

El Grande

EGY KIFINOMULT STRATÉGIAI JÁTÉK

2-5 JÁTÉKOSNAK 12 ÉVES KORTÓL

SZERZŐK: WOLFGANG KRAMER & RICHARD ULRICH

ÖSSZETEVŐK

- játéktábla
- 5 grande (vezető - nagy kockák) öt különböző színben
- 155 caballero (lovagok - kis kockák) 5 színben (31 db színenként)
- 1 király (nagy fekete bábu)
- 1 fordulójelző (kicsi fekete kocka)
- 65 erőkártya mind az 5 színből (az értékek 1-13-ig változnak minden színben)
- 45 akciókártya
- 9 régiókártya (szabályösszegzővel a hátlapjukon)
- 5 korong (a régiók közötti titkos választás céljából)
- 1 kastély (Castillo)
- 2 Két mozgatható pontozótábla "8/4/0" és "4/0/0" értékekkel
- 1 példajáték lap
- 1 játékszabály

TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

A játék a XV. századi Spanyolországon alapul. Van 12 királyság, egy megye, egy fejedelemség, és a Baszk tartományok. Az ország öt etnikai csoportból áll: spanyolok, baszkok, galíciaiak, katalánok, és a maurenok. Az arisztokrácia, főképp a Grande-k, a magas arisztokrácia, irányította az eseményeket Spanyolországban. Ugyanakkor az átlagos arisztokrácia, a Caballeros, is élvezték kiterjedt hatalmuk. Minden régió növelni akarta hatalmát és befolyását. Ebben a kastélyok (Castillos) fontos szerepet játszottak.

Kiejtési megjegyzés: Spanyolul a "ll" azonos módon ejtik az y-nal jelölt mássalhangzóval: szó elején és a nyomatékos ejtésben a magyar [gy]-hez hasonló, inkább [gyj], míg magánhangzók között hosszú [jj]; Castillo = Castijjo, Caballero = Cabajjero).

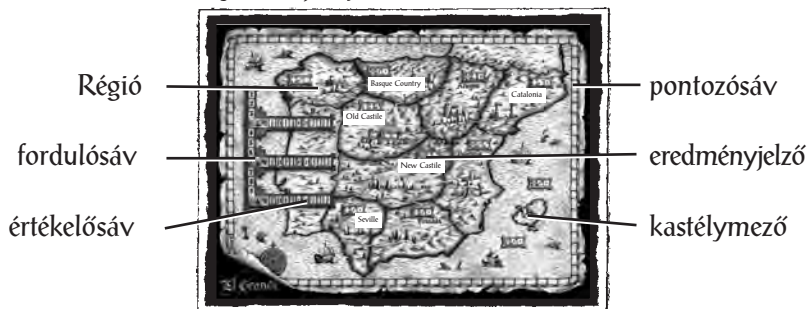
A JÁTÉK CÉLJA

Az El Grandeben minden játékos egy régió Grandeja. Van 30 szövetséges lovagja (Caballeroja). Mindegyik Grande megkísérli Spanyolország és persze a saját javára növelni a befolyását egész Spanyolországban. Ennek érdekében annyi régióban kell a lovagokkal többséget szerezni, amennyiben csak lehetséges. Az a Grande, aki sikeres ebben, az nyeri a játékot.



A JÁTÉKTÁBLA

A tábla Spanyolország 9 régióját ábrázolja. Látható rajta még egy terület a kastély (Castillo) számára, pontozósáv a tábla szélén, és a tábla bal oldalán a kilenc játékfordulót jelző sáv és 3 vízszintes, az értékelés lefolytatását segítő sáv. Minden régióban van egy eredményjelző 3 számmal, mely a terület értékét mutatja. A rajta lévő legmagasabb értéket az a játékos kapja, akinek a legtöbb lovagja (Caballeroja) van a régióban, a másodikat az, akinek a második legtöbb, és néhány esetben a harmadik helyért is jár pont.



A JÁTÉK HOSSZA

A játékot játszhatjuk 6 vagy 9 fordulóig. A játékidő kb. 2 óra, ha kilenc fordulót játszunk, és 1 óra, ha 6 fordulót játszunk. Ha a rövidebb játékot választjuk, akkor az 1., a 4. és a 7. fordulót ki kell hagyni, így csak két forduló lesz minden pontozás előtt.

