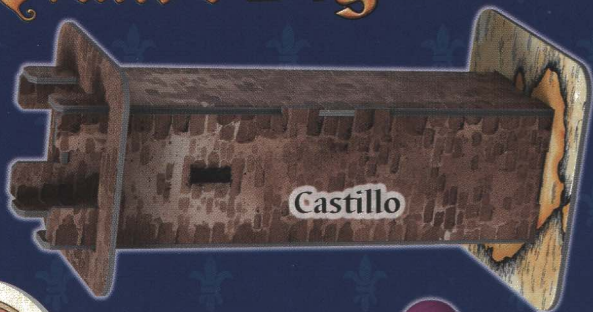


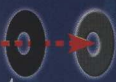
# El Grande Big Box

## TOTAALOVERZICHT



5 klesschijven

(vóór het eerste spel in elkaar zetten)



Draait de wijzer te makkelijk, bouw het kartonnen schijfje dan ook in.



Koning

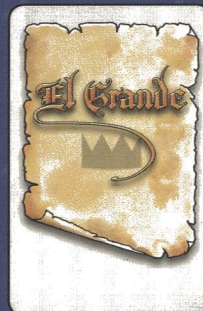


### KONING & INTRIGANT

Deze uitbreiding biedt een compleet andere spelbeleving. De kaarten uit het basisspel worden volledig door de machtkaarten uit Koning & Intrigant vervangen. De spelers zoeken aan het begin van het spel welke acties ze tot hun beschikking hebben. Deze uitbreiding is bedoeld voor spelers die niets aan het toeval willen overlaten.



90 machtkaarten (18 per kleur)



9 actiekaarten

Kan worden gecombineerd met:  
 • Grootinquisiteur en Koloniën  
 • Aanbevolen, zie blz. 6 van de basisspelregels  
 • van Grootinquisiteur & Koloniën  
 • Koning & Intrigant: Spelers' editie  
 • Koning & Intrigant: Speciale kaarten  
 • Jubileumuitbreiding



2 2x-fiches



150 caballero's in 5 kleuren

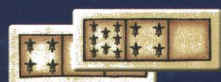


5 Grandes in 5 kleuren



5 scorestenen in 5 kleuren

1 rondeteller



2 scoretegels

1 startspelerfiguur



## El Grande

Heeft u El Grande lange tijd niet meer gespeeld, dan doet u er goed aan om u uitsluitend op het basisspel te concentreren. Dit biedt op zichzelf al zeer veel diepgang, die zelfs bij ervaren spelers talrijke spannende partijen garandeert.

Een volledig spel El Grande bestaat uit 9 ronden. Speelt u El Grande voor het eerst, dan zult u echter meer dan de aangegeven 90 minuten nodig hebben om het complete spel uit te spelen. Daarom raden we aan om met de variant (die uit 6 ronden bestaat, zie blz. 2 van de basisspelregels) te beginnen. Deze variant is ook geschikt voor ervaren spelers die een voorkeur voor kortere spellen hebben.



### JUBILEUMUITBREIDING

Deze uitbreiding is een klein extraatje en kan met al deze uitbreidingen worden gecombineerd:

- Grootinquisiteur & Koloniën
- Grandissimo
- Koning & Intrigant
- Koning & Intrigant: Spelers' editie
- Koning & Intrigant: Speciale kaarten

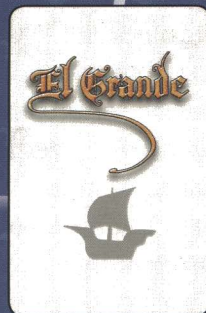
5 vaandels



9 regiokaarten



45 actiekaarten



13 kaarten



65 machtkaarten (13 per kleur)



### GROOTINQUISITEUR

Deze grote uitbreiding biedt veel keuzemogelijkheden en langer duren, zeker voor ervaren spelers.

Kan worden gecombineerd met:  
 • Jubileumuitbreiding  
 • Koning & Intrigant (niet aanbevolen voor spelers van Grootinquisiteur & Koloniën)

arten  
ing &  
el uit  
bedoeld

et:  
en (niet  
e spelregels  
oniën)  
editie  
e kaarten



### KONING & INTRIGANT: SPELERS' EDITIE

Deze uitbreiding is bedoeld voor spelers die met de spelregels van Koning & Intrigant vertrouwd zijn en meer keuze willen.

Kan gecombineerd worden met:

- Koning & Intrigant
- Koning & Intrigant: Speciale kaarten
- Jubileumuitbreiding



55 machtkaarten  
(11 per kleur)



1 brug



1 quarantaine-  
fiche

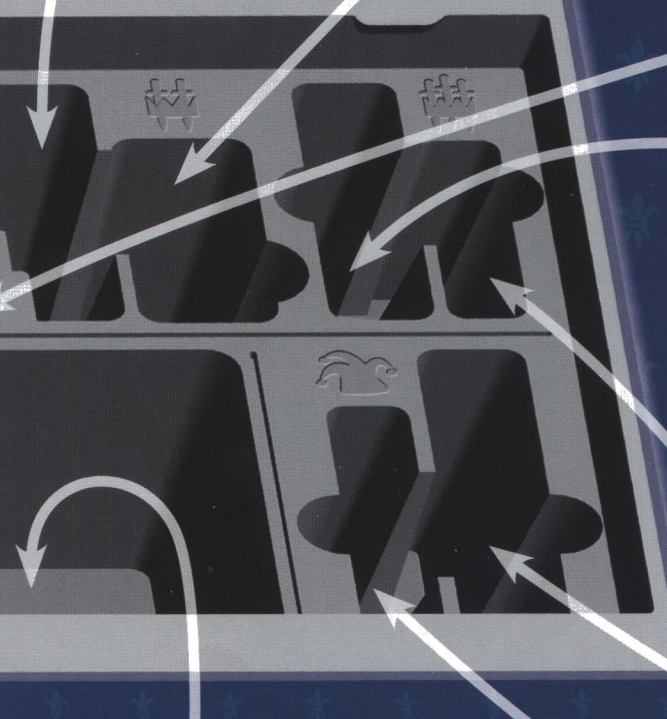
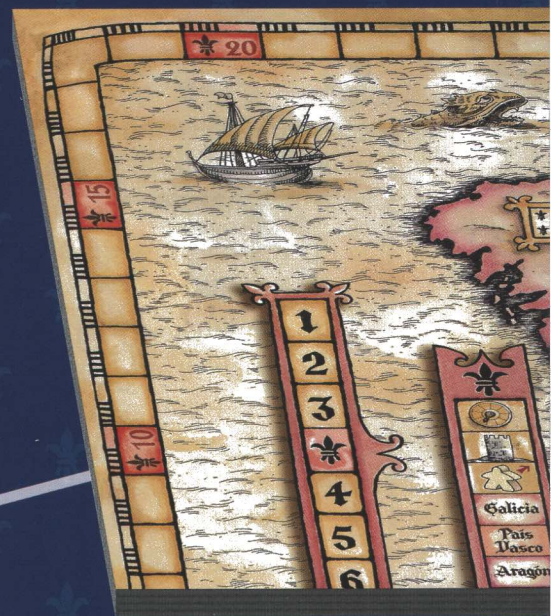


2 alliantiefiches



1 instortingsfiche

1 speelbord  
Voorkant: El Grande  
Achterkant: Grootinquisiteur  
& Koloniën



50 machtkaarten  
(10 per kleur)



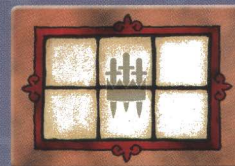
### KONING & INTRIGANT: SPECIALE KAARTEN

Deze uitbreiding is bedoeld voor spelers die met de spelregels van Koning & Intrigant vertrouwd zijn en meer keuze willen.

Kan gecombineerd worden met:

- Koning & Intrigant
- Koning & Intrigant: Spelers' editie
- Jubileumuitbreiding

3 begrenzings-  
tableaus



1 fiche "Koninklijke  
bescherming"

caballero's in 5 kleuren



4 caballero's  
/ huurlingen



begrenzingstableau



fiche  
"extra pun-  
tentelling"

goederen



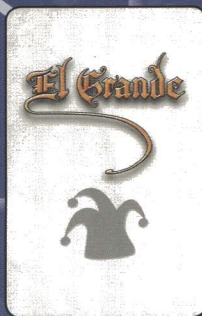
5 goud



### GROOTINQUISITEUR & KOLONIËN

Deze uitbreiding is voor spelers die nog meer diepgang en  
afwisseling in El Grande zoeken. Daardoor kan het spel  
meer uitdagend worden als de spelers al hun opties in overweging nemen.

Voor de spelregels, zie blz. 6 van de spelregels  
(Grootinquisiteur & Koloniën)



23 kaarten



### GRANDISSIMO

Deze uitbreiding is geschikt voor liefheb-  
bers van het basisspel die meer afwis-  
seling willen. Spectaculaire nieuwe actiekaarten  
in combinatie met weinig aanvullende spelregels  
zorgen ervoor dat de bestaande verhoudingen over-  
hoop worden gehaald.

Kan worden gecombineerd met:

- Jubileumuitbreiding



2 schepen



1 fiche  
"Koning  
incognito"



1 gevangenis

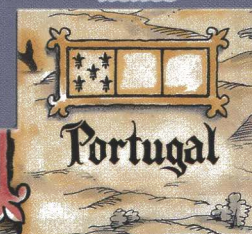


1 boycot-  
fiche

Portugal



2 alliantie-  
fiches





# BEREIDING (BASISPEL)

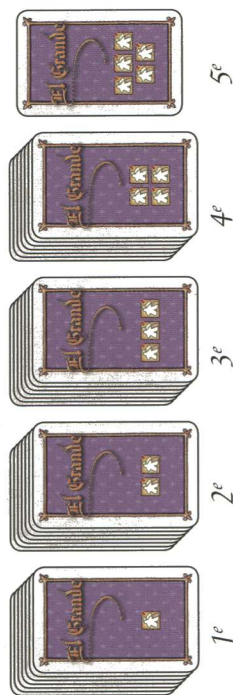
op tafel. Zorg dat de  
in de linkeronder-  
er op veld 1 van het  
Castillo-veld (zet het  
ar).



Castillo



**2** De actiekaarten (paarse achterkant) tonen op de achterkant tussen 1 en 5 caballero's. Sorteert de kaarten op hun achterkant, schud de afzonderlijke stapels en leg deze gedekt naast elkaar. Stapels 1 tot en met 4 bevatten elk 11 kaarten. Stapel 5 bestaat uitsluitend uit de Koningskaart (omwille van de duidelijkheid van de spelregels, spreken we bij de Koningskaart toch van een "stapel").



Stapels actiekaarten



Actiekaart met 3 caballero's

**3** Leg de 2 kleine scoretegels naast het speelbord.



Scoretegels

iookaarten gedekt. Draai  
iookaart om en zet de  
ren regio. De regio waar  
en we de **Koningsregio**.  
re speler nu 1 andere  
**Grande** en 2 **caballero's**  
gegeven regio. De  
an een speler staat,  
**regio**. Leg daarna alle  
e doos.

**4** Iedere speler kiest een kleur en neemt de **Grande** en 9 **caballero's** in zijn kleur. Hij legt deze speelstukken voor zich neer. Dit noemen we zijn **hof**. Hij zet de **scoresteen** in zijn kleur op veld 0 van het scorespoor. Leg de overige caballero's (21 per kleur) als voorraad naast het speelbord. Deze algemene voorraad noemen we de **provincie**.



Scoresteen

Het hof van de **rode speler**



Grande

9 caballero's



Provincie

Wolfgang Kramer  
Richard Ulrich

# El Grande Big Box

## HISTORISCHE ACHTERGROND

Spanje in de 15<sup>e</sup> eeuw: er zijn 12 koninkrijken, 1 graafschap, 1 vorstendom en de Baskische provincies. 5 volksstammen breiden zich uit: Spanjaarden, Basken, Galiciërs, Catalanen en Moren. Edellieden, en in het bijzonder

de "Grandes" (de hoogste adel), beïnvloeden de gebeurtenissen in Spanje wezenlijk. Maar ook de caballero's (ridderklasse) hebben aanzienlijke voorrechten. Alle regio's willen hun zelfstandigheid vergroten. Daarbij spelen burchten (castillo's) een belangrijke rol.

**Opmerking:** in het Spaans spreken we "ll" uit als een "j". Zo wordt castillo "kastijo", caballero "kabajero" en Mallorca "majorka".

Pak nu het overzichtsblad om het spel voor te bereiden.

## KORT SPELOVERZICHT

De spelers zetten hun caballero's in om de meerderheid in de regio's te krijgen. Daarvoor krijgen ze punten bij verschillende tellingen. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

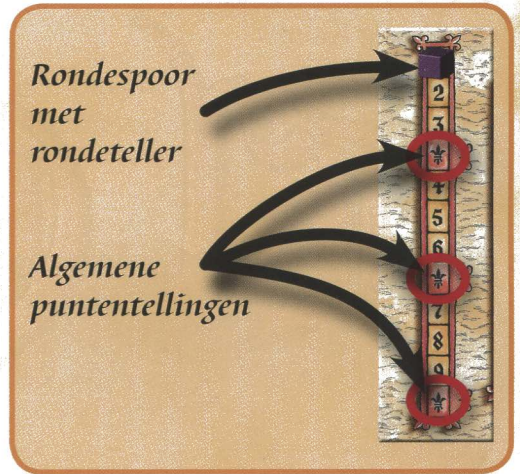


# SPELVERLOOP

Het spel duurt 9 ronden, waarin de spelers caballero's op het speelbord zetten. Na elke 3 ronden vindt er een algemene puntentelling plaats. De spelers met de meeste caballero's in de afzonderlijke regio's scoren punten, die ze op het scorespoor bijhouden.

