

El Grande

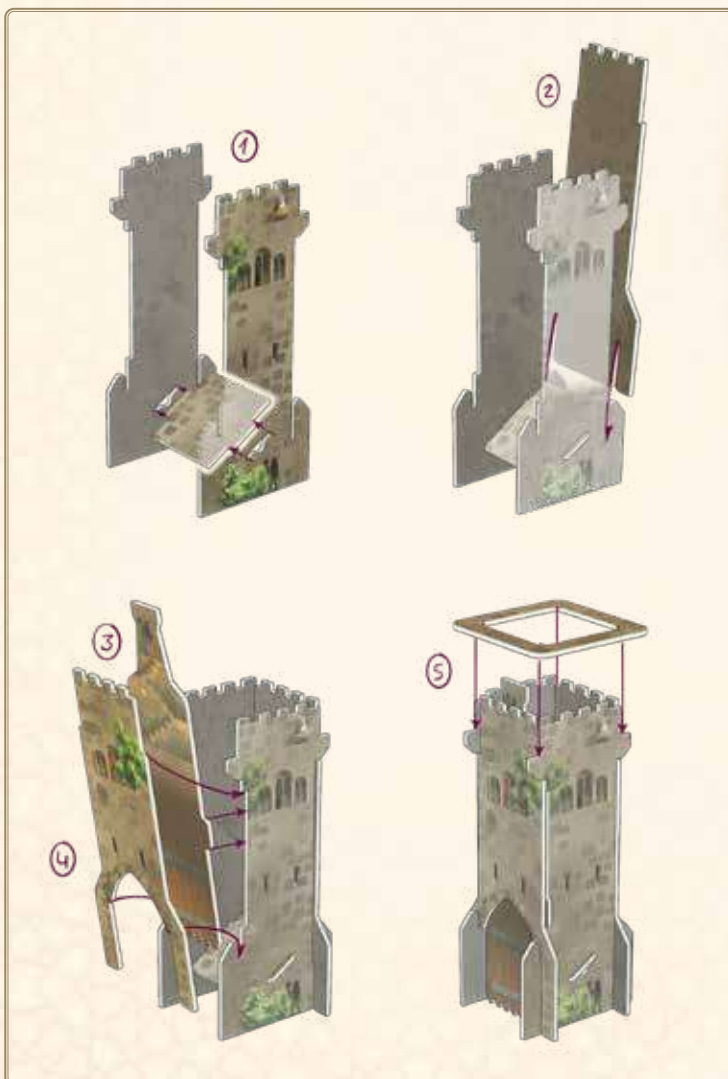
Hiszpania. XV wiek. Od niemal 700 lat pomiędzy chrześcijańskimi i muzułmańskimi władcami trwa wojna o władzę nad półwyspem. Kraj jest podzielony na królestwa, hrabstwa, prowincje i emirat.

Oprócz walk pomiędzy Maurami i katolikami dochodzi do starć Basków, Galisyjczyków i Katalończyków. Najwyższa arystokracja, tytułowana grandami, odgrywa znaczącą rolę w tych konfliktach. Co rusz wysyła dzielnych rycerzy – caballero – by przejmowali nowe regiony. Z każdym podbitym zamkiem ich wpływy rosną.

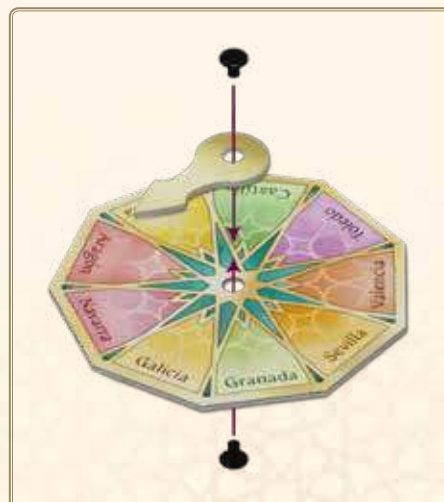
Kto ostatecznie zwycięży w bitwie o Hiszpanię? Kto zostanie El Grande?

Uwaga: W języku hiszpańskim kastylijskim „ll” jest wymawiane jak polskie „j”, zatem „castillo” wymawiamy „kastijo”, a „caballero” – „kabajero”.

Przygotowanie castillo:



Przygotowanie dysków:





plansza



55 kart akcji



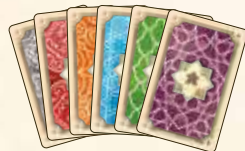
castillo



5 dysków



9 kart regionów



81 kart siły
(w 6 kolorach)



król



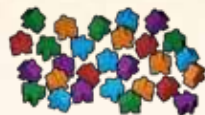
5 znaczników
punktów
(w 5 kolorach)



znacznik
rundy



5 grande
(w 5 kolorach)



150 caballero
(po 30 w każdym
z 5 kolorów)



znacznik 1. gracza
(złóż przed pierwszą grą)



2 płytki punktacji

Przygotowanie do gry

Przedstawimy przygotowanie do gry 4- i 5-osobowej, z elementami dla 4 graczy. Zmiany w grach 2- i 3-osobowych są opisane na str. 9.

Grę opiszemy zgodnie z naturalną kolejnością rozgrywki.

Sugerujemy w ten sam sposób wytłumaczyć ją współgraczom.

- 1 Umieść **planszę** pośrodku stołu stroną dla 4 i 5 graczy ku górze.

4-5

- 2 Odlóż 10 kart akcji z symbolem oraz 4 karty z symbolem do pudełka. Są używane w wariantach opisanych na str. 9–10.

Pozostałe **karty akcji** podziel na stosy według rewersów (1, 2, 3, 4 i 5).

Przetasuj stosy oddzielnie i umieść je zakryte w rzędzie. Stosy 1–4 zawierają po 10 kart. Stos 5 składa się tylko z 1 karty króla „Wasza Wysokość”.



- 3 Umieść obie **płytki punktacji** obok planszy.



