

Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

# El Grande

Un sottile gioco di strategia  
per 2-5 giocatori, dai 12 anni in su

## Contenuto

- 1 Tabellone
- 5 Grandi (cubi grandi) in 5 colori
- 155 Caballeros (cubi piccoli) in 5 colori (31 per colore)
- 1 Re (pedina nera grande)
- 1 Segnataro (cubo piccolo nero)
- 65 Carte potere in 5 colori (numerate da 1 a 13)
- 45 Carte azione
- 9 Carte regione
- 5 Dischi segreti con indicatori
- 1 Castillo
- 2 Segnapunti mobili con i valori "8-4-0" e "4-0-0"
- 1 foglio con partita d'esempio
- 1 Regolamento

## Scenario storico

Il gioco è ambientato nella Spagna del XV secolo, a quel tempo composta da 12 regni, una contea, un principato e le province basche. Erano presenti 5 gruppi etnici: Spagnoli, Baschi, Galiziani, Catalani e Mauri. I Grandi, ovvero l'alta aristocrazia, controllavano gli eventi. Ma anche la media aristocrazia, costituita dai Caballeros, godeva di un largo potere. Nello stesso tempo ogni regione voleva accentuare la propria indipendenza.

## Scopo del gioco

Ogni giocatore è il Grande di una regione, è alleato con 30 Caballeros ed ha l'ambizione, per il bene del paese e proprio, di estendere la sua influenza sull'intera Spagna. Per riuscirci deve avere la maggioranza dei Caballeros nel maggior numero possibile di regioni.

## Durata del gioco

È possibile giocare sulla lunghezza di 6 o 9 round, tenendo presente che la durata sarà di circa 90 minuti per 9 round e di circa 1 ora per 6 round. Nella versione più breve vanno saltati i round 1, 4 e 7.

## Definizioni

Il **tabellone** rappresenta 9 regioni spagnole, ognuna di esse ha un **riquadro** con 3 valori.. Nel tabellone sono inoltre presenti uno spazio per il **Castillo**, la **scala del successo** lungo il bordo, la **tabella** con i 9 round di gioco e le **3 tracce orizzontali** di riferimento per l'assegnazione dei punti.

Le **carte potere** presentano, ai quattro angoli un numero di priorità (compreso tra 1 e 13), e nella parte centrale alcuni Caballeros.

In ogni **carta azione** è descritta, tramite il testo ed i disegni, una particolare azione denominata **azione speciale**. Inoltre sono presenti, in numero compreso fra 0 e 5, alcuni Caballeros. Tale numero è discriminante per le carte stesse, infatti, le 11 carte con 1 Caballero costituiscono il primo mazzo, le 11 con 2 Caballeros il secondo, e così via. Il quinto mazzo è composto dalla sola carta del Re.

In ogni **carta regione** è riportato il nome di una delle 9 regioni presenti sul tabellone.

I **Grandi** sono rappresentati dai cubi grandi, i **Caballeros** da quelli piccoli. Questi ultimi sono divisi in due gruppi:

le **province** costituite dai Caballeros che non sono ancora alleati con il Grande del loro stesso colore, e la **corte** formata invece da quelli che possono essere mandati nelle regioni per rappresentare il Grande al quale sono alleati. Tramite la carte potere ed alcune azioni speciali sarà possibile aumentare il numero di Caballeros alleati promuovendoli dalle province alla propria corte.

## Preparazione

Porre il Castillo nell'apposito spazio, il segnaturno (cubo piccolo nero) sulla prima casella della tabella dei round (o sulla seconda nella versione più breve del gioco), ed i segnapunti mobili a fianco del tabellone.

Dividere le Carte azione in cinque mazzi, in base al numero di Caballeros che riportano nella parte inferiore, mischiare singolarmente i mazzi così composti e riporli coperti a fianco del tabellone.

Mescolare il mazzo delle carte regione, girare la prima e posizionare il Re nella regione estratta, dare coperta ad ogni giocatore una delle rimanenti.

Infine ogni giocatore deve:

- Prendere un disco segreto e, di un colore a sua scelta, il Grande, i Caballeros e le carte potere.
- Posizionare 1 proprio Caballero all'inizio della scala del successo (casella Start).
- Porre il proprio Grande e 2 Caballeros nella regione indicata dalla carta appena consegnatagli.
- Porre suddetta carta di fronte a sé con sopra 7 Caballeros ed a fianco i restanti 21.

La carta consegnata ad ogni giocatore indica la regione di provenienza del Grande, i 7 Caballeros ivi posti costituiscono la corte, i rimanenti le province.

## Svolgimento del gioco

Ogni round è composto dalle seguenti azioni:

### 1. Muovere il Segnaturno

All'inizio del gioco, il segnaturno resta sulla casella della tabella dei round in cui si trova. Ad ogni round successivo esso deve essere mosso di un passo lungo la tabella. Alla fine del terzo, del sesto e del nono round, prima di muovere il segnaturno nella casella successiva deve essere eseguito il conteggio dei punti (fase punteggiato).

### 2. Scoprire le carte azione

Scoprire la carta iniziale di ogni mazzo. I giocatori, dopo averle lette attentamente, devono considerare quali azioni vorrebbero che si verificassero e quali invece preferirebbero prevenire.

### 3. Giocare le carte potere

Nel primo round, il giocatore più giovane sceglie quale carta potere giocare. Nei successivi comincia a scegliere chi ha giocato per ultimo nel round precedente. In entrambi i casi si prosegue poi in senso orario. Le carte potere vanno giocate scoperte davanti a sé. Se una carta con un determinato numero di priorità è stata giocata, nessun altro giocatore può giocare, nel medesimo round, una carta di pari valore. In pratica, tutte le carte potere giocate in un round devono avere numero di priorità differente.

