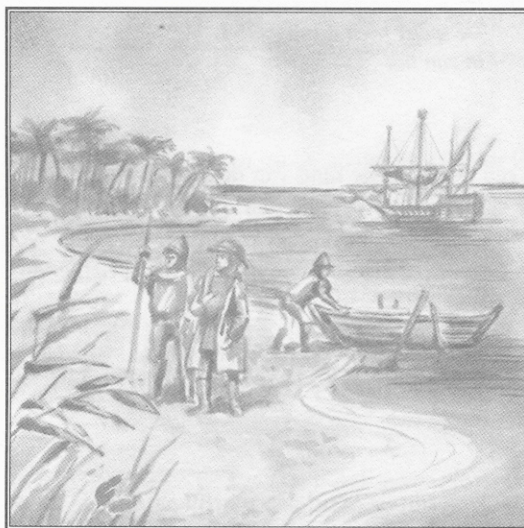


Conquistador

Een geraffineerd tactisch legspel van Wolfgang Kramer en Richard Ulrich
voor 2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar



"...en toen wij vaste grond bereikten, knielden wij voor God, en dankten Hem, en kusten de aarde..." Na een maandenlange reis vol gevaar bereikten Christoffel Columbus en de zijnen, geplaagd door hoge zeeën, mouterijen en knagende twijfels, een eiland, dat zij later San Salvador zouden noemen. Columbus was er vast van overtuigd de oostkust van Indië bereikt te hebben. Maar hij had een nieuwe wereld ontdekt: Amerika! Conquistador speelt zich af in de eilandenrijke Caraïbische Zee, waar de Spanjaarden hun eerste kolonies stichtten op eilanden als Santo Domingo, Cuba en de Antillen. Weldra ontspoon zich een machtsstrijd tussen hoge Spaanse edelen. De inzet: wie wordt de machtigste Grande van het gebied!

HET SPELMATERIAAL

- * 40 Caballero kaarten in 4 kleuren
- * 52 Machtkaarten in 4 kleuren
- * 48 Landtegels
- * 16 Schepen
- * 16 Castillo's
- * 1 Scoreblok
- * 4 Overzichtkaarten met spelsamenvatting
- * 4 Grandes in 4 kleuren (voor het Spel voor gevorderden)
- * 20 Alcaldes in 4 kleuren (voor het Spel voor gevorderden)

HET BASISPEL

HET DOEL VAN HET SPEL

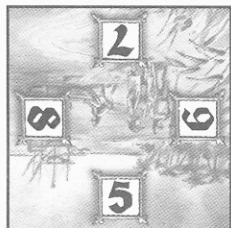
Door het leggen van landtegels ontstaan meerdere regio's en zeeën van verschillende grootte. De spelers leggen hun caballero kaarten aan de landtegels en brengen zo caballero's in de regio's. De spelers bouwen castillo's en schepen. Wie bij een telling de meeste (bij 3 of 4 spelers ook de op één na meeste) caballero's in een regio bezit, krijgt een aantal overwinningspunten, dat hoger is naarmate de regio groter is. Ieder schip brengt ook een aantal punten op, dat van de grootte van het zeegebied afhangt. Alle punten worden op een scoreblok bijgehouden. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- * Iedere speler kiest een kleur en krijgt de volgende zaken:
 - 8 van de 10 caballero kaarten (2 worden in het basisspel niet gebruikt),
 - 1 overzichtkaart met spelsamenvatting,
 - een set van 13 machtkaarten, die in de hand gehouden wordt.
- * De castillos, de schepen, het scoreblok en een potlood worden opzij gelegd. Dit is de **algemene voorraad**. Van de schepen en de castillo's blijven er elk 4 in de doos: die worden in het basisspel niet gebruikt.
- * De landtegels worden gedekt geschud. Er worden net zolang tegels omgedraaid, totdat er een zonder goudmijn of visgronden verschijnt. Dit is de begintegel, die midden op tafel wordt gelegd. Alle andere tegels worden nogmaals geschud en als gedekte trekstapel opzij gelegd. De bovenste 5 tegels worden open naast de stapel gelegd. Dit zijn de landtegels, waaruit de spelers in de eerste ronde kunnen kiezen.

JE HOFHOUDING

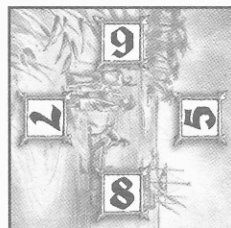
Je neemt een caballerokaart van je voorraad en legt die zodanig voor je op tafel, dat het getal 5 rechtop staat. Dit is het aantal caballero's, waaruit je hofhouding bestaat en waarmee je het spel begint. Als je in de loop van het spel caballero's uit je hofhouding verwijdert of er aan toevoegt, draai of keer je één of meerdere caballerokaarten zodanig, dat de som van de onderaan leesbare getallen precies aangeeft over hoeveel caballero's je kunt beschikken. Wie geen caballero's meer heeft, moet zijn caballerokaart(en) van zijn hof naar de algemene voorraad terugleggen.



