

El

Grande

Un sottile gioco di strategia
Per 2-5 giocatori dai 12 anni in su
da Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

CONTENUTO

- Mappa di Gioco
- 5 Grandi (i cubi grossi) in 5 colori
- 155 Caballeros (i cubi piccoli) in 5 colori (31 per colore)
- 1 Re (il grosso pedone scuro)
- 65 Carte Potere di 5 colori (numerate da 1 a 13 per ogni colore)
- 45 Carte Azione
- 9 Carte Regione (con il sommario delle regole sul retro)
- 5 Dischi Segreti con le frecce
- 1 Castillo
- 2 Tabella Mobile dei Totali con i valori "8/4/0" e "4/0/0"
- 1 Scheda di Gioco riassuntiva
- Queste Regole del Gioco

AMBIENTAZIONE STORICA

Il gioco si svolge nella Spagna del 15° Secolo. Ci sono venti regni, un paese, un principato e le Province Basche. Il paese è composto da 5 gruppi etnici: Spaniards, Galiciens, Basque, Catalans e Mauren. L'aristocrazia, in particolare i Grandi, che sono gli alti aristocratici, controllavano gli eventi della Spagna di quel periodo. Tuttavia, anche la media aristocrazia, i Caballeros, godeva di grande potere. Tutte le regioni cercavano di sviluppare il loro potere e l'influenza. Per questo fine, i Castillos hanno giocato un ruolo importante nella storia di quel periodo.

Note sulla pronuncia: In spagnolo, la 'll' si pronuncia 'y'.
(Castillo=Castiyo; Caballero=Cabayero)

OBIETTIVO DEL GIOCO

In El Grande, ogni giocatore rappresenta il Grande di una regione. Egli è alleato con 30 Caballeros. Ogni Grande cerca, a beneficio suo e della Spagna, di estendere la sua influenza attraverso l'intera Spagna. Per realizzare questo, i Grandi devono controllare la maggioranza dei Caballeros nel maggior numero di regioni possibili. Il Grande che riesce a fare questo, vince il gioco.

LA MAPPA DEL GIOCO

La mappa rappresenta 9 regioni della Spagna, oltre ad uno spazio ove tenere il Castillo, la Tabella dei Progressi attorno ai lati della mappa e quella dei Turni divisa in 9 round di gioco e in 3 zone orizzontali dei



punteggi. Ogni regione ha una piccola Tabella dei Risultati con 3 simboli che rappresentano il valore delle varie regioni. Il giocatore con il numero maggiore di Caballeros presenti in una regione, totalizza il più alto valore, quello con il secondo maggior numero di Caballeros totalizza il secondo più alto valore, ecc.

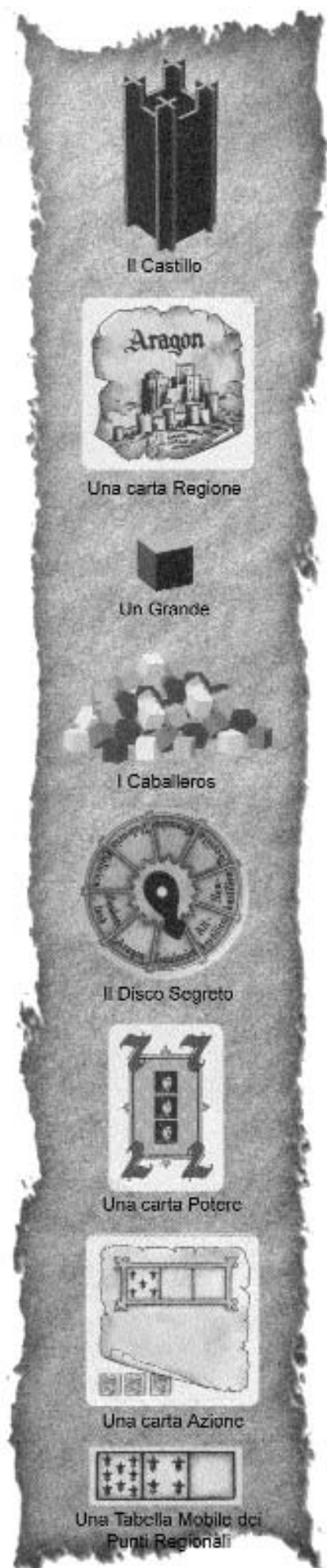


LUNGHEZZA DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 9 oppure 6 rounds. Per 9 round bisogna prevedere circa 90 minuti di gioco mentre per 6 round circa un'ora. Se volete giocare in un tempo ancora minore, potete saltare i rounds 1, 4 e 7.

