

# El

# Grande

EIN RAFFINIERTES STRATEGIESPIEL  
FÜR 2-5 SPIELER AB 12 JAHREN  
VON WOLFGANG KRAMER & RICHARD ULRICH

## SPIELMATERIAL

- Spielplan,
- 5 Granden in 5 Farben,
- 155 Caballeros in 5 Farben (31 pro Farbe),
- 1 König,
- 1 Rundenzähler (schwarz),
- 65 Machtkarten in 5 Farben (pro Farbe die Werte 1 bis 13),
- 45 Aktionskarten,
- 9 Regionenkarten (mit Kurzspielregel auf der Rückseite),
- 5 Geheimscheiben mit Zeigern,
- 1 Castillo (= Turm),
- 2 Wertungstafeln mit den Werten „8/4/0“ und „4/0/0“,
- 1 Regeleinführung,
- diese Spielregel

## HISTORISCHER HINTERGRUND

Spanien im 15. Jahrhundert: Es gibt 12 Königreiche, 1 Grafschaft, 1 Fürstentum und die baskischen Provinzen. Fünf Volksstämme breiten sich aus: Spanier, Basken, Galicier, Katalanen und Mauren. Der Adel, insbesondere die „Granden“, der Hochadel, beeinflusst wesentlich das Geschehen in Spanien. Aber auch der mittlere Adel, die „Caballeros“, sind im Besitz ausgedehnter Vorrechte. Alle Regionen wollen ihre Eigenständigkeit ausbauen. Dabei spielen die Burgen (= Castillos) eine wichtige Rolle.

(Hinweis zur Aussprache: Im Spanischen wird „ll“ wie „j“ gesprochen; Castillo = Castijo; Caballero = Cabajero).

## SPIELZIEL

Jeder Spieler hat einen „Grande“ und eine Vielzahl von Caballeros. Er versucht, seinen Einfluß auf ganz Spanien auszudehnen und in möglichst vielen Regionen die Mehrheit an Caballeros zu besitzen. Wem dies gelingt, der rückt auf dem Erfolgspfad vorwärts. Es gewinnt, wer dort bei Spielende vorne liegt.



## DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt 9 Regionen von Spanien, 1 Feld, auf das man das Castillo stellt, den Erfolgspfad am Spielplanrand sowie eine Rundenskala mit 9 Spielrunden und 3 waagrechten Wertungsleisten. In jeder Region gibt eine Wertungstafel mit 3 Symbolen an, welche Wertigkeit diese Region hat. Wer die meisten Caballeros in einer Region besitzt, erhält den höchsten Wert, wer die zweitmeisten hat, den zweiten Wert usw.

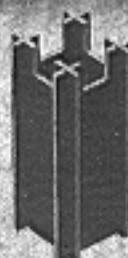


## SPIELDAUER

Das Spiel kann 9 oder 6 Runden (= Kurzform) gespielt werden. Die Spieldauer beträgt bei 9 Runden etwa 90 Minuten und bei 6 Runden etwa 1 Stunde. Wer die Kurzform spielen will, läßt auf der Skala die Runden 1, 4 und 7 aus.

## SPIELVORBEREITUNGEN

- **Castillo:** Es wird vor der ersten Partie zusammengesteckt und während des Spiels auf das Castillo-Feld gestellt.
- **Regionenkarten:** Die 9 Karten werden verdeckt gemischt. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt und in diese Region der König gestellt. Danach nimmt sich jeder Spieler eine Karte und bestimmt damit seine Heimatregion.
- **Grande:** Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den entsprechenden Granden. Er stellt ihn in seine Heimatregion.
- **Caballeros:** Jeder Spieler erhält 10 Caballeros in seiner Farbe. Alle übrigen Caballeros werden neben den Spielplan gelegt. Dieser allgemeine Vorrat wird als Provinz bezeichnet. Von den 10 eigenen Caballeros stellt jeder Spieler 2 zu seinem Granden in seine Heimatregion und 1 auf das Startfeld des Erfolgspfades. Die übrigen 7 Caballeros liegen zunächst direkt vor jedem Spieler. Dieser persönliche Vorrat eines Spielers ist sein Hof.
- **Geheimscheibe:** Jeder Spieler erhält eine Geheimscheibe, die vor der ersten Partie montiert werden muß. Sie zeigt für jede Region auf dem Spielplan mit Ausnahme des Castillos einen Ausschnitt.
- **Machtkarten:** Jeder Spieler erhält einen Satz von 13 Machtkarten in seiner Farbe auf die Hand. Jede Machtkarte zeigt oben und unten die Wertigkeit (1-13) und in der Mitte eine Anzahl Caballeros (0-6).
- **Aktionskarten:** Sie zeigen auf der Rückseite 1 bis 5 Caballeros. Alle 11 Karten mit 1 Caballero bilden den 1. Stapel, alle 11 Karten mit 2 Caballeros bilden den 2. Stapel usw. Der 5. Stapel besteht nur aus 1 Karte (= Königs-karte). Jeder Stapel wird getrennt gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- **Wertungstafeln:** Beide Wertungstafeln werden neben den Spielplan gelegt.



