Phase zum Tragen.

1. Die Zugreihenfolge

Der Spieler, der die Machtkarte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat, macht als erster seinen Zug. Dann folgt der Spieler mit der zweithöchsten Karte usw.

Hinweis: Ein hoher Wert erlaubt eine größere Auswahl der Aktionskarten.

Beispiel: *Ricarda* hat mit der 8 die höchste Machtkarte ausgespielt, sie macht als erste ihren Zug. Danach folgen **Ramon** (7), **Benita** (3) und **Gabriel** (2).



2. Den Nachschub

Die Anzahl der auf deiner Machtkarte abgebildeten Caballeros gibt an, wie viele eigene Caballeros du aus der Provinz an deinen Hof holen darfst.

Hinweis: Grundsätzlich gilt: Je höher die Machtkarte, desto niedriger der Nachschub.

Hinweis: Du benötigst Caballeros am Hof, um diese nach Spanien einzusetzen.

Beispiel: *Ricarda* darf sich in der nächsten Phase 2 Caballeros an den Hof holen, **Ramon** 3, **Benita** und **Gabriel** jeweils 5.

3. JEDER SPIELER MACHT SEINEN ZUG

Der Spieler mit der höchsten Machtkarte beginnt und führt seinen kompletten Zug aus. Hat dieser Spieler seinen Zug beendet, folgt der nächste Spieler in der Reihenfolge der ausgespielten Machtkarten usw. Jeder Spieler ist pro Runde einmal am Zug.

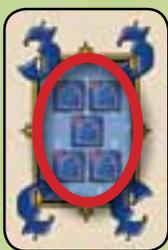
Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Schritte aus:

3.1 Caballeros aus der Provinz an den Hof holen

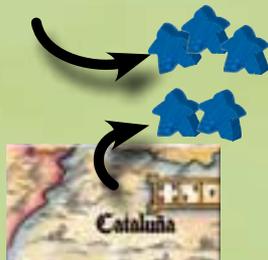
Zu Beginn deines Zuges nimmst du dir so viele Caballeros aus der Provinz an deinen Hof, wie auf der Machtkarte abgebildet sind.

Achtung: Sollten in der Provinz nicht mehr genügend Caballeros in deiner Farbe liegen, darfst du auch eigene Caballeros aus Regionen auf dem Spielplan an deinen Hof zurücknehmen (nicht aus dem Castillo).

Achtung: Du darfst auch weniger Caballeros als auf der Karte angegeben an deinen Hof holen.



3



Beispiel: *Benita* darf sich bis zu 5 Caballeros an ihren Hof holen. Sie hat nur noch 3 Caballeros in der Provinz. Sie nimmt diese 3 an ihren Hof und noch 2 weitere aus Regionen auf dem Spielplan.

Möchte *Benita* keine Caballeros vom Spielplan zurücknehmen, darf sie auch darauf verzichten und nur die Caballeros aus der Provinz nehmen.

3.2 Aktionskarte nutzen

Nun wählst du eine der offen ausliegenden Aktionskarten. Nimm die Karte und führe die beiden folgenden Aktionen aus:

Die Sonderaktion

Du darfst die Sonderaktion auf der Karte ausführen. Dabei musst du die Funktion soweit möglich vollständig ausführen. Du musst z.B. bei der abgebildeten Karte **alle** 5er-Regionen werten, auch wenn einige davon einem Mitspieler mehr Punkte bringen als dir. Einige Karten erlauben im Kartentext ausdrücklich die Karte nur teilweise auszuführen, z.B. die Intrigantenkarte „Du darfst 4 Caballeros umsetzen“.

Du darfst dich auch dafür entscheiden, die Sonderaktion **vollständig verfallen zu lassen**.



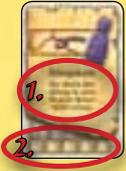
Caballeros einsetzen

Die Anzahl der auf der Aktionskarte abgebildeten Caballeros gibt an, wie viele eigene Caballeros du maximal auf den Spielplan einsetzen darfst.

- Du darfst nur Caballeros einsetzen, die sich bereits an deinem Hof befinden. Befinden sich an deinem Hof weniger Caballeros, als du einsetzen darfst, verfallen die übrigen.
- Du darfst Caballeros **nur** in die Nachbarregionen der Königsregion einsetzen. (Nicht in die Königsregion selbst.)
- Du darfst auch einige oder alle Caballeros in das Castillo werfen.

Du darfst wählen, ob du zuerst die Sonderaktion ausführst und danach die Caballeros einsetzt oder umgekehrt. Du darfst allerdings die einzelnen Aktionen nicht aufteilen, also nur einen Teil ausführen, die andere Aktion nutzen und dann die erste Aktion fertig ausführen.

Beispiel 1: *Ricarda* wählt die Königskarte. Sie entscheidet sich dafür zuerst die **Sonderaktion** auszuführen. Sie versetzt den König nach „Castilla la Nueva“. Dies ist nun die Königsregion. Danach darf *Ricarda* bis zu 5 Caballeros von ihrem Hof auf den Spielplan einsetzen. Sie darf die Caballeros in die Nachbarregionen der Königsregion einsetzen. Dies sind: „Aragón“, „Castilla la Vieja“, „Granada“, „Sevilla“ und „Valencia“. Sie darf auch Caballeros in das Castillo werfen (siehe unten).



Beispiel 2: *Benita* wählt die abgebildete Aktionskarte „Sonderwertung“. Sie entscheidet sich dafür, zuerst **Caballeros auf den Spielplan einzusetzen**. Die Aktionskarte erlaubt ihr, 3 Caballeros vom Hof auf den Spielplan einzusetzen. Der König steht in „Galicia“. *Benita* darf also Caballeros nach „Castilla la Vieja“, ins „País Vasco“ stellen und ins Castillo werfen. Sie stellt 2 Caballeros nach „País Vasco“ und wirft den dritten ins Castillo.



Danach führt *Benita* die **Sonderaktion** aus und wertet alle 5er-Regionen. Dies sind „Aragón“, „País Vasco“ und „Valencia“. Sie muss **alle** 5er-Regionen werten, auch wenn ein anderer Spieler Punkte bekommt. Das Castillo wird nicht gewertet (siehe unten).
Wie die Wertung genau abläuft, erklären wir ab Seite 6.

Nachdem du eine Aktionskarte genutzt hast, legst du diese Karte verdeckt unter den jeweiligen Aktionskartenstapel. Diese Karte steht für die folgenden Spieler nicht mehr zur Verfügung.

Dann folgen die übrigen Spieler. Die Reihenfolgeergibt sich ihrer ausgespielten Machtkarte und führen ihren Zug aus wie gerade beschrieben.

Einige wichtige Begriffe und Besonderheiten:

DAS CASTILLO

- Das Castillo ist keine Region. Wenn wir von „Region“ sprechen ist das Castillo ausgenommen.
- Immer wenn du Caballeros auf den Spielplan einsetzt, darfst du auch einige oder alle davon in das Castillo werfen. Dabei ist unerheblich, wo sich der König gerade befindet.
- Wenn du Caballeros umsetzt, darfst du niemals welche aus dem Castillo nehmen. Du darfst jedoch, wie beim Einsetzen, einige oder alle ins Castillo werfen. („Umsetzen“ ist durch einige Aktionskarten möglich und wird auf Seite 9 beschrieben.)
- Wenn du Caballeros ins Castillo wirfst, musst du ansagen, wie viele du hineinwirfst. Kein Spieler darf nachsehen, wie viele Caballeros im Castillo sind oder Caballeros aus dem Castillo nehmen.

Hinweis: Es ist also vorteilhaft, wenn du dir merkst, wer wie viele Caballeros ins Castillo wirft.

- Bei jeder allgemeinen Wertung (nach Spielrunde 3, 6 und 9) sowie der Sonderwertung des Castillos (Seite 11) – und nur dann – hebt ihr das Castillo an. Nach der Sonderwertung verbleiben die Caballeros im Castillo. Bei der allgemeinen Wertung versetzt ihr die Caballeros in die Regionen. (Dies erklären wir noch genauer unter Wertung.)



Das Castillo

DER KÖNIG, DIE KÖNIGSREGION UND DEREN NACHBARREGIONEN

Die Region, in der der König steht, nennen wir Königsregion: Für die Königsregion gelten 3 Sonderregeln:

- 1. Die Königsregion ist tabu!** (Dies ist eine der wichtigsten Regeln im Spiel!)
In der Königsregion darf nichts verändert werden! Ihr dürft keine Caballeros, keine Granden und keine Wertungstafeln in die Königsregion stellen oder herausnehmen.
Dies gilt ohne Ausnahme!
- 2. Caballeros vom Hof auf den Spielplan einsetzen**
Beim Einsetzen dürft ihr Caballeros nur in die Nachbarregionen der Königsregion stellen (oder ins Castillo werfen).
Niemals in die Königsregion selbst!
- 3. Königsbonus**
Der Spieler, der bei einer allgemeinen Wertung oder einer Sonderwertung die Mehrheit in der Königsregion hat, bekommt 2 Punkte zusätzlich.
Gibt es keine eindeutige Mehrheit, wird kein Königsbonus vergeben!

„Castilla la Nueva“
ist die Königsregion.
Nachbarregionen
sind alle direkt
angrenzenden
Regionen.



4. RUNDENENDE

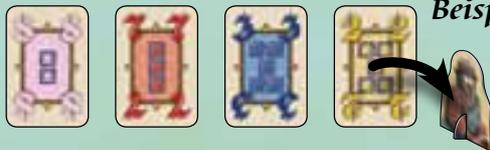
Nachdem ihr alle eure Züge ausgeführt habt, endet die Runde. Ihr führt dann die folgenden Schritte durch:

1. Liegen noch offene Aktionskarten aus, so legt ihr diese verdeckt unter den jeweiligen Stapel.



Beispiel: Bei 4 Spielern bleibt am Ende jeder Runde 1 der Aktionskarten ungenutzt. Diese Karte wird nun unter den Stapel gelegt. Die oberste Karte jedes Stapels ist nun wieder verdeckt.

2. Der Spieler, der in dieser Runde die niedrigste Machtkarte ausgespielt hat, nimmt sich die Startspielerfigur.
3. Alle Spieler legen ihre Machtkarte ab. Jeder Spieler bildet dafür einen Ablagestapel, auf den er verdeckt seine ausgespielten Machtkarten legt. Diese Machtkarten stehen für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung.



Beispiel: *Gabriel* hat die niedrigste Machtkarte ausgespielt. Er nimmt sich die Startspielerfigur. In der nächsten Runde beginnt er mit dem Ausspielen einer Machtkarte. Danach legen alle Spieler ihre gespielten Machtkarten ab.

Hinweis: Ihr habt also jede Runde eine Machtkarte weniger zur Auswahl. Verausgabt euch also nicht schon in den ersten Runden. (Es ist übrigens sichergestellt, dass ihr immer eine Machtkarte ausspielen könnt.)

4. Rückt den Rundenanzeiger um 1 Feld weiter.

Landet der Rundenzähler auf dem Feld mit der nächsten Ziffer, beginnt eine neue Runde wie die eben beschriebene.



Landet der Rundenzähler auf einem Feld mit einer Lilie, führt ihr eine Wertung durch (siehe folgenden Punkt). Dies ist nach der 3., der 6. und nach der 9. Runde der Fall. Nach der Wertung rückt ihr den Rundenzähler nochmals weiter und beginnt eine neue Runde.

5. WERTUNG

Landet der Rundenzähler nach einer Runde auf einem Feld, das eine Lilie zeigt, führt ihr eine allgemeine Wertung durch. Bei jeder Wertung führt ihr nacheinander folgende Schritte aus:

1. Geheimscheibe einstellen
2. Castillo werten
3. Caballeros aus dem Castillo in Regionen umsetzen
4. Wertung der einzelnen Regionen nacheinander

Die Wertungsleiste rechts neben dem Rundenanzeiger dient als Übersicht.



1. GEHEIMSCHIEBE EINSTELLEN

Ihr werdet in Schritt 3 Caballeros aus dem Castillo umsetzen. Ihr müsst bereits jetzt entscheiden, in welche Region ihr diese Caballeros versetzen möchtet. Dazu dreht ihr den Zeiger der Geheimscheibe auf die Zielregion und legt die Scheibe verdeckt vor euch ab.