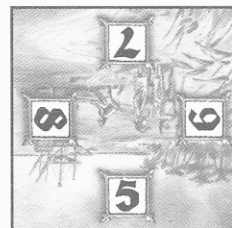
De speler heeft 5 caballero's in zijn hof



De speler heeft 3 caballero's in zijn hof



De speler heeft 13 caballero's in zijn hof



DE MACHTKAARTEN

De machtkaarten hebben in de hoek een getal, die de rang van de kaart aangeeft, en in het midden een aantal caballero's. Het getal bepaalt de volgorde van de speelbeurten. Wie de machtkkaart met het hoogste getal gespeeld heeft, is het eerst aan de beurt. Het aantal caballero's op de kaart geeft aan, hoeveel er die beurt aan je hof worden toegevoegd.

De machtkkaart met de "9" heeft een bijzondere betekenis: je mag na het spelen ervan twee landtegels uitkiezen en aanleggen.

HET VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel duurt 7 ronden. Na de 4e en de 7e ronde vindt er een telling plaats. Elke ronde verloopt gelijk en begint met het spelen van een machtkkaart.

Het spelen van een machtkkaart

De spelers spelen in de richting van de klok om de beurt een machtkkaart. In de eerste speelronde begint de jongste speler. Vanaf de tweede ronde begint steeds de speler, die de ronde ervoor als laatste aan de beurt was. Er mogen in dezelfde ronde nooit meerdere machtkkaarten met dezelfde waarde gespeeld worden, omdat er anders geen duidelijkheid bestaat over de volgorde van de speelbeurten. Wie de hoogste machtkkaart heeft gespeeld, is als eerste aan de beurt. Hij maakt zijn beurt helemaal af, waarna de speler aan de beurt is, die de op één na hoogste machtkkaart heeft gespeeld, enzovoorts. Wie klaar is, legt zijn machtkkaart af: de spelers vormen per speelronde een stapeltje, zodat je steeds kunt zien hoeveel ronden er geweest zijn.

EEN SPEELBEURT

Wie aan de beurt is, voert de volgende acties in willekeurige volgorde uit. Uitsluitend het aanleggen van een landtegel is verplicht; alle andere acties zijn vrijwillig.

1. Bevoorrading: je voegt het aantal op de gespeelde machtkkaart aangegeven caballero's aan je hof toe.
2. Je kiest één landtegel uit en legt die volgens de spelregels aan het speelveld (verplichte actie).
3. 1 - 2 Caballerokaarten aanleggen respectievelijk verhogen.
4. 1 - 2 Schepen bouwen (kosten: 2 caballero's per schip).
5. 1 - 2 Castillo's bouwen (kosten: 1 caballero per castillo).
6. Caballero's en/of schepen van het speelveld naar je hof terugnemen (géén kosten).
7. Schepen en/of castillo's van één landtegel naar een andere verzetten en schepen vanuit je hof inzetten (kosten: 1 caballero per stuk).

DE VERSCHILLENDE ACTIES NADER BEKEKEN

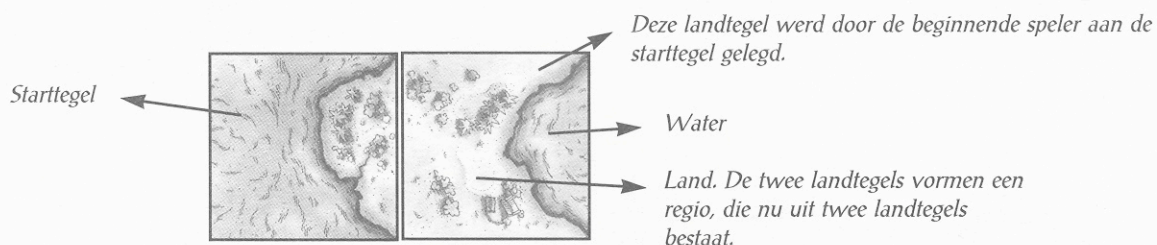
1. Bevoorrading

Je gespeelde machtkkaart geeft aan, hoeveel caballero's je aan je hofhouding mag toevoegen.

2. Landtegels aanleggen

Als je aan de beurt bent, kies je één van de omgedraaide landtegels uit en legt die aan het speelveld. Als je de machtkkaart met de "9" gespeeld hebt, mag je twee landtegels aanleggen. Bij het aanleggen gelden de volgende spelregels:

- * Landtegels mogen in de regel alléén aan andere landtegels gelegd worden. Daarnaast mogen ze ook aan caballero-kaarten grenzen.
- * Bij het aanleggen van landtegels moet **land aan land** grenzen en **water aan water**. Land en water mogen nooit aan elkaar gelegd worden.
- * **Pas wanneer** de uit te kiezen landtegels niet aan de van het speelveld deel uitmakende landtegels gepast kunnen worden, moet er een aan een eigen caballerokaart gelegd worden. Wanneer dat ook niet kan, moet er een aan een vreemde caballerokaart gepast worden.
- * Sommige landtegels hebben goudmijnen of visgronden. Goud en vis brengen bij tellingen een extra overwinningpunt op. Voor het aanleggen gelden geen speciale regels.