ELŐKÉSZÜLETEK

- **Kastély:** Helyezzük a kastélyt a tábla jobb oldalán a megfelelő helyre!
- **Régiókártyák:** Keverjük össze a kilenc régiókártyát! Csapjuk fel a legfelső kártyát, és helyezzük el a **királyt** erre a régióra! Osszunk minden játékosnak egy régiókártyát, ez lesz a saját területe!
- **Grande:** Minden játékos választ egy szint és elveszi ennek a színnek a Grande-ját (nagy kocka) és leteszi azt a **saját területére**.
- **Lovagok (Caballeros):** Minden játékos kap 10 lovagot a színéből. A megmaradt lovagokat minden színből egy-egy nagy kupacként elhelyezzük a tábla mellett. Ez a **tartomány (provincia)**. Minden játékos elhelyez két lovagot a kapott 10-ből a kezdőterületén, a Grande mellé. Egy harmadikat a **pontozósáv** kezdő helyére helyez. Hét darab lovagot pedig maga elé tesz. Ez a 7 lovag alkotja a játékos **udvarát**, ami a játék során hol nőni, hol csökkeni fog.
- **Titkos korong:** Minden játékos kap egy titkos korongot. Ezen fel van tüntetve a kastély kivételével az összes régió. Használatát lásd később.
- **Erőkártyák:** Minden játékos megkapja az erőkártya készletét. A kártya értékét (1-13) a kártya alján és tetején található szám mutatja, a közepén látható fejcskék (0-6) pedig lovagokat jelképeznek. Az adott kártya használatával ennyi lovagot helyezhetünk át a tartományból az udvarunkba.
- **Akciókártya:** A lapok hátulján 1-5-ig lovag jelölések találhatóak. Ezek alapján szétválasztva a kártyákat 5 paklit alkotunk. Az egyes pakliba 11 lap kerül, kivéve az 5. paklit, amibe csak 1 lap kerül, a királykártya. Mindegyik paklit megkeverjük, és **képpel lefelé** fordítva a tábla mellé helyezzük.
- **Mozgatható pontozótáblák:** Mindkét mozgatható pontozótáblát a tábla mellé helyezzük.



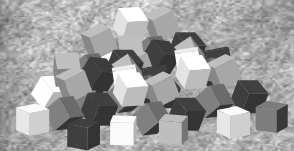
Kastély (Castillo)



régiókártya



Grande



lovagok (caballeros)



titkos korong



erőkártya



akciókártya



mozgatható pontozótábla

A JÁTÉK MENETE

A játék egy fordulója a következő szakaszokból áll:

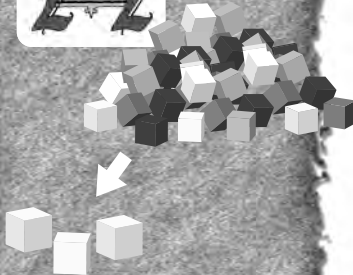
- A fordulójelzőt eggyel előre mozgatjuk (fekete kocka)
- Felfedjük a legfelső akciókártyákat mindegyik pakliból
- Kijátszuk az erőkártyákat
- Minden játékos végrehajtja a saját körét (a sorrendet az erőkártyák értéke határozza meg)



A fordulójelző halad a fordulósávon



Akciókártyák



Ez az erőkártya lehetővé teszi a játékosnak, hogy 3 lovagot a tartományból az udvarba tegyen.

Fordulójelző (kis fekete kocka)

A játék kezdetén a kockát helyezük a fordulósáv 1. helyére. A játék minden fordulójában egy mezőt halad előre a jelző. Pontozás a 3., a 6. és a 9. kör végén történik. A rövidebb játék esetén a körjelző a 2. mezőről indul. A pontozások során a fordulójelzőt a vízszintes csíkokon kell mozgatni. Ez segít megelőzni, hogy egy területet esetleg elfelejtsenek a játékosok kiértékelni, vagy éppen kétszer vegyék figyelembe..

Akciókártyák felcsapása

Minden pakliból felcsapjuk a legfelső kártyát, és a talon mellé helyezük képpel felfelé. Ezáltal új paklik keletkeznek az éppen érvényes akciókártyák számára. A következő körökben majd ezekre tesszük az újonnan felcsapott akciókártyákat. A játékosok elolvassák a kártyákon, hogy milyen akciók történhetnek, és átgondolják, melyiket kívánják megszerezni annak érdekében, hogy végrehajtsák, vagy éppen megakadályozzák, hogy más végrehajtsa.

Erőkártyák kijátszása

Az első körben a legfiatalabb játékos kezdi ezt. A további körökben az a játékos, aki a legalacsonyabb erőkártyát játszotta ki az előző körben. A többiek az óramutató járásával megegyező sorban következnek a kezdő után. Az erőkártyákat képpel felfelé kell kijátszani. Ha egy konkrét érték már szerepel a körben, akkor azt másik játékos már nem játszhatja ki. **Minden kijátszott erőkártyának különböző értékűnek kell lennie!** Minden játékos egy erőkártyát játszik ki, és a kirakott kártyát nem cserélheti ki. Az erőkártyák két dolgot határoznak meg:

- **A forduló sorrendjét:** A legnagyobb értékű lapot kijátszó játékos kezdi a kört, utána jön a második legmagasabb, majd a harmadik stb. A játékosok majd ebben a sorrendben választanak az akciókártyák közül.
- **A lovagok számát:** mennyi lovagot (lásd a fejeket a kártyán) tudnak a tartományból az udvarukba tenni.

A játékos köre

A legnagyobb értékű erőkártyát kijátszó játékos kezdi a kört, és ezután csökkenő sorrendben következnek a többiek. Minden játékos végrehajtja az alábbiakat:

1. Lovagok áthelyezése a tartományból az udvarba.

Megkapja a játékos a kijátszott erőkártyán feltüntetett lovagokat: a tartományból elveszi a megfelelő mennyiséget és áthelyezi az udvarába. Ha már nincs lovagja a tartományban, akkor elvehet helyette a tábláról, ha úgy látja jónak.