Achtung: Ihr dürft diese Caballeros nicht auf mehrere Regionen verteilen. Ihr müsst euch also für eine Region entscheiden und diese eindeutig einstellen. Die Königsregion ist wie immer tabu!



Die Geheimscheibe ist auf „Galicia“ eingestellt.



2. CASTILLO WERTEN

Nachdem alle Spieler ihre Geheimscheibe eingestellt haben, wertet ihr das Castillo. Dazu hebt ihr das Castillo hoch, sodass die Caballeros zum Vorschein kommen und stellt die Mehrheitsverhältnisse fest. Der Spieler mit den meisten Caballeros bekommt 5 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten Caballeros bekommt 3 Punkte, und der Spieler mit den drittmeisten Caballeros bekommt 1 Punkt, wie auf dem Wertungsfeld angegeben. Besteht ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern, so bekommen alle Beteiligten die Punkte für die nächstniedrigere Position. Ein Spieler, der keinen Caballero im Castillo hat, bekommt niemals Punkte.

Hinweis: Bei 2 Spielern gilt nur die erste Zahl der Wertungstafel. Nur der Spieler, der die alleinige Mehrheit hat, erhält Punkte.

Bei 3 Spielern gelten nur die ersten beiden Zahlen. Nur die Spieler mit den meisten und den zweitmeisten Caballeros, erhalten Punkte.

Entsprechend der Punkte, die der Spieler erhält, rückt mit seinem Zählstein auf der Zählleiste nach vorne.



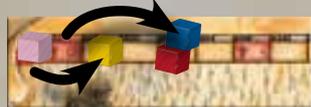
Beispiel: Ramon und Benita haben jeweils 2 Caballeros im Castillo.

Gabriel hat 1 Caballero.

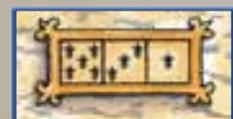
Das Wertungsfeld für das Castillo zeigt 5 Punkte für den Spieler mit der Mehrheit, 3 Punkte für den 2. und 1 Punkt für den 3. Platz.

Ramon und Benita teilen sich den 1. Platz. Daher bekommen beide die Punkte für den 2. Platz, also jeweils 3 Punkte.

Gabriel ist somit 3. und bekommt 1 Punkt.



Ramon und Benita rücken auf der Zählleiste 3 Felder nach vorne, Gabriel rückt um 1 Feld nach vorne.





3. CABALLEROS AUS DEM CASTILLO IN REGIONEN UMSETZEN

Nun decken alle Spieler ihre Geheimscheiben auf. Dann versetzt jeder Spieler seine Caballeros aus dem Castillo in die Region, die er auf seiner Scheibe eingestellt hat.

Achtung: Hat ein Spieler versehentlich die Königsregion eingestellt, so muss er seine Caballeros an seinen Hof zurücknehmen! Danach stellt ihr das Castillo auf seinen Platz zurück.



Beispiel: **Ramon** versetzt seine beiden Caballeros aus dem Castillo nach „Granada“.



4. WERTUNG DER EINZELNEN REGIONEN NACHEINANDER

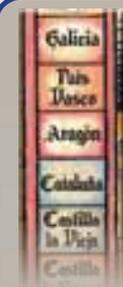
Nun wertet ihr nacheinander die einzelnen Regionen in der Reihenfolge, wie sie auf der Wertungsleiste angegeben sind. Die Regionewertungen laufen genauso ab, wie die Wertung des Castillos. Ihr bestimmt also zunächst die Mehrheiten in der aktuellen Region. Das Wertungsfeld in der Region zeigt, wie viele Punkte der Spieler erhält, der die meisten, die zweitmeisten bzw. die drittmeisten Caballeros in einer Region besitzt.

Achtung: Die Granden dienen nur zur Kennzeichnung der Heimatregionen, sie werden bei der Bestimmung der Mehrheiten nicht mitgezählt.

Hinweis: Bei 2 Spielern gilt nur die erste Zahl der Wertungstafel. Nur der Spieler, der die alleinige Mehrheit hat, erhält Punkte.

Bei 3 Spielern gelten nur die ersten beiden Zahlen. Nur die Spieler mit den meisten und den zweitmeisten Caballeros in einer Region erhalten Punkte.

Wie auch beim Castillo gilt: Haben mehrere Spieler gleich viele Caballeros, erhalten diese Spieler die Punkte des nächstniedrigeren Ranges. Ein Spieler, der keinen Caballero in der Region hat, bekommt niemals Punkte.



Die Regionen werden in der Reihenfolge, wie sie auf der Wertungsleiste angegeben sind, von oben nach unten nacheinander gewertet.

Beispiel:



„Galicia“ wird als erste Region gewertet. **Gabriel** hat dort 3 Caballeros. Er erhält 4 Punkte. **Benita** ist mit 2 Caballeros an zweiter Stelle und bekommt 2 Punkte. **Ramon** ist mit 1 Caballero Dritter. Leider gibt es in „Galicia“ keine Punkte für den 3. Platz.



Die nächste Region ist „País Vasco“. Hier haben **Benita**, **Ramon** und **Ricarda** je 3 Caballeros, **Gabriel** hat 2 Caballeros. Da **Benita**, **Ramon** und **Ricarda** gleich viele Caballeros haben, bekommt jeder von ihnen die 3 Punkte für den 2. Platz. **Gabriel** bekommt 1 Punkt für den 3. Platz.



Nun folgt „Aragón“. Hier haben **Gabriel** und **Ricarda** jeweils 3 Caballeros, **Benita** und **Ramon** je 2 Caballeros. **Gabriel** und **Ricarda** teilen sich also den 1. Platz. Sie fallen somit auf den nächstniedrigeren, den 2. Platz, zurück und erhalten jeweils 4 Punkte. Den 3. Platz teilen sich **Benita** und **Ramon**. Auch sie fallen also um einen Platz zurück. Da es keinen 4. Platz mehr gibt, erhalten beide keine Punkte.



KÖNIGSBONUS

Der Spieler, der bei einer Wertung die **alleinige Mehrheit** in der Königsregion hat, bekommt 2 Punkte zusätzlich. Dies gilt bei den allgemeinen Wertungen und auch, wenn die Königsregion durch eine Sonderwertung gewertet wird.



Beispiel: „Cataluña“ ist die Königsregion. **Gabriel** hat dort 2 Caballeros, **Ramon** hat Caballero. Damit ist **Gabriel** auf dem 1. Platz und bekommt 4 Punkte und 2 zusätzliche Punkte, weil er die Mehrheit in der Königsregion hat. **Ramon** bekommt 2 Punkte für den 2. Platz. Da kein anderer Spieler in der Region vertreten ist, gibt es keinen 3. Platz.



HEIMATBONUS

Sehr ähnlich ist der Heimatbonus. Hat ein Spieler bei einer Wertung die alleinige Mehrheit in der Region, in der sein Grande steht, bekommt er 2 Punkte zusätzlich. Dies gilt bei den allgemeinen Wertungen und auch, wenn die Heimatregion durch eine Sonderwertung gewertet wird.

Zur Erinnerung: Der Grande selbst zählt **nicht** für die Mehrheit mit.



Beispiel: „Granada“ ist **Ramons** Heimatregion (dort steht sein Grande). Er hat dort Caballeros. Damit hat er die Mehrheit vor **Gabriel** und **Ricarda** mit jeweils 1 Caballero. **Ramon** bekommt also 6 Punkte für den 1. Platz und 2 zusätzliche Punkte weil er die Mehrheit in seiner Heimatregion hat, insgesamt also 8 Punkte. **Gabriel** und **Ricarda** teilen sich den 2. Platz. Sie fallen damit einen Platz zurück und bekommen jeweils 1 Punkt.



Hinweis: Es ist auch möglich, dass ein Spieler den Königs- und den Heimatbonus in einer Region bekommt.

WERTUNGSTAFEL

Die beiden kleinen Wertungstafeln können durch die Aktionskarten ins Spiel kommen. In einer Region kann höchstens eine dieser Wertungstafeln liegen. Sie ersetzt die in der Region aufgedruckte Wertungstafel. Mit diesen Wertungstafeln könnt ihr also eine Region deutlich auf- oder abwerten.



Diese Wertungstafel reduziert die Punkte in „Castilla la Vieja“ deutlich.

Nachdem ihr alle Regionen gewertet habt, rückt ihr den Rundenanzeiger um ein Feld weiter und beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 3. allgemeinen Wertung.

Der Spieler, der jetzt mit seinem Zählstein auf der Zählleiste vorne liegt, ist der Sieger und damit „El Grande“. Gibt es mehrere Spieler mit dem gleichen Ergebnis, teilen sich diese Spieler den Platz.

ERKLÄRUNG DER AKTIONSKARTEN



AKTIONSKARTEN DES 1ER-STAPELS

Für alle 11 Karten gilt:

Du darfst maximal 1 Caballero von deinem Hof in eine Nachbarregion der Königsregion einsetzen oder ins Castillo werfen.

Zusätzlich darfst du die angegebene Sonderaktion ausführen (oder verfallen lassen).

Die Karten dieses Stapels erlauben es, eigene und/oder fremde Caballeros auf dem Spielplan **umzusetzen**. Beim „Umsetzen“ von Caballeros gelten die folgenden **Grundregeln**:

- Du darfst **eigene und fremde** Caballeros umsetzen. (Ausnahmen sind unten beschrieben.)
- Du darfst Caballeros aus einer oder aus mehreren Regionen nehmen. Du darfst auch kombinieren und z.B. 2 Caballeros aus einer Region nehmen und 1 aus einer anderen. Das Gleiche gilt auch, wenn du Caballeros in Regionen stellst. (Ausnahmen sind unten beschrieben.)
- Du darfst keine Caballeros aus dem **Castillo** oder vom **Hof** nehmen.
- Du darfst immer **auch weniger** Caballeros umsetzen, als es die Karte erlaubt.
- Du bist beim Umsetzen **nicht** auf die **Nachbarregionen** der Königsregion beschränkt. Du darfst Caballeros in alle Regionen (außer der Königsregion) auf dem Spielplan stellen und/oder ins Castillo werfen.
- Die **Königsregion** ist tabu! Du darfst niemals einen Caballero aus der Königsregion nehmen oder in die Königsregion stellen. (Es gibt hier keine Ausnahme.)

Es gibt folgende Sonderaktionen:



Intrigant (1x)

Du darfst 3 Caballeros umsetzen.



Intrigant (1x)

Du darfst 4 eigene Caballeros umsetzen. Du darfst **nur eigene** Caballeros umsetzen, keine deiner Mitspieler.



Intrigant (1x)

Du darfst 3 fremde Caballeros umsetzen. Du darfst nur Caballeros **der anderen Spieler** umsetzen, nicht deine eigenen.



Intrigant (2x)

Du darfst 2 eigene und 2 fremde Caballeros umsetzen. Du darfst bis zu 2 eigene und bis zu 2 fremde Caballeros umsetzen, jedoch niemals mehr als 2 eigene oder 2 fremde.



Intrigant (2x)

Wähle eine Region. Aus dieser Region darfst du 5 Caballeros umsetzen. Du darfst bei dieser Karte nur Caballeros **aus einer Region** nehmen. Du darfst die Caballeros jedoch wie üblich in unterschiedliche Regionen stellen.



Intrigant (1x)

Wähle eine Region. Aus dieser Region darfst du alle eigenen Caballeros umsetzen.

Du darfst bei dieser Karte **nur eigene** Caballeros **aus einer Region** nehmen. Du darfst auch Caballeros in der Region stehen lassen. Du darfst die Caballeros jedoch wie

üblich in unterschiedliche Regionen stellen.



Intrigant (1x)

Du darfst 2 zusätzliche Caballeros vom Hof in Regionen deiner Wahl einsetzen. Du darfst mit dieser Aktionskarte also bis zu 3 Caballeros von deinem Hof einsetzen, 1 davon nur in die Nachbarregionen der Königsregion (bzw. ins Castillo), 2 weitere in Regionen deiner Wahl.



Intrigant (1x)

Wähle eine Region. Aus dieser Region darfst du alle eigenen Caballeros umsetzen.

ODER

Du darfst 2 zusätzliche Caballeros vom Hof in Regionen deiner Wahl einsetzen.

Bei dieser Karte musst du dich entscheiden, welche der beiden Möglichkeiten du ausführen möchtest.