**Variant:** de spelers kunnen afspreken om een korter spel te spelen. Sla in dat geval ronden 1, 4 en 7 over. het spel duurt dan 6 ronden.

Elke ronde bestaat uit 5 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld:



## 1. Actiekaarten omdraaien

## 2. Machtkaarten spelen

## 3. Iedere speler voert zijn beurt uit

### 3.1 Caballero's uit de provincie naar het hof halen

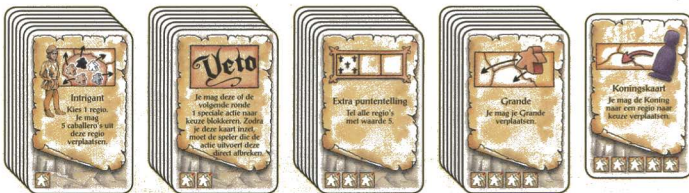
### 3.2 Actiekaart gebruiken

## 4. Einde van de ronde

## 5. Puntentelling (na ronde 3, 6 en 9)

# 1. ACTIEKAARTEN OMDRAAIEN

Draai van elk van de 5 stapels actiekaarten de bovenste kaart om.



**Voorbeeld:** de bovenste kaart van elke stapel actiekaarten is omgedraaid.

Iedere speler kan later deze ronde één van deze acties uitvoeren.

# 2. MACHTKAARTEN SPELEN

De speler met de startspelerfiguur begint. Hij speelt één machtkaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Om beurten doen de andere spelers (met de klok mee) hetzelfde. **Let op:** een speler mag geen machtkaart spelen met dezelfde waarde als die van een kaart die deze ronde al door een andere speler is gespeeld.

**Voorbeeld:** **Michael** heeft de startspelerfiguur. Hij begint en speelt de **7**. **Pien** zit links van hem en is nu aan de beurt. Zij mag geen 7 spelen. Ze kiest voor de **3**. Nu is **Marianne** aan de beurt. Zij mag geen 3 of 7 spelen. Ze speelt de **2**. **Tessa** is als laatste aan de beurt en speelt de **8**.



Een gespeelde machtkaart bepaalt 2 zaken, die in de volgende fase van belang zijn:


### 1. Beurtvolgorde

De speler die de machtk kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, voert in fase 3 als eerste zijn beurt uit. Daarna volgt de speler die de kaart met de op één na hoogste waarde heeft gespeeld, enzovoort.

**Voorbeeld:** *Tessa* heeft de hoogste machtk kaart gespeeld (de 8) en voert als eerste haar beurt uit. Daarna volgen **Michael** (7), **Pien** (3) en **Marianne** (2).



### 2. Versterkingen

Het aantal op de machtk kaart afgebeelde caballero's  geeft aan hoeveel eigen caballero's de speler uit de provincie naar zijn hof mag halen.

**Opmerking:** een speler kan normaal gesproken uitsluitend vanuit zijn hof caballero's op het speelbord zetten.

**Voorbeeld:** *Tessa* mag in fase drie 2 caballero's naar haar hof halen, **Michael** 3, en **Pien** en **Marianne** ieder 5.

## 3. IEDERE SPELER VOERT ZIJN BEURT UIT

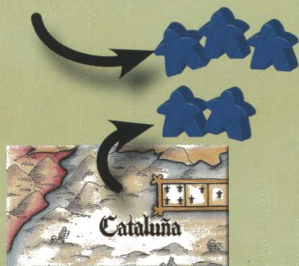
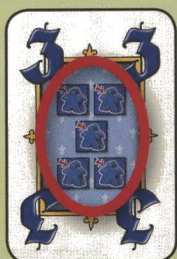
De speler die in fase 2 de machtk kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, begint en voert zijn volledige beurt uit. Daarna doet de speler die in fase 2 de machtk kaart met de op één na hoogste waarde heeft gespeeld dat, enzovoort. Iedere speler is normaal gesproken één keer per ronde aan de beurt.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende 2 stappen in de aangegeven volgorde uit:

### 3.1 Caballero's uit de provincie naar het hof halen

De speler neemt aan het begin van zijn beurt zoveel caballero's uit de provincie naar zijn hof als op zijn gespeelde machtk kaart zijn afgebeeld.

**Opmerking:** zijn er in de provincie niet voldoende caballero's van zijn kleur, dan mag hij de resterende caballero's van het speelbord terugnemen (maar niet uit het Castillo). De speler mag ervoor kiezen om minder dan het toegestane aantal naar zijn hof te halen.



**Voorbeeld:** *Pien* mag maximaal 5 caballero's naar haar hof halen. In de provincie liggen maar 3 caballero's van haar kleur. Ze legt deze 3 in haar hof en neemt daarnaast 2 caballero's van het speelbord. Stel dat **Pien** geen caballero's van het speelbord had willen nemen, dan had ze daarvan mogen afzien. In dat geval haalt ze uitsluitend de 3 caballero's uit de provincie naar haar hof.

### 3.2 Actiekaart gebruiken

De speler die aan de beurt is kiest nu één van de openliggende actiekaarten. Hij neemt de kaart en voert de 2 bijbehorende acties in een volgorde naar keuze uit:

#### Speciale actie

De speler **mag** de op de kaart beschreven speciale actie uitvoeren. Hij moet deze zo volledig mogelijk afhandelen.

**Voorbeeld:** bij het uitvoeren van de hiernaast afgebeelde actie moet hij **alle** regio's met waarde 5 tellen, ook al levert dat andere spelers soms meer punten op. Sommige kaarten geven uitdrukkelijk aan dat de speler de actie gedeeltelijk mag uitvoeren. **Voorbeeld:** bij het uitvoeren van de speciale actie "**Intrigant:** Je mag 4 caballero's verplaatsen." betekent het woord "mag" dat de speler **ten hoogste** 4 caballero's mag verplaatsen.

**Belangrijk:** de speler mag er voor kiezen om de speciale actie **volledig te laten vervallen**.



#### Caballero's zetten

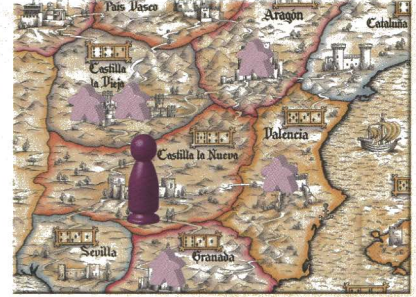
Het aantal op de gekozen actiekaart afgebeelde caballero's  geeft aan hoeveel caballero's de speler op het speelbord mag **zetten**.

- Hij mag deze caballero's normaal gesproken uitsluitend uit zijn hof nemen. Heeft hij minder caballero's in zijn hof dan hij op het speelbord mag zetten, dan vervallen de overige.
- De speler mag caballero's **uitsluitend** in regio's zetten die aan de Koningsregio grenzen (niet in de Koningsregio zelf) of in het Castillo werpen.

De speler mag weliswaar kiezen in welke volgorde hij beide acties uitvoert, maar hij moet de ene afronden, voordat hij aan de andere begint. Hij mag dus **niet** eerst een deel van de ene actie doen, daarna de andere uitvoeren en vervolgens het resterende deel van de eerste actie doen.



**Voorbeeld 1:** *Tessa* kiest de Koningskaart. Ze besluit om eerst de **speciale actie** uit te voeren. Ze verplaatst de Koning naar de regio "Castilla la Nueva", die daarmee Koningsregio wordt. Nu mag *Tessa* 5 caballero's uit haar hof in regio's grenzend aan de Koningsregio op het spelbord zetten. Dit zijn "Aragón", "Castilla la Vieja", "Granada", "Sevilla" en "Valencia". Ze mag ook caballero's in het Castillo werpen (zie onder).



**Voorbeeld 2:** *Pien* kiest de actiekaart "Extra puntentelling" (zie afbeelding). Ze besluit om eerst **caballero's op het spelbord te zetten**. De actiekaart geeft aan dat ze er 3 mag zetten. De Koning staat in "Galicia". *Pien* mag dus caballero's in "Castilla la Vieja" en "País Vasco" zetten of in het Castillo werpen. Ze zet 2 caballero's in "País Vasco" en werpt de derde in het Castillo.



Nu voert *Pien* de **speciale actie** uit. Ze telt alle regio's met als hoogste waarde 5. Dit zijn "Aragón", "País Vasco" en "Valencia". Ze moet **alle** regio's met waarde 5 tellen, ook al krijgt een andere speler daar (meer) punten voor. Het Castillo wordt niet geteld (zie onder). Zie blz. 6 en verder voor gedetailleerde uitleg van (extra) puntentellingen.

Schuif de gekozen actiekaart na gebruik gedekt onder de betreffende stapel actiekaarten. Deze staat niet meer tot de beschikking van de andere spelers.

Daarna voeren ook de andere spelers in de volgorde van hun gespeelde machtkaarten hun beurt zoals hierboven beschreven uit.

Een paar belangrijke begrippen en bijzonderheden:

## HET CASTILLO

- Het Castillo is geen regio. Waar we van een regio spreken, is het Castillo uitgesloten.
- Een speler mag altijd als hij caballero's op het spelbord zet 0, 1 of meer ervan in het Castillo werpen. Het is daarbij niet van belang waar de Koning staat.
- Een speler die caballero's mag verplaatsen, mag deze nooit uit het Castillo nemen. Hij mag echter, net als bij het op het spelbord zetten, 0, 1 of meer ervan in het Castillo werpen.

**Opmerking:** "verplaatsen" is uitsluitend mogelijk als gevolg van sommige actiekaarten: zie blz. 9.

- Een speler die caballero's in het Castillo werpt, moet duidelijk melden om hoeveel het gaat. Een speler mag tijdens het spel niet in het Castillo kijken of er caballero's uithalen.
- Bij elke algemene puntentelling (na ronde 3, 6 en 9) en de extra puntentellingen van het Castillo (en alleen dan!) tillen de spelers het Castillo op. Na een extra puntentelling blijven de caballero's in het Castillo. Bij een algemene puntentelling verplaatsen de spelers de caballero's naar de regio's (dit verduidelijken we later; zie "Puntentelling").



Het Castillo



## DE KONING, DE KONINGSREGIO EN ZIJN AANGRENZENDE REGIO'S

De regio waarin de Koning staat, noemen we de "Koningsregio". Er gelden 3 bijzondere spelregels voor.

### 1. De Koningsregio is taboe!

De spelers mogen tijdens het spel in de Koningsregio niets veranderen! Ze mogen geen caballero's, Grandes of scoretegels in de Koningsregio zetten of eruit nemen. Hier zijn geen uitzonderingen op!  
**Opmerking:** dit is één van de belangrijkste spelregels in het spel!

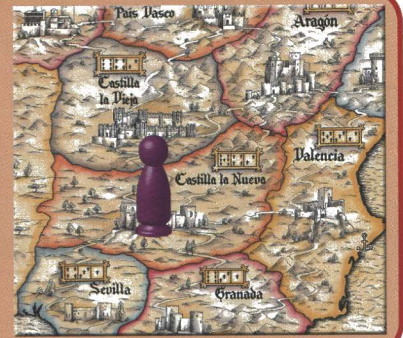
### 2. Caballero's vanuit het hof op het speelbord zetten

Een speler mag caballero's die hij vanuit zijn hof op het speelbord zet uitsluitend in regio's zetten die aan de Koningsregio grenzen (of in het Castillo werpen). Hij mag ze nooit in de Koningsregio zelf zetten!

### 3. Koningsbonus

Wordt de Koningsregio bij een algemene of een extra puntentelling geteld, dan krijgt de speler die er de meerderheid heeft 2 punten extra. Hebben meer spelers er de meerderheid, dan krijgt niemand de Koningsbonus.

"Castilla la Nueva" is de Koningsregio. Er zijn 5 aan de Koningsregio grenzende regio's.



## 4. EINDE VAN EEN RONDE

Nadat iedere speler zijn beurt heeft uitgevoerd, handelen de spelers de volgende zaken af:

1. Liggen er nog open kaarten op de stapels actiekaarten, schuif deze dan gedekt onder de betreffende stapels.



**Voorbeeld:** bij 4 spelers blijft er aan het einde van elke ronde 1 actiekaart over. Doe deze onder de betreffende stapel. De bovenste kaart van elke stapel is nu weer gedekt.

2. De speler die deze ronde de machtkaart met de laagste waarde heeft gespeeld, krijgt de startspelerfiguur.
3. Iedere speler legt nu zijn gespeelde machtkaart gedekt af. Deze staat normaal gesproken in dit spel niet meer tot zijn beschikking. **Opmerking:** iedere speler heeft zijn eigen gedekte aflegstapel.



**Voorbeeld:** Marianne heeft de laagste machtkaart gespeeld. Zij krijgt de startspelerfiguur en begint in de volgende ronde met het spelen van een machtkaart. Daarna leggen de spelers hun gespeelde machtkaarten af.

**Opmerking:** de spelers hebben zo steeds minder machtkaarten tot hun beschikking. Overigens is het spel zo ontworpen dat een speler altijd een machtkaart kan spelen.

4. Zet de rondeteller 1 veld op het rondespoor vooruit.

Bereikt de rondeteller een veld met een nummer, dan starten de spelers een nieuwe ronde, zoals hiervoor beschreven.



Bereikt de rondeteller een veld met een lelie, dan volgt er een algemene puntentelling (zie volgende bladzijde). Deze vindt na ronde 3, ronde 6 en ronde 9 plaats. Zet de rondeteller na het afhandelen van de algemene puntentelling nog een veld vooruit en start een nieuwe ronde.

