

El Grande

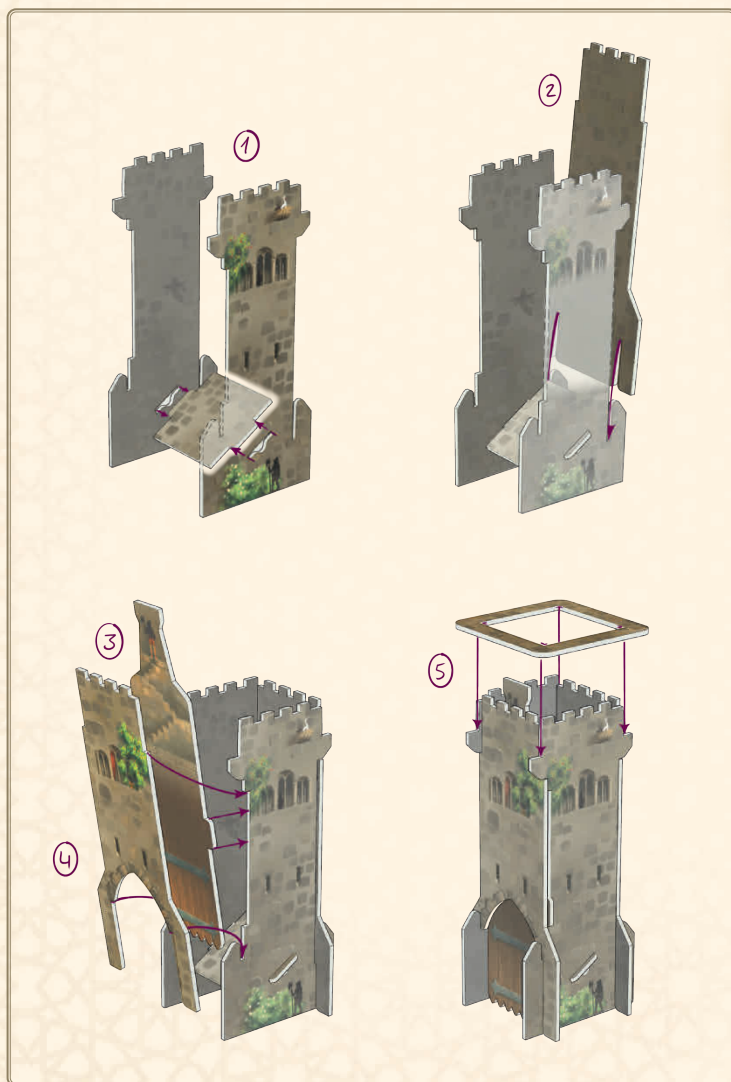
Spanyolország a XV. században: közel 700 éve állandósult az ország uralmáért folyó konfliktus a keresztény és muszlim uralkodók között. Spanyolország több királyságra, megyére, tartományra és emírségre tagolódik. A katolikusok és a mórok mellett a baszkok, a galíciaiak és a katalánok is harcolnak egyes területek fennhatóságáért. Az ország főnemesei, az úgynevezett grandék, döntő szerepet játszanak a csaták kimenetelében. Bátor lovagjaikat, a caballerókat küldik az új területek elfoglalására.

Minden vár meghódításával és megvédésével egyre növekszik a grandék befolyása.

Ki lesz a győztes a Spanyolország feletti uralomért folyó csatában, és nyeri el az „El Grande” címet?

Megjegyzés: A spanyol nyelvben az „ll”-t j-nek kell ejteni így a castillo helyes kiejtése „kásztíjjo”, a caballero pedig „kabajero”.

A castillo összeszerelése:



A titkos tárcsák összeállítása:





1 játéktábla



1 castillo



9 tartománykártya



1 király



5 pontjelölő
5 színben



1 fordulójelölő



5 grande
5 színben



150 caballero
5 színben (színenként 30 db)



1 kezdőjátékos-jelölő
a jelölőt az első játék előtt
össze kell állítani



2 pontozólapka



55 akciókártya



5 titkos tárcsa



81 hatalomkártya
6 színben

Előkészületek

Először bemutatjuk, hogyan kell előkészíteni a játékot 4–5 játékos esetén. A 2 és 3 játékosra vonatkozó változtatásokat a 9. oldalon ismertetjük. A szabályokat úgy ismertetjük, mintha épp játszánál, így tudod majd te is a legegyszerűbben megtanítani a játékot a többi játékosnak, miután elolvastad a játékszabályt.

1 Helyezd a **játéktáblát** az asztal közepére a 4–5 játékos esetén használt oldalával felfelé.

2 A 10 és a 4 szimbólummal jelölt akciókártyát tedd vissza a dobozba.

A megmaradt **akciókártyákat** a hátoldaluk alapján rendezd külön paklikba (1, 2, 3, 4 és 5).

Keverd meg a **paklikat**, és tedd azokat képpel lefelé egy sorba. Az 1–4. paklik mindegyikében 10 kártya található. Az 5. pakli egyedül az „Öfelsége” királyi kártyát tartalmazza.

3 Helyezd mindkét **pontozólapkát** a játéktábla mellé.

4 A **fordulójelölőt** tedd a fordulósáv kezdőmezőjére.

5 A **castillót** helyezd a játéktáblán kijelölt helyre.

6 Minden játékos válasszon egy színt. Tegyük fel, hogy te a **lilát** választod. A választott színnek megfelelő pontjelölőket tedd a pontozósáv 0 mezőjére.

7 Minden játékos vegye el a **13 hatalomkártyát**, ami a színéhez tartozik. Ezek a kártyák alkotják a kezedet. Csak te nézheted meg a kezében lévő kártyákat. A 16 szürke hátoldalú hatalomkártya egy modulhoz tartozik, az első játék során nem lesz rájuk szükség. Minden játékos vegyen el egy **titkos tárcsát**.



