

El

Grande

EEN GERAFFINEERD STRATEGIESPEL
VOOR 2-5 SPELERS VANAF 12 JAAR
VAN WOLFGANG KRAMER & RICHARD ULRICH

SPELMATERIAAL

- spelbord
- 5 Grandes in 5 kleuren
- 155 Caballero's in 5 kleuren (31 per kleur)
- 1 Koning
- 1 rondenteller
- 65 machtkaarten in 5 kleuren (per kleur de waarden 1 tot en met 13)
- 45 actiekaarten
- 9 regiokaarten (met verkorte spelregels op de achterzijde)
- 5 draaischijven
- 1 Castillo (= kasteeltoren)
- 2 losse waardetabellen, met de waarden "8/4/0" en "4/0/0"
- 1 overzicht met introductieregels
- deze spelregels

HISTORISCHE ACHTERGROND

Spanje in de 15e eeuw: er zijn 12 koninkrijken, 1 graafschap, 1 vorstendom en de Baskische provincies. Vijf volksstammen breiden zich uit: Spanjaarden, Basken, Galiciërs, Catalanen en Moren. De Grandes, de hoge adel, hebben een wezenlijke invloed op de gebeurtenissen in Spanje. Maar ook de Caballero's, de lagere adel, hebben verstrekkende voorrechten. Alle regio's willen hun zelfstandigheid uitbouwen. Daarbij spelen de burchten (Castillo's) een belangrijke rol.

Toelichting op de uitspraak: in het Spaans wordt de "ll" uitgesproken als een "j"; Castillo = Castijo; Caballero = Cabajero.

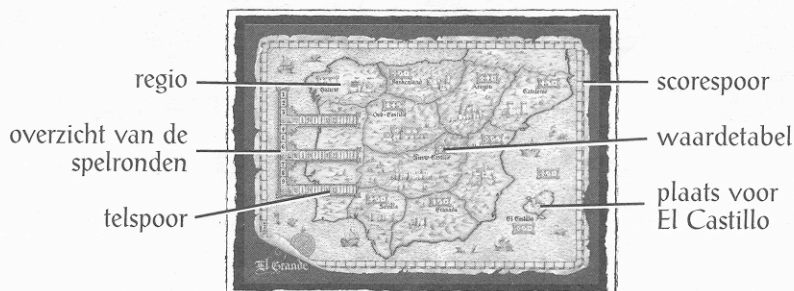
DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler heeft een Grande en een hoeveelheid Caballero's. Hij probeert zijn invloed over heel Spanje uit te breiden en in zoveel mogelijk regio's de meerderheid aan Caballero's te bezitten. Als hem dit lukt gaat hij vooruit op het scorespoor. De winnaar is degene die daar aan het einde van het spel vooraan ligt.



HET SPELBORD

Het spelbord toont negen Spaanse regio's, een veld waarop El Castillo wordt geplaatst, het scorespoor aan de rand van het bord en een overzicht van de spelronden, met 9 vakjes en 3 horizontale telsporen. In elke regio bepaalt een tabel met drie waarden hoeveel punten de spelers scoren. Wie de meeste Caballero's in een regio bezit krijgt de meeste punten. Degene met het op één na grootste aantal krijgt de tweede waarde, enzovoorts.

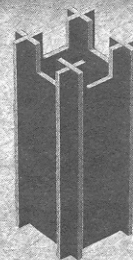


DUUR VAN HET SPEL

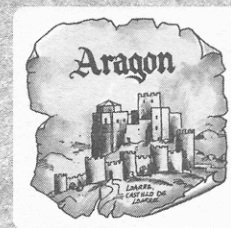
Het spel kan in 9 of 6 ronden (korte versie) worden gespeeld. De spelduur bedraagt bij 9 ronden ongeveer 90 minuten en bij 6 ronden ongeveer 1 uur. Wie de korte versie wil spelen slaat de ronden 1, 4 en 7 over.