Castillo



Regionenkarte



Grande



Caballeros



Geheimscheibe



Machtkarte



Aktionskarte



Wertungstafel

## SPIELABLAUF

Eine **Spielrunde** besteht aus folgenden Handlungen:

- Rundenzähler weiterrücken
- Aktionskarten aufdecken
- Machtkarten ausspielen
- Jeder Spieler macht seinen Zug (Reihenfolge nach Wertigkeit der Machtkarten)



Rundenzähler zieht auf der Wertungsleiste



Aktionskarten (Auswahl)



Die abgebildete Machtkarte erlaubt, 3 Caballeros an den Hof zu holen.

### Rundenzähler (schwarz)

Zu Beginn wird er auf das Feld 1 der Rundenskala gestellt (bei der Kurzform mit nur 6 Runden beginnt man bei Feld 2) und dann nach jeder Runde ein Feld weitergerückt. Am Ende der 3., 6. und 9. Runde findet eine allgemeine Wertung statt. Dazu wird der Rundenzähler auf das Feld mit der Geheimscheibe gestellt.

### Aufdecken der Aktionskarten

Von jedem Stapel wird die oberste Aktionskarte aufgedeckt.

Alle Spieler schauen sich die 5 Karten genau an und überlegen, welche Aktionen sie gerne ausführen oder welche sie lieber verhindern würden.

### Ausspielen der Machtkarten

In der ersten Runde beginnt der jüngste Spieler mit dem Ausspielen einer Machtkarte. Ab der zweiten Runde beginnt immer derjenige Spieler, der in der Runde zuvor als letzter seinen Zug machte. Die übrigen Spieler folgen **reihum**. Die Machtkarten werden offen ausgespielt. **Alle ausgespielten Machtkarten müssen unterschiedliche Werte besitzen!**

Die gespielte Machtkarte bestimmt zweierlei:

- a) **Die Zugreihenfolge:** Wer die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat, macht als erster seinen Zug, dann folgt der Spieler, der die zweithöchste Karte ausspielte usw.
- b) **Die Anzahl eigener Caballeros**, die sich ein Spieler aus der Provinz an seinen Hof holen kann.

### Spielzug

Wer die höchste Machtkarte ausgespielt hat, darf als erster seinen Zug ausführen. Er führt der Reihe nach folgende Handlungen aus:

1. **Caballeros aus der Provinz an den Hof holen und Machtkarte abgeben.**  
Der Spieler nimmt aus der Provinz maximal so viele eigene Caballeros, wie in der Mitte der Machtkarte abgebildet sind und stellt sie auf seinen Hof. Sollten in der Provinz nicht mehr genügend eigene Caballeros liegen, darf er auch welche vom Spielplan zurücknehmen. Anschließend gibt er seine Machtkarte ab; sie kommt aus dem Spiel.
2. **Wahl der Aktionskarte**  
Nun nimmt sich der Spieler eine der 5 offen ausliegenden Aktionskarten. Jede Aktionskarte erlaubt zwei Handlungen:
  - die auf der Aktionskarte angegebene Anzahl Caballeros vom eigenen Hof auf den Spielplan bringen und
  - die mit Bild und Text beschriebene Sonderaktion ausführen oder verhindern.**WICHTIG: JEDER SPIELER KANN WÄHLEN, OB ER ZUERST SEINE CABALLEROS AUF DEN SPIELPLAN BRINGT ODER ZUERST DIE SONDERAKTION AUSFÜHRT.**

### 3. Caballeros vom Hof auf den Spielplan bringen

Die Aktionskarte zeigt unten, wieviele Caballeros man maximal vom eigenen Hof auf den Spielplan bringen kann. Der Standort des Königs bestimmt, wohin man sie stellen darf – und zwar in alle angrenzenden Regionen und/oder in das Castillo. Man darf sie auf die angrenzenden Regionen und das Castillo beliebig aufteilen. Caballeros, die man in das Castillo bringt, werden einfach oben in das Castillo hineingeworfen.