- 4 Umieść **znacznik rundy** na 1. polu toru rund.



- 5 Umieść **castillo** na właściwym polu planszy.



- 6 Każdy gracz wybiera kolor. W przykładach będziesz graczem **fioletowym**. Umieść odpowiednie znaczniki punktów na polu „0” toru punktów.



- 7 Każdy gracz dobiera **13 kart siły** w swoim kolorze. Te karty stanowią rękę gracza. Zawsze możesz na nie spojrzeć, ale nie pokazuj ich przeciwnikom.

16 kart siły z szarymi rewersami to minidodatek, który nie przyda się podczas pierwszej rozgrywki.


Każdy gracz dobiera **dysk**.





6 pudełek

Po zakończeniu gry schowaj elementy do 6 pudełek. Wspólne elementy umieść w największym pudełku: 55 kart akcji, 16 kart siły z szarymi rewersami (minidodatek), 9 kart regionów, 2 płytki punktacji i znacznik rund. W małych pudełkach przechowuj elementy poszczególnych graczy. Do każdego schowaj elementy w tym samym kolorze: 13 kart siły, 30 caballero, 1 grande i 1 znacznik punktów. Pozostałe elementy schowaj do pudełka gry: króla, znacznik 1. gracza i 5 dysków castillo. Nie musisz rozkładać żadnych elementów.

8 Przetasuj 9 kart regionów i stwórz z nich zakryty stos.


Odkryj wierzchnią kartę i umieść króla  we wskazanym regionie. Region, w którym znajduje się król, będzie określany jako **region króla**.


Każdy gracz dobiera po 1 karcie regionu. Umieść **swojego grande**  oraz 2 **caballero**  we wskazanym regionie.

Na koniec odłóż wszystkie karty regionów do pudełka.



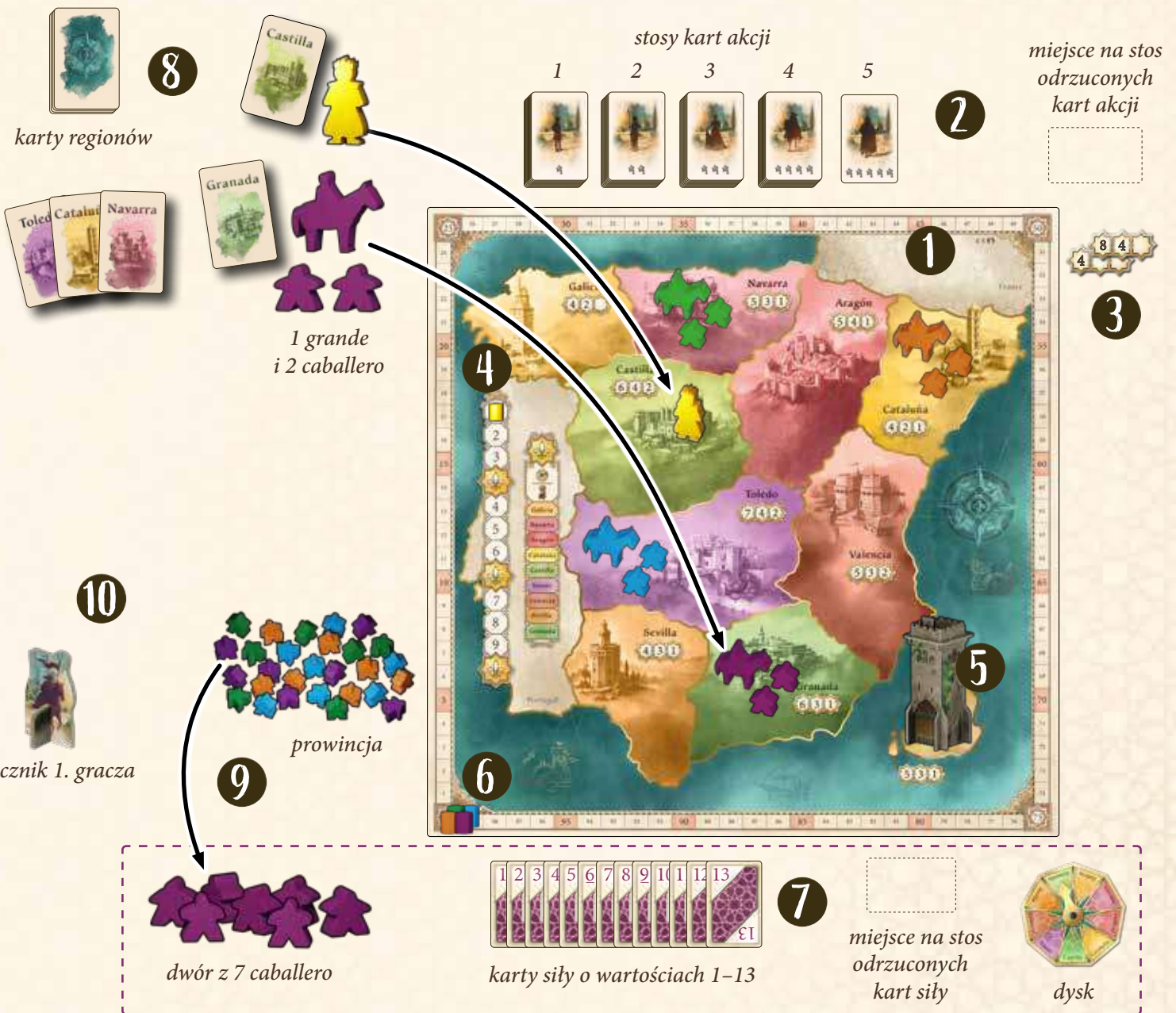
9 Każdy gracz dobiera 7 **caballero** w swoim kolorze i umieszcza ich w swojej **osobistej puli**, dalej zwanej **dworem**.

Dwór jest oznaczany symbolem .