PREPARAZIONE

- **Castillo:** Piazzate il Castillo nello spazio appropriato della mappa di gioco.
- **Carte delle Regioni:** Mescolate le 9 carte delle regioni. Girate la prima carta regione del mazzo e piazzate il Re in tale regione. Successivamente, ogni giocatore pesca una carta regione per determinare quella di casa.
- **Grande:** Ogni giocatore sceglie un colore, prende il Grande (il cubo più grande) del suo colore e lo piazza nella propria regione di casa.
- **Caballeros:** Ogni giocatore prende 10 Caballeros del proprio colore. Tutti i Caballeros restanti vengono tenuti in riserva sul tavolo. Questa riserva è chiamata 'Provincia'. Ogni giocatore prende 2 dei propri Caballeros e li piazza nella stessa regione dove si trova il proprio Grande. Ogni giocatore piazza inoltre un altro Caballeros nel primo spazio della Tabella dei Progressi. I giocatori piazzano poi i loro rimanenti 7 Caballeros sulle loro carte regione. Questi Caballeros formano la corte del giocatore, che potrà crescere o diminuire durante il gioco.
- **Disco Segreto:** Ogni giocatore prende un disco segreto. Questo contiene tutte le regioni sulla mappa, tranne quella il Castillo.
- **Carte Potere:** Ogni giocatore prende un set di 13 carte potere del proprio colore. Il valore (1-13) è esposto sugli angoli della carta mentre al centro è indicato un numero di Caballeros (0-6).
- **Carte Azione:** Queste hanno sul retro da 1 a 5 Caballeros. Tutte e 11 le carte con 1 Caballeros formeranno la pila 1, quelle con 2 Caballeros formeranno la pila 2, ecc.. La pila 5 sarà formata dalla sola carta Re. Mescolate ogni pila separatamente e piazzatela a faccia in giù accanto alla mappa di gioco.
- **Tablette Mobili dei Totali:** Piazzate le due Tablette Mobili dei Totali accanto alla mappa di gioco.





Il segnalino del Round viene messo sul Percorso dei Turni

Carte Azione

Questa carta Potere permette ad un giocatore di muovere 3 Caballeros nella propria corte

GIOCARE

Un turno di gioco consiste nelle seguenti azioni:

- Muovere il segnalino dei turni sulla Tabella dei Turni
- Girare la prima carta di ogni mazzo delle carte azione
- Giocare le carte potere
- Ogni giocatore esegue il proprio turno (la sequenza dei turni è determinata dal valore delle carte potere giocate)

Segnalino del Round (il piccolo cubo nero)

All'inizio del gioco, il segnalino dei round viene piazzato sullo spazio 1 della Tabella dei Round (nel gioco breve, il segnalino dei round inizia dallo spazio 2). Per ogni round successivo al primo, il segnalino viene spostato di uno spazio avanti lungo la tabella. La Totalizzazione Generale la si incontra alla fine del 3°, 6° e 9° round (quando il segnalino dei round viene mosso sulla tabella).

Girare le Carte Azione

Tutte le carte in cima ad ogni mazzo delle carte azioni vengono girate a faccia in su.

I giocatori devono leggere e considerare quale delle azioni vogliono eseguire e quali vogliono impedire agli avversari.