Le carte potere determinano:

- a) **La sequenza di gioco:** il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto ha il vantaggio di giocare per primo, seguito dal giocatore con la seconda carta più alta, e così via.
- b) **Il numero massimo di Caballeros:** il numero di Caballeros raffigurati nella carta rappresenta il massimo numero di Caballeros che i giocatori possono prendere dalle province ed aggiungerli alla loro corte.

### 4. Il turno di gioco

Al proprio turno ogni giocatore deve eseguire le seguenti azioni nell'ordine in cui sono spiegate:

#### 4.1. Trasferire Caballeros dalle province alla corte

Il giocatore può spostare dalle province alla corte un numero di Caballeros non superiore a quanto indicato dalla carta potere giocata. Se non ci sono abbastanza Caballeros nelle province, il giocatore può, se lo desidera, utilizzare Caballeros presenti sul tabellone, ovvero prenderli direttamente da una qualsiasi regione (ma non dal Castillo o dalle regione del Re) per trasferirli alla corte, ed infine da questa alle regioni confinanti con quella del Re o al Castillo, secondo le modalità descritte al punto 3 "Trasferire Caballeros dalla corte al tabellone".

#### 4.2. Scegliere una carta azione

Il giocatore sceglie una delle carte azione scoperte e non ancora utilizzate nel round in atto.

#### 4.3. Trasferire Caballeros dalla corte al tabellone

Il numero massimo di Caballeros che possono essere trasferiti dalla corte al tabellone, dipende dal mazzo da cui è stata pescata la carta azione ed è indicato anche sulla parte inferiore della stessa. I Caballeros possono essere posizionati in qualunque regione confinante con quella in cui si trova il Re e/o dentro il Castillo. Il numero di Caballeros da posizionare può essere ripartito come si desidera.

- Il Re è in Galizia. I Caballeros possono essere giocati soltanto in Antica Castiglia, nei Paesi Baschi e/o dentro il Castillo.
- Il Re è in Nuova Castiglia. I Caballeros possono essere giocati in Antica Castiglia, Aragona, Siviglia, Granada, Valencia e/o nel Castillo.

#### 4.4. Eseguire l'azione speciale

Il giocatore decide se eseguire o meno l'azione descritta nella carta azione scelta. A scelta del giocatore ciò può anche essere fatto prima del punto 3 (regola 1 delle carte azione).

#### 4.5. Mettere da parte la carta azione

Dopo aver mosso i Caballeros ed avere eventualmente applicato gli effetti della carta azione, quest'ultima viene messa da parte, per mostrare che non potrà essere più scelta da altri giocatori, né nell'attuale round, né in seguito. A questo punto la mano passa ad un altro giocatore seguendo l'ordine di priorità delle carte potere giocate.

### 5. Il round successivo

Quando tutti i giocatori hanno concluso il proprio turno, tutte le carte azione non utilizzate, ad esclusione di quella del Re, devono essere scartate. Il nuovo round inizia spostando il segnaturno in avanti di una casella e scoprendo 5 nuove carte azione, una per ogni mazzo (la carta del Re viene scoperta all'inizio di ogni round). Quindi il giocatore che nel round precedente ha giocato per ultimo (ovvero colui che ha giocato la carta potere più bassa), gioca una, fra le sue restanti, carte potere, seguito poi, in senso orario (non in ordine crescente di carta potere giocata nel round precedente) dagli altri giocatori.

## Il punteggio

I punti vengono assegnati alla fine del terzo, sesto e nono round. Durante ognuna di queste fasi il segnataro deve essere dapprima posto nella casella con la figura del disco segreto e poi proseguire sulle altre caselle verso destra. Vi possono inoltre essere assegnazioni supplementari di punti quando vengono giocate carte azione che le prevedono.

**L'assegnazione dei punti** è composta dalle seguenti fasi:

### 1. Scelta di una regione con il disco segreto

Ogni giocatore sceglie, contemporaneamente agli altri, la regione in cui vuole trasferire i Caballeros provenienti dal Castillo e, senza mostrarla ad alcuno, la segna sul suo disco segreto usando l'indicatore. Fatto ciò, pone il disco sul tavolo a faccia in giù. La regione prescelta non può essere quella del Re, inoltre in essa deve andare la totalità dei Caballeros provenienti dal Castillo del giocatore che l'ha indicata nel proprio disco segreto.

### 2. Assegnazione dei punti del Castillo

Quando tutti i giocatori hanno posato il disco sul tavolo, si assegnano i punti del Castillo. In pratica, bisogna contare quanti Caballeros vi sono al suo interno e assegnare i punti secondo le regole che valgono per le altre regioni ("Assegnazione dei punti delle regioni").

### 3. Dislocazione dei Caballeros del Castillo

Tutti i giocatori mostrano contemporaneamente il loro disco, indicante la scelta fatta precedentemente, e spostano i Caballeros dal Castillo nella regione indicata. Se la regione indicata è quella del Re, i Caballeros devono tornare nella Corte. Infine il Castillo va riposto, vuoto, nella sua posizione.

### 4. Assegnazione dei punti delle regioni

I punteggi relativi alle regioni devono essere assegnati nell'ordine indicato sulla tabella del punteggio, spostando il segnataro di un passo alla volta verso destra per indicare la regione da valutare. I riquadri presenti nelle regioni indicano quanti punti vanno assegnati ai giocatori in base al numero di Caballeros che ognuno ha nella regione. Chi ha il maggior numero di Caballeros ottiene il più alto dei tre punteggi, il secondo il punteggio intermedio, il terzo il minore, gli altri non ottengono alcun punto. Il Grande serve solo ad indicare la regione di provenienza e non conta per la determinazione della maggioranza nella regione. Per registrare i propri punti si utilizza il segnataro del proprio colore lungo la scala del successo.