Pozostałych caballero (po 21 w każdym kolorze) umieść obok planszy w zasięgu wszystkich graczy. Ta **ogólna pula** zwana jest **provincją** .



10 Ten, kto jako ostatni odwiedził Hiszpanię, dobiera **znacznik 1. gracza**. Pozostałe elementy odłóż do pudełka.



twoje przygotowanie

Cel gry

Starasz się kontrolować regiony Hiszpanii poprzez strategiczne rozmieszczanie swoich caballero. Podczas każdej punktacji zdobędziesz punkty za zdobyte przewagi. Zwycięża gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów.

Przebieg gry

Rozgrywka trwa 9 rund. Najpierw zagrywacie karty siły, aby ustalić kolejność tur. Następnie każdy gracz wykonuje swoją turę przy pomocy kart akcji.

Co 3 rundy (po 3., 6. i 9. rundzie) następuje punktacja ogólna. Zdobywasz punkty za kontrolowanie regionów przy pomocy swoich caballero.

Każda runda składa się z następujących po sobie faz:

1. Odkrycie kart akcji

2. Zagranie kart siły

3. Rozegranie tury

- Dodanie caballero do dworu
- Użycie karty akcji (umieszczenie caballero i wykonanie akcji specjalnej)

4. Koniec rundy

5. Punktacja ogólna (po 3., 6. i 9. rundzie)

Teraz opiszemy działanie poszczególnych faz.



1. Odkrycie kart akcji

Odkryj wierzchnie karty każdego z 5 stosów kart akcji. Każdy z graczy wybierze po 1 z tych kart w 3. fazie. Zapoznaj się z odkrytymi kartami, aby poznać możliwe akcje w tej rundzie.

Uwaga: W 5. stosie znajduje się tylko 1 karta.



2. Zagranie kart siły

Gracz ze znacznikiem 1. gracza rozpoczyna i zagrywa z ręki odkrytą kartę siły. Następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pozostali gracze zagrywają swoje karty siły. Karta siły **musi** mieć **inną wartość** niż pozostałe karty siły zagrane w tej rundzie.

Od kart siły zależą 2 rzeczy:

Kolejność wykonywania akcji oraz liczba caballero 🐎, których dodasz do dworu.



Przykład: **Zielony** rozpoczyna i zagrywa „8”. **Niebieski** jest następnym graczem po lewej. Może zagrać wszystko prócz „8” i zagrywa „3”. **Pomarańczowy** jest kolejny i może zagrać wszystko prócz „8” i „3”, zagrywa więc „5”. Na koniec **zagrywasz** „9”.

3. Rozegranie tury

W każdej rundzie gracze rozgrywają po 1 turze. Gracz, który zagrał najwyższą kartę siły, rozpoczyna i rozgrywa swoją turę. Po tym gracz, który zagrał 2. w kolejności najwyższą kartę siły, rozgrywa swoją turę. Następnie turę rozgrywa gracz z 3. najwyższą kartą siły itd.



Przykład: **Zagrałeś** „9” i jest to karta o najwyższej wartości w tej rundzie. Rozgrywasz turę jako pierwszy. Następnie turę rozegra **zielony** („8”), dalej **pomarańczowy** („5”), a na końcu **niebieski** („3”).

W swojej turze wykonaj następujące kroki:

Dodanie caballero do dworu

Na początku swojej tury dobierz tylu caballero z **provincji** (puli ogólnej), ilu wskazuje twoja zagrana karta siły. Następnie dodaj ich do swojego **dworu** (osobistej puli). Później umieścisz swoich caballero w Hiszpanii (na planszy). Pamiętaj, że caballero możesz **umieszczać jedynie ze swojego dworu**, nie z prowincji.

Uwaga: Możesz dodać do swojego dworu mniej caballero, niż wskazano na karcie.

Uwaga: Zagranie „12” lub „13” nie pozwala na dodanie nowych caballero z prowincji do dworu.

Wyjątkowa sytuacja: Jeśli w prowincji nie ma dostatecznej liczby caballero, możesz do swojego dworu dodać caballero z **regionów** na mapie (ale nie z castillo). Dotyczy to również ruszania caballero do dworu dzięki kartom akcji.



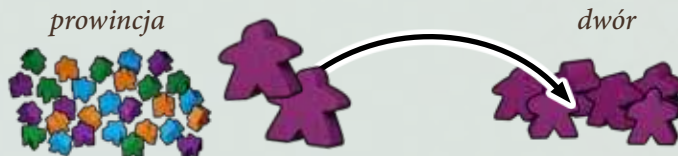
symbol dworu



liczba caballero

Przykład: Zagrales „9”.

Na początku swojej tury dobierasz 2 caballero z prowincji i dodajesz ich do swojego dworu.



Użycie karty akcji

Teraz wybierz 1 z **odkrytych** kart akcji. Dobierz kartę i rozpatrz obie widoczne na niej akcje w dowolnej kolejności.

Możesz najpierw wykonać akcję specjalną, a później umieścić caballero albo odwrotnie. Nie możesz jednak przerwać wykonywania akcji. Musisz w pełni ukończyć akcję, nim przejdziesz do kolejnej.

Umieszczenie caballero

Możesz umieścić na planszy liczbę caballero wskazaną na dole karty (albo mniejszą).



Akcja specjalna

Możesz wykonać akcję specjalną widoczną na górze karty.

Umieszczenie caballero

Możesz umieścić na planszy tylu swoich caballero, ilu wskazano na dolnej części karty akcji.