Giocare le Carte Potere

Nel primo round, comincia il giocatore più giovane. Nei round successivi, il giocatore che ha giocato per ultimo nel round precedente parte per primo. I round proseguono in senso orario attorno al tavolo. Le Carte Potere sono giocate a faccia in su. Una volta che viene giocata una carta con un valore particolare, nel medesimo round gli altri giocatori non possono giocare carte con il medesimo valore. **Tutte le Carte Potere che vengono giocate, devono avere valori diversi.**

Le Carte Potere determinano due cose:

- L'ordine del turno: Il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto parte per primo, poi il gioco continua con il giocatore che ha giocato la carta con il valore meno alto, ecc.
- Il numero dei propri Caballeros che quel giocatore può muovere dalle province alla corte.

I Turni di Gioco

Il giocatore che ha usato la Carta Potere con il valore più alto esegue il primo round. Un round è composto dalle seguenti azioni e nel seguente ordine:

1. **Muovere i Caballeros dalle province alla corte.**
Il giocatore muove dalle province verso la corte, un numero di Caballeros massimo uguale al valore della Carta Potere giocata. Se non ha sufficienti Caballeros nelle province, un giocatore può muovere i Caballeros rimanenti prendendoli dalla mappa.
2. **Scegliere una Carta Azione.**
Scegliete una Carta Azione tra quelle che si trovano a faccia in su. Ogni Carta Azione permette due azioni successive:
 - Il numero di Caballeros esposti può essere mosso dalla corte alla mappa di gioco.
 - Eseguire o prevenire l'azione speciale descritta dall'immagine o dal testo presente sulla carta.

IMPORTANTE: Ogni giocatore può decidere se piazzare i propri Caballeros sulla mappa prima o dopo aver eseguito o meno

l'azione speciale indicata sulla carta.

3. Muovere i Caballeros dalla corte alla mappa di gioco.

(Nota: questo può essere fatto anche al passo 4, a scelta del giocatore). Il massimo numero di Caballeros che possono essere mossi dalla corte del giocatore verso la mappa di gioco è indicato in basso sulla Carta Azione. Questi Caballeros possono essere piazzati in qualunque regione adiacente a quella dove si trova il Re e/o nel Castillo. Il giocatore può dividere i Caballeros tra le regioni adiacenti e il Castillo, a sua scelta.

Esempio 1: Il Re si trova in Galicia. Un giocatore può muovere i Caballeros solo in Old Castile, Seville, Granada, Valencia, Aragon o nel Castillo.

Esempio 2: Il Re si trova in New Castile. Un giocatore può muovere i Caballeros solo in Old Castile, Seville, Granada, Valencia, Aragon o nel Castillo.

4. Eseguire un'azione speciale.

(Nota: può essere eseguita anche al passo 3, a scelta del giocatore). Il giocatore decide o meno di eseguire l'azione speciale descritta nell'immagine o nel testo della Carta Azione scelta.

5. Scartare la Carta Azione scelta.

Dopo che entrambi i passi sono stati completati, scartare la carta in modo che gli altri giocatori non possano più utilizzarla. Ora tocca a chi possiede la successiva Carta Potere più alta.

Round Successivo

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato i loro turni nel modo descritto sopra, qualunque Carta Azione rimasta a faccia in su viene scartata. Il nuovo round inizia spostando di una casella in avanti il segnalino dei round, e voltando 5 nuove Carte Azione a faccia in su. La carta del Re viene girata a faccia in su all'inizio di ogni round e non viene mai scartata.

IL RE E LA SUA REGIONE

La regione dove si trova il Re viene chiamata 'Regione del Re'. Questa regione ha tre proprietà speciali.

- a) **Piazzamento dei Caballeros:** La regione del Re determina quali regioni possono ricevere i Caballeros che provengono dalla corte: sono le regioni adiacenti a quella del Re e il Castillo! Molte azioni speciali permettono alcune eccezioni a questa regola.
- b) **La ragione del Re è taboo!** Nessun cambiamento è permesso qui. Nessun Caballeros, nessun Grande e nessuna Tabella Mobile dei Totali può essere piazzata da o verso questa regione. Le uniche eccezioni sono le azioni che muovono il Re.
- c) **Bonus del Re:** Il giocatore con il maggior numero di Caballeros nella regione del Re riceve due punti aggiuntivi se la regione viene totalizzata. Se ci sono più giocatori con lo stesso numero di Caballeros presenti nella regione del Re, allora il bonus del Re non viene assegnato a nessuno.