- Il riquadro della regione che si sta valutando indica 5-3-1. Il giocatore che ha più Caballeros guadagna 5 punti, il secondo ne guadagna 3 ed il terzo 1.

**Quando si gioca in 2** si deve tenere in considerazione solo il primo riquadro, per cui solo il giocatore che ha la maggioranza ottiene dei punti.

**Quando si gioca in 3**, invece, si assegnano solo i primi 2 valori del riquadro.

**In caso di parità tra due o più giocatori, ognuno di essi ottiene il punteggio spettante alla posizione immediatamente inferiore. A seguire, i giocatori nelle posizioni inferiori slittano a loro volta di una posizione indipendentemente dal numero di giocatori in parità nelle posizioni superiori.**

- In una regione con valori "6-4-2", il rosso ha 4 Caballeros, il blu 3, il giallo e il verde 2. Il rosso prende i 6 punti della prima posizione, il blu i 4 della seconda, il giallo e il verde scivolano di una posizione andando ad occupare il quarto posto per cui non guadagnano punti.
- In una regione con valori "4-3-1", il rosso ha 4 Caballeros, il blu e il giallo 3, il verde 2. Il rosso prende i 4 punti della prima posizione, il giallo e il verde scivolano di una posizione andando ad occupare il terzo posto ed ottenendo entrambi 1 punto. Il verde infine arriva quarto e non riceve punti.
- In una regione con valori "5-3-1", il rosso, il blu e il giallo hanno 4 Caballeros ciascuno e il verde ne ha 3. In questo caso nessuno ottiene 5 punti, infatti il rosso, il blu e il giallo ricevono 3 punti ciascuno (vengono considerati cioè tutti e tre secondi), mentre il verde ottiene 1 punto (viene quindi considerato terzo). Da notare che se i primi tre non fossero stati alla pari il Verde sarebbe giunto soltanto quarto e non avrebbe ottenuto alcun punto.

### Il bonus reale

Ogni volta che si assegnano i punti nella regione del Re, anche in virtù di carte azione, il giocatore che in quella regione ha più Caballeros si aggiudica 2 punti aggiuntivi. Il bonus reale non è assegnato nel caso in cui la prima posizione sia detenuta da più di un giocatore.

### Il bonus della regione di provenienza

Se un giocatore possiede la maggioranza nella regione in cui si trova il suo Grande, quando essa è valutata, anche in virtù di carte azione, riceve 2 punti in più. Il bonus non è assegnato nel caso in cui la prima posizione sia detenuta da più di un giocatore. Ciò anche nel caso in cui entrambi i giocatori in parità abbiano il proprio Grande nella stessa regione (situazione che si può verificare per effetto di alcune carte azione).

## La regione del Re

La regione in cui il Re si trova in quel momento viene definita regione del Re ed ha tre caratteristiche peculiari:

**Piazzamento dei Caballeros.** Come già spiegato, i Caballeros possono essere dislocati soltanto nelle regioni adiacenti a quella in cui si trova il Re, oltre che nel Castillo.

**La regione del Re è proibita,** in essa non è possibile cambiare nulla in nessun momento del gioco. Ovvero non è consentito né aggiungere né togliere Caballeros, Grandi o segnapunti mobili. Le sole azioni che la possono coinvolgere direttamente riguardano lo spostamento del Re o l'assegnazione dei punti tramite le appropriate carte azione.

**Il bonus Reale.** Il giocatore che ha più Caballeros nella regione del Re, riceve 2 punti aggiuntivi ogni qual volta si assegnano i punti in quella regione. In caso di parità tra due o più giocatori il bonus non è assegnato.

## Il Castillo

Il Castillo è una "regione" particolare con le seguenti caratteristiche:

**Piazzamento dei Caballeros.** Al contrario che nelle altre regioni, i Caballeros possono essere posizionati nel Castillo a prescindere dalla posizione del Re.

**Impossibilità di verifica.** Una volta messi nel Castillo, i Caballeros non sono più visibili fino alla successiva assegnazione generale di punti (alla fine dei round 3, 6 e 9), o grazie a speciali carte azione che ne consentono la valutazione. Dunque, ogni giocatore deve informare gli avversari, dichiarando esplicitamente l'esatto numero di Caballeros che sta per introdurre nel Castillo.

**Svuotamento.** Solo quando si assegnano i punti (dopo i round 3, 6 e 9), il Castillo viene svuotato e i Caballeros sono trasferiti nelle altre regioni del tabellone dove potranno anche modificare le maggioranze precedentemente stabilite.

## I segnapunti mobili

I 2 segnapunti mobili possono alterare il valore di una regione (o del Castillo) per effetto delle apposite carte azione.

Il segnapunti mobile modifica il valore del riquadro sul quale è posto, fino a che esso non verrà spostato su un altro riquadro tramite un'altra carta azione.

Ogni segnapunti mobile, se non è mai stato usato per modificare il punteggio, può essere posto in qualunque regione o nel Castillo. Se invece, è già presente sul tabellone, e si desidera levarlo dal luogo in cui si trova, deve essere riposizionato in un'altra regione, o nel Castillo, ma non eliminato dal tabellone.

## Le carte azione

Per le carte azione valgono le seguenti regole generali:

1. **Sequenza delle azioni:** ogni carta azione ha due funzioni:

1. Autorizza a trasferire un numero massimo di Caballeros, dalla propria corte al tabellone, pari al numero del mazzo al quale appartiene la carta.
2. Consente di eseguire un'**azione speciale**, sempre opzionale, descritta dai disegni e dal testo della carta.

Il giocatore può decidere in che ordine eseguire le 2 azioni, ma quella che decide di sfruttare per prima deve essere terminata prima di poter eseguire l'altra.