Przestrzegaj poniższych zasad:

- Możesz umieścić tylko caballero ze **swojego dworu**. Jeśli masz mniej caballero, niż wskazano na karcie, po prostu umieszczasz tylu, ilu możesz.
- Możesz umieścić caballero jedynie w regionach **sąsiadujących z regionem króla**.
Sąsiadujące regiony to wszystkie regiony, które bezpośrednio łączą się z regionem, w którym znajduje się król.
- Ważne:** Nigdy nie możesz umieszczać caballero bezpośrednio w **regionie króla**.
- Możesz rozdzielić umieszczanych caballero pomiędzy regionami według własnego uznania. Możesz umieścić ich mniej, niż wskazuje karta akcji.
- Zamiast umieszczenia caballero w regionie możesz wrzucić część z nich albo wszystkich do **castillo** (działanie castillo jest opisane na str. 6).
- Francja i Portugalia nie są regionami, nie możesz zatem umieścić w nich caballero (podobnie jak grande i króla). Są używane z minidodatkiem „Nowa regencja” opisanym na stronie 9.



Przykład: Castilla jest regionem króla. W związku z tym możesz umieszczać swoich caballero w Galicji, Navarze, Aragon, Toledo lub wrzucać ich do castillo.

Akcja specjalna

Na każdej karcie akcji znajduje się **akcja specjalna**, którą możesz wykonać. Ewentualnie możesz **pomiąć** wykonanie całej akcji specjalnej i tylko umieścić swoich caballero (str. 5). Gdy zdecydujesz się na akcję specjalną, **musisz ją wykonać** (na tyle, na ile to możliwe), nawet jeśli oznacza to, że inni gracze zyskają na tym więcej od ciebie (np. zdobędą więcej punktów).

Uwaga: Niektóre karty dają ci wybór w zakresie wykonywanej akcji (np. „Rusz maks. 4 swoich caballero”).

Akcje specjalne są opisane na str. 10–12.

Przykład 1:



Wybierasz kartę akcji „Wasza Wysokość”. Decydujesz, że **wpierw umieścisz caballero**. Możesz **umieścić maks. 5** ze swojego dworu w **regionach sąsiadujących** z królem lub wrzucić ich do castillo. Król jest w Valencii, umieszczasz więc 2 caballero w Granadzie i 2 w Toledo. Ostatniego caballero wrzucasz do castillo.

Następnie korzystasz z **akcji specjalnej** i **ruszasz króla do Toledo**.

Przykład 2:



Wybierasz kartę akcji „Fiesta”. Akcja specjalna tej karty **podlicza wszystkie 5-punktowe regiony** (Aragón, Navarrę i Valencję). Ponieważ dzięki tej akcji inni gracze **zdobyliby więcej punktów**, decydujesz się **nie wykonywać akcji specjalnej**.

Po tym możesz **umieścić maks. 3 caballero** z dworu na planszy. Umieszczasz 1 w Aragón i 2 w Toledo.

Po użyciu karty akcji odłóż ją odkrytą na stosie odrzuconych kart akcji. Jeśli użyłeś karty króla „Wasza Wysokość”, odłóż ją z powrotem zakrytą na 5. stos. Te karty są niedostępne dla pozostałych w tej rundzie graczy.

Twoja tura się kończy i przychodzi kolej na gracza z kolejną najwyższą kartą siły (patrz str. 4).

Castillo

- Castillo **nie jest regionem**. Kiedy mówimy o „regionie”, castillo się **nie liczy**.
- Jeśli **ruszasz** caballero, **nigdy** nie możesz ich ruszyć z castillo. Możesz jednak część albo wszystkich ruszanych caballero **wrzucić do castillo** (ruch jest opisany na str. 10).
- Ilekróć wrzucasz caballero do castillo, **musisz ogłosić, ilu wrzucasz**. Nie wolno zaglądać do castillo ani zabierać caballero z castillo.
- Bramę castillo można otworzyć jedynie podczas punktacji ogólnej (po 3., 6. i 9. rundzie) oraz specjalnej punktacji castillo (patrz str. 11).

Uwaga: Region króla to tabu!

W regionie króla nic nie może się zmienić. Nie wolno w nim umieszczać ani z niego usuwać caballero, grande ani płytek punktacji. To jedna z najważniejszych zasad w tej grze.




4. Koniec rundy

Po tym, jak wszyscy gracze rozegrali swoją turę, przygotuj się do kolejnej rundy:

- Umieść wszystkie **pozostałe odkryte karty akcji** na stosie odrzuconych kart akcji. **Nie odrzucaj karty króla**, ponieważ ta jest dostępna w każdej rundzie.




Przykład: W grze 4-osobowej 1 karta akcji nie będzie użyta. Odrzucasz tę kartę na stos kart odrzuconych, ponieważ nie jest to karta króla.

- Gracz, który zagrał **najniższą kartę siły**, otrzymuje **znacznik 1. gracza**.
- Odłóż zagrana kartę siły zakrytą na swój stos odrzuconych kart siły.
- Przesuń **znacznik rundy o 1 pole w dół**. Jeśli na nowym polu znacznika jest liczba, rozpocznij nową rundę. Jeśli na nowym polu jest lilia , przeprowadź punktację ogólną. Więcej o tym za chwilę.
- Po tym rozpocznij nową rundę od 1. fazy i odkryj wierzchnią kartę z każdego stosu kart akcji (w tym kartę króla), patrz str. 4.



5. Punkcja ogólna

Gdy znacznik rund zostanie przesunięty na pole z lilią , dochodzi do punkcji ogólnej. Stanie się tak po 3., 6. i 9. rundzie.

Uwaga: W grach 2- i 3-osobowych zasady punkcji są inne (patrz str. 9).

Każdy region oraz castillo mają własne paski punkcji, które wskazują, ile punktów otrzymuje się za 1., 2. i 3. miejsce.

Punkcję przeprowadź w następujących krokach:

- Wybierz w tajemnicy region na swoim dysku.
- Podlicz castillo i rusz caballero do regionu.
- Podlicz każdy region.

Przegląd punkcji na prawo od toru rund przypomina o kolejnych krokach.



a) Wybierz w tajemnicy region na swoim dysku



Wpierw zdecyduj, dokąd chcesz ruszyć wszystkich swoich caballero z castillo. W tajemnicy ustaw na swoim dysku strzałkę tak, by wskazywała region, do którego chcesz ruszyć swoich caballero. Następnie odłóż dysk zakryty przed sobą. Wszyscy gracze wykonują ten krok jednocześnie.