VOORBEREIDING

- **El Castillo:** wordt voor het eerste spel in elkaar gezet en tijdens het spel op het betreffende veld geplaatst.
- **Regiokaarten:** de 9 kaarten worden gedekt geschud. Vervolgens wordt de bovenste kaart omgedraaid: in deze regio wordt de **Koning** geplaatst. Daarna neemt iedere speler een kaart en bepaalt daarmee zijn thuisregio.
- **Grande:** iedere speler kiest een kleur en krijgt de bijpassende Grande. Hij plaatst deze in zijn **thuisregio**.
- **Caballero's:** iedere speler krijgt 10 Caballero's in zijn kleur. Alle overige Caballero's worden naast het spelbord gelegd. Dit is de algemene voorraad, die de **Provincie** wordt genoemd. Van de 10 eigen Caballero's zet iedere speler er 2 bij zijn Grande in zijn thuisregio en 1 op het startveld van het **scorespoor**. De overige 7 Caballero's liggen voorlopig direct voor iedere speler. Dit is de persoonlijke voorraad van een speler, die zijn **Hof** wordt genoemd.
- **Draaischijf:** iedere speler krijgt een draaischijf, die voor het eerste spel in elkaar wordt gezet. De schijf toont elke regio op het bord, met uitzondering van El Castillo.
- **Machtkaarten:** iedere speler krijgt een set van 13 machtkaarten in zijn kleur. Elke machtkaart toont boven en onder de waarde (1-13) en in het midden een aantal Caballero's (0-6).
- **Actiekaarten:** deze tonen op de achterzijde 1-5 Caballero's. De 11 kaarten met 1 Caballero vormen de eerste stapel, de 11 kaarten met 2 Caballero's vormen de tweede stapel, enzovoorts. De vijfde stapel heeft maar 1 kaart (de Koningskaart). Elke stapel wordt apart geschud en gedekt naast het spelbord gelegd.
- **Waardetabellen:** de beide losse waardetabellen worden naast het spelbord gelegd.



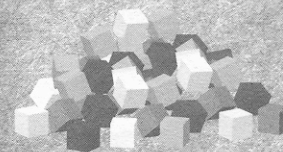
El Castillo



Regiokaart



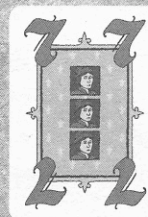
Grande



Caballero's



Draaischijf



Machtkaart



Actiekaart



Waardetabel

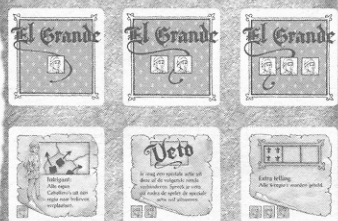
SPELVERLOOP

Elke spelronde bestaat uit de volgende handelingen:

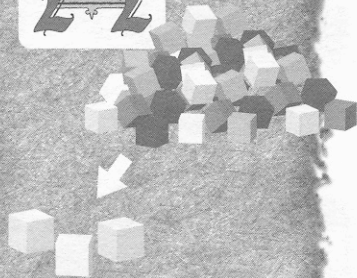
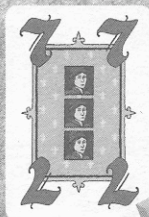
- de rondenteller wordt verschoven
- de actiekaarten worden omgedraaid
- ieder speelt een machtkaart
- ieder speelt zijn beurt (in de volgorde van de waarde van de machtkaarten)



De rondenteller wordt over het telspoor geschoven



Actiekaarten (naar keuze)



Met de afgebeelde machtkaart mag je 3 Caballero's van de Provincie naar je Hof halen

Rondenteller (zwart)

Aan het begin van het spel wordt deze op veld 1 van het overzicht van de spelronden gezet (in de verkorte versie op veld 2) en vervolgens na elke ronde een veld verschoven. Aan het einde van de 3e, 6e en 9e ronde vindt een algemene puntentelling plaats. Dan wordt de rondenteller op het veld met de draaischijf gezet.

Omdraaien van de actiekaarten

Van elke stapel wordt de bovenste actiekaart omgedraaid.

De spelers bekijken de 5 kaarten goed en denken na over de acties: welke wil je al dan niet uitvoeren?

Spelen van de machtkaarten

In de eerste ronde mag de jongste speler als eerste een machtkaart uitspelen. Vanaf de tweede ronde begint altijd de speler die in de voorgaande ronde als laatste aan de beurt was. De overige spelers volgen in de richting van de klok. De machtkaarten worden open uitgespeeld. **Alle uitgespeelde machtkaarten moeten een verschillende waarde hebben.**

De gespeelde machtkaart bepaalt twee zaken:

- a) **De volgorde van de beurten:** degene die de kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld komt als eerste aan de beurt; dan volgt de speler met de op één na hoogste kaart, enzovoorts.
- b) **Het aantal eigen Caballero's** dat de speler uit de Provincie naar zijn Hof mag halen.