**Beispiel 1:** Der König steht in Galicien. Man kann Caballeros nur nach Altkastilien, ins Baskenland und ins Castillo bringen.

**Beispiel 2:** Der König steht in Neukastilien. Man kann Caballeros nur nach Altkastilien, Sevilla, Granada, Valencia, Aragon und ins Castillo bringen.

### 4. Sonderaktion ausführen

Der Spieler bestimmt nun, ob er die auf der gewählten Aktionskarte mit Bild und Text angegebene Sonderaktion ausführen will oder nicht.

### 5. Gewählte Aktionskarte ablegen

Nachdem beide Handlungen der Aktionskarte erledigt sind, wird diese Karte umgedreht und steht für die folgenden Spieler nicht mehr zur Verfügung. Nun ist der Spieler mit der zweithöchsten Machtkarte an der Reihe und führt seinen Zug aus usw.

## Nächste Runde

Nachdem jeder Spieler auf diese Weise seinen Zug beendet hat, werden bei weniger als 5 Spielern auch alle nicht gewählten Aktionskarten umgedreht. Die nächste Runde beginnt wieder mit dem Vorrücken des Rundenzählers und dem Aufdecken der 5 neuen Aktionskarten – also von jedem Stapel die oberste. (Die Königskarte wird in jeder Runde immer neu aufgedeckt.)

## DER KÖNIG UND DIE KÖNIGSREGION

Die Region, in der der König steht, wird Königsregion genannt. Der König hat drei Bedeutungen:

- Einsetzen von Caballeros:** Der Standort des Königs bestimmt, in welche Regionen Caballeros vom Hof aus eingesetzt werden können – nämlich nur in die an die Königsregion angrenzenden Regionen und in das Castillo! Ausnahmen zu dieser Regel lassen nur manche Sonderaktionen zu.
- Die Königsregion ist tabu!** Es dürfen dort keine Veränderungen vorgenommen werden! Es dürfen keine Caballeros, keine Granden und keine Wertungstafeln hineingebracht oder herausgenommen werden. Dies gilt ohne Ausnahme!
- Königsbonus:** Wer in der Region, in der sich der König befindet, die meisten Caballeros besitzt, erhält bei allen Wertungen 2 Punkte zusätzlich. Gibt es mehrere Spieler, die gleich viel haben, wird kein Königsbonus vergeben!

## DAS CASTILLO

Das Castillo ist als eine Region besonderer Art anzusehen. Dabei gilt:

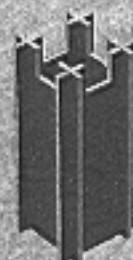
- Immer dann, wenn man Caballeros auf den Spielplan bringen oder umsetzen kann, darf man sie auch in das Castillo geben, egal, wo der König sich befindet. Wer Caballeros im Castillo unterbringt, muß dies deutlich sichtbar



Die abgebildete Aktionskarte erlaubt, 3 Caballeros auf den Spielplan zu bringen.



König



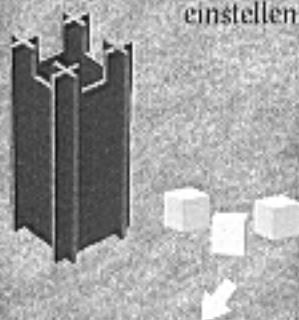
Castillo



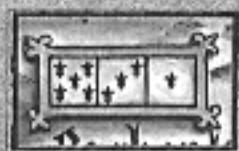
Der Rundenzähler wird Feld um Feld nach rechts versetzt.



Geheimscheibe einstellen



Caballeros aus dem Castillo in die eingestellte Region setzen.



Wertungstafel auf dem Spielplan

durchführen. Es ist vorteilhaft, wenn man sich merkt, wer wieviele Caballeros im Castillo hat, da man außer bei allgemeinen Castillo-Wertungen nicht nachsehen darf, was sich in dem Castillo verbirgt.

- Bei jeder allgemeinen Wertung (nach Spielrunde 3, 6 und 9) wird das Castillo vollständig geleert. Die Caballeros werden in Regionen versetzt (siehe folgendes Kapitel) und können dort die Mehrheitsverhältnisse ändern!

## WERTUNGEN

Im Laufe des Spiels finden 3 allgemeine Wertungen statt, und zwar nach der 3., 6. und 9. Runde. Der Rundenzähler wird bei einer allgemeinen Wertung zunächst auf das Feld mit der Geheimscheibe gestellt und dann nach jeder Auswertung ein Feld nach rechts gerückt.