Uwaga: Nie możesz rozdzielić swoich caballero pomiędzy kilka regionów. Musisz wyraźnie wybrać 1 region.

Pamiętaj: W regionie króla nic nie może się zmienić. Jeśli na dysku wybierzesz region króla lub twój wybór na dysku nie będzie wyraźnie zaznaczony, twoi caballero wrócą do dworu, zamiast ruszyć się do regionu.



b) Podlicz castillo i rusz caballero do regionu

Otwórz bramę, uwolnij caballero i podziel ich według kolorów graczy. Zgodnie z paskiem punkcji gracz, który zgromadził w castillo najwięcej caballero, zdobywa 5 punktów. Gracz na 2. miejscu zdobywa 3 punkty, a gracz na 3. miejscu – 1 punkt.

Uwaga: Rozstrzygnięcie remisów opisane jest na str. 8.

Uwaga: 2 paski punkcji obok castillo traktuj jak 1, służą tylko lepszej widoczności. Tak jak regiony, castillo podliczane jest raz. Zaznacz swoje punkty na torze punktów przy pomocy znacznika.

Na koniec wszyscy gracze odkrywają swoje dyski i ruszają caballero do wybranych wcześniej regionów.

Ruszasz swój znacznik o 5 pól do przodu.

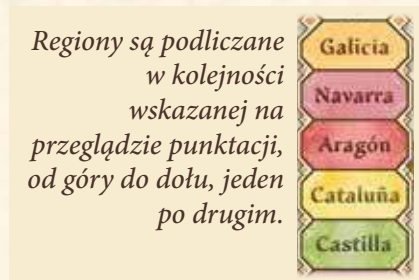
Przykład: Opróżniasz castillo i sprawdzasz przewagi. **Masz** w castillo 3 caballero, **niebieski** ma 2, a **pomarańczowy** – 1. **Masz** najwięcej caballero, więc zdobywasz 5 punktów. **Niebieski** jest 2. i zdobywa 3 punkty. **Pomarańczowy** jest 3. i zdobywa 1 punkt. **Zielony** nie ma caballero w castillo, zatem nie zdobywa punktów.

Następnie wszyscy odkrywają swoje dyski z wybranymi regionami. **Ruszasz** 3 swoich caballero z castillo do Granady.

c) Podlicz każdy region

Galicja Podlicz każdy region w kolejności widocznej w przeglądzie punktacji, od góry do dołu. Regiony punktują tak samo jak castillo. Wpierw ustal, ilu caballero każdy gracz ma w regionie. Następnie gracze na 1., 2. i 3. miejscu w liczbie caballero zdobywają punkty zgodnie z paskiem punktacji tego regionu. Jeśli gracz nie ma caballero w regionie, nie zdobywa punktów.

Ważne: Twój grande może ci przynieść premię (patrz niżej), ale nie bierze udziału w liczeniu przewag.



Przykład: Pierwszym podliczanym regionem jest Galicja. **Pomarańczowy** jest na 1. miejscu dzięki 4 caballero i zdobywa 4 punkty. **Niebieski** ma 3 caballero i zdobywa 2 punkty. **Jesteś** na 3. miejscu z 2 caballero. Niestety w Galicji za 3. miejsce nie ma punktów. **Zielony** również nic nie zdobywa, ponieważ nie ma 4. miejsca.

Rozstrzygnięcie remisów

Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę caballero podczas podliczania regionu lub castillo, wszyscy remisujący gracze punktują za jedno miejsce niżej. Nie ma znaczenia, ilu graczy remisuje.



Przykład: Kolejnym regionem jest Navarra. **Ty, niebieski i zielony** macie tu po 2 caballero. Pamiętaj, że grande zielonego nie liczy się przy obliczaniu przewag.

Wszyscy remisujecie na 1. miejscu, zatem wszyscy punktujecie za 2. miejsce i każdy z was zdobywa po 3 punkty. **Pomarańczowy** ma 1 caballero i zdobywa 1 punkt za 3. miejsce.

Po punktacji przesun znacznik rundy i rozpocznijcie nową rundę (patrz str. 4).
Po 3. punktacji ogólnej gra kończy się.

Premia króla i premia grande



Jeśli zdobędziesz 1. miejsce w regionie króla, zdobywasz 2 punkty premii.



Jeśli zdobędziesz 1. miejsce w regionie ze swoim grande, również zdobywasz 2 punkty premii.

Uwaga: W przypadku remisu nigdy nie zdobywasz premii.

Te premie można uzyskać zarówno podczas ogólnego, jak i specjalnego punktowania.

Uwaga: W tym samym regionie można uzyskać premię zarówno króla, jak i grande.

Płytki punktacji



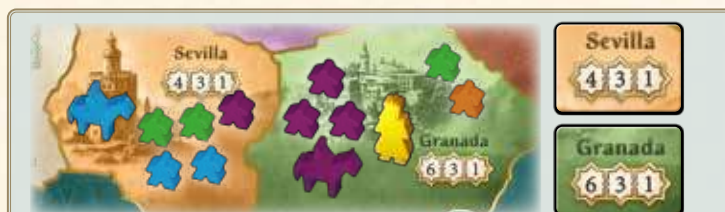
Dwie płytki punktacji można umieszczać i ruszać tylko przy pomocy kart akcji „Zarządzenie”.

Umieszczone w regionie zastępują nadrukowany pasek punktacji. W regionie może się znajdować tylko 1 płytkę lub pasek punktacji.

Koniec gry

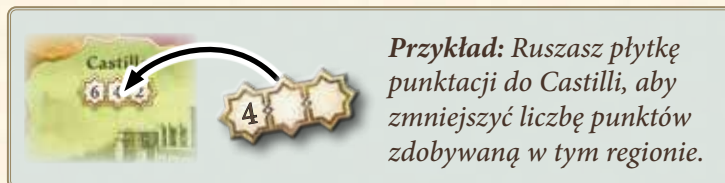
Gra kończy się po 3. punktacji ogólnej.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą i przyjmuje tytuł *El Grande*. W przypadku remisu wszyscy remisujący na 1. miejscu wspólnie zwyciężają.



