

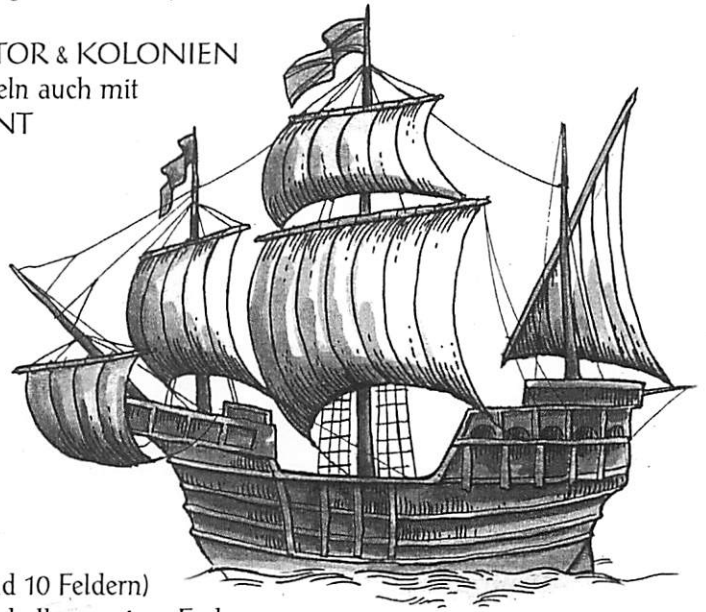
# Großinquisitor & Kolonien

von Wolfgang Kramer  
und Richard Ulrich  
für 2 - 5 Personen

GROSSINQUISITOR & KOLONIEN ist eine Erweiterung von EL GRANDE und nur mit diesem zusammen spielbar.

Mit Ausnahme der folgenden Spielregel ist dieses Spiel identisch mit EL GRANDE.

Die Erweiterung GROSSINQUISITOR & KOLONIEN kann gemäß den nachfolgenden Regeln auch mit der Variante KÖNIG & INTRIGANT gespielt werden.



## Spielmaterial

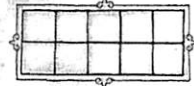
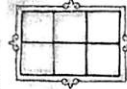
Vier neue Regionen:

- 1 Tafel Amerika
- 1 Tafel Schiff
- 1 Tafel Mittelmeerländer
- 1 Tafel Frankreich
- 2 Begrenzungsstafeln (je eine mit 6 und 10 Feldern)
- 1 schwarzer Großinquisitor und 4 Caballeros seiner Farbe
- 30 Caballeros (je 6 Caballeros in den bisherigen Spielfarben)
- 11 Warenplättchen (Wert 4) und 5 Goldplättchen (Wert 6)
- 1 Großinquisitorkarte (als 6. Aktionskarten-Stapel)
- 11 neue Aktionskarten (als 7. Aktionskarten-Stapel)

## Spielvorbereitungen

- Die 4 Regionentafeln werden auf oder neben den Spielplan gelegt.
- Die 4 Caballeros des Großinquisitors: Nach der Bestimmung der Heimatregionen und der Königsregion werden 2 weitere Regionenkarten gezogen. In diese Regionen werden je 2 Caballeros des Großinquisitors gestellt.

- Der Startplatz der Begrenzungstafel wird durch eine weitere Regionenkarte bestimmt. Bei 2 – 3 Spielern wird mit der Begrenzungstafel mit 6 Feldern gespielt. Bei 4 – 5 Spielern wird mit der Begrenzungstafel mit 10 Feldern gespielt. Die Begrenzungstafel wird während des Spiels durch Karten des 7. Stapels versetzt. Die nicht benötigte Begrenzungstafel kommt aus dem Spiel.



- Die Großinquisitorkarte kommt als 6. Stapel neben die Aktionskarten aus EL GRANDE. Sie wird wie die Königskarte behandelt, d. h. sie kann in jeder Spielrunde gewählt werden.



- Die 11 anderen Aktionskarten werden gemischt und als 7. Stapel verdeckt daneben gelegt.

- Von allen 7 Aktionskarten-Stapeln wird je 1 Karte aufgedeckt.