2. Egy akciókártya választása

Választ egyet a felcsapott akciókártyák közül. Minden akciókártya két tevékenységet engedélyez:

- Áttehet lovagokat az udvarból a régiókba. Az áthelyezhető lovagok maximális számát az akciókártya alján feltüntetett fejcskék jelölik.
- Végrehajthatja vagy megakadályozhatja a kártya speciálisakcióját.

FONTOS: MINDEN JÁTÉKOS ELDÖNTHETI, HOGY A LOVAGJAIT A SPECIÁLIS AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (VAGY VÉGRE NEM HAJTÁSA) ELŐTT VAGY UTÁN TESZI FEL A TÁBLÁRA.

3. Lovagok udvarból a táblára helyezése.

Megjegyzés: ennek végrehajtása felcserélhető a 4. pontéval, ha a játékos úgy dönt. Az áthelyezhető lovagok maximális számát az akciókártya alján feltüntetett fejcskék jelölik. A lovagokat csak olyan területre teheti, amely szomszédos a királlyal vagy pedig a kastélyba. A játékos bárhogyan eloszthatja a lovagokat a kastély és a régiók között. A lovagok kastélyba tétele úgy történik, hogy a játékos egyszerűen beledobja őket.

1. **példa:** a király Galicián áll. Lovagot csak Altkastilienbe és Baskenlandba lehet elhelyezni, valamint a kastélyba.

2. **példa:** A király Neukastilien-ben áll. Lovagot csak Altkastilien, Sevilla, Granada, Valencia és Aragon régiókba helyezhetünk, valamint a kastélyba.

4. A speciális akció végrehajtása

Megjegyzés: ennek végrehajtása felcserélhető a 3. pontéval, ha a játékos úgy dönt. A játékosnak el kell döntenie, hogy végrehajtja vagy sem a kártyán ábrázolt speciális akciót.

5. A kijátszott akciókártya félrerakása.

A kijátszott akciókártyát a királykártya kivételével félre kell tenni. Kikerül a játékból, más játékos nem választhatja a játék során. Ezután az a játékos jön, aki következő legnagyobb erőkkártyát játszotta ki. Ez mindaddig folytatódik, amíg mindenki végre nem hajtotta a körét.

Következő forduló

Miután minden játékos megtette a saját körét, a nem használt akciókártyákat félretesszük, és újakat csapunk fel. A királykártyát természetesen nem kell kivenni a játékból, a kör elején mindig képpel felfelé visszatesszük a helyére. A fordulójelzőt egy mezőt mozgatjuk.

A KIRÁLY ÉS A KIRÁLY TERÜLETE

A király területe az a régió, ahol a király áll. A királyt soha nem tehetjük a kastélyhoz. A királynak három hatása van:

- Lovagok elhelyezése:** A király meghatározza, hogy melyik régiókba helyezhetőek el lovagok az udvarból. Csak a király területével szomszédos régiókra rakhatunk lovagokat (vagy a kastélyba). Néhány akciókártya módosítja ezt a szabályt.
- A király területe tabu!** Nem változtatható rajta semmi. Ide nem helyezhetünk lovagokat, sem Grandét és nem tehetünk rá új pontozótáblát sem, illetve nem is vehetjük el mindezeket. Ezt a szabályt semmi nem módosítja!
- Királyi bónusz:** Az a játékos, akinek a legtöbb lovagja van a király területén, 2 bónuszpontot kap, amikor a területet pontozzuk. Egyenlőség esetén a bónusz nem jár egyetlen játékosnak sem!

A KASTÉLY

A kastély a lovagok idegen földön (például Szicílián, a Nápolyi Királyságban, a Szentföldön stb.) végzett szolgálatát jelképezi. A kastély egy különleges terület a következő tulajdonságokkal:

- Lovagokat a király helyétől függetlenül mindig tehetünk a kastélyba, amikor lovagok hozzáadása vagy mozgatása van. A lovagok kastélyba helyezésének mindenki számára jól láthatónak kell lennie, hogy tudják mennyit teszünk bele. Érdemes megjegyezni, ki mennyi lovagot helyezett el a kastélyban, ugyanis azt, hogy pontosan mennyi lovag van ott, csak a pontozás során nézhetjük meg.



A fenti akciókártya lehetővé teszi a játékos számára, hogy 3 lovagot tegyen a táblára.



Király



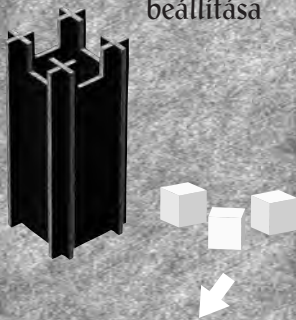
Kastély



A fordulójelző
jobbra halad,
mezőről mezőre.



Titkos korong
beállítása



A kastélyból a
lovagok a választott
régióra kerülnek



pontozótábla a
játéktáblán

- Minden egyes általános pontozásnál (3., 6., és a 9. forduló után) a kastélyt ki kell üríteni, és ki kell értékelni. A lovagokat ezután át kell helyezni a régiókba (lásd: Pontozás), ahol így megváltoztathatják az erőviszonyokat!

ÉRTÉKELÉS

Háromszor kerül sor általános értékelésre: a 3., a 6. és a 9. forduló után. Általános értékelésnél tegyük a fordulójelzőt a titkos korongot szimbolizáló mezőre, majd értelemszerűen mozgassuk jobbra, ahogy az egyes területek kiértékelésével haladunk. Az akciókártyák hatására egyéb értékelésekre is sor kerülhet.