Przykład: W Seville **niebieski i zielony** mają po 2 caballero i remisują na 2. miejscu. W związku z tym **niebieski nie otrzymuje premii za grande**. **Niebieski i zielony** zdobywają po 3 punkty, a **ty** zdobywasz 1.

W Granadzie **masz przewagę** dzięki swoim 3 caballero. Ponieważ znajduje się tu twój grande, otrzymujesz 2 punkty premii. To jest region króla, więc zdobywasz 2 dodatkowe punkty premii. Łącznie zdobywasz 10 punktów. **Pomarańczowy i zielony** zdobywają po 1 punkcie za 3. miejsce.



Przykład: Ruszasz płytkę punktacji do Castilli, aby zmniejszyć liczbę punktów zdobywaną w tym regionie.


Warianty

Krótką grą

Możesz rozegrać krótszą grę, która trwa tylko 6 rund. Podczas przygotowania gry umieść znacznik rundy na polu „2”. Przy przesuwaniu znacznika pomiń pola „4” i „7”.

Gra 2-osobowa

Przygotuj grę, jak opisano na str. 2–3, z następującymi różnicami:


- Umieść planszę stroną dla 2 i 3 graczy  ku górze.
- Wybierz kolor jak zwykle. Wybierz 3. kolor dla automy i umieść caballero w tym kolorze obok planszy. Przetasuj pasujące karty siły i umieść je w zakrytym stosie obok caballero. To są karty i caballero automy. Automa również umieszcza caballero w Hiszpanii. Może wpływać na przewagi, ale nie zdobywa punktów.
- Połącz stosy 2 i 3 w jeden stos, przetasuj go i umieść obok stosu 1. Będziesz mógł wybierać spośród tylko 4, a nie 5 stosów kart.
- Wylosuj startowy region króla jak zazwyczaj. Tak samo zrób ze startowymi regionami graczy. Następnie zbiierz i przetasuj wszystkie karty regionów i utwórz z nich zakryty stos obok caballero automy.

Zmiany w rozgrywce:

- Na początku rundy dobierz 2 karty regionów. W każdym dobranym regionie umieść po 2 caballero automy. Jeśli automa wystawi wszystkich 30 caballero, nie dobieraj więcej kart regionów. Jeśli karta wskazuje region króla, nie umieszczaj tam caballero. Następnie odrzuć dobrane karty regionów. Po każdej punktacji ogólnej przetasuj **wszystkie** karty regionów.
- Zanim zagrać karty siły, odwróć wierzchnią kartę siły automy. Następnie gracz ze znacznikiem 1. gracza rozpoczyna (automa nigdy nie otrzymuje znacznika 1. gracza). Wartość na karcie siły automy określa jej miejsce w kolejności wykonywania tur – tak jak w przypadku graczy. Nie możesz zagrać karty siły o wartości takiej samej jak karta automy, zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Automa zawsze wybiera dostępną kartę akcji z najwyższą liczbą caballero na dole karty. Natychmiast odrzuć (albo zakryj, jeśli to karta króla) wybraną kartę. Automa z niej nie korzysta. Na koniec rundy odrzuć również kartę siły automy.
- Możesz ruszać caballero automy lub zwracać ich z regionów zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli jakaś akcja wymaga od automy działania (np. wybrania regionu), pomiń automę.
- **Zmiany w punktacji:** Liczą się tylko 2 pierwsze pola na pasku punktacji.


Gra 3-osobowa



Przygotuj grę, jak opisano na str. 2–3, z następującymi różnicami:

- Umieść planszę stroną dla 2 i 3 graczy  ku górze.
- **Opcjonalnie:** Połącz stosy 2 i 3 w jeden stos, przetasuj go i umieść obok stosu 1. W tym wariantcie będziesz mógł wybierać spośród tylko 4, a nie 5 stosów kart. To uczyni rozgrywkę bardziej konfrontacyjną.
- **Zmiany w punktacji:** Liczą się tylko 2 pierwsze pola na pasku punktacji.

Minidodatek „Nowa regencja”

Ten minidodatek stwarza nowe możliwości ruchu królem.

 Przygotuj grę jak zazwyczaj, ale kartę króla „Wasza Wysokość” odłóż do pudełka.

 W jej miejsce, jako 5. stos, przetasuj i przygotuj zakryte karty z symbolem .

Ten stos działa tak samo jak pozostałe stosy kart akcji. Na początku każdej rundy odkrywasz jego wierzchnią kartę. Na koniec rundy odrzucasz wierzchnią kartę (niezależnie od tego, czy została wykorzystana, czy nie).



♣ Alternatywne karty akcji

Przed skorzystaniem z 4 alternatywnych kart akcji ♣ zalecamy zapoznać się z podstawową grą. Nie musisz korzystać ze wszystkich kart.

Przygotowanie do gry

Przetasuj karty akcji jak zazwyczaj. Następnie za każdą dodaną kartę ♣ usuń z odpowiedniego stosu 1 losową kartę.

Przykład: Jeśli chcesz dodać wszystkie 4 karty, odłóż do pudełka 1 losową kartę z 1. stosu, 2 losowe karty z 2. stosu i 1 losową kartę z 4. stosu.

Następnie dodaj do odpowiednich stosów nowe karty akcji. Na koniec przetasuj każdy stos i odkryj wierzchnie karty.



Minidodatek „Zmiana siły”

Ten minidodatek pozwala na zmianę wartości zagranej karty siły dzięki kartom modyfikatorów – niektóre z nich mają specjalne zdolności.