2. **Il numero di Caballeros** che un giocatore può porre sul tabellone durante la fase 1 della regola 1, rappresenta il numero massimo di Caballeros posizionabili, quindi egli può tranquillamente muoverne un numero inferiore. Tali Caballeros, non quelli spostabili tramite l'azione speciale, devono essere necessariamente posizionati in regioni confinanti con la regione del Re o anche, nella proporzione che si preferisce, nel Castillo (punto 3 "Trasferire Caballeros dalla corte al tabellone" de "Il turno di gioco").

3. **La regione del Re** (la regione in cui si trova il Re nel momento in cui si esegue una determinata azione speciale) è sempre proibita, ovvero nessun giocatore può aggiungerli o toglierli niente: né Caballeros, né Grandi, né segnapunti mobili. Le sole azioni che possono coinvolgerla direttamente sono lo spostamento del Re e l'assegnazione dei punti tramite le appropriate carte azione.

4. **I Caballeros indicati nell'azione speciale**, possono essere messi o tolti da qualunque regione ad esclusione di quella del Re (regola 3), è altresì possibile aggiungerli, ma non toglierli, dal Castillo (regola 7).

L'azione speciale è sempre facoltativa (regola 1), ma una volta iniziata, deve essere eseguita interamente, a meno che:

- a) La carta stessa non indichi, con termini quali "fino" o suoi sinonimi, un numero massimo di Caballeros da riposizionare.
- b) Un avversario, o il giocatore stesso, non pongano un veto mentre l'azione della carta è in fieri (regola 9).
  - "Intrigo: Sposta fino a 3 Caballeros avversari sul tabellone. – Sposta fino a 3 Caballeros avversari, portandoli dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. [...]":  
È concesso spostare 3,2,1 o nessun Caballero.
  - "Il Ritorno del Re: Gli avversari riportano 3 loro Caballeros nelle province prelevandoli dalle regioni e/o dalla loro corte. – Gli avversari riportano, in senso orario, a partire dal giocatore alla tua sinistra, 3 loro Caballeros alle province, prelevandoli, a loro scelta, dalle regioni (esclusa quella del Re ed il Castillo) e/o dalla loro corte.":  
Non è consentito eseguire parzialmente l'azione speciale portando solo 2,1 o 0 Caballeros alle province.

Se non è esplicitamente vietato dalla carta azione si possono, dopo averli spostati, riposizionare i Caballeros nel luogo d'origine.

- "Intrigo: Sposta 2 Caballeros tuoi e 2 avversari sul tabellone. – Sposta 2 Caballeros tuoi e 2 avversari, portandoli dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. [...]":

È possibile spostare 1 proprio Caballero dalla regione A ad una B, un altro proprio da B ad A (non necessariamente lo stesso Caballero). Poi 1 Caballero avversario dalla regione D alla E ed infine un ultimo avversario da E a G.

Se il giocatore di turno esegue un'azione speciale che:

- a) lo autorizza a spostare Caballeros, egli sceglie l'ordine nel quale essi devono essere spostati. Se qualcuno pone il veto interrompendo la normale esecuzione dell'azione, gli spostamenti già effettuati sono validi e non cancellabili dal Veto stesso (regola 9.1).
- b) impone agli avversari di essere eseguita, ed il testo non indica un'esecuzione in senso orario, il giocatore di turno decide l'ordine con il quale gli altri sono obbligati ad adempiere quanto richiesto dalla carta. Se qualcuno pone il veto interrompendo la normale esecuzione dell'azione, gli spostamenti già effettuati sono validi e non cancellabili dal Veto stesso (regola 9.2).

5. **Disco segreto:** se una carta azione richiede il suo utilizzo, tutti i giocatori (oppure tutti tranne chi sta giocando la carta, a seconda delle istruzioni presenti nella carta stessa), contemporaneamente ed in segreto, scelgono una regione usando il disco. È possibile scegliere qualunque regione, in particolare, la regione del Re solo nel caso in cui si tratti di assegnazione di punti (regola 3), ma mai il Castillo (non presente sul disco). Dopo che tutti i giocatori interessati hanno fatto la loro scelta, la mostrano nello stesso istante ponendo il disco a faccia in su. Se uno o più di essi hanno scelto la regione del Re, ma la carta azione non è un'assegnazione di punti e non prevede penalità per colui che, volontariamente o involontariamente ha sbagliato, tutti i giocatori devono ripetere segretamente la scelta. Se nessun giocatore possiede una carta Veto, è indifferente l'ordine con il quale i giocatori interessati eseguono quanto descritto nell'azione speciale, in caso contrario è necessario leggere la regola 9.4.

6. **Assegnazione dei punti:** valgono le regole stabilite in "Assegnazione dei punti delle regioni" della fase "Il punteggio" comprensive de "Il bonus reale" e "Il bonus della regione di provenienza". Se nessun giocatore possiede una carta Veto devono essere assegnati i punti ad ogni giocatore al quale essi spettano ed in tutte le regioni che soddisfano i requisiti richiesti dalla carta azione, inoltre è indifferente l'ordine con il quale i giocatori ricevono i punti. Se invece qualcuno può porre un veto è necessario leggere la regola 9.3.

7. **Castillo:** quando si introducono nuovi Caballeros sul tabellone o si spostano grazie all'azione speciale, alcuni di essi, o anche tutti, possono essere posti nel Castillo. I Caballeros dentro il Castillo possono uscirne solo durante l'assegnazione dei punti relativa alla fine dei turni 3, 6 e 9. Le carte "Valutazione del Castillo" o "Valutazione del punteggio in una regione a tua scelta", infatti, possono fare sì che vengano assegnati i punti ad esso relativi, ma i Caballeros che vi si trovano dentro, non devono essere spostati. Il Castillo non deve essere valutato nell'assegnazione dei punti delle regioni da 5, né di quelle col maggior o minor numero di Caballeros, né con carte che assegnano punti solo a chi detiene la maggioranza, ma solo con le carte "Valutazione del Castillo" o "Valutazione del punteggio in una regione a tua scelta".