- Jeder Spieler erhält 12 Caballeros in seiner Farbe. Wie gehabt, kommen 1 Caballero auf das Startfeld des Erfolgspfades und 2 Caballeros in die eigene Heimatregion. Mit der Geheimscheibe bringen jetzt alle Spieler 2 weitere Caballeros in eine beliebige Region (ausgenommen ist natürlich die Königsregion).
- 1 Gold-Plättchen wird nach Amerika gelegt.
- 2 Waren-Plättchen werden auf die Mittelmeerländer gelegt.
- Der Großinquisitor, die restlichen Gold- und Waren-Plättchen (und die beiden Wertungstafeln aus EL GRANDE) werden neben den Spielplan bereit gelegt.

## Die neuen Regionen

Die Regionentafeln stellen neue Regionen dar und sind wie die bisherigen Regionen zu behandeln. Zu beachten ist, daß

- Caballeros aus dem Castillo nicht in die neuen Regionen gebracht werden können,
- der König das Festland nicht verläßt, d. h. außer nach Frankreich kann der König in keine neue Region gezogen werden.

Weitere Besonderheiten der neuen Regionen werden nachfolgend beschrieben.

### FRANKREICH



Es können insgesamt nur 3 Caballeros nach Frankreich gebracht werden.

Sie werden auf die vorgezeichneten Felder gestellt.

Der "Botschafter" ist mit 2 zusätzlichen Wertungspunkten ausgestattet. Der "Gesandte" erhält noch 1 weiteren Wertungspunkt.

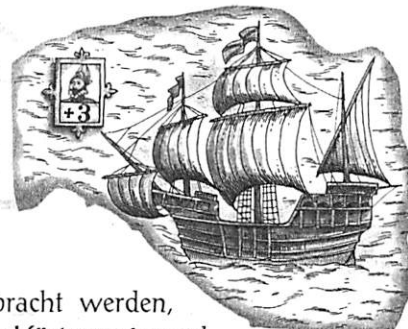
Ein Spieler, der beispielsweise die beiden ersten Felder mit Caballeros besetzt hat, erhält bei einer Wertung 6 Punkte: 3 für die Majorität in Frankreich, 2 für den Botschafter und 1 für den Gesandten.

Caballeros können unter folgenden Bedingungen nach Frankreich gebracht werden:

- wenn der König in Aragon oder in Katalonien steht,
- direkt vom Hof aus oder vom Schiff,
- durch Umsetzungen.

## SCHIFF

Das Schiff symbolisiert die spanische Handelsschifffahrt und ist eine normale Region, wird aber normalerweise als Übergangsregion benutzt. Caballeros können – abgesehen von Umsetzungen – nicht direkt nach Amerika oder auf die Mittelmeerländer gebracht werden. Sie müssen zuerst auf das Schiff gesetzt werden.



Caballeros können vom eigenen Hof auf das Schiff gebracht werden, **wenn sich der König in einer Küstenregion befindet**. Als Küstenregion gelten alle Regionen, die direkt am Meer liegen: Katalonien, Valencia, Granada, Sevilla, Galicien, Baskenland und Frankreich.

Wer bereits Caballeros auf dem Schiff hat, kann in der nächsten Runde als zusätzliche Aktion diese Caballeros vom Schiff nehmen und nach Amerika und/oder auf die Mittelmeerländer stellen. Man kann die Caballeros vom Schiff aber auch in beliebige Küstenregionen des Festlandes umsetzen.

In einer Runde bringt der Spieler Caballeros auf das Schiff. In der nächsten Runde setzt er sie in eine oder mehrere der vorgenannten Regionen.

Bei einer Wertung gibt es auf dem Schiff nur für den **Kapitän** Wertungspunkte. Wer einen Caballero auf das Schiff stellt, kann ihn sofort auf das Kapitänsfeld stellen, wenn es frei ist. Der Kapitän kann jederzeit – wie oben beschrieben – das Schiff wieder verlassen. Das Kapitänsfeld muß nicht besetzt sein.

## AMERIKA und MITTELMEERLÄNDER

Regionen, die mit dem Schiff erreicht werden



Der König kann nie in diese Regionen gesetzt werden.

Caballeros kommen in diese Regionen nur über das Schiff oder durch Umsetzungen.

Auf den Karten des 7. Stapels sind Gold und/oder Waren abgebildet. Für jede Abbildung wird ein entsprechendes Plättchen in diese Regionen gebracht.