Przygotowanie do gry

Przetasuj 16 kart siły z szarymi rewersami. Będziemy je nazywać modyfikatorami. Następnie rozdaj po 3 karty każdemu z graczy. Pozostałe karty odłóż do pudełka. Każdy gracz zapoznaje się ze swoimi kartami modyfikatorów siły i przekazuje 1 z nich zakrytą graczowi po swojej lewej. Po przekazaniu dodaj 3 karty modyfikatorów do swojej ręki kart siły.

Zmiany w rozgrywce

Kiedy zagrywasz kartę siły, możesz również zagrać 1 kartę modyfikatora. Zmodyfikuj wartość zagranej karty o wartość modyfikatora.

Ważne: Ostateczna wartość musi być różna od wcześniej zagranych wartości w tej rundzie.

Przykład: Możesz zagrać „9” i „+1”, nawet jeśli wcześniej w tej rundzie została zagrana „9”.

Przykład: Jeśli ktoś już w tej rundzie zagrał „8”, nie możesz zagrać „7” i „+1”.

Jeśli zagrasz kartę modyfikatora, możesz skorzystać z jej specjalnej zdolności na początku swojej tury: **po** dobraniu caballero do dworu, ale **przed** wybraniem karty akcji. Na koniec tury odrzuć zagrane karty modyfikatora i siły.

Na koniec rundy **znacznik 1. gracza** otrzymuje ten, który zagrał **najniższą ostateczną wartość**.



Opis kart akcji

Niektóre karty akcji korzystają ze szczególnych pojęć, które opisane są na kolejnych stronach.

Patrz *Użycie karty akcji* (str. 5–6).

Rusz caballero




- „Ruch caballero” oznacza przemieszczenie ich z regionów do innych regionów lub wrzucenie ich do castillo. Możesz ruszyć caballero do dowolnego regionu, nie tylko do regionu sąsiadującego z regionem króla (w przeciwieństwie do umieszczania caballero z karty akcji). Możesz ich dowolnie rozdzielić.
- W zależności od tekstu kart ruszać się mogą tui wrodzy albo dowolni caballero.
- Niektóre karty precyzują, że ruch jest możliwy tylko z lub do 1 (określonego) regionu.
- Nie możesz ruszać caballero z castillo, prowincji ani z dworu.

Pamiętaj, że region króla jest tabu! Nigdy nie możesz ruszać caballero do ani z regionu króla.

Przykład „Intrygi”: Rusz maks. 2 swoich i maks. 2 wrogich.

Przykład: Ruszasz 1 swojego caballero z Granady do Castilli i wrzucasz 1 do castillo. Następnie ruszasz 1 zielonego caballero do Valencii i 1 niebieskiego do Castilli.

Zwróć caballero do prowincji

- Jeśli musisz zwrócić caballero do prowincji , tekst karty wyraźnie wskaże, czy masz ich zwrócić z regionów , czy z dworu . Zwracasz ich do puli ogólnej (prowincji).
- Nigdy nie możesz zwrócić caballero z castillo ani z regionu króla.
- Jeśli nie masz dostatecznej liczby caballero we wskazanym miejscu, zwróć ich tyłu, ile możesz.



Wycofanie
Każdy przeciwnik musi zwrócić 3 kawalerów z regionów lub dworu do prowincji. Rozpoczyna gracz po twojej lewej.

Przykład „Wycofania”: Każdy przeciwnik musi zwrócić 3 swoich  z regionów lub dworu do prowincji. Rozpoczyna gracz po twojej lewej.



pomarańczowy dwór



niebieski dwór



prowincja

Pomarańczowy jest po twojej lewej i jako pierwszy zwraca 3 caballero ze **swojego dworu** do prowincji. **Niebieski** zwraca do prowincji 2 ze **swojego dworu** i 1 z **Valencii**. **Zielony** jest ostatni i zwraca 2 z **Toledo** i 1 z **Valencii**.

Podliczanie regionów

Podlicz wszystkie regiony wymienione na karcie jak zazwyczaj (patrz str. 8).

Premie króla i grande można również zdobyć jak zazwyczaj (patrz str. 8).

Uwaga: O ile nie wskazano inaczej, nie możesz podliczyć castillo, ponieważ nie jest regionem.

Jeśli możesz wybrać region, może to być region króla.

Jeśli na podliczanym regionie (lub castillo) znajduje się płytki punktacji, skorzystaj z jej wartości.



Posterunki
Podlicz wszystkie 4-punktowe regiony.

Przykład „Posterunków”: Podlicz wszystkie 4-punktowe regiony.

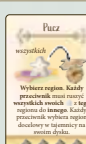




Podlicz **wszystkie regiony**, w których za **1. miejsce** zdobywa się **4 punkty**. W tym przypadku będą to **Sevilla** i **Cataluña**, ale również **Toledo**, ponieważ leży na nim płytki punktacji . Nie podliczasz **Galicji**, ponieważ znajduje się tam płytki punktacji .



Dysk




Wszyscy wskazani gracze muszą w tajemnicy ustawić strzałkę na swoich dyskach na wybrany przez siebie region. Następnie jednocześnie odkrywają swoje dyski i wykonują resztę polecenia z karty.



Pucz
Wszystkich
Wybierz region. Każde przeciwnik musi ruszyć wszystkich swoich  z 1 wybranego przez siebie regionu do innego regionu. Regiony, do których ruszą , wybierają w tajemnicy na swoich dyskach.

Przykład „Puczu”: Każdy przeciwnik musi ruszyć wszystkich swoich  z 1 wybranego przez siebie regionu do innego regionu. Regiony, do których ruszą , wybierają w tajemnicy na swoich dyskach.



Wybierasz **Toledo**. Przy pomocy swoich dysków pozostali gracze w tajemnicy wybierają region, do którego poruszą **wszystkich swoich caballero** z Toledo. Po odkryciu dysków **pomarańczowy** rusza 1 caballero do **Cataluñi**, **niebieski** rusza 2 do **Granady**, a **zielony** rusza 2 do **Valencii**. Twoi caballero pozostają w Toledo.