8. **Segnapunti mobile:** valgono le regole stabilite ne "I segnapunti mobili". In particolare non è concesso:

- a) Posizionare i due segnapunti nella stessa regione.
- b) Porre al contrario i segnapunti, assegnando il minor punteggio a chi ha la maggioranza.
- c) Rimuovere o mettere un segnapunti nella regione del Re (regola 3).
- d) Eliminare completamente dal tabellone un segnapunti (poiché se esso è già presente su un riquadro può essere solamente spostato su un altro, modificando i valori di un'altra regione o del Castillo).
  - "Assegnazione di Punti: Valuta le regioni da 4 punti. - Assegna i punti in tutte le regioni (escludendo eventualmente il Castillo se il relativo riquadro è coperto da segnapunti mobile) che hanno 4 gigli come valore massimo nel riquadro dei valori. [...]":  
Le regioni con 4 gigli normalmente sono Galizia (4-2-0), Catalogna (4-2-1) e Siviglia (4-3-1). Se c'è il segnapunti mobile con i valori 8-4-0 in Catalogna e quello con 4-0-0 in Siviglia, devono essere assegnati i punti in Siviglia ma non in Catalogna.
  - Il segnapunti mobile con i valori 4-0-0 si trova in Antica Castiglia. Il giocatore secondo in classifica, non avendo diritto ai punti, può, usando la carta azione appropriata, levare il segnapunti mobile da questa regione, ma non escluderlo dal gioco, poiché esso si trova già sul tabellone. Egli deve infatti posizionarlo in un'altra qualunque regione (ad esclusione di quella del Re) o nel Castillo, sempre che nel luogo scelto non vi sia già l'altro segnapunti mobile.

9. **La carta Veto** va posta dinanzi a sé sul tavolo e giocata nel momento in cui si vuole prevenire un'intera azione speciale o solo parte di essa, prima però che venga messa in pratica. Ciò che è già stato compiuto da un avversario nel momento di applicazione del Veto, se l'azione non è terminata, non viene annullato.

Una volta giocato, o se non è usato prima della fine del round successivo, il Veto deve essere scartato.

Esso non ha effetto sullo spostamento dei Caballeros dalla corte alle province (regola 1.1), ma solo sull'azione speciale della carta sulla quale si desidera porlo.

È possibile sia usarlo per impedire l'utilizzo di un altro Veto sia chiedere (non imporre) al possessore di tale carta quali azioni egli intenda impedire, o mettersi d'accordo sulle azioni che lui consentirà di eseguire.

- Un giocatore che vuole spostare alcuni Caballeros può chiedere ad un avversario che possiede la carta Veto: "Se muovo questi Caballeros da... a ... tu poni il veto?" o anche "Posso muovere questi Caballeros?" o altre domande simili.

Se un giocatore non vuole eseguire l'azione speciale della carta che ha scelto, non è possibile obbligarlo usando il Veto, perché esso può prevenire, non costringere ad eseguire, un'azione speciale.

### 9.1 Veto & Azione speciale indirizzata ad un solo giocatore:

Il giocatore che decide di usufruire dell'azione speciale della carta azione scelta, stabilisce l'ordine di esecuzione delle azioni che la carta consente (regola 4), è possibile quindi porre il veto nel momento ritenuto più opportuno.

- “Intrigo: Sposta fino a 4 Caballeros sul tabellone. – Sposta fino a 4 Caballeros, tuoi e/o avversari, portandoli dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. [...]”:

Un giocatore sta usando questa carta. Lo spostamento dei primi 2 non crea problemi al possessore del veto, mentre gli altri 2 spostamenti potrebbero danneggiarlo. Egli può giocare il veto dopo i primi 2 spostamenti per evitare gli altri 2.

### 9.2 Veto & Azione speciale indirizzata a più giocatori:

Se l'azione speciale è rivolta agli avversari, il giocatore che l'ha scelta decide l'ordine di esecuzione, a meno che la carta stessa non indichi una particolare sequenza.

- “Perdita di autorità: Gli avversari trasferiscono tutti i loro Caballeros dalle corti alle province. – Ogni avversario deve trasferire alle province tutti i Caballeros presenti nella sua corte. [...]”

Gli avversari devono eseguire l'azione nell'ordine deciso da colui che ha scelto la suddetta carta, quindi se qualcuno di loro gioca una carta Veto, prima che tutti inizino il trasferimento, nessuno è più obbligato a trasferire Caballeros dalle corti alle province. Se invece, il possessore del Veto non è il primo nell'ordine stabilito e pone il veto solo quando lui è obbligato a trasferire i Caballeros, allora né lui né i giocatori che lo seguono perdono tali Caballeros.

- “Il Ritorno del Re: Gli avversari riportano 3 loro Caballeros nelle province prelevandoli dalle regioni e/o dalla loro corte. – Gli avversari riportano, in senso orario, a partire dal giocatore alla tua sinistra, 3 loro Caballeros alle province, prelevandoli, a loro scelta, dalle regioni (esclusa quella del Re ed il Castillo) e/o dalla loro corte.”:

Gli avversari eseguono l'azione a turno. In una partita con 5 giocatori il primo e subito dopo il secondo giocatore riportano 3 Caballeros alle province, il terzo invece gioca una carta Veto interrompendo la normale prosecuzione dell'azione speciale. Di conseguenza il terzo ed il quarto giocatore non devono riportare Caballeros alle province.