6 tárolódoboz

Az első játék után a játék tartozékait ebben a 6 dobozban tárold. Az általános tartozékokat tedd a nagy tárolódobozba: 55 akciókártya, 16 szürke hátoldalú hatalomkártya (modul), 9 régiókártya, 2 pontozólapka és 1 fordulójelölő. A kisebb dobozokban a játékosokhoz tartozó játékelemeket tárold. Minden dobozban a következők legyenek: 13 hatalomkártya, 30 caballero, 1 grande és 1 pontjelölő az adott színben. A megmaradt játékelemeket közvetlenül a játék dobozában tárold: 1 király, 1 kezdőjátékos-jelölő, 5 titkos tárcsa és 1 castillo. Egyik játékelemet sem kell szétszerelned a tároláshoz.

8 Keverd meg a **9 régiókártyát**, és tedd a paklit képpel lefelé az asztalra.

Húzz és fordíts fel egy kártyát, és tedd a királyt a kártyán jelzett régióra a térképen. Azt a régiót, ahol a király tartózkodik, **királyi régió**nak nevezzük.

Veled kezdve minden játékos húzzon 1 régiókártyát, és tegye a **grandéját** és a 2 **caballeróját** a kártyáján látható régióra.

Ezután tedd vissza az összes régiókártyát a dobozba.



9 Minden játékos vegyen el a színének megfelelő 7 **caballerót**, és tegye azokat a **saját készletébe**, amelyet mostantól **udvarnak** nevezünk.

A kártyákon szimbólummal hivatkozunk az udvarokra.

A megmaradt caballeroakat (színenként 21) tedd a játéktábla mellé, mindenki számára könnyen elérhető helyre. Ezt a **közös készletet tartománynak** nevezzük.

10 Az a játékos, aki a legutóbb járt Spanyolországban, megkapja a **kezdőjátékos-jelölőt**.

A nem használt tartozékokat tedd vissza a dobozba.

A játék célja

Helyezd le okosan a caballeróidat, hogy többséget szerezz Spanyolország egyes régióiban. Minden pontozáskor a régiókban szerzett többség alapján kapsz pontokat. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

A játék menete

A játék 9 fordulóból áll. Először hatalomkártyákat játszotok ki, hogy meghatározzátok a körsorrendet. Ezután minden játékos kiválaszt egy akciókártyát, és végrehajtja a körét.

Minden 3. forduló után (a 3., a 6. és a 9. forduló után) egy általános pontozás következik. Ekkor pontokat kaptok a caballerók után, attól függően, hogy ki szerzett többséget az egyes régiókban.

Minden fordulóban hajtsátok végre az alábbi fázisokat a megadott sorrendben:

1. Akciókártyák felfedése
2. Hatalomkártyák kijátszása
3. Kör végrehajtása
 - Caballerók elvétele az udvarodba
 - Egy akciókártya használata (caballerók lehelyezése és egy különleges akció végrehajtása)
4. A forduló vége
5. Általános pontozás (a 3., a 6. és a 9. forduló után)

Most lépésről lépésre bemutatjuk az egyes fázisokat.

1. Akciókártyák felfedése

Fedjétek fel mind az 5 akciókártya-pakli legfelső kártyáját. A 3. fázisban ezek közül fog minden játékos végrehajtani. Olvassátok fel a felfedett kártyákat, hogy megismerjétek a fordulóban elérhető akciókat.

Megjegyzés: Az ötödik pakliban csak 1 kártya van.



2. Hatalomkártyák kijátszása

A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos képpel felfelé kijátszik egy tetszőleges hatalomkártyát a kezéből. Ezután az óramutató járása szerint haladva a többi játékos is kijátszik egy hatalomkártyát képpel felfelé. Olyan hatalomkártyát **kell** választanod, amilyen **értékűt** még nem játszott ki más ebben a fordulóban.

A hatalomkártyák két dolgot határoznak meg:

A **körsorrendet**, és hogy mennyi **caballerót** veszel el az udvarodba.



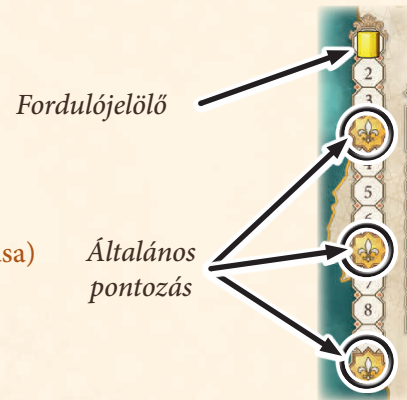
Példa: Zöld kezd, és a 8-as kártyát játssza ki. Kék a következő játékos, aki a 8-ason kívül bármelyik kártyát kijátszhatja. A 3-ast választja. Narancssárga következik, ő a 8-ast és a 3-ast nem választhatja, így az 5-öst játssza ki. Te a 9-es kártyát játszod ki.

3. Kör végrehajtása

Minden játékos fordulónként egy kört hajt végre. Az a játékos hajtja végre először a körét, aki a **legmagasabb értékű hatalomkártyát** játszotta ki. Ezután a többi játékos a kijátszott hatalomkártyák értéke szerinti csökkenő sorrendben kerül sorra.



Példa: Te a 9-est játszottad ki, ami a legmagasabb értékű kártya ebben a fordulóban, így te hajtod végre először a körödet. Utánad Zöld (8), majd Narancssárga (5), végül Kék (3) köre következik.



A körödben az alábbi lépéseket hajtsd végre:

Caballerók elvétele az udvarodba

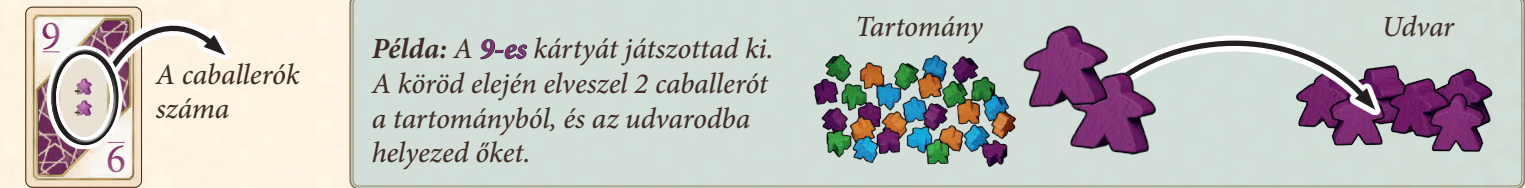
A köröd elején vegyél el annyi caballerót a közös készletből (**tartomány**), amennyi a kijátszott hatalomkártyádon látható. Az elvett caballerókat tedd a saját készletedbe, amit **udvarnak** nevezünk. A caballeróidat később le fogod helyezni Spanyolországba (a játéktáblán). Csak az **udvarodban** lévő caballerókat **helyezheted le**, a tartományban lévőket nem.