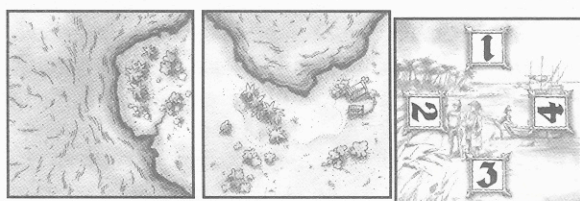


3. Caballerokaarten aanleggen

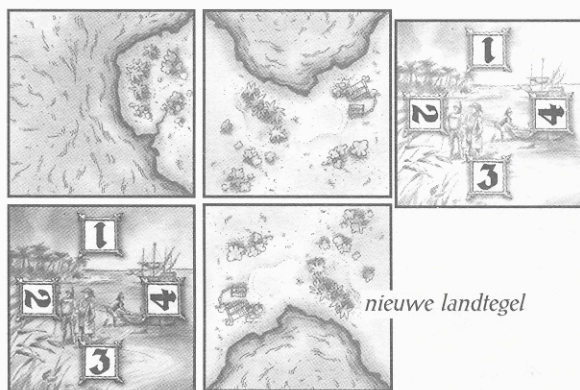
Caballerokaarten dragen op de voorzijde de getallen 1 t/m 4 en op de achterzijde 5 t/m 8. Met één kaart kunnen derhalve maximaal 8 caballero's in het spel gebracht worden. Je mag per beurt 0, 1 of 2 eigen caballerokaarten aanleggen en wel aan een zijde naar keuze van een landtegel naar keuze. In plaats van het aanleggen van een caballerokaart mag je ook een al van het speelveld deel uitmakende caballerokaart draaien om daarmee het aantal eigen caballero's te veranderen.

Een caballerokaart aan een regio leggen

Door het aan een landtegel leggen van een caballerokaart worden caballero's in die regio gebracht. De zijde van de caballerokaart, die aan een landzijde van een landtegel grenst, geeft aan, hoeveel caballero's van een speler in deze regio aanwezig zijn.



Daan, de beginnende speler (lichte kleur) heeft een caballerokaart zodanig aan een landtegel gelegd, dat het getal "2" naar die regio wijst. Hij heeft nu 2 caballero's in deze regio en moet het aantal caballero's in zijn hof met 2 verminderen.



De volgende speler, Jesse (donker), breidt de regio met een nieuwe landtegel uit. Hij besluit, om 4 caballero's in de regio te brengen en daardoor de meerderheid te krijgen. Jesse legt zijn caballerokaart zodanig aan het speelveld, dat die ook nog toegang tot de zee heeft, en reduceert het aantal caballero's in zijn hof met 4. Bepalend zijn steeds de caballero's, die naar het land wijzen, en niet die, welke naar zee wijzen. Als Daan in de volgende beurt de meerderheid weer terug wil winnen, zal hij nog een caballerokaart aan deze regio moeten leggen of zijn eerste kaart verhogen door die (om) te draaien.

Als je in de loop van het spel **meerdere** caballerokaarten aan een regio gelegd hebt, dan worden de caballero's op die kaarten bij elkaar opgeteld voor de tellingen.

Als je aan een regio, waar al caballerokaarten van andere spelers liggen, een caballerokaart legt of verhoogt, dan moet dat zodanig gebeuren, dat het aantal caballero's per speler verschillend blijft, opdat eenduidig vaststaat, wie welke rang inneemt. Voorbeeld: Daan (licht) heeft 2 en Jesse (donker) 4 caballero's in dezelfde regio. Als je als derde speler caballero's in dezelfde regio wilt plaatsen, dan mogen dat er géén 2 of 4 zijn. Als je 5 caballero's stuurt, neem je in deze regio de eerste rang in. Stuur je maar 1 caballero, dan neem je de derde rang in. Als je twee caballerokaarten aan deze regio legt, is de som van de caballero's bepalend. Je kunt bijvoorbeeld één caballerokaart met 4 en één met 1 caballero aanleggen, waardoor je 5 caballero's in de regio hebt.