### 9.3 Veto & Assegnazione dei punti:

L'assegnazione dei punti in più regioni deve essere fatta nell'ordine stabilito sul tabellone in occasione dell'assegnazione generale dei punti (1 Galicien, 2 Baskenland, ..., 9 Valencia).

La sequenza di assegnazione dei punti in ogni singola regione è stabilita dal numero di Caballeros presenti: chi ha la maggioranza riceve i punti per primo, poi si passa al secondo ed infine al terzo. Due o più giocatori che siano in parità ricevono contemporaneamente i punti. L'assegnazione dei punti del Castillo segue la regola enunciata per una singola regione.

- “Assegnazione di Punti: Scegli una regione da valutare. – Assegna i punti in una sola regione, includendo, fra le scelte possibili, il Castillo e la regione del Re.”:

È scelta una regione con valori “6-4-2”, il rosso ha 4 Caballeros, il blu 3 e il verde 2. Il rosso prende i 6 punti della prima posizione, quindi gioca una carta Veto, per cui né il blu né il verde guadagnano punti.

- “Assegnazione di Punti: Valuta le regioni da 5 punti. – Assegna i punti in tutte le regioni (tranne nel Castillo) che hanno 5 gigli come valore massimo nel riquadro dei valori. [...]”:

La sequenza di valutazione delle regioni è la seguente: 1 Paesi Baschi (5-3-1), 2 Aragona (5-4-1) e 3 Valencia (5-3-2) (supponendo che non vi siano segnapunti mobili che ne modifichino i valori). I giocatori ricevono punti per i Paesi Baschi e dopo per l'Aragona, regione in cui colui che ha la maggioranza possiede anche una carta Veto. Egli può ricevere 5 punti e subito dopo porre il veto. L'assegnazione dei punti viene così bloccata e nessuno può ricevere ulteriori punti per Aragona e Valencia.

- “Assegnazione di Punti: Valuta la regione col maggior numero di Caballeros. – Assegna i punti nella regione che possiede complessivamente il maggior numero di Caballeros. In caso di parità valuta tutte quelle che possiedono tale identico numero. [...]”:

Se la regione che ha il maggior numero di Caballeros, è solo una, allora le regole sono quelle già viste per “Assegnazione dei Punti: Valutazione del punteggio in una regione a tua scelta.”.

Se invece c'è più d'una regione in cui assegnare i punti, si ricade nel precedente caso “Assegnazione dei Punti: Valutazione delle regioni da 5 punti.”.



#### 9.4 Veto & Disco segreto:

Dopo aver mostrato le singole scelte gli interessati eseguono l'azione indicata dalla carta nella regione selezionata nel loro disco

- a) nell'ordine deciso da chi ha scelto tale carta azione, se essa impone il trasferimento di Caballeros (regola 9.2).
- b) nell'ordine mostrato sul tabellone, se la carta è un'assegnazione di punti (regola 9.3).

Il possessore del Veto può, sia bloccare l'azione prima che ogni giocatore usi il disco, sia interrompere l'azione nel momento che ritiene opportuno.

- “Gli avversari devono riportare alle province 2 loro Caballeros provenienti da una regione decisa in segreto. – Ogni avversario sceglie sul disco una regione, escludendo sia quella del Re sia quelle in cui ha meno di 2 Caballeros, dalla quale prendere 2 Caballeros per trasferirli alle province. [...]”

Gli avversari devono eseguire l'azione nell'ordine deciso da colui che ha scelto la suddetta carta, quindi se qualcuno di loro gioca una carta Veto, prima che tutti inizino il trasferimento, nessuno è più obbligato a trasferire Caballeros dalle corti alle province. Se invece, il possessore del Veto pone il veto solo quando lui è obbligato a trasferire i Caballeros, allora né lui né i giocatori che lo seguono nella sequenza stabilita perdono tali Caballeros.

## Fine del gioco

Il gioco finisce dopo che si sono assegnati i punti per la terza volta. Il giocatore in vantaggio sulla scala del successo, è il vincitore e guadagna il titolo di “El Grande”.

Il presente regolamento è stato scritto da Sergio Baluci, la parte relativa alle carte azione è stata corretta ed approvata da Wolfgang Kramer.

Questa versione è a disposizione di chiunque gratuitamente, a patto che non se ne faccia commercio e che non venga modificata in alcun modo.

Sergio Baluci (sergio.baluci@gmail.com)

Desidero ringraziare:

Wolfgang Kramer per le sue gentili e più che autorevoli risposte e indicazioni

Giovanni Pioggia per la correzione del mio claudicante inglese

Massimiliano della Rovere per avermi fatto conoscere il mondo dei giochi di società

Giada Di Cristina per avermi sopportato.

Tutti coloro i quali segnalino eventuali errori o propongano osservazioni e suggerimenti di miglione al testo che verranno grandemente tenute in conto per una successiva rielaborazione.

Bibliografia

“El Grande – Spielregeln” Hans im Glück

“El Grande – Rules” Hans im Glück translation by John Webley, 1995

“El Grande – Standard rules clarified, and with personal variant rules at the end” by Mike Smith

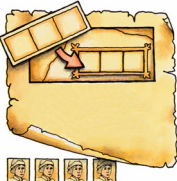
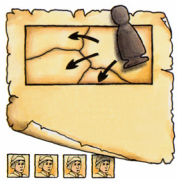
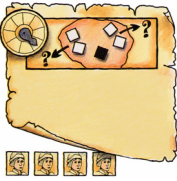
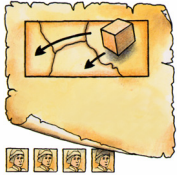
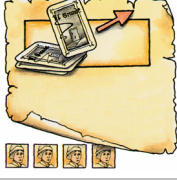
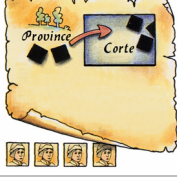