AKTIONSKARTEN DES 2ER-STAPELS

Für alle 11 Karten gilt:

Du darfst maximal 2 Caballeros von deinem Hof in Nachbarregionen der Königsregion einsetzen oder ins Castillo werfen.

Zusätzlich darfst du die angegebene Sonderaktion ausführen (oder verfallen lassen).

Einige Karten erlauben es, Caballeros vom Spielplan zu nehmen: Die Königsregion ist tabu!

Es gibt folgende Sonderaktionen:



Veto (2x)

Du darfst 1 Sonderaktion in der laufenden oder in der nächsten Runde verhindern.

Sobald du Einspruch erhebst, muss der Spieler die Sonderaktion abbrechen.

Wenn du die Veto-Karte ausgewählt hast, legst du sie zunächst offen vor dir aus.

Du darfst einmalig eine Sonderaktion, die ein Mitspieler ausführen will, ganz oder teilweise verhindern.

Du darfst Einspruch erheben, bevor der Spieler die Sonderaktion ausführt. Du darfst auch eine Sonderaktion unterbrechen, indem du Einspruch erhebst, während der Spieler sie gerade ausführt. Der Spieler muss die Sonderaktion an dieser Stelle abbrechen.

Beispiel: Dein Mitspieler darf 4 Caballeros umsetzen. 2 davon hat er bereits umgesetzt. Mit der 3. Umsetzung bist du nicht einverstanden und erhebst Einspruch.

Dein Mitspieler muss diese 3. Umsetzung rückgängig machen und die Sonderaktion komplett abbrechen. Er verliert also auch die 4. Umsetzung.

Nachdem du Einspruch erhoben hast, legst du die Veto-Karte verdeckt unter den 2er-Stapel. Hast du die Karte bis zum Ende der nächsten Runde nicht genutzt, legst du sie ebenfalls unter den 2er-Stapel zurück.



Autoritätsverfall (1x)

Jeder Mitspieler muss alle Caballeros von seinem Hof in die Provinz zurückschicken.

Dies betrifft nur deine Mitspieler, nicht dich selbst.



Autoritätsverfall (1x)

Jeder Mitspieler muss 3 Caballeros von seinem Hof in die Provinz zurückschicken.

Dies betrifft nur deine Mitspieler, nicht dich selbst. Spieler, die weniger als 3 Caballeros am Hof haben schicken diese zurück.



Du darfst von jedem Mitspieler 1 Caballero zurück in die Provinz schicken. Du musst die Caballeros aus den Regionen nehmen. (1x)

Du wählst 1 Caballero von jedem Mitspieler (nicht von dir selbst) und legst den Caballero in die Provinz.



König erzürnt! (1x)

Jeder Mitspieler muss 3 Caballeros in die Provinz zurückschicken. Er kann die Caballeros aus den Regionen und/oder vom Hof nehmen. Es beginnt der linke Nachbar, dann reihum.

Der Reihe nach entscheidet jeder Mitspieler (nicht du selbst), welche 3 eigenen Caballeros er in die Provinz zurückschickt.



Jeder Mitspieler wählt eine Region mit der Geheimscheibe. Danach muss jeder Mitspieler alle eigenen Caballeros aus der gewählten Region in die Provinz zurückschicken. (1x)

Alle deine Mitspieler (nicht du selbst) stellen gleichzeitig eine Region, in der sie mindestens 1 Caballero haben, auf ihrer Geheimscheibe ein. Dann decken alle deine Mitspieler ihre Scheibe auf und legen alle ihre eigenen Caballeros aus der eingestellten Region zurück in die Provinz.



Jeder Mitspieler wählt eine Region mit der Geheimscheibe. Danach muss jeder Mitspieler 2 eigene Caballeros aus der gewählten Region in die Provinz zurückschicken. (1x)

Alle deine Mitspieler (nicht du selbst) stellen gleichzeitig eine Region, in der sie mindestens 2 Caballeros haben, auf ihrer Geheimscheibe ein. Dann decken alle deine Mitspieler ihre Scheibe auf und legen 2 ihrer eigenen Caballeros aus der eingestellten Region zurück in die Provinz.



Sonderwertung (3x)

Wähle eine Region. Diese Region wird gewertet.

Du wählst eine Region auf dem Spielplan und wertest diese Region noch in deinem Zug. Du darfst die Region werten, bevor oder nachdem du Caballeros eingesetzt hast. Du darfst auch die Königsregion wählen, nicht jedoch das Castillo. Die Wertung wird durchgeführt, wie eine Regionenwertung bei der allgemeinen Wertung, d.h. alle beteiligten Spieler bekommen Punkte und es können auch Königs- bzw. Heimatbonus vergeben werden.



AKTIONSKARTEN DES 3ER-STAPELS

Für alle 11 Karten gilt:

Du darfst maximal 3 Caballeros von deinem Hof in Nachbarregionen der Königsregion einsetzen oder ins Castillo werfen.

Zusätzlich darfst du die angegebene Sonderaktion ausführen (oder verfallen lassen).

Die Karten dieses Stapels erlauben es dir, in deinem Zug **Sonderwertungen** durchzuführen.

Dabei gelten die folgenden **Grundregeln**:

- Du darfst die Regionen werten, bevor oder nachdem du Caballeros eingesetzt hast.
- Die Sonderwertung wird durchgeführt wie eine Regionenwertung bei der allgemeinen Wertung, d.h. alle beteiligten Spieler bekommen Punkte und es kann auch Königs- bzw. Heimatbonus geben.
- Das Castillo ist keine Region. Es wird bei der Bestimmung der zu wertenden Regionen nicht beachtet. (Ausnahme: „Sonderwertung: Das Castillo wird gewertet.“)
- Werden mehrere Regionen gewertet, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge.

Es gibt folgende Sonderaktionen:



Sonderwertung (2x)

Alle 4er-Regionen werden gewertet. Du wertest in deinem Zug alle 4er-Regionen. (Das sind: Galicia, Cataluña und Sevilla).

Achtung: Durch die Wertungstafeln können sich die Regionen, die gewertet werden, ändern: Liegt z.B. diese Wertungstafel  in einer Region, so ist diese eine 4er-Region und wird gewertet. (Das Castillo ist keine Region und wird nicht gewertet, selbst wenn diese Wertungstafel dort liegt). Liegt diese Wertungstafel  in Galicia, Cataluña oder in Sevilla, so ist dies keine 4er-Region mehr und wird nicht gewertet.

Die Wertungstafeln kommen über Aktionskarten des 4er-Stapels ins Spiel (siehe nächste Seite).



Sonderwertung (2x)

Alle 5er-Regionen werden gewertet. Du wertest in deinem Zug alle 5er-Regionen. (Das sind: País Vasco, Aragón und Valencia, **nicht** jedoch das Castillo). Es gelten die Erklärungen wie bei den 4er-Regionen.



Sonderwertung (1x)

Alle 6er- und 7er-Regionen werden gewertet. Du wertest in deinem Zug alle 6er- und 7er-Regionen. (Das sind: Castilla la Vieja, Castilla la Nueva und Granada). Es gelten die Erklärungen wie bei den 4er-Regionen.



Sonderwertung (2x)

Das Castillo wird gewertet. Du wertest in deinem Zug das Castillo. Dafür leerst du zunächst das Castillo. Nach der Wertung wirfst du die Caballeros zurück ins Castillo.



Sonderwertung (1x)

Alle Regionen werden gewertet. Es gibt nur Punkte für den 1. Platz. Bei Gleichstand gibt es keine Punkte.

Du wertest in deinem Zug alle Regionen (nicht das Castillo). Dabei gehst du vor, wie bei einer allgemeinen Wertung, mit dem Unterschied, dass in jeder Region nur der Spieler mit den meisten Caballeros Punkte bekommt. Herrscht hier Gleichstand, bekommt kein Spieler Punkte.



Sonderwertung (1x)

Alle Regionen mit den meisten Caballeros werden gewertet.

Du wertest in deinem Zug diejenige Region, in der insgesamt die meisten Caballeros stehen. Gibt es mehrere Regionen, auf die das zutrifft, wertest du alle diese Regionen.



Sonderwertung (1x)

Alle Regionen mit den wenigsten Caballeros werden gewertet. Regionen ohne Caballeros zählen nicht mit.

Du wertest in deinem Zug diejenige Region, in der die wenigsten Caballeros stehen. Gibt es mehrere Regionen, auf die das zutrifft, wertest du alle diese Regionen. Das Castillo wird hierbei nicht beachtet.



Sonderwertung (1x)

Wähle eine Region. Diese Region wird gewertet.

Du wählst eine Region auf dem Spielplan und wertest diese Region in deinem Zug.



AKTIONSKARTEN DES 4ER-STAPELS

Für alle 11 Karten gilt

Du darfst maximal 4 Caballeros von deinem Hof in Nachbarregionen der Königsregion einsetzen oder ins Castillo werfen.

Zusätzlich darfst du die angegebene Sonderaktion ausführen (oder verfallen lassen).

Es gibt folgende Sonderaktionen:



Wertungstafel (3x) – Du darfst **eine** Wertungstafel ins Spiel bringen, oder Du darfst **eine** Wertungstafel versetzen.

Du darfst eine der beiden kleinen Wertungstafeln auf das Wertungsfeld einer Region legen. Solange die Wertungstafel dort liegt, bringt die Region bei jeder

Wertung die auf der Wertungstafel angegebenen Punkte (anstatt der Punkte auf dem Wertungsfeld).

Du darfst wählen, welche der beiden Tafeln du legen möchtest. Bei Spielbeginn liegen die Wertungstafeln neben dem Spielplan. Liegt die Tafel, die du einsetzen möchtest, bereits auf dem Spielplan, so nimmst du sie aus der Region, in der sie liegt und legst sie in eine andere Region. Du darfst eine Wertungstafel auch zum Castillo legen. Die Tafel ersetzt beide Wertungsfelder des Castillos. In jeder Region darf höchstens eine der beiden Wertungstafeln liegen. Du darfst keine Wertungstafel in die Königsregion legen und auch keine von dort herausnehmen.



Machtkarten (2x) – Du darfst 1 deiner Machtkarten zurück auf die Hand nehmen.

Du musst deinen Mitspielern diese Karte nicht zeigen. Du darfst auch die Machtkarte zurücknehmen, die du in dieser Runde ausgespielt hast.

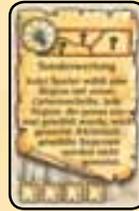


Der Hof (1x) – Du darfst 2 eigene Caballeros aus der Provinz an den Hof nehmen. Diese Sonderaktion erhöht deinen Nachschub. Es gelten die gleichen Regeln.



Grande (2x) – Du darfst deinen Granden umsetzen.

Du darfst den Granden nicht aus der Königsregion nehmen. Du darfst den Granden weder in die Königsregion stellen, noch ins Castillo werfen. Es dürfen mehrere Granden in einer Region stehen



Sonderwertung (1x) – Jeder Spieler wählt eine Region mit seiner Geheimscheibe. Jede Region, die genau einmal gewählt wurde, wird gewertet. Mehrfach gewählte Regionen werden nicht gewertet.

Du darfst die Sonderwertung ausführen, bevor oder nachdem du Caballeros eingesetzt hast. Zuerst stellen alle Spieler (auch du selbst) eine Region auf ihrer Geheimscheibe ein und decken diese gleichzeitig auf. Es werden nun alle Regionen gewertet, die nur genau 1 Spieler auf seiner Geheimscheibe eingestellt hat. Nicht oder mehrfach gewählte Regionen werden nicht gewertet. Die Sonderwertung wird durchgeführt wie eine Regionwertung bei der allgemeinen Wertung, d.h. alle beteiligten Spieler bekommen Punkte und es kann auch Königs- bzw. Heimatbonus geben.



Rauswurf (1x) – Wähle eine Region. Alle Mitspieler müssen ihre eigenen Caballeros aus dieser Region in eine andere Region umsetzen. Jeder Mitspieler wählt seine Zielregion mit seiner Geheimscheibe.

Du benennst zunächst die Region, aus der deine Mitspieler (nicht du selbst) ihre Caballeros herausnehmen müssen. Dann entscheidet sich jeder deiner Mitspieler für eine Region, in die er seine Caballeros umsetzen will, und stellt diese Region auf seiner Geheimscheibe ein. Dann decken alle Mitspieler ihre Scheiben gleichzeitig auf und versetzen ihre Caballeros. Sollte ein Spieler die Königs- oder die Ursprungsregion eingestellt haben, muss er seine Caballeros an seinen Hof zurückholen.