Megjegyzés: Elvehetsz kevesebb caballerót is, mint amennyi a kártyán látható.

Megjegyzés: Ha a 12-es vagy a 13-as kártyát játszod ki, nem vehetsz el caballerókat az udvarodba.



Ez a szimbólum az udvart jelképezi



Példa: A 9-es kártyát játszottad ki. A köröd elején elveszel 2 caballerót a tartományból, és az udvarodba helyezed őket.

Különleges eset: Ha már nincs elegendő caballeród a tartományban, a térkép egyes régióiból (a castillóból nem) is elvehetsz caballerókat az udvarodba. Ez a szabály akkor is érvényes, ha akciókártyával mozgatsz caballerókat az udvarodba.

Egy akciókártya használata

Válassz egyet a paklik tetején lévő 5 **felfedett** akciókártya közül. Vedd el a kártyát, és hajtsd végre a rajta látható mindkét akciót, tetszőleges sorrendben:

Caballerók lehelyezése

Lehelyezhetsz caballerókat a játéktáblára. Legfeljebb annyit, amennyi a kártya alsó részén látható.



Különleges akció

Végrehajthatod a kártya felső részén látható különleges akciót.

Szabadon eldöntheted, hogy először a különleges akciót hajtod végre, és csak utána helyezed le a caballerókat, vagy fordítva. Az akciókat nem szakíthatod félbe. Teljesen be kell fejezned az egyik akciót, mielőtt végrehajtanád a másikat.

Caballerók lehelyezése

Annyi saját caballerót helyezhetsz le a játéktáblára, amennyi az akciókártya alsó részén látható.

A lehelyezéskor az alábbi szabályokat vedd figyelembe:

- Csak az **udvarodban** lévő caballerókat helyezheted le. Ha kevesebb caballero van az udvarodban, mint amennyi az akciókártyádon szerepel, a többletet elveszíted.
- A caballerókat **csak a királyi régióval szomszédos régiókba** helyezheted le. Azok a régiók szomszédosak a királyi régióval, amelyek közvetlenül mellett a régió mellett helyezkednek el, ahol a király tartózkodik.
- **Fontos: Sohasem** helyezhetsz le caballerókat közvetlenül a **királyi régióba**.
- Te döntöd el, hogy hány caballerót helyezel le az egyes régiókba, tetszés szerint szétoszthatod őket. Kevesebb caballerót is lehelyezhetsz, mint amennyire lehetőség van.
- Ahelyett, hogy a caballerókat a régiókba helyeznéd le, bedobhatsz néhányat vagy akár az összeset a **castillóba**. A castillo működését a 6. oldalon ismertetjük.
- Franciaország és Portugália nem számít régióknak, ezért oda soha nem helyezhetsz le caballerókat (a grandét és a királyt sem).*



Példa: Castilla a királyi régió, így csak Galiciába, Navarrába, Aragónba és Toledóba helyezheted le a caballeróidat, vagy bedobhatod őket a castillóba.

*Gyártástechnikai okok miatt a játéktáblán Franciaország France-ként, Portugália pedig Portugalként szerepel.

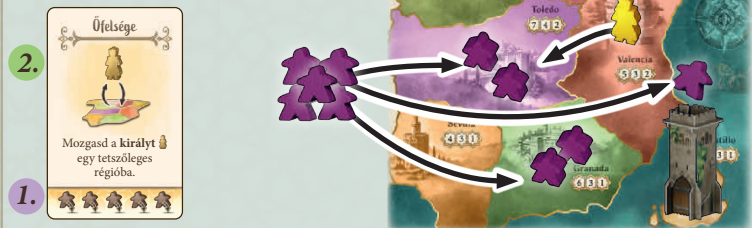
Különleges akció

Minden akciókártyán látható egy **különleges akció**, amit végrehajthatsz. Dönthetsz úgy, hogy **egyáltalán nem hajtod végre** a különleges akciót, csak caballerókat helyezel le (5. oldal). Ha úgy döntesz, hogy végrehajtod a különleges akciót, **azt teljesen** végre kell hajtani, még akkor is, ha esetleg más játékosnak több hasznot hoz, mint neked (pl. több pontot szerez).

Megjegyzés: Néhány kártya választási lehetőséget biztosít (pl. „Mozgass legfeljebb 4 saját caballerót”).

A különleges akciók leírását a 10–12. oldalon találod.

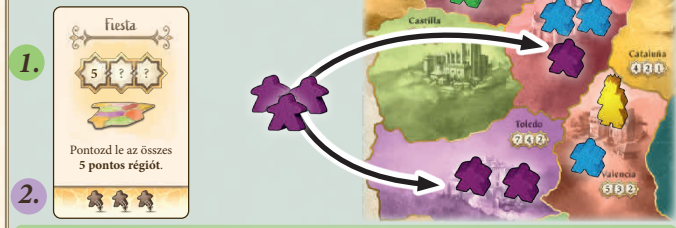
1. példa:



Az **Öfelsége** akciókártyát választottad. Úgy döntesz, hogy először **caballerókat helyezel le**. Lehelyezhetsz az **udvarodból legfeljebb 5 caballerót** a királyi régióval szomszédos régiókba, vagy bedobhat őket a castillóba. A király Valenciában van, ezért 2 caballerót Granadába, 2-t Toledóba helyezel le. Az 5. caballerót bedobod a castillóba.

Ezután a különleges akcióval a királyt Toledóba mozgatod.

2. példa:



A **Fiesta** akciókártyát választottad. A kártya különleges akciója az, hogy **lepontozol minden 5 pontos régiót** (Aragón, Navarra és Valencia). Mivel ezzel a többi játékos több pontot szerezne, mint te, úgy döntesz, hogy **nem hajtod végre a különleges akciót**.