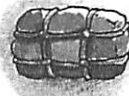
Gold wird immer nach Amerika gelegt. Waren kommen immer in die Mittelmeerländer. Wie Gold und Waren nach Spanien gelangen, ist im Abschnitt "Gold und Waren" beschrieben.

"Vizekönig der neuen Welt" ist der Caballero, der auf dieses Feld gestellt wird. Bei jeder Wertung von Amerika erhält der entsprechende Spieler 5 Wertungspunkte. Der Vizekönig kann nur über die Intrigantenkarte gestürzt, d. h. umgesetzt werden – entweder in eine beliebige andere Region, oder er bleibt als normaler Caballero in Amerika.

Bei der Amerika-Wertung (4/0/0) zählt der Vizekönig bei der Mehrheitsfeststellung nicht mit. Es zählen nur die Caballeros (mit oder ohne Goldplättchen)



## Gold und Waren



Auf den Karten im 7. Stapel ist angegeben, wie viele Gold- bzw. Warenplättchen ins Spiel kommen. Zur Erinnerung: Gold wird immer nach Amerika, Waren immer auf die Region "Mittelmeerländer" gelegt.

Gold und Waren gehören einem Spieler erst dann, wenn er einen seiner Caballeros auf ein Plättchen stellt. Dieses Plättchen kann dem Spieler nicht mehr abgenommen werden. Caballero und Plättchen gehören zusammen.

Nützlich wird das Plättchen für den Spieler aber erst dann, wenn er es nach Spanien gebracht hat. Er kann dann sofort seine Figur auf dem Erfolgspfad so viele Felder vorrücken, wie das Plättchen wert ist: bei Gold 6 und bei Waren 4 Felder.

Der Spieler, der die Plättchen ins Spiel bringt, kann sofort einen Caballero auf die Plättchen stellen, wenn er in Amerika bzw. den Mittelmeerländern bereits einen Caballero hat oder im gleichen Zug einen dorthin zieht. Ist dies nicht der Fall, liegt das Plättchen vorerst "herrenlos" in der Region.

Wer an der Reihe ist und Caballeros in Amerika bzw. den Mittelmeerländern besitzt oder im gleichen Zug einen Caballero hinzieht, kann diese Caballeros auf "herrenlose" Plättchen stellen. Dieses Besetzen herrenloser Plättchen gilt nicht als "Umsetzen".

### GOLD bzw. WAREN NACH SPANIEN BRINGEN

Um ein Plättchen, das herrenlos in Amerika oder auf den Mittelmeerländern liegt, nach Spanien zu bringen, benötigt man in der Regel vier Züge (= 4 Runden):

1. Caballero auf Schiff (nur wenn der König in einer Küstenregion ist).
2. Caballero nach Amerika/Mittelmeerländer und auf Plättchen stellen (nicht von den Karten gesteuerte zusätzliche Aktion).
3. Caballeros mit Plättchen auf Schiff stellen (nicht von den Karten gesteuerte zusätzliche Aktion).
4. Caballero mit Plättchen in eine beliebige spanische Küstenregion bringen (nicht von den Karten gesteuerte zusätzliche Aktion).

Der Caballero wird in die Küstenregion gestellt. Das Plättchen wird zum Vorrat zurückgelegt. Der Spieler zieht auf dem Erfolgspfad bei Gold 6, bei Waren 4 Felder vor.

Eine schnellere Beschaffung von Geld/Waren ist nur durch "Umsetzen" möglich. Mit einer Umsetzkarte können Caballeros mit oder ohne Plättchen direkt von Amerika und den Mittelmeerländern nach Spanien versetzt werden. Auch in umgekehrter Richtung geht es bei "Umsetzen" ohne den Zwischenschritt "Schiff".

### BESONDERHEITEN BEI GOLD- UND WARENPLÄTTCHEN

- Caballeros mit Plättchen in Amerika/Mittelmeerländer zählen bei Wertungen mit.
- Caballeros mit Plättchen können auf dem Schiff nicht Kapitän sein.
- Caballeros mit Plättchen können in Amerika nicht Vizekönig sein.
- Caballeros mit Plättchen können durch Umsetzungen beliebig versetzt werden, aber nicht in die Königsregion, ins Castillo oder die Provinz. Das Plättchen geht in den Vorrat zurück. Der Spieler rückt seine Figur vor.