Eine **allgemeine Wertung** besteht immer aus folgenden Handlungen:

- Geheimscheibe einstellen
- Castillo werten
- Caballeros aus dem Castillo in Regionen umsetzen
- Wertung der einzelnen Regionen nacheinander

### Geheimscheibe einstellen

Jeder Spieler überlegt, in welche Region er seine Caballeros aus dem Castillo umsetzen will, und stellt dann geheim mit dem Zeiger diese Region ein. Es können, **mit Ausnahme der Königsregion**, alle Regionen eingestellt werden. Wer fertig ist, legt seine Geheimscheibe verdeckt auf den Tisch.

**WICHTIG: MAN KANN SEINE CABALLEROS AUS DEM CASTILLO NUR IN EINE REGION EINSETZEN!**

### Castillo werten

Wenn alle Spieler mit dem Einstellen fertig sind, wird das Castillo gewertet. Dazu hebt man das Castillo hoch und stellt die Mehrheitsverhältnisse fest. Die Wertung wird dann genauso durchgeführt wie bei jeder anderen Region. Siehe Abschnitt „Wertung der Regionen“.

### Caballeros aus Castillo in Regionen umsetzen

Jetzt werden alle Geheimscheiben umgedreht, und reihum setzt jeder Spieler seine Caballeros aus dem Castillo in die Region, die er auf der Scheibe eingestellt hat. Wer versehentlich die Königsregion eingestellt hat, muß seine Caballeros an seinen Hof zurücknehmen! Das Castillo wird leer auf seinen Platz zurückgestellt.

### Wertung der Regionen

Damit keine Region vergessen oder zweimal gewertet wird, sollte man den Rundenzähler auf der Wertungsleiste Region um Region nach rechts weitersetzen. Die Wertungstafeln in den Regionen zeigen, wieviele Punkte der Spieler erhält, der die meisten, die zweitmeisten bzw. die drittmeisten Caballeros in einer Region besitzt. Die Granden dienen nur zur Kennzeichnung der Heimatregionen, **sie werden nicht mitgezählt**.

Bei einer Wertung rücken die Figuren auf dem Erfolgspfad entsprechend weit vor.  
**Beispiel: „5/3/1“**. Wer die meisten Caballeros in dieser Region hat, darf 5 Felder vorrücken, wer die zweitmeisten hat, darf 3 und wer die drittmeisten hat, darf 1 Feld vorrücken.

Bei **2 Spielern** gilt nur die erste Zahl der Wertungstafel. Nur wer die Mehrheit hat, erhält Punkte.

Bei **3 Spielern** gelten nur die ersten beiden Zahlen. Nur wer die meisten und zweitmeisten Caballeros in einer Region hat, erhält Punkte.

Wenn mehrere Spieler gleich viele Caballeros haben, erhalten diese Spieler die Punkte des nächstniedrigeren Ranges.

**Beispiel 1:** In einer Region mit der Wertigkeit „5/3/1“ haben Rot, Blau und Gelb je 4 Caballeros, Grün hat 3 Caballeros.

Wertung: Rot, Blau und Gelb erhalten die Punkte des 2. Ranges, also 3 Punkte. Grün nimmt den dritten Rang ein und erhält einen Punkt.

**Beispiel 2:** In einer Region mit der Wertigkeit „6/4/2“ haben Rot 4 Caballeros, Blau 3 und Gelb und Grün je 2 Caballeros.

Wertung: Rot erhält 6 Punkte und Blau 4 Punkte. Gelb und Grün haben gleich viel Caballeros, rutschen 1 Platz nach unten und nehmen den 4. Platz ein. Dafür gibt es keine Punkte mehr.

### Königsbonus

Bei jeder Wertung, welche die Königsregion betrifft (auch bei einer Sonderwertung durch Aktionskarten), erhält in der Königsregion der Spieler mit den meisten Caballeros **2 Punkte zusätzlich**. Der Königsbonus entfällt, wenn kein Spieler die Mehrheit besitzt.

### Heimatbonus

Wenn ein Spieler in der Region, in der sein Grande steht, die meisten Caballeros besitzt, erhält er bei jeder Wertung, die diese Region betrifft, **2 Punkte zusätzlich**. Der Heimatbonus entfällt, wenn kein Spieler die Mehrheit besitzt.

### WERTUNGSTAFEL

Die beiden zusätzlichen Wertungstafeln kommen über die Aktionskarten ins Spiel. Man kann mit ihnen die Wertigkeit einer Region verändern.

### SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 3. Wertung. Wer jetzt mit seiner Figur auf dem Erfolgspfad vorne liegt, ist der Sieger und damit „El Grande“.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich die Autoren und der Verlag bei Barbara und Dieter Hornung, Gunthart von Chiari, Alexander Martel, Andreas Trieb, Karl-Heinz Schmiel, Joe Weigand, Hannes Wildner, der „Spanienexpertin“ Birgit Irgang, Christoph Willkowsky, Clemens Deimann, Martin Resle, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösner, Julianne und Ralf Krüsemann, den Stuttgarter Kronisten und der Pöppel Company Ludwigsburg.

© 1996 Hans im Glück Verlags-GmbH



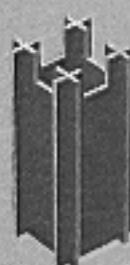
Wertungstafel zum Einsetzen



## DIE AKTIONSKARTEN

### Ausführliche Erläuterung der Kartentexte

Wenn Ihnen die Bedeutung einer Sonderaktion nicht klar ist, können Sie hier den ausführlichen Text nachlesen.



#### Für alle Karten gilt:

**A) Die Königsregion:** (= die Region in der der König steht) ist immer tabu, Sie dürfen nichts herausnehmen und nichts hineinsetzen! Wertungen finden in der Königsregion allerdings statt.

**B) Geheimscheibe:** Wenn eine Aktion „geheim“ durchgeführt werden muß, heißt dies, daß die Spieler gleichzeitig und geheim auf der Geheimscheibe eine Region festlegen.

**C) Castillo:** Wer Caballeros auf den Spielplan bringt oder dort versetzt, kann alle oder eine Teilmenge davon auch in das Castillo setzen. Wer Caballeros vom Spielplan nimmt oder umsetzt, kann keine aus dem Castillo nehmen.

**D) Reihenfolge der Aktionen:** Jede Karte erlaubt zwei Aktionen:  
a) eine bestimmte Anzahl Caballeros auf den Spielplan bringen und  
b) die mit Bild und Text angegebene Aktion (= Sonderaktion) durchführen.

Sie entscheiden, welche der beiden Aktionen Sie zuerst ausführen. Es ist nicht zulässig, eine Aktion zu splitten, also zunächst nur einen Teil und dann später den Rest durchzuführen.

**E) Anzahl:** Die auf den Karten angegebene Anzahl an Caballeros, die Sie auf den Spielplan bringen können, ist eine Maximalzahl. Sie können jederzeit auch weniger Caballeros einsetzen.

**F) Caballeros auf den Spielplan bringen:** Wer Caballeros vom Hof auf den Spielplan bringt, darf sie nur in die Nachbarregionen der Königsregion setzen oder in das Castillo. Wer Caballeros gemäß einer **Sonderaktion** auf den Spielplan bringt oder dort umsetzt, kann außer der Königsregion jede Region wählen einschließlich des Castillos.

**G) Sonderaktion nicht ausführen:** Die auf den Karten vorgegebenen Sonderaktionen müssen nicht ausgeführt werden. Sie können beispielsweise eine Karte nur zu dem Zweck auswählen, um die Sonderaktion zu verhindern, indem Sie sie verfallen lassen.

## AKTIONSKARTEN DES 1ER STAPELS

**Für alle Karten gilt:** Es kann maximal 1 Caballero vom Hof in eine Nachbarregion der Königsregion oder in das Castillo gesetzt werden. Außerdem wird die angegebene Sonderaktion durchgeführt oder verhindert.

Es gibt keine Intriganten-Figur. (Die Karten werden nur deshalb Intriganten-Karten genannt, weil nur mit diesen Karten ein anderer Spieler Ihre Caballeros auf dem Spielplan umsetzen kann.)

Es gibt folgende Sonderaktionen:

**Intrigant: Alle eigenen Caballeros einer Region beliebig umsetzen!**  
Nehmen Sie alle eigenen Caballeros aus einer Region heraus und verteilen Sie sie beliebig auf andere Regionen und/oder ins Castillo. Sie können eine Teilmenge auch wieder dorthin zurücklegen, wo Sie sie herausgenommen haben. Die Königsregion ist immer tabu – man kann nichts herausnehmen und nichts hineinsetzen.