## 5. PUNTEENTELLING

Bereikt de rondeteller een veld met een lelie, dan voeren de spelers een algemene puntentelling uit. Deze bestaat uit 4 stappen, die in de aangegeven volgorde worden afgehandeld:

1. Kiesschijf instellen
2. Castillo tellen
3. Caballero's uit het Castillo naar regio's verplaatsen
4. Afzonderlijke regio's tellen

**Opmerking:** verplaats voor een goed overzicht steeds de rondeteller naar het volgende symbool op het spoor naast de lelie.



### 1. KIESSCHIJF INSTELLEN

Iedere speler moet nu beslissen naar welke regio hij de caballero's uit het Castillo in stap 3 verplaatst. Hij draait daartoe de wijzer van de kiesschijf naar de gewenste regio en legt de kiesschijf gedekt voor zich neer.

**Belangrijk:** de Koningsregio is zoals gebruikelijk taboe!

**Let op:** het is niet toegestaan om caballero's uit het Castillo over 2 regio's te verdelen. Stel de wijzer zo in dat er geen misverstand kan bestaan over de doelregio van de caballero's.



### 2. CASTILLO TELLEN

Na het instellen van hun kiesschijven tellen de spelers het Castillo. Til het Castillo op en bepaal de verhoudingen: de speler met de meeste caballero's krijgt 5 punten, de speler met de op één na meeste 3 punten en de speler met de op 2 na meeste caballero's krijgt 1 punt (zie de scoretabel bij het Castillo). Verwerk deze punten direct op het scorespoor. Bij een gelijke stand krijgen de betreffende spelers allen zoveel punten als die voor de eerstvolgende lagere positie.

**Opmerking:** bereikt een scoresteen het einde van het scorespoor, tel dan gewoon door en onthoud dat de speler al een ronde heeft gemaakt.

**Belangrijk:** een speler moet ten minste 1 caballero in het Castillo hebben om er punten te kunnen scoren.

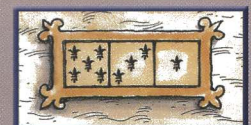
**Opmerking:** bij 2 spelers geldt alleen de meest linkse waarde: uitsluitend de speler die in zijn eentje de meerderheid heeft, krijgt punten. Bij 3 spelers gelden uitsluitend de 2 meest linkse waarden: uitsluitend de spelers met de meeste en de op één na meeste caballero's krijgen punten.



**Voorbeeld:** **Michael** en **Pien** hebben beiden 2 caballero's in het Castillo, **Marianne** heeft er 1. De scoretabel bij het Castillo geeft aan dat de speler met de meeste caballero's 5 punten krijgt, de nr. twee 3 punten en de nr. drie 1 punt.

Omdat **Michael** en **Pien** de eerste plaats delen, krijgen ze beiden de punten van positie 2, ieder 3 punten. **Marianne** krijgt als nr. drie 1 punt.

**Michael** en **Pien** gaan ieder 3 velden op het scorespoor vooruit, **Marianne** 1.





### 3. CABALLERO'S UIT HET CASTILLO NAAR REGIO'S VERPLAATSEN

Alle spelers draaien nu hun kiesschijven om. Iedere speler zet nu zijn caballero's uit het Castillo op de gekozen regio.

**Let op:** heeft een speler per abuis de Koningsregio ingesteld, dan moet hij zijn caballero's in zijn hof terugnemen!

Zet het Castillo daarna weer terug op zijn plaats.



**Voorbeeld: Michael** verplaatst zijn 2 caballero's uit het Castillo naar "Granada".



### 4. AFZONDERLIJKE REGIO'S TELLEN

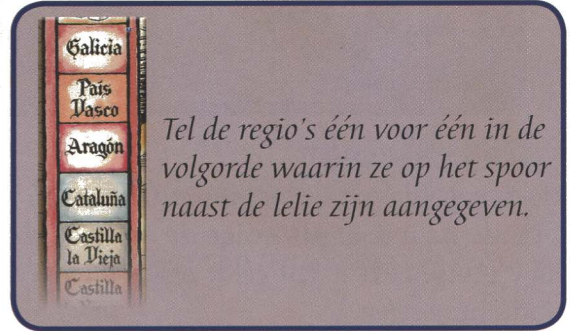
Tel nu één voor één de afzonderlijke regio's in de op het spoor naast de lelie aangegeven volgorde. Bepaal op dezelfde manier als in stap 2 de verhoudingen in de betreffende regio. De scoretabel in de regio geeft aan hoeveel punten de spelers krijgen. De speler met de meeste caballero's krijgt het meest linkse aantal, de speler met de op één na meeste caballero's het middelste aantal, de speler met de op twee na meeste caballero's krijgt het meest rechtse aantal punten.

**Let op:** de Grandes dienen uitsluitend om de thuisregio's van de spelers aan te geven. Tel deze niet mee bij het bepalen van de meerderheden in een regio.

**Belangrijk:** een speler moet ten minste 1 caballero in een regio hebben om er punten te kunnen scoren.

**Opmerking:** bij 2 spelers geldt alleen de meest linkse waarde: uitsluitend de speler die in zijn eentje de meerderheid heeft, krijgt punten. Bij 3 spelers gelden uitsluitend de 2 meest linkse waarden: uitsluitend de spelers met de meeste en de op één na meeste caballero's krijgen punten.

Net als bij de puntentelling van het Castillo geldt: hebben meer spelers evenveel caballero's, dan krijgen ze allen de punten van de eerstvolgende lagere positie.

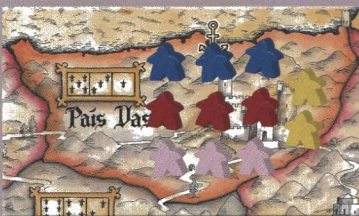


Tel de regio's één voor één in de volgorde waarin ze op het spoor naast de lelie zijn aangegeven.

#### Voorbeeld:



De spelers tellen als eerste regio "Galicia". **Marianne** heeft daar 3 caballero's en krijgt 4 punten. **Pien** is tweede met 2 caballero's, zij scoort 2 punten. **Michael** is met 1 caballero derde. Helaas voor hem geeft de derde plaats in "Galicia" geen punten.



De volgende te tellen regio is "País Vasco". Hier hebben **Pien**, **Michael** en **Tessa** ieder 3 caballero's, **Marianne** heeft er 2. Omdat de eerste plaats gedeeld is, krijgen **Pien**, **Michael** en **Tessa** ieder 3 punten voor de tweede plaats. **Marianne** krijgt 1 punt voor de derde plaats.

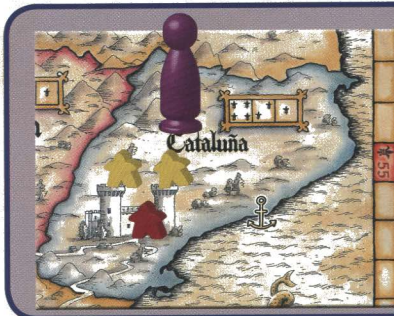


Dan volgt "Aragón". Hier hebben **Marianne** en **Tessa** beiden 3 caballero's en **Pien** en **Michael** beiden 2. **Marianne** en **Tessa** delen de eerste plaats en vallen daardoor terug naar de tweede. Ze krijgen ieder 4 punten. **Pien** en **Michael** delen de derde plaats en zakken daardoor ook een plaats. Omdat er geen vierde plaats is, krijgen zij geen punten.



## KONINGSBONUS

Heeft een speler bij een puntentelling van de Koningsregio daar **in zijn eentje** de meeste caballero's, dan krijgt hij 2 punten extra. Dit geldt zowel bij algemene als bij extra puntentellingen.



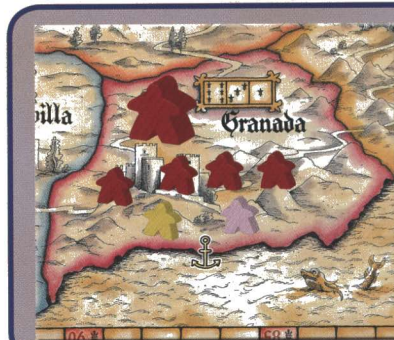
**Voorbeeld:** "Cataluña" is de Koningsregio. **Marianne** heeft daar 2 caballero's, **Michael** heeft er 1. **Marianne** krijgt voor de eerste plaats 4 punten plus 2 extra, omdat het om de Koningsregio gaat. **Michael** krijgt 2 punten. De punten voor de derde plaats worden niet vergeven, omdat de andere spelers er geen caballero's hebben.



## GRANDEBONUS

Heeft een speler bij een puntentelling van de regio waar zijn Grande staat daar **als enige** de meeste caballero's, dan krijgt hij 2 punten extra. Dit geldt zowel bij algemene als bij extra puntentellingen.

**Ter herinnering:** de Grande zelf telt **niet** mee bij het bepalen van de meerderheid.



**Voorbeeld:** "Granada" is de thuisregio van **Michael** (zijn Grande staat daar). Hij heeft er 4 caballero's. **Marianne** en **Tessa** hebben er beiden 1. **Michael** krijgt 6 punten voor de eerste plaats plus een Grandebonus van 2 punten, omdat het om zijn thuisregio gaat. **Marianne** en **Tessa** delen de tweede plaats en vallen daardoor 1 plaats terug. Ze krijgen ieder 1 punt.



**Opmerking:** het is mogelijk dat een speler in 1 regio zowel de Konings- als de Grandebonus krijgt.

## SCORETEGELS

De 2 scoretegels komen als gevolg van speciale acties in het spel. In 1 regio kan nooit meer dan 1 scoretegel liggen. Een scoretegel vervangt de in de regio afgebeelde scoretabel. Een scoretegel verbetert of verslechtert de waarden van een regio aanzienlijk.

Zet de rondeteller op het rondespoor 1 veld vooruit, nadat alle regio's zijn geteld. Start dan een nieuwe ronde.



Deze scoretegel vermindert de te scoren punten in "Castilla la Vieja" aanzienlijk.

## EINDE VAN HET SPEL

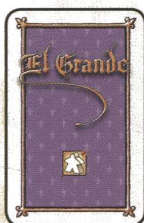
Het spel eindigt na de 3<sup>e</sup> algemene puntentelling. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL-1320 AG Almere  
klantenservice:  
0900 - 999 0000  
www.999games.nl  
klantenservice@999games.nl

Auteurs:  
Wolfgang Kramer  
Richard Ulrich  
Grafische vormgeving:  
Doris Matthäus  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games B.V.  
Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

# VERDUIDELIJKINGEN VAN DE ACTIEKAARTEN



## ACTIEKAARTEN VAN DE 1<sup>E</sup> STAPEL

Voor alle kaarten geldt:

De speler mag maximaal 1 caballero uit zijn hof in een regio grenzend aan de Koningsregio zetten of in het Castillo werpen. Daarnaast mag hij de op de kaart beschreven speciale actie uitvoeren (of laten vervallen).

De kaarten in deze stapel staan toe om eigen en/of vijandelijke caballero's op het speelbord te **verplaatsen**. Daarbij moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

- Hij mag zowel **eigen als vijandelijke** caballero's verplaatsen (tenzij uitdrukkelijk anders vermeld).
- Hij mag caballero's **uit** meerdere regio's nemen en/of **naar** 1 of meerdere regio's verplaatsen (tenzij uitdrukkelijk anders vermeld).
- Hij mag caballero's **niet** uit zijn hof of het Castillo nemen.
- Hij mag eventueel ook **minder** caballero's verplaatsen dan de kaart toestaat.
- Bij het verplaatsen van caballero's hoeft hij deze niet naar regio's grenzend aan de Koningsregio te verplaatsen. Hij mag deze in regio's naar keuze zetten (maar niet in de Koningsregio) en/of in het Castillo werpen.
- De **Koningsregio** is taboe! De speler mag nooit caballero's uit de Koningsregio nemen of caballero's naar deze regio verplaatsen (hier zijn geen uitzonderingen op).

### Overzicht van de speciale acties in de eerste stapel:



#### Intrigant

Je mag 3 caballero's verplaatsen. (1x)



#### Intrigant

Je mag 4 eigen caballero's verplaatsen. (1x)  
De speler mag **uitsluitend eigen** caballero's verplaatsen, niet die van andere spelers.



#### Intrigant

Je mag 3 vijandelijke caballero's verplaatsen. (1x)  
De speler mag uitsluitend caballero's **van 1 of meer andere spelers** verplaatsen, geen eigen caballero's.



#### Intrigant

Je mag 2 eigen en 2 vijandelijke caballero's verplaatsen. (2x)  
De speler mag ten hoogste 2 eigen caballero's en/of ten hoogste 2 caballero's van andere spelers verplaatsen.



#### Intrigant

Kies 1 regio. Je mag 5 caballero's uit deze regio verplaatsen. (2x)  
De speler moet de caballero's **uit 1 regio** nemen. Hij mag deze naar 1 of meer regio's verplaatsen.



#### Intrigant

Kies 1 regio. Je mag alle eigen caballero's uit deze regio verplaatsen. (1x)  
De speler mag **uitsluitend eigen** caballero's **uit 1 regio** nemen. Hij mag ervoor kiezen om een deel ervan in de regio te laten liggen. Hij mag de caballero's naar 1 of meer regio's verplaatsen.



#### Intrigant

Je mag 2 extra caballero's uit je hof in regio's naar keuze zetten. (1x)  
De speler mag met deze kaart dus ten hoogste 3 caballero's op het speelbord zetten. Daarvan moet er 1 in een regio grenzend aan de Koningsregio worden gezet, de andere mogen in regio's naar keuze.