Königlicher Ratgeber – Du darfst den König in eine Nachbarregion bewegen (1x).

Du darfst den König vor oder nach dem Einsetzen deiner Caballeros in eine seiner Nachbarregionen versetzen.



Königskarte
Du darfst den König in eine Region deiner Wahl setzen. (1x)

Du darfst den König vor oder nach dem Einsetzen deiner Caballeros versetzen oder stehen lassen. Du darfst den König nicht ins Castillo werfen.

AKTIONSKARTE DES 5ER-STAPELS

Der 5er-Stapel besteht nur aus der Königskarte.

Du darfst maximal 5 Caballeros von deinem Hof in Nachbarregionen der Königsregion einsetzen oder ins Castillo werfen.

Zusätzlich darfst du die angegebene Sonderaktion ausführen (oder verfallen lassen).

El Grande



GROSSINQUISITOR
UND KOLONIEN

SEITE 2



GRANDISSIMO

SEITE 9



JUBILÄUMS-
ERWEITERUNG

SEITE 12

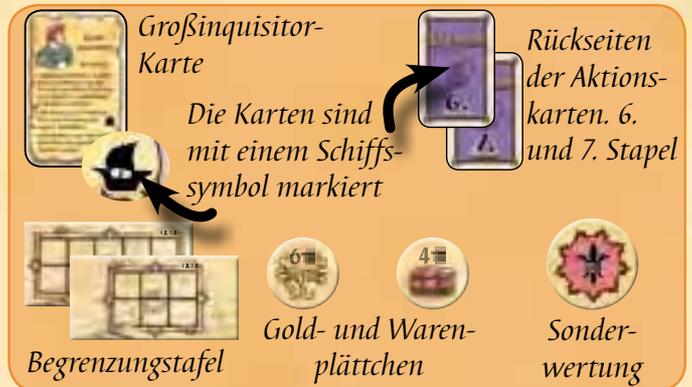




GROSSINQUISITOR UND KOLONIEN

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL UND -AUFBAU

- 1 Großinquisitor-Karte
- 12 neue Aktionskarten
(1 Karte „6. Stapel“, 11 Karten „7. Stapel“)
- 4 Caballeros in schwarz
- 1 Begrenzungstafel
(Vorderseite mit 6, Rückseite mit 10 Feldern)
- 30 zusätzliche Caballeros in 5 Farben
(6 pro Farbe)
- 11 Warenplättchen
- 5 Goldplättchen
- 1 Plättchen „Sonderwertung“



Der Spielaufbau ist bis auf die folgenden Änderungen identisch mit dem Aufbau des Grundspiels:

1. Ihr legt den Spielplan mit der Rückseite nach oben aus. Die Seite, welche in der linken unteren Ecke das Schiffssymbol zeigt, liegt dabei nach oben.
2. Die Großinquisitor-Karte legt ihr offen neben den Spielplan.
3. Die Karte „Heilige Inquisition“ legt ihr verdeckt als 6. Stapel neben die Aktionskarten aus dem Grundspiel. (Dieser Stapel besteht, wie auch der 5. Stapel, nur aus einer einzelnen Karte.)
4. Die 11 Aktionskarten mit der 7 auf der Rückseite mischt ihr und legt sie verdeckt als 7. Stapel aus.
5. Nach der Bestimmung der Königsregion deckt ihr 2 weitere Regionenkarten auf. In jede der beiden aufgedeckten Regionen stellt ihr 2 schwarze Caballeros. Dies sind die Caballeros des Großinquisitors.
6. Danach deckt ihr noch eine dritte Regionenkarte auf und legt die Begrenzungstafel in diese Region. Bei 2 und 3 Spielern verwendet ihr die Seite mit 6 Feldern, bei 4 und 5 Spielern die Seite mit 10 Feldern.
7. Jeder Spieler hat 6 weitere Caballeros zur Verfügung. Diese legt ihr zunächst in die Provinz. Nachdem jeder Spieler seine Heimatregion bestimmt hat, bringt er noch 2 weitere Caballeros auf den Spielplan. Dazu stellen alle Spieler auf ihrer Geheimscheibe eine Region ein. (Nicht die Königsregion!) Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre Geheimscheiben auf und stellen 2 eigene Caballeros aus der Provinz in die eingestellte Region.
8. Legt 2 Warenplättchen nach „África“ und 1 Goldplättchen nach „América“. Die übrigen Waren- und Goldplättchen legt ihr neben dem Spielplan bereit.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist identisch mit dem Grundspiel. Ihr habt jedoch eine Vielzahl neuer Elemente zur Verfügung.

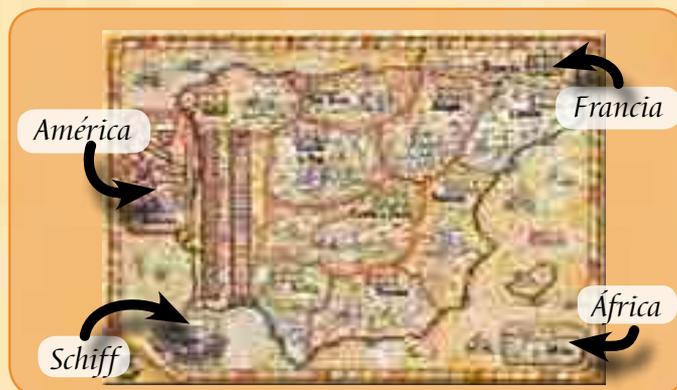
DIE NEUEN REGIONEN

Auf dem Spielplan sind 4 zusätzliche Regionen eingezeichnet: **Francia**, das **Schiff**, **América** und **África**.

Die neuen Regionen auf dem Spielplan werden wie die bisherigen Regionen behandelt.

Dabei müsst ihr beachten, dass:

- ihr bei einer allgemeinen Wertung Caballeros aus dem Castillo **nicht in die neuen Regionen** umsetzen könnt,
- der **König das Festland nicht verlässt**, d.h. außer nach Francia kann der König in keine der neuen Regionen gezogen werden.
- ihr die Wertungstafeln auch in die neuen Regionen legen dürft.



Die Besonderheiten der einzelnen Regionen beschreiben wir nachfolgend.



FRANCIA

In Francia dürfen höchstens 3 Caballeros gleichzeitig stehen.

- Du darfst Caballeros von deinem Hof nach Francia einsetzen, wenn der König in „Aragón“ oder „Cataluña“ steht.
- Du darfst Caballeros auch nach Francia umsetzen, z.B. durch den Intriganten (= Umsetzen durch die Karten des 1er-Stapels) oder vom Schiff (siehe unten).

Jeden Caballero, den du nach Francia bringst, musst du auf eines der vorgezeichneten Felder stellen. Sind alle Felder besetzt, darfst du keine weiteren Caballeros nach Francia bringen. Erst wenn ein Feld frei wird, darf es neu besetzt werden. (Die Caballeros auf den hinteren Feldern rücken nicht auf, wenn ein Feld weiter vorne frei wird.)

Du darfst den Granden nach Francia umsetzen, nicht jedoch auf eines der Felder.

Bei einer allgemeinen Wertung bekommt der Spieler mit der Mehrheit 3 Punkte, der Zweite bekommt 1 Punkt. Zusätzlich bekommt der Spieler auf dem linken Feld 2 zusätzliche Punkte. Der Spieler auf dem mittleren Feld bekommt 1 zusätzlichen Punkt. Ein Spieler kann auch beide Boni bekommen.

Ein Spieler, der beispielsweise die beiden ersten Felder mit Caballeros besetzt hat, erhält bei einer

Wertung 6 Punkte: 3 für die Mehrheit in Francia, 2 für den Botschafter und 1 für den Gesandten.

1. Platz: 3 Punkte 2. Platz: 1 Punkt



zusätzlich: 2 Punkte für den Botschafter

1 Punkt für den Gesandten



SCHIFF

Das Schiff symbolisiert die spanische Handelsschifffahrt. Es wird wie eine normale Region behandelt, wird aber üblicherweise nur als Übergangsregion für die Reise in die Provinzen „África“ und „América“ benutzt.

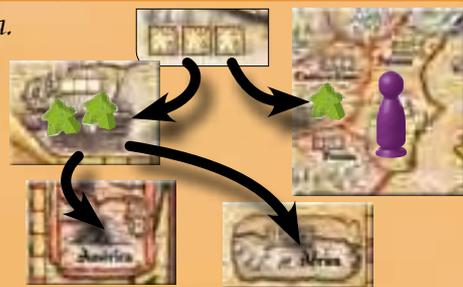
- Du darfst Caballeros von deinem Hof auf das Schiff einsetzen, wenn der König in einer Küstenregion steht. (Küstenregionen sind alle Regionen, die direkt am Meer liegen: Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco und Francia. Die spanischen Küstenregionen sind mit einem Anker gekennzeichnet.)
- Du darfst Caballeros auch auf das Schiff umsetzen, z.B. durch den Intriganten.



Ankersymbol

Hast du bereits Caballeros **aus der Vorrunde** auf dem Schiff, so darfst du diese **zu Beginn deines Zuges** nach América, nach África und in die Küstenregionen des Festlandes (siehe oben) umsetzen. Dies kostet dich keine Einsetz- oder Umsetzaktion.

Beispiel: In Runde 1 steht der König in der Küstenregion Valencia. **Gonzalo** darf 3 Caballeros einsetzen. Er setzt 1 Caballero in eine Nachbarregion des Königs und 2 Caballeros auf das Schiff. In Runde 2 setzt **Gonzalo** 1 Caballero vom Schiff nach América und den anderen Caballero nach África um. Danach darf er nach den üblichen Regeln noch so viele Caballeros einsetzen, wie seine Aktionskarte in dieser Runde erlaubt.



Bei einer allgemeinen Wertung gibt es üblicherweise keine Punkte für die Mehrheiten auf dem Schiff. Es gibt jedoch Punkte für den Kapitän (siehe unten).

Ausnahme: Falls eine Wertungstafel auf dem Schiff liegt, gibt es für Mehrheiten Punkte.

Hinweis: Sollte dein Grande auf dem Schiff stehen, kannst du auch hier den Heimatbonus bekommen.

Kapitänsfeld

Ist das Kapitänfeld frei, darfst du einen der Caballeros, die du auf das Schiff bringst, auf dieses Feld stellen. Der Kapitän darf das Schiff auch verlassen. Das Kapitänfeld muss nicht besetzt sein. Der Kapitän darf durch den Intriganten umgesetzt werden. Der Grande darf nicht Kapitän werden.

Der Kapitän zählt bei einer Wertung nicht zur Mehrheit auf dem Schiff, er bekommt aber unabhängig davon 3 Punkte.

Das Wertungsfeld auf dem Schiff zeigt keine Punkte.



Das Kapitänfeld



AMÉRICA UND ÁFRICA

In diese beiden entfernten Regionen darfst du Caballeros nicht direkt einsetzen. Du musst Caballeros umsetzen, um dorthin zu gelangen. Dafür nutzt du in erster Linie das Schiff.

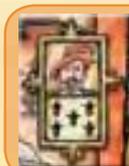
Du darfst den König niemals in diese Regionen setzen.

- Du darfst zu Beginn deines Zuges Caballeros, die aus der Vorrunde auf dem Schiff stehen, nach América und nach África umsetzen.
- Du darfst Caballeros durch den Intriganten nach América und nach África umsetzen.

Der Vizekönig von América

Ist das Vizekönigsfeld frei, darfst du einen der Caballeros, die du nach América bringst, auf dieses Feld stellen. Der Vizekönig darf América auch verlassen. Das Vizekönigsfeld muss nicht besetzt sein. Der Vizekönig darf durch den Intriganten umgesetzt werden. Der Grande darf nicht Vizekönig werden.

Der Vizekönig zählt bei einer Wertung nicht zur Mehrheit in América, er bekommt aber unabhängig davon 5 Punkte.



Der Vizekönig

Gold und Waren

Auf den Aktionskarten des 7. Stapels sind Gold- und/oder Warensymbole abgebildet. Immer wenn ein Spieler eine dieser Aktionskarten wählt, legt er die abgebildeten Waren in die Regionen (dies ist Teil der Sonderaktion der Karte).

Gold legt er immer nach América, Waren legt er immer nach África.