Spelerbeurt

Degene die de hoogste machtkaart heeft gespeeld komt als eerste aan de beurt. Hij voert in volgorde de volgende handelingen uit:

1. **Caballero's vanuit de Provincie naar het Hof halen en de machtkaart afgeven.** De speler neemt uit de Provincie maximaal zoveel eigen Caballero's als op het midden van de machtkaart zijn afgebeeld en plaatst deze in zijn Hof. Als de Provincie onvoldoende eigen Caballero's bevat, mag hij ze ook van het spelbord terugnemen. Vervolgens geeft hij zijn machtkaart af; deze verlaat het spel.
2. **Keuze van de actiekaart**
De speler neemt één van de 5 openliggende actiekaarten. Elke actiekaart staat twee handelingen toe:
 - je mag het op de actiekaart afgebeelde aantal Caballero's vanuit je Hof op het spelbord plaatsen;
 - je mag de met beeld en tekst beschreven speciale actie al dan niet uitvoeren.

BELANGRIJK: IEDERE SPELER MAG KIEZEN OF HIJ EERST ZIJN CABALLERO'S OP HET SPELBORD PLAATST, OF DAT HIJ EERST DE SPECIALE ACTIE UITVOERT.

3. Caballero's vanuit het Hof op het spelbord plaatsen

Onderop de actiekaart staat afgebeeld hoeveel Caballero's je maximaal van je Hof naar het spelbord mag brengen. De locatie van de Koning bepaalt waar je de Caballero's mag neerzetten: in alle aangrenzende regio's en/of in El Castillo. Je mag de Caballero's naar believen verdelen over de aangrenzende regio's en El Castillo. De Caballero's die je in El Castillo plaatst worden gewoonweg in El Castillo gegooid.

Voorbeeld 1: de Koning staat in Galicië. Je mag de Caballero's uitsluitend in Oud-Castilië, Baskenland en El Castillo plaatsen.

Voorbeeld 2: de Koning staat in Nieuw-Castilië. Je mag de Caballero's uitsluitend in Oud-Castilië, Sevilla, Granada, Valencia, Aragon en El Castillo plaatsen.

4. Speciale actie uitvoeren

De speler beslist nu of hij de op de gekozen actiekaart met beeld en tekst beschreven actie al dan niet wil uitvoeren.

5. Gekozen actiekaart afleggen

Nadat beide handelingen van de actiekaart zijn afgewikkeld wordt de kaart afgelegd; deze staat de volgende spelers niet meer ter beschikking. Nu is de speler met de op één na hoogste machtskaart aan de beurt.

Volgende ronde

Nadat alle spelers klaar zijn, worden bij minder dan vijf spelers ook alle niet gebruikte actiekaarten doorgedraaid. De volgende ronde begint weer met het verschuiven van de rondenteller en het draaien van vijf nieuwe actiekaarten (de Koningskaart is elke ronde opnieuw beschikbaar).

DE KONING EN DE KONINGSREGIO

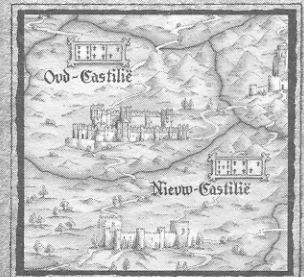
De regio waarin de Koning staat noemen we de Koningsregio. De Koning heeft drie betekenissen:

- Plaatsen van Caballero's:** de locatie van de Koning bepaalt in welke regio's je Caballero's vanuit het Hof mag zetten – namelijk uitsluitend in regio's die grenzen aan de Koningsregio en in El Castillo! Alleen sommige speciale acties staan een uitzondering op deze regel toe.
- De Koningsregio is taboe!** Daar mag niets worden veranderd! Er mogen geen Caballero's, geen Grandes en geen waardetabellen worden geplaatst of weggehaald. Hierop is geen enkele uitzondering mogelijk!
- Koningsbonus:** wie in de Koningsregio de meeste Caballero's bezit, krijgt bij alle puntentellingen 2 extra punten. Als meerdere spelers er evenveel bezitten komt de Koningsbonus te vervallen.

EL CASTILLO

El Castillo geldt als een regio, maar met een bijzondere betekenis:

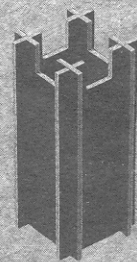
- Altijd wanneer je Caballero's op het bord mag zetten of verplaatsen, mag je ze ook in El Castillo werpen, ongeacht de locatie van de Koning. Wie Caballero's in El Castillo werpt, moet dit op een duidelijk zichtbare wijze doen. Het is nuttig om te onthouden wie hoeveel Caballero's in El Castillo heeft geworpen, omdat je, behalve bij puntentellingen, niet in El Castillo mag kijken.



