

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)

Rondespoor met rondeteller

Algemene puntentellingen



# 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

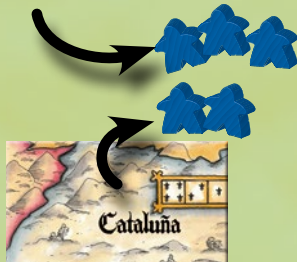
De speler die in fase 2 de machtk kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, begint en voert zijn volledige beurt uit. Daarna doet de speler die in fase 2 de machtk kaart met de op één na hoogste waarde heeft gespeeld dat, enzovoort. Iedere speler is normaal gesproken één keer per ronde aan de beurt.

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.

**Opmerking:** het is dus verstandig om te onthouden wie hoeveel caballero's in het Castillo heeft.

- Bij elke algemene puntentelling (na ronde 3, 6 en 9) en de extra puntentellingen van het Castillo (en alleen dan!) tellen 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 liele, 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. PUNTE TELLING

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.



Algemene puntentelling

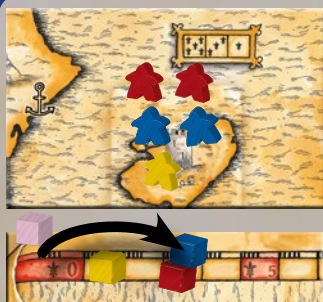
Spoor met symbolen voor de afzonderlijke stappen van de algemene puntentelling



De kiesschijf is op "Galicia" ingesteld.



Het Castillo wordt geleeqd. De spelers krijgen op basis van de verhoudingen de op het veld aangegeven 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.



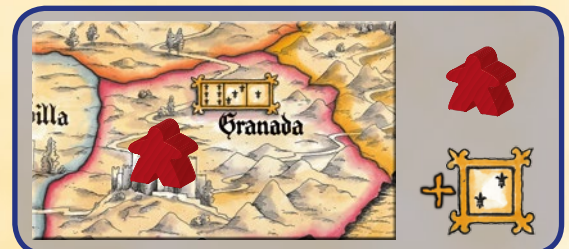
**Voorbeeld:** "Cataluña" is de Koningsregio. **Marianne** heeft daar 2 caballero's, **Michael** heeft er 1. **Marianne** krijgt voor de eerste plaats 4 punten plus 2 extra, omdat het om de Koningsregio gaat. **Michael** krijgt 2 punten. De punten voor de derde plaats worden niet vergeven, omdat de andere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



#### 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. 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 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 de meeste caballero's. (1x)

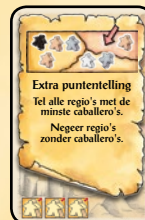
De speler telt de regio waar in totaal de meeste caballero's staan. Geldt dit voor meer regio's, dan telt hij al deze regio's. Het Castillo komt niet in aanmerking.



#### Extra puntentelling

Tel alle regio's met 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 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.



#### 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.





## 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).