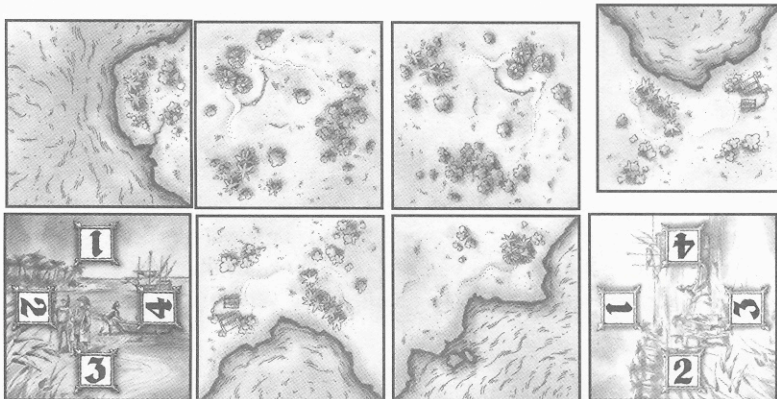
Deze regel geldt uitsluitend bij het aanleggen of verhogen van caballerokaarten, en niet bij andere acties, zoals het wegnemen van een caballerokaart. Zo'n actie mag wel tot gelijke standen leiden.

Het aanleggen van een caballerokaart, die zowel aan land als aan water grenst

Als je een caballerokaart zo aanlegt, dat deze zowel aan land als aan water grenst, moet je altijd zoveel caballeros betalen, als aan het land grenzen.

Het aanleggen van een caballerokaart, die uitsluitend aan water grenst

Als je een caballerokaart zo aanlegt, dat deze uitsluitend aan water grenst, dan moet je de kant gebruiken met de cijfers 1 t/m 4. Het maakt verder niet uit, welke zijde naar het water wijst: je hoeft je hof maar met één caballero te verminderen. Als later door het leggen van landtegels deze caballerokaart aan land komt te grenzen, dan hoeft daarvoor niet meer betaald te worden.

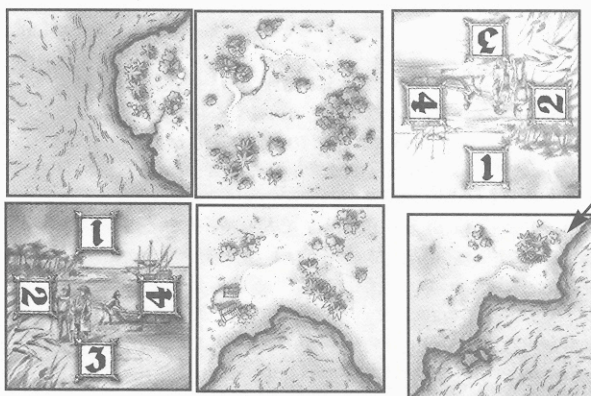


Daan (licht) heeft een caballerokaart aan zee gelegd, in de hoop dat later zijn "4" aan land zal grenzen. Hij zou dan in de regio 4 caballero's hebben, terwijl hij uit zijn hofhouding voor water maar 1 caballero betaald heeft.

Door het aanleggen van een landtegel hebben twee spelers in deze regio 4 caballero's. Dit is toegestaan, omdat de gelijkheid niet door het aanleggen of verhogen van een caballerokaart is ontstaan.

Het wegnemen van een caballerokaart

Een caballerokaart mag gedurende het hele spel maar met één zijde aan land grenzen, en met meerdere zijden aan water. Een caballerokaart mag niet gelegd worden, waar deze langs meerdere zijden aan land zou grenzen. Als een regio zo vergroot wordt, dat een caballerokaart langs twee zijden aan land grenst, moet de eigenaar deze kaart in zijn voorraad terugleggen. Hij is zijn caballero's en eventuele schepen kwijt, maar mag zijn caballerokaart later weer inzetten. De verloren schepen gaan terug naar de algemene voorraad.

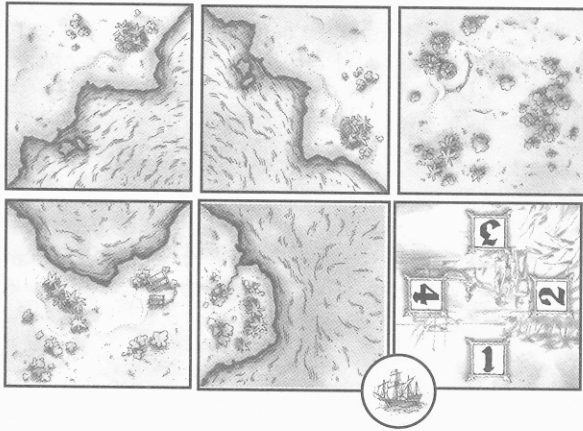


Als deze landtegel wordt aangelegd, moet Daan zijn caballerokaart in zijn voorraad terugleggen. Hij is zijn 4 caballero's kwijt. De caballerokaart mag hij in één van zijn volgende beurten weer inzetten.

Ieder heeft een beperkt aantal caballerokaarten ter beschikking. Daardoor kan het gebeuren, dat je het aantal caballero's in je hofhouding niet meer kunt verhogen. Tegen het einde van het spel kan je je laatste caballerokaart aan een landtegel leggen. Als gedurende het spel blijkt, dat je een tekort aan caballerokaarten hebt, kan je overwegen om één van je eerder gespeelde caballerokaarten terug te nemen van het speelveld, en in je voorraad te leggen. Zie verder onder "6. Caballerokaarten uit het spel naar je hofhouding terugnemen".