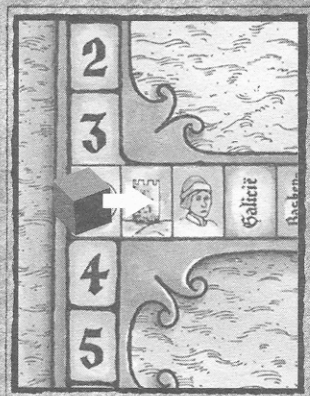
Met de afgebeelde actiekaart mag je 3 Caballero's op het spelbord plaatsen



De Koning



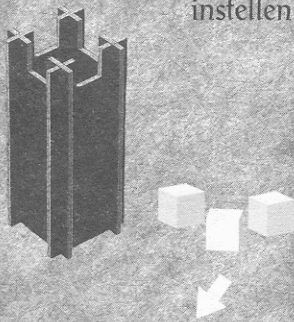
El Castillo



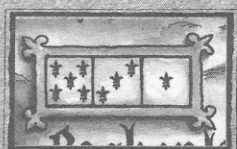
De rondenteller wordt stap voor stap naar rechts verschoven



De draaischijf instellen



Caballero's uit El Castillo in de gekozen regio plaatsen



Waardetabel op het spelbord

- Bij elke algemene puntentelling (na de ronden 3, 6 en 9) wordt El Castillo gelegegd. De Caballero's gaan naar de regio's (zie het volgende hoofdstuk) en kunnen daar de machtsverhoudingen beïnvloeden.

PUNTENTELLINGEN

In de loop van het spel vinden drie algemene puntentellingen plaats, na afloop van de ronden 3, 6 en 9. Bij een algemene puntentelling wordt de rondenteller eerst op het veld met de draaischijf geplaatst en dan na elke telling een veld naar rechts verschoven.

Een **algemene puntentelling** bestaat uit de volgende handelingen:

- de draaischijf instellen
- de punten van El Castillo tellen
- Caballero's vanuit El Castillo in de regio's plaatsen
- één voor één de punten van de regio's tellen

Draaischijf instellen

Iedere speler bepaalt in welke regio hij zijn Caballero's uit El Castillo wil zetten. Deze regio kies je in het geheim met de pijl op je draaischijf. Met uitzondering van de Koningsregio mag je alle regio's kiezen. Na de keuze leg je de draaischijf gedekt op tafel.

BELANGRIJK: JE MAG DE CABALLERO'S UIT EL CASTILLO MAAR IN ÉÉN REGIO ZETTEN.

Telling van El Castillo

Nadat alle spelers hun draaischijf hebben ingesteld, worden de punten van El Castillo geteld. Til El Castillo op en bepaal de machtsverhoudingen. De punten worden op dezelfde wijze geteld als bij de regio's. Zie het onderdeel "Telling van regio's".

Caballero's uit El Castillo in de regio's plaatsen

Nu worden alle draaischijven omgedraaid. De spelers plaatsen hun Caballero's uit El Castillo in de op de schijf gekozen regio. Wie per ongeluk de Koningsregio heeft gekozen, moet zijn Caballero's naar zijn Hof terughalen! Het lege Castillo wordt op zijn plek teruggezet.

Telling van regio's

Om te voorkomen dat een regio wordt vergeten of tweemaal wordt geteld, moet je de rondenteller op het telspoor vakje voor vakje naar rechts schuiven. De waardetabellen in de regio's bepalen hoeveel punten de speler krijgt, die de meeste, de op één na meeste of de op twee na meeste Caballero's in een regio bezit. De Grandes dienen alleen voor de bepaling van de thuisregio, zij worden **niet meegeteld**.

Bij een telling worden de Caballero's op het scorespoor het overeenstemmende aantal vakjes vooruit geplaatst.

Voorbeeld: "5/3/1". De speler met de meeste Caballero's in deze regio gaat op het scorespoor 5 vakjes vooruit, degene met de op één na meeste Caballero's gaat 3 vakjes vooruit en degene met de op twee na meeste 1 vakje.

Bij **2 spelers** telt uitsluitend het eerste cijfer van de waardetabel. Alleen de speler met de meerderheid krijgt punten.

Bij **3 spelers** tellen uitsluitend de eerste twee cijfers. Alleen de spelers met de meeste en de op één na meeste Caballero's krijgen punten.

Als meerdere spelers in een regio evenveel Caballero's bezitten, ontvangen deze spelers de punten van de naast lagere rang.

Voorbeeld 1: in een regio met de waarden "5/3/1" hebben Rood, Blauw en Geel elk 4 Caballero's, Groen heeft 3 Caballero's. Telling: Rood, Blauw en Geel krijgen de punten van de tweede plaats, dus 3 punten. Groen krijgt één punt voor de derde plaats.

Voorbeeld 2: in een regio met de waarden "6/4/2" hebben Rood 4, Blauw 3 en Geel en Groen elk 2 Caballero's. Telling: Rood krijgt 6 punten en Blauw 4 punten. Geel en Groen hebben evenveel Caballero's en zakken naar de vierde plaats, die geen punten oplevert.