#### Intrigant

Kies 1 regio. Je mag alle eigen caballero's uit deze regio verplaatsen; OF Je mag 2 extra caballero's uit je hof in regio's naar keuze zetten. (1x)  
De speler moet bij deze kaart voor één van de twee mogelijkheden kiezen. Deze zijn gelijk aan de speciale acties van de 2 kaarten hierboven.



## ACTIEKAARTEN VAN DE 2<sup>E</sup> STAPEL

Voor alle kaarten geldt:

De speler mag maximaal 2 caballero's uit zijn hof in regio's grenzend aan de Koningsregio zetten of in het Castillo werpen. Daarnaast mag hij de op de kaart beschreven speciale actie uitvoeren (of laten vervallen).

Sommige kaarten staan toe om caballero's van het speelbord te nemen: de Koningsregio is taboe!

### Overzicht van de speciale acties in de tweede stapel:



#### Veto

Je mag deze of de volgende ronde 1 speciale actie naar keuze blokkeren. Zodra je deze kaart inzet, moet de speler die de actie uitvoert deze direct afbreken. (2x)

De speler die deze kaart kiest, legt hem open voor zich neer. Hij mag later een speciale actie

die een andere speler wil uitvoeren gedeeltelijk of volledig verhinderen. Hij mag zijn veto uitspreken voordat de andere speler aan zijn speciale actie begint. Hij mag ook een speciale actie onderbreken en zijn veto uitspreken terwijl de andere speler de actie uitvoert. De andere speler moet dan het uitvoeren ervan direct stoppen.

**Voorbeeld:** een andere speler mag 4 caballero's verplaatsen. 2 ervan heeft hij al gedaan, de speler met de Veto-kaart is het niet eens met de derde verplaatsing en spreekt zijn veto uit. De andere speler moet de derde verplaatsing ongedaan maken en zijn speciale actie afbreken. Hij verliest daarmee ook zijn vierde verplaatsing.

Na het uitspreken van zijn veto schuift de speler de Veto-kaart direct gedekt onder de tweede stapel. Heeft hij de kaart niet uiterlijk aan het einde van de volgende ronde gebruikt, dan moet hij deze ook onder de tweede stapel terugschuiven.



#### Autoriteitsverlies

Iedere andere speler moet alle caballero's uit zijn hof naar de provincie terugsturen. (1x)

De speler die deze speciale actie kiest, stuurt zelf geen caballero's terug.



#### Autoriteitsverlies

Iedere andere speler moet 3 caballero's uit zijn hof naar de provincie terugsturen. (1x)

De speler die deze speciale actie kiest, stuurt zelf geen caballero's terug. Een speler met minder dan 3 caballero's in zijn hof stuurt alle caballero's die hij in zijn hof heeft terug.



Je mag van ieder van de andere spelers

1 caballero van een regio nemen en naar de provincie terugsturen. (1x)

De speler kiest van iedere andere speler (niet van zichzelf) 1 caballero op het speelbord (niet de Koningsregio of het Castillo) en legt deze in de provincie terug.



#### De Koning is boos!

Met de klok mee moet iedere andere speler 3 caballero's naar de provincie terugsturen. Hij mag deze van regio's en/of uit zijn hof nemen. De linkerbuurman begint. (1x)

De andere spelers bepalen om beurten zelf welke 3 caballero's ze in de provincie terugleggen. De speler die deze speciale actie kiest, legt zelf geen caballero's terug.



Iedere andere speler kiest met behulp van de kiesschijf 1 regio. Daarna moeten zij alle eigen caballero's uit de gekozen regio naar de provincie terugsturen. (1x)

Alle andere spelers (de speler die deze kaart kiest dus niet) kiezen tegelijkertijd op hun kiesschijf 1 regio waar ze ten minste 1 caballero hebben. Daarna draaien ze hun kiesschijven tegelijkertijd om en leggen al hun eigen caballero's uit de gekozen regio's in de provincie terug.



Iedere andere speler kiest met behulp van de kiesschijf 1 regio. Daarna moeten zij 2 van hun caballero's uit de gekozen regio naar de provincie terugsturen. (1x)

Alle andere spelers (de speler die deze kaart kiest dus niet) kiezen tegelijkertijd op hun kiesschijf 1 regio waar ze ten minste 2 caballero's hebben. Daarna draaien ze hun kiesschijven tegelijkertijd om en leggen 2 eigen caballero's uit de gekozen regio's in de provincie terug.



#### Extra puntentelling

Kies 1 regio. Tel deze. (3x)

De speler kiest een regio op het speelbord en telt deze nog in zijn beurt. Hij mag kiezen of hij eerst punten telt en dan zijn caballero's inzet of andersom. De speler mag de Koningsregio kiezen, maar niet het Castillo. De puntentelling wordt op dezelfde manier afgehandeld als bij een algemene puntentelling. Alle spelers kunnen dus punten ontvangen en indien van toepassing kunnen de Konings- en Grandebonus worden vergeven.



## ACTIEKAARTEN VAN DE 3<sup>E</sup> STAPEL

Voor alle kaarten geldt:

De speler mag maximaal 3 caballero's uit zijn hof in regio's grenzend aan de Koningsregio zetten of in het Castillo werpen. Daarnaast mag hij de op de kaart beschreven speciale actie uitvoeren (of laten vervallen).

De speciale acties in deze stapel staan de speler toe om in zijn beurt een **extra puntentelling** uit te voeren. Daarbij gelden de volgende spelregels:

- De speler mag kiezen of hij eerst punten telt en dan zijn caballero's inzet of andersom.
- De telling wordt op dezelfde manier afgehandeld als bij een algemene puntentelling. Alle spelers kunnen dus punten ontvangen en indien van toepassing kunnen de Konings- en Grandebonus worden vergeven (tenzij uitdrukkelijk anders vermeld).
- Het Castillo is geen regio en wordt bij het bepalen van de te tellen regio's niet meegenomen (**uitzondering: Tel het Castillo**).
- Als er wordt gesproken van een "regio met waarde X", verwijst X altijd naar de hoogste waarde van een zichtbare scoretabel of -tegel.
- Een regio met een scoretegel verliest (tijdelijk) zijn oorspronkelijke waarde en krijgt de waarde van de betreffende tegel (4 of 8 ).

**Voorbeeld:** een regio met waarde 4 verwijst uitsluitend naar "Galicia", "Cataluña", "Sevilla" en de regio met deze scoretegel ().

- Telt de speler met zijn speciale actie meerdere regio's, dan bepaalt hij zelf de volgorde.

### Overzicht van de speciale acties in de derde stapel:



#### Extra puntentelling

Tel alle regio's met waarde 4. (2x)

De speler telt in zijn beurt **alle of geen van de** regio's met waarde 4.



#### Extra puntentelling

Tel alle regio's met waarde 5. (2x)

De speler telt in zijn beurt **alle of geen van de** regio's met waarde 5.

**Ter herinnering:** het Castillo geldt **niet** als regio.



#### Extra puntentelling

Tel alle regio's met waarde 6 en 7. (1x)

De speler telt in zijn beurt **alle of geen van de** regio's met waarde 6 en 7.



#### Extra puntentelling

Tel het Castillo. (2x)

Til het Castillo op en tel deze. Doe de caballero's daarna terug in het Castillo.



#### Extra puntentelling

Kies 1 regio. Tel deze. (3x)

De speler kiest een regio op het speelbord en telt deze nog in zijn beurt. De speler mag de Koningsregio kiezen, maar niet het Castillo.



#### Extra puntentelling

Tel alle regio's. Uitsluitend de eerste plaats per regio scoort. Bij een gelijke stand krijgt niemand punten. (1x)

De speler telt **alle of geen van de** regio's, maar **uitsluitend de eerste plaats per regio** levert punten op. Bij een gedeelde eerste plaats in een regio krijgt geen van de betrokken spelers daar punten. Onthoud dat het Castillo geen regio is en dus niet wordt geteld.



#### Extra puntentelling

Tel alle regio's met de meeste caballero's. (1x)

De speler telt de regio waar in totaal de meeste caballero's staan. Geldt dit voor meer regio's, dan telt hij al deze regio's. Het Castillo komt niet in aanmerking.



#### Extra puntentelling

Tel alle regio's met de minste caballero's. Negeer regio's zonder caballero's. (1x)

De speler telt de regio waar in totaal de minste caballero's staan. Geldt dit voor meer regio's, dan telt hij al deze regio's. Het Castillo en regio's zonder caballero's komen niet in aanmerking.



## ACTIEKAARTEN VAN DE 4<sup>E</sup> STAPEL

Voor alle kaarten geldt:

De speler mag maximaal 4 caballero's uit zijn hof in regio's grenzend aan de Koningsregio zetten of in het Castillo werpen. Daarnaast mag hij de op de kaart beschreven speciale actie uitvoeren (of laten vervallen).

**Overzicht van de speciale acties in de vierde stapel:**



### Scoretegel

Je mag een scoretegel in het spel brengen; OF Je mag een scoretegel verplaatsen. (3x)

De speler mag één van de scoretegels op de scoretabel van een regio leggen. Zolang de scoretegel daar ligt, vervangt deze bij een puntentelling de oorspronkelijke scoretabel.

De speler kiest zelf welke scoretegel hij legt. Ligt de gekozen scoretegel op het speelbord, dan verplaatst de speler de tegel naar een andere regio. Het is toegestaan om een scoretegel op één van de scoretabellen van het Castillo te leggen (de scoretegel vervangt beide tabellen). Er mag niet meer dan 1 scoretegel in 1 regio of bij het Castillo liggen. De speler mag geen scoretegel in de Koningsregio leggen of deze eruitnemen.



### Machtkaarten

Je mag één van je machtkaarten terug in je hand nemen. (2x)

Een speler mag ook de machtkaart terugnemen die hij deze ronde heeft gespeeld. Hij hoeft de andere spelers niet te laten zien welke machtkaart hij terugneemt.



### Het hof

Je mag 2 eigen caballero's uit de provincie naar je hof halen. (1x)

Deze speciale actie verhoogt de versterkingen van de speler deze ronde (de spelregels met betrekking tot versterkingen zijn van kracht).



### Grande

Je mag je Grande verplaatsen. (2x)

De speler mag de Grande niet uit de Koningsregio nemen. Hij mag de Grande niet naar de Koningsregio verplaatsen of in het Castillo werpen.



### Extra puntentelling

Iedere speler kiest met behulp van zijn kiesschijf 1 regio. Tel elke regio die 1 keer is gekozen.

Negeer regio's die niet of meer dan eens zijn gekozen. (1x)

De speler mag kiezen of hij eerst punten telt en dan zijn caballero's inzet of andersom. Alle spelers (ook de speler die deze kaart kiest) kiezen nu tegelijkertijd in het geheim (op hun kiesschijven) welke regio ze willen tellen. Daarna draaien ze hun kiesschijven tegelijkertijd om. Tel nu elke regio die 1 keer is gekozen. Regio's die niet of meermaals zijn gekozen, worden niet geteld. De telling wordt op dezelfde manier afgehandeld als bij een algemene puntentelling. Alle spelers kunnen dus punten ontvangen en indien van toepassing kunnen de Konings- en Grandebonus worden vergeven.



### Leegloop

Kies 1 regio. Alle andere spelers moeten alle eigen caballero's uit deze regio naar 1 andere regio verplaatsen. Iedere andere speler kiest zijn doelregio met behulp van zijn kiesschijf. (1x)

De speler kiest eerst uit welke regio de andere spelers (de speler die deze kaart kiest zelf niet) al hun caballero's moeten nemen. Alle andere spelers kiezen nu tegelijkertijd in het geheim (op hun kiesschijven) naar welke regio ze hun caballero's willen verplaatsen. Daarna draaien ze hun kiesschijven tegelijkertijd om en zetten de caballero's in de gekozen regio's. Heeft een speler per abuis de Koningsregio gekozen, dan moet hij zijn caballero's naar zijn hof halen.



### Koninklijke adviseur

Je mag de Koning naar een aangrenzende regio verplaatsen. (1x)

De speler mag kiezen of hij eerst de Koning naar een aangrenzende regio verplaatst en dan zijn caballero's zet of andersom.



### Koningskaart

Je mag de Koning naar een regio naar keuze verplaatsen. (1x)

De speler mag kiezen of hij eerst de Koning verplaatst en dan zijn caballero's zet of andersom. Hij mag de Koning niet in het Castillo werpen.

## ACTIEKAART VAN DE 5<sup>E</sup> STAPEL

Deze stapel bestaat uitsluitend uit de Koningskaart. De speler mag maximaal 5 caballero's uit zijn hof in regio's grenzend aan de Koningsregio zetten of in het Castillo werpen. Daarnaast mag hij de op de kaart beschreven speciale actie uitvoeren (of laten vervallen).



# El Grande



GROOTINQUISITEUR  
& KOLONIËN

BLZ. 2



GRANDISSIMO

BLZ. 9



JUBILEUMUITBREIDING

BLZ. 12





# GROOTINQUISITEUR & KOLONIËN

## EXTRA SPEELMATERIAAL

- 1 kaart "Grootinquisiteur"
- 12 nieuwe actiekaarten  
(1 kaart "6<sup>e</sup> stapel", 11 kaarten "7<sup>e</sup> stapel")
- 4 zwarte caballero's
- 1 begrenzingstableau  
(voorkant met 6, achterkant met 10 velden)
- 30 extra caballero's in 5 kleuren  
(6 per kleur)
- 11 goederenfiches
- 5 goudfiches
- 1 fiche "extra puntentelling"

Grootinquisiteurskaart

De kaarten zijn met een scheepssymbool gemarkeerd.