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



Autorzy: Wolfgang Kramer i Richard Ulrich
Ilustracje: Stefan Sonnberger
Grafiki: Franz-Georg Stämmele i Hans im Glück
3D: Marcel Gröber

Osoby, którym autorzy i wydawca chcą podziękować za testy, sugestie i propozycje, to: Christoph Wittkowski, Clemens Deimann, Martin Restle, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösner, Juliane i Rolf Krüsemann.



Edycja polska: Lucky Duck Games
Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski
Korekta: Marta Kania
Redakcja: Patryk Blok
Konsultacje: Grzegorz Szczepański,
Marcin Lenkiewicz
Wydawca: Michał Herman

W przypadku pytań napisz do nas:
info@luckyduckgames.com

Opis kart akcji



Milicja

Możesz rozdzielić swoich caballero albo umieścić ich w tym samym regionie. **Nie musisz** umieszczać ich w regionach sąsiadujących z regionem króla. Nie możesz ich jednak umieścić w castillo ani w regionie króla.



Skrytobójca

Wybierasz tylko 1 caballero od każdego przeciwnika. Zwracani caballero mogą znajdować się w różnych regionach.



Wojna domowa

Wszyscy pozostali gracze muszą wybrać region, w którym mają **co najmniej 1 caballero**. Jeśli gracz nie ma caballero w żadnym regionie, ignoruje działanie tej karty.



Objawienie

Otwórz bramę i podlicz castillo jak zazwyczaj. Po punktacji nie ruszaj caballero do regionów. Zamiast tego wrzuć ich **z powrotem do castillo**. Ruszą do regionów podczas punktacji ogólnej.



Nowy dom

W jednym regionie może być **wielu grande**.

Nie możesz wrzucić swojego grande do castillo. Nie możesz umieścić go w regionie króla ani zabrać go stamtąd.



Pełnomocnictwo

Możesz **zwrócić do ręki** właśnie zagrana kartę siły albo dowolną kartę siły ze swojego stosu odrzuconych kart siły. Nie musisz pokazywać zwróconej karty innym graczom.

Wyjątkowa sytuacja: Jeśli wybierzesz właśnie zagrana kartę siły i była to najniższa karta zagrana w tej rundzie, nadal na koniec rundy przejmujesz znacznik 1. gracza.

Gra z minidodatkiem „Zmiana siły”: Zamiast tego możesz zwrócić do ręki kartę modyfikatora.



Zarządzenie

Wybierz jedną z dwóch płytek punktacji i umieść ją na **wolnym pasku punktacji** na planszy. Zamiast tego możesz **ruszyć** płytkę, która już znajduje się na planszy, na inny pasek (nie możesz usunąć płytki z planszy).

Płytką zmienia liczbę punktów zdobywaną podczas podliczania. Możesz umieścić 1 płytkę na polu castillo i zmienić w ten sposób **oba** paski punktacji. Nie możesz umieścić ani zabrać płytki z regionu króla.

W regionach z płytką nadal można zdobywać premie króla i grande.



Wasza Wysokość

Możesz ruszyć króla do **dowolnego regionu**. Nie możesz go wrzucić do castillo ani ruszyć do Francji ani Portugalii. Jeśli pominiesz akcję specjalną, król pozostaje na swoim miejscu.



Infiltracja

Dzięki tej karcie ty i tylko ty możesz przełamać tabu i umieścić swoich caballero w **regionie króla**. Jak zazwyczaj możesz ich rozdzielić pomiędzy wieloma regionami.



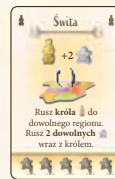
Rebelia

Umieść króla **obok** castillo (nie wrzucaj go do środka). Od teraz castillo jest regionem króla ze wszystkimi tego konsekwencjami. Jeśli castillo jest podliczane, możesz zdobyć premię króla. Caballero i grande **nie** są jednak poruszani do regionów, należy wrzucić ich ponownie do środka. Król pozostaje obok castillo, dopóki nie zostanie znów ruszony. Wszystkie regiony uważa się za sąsiadujące z castillo.



Regent

Możesz ich zamienić miejscami jedynie, jeśli obaj są w **regionach** (czyli nie we Francji, Portugalii albo castillo).



Świta

Musisz ruszyć 2 caballero **do tego samego regionu co króla**. Jeśli w regionie jest mniej niż 2 caballero, rusz tyłu, ile możesz. Pozostały ruch przepada.



Ustronie

Najpierw musisz odszukać region, w którym jest **najmniej caballero** (łącznie wszystkich graczy). Umieść króla w tym regionie.

Nie możesz poruszyć króla do regionu bez caballero.



Wyznanie

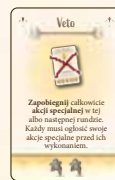
Regiony sąsiadujące z Francją i Portugaliją traktowane są jak zazwyczaj. Przy pomocy tej karty możesz poruszyć króla jedynie do Francji albo Portugalii.



Zawoty

Tylko dzięki tej karcie możesz wrzucić **grande do castillo**. Jeśli castillo jest podliczane, możesz zdobyć premię grande. Następnie rusz swoich grande i caballero przy pomocy dysku.

Wyjątek: Po podliczeniu castillo przy pomocy karty „Objawienie” wrzuć grande z powrotem do castillo.



Veto

Po wybraniu karty „Veto” umieść ją przed sobą. Możesz **całkowicie zapobiec akcji specjalnej**, którą ktoś chce wykonać **w tej albo następnej rundzie**. Pozostali gracze muszą ogłosić swoje akcje specjalne przed ich wykonaniem. Musisz **natychmiast zdecydować**, czy chcesz zapobiec ogłoszonej akcji specjalnej. Nie możesz powstrzymać akcji specjalnej, która już się rozpoczęła. Właściciel zawetowanej karty wciąż porusza caballero z dworu do regionów.

Odrzuć kartę „Veto” po wykorzystaniu albo na koniec następnej rundy.