Az általános értékelés a következőképp zajlik:

- Minden játékos választ egy régiót a titkos korongjával
- Kastély értékelése
- A lovagok áthelyezése a kastélyból a régiókra.
- Területek értékelése, az értékelősávok által meghatározott sorrendben.

Területválasztás a titkos koronggal

Minden játékos titkosan (úgy, hogy a többiek ne lássák) kiválasztja, hogy melyik régióba kívánja helyezni a lovagjait a kastélyból. Bármelyik területet választhatja, kivéve a király területét. Miután minden játékos választott, az asztalra teszik a korongjukat, arccal lefelé.

FONTOS: MINDEN JÁTÉKOSNAK MINDEN LOVAGJÁT ERRE AZ EGY VÁLASZTOTT TERÜLETRE KELL MAJD TENNIE A KASTÉLYBÓL!

A kastély értékelése

Miután elhelyezték a játékosok a korongjukat az asztalon, következik a kastély pontozása. Emeljük fel a tornyot és számoljuk meg a benne levő lovagokat. A pontok elosztása a régiók pontozásánál alkalmazott elvet követi (lásd: Területek értékelése), ebből a szempontból a kastély egy egyszerű régió.

Lovagok áthelyezése a kastélyból a régiókra

Fordítsuk fel a korongjainkat, és helyezzük el a kastélyból kikerült lovagokat a választott területeken. Aki figyelmetlenségéből a király területét választotta, annak a lovagjait a kastélyból az udvarába kell visszatennie! Az üres kastélyt helyezzük vissza a helyére.

Területek értékelése

Figyeljünk arra, hogy minden területet pontozunk, és egy területet se pontozunk duplán. Ezt segíti, ha a fordulójelzőt mozgatjuk a vízszintes sávon. A pontozótáblák a régiókban megmutatják, hogy mennyi pont jár a játékosoknak. Akinek a legtöbb lovagja van az adott területen, az az első számértéket kapja pontokban, a második legtöbb lovagot felvonultató játékos a második számot, és néhol a harmadik helyezett is kap pontot. A Grande (nagy kocka) csak azonosítja, hogy melyik a saját területünk, **nem vesszük figyelembe a többség eldöntésénél. Ha több játékosnak is ugyanannyi lovagja van egy területen, holtverseny alakul ki, akkor mindannyian az eggyel kisebb rangú pontértéket kapják.** A pontozósávon lépjük le a pontjelzőnkkel a szerzett pontokat!

Példa: A terület értéke "5/3/1": Akinek a legtöbb lovagja van ezen a területen az 5 mezőt lép előre, akinek a második legtöbb az 3 mezőt, akinek a harmadik legtöbb az 1 mezőt lép előre.

Ha két játékos játszik, csak az első helyezésért jár pont, a többi lovag nem hoz pontot. Csak egy játékos kap pontot egy-egy régióért (vagy egy sem).

Ha három játékos játszik, csak az első két helyezésért jár pont, a harmadik helyért nem. Így legfeljebb két játékos kaphat pontot egy régióért.

1. példa: A terület értéke "5/3/1". Piros, Kék és Sárga játékosnak 4-4 lovagja van a területen, a Zöldnek 3.

Értékelés: Piros, Kék és Sárga játékos a második helyezésért járó 3-3 pontot kapja. Zöld a harmadik helyezettnek tekintendő, ezért 1 pont jár neki.

2. példa: A terület értéke "6/4/2". Piros játékosnak van 4 lovagja, Kéknek 3, a Sárgának és Zöldnek 2-2 lovagja.

Értékelés: Piros 6 pontot kap, Kék 4-et. Sárga és Zöld ugyanannyi lovaggal rendelkezik, így a negyedik helyezésért járó pontot kapnák, de nem létezik ilyen, így egyikőjük sem kap pontot.

A királyi bónusz

Amikor a király területét pontozzuk, az a játékos, akinek a legtöbb lovagja van ezen a területen **+2 pontot** kap a terület alapértékén felül. A bónuszt nem kapja meg senki, ha nincs eldöntve, hogy kié az adott terület (holtverseny van az első helyen). Ez a bónusz speciális (akciókártyák által előidézett) értékelések esetén is jár.

Saját terület bónusz

Ha a játékosnak van a legtöbb lovagja a saját területén, akkor a pontozásnál **+2 pontot** kap. Ha holtverseny van az első helyen, akkor ez a bónusz sem jár senkinek. Néhány akciókártya lehetővé teszi, hogy a játékos elléphessen a Grande-jával, és így megváltoztassa a saját régióját.

MOZGATHATÓ PONTOZÓTÁBLÁK

A mozgatható pontozótáblák akkor kerülnek a játékba, ha egy akciókártyával erre lehetőséget kap valaki. Ilyenkor az egyiket a játékos felrakja egy tetszőleges területre, amelynek ilyen módon megváltozik az értéke. A két pontozótábla nem lehet ugyanazon a területen.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik általános értékelés után ér véget. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az elnyeri az El Grande címet, és megnyeri a játékot.