Achterkanten van de actiekaarten van de 6<sup>e</sup> en 7<sup>e</sup> stapel

Begrenzingstableau

Goud- en goederenfiches

Extra puntentelling

De voorbereiding is gelijk aan die van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen toe:

1. Leg het speelbord midden op tafel. De kant met het scheepssymbool in de linkeronderhoek moet zichtbaar zijn.
2. Leg de Grootinquisiteurskaart open naast het speelbord.
3. Leg de kaart "Heilige inquisitie" gedekt als 6<sup>e</sup> stapel naast de actiekaarten uit het basisspel (zowel de 5<sup>e</sup> als de 6<sup>e</sup> stapel bestaat dus maar uit 1 kaart).
4. Schud de 11 kaarten met een 7 op de achterkant en leg deze gedekt als 7<sup>e</sup> stapel naast de andere stapels actiekaarten.
5. Draai na het bepalen van de Koningsregio nog 2 regiokaarten om. Zet in elk van de aangegeven regio's 2 zwarte caballero's. Dit zijn de caballero's van de Grootinquisiteur.
6. Draai dan nog een derde regiokaart om en leg het begrenzingstableau op de aangegeven regio. Gebruik in een spel met 2 of 3 spelers de kant met 6 velden en in een spel met 4 of 5 spelers de kant met 10 velden.
7. Leg de 6 extra caballero's per speler in de provincie. Na het bepalen van de thuisregio's van de spelers (waar ze hun Grande en 2 caballero's zetten) stelt iedere speler in het geheim zijn kiesschijf in (niet de Koningsregio!). De spelers draaien deze tegelijk om. Iedere speler zet dan 2 eigen caballero's uit de **provincie** op de gekozen regio.
8. Leg 2 goederenfiches in "África" en 1 goudfiche in "América". Leg de resterende goud- en goederenfiches als voorraad naast het speelbord.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

# SPELVERLOOP

Het spelverloop is gelijk aan dat van het basisspel, maar de spelers hebben een veelvoud aan extra mogelijkheden tot hun beschikking.

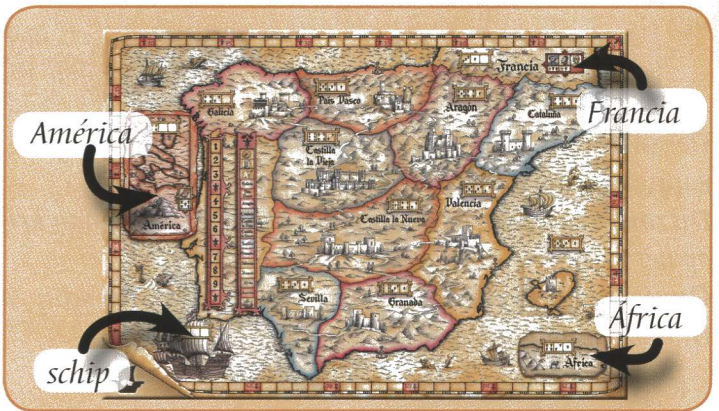
## DE NIEUWE REGIO'S

Het speelbord toont 4 extra regio's: **Francia**, het **schip**, **América** en **África**.

Deze worden op dezelfde manier behandeld als de 9 regio's in Spanje, met uitzondering van de volgende spelregels:

- De spelers kunnen bij een algemene puntentelling **geen** caballero's uit het Castillo **naar** **nieuwe regio's** verplaatsen.
- De **Koning verlaat het vasteland nooit**. De spelers kunnen de Koning dus wel naar Francia verplaatsen, maar niet naar de andere nieuwe regio's.
- De spelers mogen scoretegels ook in nieuwe regio's leggen.

Bijzonderheden met betrekking tot de nieuwe regio's:



## FRANCIA

In Francia mogen zich tegelijkertijd niet meer dan 3 caballero's bevinden.

- Een speler mag caballero's van zijn hof in Francia zetten als de Koning zich in "Aragón" of "Cataluña" bevindt.
- Het is toegestaan om caballero's naar Francia te verplaatsen (bijvoorbeeld als gevolg van een Intrigant of het schip).

Een speler moet een caballero die hij naar Francia verplaatst of er zet op één van de voorgedrukte velden zetten. Zijn al deze velden bezet, dan mogen er geen caballero's naar Francia verplaatst of er gezet worden totdat er een veld vrijkomt (komt er een veld vrij, dan schuiven eventuele andere caballero's niet door). Een Grande mag naar Francia worden verplaatst, maar deze bezet geen voorgedrukt veld.

Bij een (algemene) puntentelling krijgt de speler met de meeste caballero's 3 punten en die met de op één na meeste caballero's 1 punt (bij een gelijke stand zijn de basisspelregels van kracht). De speler op het meest linkse veld krijgt 2 punten extra, de speler op het middelste veld krijgt 1 punt extra. Een speler kan beide bonussen verdienen.

**Voorbeeld:** een speler die zowel het meest linkse als het middelste veld met een caballero bezet, krijgt bij een puntentelling 6 punten: 3 voor de meerderheid in Francia, 2 voor de ambassadeur en 1 voor de gezant.



## SCHIP

Het schip stelt de Spaanse handelsvaart voor. Het wordt als een gewone regio behandeld, maar wordt vaak als overgangsregio voor een reis naar de regio's "África" en "América" gebruikt.

- Een speler mag caballero's uit zijn hof op het schip zetten als de Koning in een kustregio staat (Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco en Francia). Kustregio's zijn met een ankersymbool gemarkeerd.
- Het is toegestaan om caballero's naar het schip te verplaatsen (bijvoorbeeld met een Intrigant).



ankersymbool

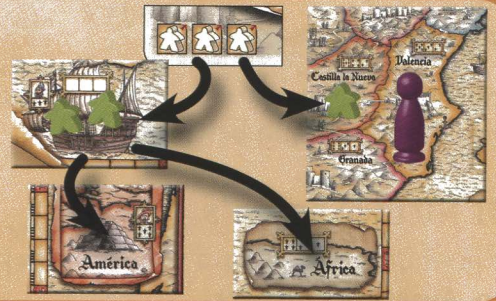
Heeft een speler aan het begin van zijn beurt, **nog voordat hij ook maar iets heeft gedaan**, caballero's op het schip, dan mag hij deze **direct** naar América, África en/of kustregio's verplaatsen. Dit kost hem geen acties.

**Voorbeeld:** in ronde 1 staat de Koning in de kustregio "Valencia".

**Sandra** mag 3 caballero's zetten. Ze zet 1 caballero in een regio grenzend aan de Koningsregio en 2 caballero's op het schip.

In ronde 2 verplaatst **Sandra** 1 caballero van het schip naar América en de andere caballero naar África.

Daarna mag ze volgens de gebruikelijke spelregels nog zoveel caballero's zetten als haar actiekaart in deze ronde toestaat.



De spelers krijgen bij een algemene puntentelling geen punten voor de verhoudingen op het schip. De kapitein krijgt echter wel punten (zie onder).

**Uitzondering:** ligt er een scoretegel op het schip, dan krijgen de spelers wel punten voor de caballerooverhoudingen op het schip.

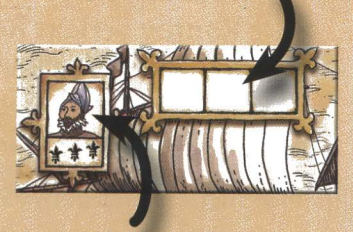
**Opmerking:** ligt de Grande van een speler op het schip, dan kan hij hier ook zijn Grandebonus verdienen.

### Kapiteinsveld

Is het kapiteinsveld vrij, dan mag een speler die een caballero op het schip zet deze op dit veld zetten. De kapitein mag het schip ook verlaten. Het kapiteinsveld hoeft niet bezet te zijn. Een kapitein kan als gevolg van een Intrigant worden verplaatst. Een Grande kan geen kapitein worden.

De kapitein telt bij een puntentelling **niet** mee bij het vaststellen van de verhoudingen op het schip. Hij krijgt echter los daarvan 3 punten.

De scoretabel op het schip toont geen punten.



Het kapiteinsveld



### AMÉRICA EN ÁFRICA

Een speler mag caballero's niet direct op deze 2 afgelegen regio's zetten. Hij moet caballero's **verplaatsen** om er terecht te komen. Daarvoor gebruikt hij vooral het schip. Een speler mag de Koning nooit in deze regio's zetten.

- Een speler mag **aan het begin van zijn beurt** eigen caballero's die zich (uit een vorige ronde) al op het schip bevinden direct naar América en/of África verplaatsen.
- Het is toegestaan om met behulp van een Intrigant caballero's rechtstreeks naar América en/of África te verplaatsen.

### De onderkoning van América

Is het onderkoningsveld vrij, dan mag een speler die een caballero op América zet deze op dit veld zetten. De onderkoning mag América ook verlaten. Het onderkoningsveld hoeft niet bezet te zijn. Een onderkoning kan als gevolg van een Intrigant worden verplaatst. Een Grande kan geen onderkoning worden. De onderkoning telt bij een puntentelling **niet** mee bij het vaststellen van de verhoudingen in América. Hij krijgt echter los daarvan 5 punten.

### Goud en goederen

De actiekaarten van de 7<sup>e</sup> stapel tonen goud- en/of goederensymbolen. Voert een speler de speciale actie van een kaart uit deze stapel uit, dan legt hij de afgebeelde fiches op het speelbord. Hij legt goud altijd op "América" en goederen op "África". Zijn er niet voldoende fiches in voorraad, leg dan zoveel mogelijk op het speelbord.



De onderkoning



Goud- en goederensymbolen op de actiekaarten van de 7<sup>e</sup> stapel

### Goud en goederen in bezit nemen

Een speler mag op elk moment tijdens zijn beurt zoveel onbezette goud- en/of goederenfiches in bezit nemen als hij kan en wil. Hij moet voor elk fiche 1 caballero in de betreffende regio hebben, die hij op het fiche zet om het in bezit te nemen. Dit geldt niet als een actie. Een caballero kan niet meer dan 1 fiche bezitten. Het fiche kan de caballero niet meer worden afgenomen. Vanaf nu horen deze bij elkaar.

## Goud en goederen naar Spanje brengen

Verplaatst een speler een caballero met een fiche naar Spanje, dan legt hij het terug in de voorraad en ontvangt hij **direct** de op het fiche aangegeven hoeveelheid punten (4 punten voor een goederenfiche en 6 punten voor een goudfiche).

De speler moet daartoe een caballero met een fiche naar een regio op het Spaanse vasteland verplaatsen. Daarvoor gebruikt hij normaal gesproken weer het schip. Hij mag een caballero die zich aan het begin van zijn beurt (uit een vorige ronde) op América of África bevindt kosteloos naar het schip verplaatsen. Op dezelfde manier kan hij aan het begin van zijn volgende beurt de caballero van het schip naar een Spaanse kustregio verplaatsen. Daar geeft hij het fiche af en ontvangt hij er punten voor. De caballero blijft in de regio staan.

**Let op:** deze verplaatsingen gelden als "kosteloze acties". Een speler heeft weliswaar meerdere rondes nodig om een fiche naar Spanje te vervoeren, maar het kost hem geen verplaatsingen van zijn actiekaarten.

**Voorbeeld:** een speler heeft normaal gesproken 4 beurten (= 4 rondes) nodig om een nog niet opgeëist fiche naar Spanje te brengen:

1. Hij zet een caballero op het schip (alleen als de Koning in een kustregio staat).
2. Hij verplaatst de caballero van het schip naar América/África en zet deze direct op het fiche.
3. Hij verplaatst de caballero met het fiche naar het schip.
4. Hij verplaatst de caballero met het fiche naar een Spaanse kustregio. Hij krijgt nu direct punten (4 voor een goederen- en 6 voor een goudfiche), die hij op het scorespoor verwerkt. Hij legt het fiche terug in de voorraad. Zijn caballero blijft in de betreffende kustregio.



Uitsluitend het zetten van de caballero in punt 1 kost een "zetactie". Alle andere verplaatsingen (in punt 2-4) zijn kosteloos.

Het is toegestaan om een caballero met een fiche met behulp van een Intrigant te verplaatsen.

**Opmerking:** dit is beduidend sneller, maar kost wel een Intrigantenactie.

Neemt een speler een caballero met een fiche terug in zijn hof, dan legt hij het fiche zonder compensatie terug in de voorraad. Hetzelfde geldt als hij een caballero met fiche in het Castillo werpt.

### Bijzonderheden

- Een caballero met een goud- of goederenfiche telt bij een puntentelling mee bij het bepalen van de verhoudingen.
- Een caballero met een goud- of goederenfiche kan geen kapitein van het schip zijn.
- Een caballero met een goud- of goederenfiche kan geen onderkoning van América zijn.



## DE GROOTINQUISITEUR

Kiest een speler de actiekaart "Heilige inquisitie", dan voert hij de volgende acties uit:

- Hij pakt de Grootinquisiteurskaart en legt deze open voor zich neer.
- Hij zet ten hoogste 3 caballero's in regio's grenzend aan de Koningsregio en/of werpt deze in het Castillo.
- Hij verplaatst ten hoogste 2 caballero's van de Grootinquisiteur (zwart). Alle zwarte caballero's gelden bij puntentellingen als caballero's van de speler met de Grootinquisiteurskaart.
- Hij mag, zolang hij de Grootinquisiteurskaart heeft, elke ronde 1 caballero extra van de provincie naar zijn hof halen **of** 1 caballero extra van zijn hof in een regio zetten.



De Grootinquisiteur blijft bij de speler totdat een andere speler de kaart "Heilige inquisitie" kiest en de Grootinquisiteurskaart neemt.

**Voorbeeld:** *Sandra* heeft de actiekaart "Heilige inquisitie" gekozen. Zij voert eerst de speciale actie uit. *Sandra* neemt de Grootinquisiteurskaart en verplaatst 2 zwarte caballero's op het speelbord. De actiekaart staat haar toe om 3 caballero's op het speelbord te zetten. De Grootinquisiteurskaart geeft aan dat ze er 1 extra mag zetten. *Sandra* heeft voldoende caballero's in haar hof en mag zo ten hoogste 4 caballero's zetten.