4. Het bouwen van schepen

Tegen betaling van 2 caballero's uit je hof bouw je een schip. Het schip plaats je op een eigen caballerokaart, op het getal dat aan zee grenst. Dit getal is verder niet van belang. Met schepen wordt handel gedreven en vis gevangen. Bij tellingen leveren schepen daardoor punten op. Het aantal overwinningpunten is afhankelijk van de **grootte van het zeegebied**, waar een schip zich bevindt (aantal tegels). Je kunt aan iedere zijde van je caballerokaart, die aan water grenst, maximaal 1 schip zetten. Aan één zeegebied kunnen - van verschillende spelers - meerdere schepen liggen. Bij tellingen levert elk schip voor de eigenaar overwinningpunten op.



Daan heeft 3 caballero's in een regio, die uit 2 landtegels bestaat. Hij drijft handel op zee in een gebied dat 4 tegels omvat (het schip ligt toevallig op het getal 4).

Als je een caballerokaart zo aanlegt, dat deze zowel aan land als aan zee grenst, moet je altijd zoveel caballeros betalen, als aan het land grenzen.

5. Het bouwen van castillo's

Tegen betaling van 1 caballero uit je hof bouw je een castillo. Je neemt een castillo uit de algemene voorraad en plaatst deze op het midden van een caballerokaart. Op een caballerokaart mag **slechts één castillo** gebouwd worden.

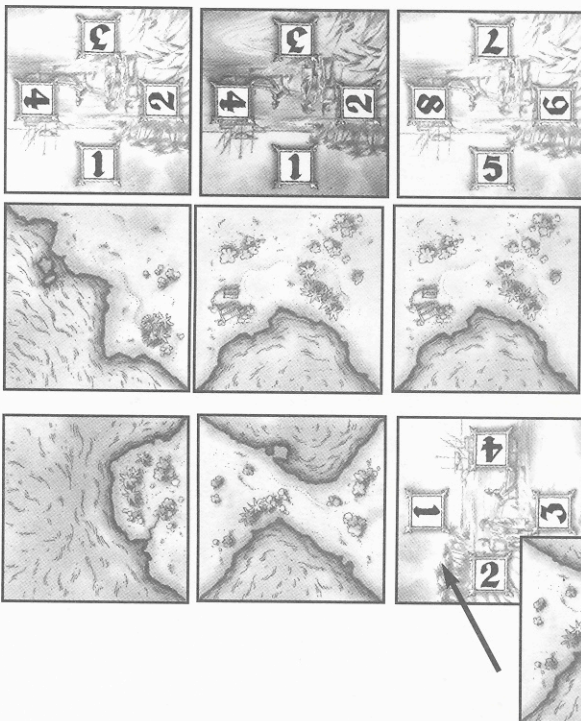
Een castillo op je caballerokaart **bescherm**t daar je caballero's en je schepen. Als deze caballerokaart moet worden teruggenomen, omdat deze aan **meerdere** landtegels grenst, gaan de caballero's niet verloren, maar worden weer aan je hofhouding toegevoegd (uitzondering: als dat niet kan - je laatste caballerokaart is vol - gaan ze alsnog verloren). Schepen op deze kaart gaan ook naar je hof terug en kunnen van daaruit, zonder dat ze opnieuw gekocht hoeven worden, tegen betaling van 1 caballero opnieuw worden ingezet. Het castillo moet je echter in de algemene voorraad terugleggen.

6. Caballerokaarten uit het spel naar je hofhouding terugnemen

Dit kan een tactisch belangrijke zaak zijn, die je uit de volgende overwegingen doet:

- * Het uitbouwen van je eigen grond- en watergebieden.
- * Het bedreigen of verwijderen van vreemde caballerokaarten.
- * Het verhogen van je reserves, als je in je voorraad geen caballerokaarten meer bezit.

Bij het van het speelveld naar je hofhouding terugnemen van een eigen caballerokaart gaan de caballero's, die aan de regio grenzen, verloren. Als er schepen op deze kaart stonden, mag je die van tevoren naar je hof terugnemen. Een castillo op een caballerokaart, die teruggenomen wordt, moet aan de algemene voorraad worden afgegeven. De caballero's, die aan de regio grenzen, gaan dankzij het castillo terug naar je hof (mits daar nog capaciteit is, anders zijn ze verloren).



Het wegnemen van vreemde caballerokaarten door het terugnemen van een eigen caballerokaart:

Jesse neemt zijn caballerokaart terug en verliest daarbij 1 caballero. Aansluitend legt hij een landtegel met 3 landzijden zodanig in de ontstane leemte, dat daardoor beide caballerokaarten van Daan weggenomen moeten worden. Die mogen immers maar aan één zijde aan land grenzen (als zijn Grande niet aanwezig is).