Ezután **lehelyezhetsz legfeljebb 3 caballerót** az udvarodból a játéktáblára. 1-et Aragónba, 2-t pedig Toledóba helyezel le.

Most már végrehajtottad a különleges akciót, és lehelyezted a caballerókat. A felhasznált akciókártyát tedd képpel felfelé a dobópaklira. Ha az „Öfelsége” királyi kártyát használtad, tedd vissza az 5. „pakliba” képpel lefelé.

A felhasznált akciókártyákat a többi játékos ebben a fordulóban már nem használhatja.

A köröd véget ért, a következő legmagasabb értékű hatalomkártyával rendelkező játékos következik (4. oldal).

A castillo

- A castillo **nem régió**. Amikor a „régió” kifejezést használjuk, az a castillóra **nem vonatkozik**.
- A caballerók **mozgatásakor sohasem** mozgathatsz a castillóban lévő caballerókat. Ha úgy döntesz, néhányat vagy akár mindet bedobhatod viszont a **castillóba**. (A mozgatást a 10. oldalon ismertetjük).
- Amikor caballerókat dobsz a castillóba, **be kell jelentened**, hogy hány caballerót dobsz be. A castillóban lévő caballerók számát sohasem ellenőrizheted, és nem vehetsz ki caballerót a castillóból.
- A castillo kapuját csak az általános pontozás (a 3., a 6. és a 9. forduló után), vagy egy különleges castillo pontozás (11. oldal) során szabad kinyitni.



Figyelem: A királyi régió tabu!

A királyi régióban a játék során semmit sem változtathatsz meg. A királyi régióra nem helyezhetsz le, és nem távolíthatsz el onnan caballerót, grandét vagy pontozólapkát. Ez az egyik legfontosabb szabály a játékban. Nincsenek kivételek.

4. Forduló vége

Miután mindenki végrehajtotta a körét, hajtsátok végre az alábbi lépéseket, hogy felkészüljete a következő fordulóra:

- A **megmaradt akciókártyákat** tegyétek képpel felfelé a dobópakliba.
A királyi kártyát **ne dobjátok el**, ez a kártya **minden fordulóban** elérhető.



Példa: Egy 4 fős játékban 1 fel nem használt akciókártya marad. Ezt a kártyát képpel felfelé a dobópaklira teszed, mivel ez nem a királyi kártya.

- Aki a **legalacsonyabb értékű hatalomkártyát** játszotta ki, megkapja a kezdőjátékos-jelölőt.
- A kijátszott hatalomkártyákat képpel lefelé tegyétek a saját dobópaklitokra.
- Mozgassátok **1 mezővel lejjebb a fordulójelölőt**. Ha a fordulójelölő egy számozott mezőre kerül, új forduló kezdődik. Ha a fordulójelölő egy liliummal jelölt mezőre ér, egy általános pontozás következik.
- Ezután kezdjétek újra az 1. fázissal, azaz fedjétek fel egy kártyát mindegyik akciókártya-pakliból (a királyi kártyát is).



5. Általános pontozás

Ha a fordulójelölő egy liliummal jelölt mezőre ér, egy általános pontozás következik. Ez a 3., a 6. és a 9. forduló után történik.

Megjegyzés: A 2 és 3 játékosra vonatkozó pontozási szabályokat lásd a 9. oldalon.

Minden régióknak és a castillónak van egy pontozótáblája, amelyen látható, hogy hány pont jár az 1., 2. és 3. helyezéért.

Minden pontozásnál hajtsátok végre a következő lépéseket a megadott sorrendben:

- Titkos tárcsák beállítása
- A castillo pontozása, és a caballerók mozgatása egy régióba
- Az összes régió lepontozása

A fordulásáv jobb oldalán látható pontozási segédlet emlékeztet ezekre a lépésekre.



a) Titkos tárcsák beállítása



Először dönts el, hogy hová szeretnéd mozgatni a castillóban lévő caballeróidat. Titokban forgasd a titkos tárcsán lévő nyilat arra a régióra, ahová a caballerókat szeretnéd mozgatni. Ezután tedd a tárcsát képpel lefelé magad elé. Ezt a lépést minden játékos egyszerre hajtja végre.

Figyelem: A caballerókat nem oszthatod szét több régió között. Egyetlen régiót kell kiválasztanod.

Ne feledd: A királyi régiót most sem választhatod. Ha a tárcsán a királyi régiót választod ki, vagy a beállítás nem egyértelmű, a caballeróid ahelyett, hogy valamelyik régióba mozgatnád őket, visszatérnek az udvarodba.



b) A castillo pontozása és a caballerók mozgatása egy régióba

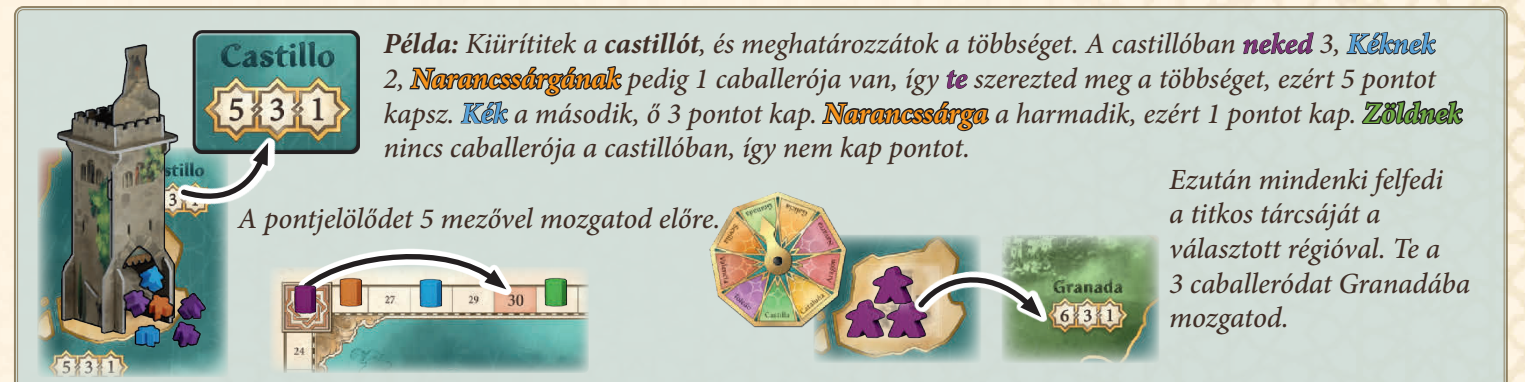
Most pontozzátok le a castillót. Nyissátok ki a kaput, hogy a caballerók kiessenek a castillóból, majd válogassátok szét a színük szerint a kiszabadult caballerókat. Az a játékos, akinek a legtöbb caballerója van a castillóban, 5 pontot kap, ahogy az a két pontozótáblán is látható. A 2. helyezett játékos 3 pontot, a 3. helyezett játékos pedig 1 pontot kap.