IL CASTILLO

Il Castillo è una regione speciale con le seguenti proprietà speciali:

- I Caballeros possono essere piazzati nel Castillo in ogni momento





Il segnalino del Round viene spostato, spazio dopo spazio, verso destra



Impostazione del Disco Segreto



Movimento dei Caballeros dal Castillo alla Regione scelta



Tabella dei Punti Regionali che si trova sulla mappa

che ci sia un movimento o un'aggiunta di Caballeros che non riguardi il luogo dove si trova il Re. Quando si aggiungono dei Caballeros nel Castillo, i giocatori devono chiaramente dichiarare il numero delle aggiunte. Ciò serve per tener traccia di chi possiede dei Caballeros nel Castillo e quanti ce ne siano. In altre parole, un giocatore non può sapere come programmare la prossima totalizzazione generale se il Castillo nasconde i Caballeros presenti.

- Durante ogni totalizzazione generale (dopo i turni 3, 6 e 9), il Castillo si svuota. I Caballeros sono mossi in altre regioni della mappa di gioco (vedere le regole seguenti) potendo cambiare in tali regioni la maggioranza.

CALCOLARE I PUNTI

Una totalizzazione generale viene eseguita tre volte durante il gioco; una dopo il 3° round, una dopo il 6° e una dopo il 9°. Durante la totalizzazione generale, il segnalino di round viene piazzato nello spazio che raffigura il Disco Segreto e successivamente mosso in un altro spazio a destra.

Una **totalizzazione generale** viene effettuata seguendo le seguenti azioni:

- Selezionare una regione con il Disco Segreto
- Totalizzare il Castillo
- Muovere i Caballeros dal Castillo verso le regioni selezionate con il Disco Segreto
- Totalizzare le regioni nell'ordine della Tabella delle totalizzazioni

Utilizzare il Disco Segreto

Ogni giocatore sceglie una regione in cui vuole muovere i propri Caballeros prelevandoli dal Castillo, e segretamente utilizza la freccia del proprio Disco Segreto per marcare tale regione. Qualunque regione può essere scelta **ad eccezione della Regione del Re**. Dopo la scelta, ogni giocatore piazza il proprio disco a faccia in giù sul tavolo.

IMPORTANTE: Tutti i Caballeros dei giocatori che si trovano nel Castillo devono essere spostati in una singola regione - quella evidenziata dalla freccia del Disco Segreto!

Totalizzare il Castillo

Quando tutti i giocatori hanno piazzato a faccia in giù sul tavolo il loro Disco Segreto, si totalizza il Castillo. Alzate il Castillo e contate i Caballeros al suo interno. Le totalizzazioni sono assegnate come nella altre regioni (vedere la sezione 'Totalizzare le Regioni').

Muovere i Caballeros dal Castillo verso le Regioni

Girare a faccia in su i Dischi Segreti e muovere i Caballeros dal Castillo verso le regioni scelte. Chiunque ha scelto la Regione del Re deve riportare i propri Caballeros nella sua corte. A questo punto il Castillo viene riposizionato sulla mappa, ormai vuoto.

Totalizzare le Regioni

In modo che nessuna regione sia dimenticata oppure contata due volte, il segnalino dei round viene spostato a destra lungo la tabella delle totalizzazioni. La Tabella dei Totali delle regioni evidenzia come i punti saranno assegnati ai giocatori che possiedono la 1° maggioranza, la 2° e la 3°, in base al numero di Caballeros presenti in una regione. I Grandi sono utilizzati solo per identificare le regioni di casa e non sono

contati nella determinazione della maggioranza di una regione. Muovere i pezzi lungo la Tabella dei Progressi per registrare il punteggio.

Esempio: "5/3/1". Chiunque possiede il maggior numero di Caballeros in questa regione muove di 5 spazi avanti il proprio segnalino, chiunque possiede la seconda maggioranza di Caballeros lo muove di 3 spazi e chi possiede la terza maggioranza lo muove di 1 spazio.