Koningsbonus

Bij elke telling van de Koningsregio (ook bij extra tellingen door actiekaarten) krijgt de speler, die in de Koningsregio de meeste Caballero's bezit, **2 bonuspunten**. De Koningsbonus vervalt als geen enkele speler de meerderheid heeft.

Grandebonus

Als een speler in de regio waar zijn Grande staat de meeste Caballero's bezit, krijgt hij bij elke telling van deze thuisregio **2 bonuspunten**. Deze bonus vervalt als geen enkele of een andere speler de meerderheid heeft.

WAARDETABELLEN

De beide losse waardetabellen komen via actiekaarten in het spel. Hiermee kan je de waarde van een regio veranderen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de derde puntentelling. Wie dan vooraan ligt op het scorespoor is de winnaar en daarmee "El Grande".



Een van de losse waardetabellen

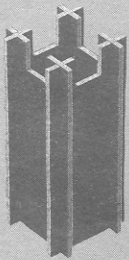
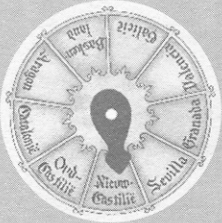
Let op! Informeer bij uw winkelier naar de uitbreidingssets van El Grande en het kaartspel voor twee spelers.



DE ACTIEKAARTEN

Uitgebreide beschrijving van de kaarten

Als de betekenis van een actiekaart je niet geheel duidelijk is, kun je hier een uitgebreide beschrijving raadplegen.



Voor alle kaarten geldt:

A) De Koningsregio: (= de regio waar de Koning staat) is taboe. Je mag hier niets plaatsen of weghalen. Puntentellingen vinden hier wel plaats.

B) Draaischijf (geheime keuze): als een actie in het geheim moet worden uitgevoerd, moeten de spelers tegelijk en gedekt op hun draaischijf een regio kiezen en met de pijl instellen.

C) El Castillo: wie Caballero's op het spelbord zet of daar verplaatst, mag (een deel van) deze Caballero's ook in El Castillo plaatsen. Wie Caballero's van het spelbord moet nemen of verplaatsen, mag deze Caballero's niet uit El Castillo halen.

D) Volgorde van de acties: elke kaart staat twee acties toe:

- a) een aantal Caballero's vanuit je Hof op het spelbord plaatsen, en
- b) de met beeld en tekst beschreven speciale actie uitvoeren.

Je bepaalt zelf in welke volgorde de acties worden uitgevoerd. Het is echter verboden om een actie te splitsen, door eerst een deel uit te voeren en later het restant.

E) Aantal: het op de kaarten aangegeven aantal Caballero's, dat je op het bord mag plaatsen, is een maximum. Je mag altijd minder Caballero's inzetten.

F) Caballero's op het spelbord plaatsen: wie Caballero's vanuit zijn Hof op het spelbord brengt, mag deze uitsluitend plaatsen in regio's die grenzen aan de Koningsregio en in El Castillo. Wie middels een speciale actie Caballero's op het spelbord brengt of daar verplaatst, mag elke regio kiezen, inclusief El Castillo maar met uitzondering van de Koningsregio.

G) Speciale actie niet uitvoeren: je hoeft de op de kaart vermelde speciale actie niet uit te voeren. Je kunt juist een actiekaart kiezen om de speciale actie te laten vervallen en zo verhinderen dat een andere speler deze actie kan uitvoeren.

ACTIEKAARTEN VAN DE 1E STAPEL

Voor alle kaarten geldt: je mag maximaal 1 Caballero vanuit je Hof in een regio naast de Koningsregio of in El Castillo plaatsen. Tevens mag je de vermelde speciale actie uitvoeren of verhinderen. Deze kaarten worden Intrigantkaarten genoemd, omdat je alleen met deze kaarten de Caballero's van andere spelers op het bord mag verzetten.

De speciale acties zijn:

Intrigant: Alle eigen Caballero's uit één regio naar believen verplaatsen.

Neem alle eigen Caballero's uit één regio en verdeel ze naar believen over andere regio's en/of El Castillo. Je mag een deel ook weer terugleggen waar je ze hebt weggehaald. De Koningsregio is zoals gebruikelijk taboe.

Intrigant: 2 extra Caballero's vanuit je Hof in willekeurige regio's plaatsen.

Je mag 2 Caballero's uit je Hof nemen en in willekeurige regio's en/of El Castillo plaatsen. Met deze kaart kun je in totaal 3 Caballero's plaatsen: 2 willekeurig en 1 in een regio naast de Koningsregio (of El Castillo).