**Voorbeeld:** *Sandra* heeft de Grootinquisiteurskaart nog uit een vorige ronde. Ze kiest deze ronde de Koningskaart, die haar toestaat om 5 caballero's op het speelbord te zetten. Ze heeft echter maar 4 caballero's in haar hof. Ze maakt gebruik van de Grootinquisiteur en haalt 1 caballero extra van de provincie naar haar hof. Nu kan ze 5 caballero's zetten.



## De caballero's van de Grootinquisiteur

Voor de (zwarte) caballero's van de Grootinquisiteur gelden de volgende spelregels:

- De speler met de Grootinquisiteurskaart mag de zwarte caballero's verplaatsen, in het Castillo werpen en/of op goud- en goederenfiches zetten als waren deze zijn eigen.
- Het is nooit toegestaan om zwarte caballero's van het speelbord te nemen. Ze bevinden zich dus nooit in het hof van een speler of in de provincie.
- Bij een puntentelling gelden zwarte caballero's als die van de speler met de Grootinquisiteurskaart.
- Heeft geen van de spelers de Grootinquisiteurskaart, dan horen de zwarte caballero's bij niemand. Negeer deze volledig bij puntentellingen.

## BEGRENZINGSTABLEAU

Het begrenzingstableau dient om bij een puntentelling het aantal caballero's dat in de betreffende regio meetelt om de verhoudingen daar te bepalen te begrenzen. Op elk veld van het begrenzingstableau mag 1 caballero staan. Bij 2 of 3 spelers bestaat het tableau uit 6 velden, bij 4 of 5 spelers uit 10 velden.

Aan het begin van het spel ligt het begrenzingstableau in een willekeurig getrokken regio. De actiekaart "Begrenzingstableau" staat een speler toe om het begrenzingstableau naar een andere regio te verplaatsen. Het is niet toegestaan om het tableau uit de Koningsregio te nemen of naar de Koningsregio of Francia te verplaatsen.



Zet een speler op welke manier dan ook (door een "zetactie" of verplaatsingen) caballero's in de regio met het begrenzingstableau, dan zet hij elk van zijn caballero's op een vrij veld van het begrenzingstableau. Zijn er onvoldoende vrije velden, zet resterende caballero's dan naast het tableau. Spelers kunnen nog meer caballero's in deze regio zetten of er naartoe verplaatsen, maar bij een puntentelling tellen, zolang het tableau in deze regio ligt, uitsluitend de caballero's op het begrenzingstableau mee. De volgorde waarin de caballero's op het tableau liggen, is niet van belang.

Verplaatst een speler een begrenzingstableau naar een andere regio, dan zet hij eerst alle caballero's die zich op het tableau bevinden in de huidige regio. Hij legt het lege tableau daarna in de nieuwe regio. Zijn daar caballero's, dan zet hij deze op het tableau. Is er niet voldoende plaats voor alle caballero's, dan beslist hij welke caballero's hij erop zet en welke ernaast (en dus niet bij een puntentelling meedoen).

### Verplaatsingen

Verplaatst een speler caballero's uit de regio met het begrenzingstableau, dan mag hij deze van het tableau nemen. Verplaatst hij caballero's naar de regio met het begrenzingstableau, dan moet hij deze erop zetten (zolang er vrije velden zijn).

### Vrije velden

Zijn er na de beurt van een speler vrije velden op het begrenzingstableau en caballero's in de regio, dan moet de speler met de Grootinquisiteurskaart het tableau zoveel mogelijk vullen. Dit kan voorkomen als een speler met behulp van de Intrigant een caballero van het tableau verplaatst.

### Caballero's uit het Castillo

Passen niet alle caballero's uit het Castillo op het begrenzingstableau, dan zetten de spelers deze ernaast. De speler met de Grootinquisiteurskaart zet daarna caballero's op het tableau totdat het vol is.

## VERPLAATSEN

Het verplaatsen van caballero's (bijvoorbeeld met behulp van de Intrigantenkaart) is in deze uitbreiding nog belangrijker dan in het basisspel. Een speler mag:

- caballero's direct naar of uit América of África verplaatsen. Op die manier hoeft hij het schip niet te gebruiken. Hij mag ook caballero's met goud- of goederenfiches verplaatsen.
- caballero's van het begrenzingstableau nemen en andere erop zetten, ook binnen 1 regio. Het van het begrenzingstableau wegnemen van 1 caballero en het erop zetten van 1 andere caballero gelden als 2 verplaatsingen.
- de onderkoning van América, de kapitein van het schip en de ambassadeur in Frankrijk verplaatsen.
- caballero's van de Grootinquisiteur verplaatsen.

## KONING & INTRIGANT

De spelers kunnen deze uitbreiding met "Koning & Intrigant" combineren.

- De spelers vervangen de actiekaarten van het basisspel door de Intriganten-, Caballero- en Koningskaarten, zoals beschreven in de spelregels van "Koning & Intrigant". Leg rechts daarnaast de 6<sup>e</sup> en 7<sup>e</sup> stapel uit "Grootinquisiteur & Koloniën".
- Een speler mag in plaats van zijn Caballero-, Intriganten- of Koningskaart de bovenste kaart van de 6<sup>e</sup> of 7<sup>e</sup> stapel uitvoeren. Hij hoeft dit pas te beslissen als hij aan de beurt is. Net als in het basisspel staat een gebruikte actiekaart deze ronde niet meer tot de beschikking van de andere spelers.

*Opmerking: we raden het combineren van deze 2 uitbreidingen af, omdat dit tot zeer uitzonderlijke spelsituaties kan leiden. Willen de spelers zich er toch aan wagen, dienen ze te beseffen dat ze in twijfelachtige gevallen onderling overeenstemming moeten bereiken.*



*Zet caballero's op het begrenzingstableau, zolang er vrije velden zijn.*



## ACTIEKAARTEN VAN DE 7<sup>E</sup> STAPEL

Voor alle kaarten geldt:

Kiest een speler één van deze kaarten, dan legt hij voor elk afgebeeld goud- en goederenfiche het betreffende fiche op het speelbord (goud in América, goederen in África).

### Overzicht van de speciale acties:



#### Actiekaart sluiten (1x)

De speler mag de speciale actie in deze of een volgende ronde uitvoeren.



#### Dubbelslag (1x)

De speler mag direct nadat de andere speler zijn beurt heeft beëindigd diens speciale actie nogmaals uitvoeren. Hij mag uitsluitend de speciale actie uitvoeren (eventueel inclusief het leggen van goud- en goederenfiches). Hij mag geen caballero's zetten. Daarna is de volgende speler aan de beurt. De speler mag in deze ronde zo 2 speciale acties uitvoeren.



#### Vrije keuze (1x)

De speler mag bij een algemene puntentelling na het tellen van het Castillo en het verplaatsen van de caballero's, maar vóór het tellen van de eerste regio, ten hoogste 2 eigen caballero's verplaatsen.



#### Extra puntentelling (1x)

De speler telt alle nieuwe regio's. Hij bepaalt zelf de volgorde waarin.



#### Extra puntentelling (1x)

De speler telt alle regio's met ten minste 1 zwarte caballero, waarbij de zwarte caballero's voor hem meetellen. Hij bepaalt zelf de volgorde waarin de regio's worden geteld. De speler kan ervoor kiezen om de 2 caballero's van de actiekaart vóór de speciale te zetten. In dat geval tellen ze bij de puntentelling mee, maar zet hij de caballero's na de puntentelling, dan mag hij er 3 zetten (omdat hij dan de Grootinquisiteur heeft).



#### Transport (1x)

De speler mag eigen caballero's ook naar de juist gelegde goud- en goederenfiches verplaatsen. Heeft hij al caballero's in América of África, dan mag hij daarmee de juist gelegde fiches in bezit nemen en nog in deze beurt naar Spanje verplaatsen.



#### Begrenzingstableau (3x)

De speler mag het begrenzingstableau naar een andere regio verplaatsen. Hij mag het daarbij niet omdraaien.



#### Extra puntentelling (1x)

Tel de gekozen regio pas aan het einde van de **volgende** ronde (niet aan het einde van deze ronde). Vindt er aan het einde van die ronde ook een algemene puntentelling plaats, handel dan eerst de extra puntentelling af. Wordt deze speciale actie in ronde 9 uitgevoerd, dan vindt de speciale puntentelling na de (laatste) algemene plaats.



#### Complot (1x)

De speler mag geen Grande(s) uit de Koningsregio nemen. Bij de volgende algemene puntentelling zet iedere speler zijn Grande (samen met de caballero's uit het Castillo) in de door hem ingestelde regio. Het is goed mogelijk dat een speler daardoor tweemaal zijn Grandebonus ontvangt.

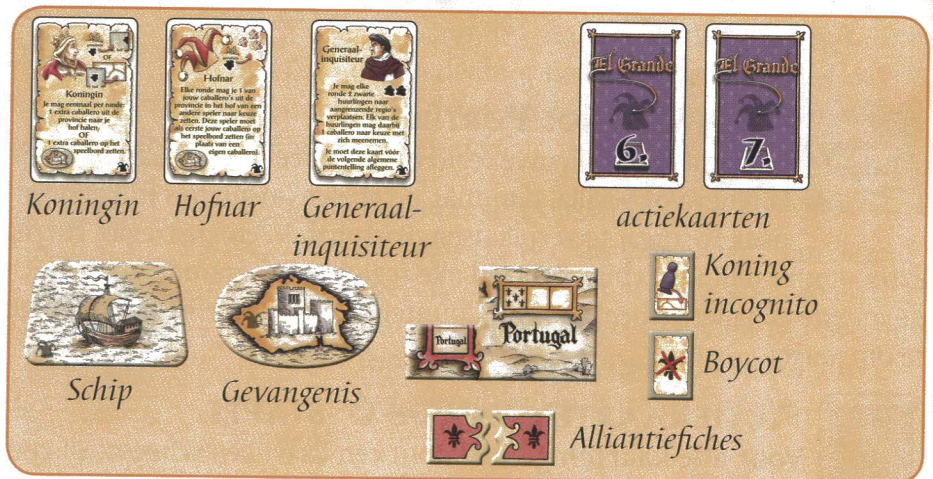




# GRANDISSIMO

## EXTRA SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

- 3 karakterkaarten  
(Koningin, Hofnar en  
Generaal-inquisiteur)
- 20 nieuwe actiekaarten  
(19x 6<sup>e</sup> stapel, 1x 7<sup>e</sup> stapel)
- 8 tegels/fiches  
(2 schepen, 1 gevangenis,  
1x Portugal, 1x Koning  
incognito, 1 boycotfiche,  
2 alliantiefiches)



Verder hebben de spelers 2 zwarte caballero's (huurlingen) uit de uitbreiding "Grootinquisiteur & Koloniën" nodig.

De voorbereidingen zijn gelijk aan die van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen toe:

1. Leg de tegel "Portugal" op het speelbord. Leg de andere fiches naast het speelbord.
2. Schud de kaarten van de 6<sup>e</sup> stapel en leg deze als gedekte stapel rechts naast de 5 stapels uit het basisspel.

**Opmerking:** de spelers kunnen ervoor kiezen om deze stapel te verkleinen door een aantal kaarten naar keuze in de doos te doen.

**Tip:** wij raden aan om het eerste spel zonder gevangenis, schepen, de kaart "Spaanse inquisitie" en de kaart "Generaal-inquisiteur" te spelen.

3. Leg rechts daarnaast gedekt de kaart "7<sup>e</sup> stapel" (deze stapel bestaat uit 1 kaart).
4. Leg de 3 karakterkaarten (Koningin, Hofnar en Generaal-inquisiteur) naast de actiekaarten.
5. Draai na het bepalen van de Koningsregio nog een regiokaart om. Zet de 2 zwarte caballero's in deze regio (huurlingen).



## SPELVERLOOP

Het spelverloop is gelijk aan dat van het basisspel. De spelers kunnen echter uit 2 extra stapels actiekaarten kiezen. Doe zo'n kaart na gebruik gedekt onder de betreffende stapel, net als in het basisspel.

### Symbolen "Schip" en "Gevangenis"

Sommige kaarten tonen een scheeps- of een gevangenisymbool. Voert een speler de speciale actie met zo'n symbool uit, dan mag hij daarnaast een extra actie doen.



**Schip:** de speler neemt een ongebruikt scheepsfiche en legt het voor zich neer. Liggen beide scheepsfiches bij andere spelers, dan pakt hij er één af.



Zolang de speler een scheepsfiche in zijn hof heeft, mag hij bij het zetten van caballero's 1 of meer ervan op zijn scheepsfiche zetten. Het is daarbij niet van belang waar de Koning staat. Staan er aan het begin van de beurt van de speler caballero's op zijn scheepsfiche, dan mag hij deze over 1 of meer kustregio's verdelen. Beslist hij om dat te doen, dan moet hij alle caballero's van het scheepsfiche nemen (hij mag niet een deel laten staan).

De volgende regio's liggen aan de kust: Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco en Portugal (met een ankersymbool gemarkeerd).



De Spaanse kustregio's zijn met een ankersymbool gemarkeerd.

**Opmerking:** we raden aan om bij 2 spelers maar 1 schip te gebruiken.



**Gevangenis:** de speler neemt 1 eigen of vijandelijke caballero uit een regio op het speelbord en zet deze op de gevangeniskaart. Elke keer dat een speler de Koningsactie kiest, mag hij beslissen of hij de caballero's in de gevangenis genade schenkt. Hij kiest dan een regio en verplaatst **alle** caballero's naar de gekozen regio. Schenkt hij hen geen genade, dan blijven de caballero's in de gevangenis.