Uitbouwen van het eigen gebied door het terugnemen van een eigen caballerokaart.

Daan trekt zijn caballerokaart terug, wat hem niets kost, maar zijn caballero gaat verloren. Daarna legt hij de nieuwe landtegel precies op de plek, waar de teruggenomen caballerokaart lag. Aansluitend past hij de caballerokaart, die hij teruggenomen had, weer aan met 1 caballero. Daan heeft aldus in zijn beurt met betaling van 1 caballero zijn gebied vergroot en in waarde verhoogd.

7. Eigen schepen en castillo's verzetten

Als je schepen of castillo's op het speelveld naar andere landtegels verzet, kost dat 1 caballero per verplaatsing. Schepen mag je ook kostenloos naar je hof terugnemen en later of in dezelfde beurt tegen betaling van 1 caballero per stuk weer inzetten.

EEN NIEUWE RONDE

Als alle spelers (in de volgorde van de rang van de gespeelde machtkaarten) aan de beurt zijn geweest, begint de volgende speelronde. De omgedraaide, niet gebruikte landtegels blijven op tafel liggen. Er worden van de gedekte stapel nieuwe landtegels getrokken en omgedraaid, totdat er weer 5 liggen. De speler, die in de vorige ronde als laatste aan de beurt was, begint de nieuwe ronde door een machtkaart te spelen. De overige spelers volgen kloksgewijs. Wie de hoogste machtkaart speelt, is in deze ronde als eerste aan de beurt.

DE PUNTEENTELLING

Na de 4e ronde volgt de eerste **puntentelling**. Aan het einde van het spel, na de 7e ronde, vindt de tweede **puntentelling** plaats. Om gemakkelijk bij te kunnen houden welke ronde het is, leg je per ronde de gespeelde machtkaarten op een apart stapeltje. Als de vierde stapel er ligt, vindt de eerste telling plaats.

Bij tellingen zijn er overwinningpunten voor elke regio en elk schip.

De punten voor landregio's worden verdubbeld, als je de eerste rang inneemt.

Alle scores worden op het scoreblok bijgehouden.

De waardering van regio's

De speler met de meeste caballero's in een regio heeft de eerste rang.

Spel voor 2 spelers: de speler met de eerste rang krijgt 2 punten per landtegel in de regio, vermeerderd met 2 punten per goudmijn.

Spel voor 3 of 4 spelers: de speler met de eerste rang krijgt 2 punten per landtegel in de regio, vermeerderd met 2 punten per goudmijn. De tweede in rang krijgt 1 punt per landtegel alsmede 1 punt per goudmijn in de regio. Als spelers de eerste rang delen, krijgen ze beiden de punten van de tweede rang. Als spelers de tweede rang delen, krijgen ze géén punten.

De waardering van schepen

Voor elk schip krijgt de speler zoveel punten, als de zee, waaraan deze staat, groot is (het aantal landtegels met water), vermeerderd met 1 bonuspunt per visgrond.

Bij het tellen van schepen is de meerderheid niet belangrijk. Alle spelers, die in een zee één of meerdere schepen bezitten, krijgen voor elk schip het volle aantal punten en bonuspunten.

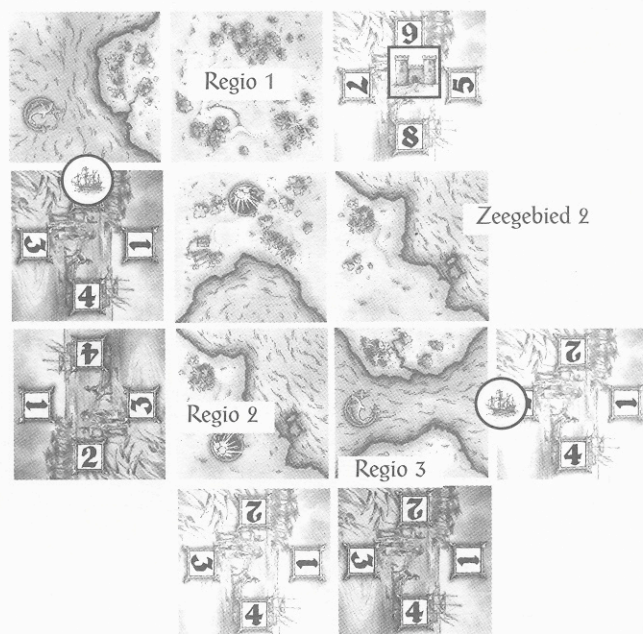
HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt met de 2e telling na de 7e ronde. De speler met cumulatief de meeste punten na beide tellingen is de winnaar.

Voorbeeld van een telling

Bijgaande afbeelding stelt een gebied met 3 regio's en 3 zeeën voor.