Sind keine Waren- bzw. Goldplättchen mehr im Vorrat, werden keine in die Region gelegt.



Gold- und Warensymbol auf den Aktionskarten des 7. Stapels.

... in Besitz nehmen

Du darfst unbesetzte Gold- und Warenplättchen in Besitz nehmen.

- Du darfst dies jederzeit in deinem Zug machen, auch mehrmals.
- Du benötigst für jedes Plättchen einen eigenen Caballero in der selben Region.
- Du stellst diesen Caballero auf das Plättchen, er nimmt es damit in Besitz.
- Dies ist keine Aktion.
- Jeder Caballero darf höchstens 1 Plättchen besitzen.
- Dieses Plättchen kann dem Caballero nicht mehr abgenommen werden. Caballero und Plättchen gehören zusammen.

... und nach Spanien bringen.

Bringst du einen Caballero mit einem Plättchen nach Spanien, so legst du das Plättchen in den Vorrat zurück und bekommst sofort die auf dem Plättchen aufgedruckten Punkte (4 Punkte für ein Warenplättchen und 6 Punkte für ein Goldplättchen).

Du musst dazu einen Caballero mit Plättchen in eine Region auf dem spanischen Festland umsetzen. Üblicherweise nutzt du dazu wieder das Schiff.

Du darfst Caballeros, die bereits aus der Vorrunde in América oder in África stehen auf das Schiff umsetzen. Dies kostet dich keine Einsetz- oder Umsetzaktion.

Vom Schiff darfst du den Caballero zu Beginn deines nächsten Zuges in eine spanische Küstenregion umsetzen. Dort gibst du das Plättchen ab und bekommst Punkte dafür. Der Caballero bleibt in der Region stehen.

Achtung: Diese Bewegungen sind „freie Aktionen“, die du in deinem Zug zusätzlich zum Einsetzen und deiner Sondersaktion ausführen darfst. Du benötigst allerdings mehrere Runden, um ein Plättchen nach Spanien zu transportieren.

Du darfst einen Caballero zusammen mit Gold- oder Warenplättchen auch durch den Intriganten umsetzen. Dies ist deutlich schneller, jedoch musst du dafür die Intriganten-Aktion nutzen.

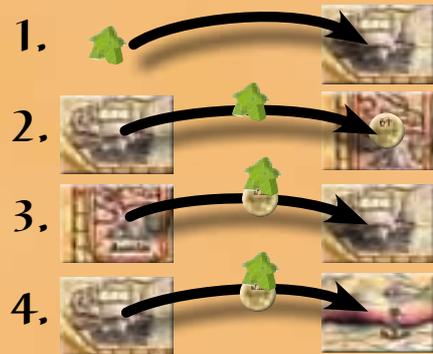
Beispiel: Um ein Plättchen, das „herrenlos“ in América oder in África liegt, nach Spanien zu bringen, benötigst du in der Regel 4 Züge (= 4 Runden):

1. Du setzt den Caballero auf das Schiff ein
(nur wenn der König in einer Küstenregion ist).
2. Du setzt den Caballero vom Schiff nach América/África um und stellst ihn direkt auf das Plättchen.
3. Du setzt den Caballero mit dem Plättchen auf das Schiff um.
4. Du setzt den Caballero mit Plättchen in eine beliebige spanische Küstenregion um.

Du erhältst nun sofort Punkte (4 Punkte für ein Warenplättchen und 6 Punkte für ein Goldplättchen), die du auf der Zählleiste nach vorne rückst. Das Plättchen legst du zurück in den Vorrat, der Caballero bleibt in der Küstenregion.

Dabei „kostet“ dich nur das Einsetzen in Punkt 1 eine „Einsetzaktion“. Das Umsetzen in den Punkten 2–4 „kostet“ dich keine Einsetzaktionen.

Hinweis: Du darfst mit dem Intriganten einen Caballero mit Gold- oder Warenplättchen direkt von América oder África nach Spanien umsetzen, also ohne den Umweg über das Schiff.



Nimmst du einen Caballero mit einem Plättchen zurück an deinen Hof, so legst du das Plättchen in den Vorrat zurück, bekommst jedoch keine Punkte dafür.

Das gleiche gilt, wenn du einen Caballero mit Plättchen ins Castillo wirfst.

Besonderheiten

- Caballeros mit Gold- oder Warenplättchen in América/África zählen bei Wertungen mit.
- Caballeros mit Gold- oder Warenplättchen können auf dem Schiff nicht Kapitän sein.
- Caballeros mit Gold- oder Warenplättchen können in América nicht Vizekönig sein.



DER GROSSINQUISITOR

Wählst du die Aktionskarte „Heilige Inquisition“, so führst du folgende Aktionen durch:

- Nimm die Großinquisitor-Karte und lege sie offen vor dir aus.
- Setze bis zu 3 Caballeros von deinem Hof in Nachbarregionen der Königsregion oder ins Castillo ein.
- Setze bis zu 2 Caballeros des Großinquisitors (schwarz) um.
- Alle Caballeros des Großinquisitors (schwarz) zählen bei den Wertungen für dich mit.
- Du darfst in jeder Runde, in der sich der Großinquisitor an deinem Hof befindet, 1 Caballero zusätzlich aus der Provinz an deinen Hof holen **oder** 1 Caballero zusätzlich von deinem Hof in eine Region einsetzen.



Der Großinquisitor bleibt so lange bei dir, bis ein anderer Spieler die Karte „Heilige Inquisition“ wählt und den Großinquisitor an seinen Hof holt.

Beispiel: **Gonzalo** hat die Aktionskarte „Heilige Inquisition“ gewählt.

Er führt zuerst die Sonderaktion der Karte aus.

Er nimmt sich also die Großinquisitor-Karte und setzt 2 der schwarzen Caballeros auf dem Spielplan um.

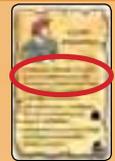
Die Aktionskarte erlaubt ihm 3 Caballeros einzusetzen.

Dazu kommt die Anzeigekarte „Großinquisitor“, die ihm erlaubt, noch einen zusätzlichen Caballero einzusetzen. **Gonzalo** hat genügend Caballeros an seinem Hof und darf somit bis zu 4 Caballeros einsetzen.



Beispiel: **Gonzalo** hat den „Großinquisitor“ aus einer Vorrunde bei sich. Er wählt in dieser Runde die Königskarte, die ihm erlaubt bis zu 5 Caballeros einzusetzen.

Gonzalo hat nur 4 Caballeros an seinem Hof. Er nutzt nun den Großinquisitor und holt sich zusätzlich 1 Caballero aus der Provinz an seinen Hof und kann nun 5 Caballeros einsetzen.



Die Caballeros des Großinquisitors

Für die Caballeros des Großinquisitors gelten folgende Regeln:

- Der Spieler, der die Großinquisitor-Karte hat, darf die schwarzen Caballeros umsetzen, ins Castillo werfen und auf Gold- oder Warenplättchen stellen, als wären es seine eigenen.
- Kein Spieler darf die schwarzen Caballeros vom Plan nehmen. Sie sind also niemals am Hof eines Spielers oder in der Provinz.
- Bei einer Wertung zählen die schwarzen Caballeros zu denen des Spielers mit der Großinquisitor-Karte.
- Hat kein Spieler die Großinquisitor-Karte, gehören die schwarzen Caballeros keinem Spieler. Sie werden bei den Wertungen nicht beachtet und können auch keinen Platz belegen.

Bei der Handhabung der Begrenzungstafel kann dem Großinquisitor eine weitere Aufgabe zufallen. Näheres im folgenden Abschnitt: „Begrenzungstafel“.

BEGRENZUNGSTAFEL

Die Begrenzungstafel dient dazu, die Zahl der Caballeros zu begrenzen, die in einer Region bei einer Wertung zählen. Auf jedem Feld der Tafel darf 1 Caballero stehen. Bei 2 und 3 Spielern sind dies 6 Felder, bei 4 und 5 Spielern 10 Felder.

Die Begrenzungstafel liegt bei Spielbeginn in einer zufällig bestimmten Region.

Die Aktionskarte „Begrenzungstafel“, die 3mal im 7er-Stapel vorhanden ist, erlaubt es, die Begrenzungstafel in eine andere Region zu legen. Du darfst die

Tafel nicht aus der Königsregion nehmen. Du darfst sie weder in die Königsregion noch nach Francia legen.

Die Begrenzungstafel



2-3 Spieler



4-5 Spieler

Wenn du Caballeros in die Region mit der Begrenzungstafel bringst (durch Ein- oder Umsetzen), so stellst du jeden Caballero auf ein leeres Feld der Begrenzungstafel, so lange es noch freie Felder gibt. Ist die Begrenzungstafel voll, darfst du weiterhin Caballeros in die Region bringen. Du stellst diese dann neben die Tafel. Caballeros neben der Tafel werden bei der Wertung nicht beachtet, solange die Tafel in der Region liegt.

Die Reihenfolge, in der die Caballeros auf der Tafel stehen, hat keine Auswirkung auf die Mehrheitsverhältnisse.

Wenn du die Tafel in eine andere Region legen möchtest, stellst du zunächst alle Caballeros, die sich auf der Tafel befinden in die aktuelle Region. Dann legst du die leere Tafel in die neue Region. Befinden sich dort Caballeros, so stellst du diese auf die Begrenzungstafel. Ist auf der Tafel nicht genug Platz für alle Caballeros, so entscheidest du, welche Caballeros du auf die Tafel stellst und welche neben der Tafel bleiben (und wiederum bei der Wertung nicht beachtet werden).

Umsetzungen

Wenn du Caballeros aus der Region mit der Begrenzungstafel umsetzt, darfst du diese auch von der Tafel nehmen. Wenn du Caballeros in diese Region umsetzt, musst du sie auf die Tafel stellen (wenn dort Felder frei sind).

Freie Felder

Wenn nach dem Zug eines Spielers Felder auf der Begrenzungstafel leer sind und übrige Caballeros in der Region stehen, so muss der Großinquisitor die Tafel, soweit möglich, füllen. Dies kann vorkommen, wenn der Intrigant einen Caballero von der Tafel umsetzt.

Caballeros aus dem Castillo

Wenn nicht alle Caballeros aus dem Castillo auf der Begrenzungstafel Platz haben, stellt ihr zunächst alle Caballeros neben die Tafel. Der Großinquisitor stellt dann Caballeros auf die Tafel, bis diese voll ist.



Solange noch Felder auf der Begrenzungstafel leer sind, stellst du neue Caballeros darauf.

UMSETZEN

Dem Umsetzen von Caballeros, z.B. durch die Intriganten-Funktion kommt in dieser Erweiterung noch größere Bedeutung zu als im Grundspiel. Du darfst:

- Caballeros direkt nach oder aus América oder África umsetzen; das Schiff kann dabei umgangen werden. Du darfst auch Caballeros mit Gold oder Waren umsetzen.
- Caballeros von der Begrenzungstafel herunter- und andere daraufsetzen. Du darfst dies auch innerhalb derselben Region. Wenn du 1 Caballero von der Begrenzungstafel heruntersetzt und einen anderen darauf, hast du 2 Umsetzungen vorgenommen.
- den Vizekönig in América, den Kapitän auf dem Schiff und den Botschafter in Frankreich versetzen.
- Caballeros des Großinquisitors versetzen.

KÖNIG UND INTRIGANT

Ihr könnt diese Erweiterung mit König und Intrigant kombinieren.

- Ihr legt dazu anstatt der Aktionskarten aus dem Grundspiel die Intriganten-, Caballero- und die Königskarte aus, wie unter König und Intrigant beschrieben. Rechts daneben legt ihr die Karten des 6. und des 7. Stapels aus „Großinquisitor und Kolonien“.
- Statt einer der Caballerokarten (bzw. Intriganten- oder Königskarte) darfst du auch die oberste Karte des 6. oder 7. Stapels ausführen. Du musst dies erst entscheiden, wenn du am Zug bist. Du drehst diese Karte danach um. Sie steht für die anderen Spieler in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.

Hinweis: Bei der Kombination dieser beiden Erweiterungen können ungewöhnliche Spielsituationen entstehen. Eine umfassende Klärung dieser Fälle sprengt leider den Rahmen dieser Regel. Wir raten also davon ab, beide Erweiterungen zu kombinieren. Solltet ihr es dennoch versuchen wollen, müsstet ihr euch in eurer Spielrunde einigen, falls es zu Regelfragen kommen sollte. Ansonsten wünschen wir euch natürlich auch dabei viel Spaß.