Megjegyzés: A döntetlenre vonatkozó szabályokat a 8. oldalon részletezzük.

Megjegyzés: A castillo mellett két pontozótábla van, hogy minden játékos jól láthassa az értékeket. A régiókhöz hasonlóan a castillót is csak egyszer pontozzátok le.

A pontszámod nyomán követéséhez mozgassátok előre a pontjelölődet a pontozósávon.

Végezetül egyszerre fedjétek fel a titkos tárcsáitokat, és mozgassátok a caballeróitokat a kiválasztott régiókba.



Példa: Kiürítitek a castillót, és meghatározzátok a többséget. A castillóban **neked 3, Kéknek 2, Narancssárgának pedig 1 caballerója van**, így **te** szerezted meg a többséget, ezért 5 pontot kapsz. **Kék** a második, ő 3 pontot kap. **Narancssárga** a harmadik, ezért 1 pontot kap. **Zöldnek** nincs caballerója a castillóban, így nem kap pontot.

Ezután mindenki felfedi a titkos tárcsáját a választott régióval. Te a 3 caballeródat Granadába mozgatod.

c) Az összes régió lepontozása

Galicia Pontozzátok le az összes régiót a pontozási segédleten látható sorrendben, fentről lefelé haladva. A régiók pontozásának szabályai megegyeznek a castillo pontozásával. Először számoljátok meg, hogy melyik játékos hány caballeróval rendelkezik a régióban. Ezután az 1., a 2. és a 3. legtöbb caballeróval rendelkező játékosok pontot kapnak a régió pontozó táblája alapján. Az a játékos, akinek nincs caballerója a régióban, nem kap pontot.

Fontos: A grande után bónuszpontot szerezhetsz, de nem veheted figyelembe a többség meghatározásakor.



Példa: Először Galicia régiót pontozzátok le. **Narancssárga** szerezte meg a többséget 4 caballeróval, így 4 pontot kap az első helyezésért. **Kék** a második 3 caballeróval, ő 2 pontot kap. A 3. helyet **te** szerezted meg 2 caballeróval. Sajnos Galiciában nem jár pont a 3. helyért. **Zöld** sem kap pontot, mivel nincs 4. helyezés.

A régiókat a pontozási segédletben feltüntetett sorrendben, fentről lefelé haladva, egymás után kell lepontozni.



Döntetlen feloldása

Ha a pontozáskor egy vagy több játékosnak **ugyanannyi caballerója** van egy régióban vagy a castillóban, a döntetlenben érintett **minden** játékos az **eggyel alacsonyabb helyezés** pontszámát kapja meg. Nem számít, hogy hány játékos áll döntetlenre.



Példa: Navarra a következő régió. **Neked, Kéknek és Zöldnek** is 2 caballerója van a régióban. Ne feledd: Zöld grandéja nem számít a többség meghatározásakor. Hárman álltok döntetlenre az első helyen, ezért **mindannyian 2. helyezettnek** számítottok, és 3 pontot kaptok. **Narancssárgának** 1 caballerója van, így 1 pontot kap a 3. helyért.

A pontozás után mozgassátok a fordulójelölőt, és kezdjétek el a következő fordulót (4. oldal). A 3. pontozás után folytassátok a „Játék vége” résszel.

Királyi bónusz és grande bónusz



Ha első helyezést szerzel a királyi régióban, **2 bónuszpontot kapsz.**



Ha abban a régióban szerzel első helyezést, ahol a **grandéd** tartózkodik, szintén **2 bónuszpontot kapsz.**

Megjegyzés: Döntetlen esetén nem kapsz bónuszpontot.

Ezek a bónuszok az általános és a különleges pontozáskor is érvényesek.

Megjegyzés: Megkaphatod a királyi bónuszt és a grande bónuszt is ugyanabban a régióban.



Pontozólapka

A két pontozólapkát csak a „Törvényhozás” akciókártyával mozgathatod, illetve helyezheted le. Ezek felülírják a játéktáblára nyomtatott pontozótáblát az adott régióban. Egy régióban csak **egy** pontozólapka lehet.



Példa: A későbbiekben Sevillát pontozzátok le. **Kéknek** és **Zöldnek** is 2 caballerója van a régióban, ezért osztoznak a 2. helyezésen. **Kék** viszont így **nem kapja meg** a grande bónuszt. **Kék** és **Zöld** egyaránt 3 pontot kap, míg te 1 pontot kapsz. Granadában **te** vagy **többségben** 3 caballeróval. Mivel a grandéd is itt tartózkodik, **2 bónuszpontot kapsz.** Ez egyúttal a **királyi régió** is, így az ezért **járó 2 bónuszpontot is megkapod.** Összesen 10 pontot kapsz. **Narancssárga** és **Zöld** is 1 pontot kap a 3. helyezésért.



Példa: A pontozólapkát áthelyezed Castillába, hogy csökkentsd a többségért járó pontokat a régióban.

Játék vége

A játék a 3. általános pontozást követően véget ér.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz, és elnyeri az **El Grande** címet. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen (vagy az adott helyezésen).

Játékváltozatok

Rövid játék

Játszhattok rövidebb játékot is, összesen 6 fordulóval. Az előkészületek során a fordulójelölőt tegyétek a 2. mezőre. A fordulójelölő mozgatásakor hagyjátok ki a 4-es és a 7-es mezőt.