## NIEUWE REGIO: PORTUGAL

Portugal is een nieuwe regio op het speelbord. Staat de Koning in Galicia, Castilla la Vieja, Castilla la Nueva of Sevilla, dan mag de speler caballero's in Portugal zetten. Het is mogelijk om de Koning naar Portugal te verplaatsen. Portugal is een kustregio. Portugal wordt bij algemene en sommige extra puntentellingen (bijvoorbeeld alle regio's met waarde 5) geteld. Uitsluitend een speler die in zijn eentje de meeste caballero's heeft, krijgt 5 punten. Het is mogelijk om in Portugal een Konings- en/of Grandebonus te ontvangen.



## ACTIEKAARTEN VAN DE 6<sup>E</sup> STAPEL

**Voor alle kaarten geldt:** toont een kaart een scheeps- of gevangenisymbool, dan voert de speler de betreffende actie zoals hierboven beschreven uit. Deze acties zijn onderdeel van de speciale actie.

### Overzicht van de speciale acties:



#### Boycot

De speler mag uit alle regiokaarten kiezen waar geen andere speciale actie op ligt (ook de regiokaarten die in de voorbereiding zijn gebruikt, staan tot zijn beschikking).



#### Verbond

Een scoretegel vervangt bij een puntentelling de oorspronkelijke scoretabel. Het is toegestaan om een scoretegel op één van de scoretabellen van het Castillo te leggen (de scoretegel vervangt beide tabellen). Er mag niet meer dan 1 scoretegel in 1 regio of bij het Castillo liggen. De speler mag geen scoretegel in de Koningsregio leggen of deze eruitnemen.



#### Dubbele beurt

De speler voert eerst de acties van deze kaart uit (2 caballero's zetten en de gevangenisactie). Daarna kiest hij nog een actiekaart. Hij mag deze direct uitvoeren of voor een latere beurt bewaren. Hij mag deze tweede actiekaart volledig uitvoeren (speciale actie én caballero's zetten).



#### Vrije keuze

De speler mag bij een algemene puntentelling na het tellen van het Castillo en het verplaatsen van de caballero's, maar vóór het tellen van de eerste regio, ten hoogste 2 eigen caballero's verplaatsen.



#### Koning incognito

De speler mag uit alle regiokaarten kiezen waar geen andere speciale actie op ligt (ook de regiokaarten die in de voorbereiding zijn gebruikt, staan tot zijn beschikking).

De speler mag deze kaart ook tijdens de beurt van een andere speler omdraaien. De nieuwe regio wordt dan direct Koningsregio. De speler die aan de beurt is, mag **na** het omdraaien van de kaart niets meer in de Koningsregio veranderen.



#### Ontruimingsbevel

Bevinden Grandes en/of de Koning zich in het Castillo, dan gaan deze ook terug in het Castillo.



#### Extra puntentelling

De speler mag alle kustregio's tellen. Deze zijn met een ankersymbool gemarkeerd. Portugal is ook een kustregio.



#### Spionage

De kaart heeft geen effect als de spelers de kiesschijf als gevolg van een speciale actie instellen. Leg deze kaart na de eerstvolgende algemene puntentelling af.



#### Puntentelling van de hoven

Iedere speler telt het aantal caballero's in zijn hof. De speler met de meeste caballero's krijgt 7 punten, die met de op één na meeste caballero's 5 punten en de nummer drie 1 punt.



### Actiestop

De volgende spelers mogen wel caballero's zetten, maar verliezen de op hun kaarten aangegeven speciale acties.



### Revolucie

De Koning verliest zijn functie zolang hij zich in het Castillo bevindt. Het Castillo wordt daardoor **niet** de Koningsregio. De speler mag een **Grande** aanwijzen, die alle functies van de Koning overneemt (markeer deze Grande met het Koningsfiche uit Koning & Intrigant). Dat betekent dat de regio met deze Grande taboe is, de Grande met behulp van de Koningskaart kan worden verplaatst en in de regio met deze Grande een Konings- en/of Grandebonus kan worden verdiend. Staat de Koning weer op het speelbord, dan neemt hij **direct** al zijn functies weer over.



### Conquistadores

De speler neemt 3 caballero's uit de provincie en zet deze volgens de gebruikelijke spelregels op het speelbord. Dit geldt uitsluitend voor de 3 caballero's die hij via deze kaart zet.



### Extra puntentelling

De speler mag de 3 Spaanse regio's in het binnenland tellen.



### Spaanse inquisitie

De speler neemt de Generaal-inquisiteurskaart. Hij behoudt deze tot en met de volgende algemene puntentelling. Tot die tijd mag hij de kaart elke ronde gebruiken (ten hoogste driemaal dus). Hij mag de Generaalinquisiteur meteen naast zijn andere speciale acties gebruiken.



## ACTIEKAART VAN DE 7<sup>E</sup> STAPEL



Stapel 7 bestaat uit 1 kaart. De speler mag ten hoogste 3 caballero's zetten. Daarnaast mag hij de kaart "Koningin" of de kaart "Hofnar" nemen.



### Koningin

De speler mag een caballero extra uit de provincie naar zijn hof halen als hij de Koningin aan het begin van zijn beurt al heeft. Hij mag in de ronde dat hij de Koningin neemt en nog geen caballero's heeft gezet wel meteen 1 caballero extra zetten.



### Complot

De speler mag geen Grande(s) uit de Koningsregio nemen. Bij de volgende algemene puntentelling zet iedere speler zijn Grande (samen met de caballero's uit het Castillo) in de door hem ingestelde regio. Het is goed mogelijk dat een speler daardoor tweemaal zijn Grandebonus ontvangt.



### Op naar het Castillo

De speler mag zoals gebruikelijk van deze speciale actie afzien, maar als hij caballero's van de andere spelers in het Castillo werpt, **moet** hij er ook 2 eigen caballero's inwerpen. Hij mag geen caballero's uit de Koningsregio nemen.



### Alliantie

De speler mag geen van beide fiches op de Koningsregio leggen. Bij de volgende algemene puntentelling telt iedere speler zijn caballero's uit beide regio's bij elkaar op. De speler met de meeste caballero's daar krijgt de punten voor de eerste plaats van beide regio's. Is één van beide regio's de Koningsregio en/of staat zijn Grande er, dan krijgt hij ook die extra punten. De speler met de op één na meeste caballero's krijgt de punten voor beide tweede plaatsen, enzovoort. Verwijder de alliantiefiches na de algemene puntentelling van het speelbord.



### Het laatste woord

De speler voert deze ronde, ongeacht de waarde van zijn gespeelde machtkaart, als laatste zijn beurt uit.



### Vereende kracht

Naast de gevangenisactie mag de speler ten hoogste 6 caballero's uit zijn hof op het speelbord zetten.



### Koningin en Hofnar

Zolang de Koningin en/of de Hofnar voor een speler liggen, mag hij **naast** zijn gebruikelijke acties de speciale actie van deze kaart(en) uitvoeren.



### Hofnar

De speler mag **naast** de op zijn machtkaart aangegeven versterkingen 1 eigen caballero uit de provincie in het hof van een **andere** speler zetten. Deze andere speler beslist waar hij de (voor hem) vijandelijke caballero zet. Het is mogelijk dat een speler meerdere vijandelijke caballero's in zijn hof heeft.

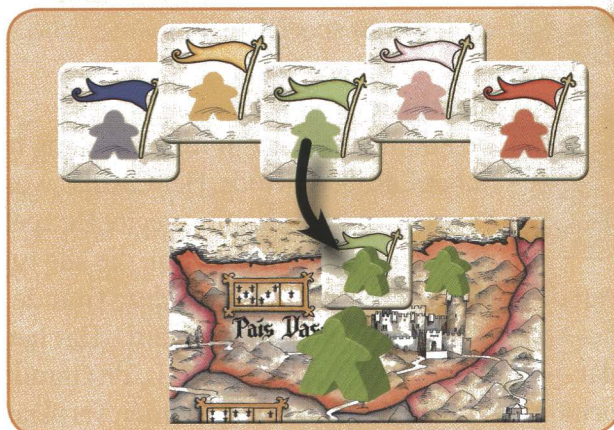
# JUBILEUMUITBREIDING

## EXTRA SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

5 vaandels (1 per kleur)

De voorbereiding is gelijk aan die van het basisspel (of de gebruikte uitbreiding). Pas de volgende wijziging toe:

Iedere speler zet één van de caballero's in zijn thuisregio op het vaandel van zijn kleur. Deze caballero noemen we verder de vaandeldrager.



## SPELVERLOOP

De vaandeldrager beslist bij een puntentelling een gelijke stand in zijn voordeel. Staan meerdere vaandeldragers gelijk, dan delen ze zoals gebruikelijk de betreffende positie.

### Voorbeelden:



De spelers tellen "Castilla la Vieja". **Marianne** en **Pien** hebben er ieder 3 caballero's. Eén van **Marianne's** caballero's is vaandeldrager. Zij wordt daardoor eerste in deze regio, **Pien** tweede en **Michael** met 1 caballero derde.

In "Castilla la Nueva" heeft **Sandra** 3 caballero's. Daarmee heeft zij de meerderheid. **Marianne**, **Michael** en **Tessa** hebben ieder 2 caballero's. **Michael** en **Tessa** hebben er beiden hun vaandeldrager. Zij delen daarom de tweede plaats en vallen naar de derde plaats terug. **Marianne** wordt zo vierde en krijgt geen punten.

Overige spelregels voor vaandeldragers:

- **Vaandel en vaandeldrager horen bij elkaar.**  
Verplaatst een speler een vaandeldrager, dan neemt hij het vaandel automatisch mee.
- **De vaandeldrager draagt al iets.**  
Een vaandeldrager kan geen goud- of goederenfiches in bezit nemen.
- **Het vaandel moet wapperen.**  
Gaat de vaandeldrager in het Castillo, naar het hof of naar de provincie, dan moet de speler het vaandel direct aan een andere eigen caballero toekennen. Deze wordt zijn nieuwe vaandeldrager.
- **Meer beroepen mag.**  
Een speler mag zijn vaandeldrager op begrensde velden zetten (begrenzingstableau, Francia, kapitein en onderkoning).

## TACTISCHE TIPS

- **De beurtvolgorde is in dit spel zeer belangrijk.**  
Er zijn situaties waarin een speler vroeg aan de beurt wil komen om een bepaalde actie te kunnen uitvoeren, maar in andere gevallen kan het juist handiger zijn om later aan de beurt te zijn, zodat hij op de acties van andere spelers kan reageren. Dit geldt in het bijzonder vlak voor een algemene puntentelling.
- **De Koning is machtiger dan hij op het eerste gezicht lijkt.**  
Hij bepaalt niet alleen waar de spelers caballero's kunnen zetten. Een speler kan de Koning ook verplaatsen om een regio waar hij de meerderheid heeft te blokkeren. Ook dit voordeel is het grootst in een ronde voor de algemene puntentelling.

# KONING & INTRIGANT

(MET SPELERS' EDITIE EN SPECIALE KAARTEN)

## EXTRA SPEELMATERIAAL

Koning & Intrigant

- 90 machtkaarten (Koning & Intrigant) (18 kaarten per kleur)
- 3 Intrigantenkaarten
- 3 Caballero kaarten
- 3 Koningskaarten
- 2 2x-fiches



Spelers' editie

- 55 machtkaarten (Spelers' editie) (11 kaarten per kleur)
- 5 fiches (1 brug, 1 instortingsfiche, 1 quarantainefiche en 2 alliantiefiches)



Speciale kaarten

- 50 machtkaarten (Speciale kaarten) (10 kaarten per kleur)
- 1 Koningsfiche
- 3 begrenzingstableaus



De kaarten voor Koning & Intrigant tonen op de achterkant een kroon.



De voorkanten tonen deze symbolen:



Koning & Intrigant



Spelers' editie



Speciale kaarten

## VOORBEREIDING

De voorbereiding is vrijwel gelijk aan die van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen toe:

1. Verwijder de actiekaarten van het basisspel uit het spel. Zoek in plaats daarvan de kaarten die op de achterkant het juiste aantal spelers tonen en leg deze als volgt neer: de Intrigantenkaart links, rechts daarnaast de Caballero kaarten en daar weer rechts naast de Koningskaart. Er liggen altijd zoveel actiekaarten op tafel als er spelers meedoen.



Leg in plaats van de actiekaarten uit het basisspel de hiernaast afgebeelde kaarten op tafel.



Achterkant met aantal spelers



Startopstelling bij 4 spelers

2. Na het bepalen van hun thuisregio (waar ze hun Grande en 2 caballero's uit hun hof zetten), zetten alle spelers elk nog 1 caballero uit de provincie op het speelbord. Alle spelers bepalen tegelijkertijd in het geheim (op hun kiesschijven) waar ze deze caballero willen zetten (niet in de Koningsregio!). Ze draaien hun kiesschijven tegelijkertijd om en zetten 1 eigen caballero op de gekozen regio.



Iedere speler zet 1 extra caballero uit de provincie in een regio naar keuze.

3. Iedere speler neemt in plaats van de machtkaarten uit het basisspel een complete set machtkaarten "Koning & Intrigant" van zijn kleur. Uit deze 18 kaarten kiest iedere speler er in het geheim 13, waarmee hij het spel wil spelen. Leg de resterende 5 kaarten in de doos terug zonder deze aan de andere spelers te tonen.



De machtkaarten "Koning & Intrigant" voor Blauw. Hij zoekt 13 kaarten uit, waarmee hij het spel gaat spelen.