AKTIONSKARTEN DES 7ER STAPELS

Für alle 11 Karten gilt:

Wenn ein Spieler eine dieser Karten wählt, legt er für jedes abgebildete Gold- und Warensymbol ein Plättchen auf den Plan (Gold nach América, Waren nach África).

Es gibt folgende Sonderaktionen:



Aktionskarte umdrehen (1x)

Du darfst die Sonderaktion in dieser oder in einer späteren Runde ausführen.



Doppelschlag (1x)

Direkt nachdem dein Mitspieler seinen Zug beendet hat, darfst du dessen Sonderaktion nochmals ausführen. Du darfst nur die Sonderaktion ausführen (ggf. inklusive

Gold- und Warenplättchen). Du darfst in dieser Runde also 2 Sonderaktionen ausführen; deine eigene und die des Mitspielers. Du darfst jedoch nur die Caballeros deiner Aktionskarte einsetzen.

Freie Wahl (1x)



Nachdem das Castillo gewertet wurde und die Spieler ihre Caballeros umgesetzt haben, jedoch vor der ersten Regionenwertung, darfst du 2 deiner Caballeros umsetzen.

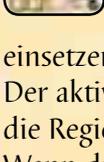
Sonderwertung (1x)

Alle 4 neuen Regionen werden gewertet. Der aktive Spieler bestimmt, in welcher Reihenfolge die Regionen gewertet werden.



Sonderwertung (1x)

Alle Regionen, in denen mindestens 1 schwarzer Caballero steht, werden gewertet. Die schwarzen Caballeros zählen für dich.



Du darfst vor der Wertung 2 Caballeros einsetzen, diese zählen bei der Wertung mit. Der aktive Spieler bestimmt, in welcher Reihenfolge die Regionen gewertet werden. Wenn du deine Caballeros erst nach der Wertung einsetzt, darfst du bis zu 3 einsetzen, da du dann den Großinquisitor hast.



Transport (1x)

Du darfst eigene Caballeros auch auf die gerade gelegten Gold-/Warenplättchen umsetzen. Falls du bereits Caballeros in América bzw. África hast, darfst du Plättchen in Besitz nehmen und die Caballeros noch in diesem Zug nach Spanien umsetzen.



Begrenzungstafel (3x)

Du darfst die Begrenzungstafel in eine andere Region legen. Du darfst die Tafel dabei nicht umdrehen.



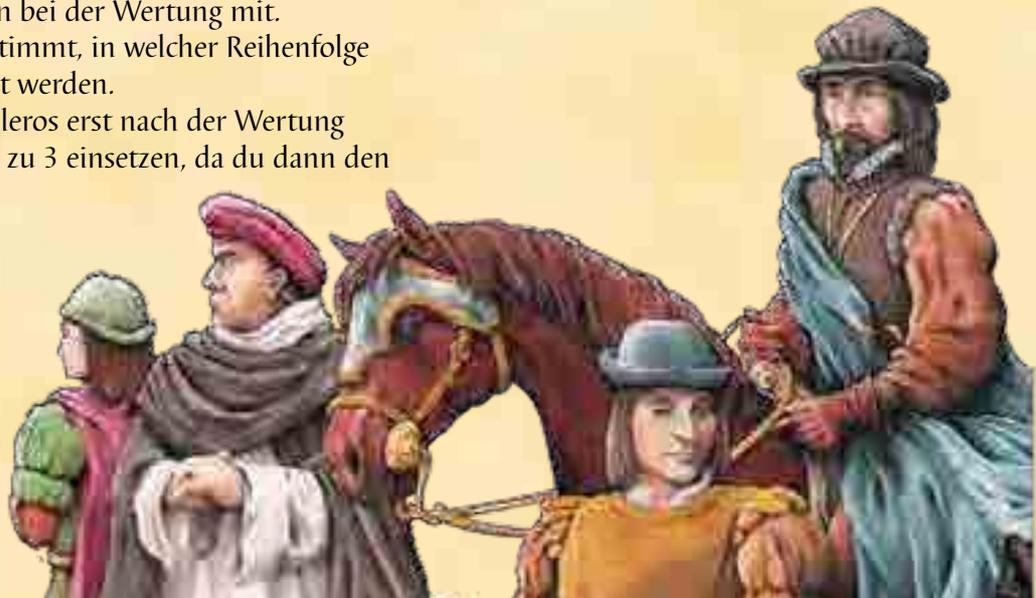
Sonderwertung (1x)

Die Region wird erst am Ende der nächsten Runde (nicht am Ende dieser Runde) gewertet. Falls nach der nächsten Runde auch eine allgemeine Wertung durchgeführt wird, findet die Sonderwertung zuerst statt. Falls die Karte erst in der 9. Runde aufgedeckt wird, findet die Sonderwertung nach der letzten Wertung statt.



Verschwörung (1x)

Du darfst keinen Granden aus der Königsregion nehmen. Bei der nächsten allgemeinen Wertung stellt jeder Spieler seinen Granden (zusammen mit den Caballeros aus dem Castillo) in die Region, die er auf seiner Geheimscheibe eingestellt hat. Es ist also gut möglich, dass ein Spieler dadurch zweimal seinen Heimatbonus bekommt.



GRANDISSIMO

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL UND -AUFBAU

- 3 Personenkarten
(Königin, Hofnarr und Generalinquisitor)
- 20 neue Aktionskarten
(19x 6. Stapel, 1x 7. Stapel)
- 8 Stanzteile
(2 Schiffe, 1 Gefängnis,
1 Portugal, 1 König inkognito,
1 Boykott, 2 Allianzmarker)

Weiterhin benötigt ihr 2 schwarze Caballeros aus „Großinquisitor und Kolonien“ als Söldner.



Der Spielaufbau ist bis auf die folgenden Änderungen identisch mit dem Aufbau des Grundspiels:

1. Legt das Stanzteil Portugal auf den Spielplan. Legt die übrigen Stanzteile neben dem Spielplan bereit.
 2. Wählt aus den Karten des 6. Stapels die 11 Karten aus, mit denen ihr spielen möchtet. Mischt diese Karten und legt sie als verdeckten Stapel rechts neben die 5 Aktionskartenstapel aus dem Grundspiel.
- Hinweis:** Wir empfehlen beim ersten Spiel Folgendes wegzulassen: Die Plättchen „Gefängnis“, „Schiffe“ und die Karten „Spanische Inquisition“ und „Generalinquisitor“.
3. Rechts daneben legt ihr verdeckt die Karte „7. Stapel“ (auch dieser Stapel besteht nur aus einer einzelnen Karte).
 4. Legt die 3 Anzeigekarten (Königin, Hofnarr und Generalinquisitor) neben den Aktionskarten bereit.
 5. Nach Bestimmung der Königsregion deckt ihr 1 weitere Regionenkarte auf. In diese Region stellt ihr die beiden schwarzen Caballeros (Söldner).



SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist identisch mit dem des Grundspiels. Ihr habt allerdings 2 weitere Aktionskartenstapel zur Auswahl. Wenn du eine dieser Karten genutzt hast, legst du sie, genau wie die Aktionskarten aus dem Grundspiel, verdeckt unter den Stapel. Diese Karte steht für die anderen Spieler in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.

Symbole „Schiff“ und „Gefängnis“

Auf einigen Karten ist ein Schiffs- oder Gefängnissymbol abgebildet. Wenn du eine solche Karte wählst, darfst du zusätzlich zur Sonderaktion dieser Karte eine zusätzliche Aktion ausführen.



Schiff: Nimm dir eines der beiden Schiffsplättchen an deinen Hof. Sind bereits beide Schiffe an den Höfen deiner Mitspieler, so nimmst du eines von einem Mitspieler.

Solange ein Schiffsplättchen an deinem Hof liegt, darfst du beim Einsetzen von Caballeros einen oder mehrere auf dein Schiffsplättchen stellen. Die Position des Königs ist hierfür unerheblich. Stehen zu Beginn deines Zuges Caballeros auf deinem Schiff, darfst du diese in Küstenregionen umsetzen. Du darfst die Caballeros auch auf mehrere Küstenregionen verteilen. Wenn du Caballeros umsetzt, musst du das Schiff vollständig räumen.

(Küstenregionen sind alle Regionen, die direkt am Meer liegen: Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco und Portugal. Die spanischen Küstenregionen sind mit einem Ankersymbol gekennzeichnet.)



Hinweis: Wir empfehlen bei 2 Spielern nur 1 Schiff zu verwenden.



Gefängnis: Nimm 1 Caballero aus einer Region auf dem Spielplan und stelle ihn auf Gefängnis-Plättchen. Du darfst 1 eigenen oder fremden Caballero nehmen. Immer wenn ein Spieler die Königsaktion wählt, darf er entscheiden, ob er die Caballeros im Gefängnis begnadigt. Er wählt dann eine Region und setzt alle Caballeros aus dem Gefängnis in diese Region um. Begnadigt der König die Caballeros nicht, schmoren sie weiter im Gefängnis.



NEUE REGION: PORTUGAL

Mit Portugal kommt eine neue Region ins Spiel. Wenn der König in Galicia, Castilla la Vieja, Castilla la Nueva oder in Sevilla steht, darfst du Caballeros nach Portugal einsetzen.

Du darfst den König nach Portugal versetzen. Portugal ist eine Küstenregion.

Portugal wird bei allgemeinen Wertungen und bei einigen Sonderwertungen (z.B. alle 5er-Regionen) gewertet. Nur der Spieler auf dem 1. Platz bekommt 5 Punkte. In Portugal greift auch ein eventueller Heimat- und Königsbonus.



AKTIONSKARTEN DES 6. STAPELS

Für alle 19 Karten gilt: Ist auf einer Karte ein Schiffs- oder ein Gefängnisymbol abgebildet, so führst du die jeweilige Aktion wie oben beschrieben aus. Die Schiffs- bzw. Gefängnisaktion ist Teil der Sonderaktion.

Es gibt folgende Sonderaktionen:



Boycott

Du darfst aus allen Regionenkarten, die nicht gerade durch eine andere Sonderaktion belegt sind, auswählen. Regionenkarten, die für den Spielaufbau verwendet wurden, stehen dir hierbei zur Verfügung.



Bündnis

Die Regionen bringen bei jeder Wertung die auf der Wertungstafel angegebenen Punkte (anstatt der Punkte auf dem Wertungsfeld). Du darfst eine Wertungstafel auch zum Castillo legen. Die Tafel ersetzt beide Wertungsfelder des Castillos. In jeder Region darf höchstens 1 der beiden Wertungstafeln liegen. Du darfst keine Wertungstafel in die Königsregion legen und auch keine dort herausnehmen.



Doppelzug

Du führst zuerst die Aktionen dieser Karte aus (2 Caballeros einsetzen und Gefängnisaktion) und wählst dann eine weitere Aktionskarte. Du darfst diese Karte für einen späteren Zug aufheben oder sofort einsetzen. Wenn du diese weitere Aktionskarte einsetzt, führst du sie komplett aus (Einsetzen und Sonderaktion).



Freie Wahl

Nachdem das Castillo gewertet wurde, und die Spieler ihre Caballeros umgesetzt haben, jedoch vor der ersten Regionenwertung, darfst du 2 deiner Caballeros umsetzen.



König Inkognito

Du darfst aus allen Regionenkarten, die nicht gerade durch eine andere Sonderaktion belegt sind, auswählen. Regionenkarten, die für den Spielaufbau verwendet wurden, stehen dir hierbei zur Verfügung. Du darfst die Karte auch während des Zuges eines Mitspielers aufdecken. Die neue Region wird sofort zur Königsregion. Der Mitspieler darf **nach** dem Aufdecken der Karte nichts mehr dort verändern.



Räumungsbefehl

Sind auch Granden oder der König im Castillo, so kommen diese zurück in das Castillo.



Sonderwertung

Alle Küstenregionen werden gewertet. Die spanischen Küstenregionen sind mit einem Ankersymbol markiert. Portugal ist ebenfalls eine Küstenregion.



Spionage

Die Karte hat keine Auswirkung, wenn du die Geheimscheibe durch eine Sonderaktion einstellst. Nach der nächsten allgemeinen Wertung legst du die Karte ab.