2 fős játékváltozat

Készítsétek elő a játékot a 2. és 3. oldalon leírtak szerint, a következő változtatásokkal:

- A játéktábla 2 és 3 játékos esetén használt oldala legyen felfelé.
- Válasszatok szint a szokásos módon. Válasszatok egy harmadik szint egy fiktív játékosnak, és a hozzá tartozó caballerókat tegyétek a játéktábla mellé. Keverjétek meg a színéhez tartozó hatalomkártyákat, és helyezétek a caballerói mellé. Ezek a kártyák és caballerók a fiktív játékoshoz tartoznak. A fiktív játékos is helyez le caballerókat a térképre, amivel befolyásolhatja a többséget, de nem kap pontot.
- Keverjétek egybe a 2. és 3. pakli akciókártyáit, és az egyesített paklit tegyétek képpel lefelé az 1. pakli mellé. Így 5 helyett majd 4 pakli közül választhatok.
- Húzzatok a királynak egy régiókártyát a szokásos módon. Húzzatok magatoknak is egy-egy régiókártyát, és helyezétek le oda a grandétokat és 2 caballerót. Ezután keverjétek meg az összes régiókártyát, és a paklit képpel lefelé tegyétek a fiktív játékos caballerói mellé.

Változások a játékmenetben:

- Minden forduló kezdetén húzzatok fel 2 régiókártyát. Helyezétek 2-t a fiktív játékos caballerói közül mindkét régióba. Ha már mind a 30 caballerója a játéktáblán van, ne húzzatok több régiókártyát. Ha a felhúzott kártyák egyikén a királyi régió látható, ne helyezétek caballerót ebbe a régióba. A kártyákat ezután tegyétek a dobópakliba. Minden általános pontozás után keverjétek meg az **összes** régiókártyát.
- Mielőtt hatalomkártyákat játszanátok ki, fedjétek fel a fiktív játékos hatalomkártya-paklijának legfelső kártyáját. Ezután a kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos kezd (a fiktív játékos sosem kapja meg a kezdőjátékos-jelölőt). Mint általában, a felfedett hatalomkártya értéke határozza meg, hogy a fiktív játékos mikor kerül sorra. Nem játszhat ki ugyanolyan értékű kártyát, mint a fiktív játékos.
- A fiktív játékos a megmaradt akciókártyák közül mindig azt választja, amelyik alsó részén a legtöbb caballero látható. Ezt a kártyát tegyétek azonnal a dobópakliba (ha ez a királyi kártya, fordítsátok meg). A fiktív játékos nem használja a kártyát. A forduló végén a fiktív játékos felfedett hatalomkártyáját is dobjátok el.
- A fiktív játékos caballeróit is mozgathatod, vagy visszaküldheted a régiókból a normál szabályok szerint. Ha viszont egy akciókártya aktiválásakor a fiktív játékosnak akciót kellene végrehajtania (pl. egy régió kiválasztása), hagyjátok ki a fiktív játékost.
- Változások a pontozásban: A pontozótáblákon csak az első két érték számít.**

3 fős játékváltozat

Készítsétek elő a játékot a 2. és 3. oldalon leírtak szerint, a következő változtatásokkal:

- A játéktábla 2 és 3 játékos esetén használt oldala legyen felfelé.
- Opcionális:** Keverjétek egybe a 2. és 3. pakli akciókártyáit, és az egyesített paklit tegyétek képpel lefelé az 1. pakli mellé. Így 5 helyett 4 pakli közül választhatok, amivel még kompetitívebbé tehetitek a játékot.
- Változások a pontozásban: A pontozótáblákon csak az első két érték számít.**

♠ „Új régens” modul

Ebben a modulban többféle módon mozgatható a királyt. Készítsétek elő a játékot a szokásos módon, de a királyi kártyát tegyétek vissza a dobozba. Ehelyett keverjétek meg a 10 szimbólummal jelölt akciókártyát, és tegyétek azokat képpel lefelé 5. pakliként a többi mellé. Az 5. pakli szabályai megegyeznek a többi akciókártya-pakli szabályával. Minden forduló kezdetén fedjétek fel a legfelső kártyát. A forduló végén dobjátok el a kártyát (akár használtátok, akár nem), és fedjétek fel a következő kártyát a pakliból.



Alternatív akciókártyák „El Grandék” számára

Azt javasoljuk, hogy a 4 akciókártyát csak akkor használjátok, ha már többször játszottatok a játékkal. Kiválaszthatjátok, hogy melyik kártyákat szeretnétek használni, de akár az összes kártyát hozzáadhatjátok a játékhoz.

Előkészületek:

Keverjétek meg az akciókártyákat a szokásos módon. Ezután minden hozzáadott kártya után tegyetek vissza a dobozba 1 véletlenszerű kártyát a megfelelő pakliból.

Például, ha mind a 4 kártyát hozzáadjátok, az 1. pakliból 1, a 2. pakliból 2, a 4. pakliból pedig 1 kártyát kell visszatennetek a dobozba.

Ezután tegyék az új akciókártyákat a megfelelő paklikba, végül keverjétek meg újra mindegyik paklit, és fedjék fel a legfelső kártyákat.



„Hatalmi átrendeződés” modul

Ebben a modulban módosítókártyák segítségével megváltoztathatjátok a kijátszott hatalmkártyáitok értékét. Egyes módosítókártyáknak különleges képességük is van.

Előkészületek:

Keverjétek meg a 16 szürke hátoldalú módosítókártyát, majd osszatok 3 módosítókártyát minden játékosnak. A megmaradt kártyákat tegyék vissza a dobozba. Nézzétek meg a 3 kiosztott módosítókártyát, és adjatok át 1-et képpel lefelé a tőletek balra ülő játékosnak. Miután mindenki átadott egy kártyát, mind a 3 módosítókártyát adjátok hozzá a hatalmkártyáitokhoz.

Változások a játékmenetben:

Amikor kijátszol egy hatalmkártyát, kijátszhatod vele együtt az egyik módosítókártyát is. A hatalmkártya értékéhez add hozzá, vagy vond le belőle a módosítókártyán látható számot.

Fontos: a kártya **összértékének** különbözőnek kell lennie a már kijátszott értékektől.

Példa: Kijátszhatod a 9 és a +1 (=10) kártyákat, ha valaki már kijátszta a 9-est.