Magyar fordítás: Uncleszoty-Adhemar munkáját szerkesztettem be ide, néhol átírva, néhol kiegészítve, pár plusz fordítást be téve, ahogy a RioGrandes szabály megkövetelte. Így a fordítás: Uncleszoty-Adhemar-Dunda munkája.

A tesztelésért, a sok tanácsukért, a szerzők és a kiadó köszönet mond : Barbara és Dieter Hornung, Gunthart von Chiari, Alexander Martel, Andreas Trieb, Karl-Heinz Schmiel, Joe Weigand, Hannes Wildner, "Spanish expert" Birgit Irgang, Christoph Wittkowski, Clemens Deimann, Martin Restle, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösner, Juliane and Rolf Krüsemann, the Stuttgart Kronisten, Sergio Baluci, és the Pöppel Company in Ludwigsburg.

© 1996 Hans im Glück Verlags-GmbH

Ha kérdése, megjegyzése vagy javaslata van e játékkal kapcsolatban, írjon:

Rio Grande Games

P O Box 45715

Rio Rancho, NM 87174-5715

vagy RioGames@aol.com

Valamint meglátogathatsz bennünk a web oldalunkon is:

www.riograndegames.com.



mozgatható
pontozótábla



AKCIÓKÁRTYÁK

Részletes magyarázata a kártyák szövegének

Ha nem világos egy speciális akció jelentése, akkor nézd meg a kártya szövegének részletes magyarázatát!



A következő szabályok minden kártyára érvényesek:

- A) A király területe** mindig tabu (az a terület ahol a király áll): Az egyetlen változtatási lehetőség a király régió az, ha a király kártyával elmozgatjuk a királyt erről a régióról. Ebből a régióból nem vehetünk el semmit, és nem tehetünk hozzá semmit. Pontozásnál viszont normális régióként vesszük figyelembe, de ne feledkezzünk meg a királyi bónuszról.
- B) Titkos korong:** Ha az akciókártyához szükséges a titkos korong, akkor a játékosok egyidejűleg és titkosan választanak vele területet.
- C) Kastély:** Ha egy játékos lovagokat tehet a táblára vagy mozgathatja őket azon, akkor az érintett lovagok közül tetszőleges számút a kastélyba rakhat. Viszont tilos lovagokat kivenni a kastélyból. Erre csak általános pontozás után kerülhet sor.
- D) Akciók sorrendje:** minden akciókártya két akcióra ad lehetőséget:
- adott számú lovag táblára tételére
 - képpel és szöveggel leírt akcióra (a speciális akció).
- Mindegy, melyiket hajtjuk végre először, de az összes feltehető lovagot egyszerre kell a táblára tenni. Nem lehet őket megosztani olyan módon, hogy néhányat közülük a speciális akció előtt teszünk a táblára, a többieket pedig az akció után.
- E) Fejek száma:** A kártyán lévő fejek száma a felrakható lovagok maximális számát jelöli. A játékos felrakhat ennél kevesebb lovagot is a táblára, ha úgy látja jónak.
- F) Lovagok táblára helyezése:** A lovagokat csak az udvarból a királlyal szomszédos területre vagy a kastélyba lehet tenni. Ha az akciókártyák szöveges része megengedi lovagok felrakását vagy áthelyezését a táblán, akkor ez BÄRMELYIK régióba történhet, kivéve a király területét. Tehát ilyen módon nemcsak a királlyal szomszédos területekre kerülhetnek lovagok. Természetesen a Castilloba is el lehet helyezni az érintett lovagok közül tetszőleges számút.
- G) A speciális akció kihagyása:** A kártya speciális képességét NEM kötelező használni. Néha érdemes azért választani egy akciókártyát, hogy más ne hajtja végre ezt az akciót.

AKCIÓKÁRTYÁK ELSŐ PAKLIJA (11 LAP)

Mindegyik 1 fejes kártyára érvényes: Ezekon egy fej szerepel, tehát legfeljebb egy lovagot lehet az udvarból egy királlyal szomszédos régióba vagy a kastélyba tenni. Ezen felül végre lehet hajtani a kártya által engedélyezett különleges akciót vagy épp meg lehet akadályozni a végrehajtását. Ezeket a kártyákat cselszövőkártyáknak nevezzük, mert csak ezekkel a lapokkal lehet a többi játékos táblán lévő lovagjait mozgatni.

A következő speciális akciók vannak:

Cselszövő: Mozdasd el egy régióból az összes saját lovagodat!

Vedd el az összes lovagodat egy régióról, és oszd szét őket bármelyik régió és/vagy a kastély közt. Visszatehetsz néhányat az eredeti területre is. Ne felejtssd: a király területe tabu - sem oda nem tehető, sem onnan nem vehető el semmi!

Cselszövő: Tegyél +2 lovagot az udvarodból bármelyik régióra!

Az udvarodból bármelyik régióba teheted őket (kivéve a királyét) és/vagy a kastélyba is kerülhetnek. Ezzel a kártyával összesen 3 lovagot tehetsz a táblára, 2-t bármelyik régióra, és 1-t valamelyik a királlyal szomszédos területre.

Cselszövő: Tegyél +2 lovagot az udvarodból bármelyik régióra vagy mozgasd el egy régióból az összes saját lovagodat!

Ez lényegében a fenti két akcióból való választásnak felel meg.