Intrigant: 2 extra Caballero's vanuit je Hof in willekeurige regio's plaatsen, of alle eigen Caballero's uit één regio naar believen verplaatsen.

Je mag kiezen welke van beide acties je wilt uitvoeren.

Intrigant: Maximaal 5 willekeurige Caballero's uit één regio naar believen verplaatsen.

Je mag uit één regio maximaal 5 Caballero's (eigen en/of vijandige) weghalen en in andere regio's en/of El Castillo plaatsen.

Intrigant: 3 vijandige Caballero's op het spelbord naar believen verplaatsen.

Je mag uit een of meer regio's maximaal 3 vijandige Caballero's weghalen en in andere regio's en/of El Castillo plaatsen.

Intrigant: 3 willekeurige Caballero's op het spelbord naar believen verplaatsen.

Je mag uit een of meer regio's maximaal 3 Caballero's (eigen en/of vijandige) weghalen en in andere regio's en/of El Castillo plaatsen.

Intrigant: 2 eigen en 2 vijandige Caballero's op het spelbord naar believen verplaatsen.

Je mag uit een of meer regio's 2 eigen en 2 vijandige Caballero's weghalen en in andere regio's en/of El Castillo plaatsen.

Intrigant: 4 eigen Caballero's op het spelbord naar believen verplaatsen.

Je mag uit een of meer regio's 4 eigen Caballero's weghalen en in andere regio's en/of El Castillo plaatsen.

Intrigant: 4 willekeurige Caballero's op het spelbord naar believen verplaatsen.

Je mag uit een of meer regio's maximaal 4 Caballero's (eigen en/of vijandige) weghalen en in andere regio's en/of El Castillo plaatsen.



ACTIEKAARTEN VAN DE 2E STAPEL

Voor alle kaarten geldt: je mag maximaal 2 Caballero's vanuit je Hof in een regio naast de Koningsregio of in El Castillo plaatsen. Tevens mag je de vermelde speciale actie uitvoeren of verhinderen.

De speciale acties zijn:



Veto: Je mag een speciale actie uit deze of de volgende ronde verhinderen.

Spreek je veto uit zodra de speler de speciale actie wil uitvoeren.

Als je de vetokaart hebt gekozen leg je de kaart open op tafel. Je mag je veto uitspreken zodra een andere speler een speciale actie, die voor jou ongunstig is, wil uitvoeren. Je kunt maar één speciale actie verhinderen. De normale actie, het inzetten van Caballero's, kun je niet verhinderen. Je kunt alleen dan een speciale actie verhinderen als de vetokaart in jouw bezit is en de speciale actie nog niet is afgerond.

Je kunt ook een deel van een speciale actie verhinderen. Bijvoorbeeld: een speler mag in totaal 4 Caballero's verplaatsen. Hij heeft er inmiddels 2 verplaatst, waarmee je geen moeite had. Nu wil hij nog een Caballero verplaatsen. Dit bevalt je niet en je spreekt je veto uit. De speler moet de laatste verplaatsing ongedaan maken en de rest van zijn speciale actie vervalt.

Na het uitspreken van je veto moet je de kaart inleveren. Als je geen veto uitspreekt, moet je de kaart uiterlijk aan het eind van de volgende ronde inleveren.



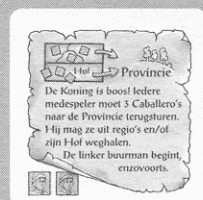
Rebellie: Je medespelers moeten alle Caballero's uit hun Hof naar de Provincie terugsturen.

Je medespelers moeten alle eigen Caballero's uit hun Hof naar de Provincie terugsturen.



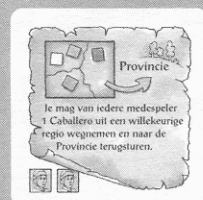
Rebellie: Je medespelers moeten 3 Caballero's uit hun Hof naar de Provincie terugsturen.

Je medespelers moeten 3 eigen Caballero's uit hun Hof naar de Provincie terugsturen. Als ze minder Caballero's in hun Hof hebben, moeten ze uitsluitend deze terugsturen.



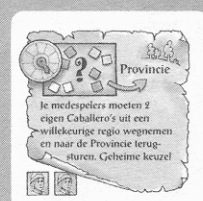
De Koning is boos! Iedere medespeler moet 3 Caballero's naar de Provincie terugsturen. Hij mag ze uit regio's en/of zijn Hof weghalen. De linker buurman begint, enzovoorts.

Om de beurt beslist iedere medespeler welke 3 eigen Caballero's hij naar de Provincie terugstuurt.



Je mag van iedere medespeler 1 Caballero uit een willekeurige regio wegnemen en naar de Provincie terugsturen.