# Der Großinquisitor

Wurde die Großinquisitorkarte gewählt, können folgende Aktionen durchgeführt werden:

- Der Spieler nimmt den Großinquisitor zu sich an den Hof.
- Er bringt bis zu 3 Caballeros von seinem Hof in die Regionen.
- Ab sofort gehören ihm alle Caballeros des Großinquisitors und zählen bei den Wertungen für ihn.
- Der Spieler kann bis zu 2 Caballeros des Großinquisitors beliebig versetzen (nicht in die Königsregion).
- Der Spieler kann in jeder Runde, in der sich der Großinquisitor an seinem Hof befindet, 1 Caballero zusätzlich von der Provinz an seinen Hof stellen oder von seinem Hof in eine Region bringen – gemäß den bekannten Einsatzregeln.

**Großinquisitor**  
Nehmen Sie den Großinquisitor an Ihren Hof. Sie können bis zu 2 seiner Caballeros in beliebige Regionen umsetzen. Befindet sich der Großinquisitor an Ihrem Hof, können Sie jede Runde 1 Caballero zusätzlich von der Provinz an Ihren Hof stellen oder von Ihrem Hof nach Spanien bringen.



**Beispiel 1:** Der Spieler hat die Großinquisitorkarte gewählt. Sie erlaubt ihm, 3 Caballeros von seinem Hof in die Regionen zu setzen. Da genügend Caballeros an seinem Hof sind, bringt der Spieler einen vierten in eine Region.

**Beispiel 2:** Der Spieler hat die Königskarte gewählt. Der Großinquisitor steht bereits bei ihm. Der Spieler hat 4 Caballeros an seinem Hof. Er holt sich zusätzlich 1 Caballero von der Provinz und bringt 5 Caballeros in die Regionen.

Der Großinquisitor bleibt so lange beim Spieler, bis ein anderer Spieler die Großinquisitorkarte wählt und die Figur an seinen Hof holt.

Bei der Handhabung der Begrenzungstafel kann dem Großinquisitor eine weitere Aufgabe zufallen. Näheres im Abschnitt "Begrenzungstafel".

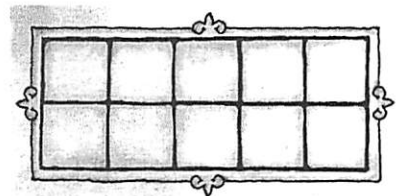
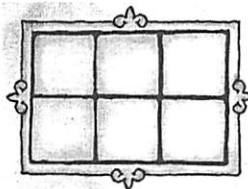
## DIE CABALLEROS DES GROSSINQUISITORS

Für die Caballeros des Großinquisitors gelten folgende Regeln:

- Sie sind wie normale Caballeros zu behandeln.
- Sie können umgesetzt, ins Castillo geworfen und auf Gold- oder Warenplättchen gestellt werden.
- Sie gehören immer dem Spieler, an dessen Hof sich der Großinquisitor befindet. Besitzt kein Spieler den Großinquisitor, dann gehören sie keinem Spieler.

## Begrenzungstafel

Die Begrenzungstafel dient dazu, die Zahl der Caballeros zu begrenzen, die in einer Region bei einer Wertung zählen. Bei einer Wertung zählen dann nur die Caballeros auf der Begrenzungstafel.



Wenn auf der Begrenzungstafel Felder frei sind, werden die Caballeros, die in diese Region kommen, auf die Begrenzungstafel gestellt. Ist die Begrenzungstafel voll, werden die Caballeros neben die Begrenzungstafel gestellt.

Die Begrenzungstafel kann durch Aktionskarten im 7. Stapel (siehe unten) versetzt und in beliebige alte und neue Regionen gelegt werden. Ausgenommen sind: Frankreich und Königsregion. Sie kann auch nicht aus der Königsregion genommen werden.

**Wichtig:** Die Begrenzungstafel kann auch in eine Region gelegt werden, in der sich **mehr** Caballeros befinden, als es Felder auf der Tafel gibt. In einem solchen Fall entscheidet der Spieler, der die Tafel versetzt hat, welche Caballeros er auf die Tafel stellt. Er muß die Tafel komplett füllen.

## UMSETZUNGEN

Wer Caballeros umsetzen kann, darf sie auch von der Begrenzungstafel nehmen und andere Caballeros auf die Tafel setzen. Umsetzungen in der gleichen Region sind zulässig.