Cselszövő: Mozgass el legfeljebb 5 lovagot egy régióból! (2 kártya)

Áthelyezhetsz 5 lovagot (saját és/vagy mások lovagjait is) egy tetszőleges régióról (kivéve a királyét) bármelyik régióba (kivéve a királyét) és/vagy a kastélyba.

Cselszövő: Mozgass 3 idegen lovagot a táblán!

Elveheted őket bármelyik régióból, és teheted őket bármelyik régióba (kivéve a királyét) és/vagy a kastélyba.

Cselszövő: Mozgass 3 bármilyen lovagot a táblán!

Mozgathatsz 3 bármilyen lovagot (sajátot és/vagy idegent) bármely régiókról (kivéve a királyét) bármelyik régiókra (kivéve a királyét) és/vagy a kastélyba.

Cselszövő: Mozgass 2 saját és 2 idegen lovagot a táblán! (2 kártya)

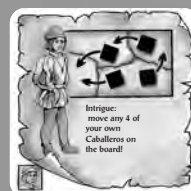
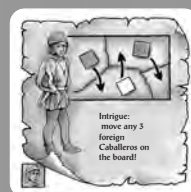
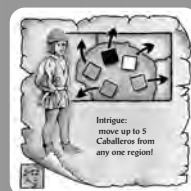
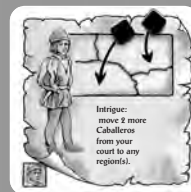
Elveheted őket bármelyik régiókból, és teheted őket bármelyik régiókba (kivéve a királyét) és/vagy a kastélyba.

Cselszövő: Helyezd át bármelyik 4 saját lovagod a táblán!

Áthelyezhetsz legfeljebb 4 saját lovagot bármelyik régiókról (kivéve a királyét) bármelyik másik régiókra (kivéve a királyét) és/vagy a kastélyba.

Cselszövő: Helyezd át bármelyik 4 lovagot a táblán!

Áthelyezhetsz legfeljebb 4 lovagot bármelyik régiókról (kivéve a királyét) bármelyik másik régiókra (kivéve a királyét) és/vagy a kastélyba..



AKCIÓKÁRTYÁK MÁSODIK PAKLIJA (11 LAP)

Mindegyik 2 fejes kártyára érvényes: Ezekon kettő fej szerepel, tehát legfeljebb 2 lovagot lehet az udvarból egy királlyal szomszédos régióba vagy a kastélyba tenni. Ezen felül végre lehet hajtani a kártya által engedélyezett különleges akciót vagy épp meg lehet akadályozni a végrehajtását.

A következő speciális akciók vannak:

Véto! Megakadályozhatsz egy speciális akciót ebben a fordulóban vagy a következőben. Ha nem használod, akkor a kártya a következő forduló végén mindenképp kikerül a játékból. (2 kártya)

Ha a Veto kártyát választottad, akkor tedd ki magad elé, képpel felfelé, és használd akkor, amikor meg akarod akadályozni, hogy egy játékos végrehajtsa az akciókártyája által engedélyezett különleges akcióját. Ekkor hangosan mondd be, hogy „Véto”. Csak egy akciót akadályozhatsz meg. Csak speciális akciót vétőzhatsz meg, lovagok egyéb módon történő táblára kerülését nem. Meg lehet vétőzni „menet közben” is egy akciót. Ekkor a vétő az akció még végre nem hajtott részére szól. Például az egyik játékos négy lovagot mozgat a táblán. Az első kettő elhelyezésével nem okozott neked kellemetlenséget, de a harmadikat egy számodra fontos régióba kívánja tenni. Ekkor megvétőzhatod a hátralévő két lovag mozgatását. Befejezett akciót viszont nem lehet utólag megvétőzni. Az elhasznált Veto kártyát el kell dobni.

Tekintélyvesztés: Minden játékosársadnak (de neked nem!) vissza kell helyeznie minden lovagját az udvarából a tartományba.

Akinek nincs lovag az udvarában, az nem küld senkit a tartományba.

Tekintélyvesztés: Minden játékosársadnak (de neked nem!) vissza kell helyeznie 3 lovagját az udvarából a tartományba.

Akinek 3-nál kevesebb lovagja van az udvarában, annak mindet vissza kell onnan küldenie a tartományba, de nem kell kiegészítenie a tábláról.

A király haragja: Minden játékosársadnak (de neked nem!) 3 általa választott lovagját vissza kell tennie a tábláról és/vagy az udvarából a tartományba.

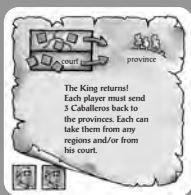
A kártyát kijátszó játékos bal oldali szomszédja veszi le a lovagjait először, azután a többiek sorban követik őt. A játékosok maguk dönthetik el, hogy melyik régiókból teszik vissza a lovagokat a tartományba. A király régiójából és a kastélyból nem lehet visszaküldeni lovagokat.

Mindenkinek 1 általad választott lovagját vissza kell tennie a tábláról a tartományba.

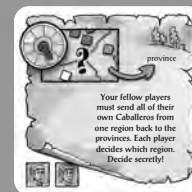
Te döntöd el, hogy mely lovagoknak kell a tartományba mennie, beleértve a sajátodat is. A király régiójából és a kastélyból nem lehet visszaküldeni lovagokat.