Jij beslist welke Caballero's teruggaan naar de Provincie.



Je medespelers moeten 2 eigen Caballero's uit een willekeurige regio wegnemen en naar de Provincie terugsturen. Geheime keuze!

Iedere medespeler moet een regio kiezen, waar hij minstens 2 Caballero's bezit. De keuze wordt tegelijkertijd en op de draaischijf gemaakt. Wie uitsluitend regio's met

één Caballero bezit, moet één van deze regio's kiezen. De Caballero's worden uit de gekozen regio verwijderd.

Je medespelers moeten alle eigen Caballero's uit één regio wegnemen en naar de Provincie terugsturen. Iedere speler bepaalt zelf de regio. Geheime keuze!

Iedere medespeler moet een regio kiezen, waar hij minstens één Caballero bezit. De keuze wordt tegelijkertijd op de geheime draaischijf gemaakt. Vervolgens moet men alle eigen Caballero's uit deze regio verwijderen.

Extra telling: Je kiest een willekeurige regio waar de punten worden geteld. Je mag elke regio kiezen (ook de Koningsregio en El Castillo). Deze puntentelling verloopt volgens de regels die zijn beschreven in het onderdeel "Telling van regio's".

ACTIEKAARTEN VAN DE 3E STAPEL

Voor alle kaarten geldt: je mag maximaal 3 Caballero's vanuit je Hof in een regio naast de Koningsregio of in El Castillo plaatsen. Tevens mag je de vermelde speciale actie uitvoeren of verhinderen.

De speciale acties zijn:

Extra telling: Alle 4-regio's worden geteld.

In de 4-regio's vindt een puntentelling plaats. Dit zijn de regio's die in het eerste veld van de waardetabel 4 lelies tonen: Galicië (4/2/0), Catalonië (4/2/1) en Sevilla (4/3/1). Als de voorbedrukte waardetabel is vervangen door een van de losse waardetabellen, dan gelden de punten van de losse tabel. Dit geldt ook bij alle andere extra puntentellingen. Twee voorbeelden:

- In Galicië ligt de waardetabel "(8/4/0)". Daardoor is Galicië geen 4-regio meer.
 - In Granada ligt de waardetabel "(4/0/0)". Daardoor is Granada nu een 4-regio.
- Deze puntentelling verloopt volgens de regels die zijn beschreven in het onderdeel "Telling van regio's". Zo krijgt een speler 2 bonuspunten als zijn Grande in een 4-regio staat waar hij de meerderheid heeft. Hij krijgt nogmaals 2 bonuspunten als ook de Koning in deze 4-regio staat.

Extra telling: Alle 5-regio's worden geteld.

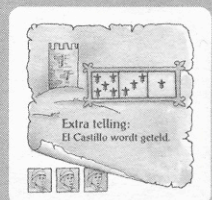
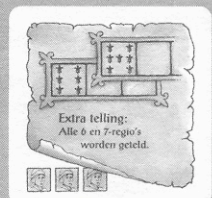
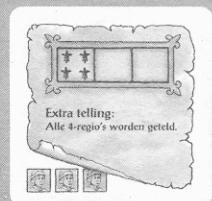
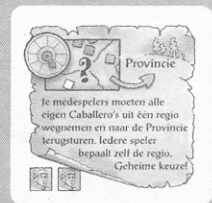
Hier gelden dezelfde regels als bij de 4-regio's. De 5-regio's zijn: Baskenland (5/3/1), Aragon (5/4/1) en Valencia (5/3/2). El Castillo hoort hier niet bij.

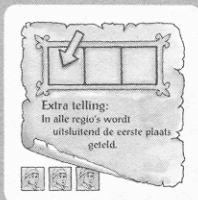
Extra telling: Alle 6 en 7-regio's worden geteld.

Hier gelden dezelfde regels als bij de 4-regio's. De 6- en 7-regio's zijn: Oud-Castilië (6/4/2), Nieuw-Castilië (7/4/2) en Granada (6/3/1).

Extra telling: El Castillo wordt geteld.

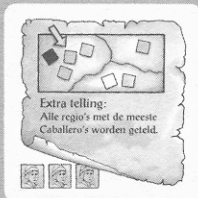
El Castillo wordt opgeteld en de machtsverhoudingen worden vastgesteld. Na de verdeling van de punten wordt El Castillo weer over de Caballero's gezet. De Caballero's blijven in El Castillo en worden pas tijdens de eerstvolgende algemene telling verdeeld.





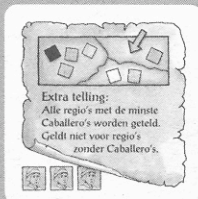
Extra telling: In alle regio's wordt uitsluitend de eerste plaats geteld.