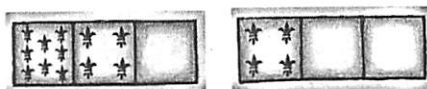
## FREIE FELDER

Wenn während des Spiels durch Entfernen oder Umsetzungen Felder auf der Begrenzungstafel frei werden und neben der Tafel Caballeros stehen, entscheidet immer der Spieler, der den Großinquisitor gerade führt, welche Caballeros auf die freien Felder kommen.

## CABALLEROS AUS DEM CASTILLO

Wenn nicht alle Caballeros aus dem Castillo auf der Begrenzungstafel Platz haben, werden alle neben die Tafel gestellt. Der Spieler mit dem Großinquisitor entscheidet nun, welche Caballeros auf die Tafel gestellt werden.

## Wertungstafel



Die beiden Wertungstafeln von EL GRANDE können auch auf alle neuen Regionen gelegt werden: Frankreich, Schiff, Amerika, Mittelmeerländer.

## Umsetzen

Dem Umsetzen von Caballeros und damit der Intriganten-Funktion kommt in dieser Erweiterung noch größere Bedeutung zu als im Grundspiel. Es ist zulässig:

- Caballeros direkt nach Amerika/Mittelmeerländer zu bringen und umgekehrt, das Schiff kann dabei umgangen werden. Dies gilt auch für Caballeros mit Gold oder Waren.
- Caballeros auf der Begrenzungstafel herunter- und andere darauf zu setzen. Dies gilt auch innerhalb derselben Region. Wer 1 Caballero von der Begrenzungstafel heruntersetzt und einen anderen dazusetzt, hat 2 Umsetzungen vorgenommen.
- Den Vizekönig in Amerika, den Kapitän auf dem Schiff und den Botschafter in Frankreich zu versetzen. Hier gilt das gleiche wie auf der Besetzungstafel.
- Caballeros des Großinquisitors zu versetzen. Werden diese Caballeros aus dem Spiel genommen, können sie mit der Großinquisitorkarte wieder ins Spiel gebracht werden.

## Wertungen

Bei den drei allgemeinen Wertungen werden alle neuen Regionen mitgewertet. Dies gilt auch für Sonderwertungen, wenn der Text der Aktionskarte auf eine oder mehrere neue Regionen zutrifft. Das Schiff zählt ebenfalls als Region.

Bei der Sonderwertung "Es werden nur die ersten Plätze gewertet", gehören "Vizekönig" und "Kapitän" nicht dazu, weil sie nicht bei den ersten Plätzen mitzählen, wohl aber der "Botschafter" und "Gesandten" in Frankreich, wenn der Spieler mit den meisten Caballeros diese Plätze belegt hat.

# König & Intrigant

Die Erweiterung **GROSSINQUISITOR & KOLONIEN** kann auch bei **KÖNIG & INTRIGANT** eingesetzt werden. Die oben beschriebenen Regeln gelten für **KÖNIG & INTRIGANT** mit folgenden Abweichungen:

- In jeder Runde stehen die **Großinquisitorkarte** und eine aufgedeckte Aktionskarte des 7. Stapels zusätzlich zu Verfügung.
- Der Spieler kann anstelle seiner gewählten Aktion (bzw. der Königs- oder Intriganten-Aktion) eine dieser beiden allgemein ausliegenden Aktionen wählen. Der Spieler muß sich erst entscheiden, wenn er an die Reihe kommt.
- Diese Karten, die allgemein zur Verfügung stehen, bestimmen auch, wie viele Caballeros der Spieler in diese Regionen bringen kann. In diesem Fall gelten die ihm zugeordneten Caballero-Karten nicht. Nach Ausführung des Zuges wird die Karte umgedreht und steht in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.
- Die Aktionskarte im allgemeinen Stapel mit dem Titel "Aktionskarte umdrehen" wirkt wie eine Veto-Karte, wenn damit die Sonderaktion eines Mitspielers verhindert wird.
- Die Intrigantenkarte erlaubt das Umsetzen nach und aus den neuen Regionen. Dabei können auch Caballeros mit Plättchen umgesetzt werden.

## Die neuen Aktionskarten

Sind auf den neuen Aktionskarten Gold und/oder Waren abgebildet, so wird für jedes Goldstück 1 Goldplättchen nach Amerika und für jede Ware 1 Warenplättchen auf die Mittelmeerländer gelegt. Dieser Vorgang gehört zur Sonderaktion!