- Regio 1** bestaat uit 5 landtegels met 1 goudmijn, en is 6 punten waard. Daan (licht) heeft in deze regio 7 caballero's (eerste rang) en Jesse (donker) 1. Bij een telling krijgt Daan 12 punten. Jesse krijgt bij 2 spelers niets, en bij 3 of 4 spelers 6 punten.
- Regio 2** bestaat uit 1 landtegel met 1 goudmijn, en is 2 punten waard. Jesse krijgt 4 punten, Daan 2 (alléén bij 3 of 4 spelers).
- Regio 3** levert Jesse 2 punten op.
- Zeegebied 1** (linksboven) levert Jesse 2 punten op (1 landtegel met water en 1 visgrond).
- Zeegebied 2** levert de spelers niets op omdat er geen schepen zijn.
- Zeegebied 3** (rechtsonder) levert Daan 4 punten op (3 landtegels met water en 1 visgrond).



CONQUISTADOR - SPEL VOOR GEVORDERDEN

De spelregels van het basisspel blijven onverkort van kracht en worden met deze regels uitgebreid. In het spel voor gevorderden wordt ook met **Grandes** (gouverneurs) en **alcaldes** (burgemeesters) gespeeld. Het spel duurt nu **10 ronden** en er wordt **3** keer geteld: na de 4e, de 7e en de 10e ronde.

DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Er wordt met alle **caballerokaarten**, **schepen** en **castillo's** gespeeld.

Daarnaast krijgen de spelers in hun kleur in hun hof:

* 5 Alcaldes

* 1 Grande

EEN SPEELBEURT

De acties van het basisspel blijven gehandhaafd. De volgende acties worden toegevoegd:

* Alcalde inzetten (kosten: 1 caballero per alcalde)

* Grande inzetten (kosten: 2 caballero's)

* Grande van één caballerokaart naar een andere verplaatsen (kosten: 1 caballero)

Het annexeren van ingesloten regio's

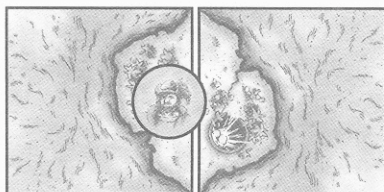
Een regio is ingesloten als deze niet meer kan worden uitgebreid, en er dus géén caballerokaart of landtegel meer aangelegd kan worden. Tegen betaling van 1 caballero uit je hof mag je één van je 5 alcaldes naar een ingesloten regio sturen. Je hebt daarmee de regio beveiligd en krijgt de punten bij een telling. De aanwezigheid van een caballerokaart is niet vereist om een alcalde te sturen. In een ingesloten regio mag maar één alcalde staan.

Bij tellingen krijg je voor een ingesloten regio waar je een alcalde hebt **2 punten per landtegel** en **2 per goudmijn**.

Het annexeren van ingesloten watergebieden

Een watergebied is ingesloten als deze niet meer kan worden uitgebreid.

Tegen betaling van 2 caballero's uit je hof mag je een schip op een ingesloten watergebied plaatsen en tegen betaling van 1 caballero uit je hof mag je er een alcalde naartoe sturen. Indien je er 1 schip en 1 alcalde hebt, is het watergebied beveiligd en krijg je de punten bij een telling. De aanwezigheid van een caballerokaart is niet vereist om in een ingesloten watergebied een alcalde te plaatsen of een schip te bouwen. In een ingesloten watergebied mogen zich maar 1 schip en 1 alcalde bevinden. Bij tellingen krijg je voor een ingesloten watergebied **1 punt per landtegel met water** en **1 punt per visgrond**.



De speler, die in deze ingesloten regio een alcalde geplaatst heeft, neemt in dit gebied de eerste rang in en krijgt bij een telling 6 punten: 2 voor de regio, 1 voor de goudmijn en een verdubbeling van deze 3 punten door de aanwezigheid van de alcalde.



Als je in dit ingesloten watergebied een alcalde en een schip plaatst, krijg je bij een waardering 3 punten, zijnde het aantal tegels, waaruit het bestaat.

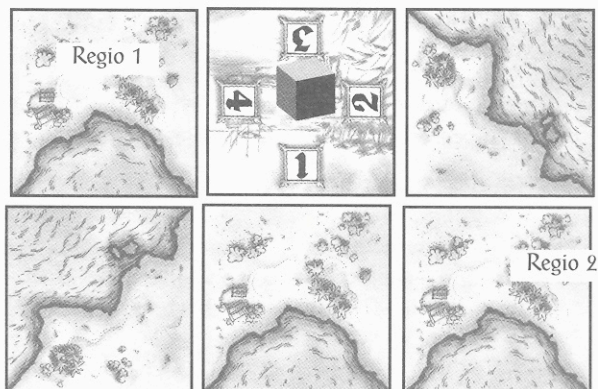
Het inzetten van je Grande

Tegen betaling van 2 caballero's mag je je Grande op een caballerokaart plaatsen. Dit heeft het volgende resultaat:

- * De caballerokaart is **verzekerd** en kan niet meer van het speelveld verwijderd worden - ook niet, als er langs meerdere kanten land aan grenst. Op de caballerokaart worden voortaan **alle** caballero's, die aan landtegels grenzen, bij tellingen meegewaardeerd.
- * Een caballerokaart met een Grande mag niet meer verhoogd worden.
- * Op een caballerokaart met een Grande mogen zich ook schepen en een castillo bevinden.