Minden játékosársadnak (de neked nem!) vissza kell vennie 2 lovagot egy általa választott régióból a tartományba. A választás titkos koronggal történjen!

Minden játékosnak egyszerre kell beállítania a régiót a titkos korongján. Csak olyan régiót lehet választani, ahol az adott játékosnak van legalább két lovagja. Ha egy játékosnak egy régióban sincs legalább két lovagja, akkor olyat kell választania, ahol egy van. A király régiójából és a kastélyból nem lehet visszaküldeni lovagokat.

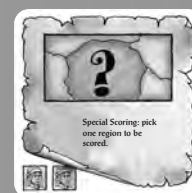


Minden játékosársadnak (de neked nem!) vissza kell vennie minden lovagját egy általa választott tartományból. A választás titkos koronggal történjen!
Minden játékosnak egyszerre kell beállítania a régiót a titkos korongján. Csak olyan régiót lehet választani, ahol az adott játékosnak van legalább egy lovagja. Ha egy területen sincs lovagja a játékosnak, akkor nem hat rá ez a kártya. A király régiójából és a kastélyból nem lehet visszaküldeni lovagokat.



Különleges értékelés: Válassz egy tetszőleges régiót és osszátok ki az érte járó pontokat. (3 kártya)

A király területét és a tornyot is választhatod. Az értékelés a „Területek értékelése” fejezetben leírtak alapján történik, a királyi bónuszt és a saját terület bónuszt is figyelembe kell venni.



AKCIÓKÁRTYÁK HARMADIK PAKLIJA (11 LAP)

Mind egyik 3 fejes kártyára érvényes: Ezeket három fej szerepel, tehát legfeljebb 3 lovagot lehet az udvarból egy királlyal szomszédos régióba vagy a kastélyba tenni. Ezen felül végre lehet hajtani a kártya által engedélyezett különleges akciót vagy épp meg lehet akadályozni a végrehajtását.

A következő speciális akciók vannak:

Különleges értékelés: Értékeljünk minden 4-es értékű régiót! (2 kártya)

Értékeljünk minden olyan régiót aminek a pontozótáblájának első mezőjében 4 lilium van. 4-es régió: Galicia (4/ 2/ 0), Catalonia (4/ 2/ 1), és Seville (4/ 3/ 1). Ha a táblára nyomtatott eredményjelzőt lefedi egy mozgatható pontozótábla, akkor csak a mozgatható táblán látható érték lesz érvényes. Ez az összes többi különleges értékeléskor is igaz. Két példa:

- A (8/ 4/ 0)-ás mozgatható pontozótábla Galicián fekszik. Így Galicia már nem 4-es régió, és nem kell értékelni.
- A (4/ 0/ 0)-ás mozgatható pontozótábla Granadán fekszik. Így Granada most már 4-es régió, és értékelni kell.

Az értékelés a „Területek értékelése” fejezetben leírtak alapján történik, a királyi bónuszt és a saját terület bónuszt is figyelembe kell venni.



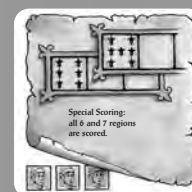
Különleges értékelés: Értékeljünk minden 5-ös értékű régiót! (2 kártya)

Ezt a 4-es régióknál leírtak szerint kell végrehajtani. Az 5-ös régiók: Basque (5/ 3/ 1), Aragon (5/ 4/ 1), és Valencia (5/ 3/ 2). A kastélyt nem kell értékelni. Ha a táblára nyomtatott eredményjelzőt lefedi egy mozgatható pontozótábla, akkor csak a mozgatható táblán látható érték lesz érvényes.



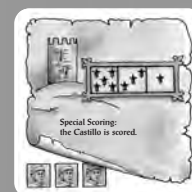
Különleges értékelés: Értékeljünk minden 6-os és 7-es értékű régiót!

Ezt a 4-es régióknál leírtak szerint kell végrehajtani. A 6-os és 7-es régiók: Altkasilien (6/ 4/ 2), Neukastilien (7/ 4/ 2), és Granada (6/ 3/ 1). Ha a táblára nyomtatott eredményjelzőt lefedi egy mozgatható pontozótábla, akkor csak a mozgatható táblán látható érték lesz érvényes.



Különleges értékelés: Értékeljük a kastélyt! (2 kártya)

Űritsük ki a kastélyt, számoljuk meg a benne lévő lovagokat, osszuk ki a pontokat, majd a lovagokat tegyük vissza a kastélyba. A lovagok csak általános pontozás után hagyják el végleg a kastélyt.





Különleges értékelés: Osszuk ki minden régióban az első helyezettnek járó pontokat!

Minden régiót értékelni kell, de minden régióban csak az első helyért jár pont. Ha kettő vagy több játékos holtversenyben áll az első helyen, akkor nem jár pont: mert akkor az értékelési szabályok szerint a második helyre kerülnek. Azaz az értékelés a "Területek értékelése" részben leírtak alapján történik. A kastélyt nem kell értékelni.

Különleges értékelés: Értékeljük ki azt a régiót(kat) ahol a legtöbb lovag áll!