“El Grande – Regolamento” Venice Connection

Versione 1.1 15-04-2005

	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Ridistribuisi tutti i tuoi Caballeros situati in una regione.</b></p> <p>Prendi tutti i tuoi Caballeros presenti in una regione e ridistribuisgili, a tuo piacimento, nelle altre regioni, includendo fra le possibili regioni di destinazione anche quella di provenienza ed il Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re, scegliendola come regione di partenza o di destinazione di Caballeros.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Porta 2 Caballeros dalla tua corte alle regioni che desideri.</b></p> <p>Trasferisci 2 Caballeros dalla tua corte al Castillo e/o a qualunque altra regione che non sia quella del Re. In totale puoi trasferire dalla corte al tabellone 3 Caballeros: 2 nei luoghi che desideri (tranne la regione del Re) ed 1 in una regione limitrofa a quella del Re o nel Castillo.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Porta 2 Caballeros dalla tua corte alle regioni che desideri o ridistribuisi tutti i tuoi Caballeros situati in una regione.</b></p> <p>Sposta 2 Caballeros dalla tua corte a qualunque regione e/o al Castillo, o in alternativa prendi tutti i tuoi Caballeros da una regione e ridistribuisgili in altre regioni, inclusa quella di provenienza e il Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Sposta fino a 5 Caballeros da una regione alle altre. (2 carte)</b></p> <p>Prendi da una regione fino a 5 Caballeros, tuoi e/o avversari, e ridistribuisgili, come preferisci, nelle altre regioni e/o nel Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re, scegliendola come regione di partenza o di destinazione di Caballeros.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Sposta fino a 3 Caballeros avversari sul tabellone.</b></p> <p>Sposta fino a 3 Caballeros avversari, portandoli dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re, scegliendola come regione di partenza o di destinazione di Caballeros.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Sposta fino a 3 Caballeros sul tabellone.</b></p> <p>Sposta fino a 3 Caballeros, tuoi e/o avversari, dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re, scegliendola come regione di partenza o di destinazione di Caballeros.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Sposta 2 Caballeros tuoi e 2 avversari sul tabellone. (2 carte)</b></p> <p>Sposta 2 Caballeros tuoi e 2 avversari, portandoli dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re, scegliendola come regione di partenza o di destinazione di Caballeros.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Sposta fino a 4 tuoi Caballeros sul tabellone.</b></p> <p>Sposta fino a 4 tuoi Caballeros, portandoli dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re, scegliendola come regione di partenza o di destinazione di Caballeros.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Intrigo: Sposta fino a 4 Caballeros sul tabellone.</b></p> <p>Sposta fino a 4 Caballeros, tuoi e/o avversari, portandoli dalle regioni in cui si trovano a qualunque altra regione e/o al Castillo. Non ti è però concesso in nessun caso aggiungere o sottrarre Caballeros alla regione del Re, scegliendola come regione di partenza o di destinazione di Caballeros.</p>

	<p><b>Veto: Previene o interrompe l'azione speciale di una sola carta, in questo o nel prossimo round. (2 carte)</b></p> <p>Impedisci l'attuazione totale o parziale di una qualunque altra azione speciale (anche dell'altro Veto), in qualsiasi momento di questo o del prossimo round. Nell'istante in cui poni il veto annulli la parte dell'azione speciale ancora da eseguire, non quanto già compiuto. Devi scartare la carta dopo l'uso, o comunque alla fine del successivo round.</p> <p>Per maggiori dettagli vedi il punto 9 delle carte azione.</p>
	<p><b>Perdita di autorità: Gli avversari trasferiscono tutti i loro Caballeros dalle corti alle province.</b></p> <p>Ogni avversario deve trasferire alle province tutti i Caballeros presenti nella sua corte. Un giocatore privo di Caballeros nella propria corte, non subisce l'effetto di questa carta.</p>
	<p><b>Perdita di autorità: Gli avversari trasferiscono 3 propri Caballeros dalle corti alle province.</b></p> <p>Ogni avversario deve trasferire alle province 3 Caballeros presenti nella sua corte.</p> <p>Se un giocatore possiede meno di 3 Caballeros nella sua corte, deve trasferirne l'intero contenuto alle province.</p>
	<p><b>Il Ritorno del Re: Gli avversari riportano 3 loro Caballeros nelle province prelevandoli dalle regioni e/o dalla loro corte.</b></p> <p>Gli avversari devono riportare, in senso orario, a partire dal giocatore alla tua sinistra, 3 loro Caballeros alle province, prelevandoli, a loro scelta, dalle regioni (esclusa quella del Re e il Castillo) e/o dalla loro corte.</p>
	<p><b>Manda 1 Caballero di ogni altro giocatore nelle province, prendendolo dal tabellone.</b></p> <p>Prendi un Caballero di ogni avversario, di volta in volta, da una regione a tua scelta (esclusa quella del Re ed il Castillo), e mandalo alle province.</p>
	<p><b>Gli avversari devono riportare alle province 2 loro Caballeros provenienti da una regione decisa in segreto.</b></p> <p>Ogni avversario sceglie sul disco una regione, escludendo sia quella del Re sia quelle in cui ha meno di 2 Caballeros, dalla quale prendere 2 Caballeros per trasferirli alle province. Solo chi non ha in nessuna regione almeno 2 Caballeros, può sceglierne una con almeno uno.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'uso del disco segreto vedi il punto 5 delle carte azione.</p>
	<p><b>Gli avversari devono riportare alle province tutti i loro Caballeros provenienti da una regione decisa in segreto.</b></p> <p>Ogni avversario sceglie sul disco una regione, escludendo sia quella del Re sia quelle in cui non possiede Caballeros, dalla quale prendere tutti i propri Caballeros presenti per trasferirli alle province.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'uso del disco segreto vedi il punto 5 delle carte azione.</p>
	<p><b>Assegnazione di Punti: Scegli una regione da valutare. (3 carte)</b></p> <p>Assegna i punti in una sola regione, includendo, fra le scelte possibili, il Castillo e la regione del Re.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>