Een Grande kan op 2 manieren ingezet worden:

- * Hij wordt midden op een zich al in het spel bevindende eigen caballerokaart gezet. Als later meer land aan de caballe rokaart gelegd wordt, groeit het aantal caballero's. Daar hoeft niet nogmaals voor betaald te worden.



Voorbeeld: je hebt juist een caballerokaart met daarop je Grande aangelegd. De kaart grenst langs drie zijden aan land. Je betaalt daarvoor 4 caballero's (het hoogste aantal, dat aan land grenst). Je Grande heeft invloed op 2 regio's. Eén regio heeft 4 caballero's en de andere $2 + 1 = 3$ caballero's. Als je bij een waardering in beide regio's de eerste rang hebt, dan krijg je voor de eerste regio $1 \times 2 = 2$ punten en voor de tweede regio $4 \times 2 = 8$ punten.

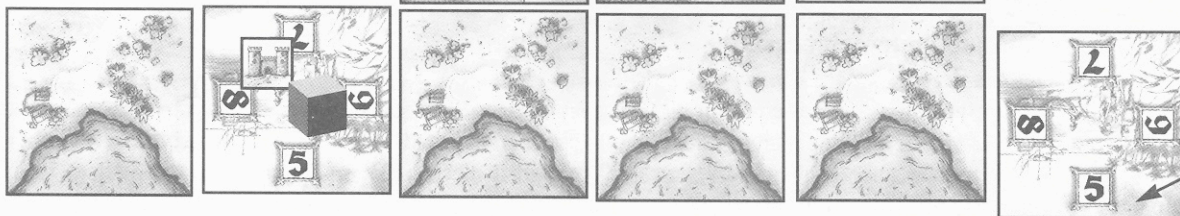
* Een caballerokaart wordt zodanig geplaatst, dat deze langs meerdere kanten aan land grenst. Direct daarna wordt vanuit je hof of door verplaatsing je Grande op deze kaart geplaatst. Het hoogste aantal caballero's, dat aan land grenst, moet betaald worden (dat wil zeggen, dat maar één zijde van je caballerokaart betaald wordt).

Grande inzetten:

Daan (licht) is voor een telling als laatste aan de beurt. Hij heeft nog 1 caballero in zijn hof en wil deze regio terugwinnen. Hij verplaatst met zijn laatste caballero zijn Grande naar de andere caballerokaart, en trekt de caballerokaart, waarop zijn Grande stond, terug.



Tegen afgave naar de algemene voorraad van het castillo krijgt hij 8 caballero's terug in zijn hof. Hij legt deze caballero's direct weer aan (zie pijl). Daarmee heeft Daan 16 caballero's in deze regio Jesse (donker) 15.



Je mag je Grande ook naar een andere caballerokaart verplaatsen. Dat kost 1 caballero uit je hof, en mag maar éénmaal per beurt. Als je in bovenstaand voorbeeld je Grande verplaatst, moet je je caballerokaart wegnemen omdat deze zonder Grande niet met meerdere zijden aan land mag grenzen. Als je je Grande verzet en je caballerokaart is door een castillo beschermd, neem je het hoogste aantal caballero's, dat aan land grenst, terug naar je hof. In bovenstaand voorbeeld zijn dat 4 caballero's, in onderstaand voorbeeld 8. Het castillo wordt in de algemene voorraad afgelegd.

DE TELLINGEN

De tellingen worden als in het basisspel gedaan. Er komen echter nog punten bij voor ingesloten land- en watergebieden.



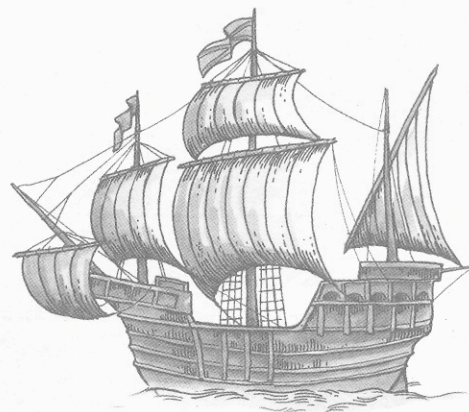
© 1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

Vertaling: Michael Bruinsma

De Nederlandse editie wordt uitgegeven en gedistribueerd door:



999 Games B.V.
Flevolaan 70
1382 JZ Weesp
Nederland



Voor vragen en opmerkingen kunt u ons schrijven, bellen op 0900-9990000 of E-mailen op 999Games@wxs.nl.

Vind je Conquistador een goed spel? Probeer dan ook eens El Grande!