Quando si **gioca in 2**, viene usato solo il primo numero della Tabella dei Punteggi regionali. Perciò solo il giocatore con la prima maggioranza potrà ottenere dei punti.

Quando si **gioca in 3**, vengono usati solo i primi 2 numeri della Tabella dei Punteggi regionali. Perciò solo i primi due giocatori con la maggioranza potranno ottenere dei punti.

Se più giocatori hanno lo stesso numero di Caballeros nella stessa regione, questi giocatori guadagnano i punti della casella più a destra.

Esempio 1: In una regione con i valori "5/3/1", il rosso, il blu e il giallo hanno 4 Caballeros ognuno, mentre il verde ha 3 Caballeros. Punteggi: rosso, blu e giallo guadagnano 3 punti come seconda riga. Il verde sulla terza casella ottiene 1 punto.

Esempio 2: In una regione con un valore "6/4/2", il rosso ha 4 Caballeros, il blu 3, mentre il giallo e il verde ne hanno 2 ognuno. Punteggi: Il rosso guadagna 6 punti e il blu 4. Il giallo e il verde che hanno lo stesso numero di Caballeros, scivolano a destra di un posto nelle caselle della tabella, e così non guadagnano punti.

Bonus dei Re

Ogni volta che la regione del Re è totalizzata (valgono anche le totalizzazioni speciali dovute alle azioni speciali), il giocatore con il maggior numero di Caballeros in quella regione riceve **2 punti aggiuntivi**. Il bonus del Re viene perso se nessun giocatore possiede la maggioranza nella Regione del Re (cioè se ci sono dei pareggi sul numero dei Caballeros).

Bonus della Regione di Casa

Se un giocatore possiede la maggioranza nella regione dove il suo Grande risiede nel momento in cui quella regione è totalizzata, egli riceve 2 punti addizionali. Il bonus viene perso se c'è un pareggio in quella regione, anche se i giocatori alla pari hanno il loro Grande presente in quella regione. Molte azioni speciali permettono ai giocatori di muovere i loro Grandi e, in questo modo, cambiare la regione di casa.

LE TABELLE MOBILI DEI TOTALI

Le due Tabelle Mobili dei Totali entrano in gioco mediante azioni speciali e sono usate in sostituzione del valore di una regione.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo che viene totalizzato il terzo punteggio generale. Il giocatore che ha il segnalino di progresso più avanti è il vincitore e riceve il titolo di 'El Grande'.



Tabella Mobile dei Punteggi Regionali



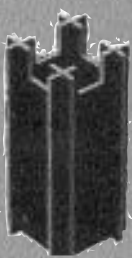
LE CARTE AZIONE

Dettagli esplicativi dei testi delle carte

Se non si è capito il significato di una azione speciale, consultate il dettaglio esplicativo per quella carta.

Quello che segue è applicato a tutte le carte:

- A) **La Regione del Re:** (la regione in cui il Re risiede in un determinato istante) è sempre vietata. Un giocatore non può né aggiungere né togliere nulla da questo spazio, tranne ovviamente ricavarne dei punti.
- B) **Disco Segreto:** Se un'azione speciale richiede il Disco Segreto, allora i giocatori simultaneamente e segretamente devono selezionare una regione usando questi dischi.
- C) **Castillo:** Quando dei Caballeros vengono aggiunti alla mappa di gioco oppure vengono mossi, alcuni di loro possono essere messi nel Castillo. Naturalmente, i Caballeros possono essere rimossi dal Castillo durante la totalizzazione totale.
- D) **Sequenza delle azioni:** Ogni carta permette due azioni:
 - a) muovere un numero di Caballeros sulla mappa di gioco e
 - b) eseguire l'azione speciale presente sulla carta



Un giocatore può decidere quale di queste due azioni vuole eseguire per prima. Un'azione non può essere eseguita solo in parte. Perciò, un'azione deve essere terminata completamente prima di poterne iniziare un'altra.