In alle regio's, waar één speler de meerderheid heeft, wordt uitsluitend de eerste plaats geteld. Deze puntentelling verloopt volgens de regels die zijn beschreven in het onderdeel "Telling van regio's". El Castillo wordt niet geteld.



Extra telling: Alle regio's met de meeste Caballero's worden geteld.

De regio met de meeste Caballero's wordt geteld. Zijn er meer regio's die de meeste Caballero's bevatten, dan worden al deze regio's geteld. Deze puntentelling verloopt volgens de regels die zijn beschreven in het onderdeel "Telling van regio's". El Castillo wordt niet geteld.



Extra telling: Alle regio's met de minste Caballero's worden geteld. Geldt niet voor regio's zonder Caballero's.

De regio met de minste Caballero's wordt geteld. Zijn er meer regio's die de minste Caballero's bevatten, dan worden al deze regio's geteld. El Castillo en regio's zonder Caballero's blijven buiten beschouwing. Deze puntentelling verloopt volgens de regels die zijn beschreven in het onderdeel "Telling van regio's".



Extra telling: Je kiest een willekeurige regio waar de punten worden geteld.

Je mag een willekeurige regio kiezen (ook El Castillo of de Koningsregio). Deze puntentelling verloopt volgens de regels die zijn beschreven in het onderdeel "Telling van regio's".

ACTIEKAARTEN VAN DE 4E STAPEL

Voor alle kaarten geldt: je mag maximaal 4 Caballero's vanuit je Hof in een regio naast de Koningsregio of in El Castillo plaatsen. Tevens mag je de vermelde speciale actie uitvoeren of verhinderen.

De speciale acties zijn:



Waardetabel: Breng een waardetabel in het spel of verplaats er een.

Je mag een van de losse waardetabellen op het bord plaatsen, of een waardetabel op het spelbord naar een andere regio verplaatsen. Een waardetabel mag ook bij El Castillo worden gelegd, op een van de twee voorbedrukte waardetabellen. Het is niet toegestaan om een tweede losse waardetabel in een regio te leggen waar al een losse waardetabel ligt.



Koninklijke Raadsheer: Verplaats de Koning naar een naburige regio.

Je mag de Koning naar een aangrenzende regio verplaatsen.



Uittocht: Je kiest een regio. Je medespelers moeten al hun Caballero's uit deze regio naar een andere regio verplaatsen. Geheime keuze!

Je kiest de regio waaruit de Caballero's vertrekken. Vervolgens kiezen de getroffen medespelers op hun draaischijf een andere regio, waarnaar zij hun Caballero's willen verplaatsen. Wie per ongeluk de Koningsregio heeft gekozen, moet zijn Caballero's naar zijn Hof terughalen!

Grande: Je mag jouw Grande naar een andere regio verplaatsen.
Behalve El Castillo en de Koningsregio, mag je elke regio kiezen. Het is toegestaan dat zich in één regio meerdere Grandes bevinden.

Machtkaarten: Neem één van je kaarten van de aflegstapel terug op je hand.
Je mag een van jouw uitgespeelde machtkaarten terugnemen – ook de kaart die je in deze beurt hebt gespeeld.

Het Hof: Haal 2 eigen Caballero's vanuit de Provincie naar je Hof.
Je mag 2 Caballero's vanuit de Provincie naar je Hof halen.

Extra telling: Iedere speler kiest in het geheim een regio, waar een telling moet plaatsvinden. Meermaals gekozen regio's worden niet geteld.
Alle spelers kiezen tegelijkertijd op de geheime draaischijf een regio, waar zij een puntentelling willen doorvoeren. Als alle spelers klaar zijn worden de draaischijven omgedraaid. Jij begint en noemt de door jou gekozen regio. Als geen enkele andere speler deze regio heeft gekozen, worden de punten geteld volgens de gebruikelijke regels. Daarna noemt je linker buurman de door hem gekozen regio. Als geen enkele andere speler deze regio heeft gekozen, worden ook hier de punten geteld, enzovoorts. Als meerdere spelers dezelfde regio hebben gekozen, dan wordt deze regio niet geteld.

ACTIEKAART VAN DE 5E STAPEL

De vijfde stapel bestaat uit één kaart: de Koningskaart. **Voor deze kaart geldt:** je mag maximaal 5 Caballero's vanuit je Hof in een regio naast de Koningsregio of in El Castillo plaatsen. Tevens mag je de vermelde speciale actie uitvoeren of verhinderen:

Koningskaart: Plaats de Koning in een willekeurige regio.
Je mag alle regio's kiezen, met uitzondering van El Castillo.