Wertung der Höfe

Alle Spieler zählen die Caballeros an ihren Höfen. Der Spieler mit den meisten Caballeros bekommt 7 Punkte, der 2. 5 Punkte und der 3. 1 Punkt.

Es gilt die übliche Gleichstandsregelung.



Aktionsstop

Die nachfolgenden Spieler dürfen Caballeros einsetzen, verlieren jedoch die auf ihrer Karte angegebene Sonderaktion.



Revolution

Der König verliert seine Funktion, solange er im Castillo ist. Das Castillo wird dadurch also **nicht** zur Königsregion. Du darfst einen Granden bestimmen, der alle

Funktionen des Königs übernimmt. D.h. die Region in der dieser Grande steht ist tabu, der Grande darf über die Königskarte versetzt werden und bei einer Wertung bringt er den Königs- und gegebenenfalls auch den Heimatbonus. (Verwende den Marker „Königlicher Schutz“ aus der „König und Intrigant“-Erweiterung, um den Granden zu markieren.)

Wird der König nach der Wertung befreit, übernimmt er wieder alle seine üblichen Funktionen.



Schnelle Truppe

Nimm dir 3 Caballeros direkt aus der Provinz und setze diese nach den üblichen Regeln ein. Dies gilt nur für die 3 Caballeros, die diese Karte erlaubt einzusetzen.



Sonderwertung

Die 3 spanischen Binnenregionen (Aragón, Castilla la Vieja und Castilla la Nueva) werden gewertet.



Spanische Inquisition

Nimm dir die Karte Generalinquisitor. Du behältst diese Karte bis zur nächsten Wertung. Bis dahin darfst du sie jede Runde nutzen (also bis zu 3mal). Du

darfst den Generalinquisitor ab sofort zusätzlich zu deinen anderen Sonderaktionen nutzen.

AKTIONSKARTE DES 7. STAPELS



Der 7er-Stapel besteht nur aus einer Karte. Du darfst maximal 3 Caballeros einsetzen. Zusätzlich darfst du dir eine der beiden Anzeigekarten Königin oder Hofnarr nehmen.



Königin

Du darfst nur dann einen zusätzlichen Caballero an deinen Hof nehmen, wenn du die Königin bereits zu Beginn deines Zuges hast. Du darfst bereits in der Runde, in der du

die Königin nimmst, 1 zusätzlichen Caballero einsetzen, wenn du die Sonderaktion zuerst ausführst, und erst danach Caballeros einsetzt.



Verschwörung

Du darfst keinen Granden aus der Königsregion nehmen.

Bei der nächsten allgemeinen Wertung stellt jeder Spieler seinen Granden (zusammen mit den Caballeros aus dem Castillo) in die Region, die er auf seiner Geheimscheibe eingestellt hat. Es ist also gut möglich, dass ein Spieler dadurch zweimal seinen Heimatbonus bekommt.



Ab ins Castillo

Du darfst auf diese Sonderaktion komplett verzichten. Wenn du allerdings Caballeros deiner Mitspieler ins Castillo wirfst, musst du auch 2 deiner eigenen ins Castillo

werfen. Du darfst keine Caballeros aus der Königsregion nehmen.



Allianz

Du darfst keinen der Marker in die Königsregion legen.

Bei der Wertung zählt jeder Spieler seine Caballeros beider Regionen zusammen. Der Spieler mit der Mehrheit bekommt die Punkte für beide erste Plätze der Regionen. Ist eine der beiden Regionen die Königs- oder Heimatregion, bekommt er auch dafür Punkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Caballeros bekommt Punkte für beide 2. Plätze, der dritte die Punkte für die 3. Plätze. Nach der Wertung entfernst du die Allianzmarker.



Das letzte Wort

Du führst in dieser Runde, unabhängig von deiner ausgespielten Machtkarte, als letzter Spieler deinen Zug aus.



Geballte Kraft

Zusätzlich zur Gefängnisaktion darfst du bis zu 6 Caballeros von deinem Hof einsetzen.



Königin und Hofnarr

Solange die Königin und/oder der Hofnarr vor dir liegen, darfst du **zusätzlich** zu deinen üblichen Aktionen, die Sonderaktion dieser Karte(n) ausführen.



Hofnarr

Du darfst **zusätzlich** zu deinem auf der Machtkarte angegebenen Nachschub 1 Caballero aus der Provinz an den Hof eines Mitspielers stellen (nicht an deinen eigenen Hof). Der Mitspieler entscheidet dann, wo er deinen Caballero einsetzt. Es kann vorkommen, dass ein Spieler mehrere fremde Caballeros an seinem Hof hat.

JUBILÄUMS-ERWEITERUNG

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL UND -AUFBAU

5 Standarten (1 pro Spielerfarbe)

Der Spielaufbau ist bis auf die folgende Änderung identisch mit dem Aufbau des Grundspiels bzw. dem der verwendeten Erweiterung:

- Jeder Spieler legt die Standarte in seiner Farbe unter einen der beiden Caballeros in seiner Heimatregion.

Dieser Caballero ist der Standartenträger des Spielers.



SPIELABLAUF

Der Standartenträger entscheidet bei einer Wertung Gleichstände zugunsten seines Spielers.

Sind mehrere Standartenträger an einem Gleichstand beteiligt, so nehmen diese den gleichen Platz ein.

Beispiele:



„Castilla la Vieja“ wird gewertet.

Gabriel und **Benita** haben dort jeweils 3 Caballeros.

Einer von **Gabriels** Caballeros ist sein Standartenträger.

Er entscheidet also den Gleichstand zu seinen Gunsten und nimmt den 1. Platz ein. **Benita** landet auf dem 2. Platz und **Ramon** ist mit 1 Caballero Dritter.

In „Castilla la Nueva“ hat **Gonzalo** 3 Caballeros. Er hat damit die eindeutige Mehrheit. **Gabriel**, **Ramon** und **Ricarda** haben jeweils 2 Caballeros in der Region. **Ramon** und **Ricarda** haben beide ihren Standartenträger dort. Sie teilen sich also den 2. Platz und fallen somit auf den 3. Platz. **Gabriel** würde damit den 4. Platz einnehmen. Den gibt es aber zu seinem Pech nicht.

Weitere Regeln für den Standartenträger:

- **Standarte und Standartenträger gehören zusammen.**
Wenn du den Standartenträger umsetzt, nimmt er die Standarte mit.
- **Der Standartenträger trägt schon etwas.**
Der Standartenträger kann keine Waren- oder Goldplättchen transportieren.
- **Die Standarte muss wehen.**
Wenn du den Standartenträger ins Castillo wirfst oder an den Hof zurücknimmst, gibst du die Standarte sofort einem anderen Caballero. Dieser Caballero ist dein neuer Standartenträger.
- **Ämterhäufung**
Du darfst den Standartenträger auf freie Felder der Begrenzungstafel und in Francia stellen.
Der Standartenträger darf Kapitän und Vizekönig werden.

TAKTISCHE TIPPS

- **Die Spielreihenfolge ist in diesem Spiel sehr wichtig.**
Es gibt Situationen, in denen du früh am Zug sein möchtest, um dir eine bestimmte Aktion zu sichern. Allerdings kannst du besser auf die Aktionen deiner Mitspieler reagieren, wenn du später am Zug bist. Dies gilt natürlich besonders in den Runden vor einer allgemeinen Wertung.
- **Der König ist mächtiger, als er scheint.**
Er bestimmt nicht nur, in welche Regionen die Spieler Caballeros einsetzen können. Du kannst den König auch versetzen, um eine Region abzusichern, in der du die Mehrheit hast. Auch dies ist in den Runden vor einer allgemeinen Wertung besonders entscheidend.



KÖNIG UND INTRIGANT

(MIT PLAYER'S EDITION
UND SONDERKARTEN)

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL- UND AUFBAU

König und
Intrigant

- 90 Machtkarten (König und Intrigant)
(pro Farbe 18 Karten)
- 3 Intrigantenkarten
- 3 Caballerokarten
- 3 Königskarten
- 2 Stanzteile (2 Marker Doppelwertung)



Die Karten für König und
Intrigant sind auf der Rück-
seite mit einem Kronen-Symbol
gekennzeichnet



Player's
Edition

- 55 Machtkarten
(pro Farbe 11 Karten)
- 5 Stanzteile (2 Allianzmarker, 1 Brücke,
1 Quarantäne und 1 Einsturzgefahr)



Die Vorderseiten zeigen diese Symbole:



König und
Intrigant

Player's
Edition

Sonder-
karten

Sonder-
karten

- 50 Machtkarten
(pro Farbe 10 Karten)
- 4 Stanzteile (1 Königlicher Schutz,
3 Begrenzungstafeln)



Der Spielaufbau ist bis auf die folgenden Änderungen identisch mit dem Aufbau des Grundspiels:

- Die Aktionskarten aus dem Grundspiel benötigt ihr nicht.

Stattdessen sucht ihr die Karten, die auf der Rückseite eure Spielerzahl zeigen, heraus und legt sie folgendermaßen aus. Die Intrigantenkarte legt ihr ganz links, rechts daneben die Caballerokarten und rechts daneben die Königskarte. Es liegen immer so viele Karten aus, wie Spieler teilnehmen.



Statt der Aktionskarten
aus dem Grundspiel legt ihr
die abgebildeten Karten aus.



Rückseite mit Spielerzahl



Auslage für 4 Spieler

- Nachdem alle Spieler ihre Heimatregion bestimmt haben, bringt ihr noch 1 weiteren Caballero auf den Spielplan. Dazu stellen alle Spieler auf ihrer Geheimscheibe eine Region ein. (Nicht die Königsregion!) Dann deckt ihr gleichzeitig eure Geheimscheiben auf und stellt 1 eigenen Caballero aus der Provinz in eure eingestellte Region.



Jeder Spieler stellt
1 zusätzlichen
Caballero aus der
Provinz in eine
Region.

- Anstatt der Machtkarten aus dem Grundspiel, nimmt sich jeder Spieler einen kompletten Satz „König und Intrigant“-Machtkarten in seiner Farbe. Aus diesen 18 Karten wählt sich jeder Spieler geheim 13 Karten aus, mit denen er spielen möchte. Die übrigen 5 Karten legt ihr, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.



Die „König und Intrigant“-Machtkarten für den blauen Spieler:
Aus den 18 Karten seiner Farbe sucht sich jeder
Spieler 13 Karten aus, mit denen er spielen möchte.



Die übrigen 5 Karten
kommen aus dem Spiel.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist dem Ablauf des Grundspiels sehr ähnlich.

Jeder Spieler hat einen eigenen Kartensatz. Dieser Kartensatz vereint die Machtkarten und die Sonderaktion auf den Aktionskarten aus dem Grundspiel. Wenn wir in dieser Regel von Machtkarten sprechen, ist dieser Kartensatz gemeint. Zusätzlich gibt es noch eine Auslage von 1 Intrigantenkarte, 1 Königskarte und je nach Spielerzahl bis zu 3 Caballerokarten. Die Karten dieser Auslage nennen wir Aktionskarten.

Wie im Grundspiel spielt jeder Spieler eine der Machtkarten aus seiner Hand aus. Es beginnt auch hier der Spieler mit der Startspielerfigur. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wie auch im Grundspiel muss jeder Spieler eine andere Karte ausspielen. Es dürfen also niemals 2 Karten mit demselben Wert in einer Runde ausgespielt werden.

Nachdem alle Spieler eine Machtkarte ausgespielt haben, nimmt sich der Spieler mit dem höchsten Wert die Königskarte. Dann folgen die übrigen Spieler in der Reihenfolge ihrer ausgespielten Machtkarten und nehmen sich von den noch liegenden Caballerokarten diejenige mit den meisten abgebildeten Caballeros. Der Spieler mit der niedrigsten Machtkarte nimmt sich die Intrigantenkarte.

Dann führen die Spieler ihre Züge aus.

Es beginnt wiederum der Spieler mit der Königskarte.

Die übrigen Spieler folgen in der Reihenfolge ihrer ausgespielten Machtkarten.

Der Spieler am Zug nimmt sich zuerst maximal so viele Caballeros aus der Provinz an seinen Hof, wie auf seiner Machtkarte abgebildet sind. (Er darf, wie im Grundspiel, auch weniger Caballeros nehmen.)

