

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.

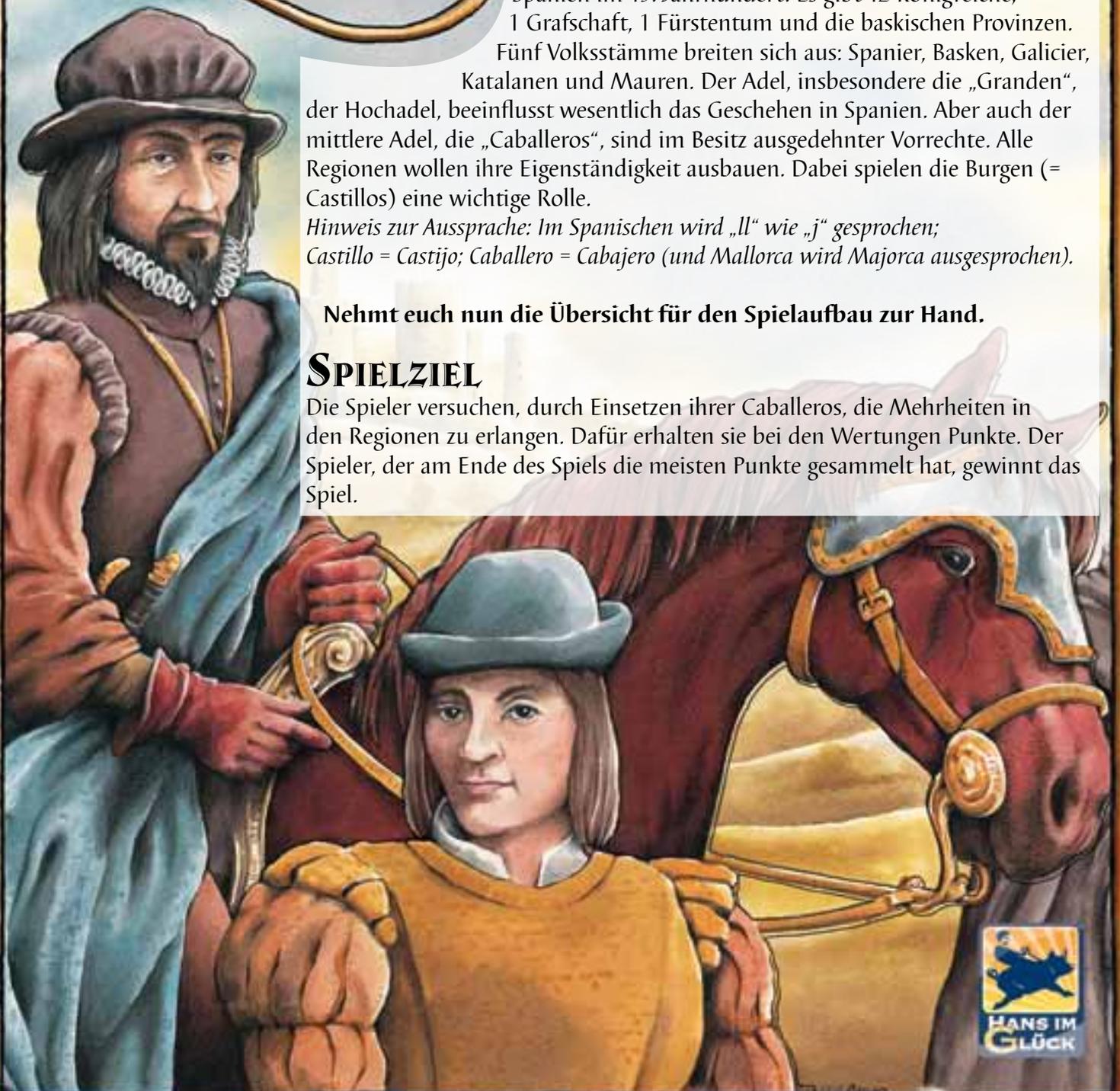
Hinweis zur Aussprache: Im Spanischen wird „ll“ wie „j“ gesprochen;

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 weiterückt 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.

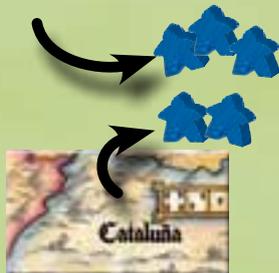
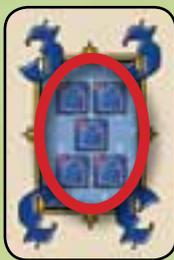
Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Schritte aus:

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.



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**.



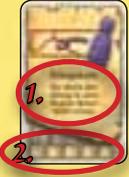
Caballeros einsetzen

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.)



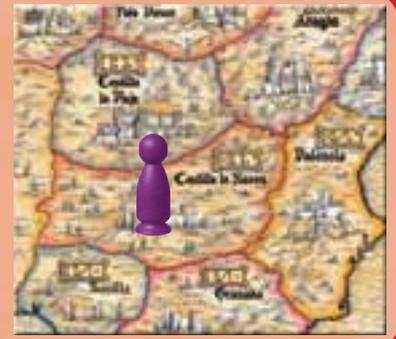
Das Castillo

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.



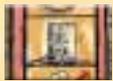
1. GEHEIMSCHIEBE EINSTELLEN

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.



Das Castillo wird geleert. Die Spieler bekommen entsprechend der Mehrheitsverhältnisse die auf dem Wertungsfeld angegebenen Punkte.



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.

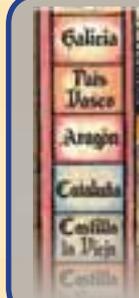


Beispiel: **Ramon** versetzt seine beiden Caballeros aus dem Castillo nach „Granada“.



4. WERTUNG DER EINZELNEN REGIONEN NACHEINANDER

Nun wertet ihr nacheinander die einzelnen Regionen in der Reihenfolge, wie sie auf der Wertungsleiste angegeben sind. Die Regionenwertungen laufen genauso ab, wie die Wertung des Castillo. 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.



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

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.

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.

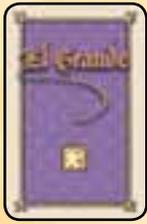
Nachdem ihr alle Regionen gewertet habt, rückt ihr den Rundenanzeiger um ein Feld weiter und beginnt eine neue Runde.

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 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)

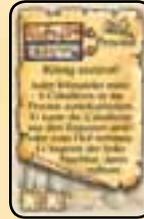
Jeder Mitspieler muss 3 Caballeros von seinem Hof in die Provinz zurückschicken.

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)

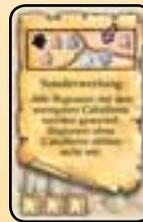
Alle Regionen werden gewertet. Es gibt nur Punkte für den 1. Platz. Bei Gleichstand gibt es keine Punkte.

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.



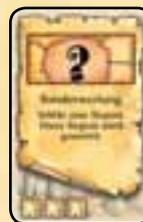
Sonderwertung (1x)

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.

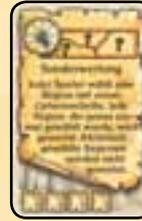


Der Hof (1x) – Du darfst 2 eigene Caballeros aus der Provinz an den Hof nehmen. Diese Sonderaktion erhöht deinen Nachschub. Es gelten die gleichen Regeln.



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 Regionenwertung 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).