	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: Valuta le regioni da 4 punti.</b> (2 carte)</p> <p>Assegna i punti in tutte le regioni (escludendo eventualmente il Castillo se il relativo riquadro è coperto da segnapunti mobile) che hanno 4 gigli come valore massimo nel riquadro dei valori. La presenza del Re in una delle sopraccitate regioni non ne impedisce la valutazione.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>
	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: Valuta le regioni da 5 punti.</b> (2 carte)</p> <p>Assegna i punti in tutte le regioni (ad esclusione del Castillo) che hanno 5 gigli come valore massimo nel riquadro dei valori. La presenza del Re in una delle sopraccitate regioni non ne impedisce la valutazione.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>
	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: Valuta le regioni da 6 e 7 punti.</b></p> <p>Assegna i punti in tutte le regioni che hanno 6 o 7 gigli come valore massimo nel riquadro dei valori. La presenza del Re in una delle sopraccitate regioni non ne impedisce la valutazione.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>
	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: Valuta il Castillo.</b> (2 carte)</p> <p>Assegna i punti del Castillo in base ai Caballeros in esso presenti. Questi ultimi, al termine della valutazione, non devono essere inviati nelle regioni, ma rigettati nel Castillo.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti e sul Castillo, vedi i punti 6 e 7 delle carte azione.</p>
	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: In ogni regione, riceve i punti solo chi detiene la maggioranza.</b></p> <p>In ogni regione (anche in quella del Re, ma non nel Castillo) assegna i punti solo a chi ha il maggior numero di Caballeros. Non valutare le regioni in cui due o più giocatori siano primi a pari merito, ovvero abbiano lo stesso numero di Caballeros.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>
	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: Valuta la regione col maggior numero di Caballeros.</b></p> <p>Assegna i punti nella regione che possiede complessivamente il maggior numero di Caballeros. In caso di parità, valuta tutte quelle che possiedono tale identico numero. Includi fra le possibili regioni da valutare quella del Re ed escludi invece il Castillo.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>
	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: Valuta la regione col minor numero di Caballeros.</b></p> <p>Assegna i punti nella regione che possiede complessivamente il minor numero di Caballeros. In caso di parità, valuta tutte quelle che possiedono tale identico numero. Includi fra le possibili regioni da valutare quella del Re ed escludi il Castillo e le regioni prive di Caballeros.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>
	<p align="center"><b>Assegnazione di Punti: Scegli una regione da valutare.</b></p> <p>Assegna i punti in una sola regione, includendo, fra le scelte possibili, il Castillo e la regione del Re.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'assegnazione dei punti, vedi il punto 6 delle carte azione.</p>

	<p><b>Segnapunti Mobile: Modifica i valori di una regione sovrapponendo un segnapunti mobile al relativo riquadro. (3 carte)</b></p> <p>Prendi un segnapunti mobile, inutilizzato o in gioco, e ponilo sul riquadro di una regione o del Castillo. Ogni segnapunti non può essere posto al contrario, sovrapposto all'altro, eliminato dal tabellone (se già presente sul riquadro di una regione), né messo o tolto dalla regione del Re.</p> <p>Per maggiori dettagli sul segnapunti mobile vedi il punto 8 delle carte azione.</p>
	<p><b>Editto Reale: Trasferisci il Re in una regione confinante.</b></p> <p>Lo spostamento deve avvenire in una qualunque regione confinante con quella in cui si trova il Re.</p>
	<p><b>Espulsione: Sposta tutti i Caballeros avversari da una regione a tua scelta ad un'altra regione segreta.</b></p> <p>Ogni avversario deve mandare tutti i propri Caballeros presenti nella regione da te scelta (che non può essere né quella del Re né il Castillo) in una differente da lui selezionata sul disco.</p> <p>La regione di destinazione non può essere quella del Re, pena l'invio di tutti i propri Caballeros espulsi nelle province.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'uso del disco segreto vedi il punto 5 delle carte azione.</p>
	<p><b>Il Grande: Sposta il tuo Grande in un'altra regione. (2 carte)</b></p> <p>Trasferisci il tuo Grande in una qualunque altra regione (ad esclusione di quella del Re e del Castillo), anche se in essa è presente un altro Grande.</p> <p>Non puoi sfruttare questa azione speciale se il Re ed il tuo Grande si trovano nella stessa regione.</p>
	<p><b>Carte Potere: Riprendi una delle tue carte scartate. (2 carte)</b></p> <p>Riprendi una tua carta potere già scartata, inclusa quella giocata nel round in atto.</p> <p>Non hai alcun obbligo di rivelare la tua scelta agli avversari.</p>
	<p><b>La Corte: Sposta 2 Caballeros dalle province alla tua corte.</b></p> <p>Promuovi 2 tuoi Caballeros dalle province alla corte.</p> <p>Questi ultimi vanno sommati a quelli che la carta potere da te giocata in questo round ti consente di spostare.</p>
	<p><b>Assegnazione di Punti: Ogni giocatore sceglie col disco una regione da valutare.</b></p> <p>Tutti i giocatori mostrano, nello stesso istante, una regione individualmente scelta col disco, della quale valutare il punteggio. Non si assegnano i punti in regioni selezionate da due o più giocatori.</p> <p>Per maggiori dettagli sull'uso del disco segreto e sull'assegnazione dei punti, vedi i punti 5 e 6 delle carte azione.</p>
	<p><b>Il Re: Trasferisci il Re in una qualunque regione.</b></p> <p>Trasferisci il Re in qualunque regione desideri, escluso il Castillo.</p>