**Intrigant: Zusätzlich 2 Caballeros vom Hof auf beliebigen Regionen einsetzen.**

Sie dürfen 2 Caballeros von Ihrem Hof nehmen und auf beliebigen Regionen und/oder ins Castillo einsetzen. Mit dieser Karte können Sie insgesamt drei Caballeros einsetzen, 2 beliebig und 1 in eine Nachbarregion der Königsregion.

**Intrigant: 2 Caballeros zusätzlich vom Hof auf beliebigen Regionen einsetzen oder alle eigenen Caballeros einer Region beliebig umsetzen.**

Sie dürfen entscheiden, welche der beiden Aktionen Sie ausführen wollen.

**Intrigant: Bis zu 5 beliebige Caballeros einer Region beliebig umsetzen.**

Sie können aus einer Region bis zu 5 Caballeros (eigene und/oder fremde) nehmen und in andere Regionen und/oder ins Castillo umsetzen.

**Intrigant: 3 fremde Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen.**

Sie können aus beliebigen Regionen bis zu 3 fremde Caballeros nehmen und in andere Regionen und/oder ins Castillo umsetzen.

**Intrigant: 3 beliebige Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen.**

Sie können aus beliebigen Regionen bis zu 3 beliebige Caballeros nehmen und in andere Regionen und/oder ins Castillo umsetzen.

**Intrigant: 2 eigene und 2 fremde Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen.**

Sie können aus beliebigen Regionen insgesamt 2 eigene und 2 fremde Caballeros nehmen und in andere Regionen und/oder ins Castillo umsetzen.

**Intrigant: 4 eigene Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen.**

Sie können aus beliebigen Regionen bis zu 4 eigene Caballeros nehmen und in andere Regionen und/oder ins Castillo umsetzen.

**Intrigant: 4 beliebige Caballeros auf dem Spielplan beliebig umsetzen.**

Sie können aus beliebigen Regionen bis zu 4 Caballeros (eigene und/oder fremde) nehmen und in andere Regionen und/oder ins Castillo umsetzen.



## AKTIONSKARTEN DES 2ER STAPELS

**Für alle Karten gilt:** Es können maximal 2 Caballeros vom Hof in eine Nachbarregion der Königsregion oder in das Castillo gesetzt werden. Außerdem wird die angegebene Sonderaktion durchgeführt oder verhindert. Es gibt folgende Sonderaktionen:



**Veto:** Sie können 1 Sonderaktion dieser oder nächster Runde verhindern. Erheben Sie Einspruch, sobald der Spieler die Sonderaktion durchführen will. Wenn Sie die Veto-Karte ausgewählt haben, legen Sie die Karte vor sich auf den Tisch und erheben dann Einspruch, wenn ein Spieler eine Sonderaktion ausführen will, die für Sie ungünstig ist. Sie können nur eine Sonderaktion verhindern. Die normale Aktion, das Einsetzen von Caballeros, können Sie nicht verhindern. Sie können nur dann eine Sonderaktion verhindern, wenn die Veto-Karte in Ihrem Besitz ist und die Sonderaktion noch nicht abgeschlossen ist. Sie können auch nur den Teil einer Sonderaktion verhindern. Angenommen ein Spieler darf 4 Caballeros umsetzen. Er hat bereits 2 umgesetzt. Mit diesen Umsetzungen waren Sie einverstanden. Jetzt setzt er einen weiteren um. Dies gefällt Ihnen nicht, und Sie legen Veto ein. Der Spieler muß die letzte Umsetzung rückgängig machen, und die restliche Sonderaktion entfällt. Nachdem Sie Einspruch eingelegt haben, geben Sie die Karte wieder ab. Sollten Sie kein Veto einlegen, müssen Sie die Karte am Ende der nächsten Runde abgeben.



**Autoritätsverfall:** Ihre Mitspieler müssen sämtliche Caballeros vom Hof in die Provinz zurückschicken. Ihre Mitspieler müssen alle Caballeros von ihrem Hof in die Provinz zurückgeben.



**Autoritätsverfall:** Ihre Mitspieler müssen 3 Caballeros vom Hof in die Provinz zurückschicken. Ihre Mitspieler müssen 3 Caballeros von ihrem Hof in die Provinz zurückgeben. Sollten sie weniger Caballeros an ihrem Hof haben, müssen sie nur diese zurückgeben.



**König erzürnt!** Jeder Mitspieler muß 3 Caballeros in die Provinz zurückschicken. Er kann sie aus den Regionen und/oder vom Hof nehmen. Es beginnt der linke Nachbar, dann reihum. Der Reihe nach entscheidet jeder Mitspieler selbst, welche 3 eigenen Caballeros er in die Provinz zurückschickt.