- E) **Numero:** Le carte indicano il numero massimo di Caballeros che un giocatore può muovere sulla mappa di gioco usando un'azione. Un giocatore può scegliere di muovere meno Caballeros di quelli indicati.
- F) **Muovere i Caballeros sulla mappa di gioco:** Usando un'azione, i Caballeros possono solo essere mossi dalla corte verso le regioni confinanti con la Regione del Re o sul Castillo. I Caballeros spostati tramite un'azione speciale possono essere aggiunti oppure spostati nel Castillo o in qualunque regione eccetto la Regione del Re.
- G) **Saltare un'azione speciale:** Un giocatore può scegliere di non eseguire l'azione speciale indicata sulla carta. In effetti, un giocatore può scegliere una carta specifica per prevenire che quella azione possa essere eseguita da qualcun altro.

CARTE AZIONE DEL PRIMO MAZZO

Quello che segue è applicato a tutte le carte del primo mazzo: Un giocatore può muovere un massimo di 1 Caballeros dalla sua corte verso una regione confinante a quella del Re oppure nel Castillo. Inoltre, l'azione speciale indicata può essere eseguita o prevenuta. Le carte sono chiamate carte intrigo perché solo con esse un altro giocatore può muovere i suoi Caballeros sulla mappa di gioco.

Le seguenti sono le azioni speciali:

Intrigo: Muovi tutti i tuoi Caballeros a partire da una regione!

Prendete tutti i vostri Caballeros che si trovano in una regione e distribuiteli in un'altra regione e/o nel Castillo. Potete spostarli anche alla loro regione di origine. Non dimenticate che la Regione del Re è sempre vietata.

Intrigo: Muovi 2 o più Caballeros dalla corte in una qualunque regione.

Potete spostare 2 Caballeros che si trovano nella corte verso una regione qualunque (non quella del Re) e/o nel Castillo. Con questa carta potete aggiungere 3 Caballeros alla mappa, 2 in una regione qualunque e uno in una regione confinante a quella del Re.

Intrigo: Muovi 2 Caballeros dalla corte in una regione qualunque oppure muovi tutti i Caballeros in una regione!

Potete decidere quale delle due azioni eseguire. Come con tutte le altre azioni, potete decidere di non eseguirne nessuna delle due.

Intrigo: Muovi fino a 5 Caballeros verso una regione qualunque! (2 carte)

Potete muovere fino a 5 Caballeros (i vostri e/o gli stranieri) da una regione verso un'altra regione qualsiasi (non quella del Re) e/o nel Castillo.

Intrigo: Muovi 3 Caballeros stranieri qualsiasi sulla mappa!

Potete spostare fino a 3 Caballeros stranieri da una regione qualunque in un'altra regione qualsiasi (non quella del Re) e/o nel Castillo.

Intrigo: Muovi 3 Caballeros qualsiasi sulla mappa!

Potete spostare fino a 3 Caballeros (propri o stranieri) da una regione qualunque verso un'altra regione (non quella del Re) e/o nel Castillo.

Intrigo: Muovi 2 dei tuoi Caballeros e 2 Caballeros stranieri sulla mappa! (2 carte)

Potete muovere 2 dei vostri Caballeros e 2 Caballeros stranieri da una qualunque regione verso un'altra (non quella del Re) e/o nel Castillo.

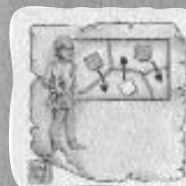
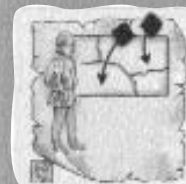
Intrigo: Muovi 4 dei tuoi Caballeros sulla mappa!

Potete spostare fino a 4 dei vostri Caballeros da qualunque regione in un'altra qualunque regione (non quella del Re) e/o nel Castillo.

Intrigo: Muovi 4 Caballeros sulla mappa!

Potete muovere 4 Caballeros qualsiasi (propri o stranieri) da una qualunque regione verso un'altra regione qualsiasi (non quella del Re) e/o nel Castillo.

CARTE AZIONE DEL SECONDO MAZZO



Quello che segue è applicato a tutte le carte del secondo mazzo: Un giocatore può muovere un massimo di 2 Caballeros dalla sua corte verso una regione confinante a quella del Re oppure nel Castillo. Inoltre, l'azione speciale indicata può essere eseguita o prevenuta.