Ha a régiók között döntetlen merül fel az első helyen (egynél több régióban áll ugyanolyan sok lovag), akkor ezek mindegyikét ki kell értékelni. A kastélyt ne vegyük figyelembe. A pontozás a „Területek pontozása” fejezetben leírtak alapján történik, a királyi bónuszt és a saját terület bónuszt is figyelembe kell venni.

Különleges értékelés: Értékeljük ki azt a régiót(kat) ahol a legkevesebb lovag áll! A lovag nélküli régiók nem számítanak.

Ha a régiók között döntetlen merül fel az első helyen (egynél több régióban áll ugyanolyan kevés lovag), akkor ezek mindegyikét ki kell értékelni. A kastélyt és az üres régiókat ne vegyük figyelembe. A pontozás a „Területek pontozása” fejezetben leírtak alapján történik, a királyi bónuszt és a saját terület bónuszt is figyelembe kell venni.

Különleges értékelés: Válassz ki egy tetszőleges régiót értékelésre!

A király területét és a tornyot is választhatod. A pontozás a „Területek értékelése” fejezetben leírtak alapján történik, a királyi bónuszt és a saját terület bónuszt is figyelembe kell venni. Ha a kastélyt választod, akkor az értékelés után vissza kell tenni a lovakokat a kastélyba.

AKCIÓKÁRTYÁK NEGYEDIK PAKLIJA (11 LAP)

Mindegyik 4 fejes kártyára érvényes: Ezekon négy fej szerepel, tehát legfeljebb 4 lovagot lehet az udvarból egy királlyal szomszédos régióba vagy a kastélyba tenni. Ezen felül végre lehet hajtani a kártya által engedélyezett különleges akciót vagy épp meg lehet akadályozni a végrehajtását.

A következő speciális akciók vannak:

Mozgatható pontozótábla: Tegyél a táblára vagy tegyél át máshova egy mozgatható pontozótáblát. (3 kártya)

A pontozótáblát elveheted a tábla mellől, ha még nem került játékba, vagy arról a régióról, ahová korábban került. Teheted a kastély területére is. De nem teheted a király területére, és el sem veheted onnan. A két mozgatható pontozótábla nem lehet ugyanazon a régióban. A mozgatható pontozótáblák megváltoztatják a terület értékét, amíg ott vannak. Amikor lerakod, csak így teheted: "8/4/0" vagy "4/0/0" és fordítva nem.

Királyi tanácsadó: Tedd a királyt egy szomszédos régióra!

Csak a jelenlegi területével szomszédos régióba léphet a király.

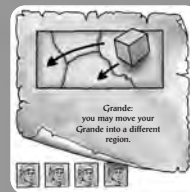
Kiűzetés: Az ellenfeleidnek át kell helyezniük a lovagjaikat egy általad választott régióból egy titkosan választott helyre.

Válassz egy régiót! Az érintett játékosársaidnak a titkos korong használatával kell meghatározniuk, hová küldik a lovagjaikat innen. Ha valaki figyelmetlenségből a király területét választja a korongon, akkor a lovagjai az udvarába kerülnek.



Grande: Áthelyezheted a Grandedat egy másik területre (2 kártya)

Nem teheted a Grandet sem a király területére, sem a kastélyra. Viszont rakhatod olyan területre, ahol már van (egy vagy több) Grande. A király területről nem veheted el a Grandédát. Az új régió lesz ezután a saját területed.



Erőkártyák: Vedd vissza egy már kijátszott erőkártyádat a kezedbe! (2 kártya)

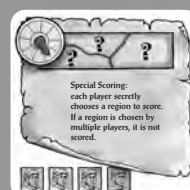
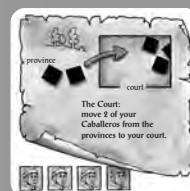
Bármelyik kijátszott erőkártyádat visszaveheted, akár azt is, amelyiket éppen ebben a körben használtál. Nem kell megmutatnod, hogy mit választottál. Természetesen ha a legfelső lapot választod, akkor a játékosársaid látni fogják, hogy mit vettél vissza.



Az udvar: Tegyel 2 lovagot a tartományból az udvarodba!

Különleges értékelés: Minden játékos választ titkosan egy régiót a korongján. Kiosztjuk a pontokat minden olyan területért, amelyet csak egy játékos választott.

Minden játékosnak be kell állítania egy régiót a titkos korongján, majd egyszerre felfedik. Azokért a területekért, amelyeket többen is választottak, nem jár pont. Az értékelés a „Területek értékelése” fejezetben leírtak alapján történik, a királyi bónuszt és a saját terület bónuszt is figyelembe kell venni.



AKCIÓKÁRTYÁK ÖTÖDIK PAKLIJA

Az 5. pakli egy lapból áll, a királykártyából.

Az 5 fejes kártyára érvényes: Öt fej szerepel rajta, tehát legfeljebb 5 lovagot lehet az udvarból egy királlyal szomszédos régióba vagy a kastélyba tenni. Ezen felül végre lehet hajtani a kártya által engedélyezett különleges akciót vagy épp meg lehet akadályozni a végrehajtását.

A következő speciális akció tartozik hozzá:

Királykártya: Tedd át a királyt bármelyik régióra!

A kastélyon kívül bármelyik régióba áthelyezhető a király.



**MARIO
GRANDE
GAMES**