Sie dürfen von jedem Mitspieler 1 Caballero aus einer beliebigen Region nehmen und in die Provinz zurückschicken. Sie entscheiden, welche Caballeros in die Provinz zurück müssen.



**Ihre Mitspieler müssen 2 eigene Caballeros aus einer beliebigen Region entfernen und in die Provinz zurückschicken. Geheim entscheiden!** Ihre Mitspieler müssen gleichzeitig mit der Geheimscheibe eine Region auswählen, in der sie mindestens 2 Caballeros haben. Wer nur Regionen mit einem Caballero besitzt, muß eine solche Region auswählen. Die Caballeros werden dann aus der gewählten Region entfernt.

Ihre Mitspieler müssen alle eigenen Caballeros einer Region in die Provinz zurückschicken. Jeder Mitspieler bestimmt die Region selbst. Geheim entscheiden!

Jeder Mitspieler muß eine Region auswählen, in der er mindestens 1 Caballero besitzt. Die Wahl wird gleichzeitig mit der Geheimscheibe getroffen. Dann werden alle eigenen Caballeros aus dieser Region entfernt

**Sonderwertung:** Sie bestimmen eine beliebige Region, die gewertet wird. Sie können jede beliebige Region (zur Erinnerung: Auch die Königsregion und das Castillo) auswählen. Die Wertung erfolgt nach den Regeln „WERTUNG DER REGIONEN“.

## AKTIONSKARTEN DES 3ER STAPELS

**Für alle Karten gilt:** Es können maximal 3 Caballeros vom Hof in eine Nachbarregion der Königsregion oder in das Castillo gesetzt werden. Außerdem wird die angegebene Sonderaktion durchgeführt oder verhindert.

Es gibt folgende Sonderaktionen:

**Sonderwertung:** Es werden alle 4er-Regionen gewertet.

Es werden die Regionen gewertet, die im ersten Feld der Wertungstafel vier Lilien zeigen. Es gibt folgende 4er-Regionen: Galicien (4/2/0), Katalonien (4/2/1) und Sevilla (4/3/1). Wenn die vorgedruckten Wertungspunkte auf dem Spielplan durch eine zusätzliche Wertungstafel überdeckt sind, gelten die Punkte dieser Wertungstafel. Dies gilt auch für alle anderen Sonderwertungen. Dazu 2 Beispiele:

- In Galicien liegt die Wertungstafel „(8/4/0)“. Damit ist Galicien keine 4er-Region mehr.
- In Granada liegt die Wertungstafel „(4/0/0)“. Damit ist Granada nun eine 4er-Region.

Die Wertung erfolgt nach denselben Regeln, die im Abschnitt „WERTUNG DER REGIONEN“ beschrieben sind. So erhält z.B. ein Spieler zusätzlich 2 Punkte, wenn sein Grande in einer 4er-Region steht und er dort die Mehrheit besitzt, er erhält 2 weitere Punkte, wenn auch der König in dieser 4er-Region steht.

**Sonderwertung:** Es werden alle 5er-Regionen gewertet.

Es gilt analog das gleiche, was bei den 4er-Regionen gesagt wurde. Es gibt folgende 5er-Regionen: Baskenland (5/3/1), Aragon (5/4/1) und Valencia (5/3/2). Das Castillo gehört nicht dazu.

**Sonderwertung:** Es werden alle 6er- und 7er-Regionen gewertet.

Es gilt analog das gleiche, was bei den 4er-Regionen gesagt wurde. Es gibt folgende 6er- und 7er-Regionen: Altkastilien (6/4/2), Neukastilien (7/4/2) und Granada (6/3/1).

**Sonderwertung:** Es wird das Castillo gewertet.

Das Castillo wird aufgedeckt. Die Mehrheitsverhältnisse werden festgestellt. Nach der Wertung wird das Castillo wieder über die Caballeros gestellt. Die Caballeros bleiben im Castillo und werden erst mit der nächsten allgemeinen Wertung verteilt.





**Sonderwertung:** Es werden von allen Regionen nur die ersten Plätze gewertet.

Es werden nur die ersten Plätze der Regionen gewertet, bei denen 1 Spieler die Mehrheit hat. Die Wertung erfolgt nach den Regeln „WERTUNG DER REGIONEN“. Das Castillo wird nicht gewertet.



**Sonderwertung:** Es werden alle Regionen mit den meisten Caballeros gewertet.

Es wird die Region gewertet, in der insgesamt die meisten Caballeros stehen. Gibt es mehrere Regionen, die die meisten Caballeros haben, werden alle diese Regionen gewertet. Die Wertung erfolgt nach den Regeln „WERTUNG DER REGIONEN“. Das Castillo wird nicht gewertet.