Hij doet de resterende 5 kaarten in de doos.

# SPELVERLOOP

Het spelverloop is vrijwel gelijk aan dat van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen toe:

Het omdraaien van de actiekaarten vervalt.

Met de klok mee kiest iedere speler steeds, net als in het basisspel, 1 machtkaart uit zijn hand. De speler met de startspelerfiguur begint. Een speler mag geen machtkaart met een waarde spelen die gelijk is aan die van een eerder in deze ronde gespeelde kaart.

De speler die de hoogste machtkaart heeft gespeeld, ontvangt de Koningskaart, de speler met de op één na hoogste machtkaart neemt de Caballerokaart met de meeste afgebeelde caballero's, enzovoort. De speler met de machtkaart met de laagste waarde krijgt de Intrigantenkaart.

Nu voert iedere speler zijn beurt uit in de volgorde van de gespeelde machtkaarten, te beginnen met de speler met de Koningskaart.

De speler die aan de beurt is, haalt eerst ten hoogste zoveel eigen caballero's uit de provincie naar zijn hof als op zijn gespeelde machtkaart zijn afgebeeld.

Daarna voert hij een speciale actie uit en mag hij zoveel caballero's uit zijn hof op het spelbord zetten als op zijn Konings-, Intriganten- of Caballerokaart zijn afgebeeld. De speler kiest zelf in welke volgorde hij deze 2 handelingen verricht.

Normaal gesproken voert de speler de speciale actie op zijn gespeelde machtkaart uit. **Maar let op:** soms geeft een Konings- of Intrigantenkaart aan dat de actie erop de speciale actie op de gespeelde machtkaart vervangt. Negeer deze laatste in dat geval.

**Belangrijk:** de speler mag ervoor kiezen om (net als in het basisspel) zijn speciale actie **volledig** te laten vervallen.

Nadat alle spelers hun beurt hebben uitgevoerd, leggen ze hun gespeelde machtkaarten gedekt af. Deze staan normaal gesproken niet meer tot hun beschikking. Leg daarna de Koningskaart, de Intrigantenkaart en de Caballerokaarten terug naast het spelbord zoals onder voorbereiding beschreven. Start daarna een nieuwe ronde.

Alle andere spelregels van het basisspel blijven van kracht.

**Opmerking:** soms is een ingestelde kiesschijf of een ander kartonnen spelonderdeel dat in gebruik is, nodig voor een andere speciale actie. Maak in dat geval tijdelijk een notitie van de "oude" situatie en herstel deze nadat de huidige speciale actie is afgehandeld.

De spelers kunnen aan het begin van het spel afspreken om de machtkaarten van de Spelers' editie en/of de Speciale kaarten aan hun set toe te voegen. Dit verandert niets aan de spelregels (iedere speler kiest zoals gebruikelijk 13 machtkaarten om het spel mee te spelen).

**Uitzondering:** zie "Joker", blz. 3.

De set "Spelers' editie" bestaat uit 55 machtkaarten (11 per kleur) en is gemarkeerd met .

De set "Speciale kaarten" bestaat uit 50 kaarten (10 per kleur) en is gemarkeerd met .

**Voorbeeld: Pien** begint en speelt machtkaart 40. Met de klok mee volgen de andere spelers.



Startopstelling bij 4 spelers



**Voorbeeld: Pien** haalt 4 caballero's uit de provincie naar haar hof.

Ze legt het veto open voor zich neer.

De Caballerokaart staat haar toe om 2 caballero's op het spelbord te zetten.



De speler met de Koningskaart voert de erop aangegeven speciale actie uit. De actie op zijn gespeelde machtkaart vervalt. De Konings- en de Intrigantenkaart voor 2 en 3 spelers geven de speler de mogelijkheid om tussen beide speciale acties te kiezen.



# VERDUIDELIJKINGEN VAN DE SPECIALE ACTIES KONING & INTRIGANT



## Intrigantenkaart

De speler kiest één van beide mogelijkheden:

- hij mag 1 eigen of 1 vijandelijke caballero verplaatsen; **OF**
- hij neemt alle eigen caballero's uit 1 regio en mag deze naar andere regio's naar keuze verplaatsen.

De Koningsregio is taboe!



## Koningskaart

De speler mag de Koning vóór of na het zetten van zijn caballero's verplaatsen. Hij mag de Koning niet in het Castillo werpen.



## Intrigant

Dit is de machtkaart met de laagste waarde. De speler neemt daarom in deze ronde de Intrigantenkaart en mag de bijbehorende speciale actie uitvoeren.



De speler mag caballero's in regio's naar keuze zetten in plaats van grenzend aan de Koningsregio. De Koningsregio zelf is taboe!



Dit heeft uitsluitend betrekking op de andere spelers, niet op de speler die de kaart speelt.



De functie van deze kaart is op blz. 10 uitvoerig beschreven.



De andere spelers beslissen om beurten zelf welke 3 eigen caballero's ze naar de provincie terugsturen.



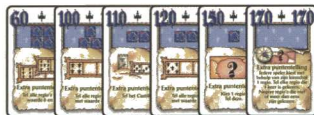
De speler kiest van iedere andere speler (niet van zichzelf) 1 caballero en legt deze in de provincie.



De Koningsregio is taboe. De speler mag de Grande niet in het Castillo werpen.



Deze speciale actie is op blz. 12 uitvoerig beschreven.



Deze kaarten zijn extra puntentellingen. De functies hiervan zijn op blz. 11 en 12 van de basisspelregels uitvoerig beschreven.



De verdubbeling geldt uitsluitend voor een algemene puntentelling. Een eventuele extra puntentelling in deze regio wordt niet verdubbeld. De speler geeft het 2x-fiche en de regiokaart na de volgende algemene puntentelling af.



De Koningsregio is taboe! De speler mag zoals gebruikelijk van deze speciale actie afzien, maar gooit hij caballero's van andere spelers in het Castillo, dan **moet** hij er ook 2 eigen caballero's inwerpen.



De speler mag de Koning vóór of na het zetten van zijn caballero's naar een aangrenzende regio verplaatsen.



Dit is de machtkaart met de hoogste waarde. De speler neemt daarom in deze ronde de Koningskaart en mag de bijbehorende speciale actie uitvoeren.



# SPELERS' EDITIE



## Joker

Speelt de speler deze kaart, dan wacht hij tot alle spelers een machtkaart hebben gespeeld. Hij speelt daarna als laatste in deze ronde een andere machtkaart uit zijn hand. Ook deze mag niet gelijk zijn aan een kaart die deze ronde al is gespeeld.

**Opmerking:** als de spelers in een spel met 5 spelers deze kaart mogen kiezen, dan beginnen ze het spel met 14 machtkaarten (in plaats van 13).



## Reisdag

Staat een Grande in de Koningsregio, dan wordt deze niet verplaatst. Kiest een speler per abuis de Koningsregio, dan blijft zijn Grande op diens huidige locatie.



## Samenzwering

De speler mag het Castillo niet naar de Koningsregio verplaatsen. Hij moet het Castillo zo verplaatsen dat hij niet ziet welke en hoeveel caballero's zich in het Castillo bevinden. Daarna werpt hij alle caballero's in de gekozen regio in het Castillo. Vanaf dat moment mogen spelers weer caballero's in de betreffende regio (naast het Castillo) zetten of er naartoe verplaatsen. Ook het Castillo is op de gebruikelijke manier beschikbaar. Wordt de Koning op de regio met het Castillo gezet, dan **verbiedt deze niet dat er caballero's in het Castillo worden geworpen** (het Castillo staat weliswaar op de Koningsregio, maar is er formeel geen onderdeel van). Bij een algemene

puntentelling wordt het Castillo op de gebruikelijke manier geleegd (houdt goed gescheiden van de andere caballero's op de regio). De spelers krijgen punten voor het Castillo op basis van de scoretabel op de regio waar het Castillo staat. Een Konings- of Grandebonus geldt niet (tenzij uitdrukkelijk anders aangegeven). De spelers verplaatsen dan hun caballero's zoals gebruikelijk naar een regio naar keuze. Zet het Castillo weer op zijn gewone locatie terug.



## Burgeroorlog

De Koningsregio is taboe! De caballero's van de speler die deze kaart heeft gespeeld, blijven in de regio staan. Heeft hij geen caballero in zijn hof, dan mag de speler deze speciale actie niet uitvoeren.



### Alliantie

De speler mag geen van beide fiches op de Koningsregio leggen. Bij de volgende algemene puntentelling telt iedere speler zijn caballero's uit beide regio's bij elkaar op. De speler met de meeste caballero's daar krijgt de punten voor de eerste plaats van **beide** regio's. Is één van beide regio's de Koningsregio en/of staat zijn Grande er, dan krijgt hij ook die extra punten. De speler met de op één na meeste caballero's krijgt de punten voor beide tweede plaatsen, enzovoort.

Leg de alliantiefiches na de algemene puntentelling weer naast het speelbord. Speelt een andere speler nog vóór de volgende algemene puntentelling deze kaart, dan mag hij de alliantiefiches op het speelbord naar andere regio's verplaatsen.



### Bruggenbouw

De speler legt de brug tussen 2 aan elkaar grenzende regio's. Geen van beide mag de Koningsregio zijn. De speler zet naast de 3 caballero's die hij mag inzetten nog 1 caballero uit zijn hof op de brug. Zolang hij de brug bezet, mag hij direct vóór zijn beurt naar believen



## SPECIALE KAARTEN



### Fiesta

De speler haalt geen caballero's uit de provincie naar zijn hof. Naast het op zijn actiekaart aangegeven aantal mag hij 5 caballero's zetten (grenzend aan de Koningsregio en/of in het Castillo). Heeft de speler de Intriganten- of Koningskaart, dan moet hij deze uitvoeren (in plaats van de Fiesta).



### Spionage

De speler mag deze kaart niet inzetten als de spelers als gevolg van een speciale actie hun kiesschijven instellen. Hij legt deze kaart na de volgende algemene puntentelling af.



### Staatsgreep

De Koningsregio is taboe! Na de volgende algemene puntentelling zet iedere speler zijn Grande (samen met zijn caballero's uit het Castillo) in de regio die hij op zijn kiesschijf heeft ingesteld. Het is mogelijk dat een speler daardoor tweemaal zijn Grandebonus ontvangt.

caballero's tussen deze 2 regio's verplaatsen. Bij een algemene puntentelling krijgt de speler die de brug bezet 1 punt. Neemt de speler zijn caballero van de brug, leg de brug dan direct naast het speelbord. Speelt een andere speler later deze kaart, dan mag hij de brug verplaatsen. De caballero op de brug gaat terug naar het hof van de eigenaar.



### Opstand

Een scoretegel wordt daarmee 0/4/8 of 0/0/4. Speelt een andere speler later deze kaart, dan mag hij een omgedraaide scoretegel weer terugdraaien (of de andere omdraaien). Een speler die een omgedraaide scoretegel verplaatst, mag deze niet terugdraaien. Bij een puntentelling in deze regio wordt het oorspronkelijke resultaat (zoals het zou zijn geweest als de scoretegel niet was omgedraaid) gespiegeld. De speler(s) die de punten voor de derde plaats zou(den) krijgen, ontvangen die van de eerste plaats, de tweede plaats blijft gelijk en de speler die de punten voor de eerste plaats zou krijgen, ontvangt die van de derde plaats. Is er maar 1 speler in de regio aanwezig, dan krijgt hij het grootste aantal punten.



### Maximaal 6

De Koningsregio is taboe! De Intrigant mag ook caballero's van of naar het begrenzingsstapleau verplaatsen. Komen er teveel caballero's in de regio (bijvoorbeeld als gevolg van het instellen van kiesschijven), dan gaat het overschot terug naar de hoven.



### 75 # 75

De speler mag de caballero vóór een extra puntentelling of direct vóór het tellen van een regio tijdens de algemene puntentelling verplaatsen. Hij mag deze niet in de Koningsregio zetten of in het Castillo werpen.



### Koninklijke bescherming

De regio met het Koningsfiche is taboe (gelijk aan de spelregels voor de Koningsregio). Het Koningsfiche blijft tijdens een algemene puntentelling op de regio liggen. Het Koningsfiche geeft geen Koningsbonus.



### Instortingsgevaar

Tel bij een puntentelling de Caballero's in en naast het Castillo bij elkaar op. Beschouw bij een algemene puntentelling de caballero's in en naast het Castillo als 1 geheel.



### Quarantaine

De regio met het quarantainefiche is taboe (gelijk aan de spelregels voor de Koningsregio). Een speler die later deze kaart speelt, mag het quarantainefiche naar een (andere) regio grenzend aan de Koningsregio verplaatsen.



### Tormenta

De speler draait de kiesschijf pas aan het begin van zijn beurt om.



### Minnares

De Koningsregio is taboe! Wordt in deze ronde of bij een eventuele algemene puntentelling direct na deze ronde de Koningsregio geteld, dan vervalt de Koningsbonus. De Grandebonus wordt wel vergeven.



Met deze speciale actie mag de speler kaart 25, kaart 75 of een begrenzingsstapleau verwijderen.

**Optioneel:** de spelers kunnen afspreken dat met deze speciale actie ook duurzame acties die met fiches worden aangegeven (zoals brug, alliantie of quarantaine) mogen worden verwijderd.



### 135 # 135 Extra puntentelling

De speler mag een regio uitsluitend kiezen als hij er ten minste 1 caballero heeft.



### 145 # 145 Extra puntentelling

De speler mag ook een regio kiezen waar hij geen caballero's heeft.



### 155 # 155 Extra puntentelling

De speler wijst 3 verschillende regio's en 1 andere speler aan. Deze andere speler kiest er uit de aangewezen regio's 1, die wordt geteld.