Példa: Ha egy játékos kijátszott előtted egy 8-ast, nem játszadod ki a 7 és a +1 (=8) kártyákat.

Ha kijátszol egy módosítókártyát, a köröd elején használhatod a különleges képességét: miután caballerókat vettél el az udvarodba, de még mielőtt akciókártyát választasz. A köröd végén a hatalmkártyával együtt a kijátszott módosítókártyát is dobd el.

A forduló végén az a játékos kapja meg a kezdőjátékos-jelölőt, aki a **legalacsonyabb összértékű kártyákat** játszotta ki.

Az akciókártyák magyarázata

Néhány akciókártya speciális kifejezéseket használ, amelyeket a következő oldalakon ismertetünk.

A normál szabályokat az *Egy akciókártya használata* fejezetben találod (5–6. oldal).

Caballerók mozgatása

A kártya szövegétől függően mozgathatsz saját ♠, ellenséges ♠ vagy tetszőleges ♠ caballerókat.

Elvehetsz caballerókat az egyes régiókból és másik régiókba mozgathatod őket, vagy bedobhatod azokat a castillóba. A caballerókat bármelyik régióba mozgathatod, nem csak a királyi régióval szomszédos régiókba. Tetszés szerint szét is oszthatod őket.

A kártyán látható, ha csak **egy (kijelölt) régióba** mozgathatsz caballerót, vagy vehetsz el onnan.

Nem mozgathatsz caballerókat a castillóból vagy az udvarodból.

Ne feledd: Mint mindig, a királyi régió most is tabu. Nem mozgathatsz caballerókat a királyi régióba vagy a királyi régióból.

Cselszövés: Mozgass legfeljebb 2 saját ♠-t és 2 ellenséges ♠-t.

Példa: Granadából 1 caballerót átmozgatsz Castillába, 1-et pedig bedobsz a castillóba. Ezután 1 zöld caballerót áthelyezel Valenciába, 1 kéket pedig Castillába.

Caballerók visszaküldése a tartományba

- Ha caballerókat kell visszaküldened a tartományba, a kártyán látható, hogy a régiókból vagy az udvarodból kell-e elvinned őket. A caballerókat a közös készletbe (a tartományba) tedd vissza.
- Sosem vehetsz el caballerókat a castillóból és a királyi régióból.
- Ha nincs elég caballeród a megadott helyszínen, küldj vissza annyi caballerót, amennyit lehetséges.

Régiók pontozása

Pontozd le a kártyán jelzett összes régiót a normál szabályok szerint (8. oldal).

Megkaphatod a királyi és a grande bónuszt (8. oldal).

Megjegyzés: Hacsak másképp nem jelezzük, a castillót nem pontozhatod le, mivel az nem régió.

Ha választhatsz a régiók közül, a királyi régiót is választhatod.

Amíg egy régióhoz (vagy a castillóhoz) tartozik pontozólapka, a pontozás során annak az értékeit vedd figyelembe.

Visszavonulás: Minden ellenfelednek vissza kell küldenie 3 ♠-ját a régiókból vagy az udvarukból a tartományba. A tőled balra ülő játékos kezdi.

Példa: Narancssárga ül tőled balra, így először ő küld vissza 3 caballerót az udvarából a tartományba. Kék visszaküld 2 caballerót az udvarából és 1-et Valenciából a tartományba. Zöld az utolsó, aki 2 caballerót küld vissza Toledóból és 1-et Valenciából.

Helyőrségek: Pontozd le az összes 4 pontos régiót.

Példa: Az összes olyan régiót pontozd le, ahol 4 pont jár az 1. helyért. Ebben az esetben Sevillát, Cataluñát és Toledót, mivel korábban egy pontozólapka került Toledóba. Galiciát nem pontozhatod le, mivel ott is van egy pontozólapka.

Titkos társa



Minden érintett játékos titokban állítsa be a titkos tárcsáján lévő nyilat a választott régióra.

Ezután egyszerre fedjék fel a tárcsáikat, és hajtsák végre a kártya további hatásait.

Puccs: Egy általad választott régióból minden ellenfelednek át kell mozgatnia az összes ♠-ját egy másik régióba. A titkos tárcsájukkal választják ki azt a régiót, ahová a ♠-jüket átmozgatják.

Példa: Toledót választottad. A többi játékos a titkos tárcsája segítségével titokban kiválasztja azt a régiót, ahová a Toledóban lévő összes caballeróját mozgatja. A régiók felfedése után Narancssárga a caballeróját Cataluñába, Kék a 2 caballeróját Granadába, míg Zöld a 2 caballeróját Valenciába mozgatja. A te caballeróid Toledóban maradnak.

© 1995, 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de



Játéktervezők: Wolfgang Kramer és Richard Ulrich
Illusztrációk: Stefan Sonnberger
Grafika: Franz-Georg Stämmele és Hans im Glück
3D megjelenítés: Marcel Gröber
Fordító: Banitz István
Lektor: Horváth Lajos

Kiváló rajongói cikkeket, modulokat és még sok minden más találotok a www.cundco.de/en honlapon.

A szerzők és a kiadó köszönetnyilvánítása: Christoph Wittkowski, Clemens Deimann, Martin Restle, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösner, Juliane és Rolf Krüsemann, köszönjük a rengeteg tesztjátékot és a javaslataitokat.

Aktívan foglalkozunk olyan ügyekkel, mint az egyenlőség és a sokszínűség. További információért látogass el honlapunkra: www.hans-im-glueck.de/ueberuns.

A különleges kártyák magyarázata

Milícia



Helyezd le legfeljebb 2 sájt a tetszőleges régióba az udvarból.

Forradalom



Minden ellenfél válasz egy régió a tilos társaság, és vissza kell küldenie a választott régióban lévő összes sájt a tartományba.

Leleplezés



Pontozd le a castillót. Ezután dobd vissza az összes sájt a castillóba.

Erősítés



Vegyél vissza egy hatalomkártyát a kezvedbe.

Törvényhozás



Helyezd le vagy mozgass át egy pontozólapkát.

Új otthon



Mozdasd a grandédat egy tetszőleges régióba.

Őfelsége



Mozdasd a királyt egy tetszőleges régióba.