**Sonderwertung:** Es werden alle Regionen mit den wenigsten Caballeros gewertet. Regionen ohne Caballeros zählen nicht.

Es werden die Region gewertet, in der insgesamt die wenigsten Caballeros stehen. Gibt es mehrere Regionen, die die wenigsten Caballeros haben, werden alle diese Regionen gewertet. Das Castillo und Regionen, in denen gar keine Caballeros stehen, bleiben außer Betracht. Die Wertung erfolgt nach den Regeln „WERTUNG DER REGIONEN“.



**Sonderwertung:** Sie bestimmen eine beliebige Region, die gewertet wird.

Sie können jede beliebige Region (auch die Königsregion und das Castillo) auswählen. Die Wertung erfolgt nach den Regeln „WERTUNG DER REGIONEN“.

## AKTIONSKARTEN DES 4ER STAPELS

Für alle Karten gilt: Es können maximal 4 Caballeros vom Hof in eine Nachbarregion der Königsregion oder in das Castillo gesetzt werden. Außerdem wird die angegebene Sonderaktion durchgeführt oder verhindert. Es gibt folgende Sonderaktionen:



**Wertungstafel:** Bringen Sie eine Wertungstafel ins Spiel oder versetzen Sie eine. Sie können eine zusätzliche Wertungstafel von außen ins Spiel bringen oder eine Wertungstafel auf dem Spielplan in eine andere Region versetzen. Eine Wertungstafel kann auch zum Castillo gelegt werden. Dabei steht den Spielern frei, welche der beiden Flächen sie belegen wollen. Es ist unzulässig, zwei Wertungstafeln übereinanderzulegen.



**Königlicher Ratgeber:** Rücken Sie den König in eine Nachbarregion. Sie dürfen den König nur um 1 Region weiterrücken.



**Rauswurf:** Sie bestimmen eine Region. Ihre Mitspieler müssen alle eigenen Caballeros aus dieser Region entfernen und sie geheim in eine andere Region umsetzen.

Nachdem Sie die Region bestimmt haben, stellen alle betroffenen Mitspieler auf ihrer Geheimscheibe eine andere Region ein, in die sie Ihre Caballeros versetzen wollen. Sollte ein Spieler die Königsregion einstellen, muß er seine Caballeros an seinen Hof zurückholen.

**Grande:** Sie dürfen Ihren Grande in eine andere Region versetzen.

Sie können außer dem Castillo und der Königsregion jede Region wählen. Es ist zulässig, daß in einer Region mehrere Grande stehen.

**Machtkarten:** Nehmen Sie 1 Ihrer Karten vom Ablagestapel zurück auf Ihre Hand.

Sie können jede von Ihnen bereits gespielte Machtkarte zurücknehmen – auch die Karte dieses Zuges.

**Der Hof:** Holen Sie 2 eigene Caballeros aus der Provinz an Ihren Hof.

Sie dürfen 2 eigene Caballeros aus der Provinz an Ihren Hof holen.

**Sonderwertung:** Jeder Spieler stellt geheim eine Region ein, für die eine Sonderwertung stattfinden soll. Mehrfach gewählte Regionen werden nicht gewertet.

Alle Spieler stellen gleichzeitig auf ihrer Geheimscheibe eine Region ein, die sie werten wollen. Wenn alle Spieler fertig sind, werden die Geheimscheiben aufgedeckt. Sie beginnen und lesen die Region vor, die Sie eingestellt haben. Wenn sonst kein Spieler diese Region eingestellt hat, findet eine Wertung nach den Regeln „WERTUNG DER REGIONEN“ statt. Danach nennt ihr linker Nachbar seine Region, auch sie wird gewertet, wenn sonst niemand diese Region gewählt hat usw. Wenn mehrere Spieler die gleiche Region eingestellt haben, wird diese Region nicht gewertet.

## AKTIONSKARTE DES 5ER STAPELS

Der 5er-Stapel besteht nur aus einer Karte, der Königskarte.

Für diese Karte gilt: Es können maximal 5 Caballeros vom Hof in eine Nachbarregion der Königsregion oder in das Castillo gesetzt werden. Außerdem wird die angegebene Sonderaktion durchgeführt oder verhindert.

**Königskarte:** Setzen sie den König in eine beliebige Region.

Alle Regionen (außer dem Castillo) dürfen gewählt werden.