### GROSSINQUISITORKARTE

"Nehmen Sie den Großinquisitor an Ihren Hof"

Der Spieler kann bis zu 2 seiner Caballeros in beliebige Regionen versetzen (Königsregion ist tabu). Die Caballeros des Großinquisitors zählen bei Wertungen für den Spieler. Solange der Großinquisitor an seinem Hof ist, kann der Spieler in jeder Runde 1 Caballero zusätzlich von der Provinz an seinen Hof stellen oder von seinem Hof in eine Region bringen, gemäß den Einsatzregeln.



### BEGRENZUNGSTAFEL VERSETZEN

Einzelheiten zu dieser Aktion sind im Abschnitt "Begrenzungstafel" beschrieben.



### VERSCHWÖRUNG

"Werfen Sie die Granden Ihrer Mitspieler ins Castillo"

Hat ein Spieler mit einem Granden im Castillo die Mehrheit, erhält er bei der Wertung des Castillos 2 Punkte extra. Beim Versetzen der Caballeros aus dem Castillo mit der Geheimscheibe werden auch die Granden mitversetzt und kommen so wieder in eine Region.



### TRANSPORT

"Setzen Sie 3 eigene Caballeros beliebig um"

Da mit dieser Karte auch 1 Goldplättchen und 2 Warenplättchen ins Spiel kommen, kann der Spieler die umzusetzenden Caballeros auch auf diese Plättchen stellen.



### DOPPELSCHLAG

Der Spieler legt diese Karte vor sich ab. Sie erlaubt ihm, die Sonderaktion eines Mitspielers nochmals auszuführen, nachdem dieser an der Reihe war – aber nach seinen eigenen Vorstellungen. Der Spieler kann nur die Sonderaktion der gewählten Karte ausführen – dazu gehört auch, Gold und Waren in die Regionen zu legen. Der Spieler kann nicht nochmals Caballeros ins Spiel bringen. Nachdem die Karte eingesetzt wurde, muß sie abgegeben werden.

In der Runde, in der diese Karte verwendet wird, führt der Spieler zweimal eine Sonderaktion aus: Die Sonderaktion in dieser Runde und dann den Doppelschlag.

Diese Karte ist sehr stark, man denke nur daran, daß z. B. die Königs-, die Großinquisitor- oder die Intriganaktion ausgeführt werden kann und der Spieler zu seinem eigenen Nutzen gleichzeitig dem Spieler schaden kann, der die Aktion zuvor ausgeführt hat.



### AKTIONSKARTE UMDREHEN

"Drehen Sie eine beliebige offenliegende Aktionskarte um. Sie kann in dieser Runde nicht gewählt werden"

Diese Karte kann jetzt oder in einer späteren Runde eingesetzt werden. Der Spieler vermeidet damit, daß eine bestimmte Aktion ausgeführt wird. Bis zu ihrem Einsatz wird die Karte offen vor dem Spieler abgelegt.



### SONDERWERTUNG GROSSINQUISITOR

Der Spieler nimmt den Großinquisitor zu sich. Es werden alle Regionen gewertet, in denen sich die Caballeros des Großinquisitors befinden.



### SONDERWERTUNG NEUE REGIONEN

Es werden alle neuen Regionen gewertet: Frankreich, Schiff, Amerika, Mittelmeerländer.



### SONDERWERTUNG BELIEBIGE REGION

Die Karte wird zu einer beliebigen Region gelegt. Sie wird am Ende der nächsten Runde gewertet, spätestens am Spielende. Findet nach der nächsten Runde eine allgemeine Wertung statt, so wird diese Sonderwertung vor der allgemeinen Wertung durchgeführt. Wird die Karte in der 9. Runde aufgedeckt, wird sie am Spielende nach der letzten Wertung gewertet.



### UMSETZEN VOR DER WERTUNG

Nach der Leerung des Castillos und vor der allgemeinen Wertung kann der Spieler 2 eigene Caballeros beliebig umsetzen. Dies können auch Caballeros auf Plättchen sein. Die Karte wird solange vor dem Spieler abgelegt, bis sie eingesetzt wird.



© 1997 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik!  
Schreiben Sie uns an unsere E-Mail-Adresse: [glueck@cubenet.de](mailto:glueck@cubenet.de)  
oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München  
Fax: 089/302336

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.toy.net.de/hans-im-glueck>