Dann darf er eine Sonderaktion ausführen und er darf maximal so viele Caballeros, wie auf seiner Aktionskarte angegeben sind, von seinem Hof nach Spanien bringen. Der Spieler darf entscheiden, ob er zuerst die Sonderaktion ausführt oder Caballeros einsetzt. Er darf auch, wie im Grundspiel, die Sonderaktion verfallen lassen. Normalerweise führt ein Spieler die Sonderaktion auf seiner Machtkarte aus.

Ausnahme: Der Spieler mit der Königs- und derjenige mit der Intrigantenkarte führen jeweils die auf dieser Karte angegebene Aktion aus. Die Sonderaktion ihrer ausgespielten Machtkarte wird ignoriert. Die Caballeros auf der Machtkarte bekommt er dennoch. **Ausnahme zur Ausnahme:** Im Spiel mit 2 und 3 Spielern haben König und Intrigant die Wahl zwischen beiden Aktionen.

Nachdem alle Spieler ihre Züge durchgeführt haben, legt jeder Spieler seine Machtkarte verdeckt ab. Sie ist in diesem Spiel nicht mehr verfügbar. Dann legen die Spieler ihre Aktionskarten zurück neben den Spielplan.

Die übrigen Regeln des Grundspiels bleiben bestehen.

Ihr könnt die beiden zusätzlichen Module Player's Edition und Sonderkarten zusammen oder einzeln hinzufügen, um so eure Auswahl an Machtkarten zu erhöhen und neue Facetten des Spiels zu entdecken.

Die Player's Edition besteht aus 55 weiteren Machtkarten (11 pro Farbe) und ist markiert mit .

Die Sonderkarten bestehen aus 50 weiteren Machtkarten (10 pro Farbe) und sind markiert mit .

Beispiel: Benita beginnt und wählt die Machtkarte 40. Die anderen Spieler folgen reihum.



Auslage der Aktionskarten für 4 Spieler



Beispiel: Benita nimmt sich 4 Caballeros aus der Provinz an ihren Hof.

Das Veto legt sie zunächst vor sich aus.

Die Caballerokarte erlaubt ihr 2 Caballeros nach Spanien zu setzen.



Der Spieler mit der Königskarte führt die darauf angegebene Sonderaktion aus. Die Sonderaktion auf seiner Machtkarte entfällt. Bei 2 oder 3 Spielern hat der Spieler mit der Königskarte die Wahl zwischen beiden Sonderaktionen. Das gleiche gilt für die Intrigantenkarte.



ERKLÄRUNG DER SONDERAKTIONEN

KÖNIG UND INTRIGANT



Intrigantenkarte

Du musst eine der beiden Möglichkeiten wählen:

- Entweder darfst du 1

eigenen oder 1 fremden Caballero umsetzen.

ODER

- Du nimmst alle deine eigenen Caballeros aus einer Region und setzt sie in andere Regionen um. Die Königsregion ist wie immer tabu!



Königskarte

Du darfst den König vor oder nach dem Einsetzen deiner Caballeros versetzen. Du darfst den König nicht ins Castillo werfen.



Intrigant

Dies ist die Machtkarte mit dem niedrigsten Wert. Du bist also in dieser Runde derjenige Spieler, der sich die Intrigantenkarte nimmt und deren Sonderaktion ausführt.



Du darfst Caballeros in Regionen deiner Wahl einsetzen, statt nur benachbart zur Königsregion. Die Königsregion selbst ist wie immer tabu!



Dies betrifft nur deine Mitspieler, nicht dich selbst.



Das Veto ist ausführlich bei den Aktionskarten des Grundspiels beschrieben (2er-Stapel; Seite 10).



Der Reihe nach entscheidet jeder Mitspieler selbst, welche 3 eigenen Caballeros er in die Provinz zurückschickt.



Du wählst 1 Caballero von jedem Mitspieler (nicht von dir selbst) und legst den Caballero in die Provinz.



Du darfst weder den Granden noch die Caballeros aus der Königsregion nehmen. Du darfst den Granden weder in die Königsregion stellen, noch ins Castillo werfen.



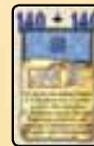
Diese Sonderaktion ist ausführlich bei den Aktionskarten des Grundspiels beschrieben (4er-Stapel; Seite 12).



Die Karten 60, 100, 110, 120, 150 und 170 sind Sonderwertungen und identisch mit den Aktionskarten des Grundspiels (3er-Stapel bzw. 4er-Stapel; Seiten 11 und 12).



Die Verdoppelung gilt nur bei einer allgemeinen Wertung. Sollte die Region zuvor durch eine Sonderwertung gewertet werden, wird nicht verdoppelt. Nach der nächsten allgemeinen Wertung legst du die Regionenkarte und den 2x-Marker zurück.



Du darfst auf diese Sonderaktion komplett verzichten. Wenn du allerdings Caballeros deiner Mitspieler ins Castillo wirfst, musst du auch 2 deiner eigenen ins Castillo werfen. Du darfst keine Caballeros aus der Königsregion nehmen.



Du darfst den König vor oder nach dem Einsetzen deiner Caballeros in eine seiner Nachbarregionen versetzen.



Dies ist die Machtkarte mit dem höchsten Wert. Du bist also in dieser Runde derjenige Spieler, der sich die Königskarte nimmt und deren Sonderaktion ausführt.



PLAYER'S EDITION



Joker

Wenn du diese Karte ausspielst, wartest du, bis alle Mitspieler eine Machtkarte ausgespielt haben. Dann spielst du als Letzter in der Runde eine weitere Machtkarte aus deiner Hand. Du darfst wie immer keine Zahl ausspielen, die bereits ausliegt.



Wandertag

Wenn der Grande eines Mitspielers in der Königsregion steht, versetzt er ihn nicht.

Wenn ein Mitspieler die Königsregion auf seiner Geheimscheibe einstellt, bleibt sein Grande in der Region stehen, wo er ist.



Schiebung

Du darfst das Castillo nicht in die Königsregion verschieben.

Du verschiebst das Castillo mit allen Caballeros darin in eine Region, ohne nachzusehen, wie viele sich darin befinden. Dann wirfst du alle Caballeros, die sich bereits in der Region befinden, ins Castillo. Du darfst weiterhin Caballeros in die Region (neben das Castillo) oder in das Castillo ein- oder versetzen. Wird der König in die Region gezogen, so hat er **keine Auswirkung auf das Castillo**.

Bei der Wertung wird wie gewohnt zuerst das Castillo geleert. (Achtet

dabei darauf, die Caballeros aus dem Castillo nicht mit denen in der Region zu mischen.) Dann wertet ihr das Castillo mit den Punkten der Region, in der es steht. Es gibt hierfür weder Königs- noch Heimatbonus. Dann versetzt ihr die Caballeros aus dem Castillo und stellt das Castillo auf seinen normalen Platz zurück.



Bürgerkrieg

Du darfst nicht die Königsregion wählen. Hast du selbst Caballeros in der Region, so bleiben diese dort stehen.

Hast du keinen Caballero am Hof, so darfst du die Sonderaktion nicht ausführen.



Allianz

Du darfst keinen der Marker in die Königsregion legen.

Bei der Wertung zählt jeder Spieler seine Caballeros bei-

der Regionen zusammen. Der Spieler mit der Mehrheit bekommt die Punkte für die beiden ersten Plätze der Regionen. Ist eine der beiden Regionen die Königs- oder Heimatregion, bekommt er auch dafür Punkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Caballeros bekommt Punkte für beide 2. Plätze, der dritte die Punkte für die 3. Plätze.

Nach der Wertung entfernst du die Allianzmarker. Spielt ein anderer Spieler noch vor der nächsten Wertung auch eine Allianz, so darf er die Allianzmarker in andere Regionen legen.



Brückenbau

Du legst die Brücke zwischen 2 direkt benachbarte Regionen. Keine der beiden Regionen darf die Königsregion sein. Zusätzlich zu den 3 Caballeros, die du regulär einsetzen darfst, stellst du 1 weiteren Caballero von deinem Hof auf die Brücke.



SONDERKARTEN



Fiesta

Du bekommst keine Caballeros aus der Provinz an den Hof. Du darfst aber zusätzlich, zu den auf deiner Aktionskarte angegebenen, bis zu 5 zusätzliche Caballeros einsetzen.



Spionage

Die Karte hat keine Auswirkung, wenn du die Geheimscheibe durch eine Sonderaktion einstellst. Nach der nächsten allgemeinen Wertung legst du die Karte ab.



Putsch

Du darfst keinen Granden aus der Königsregion nehmen. Bei der nächsten allgemeinen Wertung stellt jeder Spieler seinen Granden (zusammen mit den Caballeros aus dem Castillo) in die Region, die er auf seiner Geheimscheibe eingestellt hat.

Es ist also gut möglich, dass ein Spieler dadurch zweimal seinen Heimatbonus bekommt.

In den folgenden Runden darfst du, direkt vor deinem Zug, eigene Caballeros zwischen diesen beiden Regionen umsetzen. Dies gilt solange du die Brücke besetzt hast.

Bei jeder allgemeinen Wertung bekommt der Spieler, der die Brücke besetzt hat 1 Punkt.

Nimmst du den Caballero von der Brücke, so kommt die Brücke vom Plan.

Spielt ein anderer Spieler eine weitere Karte „Brückenbau“, so versetzt er die Brücke. Dein Caballero auf der Brücke kommt zurück an deinen Hof.



Revolte

Die Wertungstafel 8/4/0 wird damit zu 0/4/8. Das bedeutet, dass der Spieler mit den wenigsten Caballe-

ros (mindestens aber mit einem) 8 Punkte bekommt, der mit den zweitwenigsten 4 Punkte. Entsprechend wird die Wertungstafel 4/0/0 zu 0/0/4. Spielt ein anderer Spieler eine weitere Karte Revolte, so darf er die Wertungstafel wieder zurück drehen (oder die andere umdrehen). Versetzt ein Spieler eine umgedrehte Wertungstafel, bleibt sie umgedreht.



6 nimmt

Du darfst die Begrenzungstafel nicht in die Königsregion legen. Der Intrigant darf auch Caballeros von der oder auf die Begrenzungstafel umsetzen. Wenn (z.B. durch die Geheimscheibe) mehr Caballeros in die Region kommen, als auf der Tafel Platz haben, kommen alle neuen Caballeros zurück an den Hof.



Du darfst den Caballero vor einer Sonderwertung oder direkt vor der Wertung einer Region während der allgemeinen Wertung umsetzen.

Du darfst den Caballero weder in die Königsregion setzen, noch in das Castillo werfen.



Königlicher Schutz

In der Region mit dem Königsmarker dürfen keinerlei Veränderungen mehr vorgenommen werden. Siehe hierzu auch „Königsregion“, Grundregel, Seite 6.

Legst du den Königsmarker in der Runde vor einer Wertung in eine Regi-



Einsturzgefahr

Caballeros, die bereits im Castillo sind, bleiben dort. Bei der Wertung des Castillos werden alle Caballeros berücksichtigt.



Quarantäne

In der Region mit dem Quarantänemarker dürfen keinerlei Veränderungen mehr vorgenommen

werden. Siehe hierzu auch „Königsregion“, Grundregel, Seite 6.



Wirbelsturm

Du deckst die Geheimscheibe erst zu Beginn deines Zuges auf.



Mätresse

Du darfst noch immer keine Caballeros in die Königsregion einsetzen.

Wenn in dieser Runde (durch eine Sonderwertung) die Königsregion gewertet wird, so gibt es keinen Königsbonus. Wenn am Ende dieser Runde eine allgemeine Wertung stattfindet, so entfällt auch dort der Königsbonus. Der Heimatbonus bleibt bestehen.

on, so bleibt er auch für die Wertung noch in der Region. Es gibt allerdings keinen Königsbonus in dieser Region.



Mit dieser Sonderaktion darfst du die Karten 25 oder 75 oder eine Begrenzungstafel entfernen.

Optionale Regel: Du darfst mit dieser Karte auch andere Dauereffekte, die in dieser Big Box durch Pappteile angezeigt werden, entfernen (z.B. Allianzen, Einsturzgefahr, Brücke).



Sonderwertung

Du darfst nur eine Region wählen, in der du mindestens 1 eigenen Caballero hast.



Sonderwertung

Du darfst auch eine Region wählen, in der du keinen eigenen Caballero hast.



Sonderwertung

Du gibst einem deiner Mitspieler eine Auswahl von 3 Regionen. Aus diesen 3 Regionen wählt dieser Mitspieler eine aus, die gewertet wird.