Milícia

Szétoszthatod a caballerókat, de lehelyezheted mindkettőt ugyanabba a régióba is. A caballerókat **nem** kötelező a királyi régióval szomszédos régiókba lehelyezned, de nem helyezheted őket a castillóba és a királyi régióba.

Forradalom

Minden játékosnak olyan régiót kell választania, ahol **van legalább 1 caballerója**. Ha egy játékosnak egyik régióban sincs caballerója, rá ez nincs hatással.

Leleplezés

Nyisd ki a kaput, és pontozd le a castillót a szokásos módon. Ezután a caballerók nem mozognak, dobd **vissza** őket a **castillóba**. A caballerók csak az általános pontozás során kerülnek át a régiókba.

Erősítés

Akár a fordulóban kijátszott hatalomkártyát is **viszszaveheted a kezvedbe**, vagy választhatsz egy kártyát a dobópakliból. Nem kell megmutatnod a kártyát a többi játékosnak.

Különleges eset: Ha a fordulóban kijátszott hatalomkártyát választod, és ez volt a legalacsonyabb értékű kijátszott kártya a fordulóban, megkapod a kezdőjátékos-jelölőt a forduló végén.

A „**Hatalmi átrendeződés**” modulban: Hatalomkártya helyett egy módosító kártyát is visszavehetsz a kezvedbe.

Törvényhozás

Válaszd ki a két pontozólapka egyikét, és helyezd a játéktábla egyik **szabad pontozóablájára**. Egy már a játéktáblán lévő lapkát is átmozgathatsz egy másik pontozóablára (de nem távolíthatod el a játéktábláról).

Ezzel megváltoztatod a pontozás során szereshető pontokat. A castillóra is helyezhetsz le pontozólapkát, de csak **egyet**, amivel **mindkét** pontozóabláját felülírod. A királyi régióra nem helyezhetsz le, és nem távolíthatod el onnan pontozólapkát.

Az ilyen pontozólapkával rendelkező régiókban továbbra is megkaphatod a királyi és grande bónuszokat.

Új otthon

Több grande is tartózkodhat ugyanabban a régióban.

A grandédat nem dobhatod be a castillóba, nem helyezheted a királyi régióba és nem is veheted el onnan.

Őfelsége

A királyt **bármelyik régióba** mozgathatod. Nem dobhatod be a castillóba, és nem helyezheted át Franciaországba vagy Portugáliába.

Ha úgy döntesz, hogy nem hajtod végre a különleges akciót, a király a helyén marad.

Számúzetés



Mozdasd a királyt Franciaországba vagy Portugáliába.

Kíséret



Mozdasd a királyt egy tetszőleges régióba. Mozdass 2 tetszőleges sájt a közeli királyi régióba.

Versengés



Mozdasd a királyt egy tetszőleges régióba. Dobjd az összes grandét ebből a régióból a castillóba.

Nyári rezidencia



Mozdasd a királyt a legkevesebb sájtal rendelkező régióba. Döntetlen esetén te választsz.

Lázadás



Mozdasd a királyt a castillóba. Amíg a király itt tartózkodik, minden régióba lehelyezheted sájt, de a castillóba nem dobhatok.

Beszivárgás



Ne mozgassd a királyt. Ebben a körben lehelyezhetsz sájt a királyi régióba is.

Helyettes



Cseréld meg a királyt egy tetszőleges grandéval.

Vétó



Megakadályozhatsz egy teljes különleges akciót ebben vagy a következő fordulóban. Végrehajtás előtt mindenkinek be kell jelentenie a különleges akciót.

Számúzetés

A Franciaországgal és Portugáliával szomszédos régiók a szokásos módon működnek. Ezzel a kártyával a királyt csak Franciaországba vagy Portugáliába mozgathatod.

Kíséret

A 2 caballerót **ugyanabba a régióba** kell mozgathatnod, mint a **királyt**. Ha a régióban 2-nél kevesebb caballero van, annyi caballerót kell a királlyal együtt mozgathatnod, amennyit tudsz. A többit elveszítetted.

Versengés

Csak ezzel a kártyával dobhatsz **grandékat a castillóba**. A castillo pontozásakor megkaphatod a grande bónuszát. Ezután mozgassd a grandét a titkos tárcsa segítségével (a caballerókkal együtt).

Különleges eset: Ha a castillót a „Leleplezés” kártyával pontozod le, a grandét dobd vissza a castillóba.

Nyári rezidencia

Először meg kell keresned, hogy melyik régióban van a **legkevesebb caballero** (az összes játékos caballeróit figyelembe véve). Helyezd a királyt ebbe a régióba.

Nem mozgathatod a királyt olyan régióba, ahol nincs caballero.

Lázadás

Helyezd a királyt a castillo **mellé** (klauztrófóbiás, ezért ne dobd bele). Mostantól a castillo a királyi régió, ennek **minden** következményével. A castillo pontozásakor megkaphatod a királyi bónuszt. Ekkor azonban a caballerók **nem** mozognak a régiókba, dobd vissza őket a castillóba. A király addig marad, amíg nem mozgathatók újra. Minden régió a castillóval szomszédos régióknak számít.

Beszivárgás

Ez a kártya felülírja a játék legfontosabb szabályát. Ezzel a kártyával lehelyezheted a caballeródat a **királyi régióba**. Szétoszthatod őket a többi régió között a szokásos módon.

Helyettes

Csak akkor cserélheted meg őket, ha mindkettő valamelyik **régióban** tartózkodik (vagyis nem Franciaországban, Portugáliában vagy a castillóban).

Vétó

Ha a vétókártyát választottad, tedd a kártyát képpel felfelé magad elé. Ezután **teljes egészében megakadályozhatsz** egy olyan **különleges akciót**, amelyet valamelyik játékos szeretne végrehajtani **ebben vagy a következő fordulóban**. A többi játékosnak a végrehajtása előtt be kell jelentenie a különleges akcióját. **Azonnal el kell döntened**, hogy meg akarod-e akadályozni a bejelentett különleges akciót. Nem akadályozhatsz meg egy különleges akciót, ha már elkezdtek végrehajtani.

A „Vétó” kártyát a felhasználása után, vagy legkésőbb a következő forduló végén dobd el.