Le seguenti sono le azioni speciali:



Veto! Puoi prevenire un'azione speciale durante questo round o nel prossimo. Annuncia le tue obiezioni appena il giocatore inizia ad eseguire le sue azioni speciali. (2 carte)

Quando scegliete una carta Veto, piazzatela sul tavolo e giocate la quando volete prevenire l'esecuzione di un'altra carta speciale. Potete prevenire solo una carta speciale. Non potete impedire ad un giocatore di muovere i Caballeros sulla mappa come specificato nella parte (a) della carta. Con il Veto, potete solo impedire l'azione speciale. Potete prevenire anche solo parte di un'azione speciale. Assumiamo che un giocatore può muovere 4 Caballeros. Egli ne ha già mossi 2. A questo punto dopo che quel giocatore ha annunciato dove vuole spostare gli altri due, voi potete usare la carta Veto per prevenire questo secondo spostamento. Dopo averla giocata, la carta Veto va scartata. Se non giocate questa carta entro la fine del round successivo, scartatela comunque. Un Veto può essere usato per prevenire un altro Veto.



Declino dell'Autorità: tutti gli altri giocatori devono mandare tutti i loro Caballeros che si trovano nelle rispettive corti nelle province.

Se un giocatore non ha Caballeros nella sua corte, non sposta nessun Caballeros.



Declino dell'Autorità: tutti gli altri giocatori devono mandare 3 Caballeros che si trovano nelle rispettive corti nelle province.

I giocatori con meno di 3 Caballeros nella propria corte, sposta solo quelli che ha.



Il Ritorno del Re! Tutti gli altri giocatori devono mandare 3 Caballeros nelle province. Essi possono prendere tali Caballeros da qualunque regione e/o dalla corte.

Gli altri giocatori, partendo da quello a sinistra di chi a giocato tale carta e continuando in senso orario, devono inviare 3 dei loro Caballeros nelle province.



Manda 1 Caballeros di ogni giocatore e che si trova in una regione qualunque nelle province.

Potete decidere quali Caballeros devono ritornare nelle province, incluso uno dei vostri.



Gli altri giocatori devono rimuovere 2 dei loro Caballeros da qualunque regione e inviarli nelle province. Decidete segretamente!

Tutti i giocatori devono selezionare simultaneamente una regione con i loro Dischi Segreti. La regione selezionata deve contenere almeno 2 dei propri Caballeros. Se un giocatore ha al massimo 1 Caballeros in tutte le regioni, dovrà selezionare una di quelle regioni.

Gli altri giocatori devono mandare tutti i loro Caballeros di una regione nelle province. Ogni giocatore decide la regione. Decidete

segretamente!

Tutti i giocatori devono selezionare simultaneamente una regione con i loro Dischi Segreti. La regione selezionata deve contenere almeno 1 dei propri Caballeros. Se un giocatore non ha Caballeros in nessuna regione, questa carta per lui non ha effetto.

Punteggio Speciale: Puoi scegliere una regione qualunque da totalizzare. (3 carte)

Potete scegliere una regione qualunque (ricordate: possono essere scelte anche la Regione del Re o il Castillo). La totalizzazione segue le regole del capitolo "Totalizzare una Regione".

CARTE AZIONE DEL TERZO MAZZO

Quello che segue è applicato a tutte le carte del terzo mazzo: Un giocatore può muovere un massimo di 3 Caballeros dalla sua corte verso le regioni confinanti con quella del Re oppure nel Castillo. Inoltre, l'azione speciale indicata può essere eseguita o prevenuta.

Le seguenti sono le azioni speciali:

Totalizzazione Speciale: Totalizza le regioni con 4 gigli. (2 carte)

Totalizzate tutte le regioni con quattro gigli nel primo spazio Tabella dei Totali. Queste regioni sono la Galicia (4/2/0), la Catalonia (4/2/1) e la Seville (4/3/1). Se la Tabella dei Totali stampata sulla mappa di gioco è stata coperta da una Tabella Mobile dei Totali, allora viene considerato il valore di tale tabella mobile. Questo è vero per tutte le altre totalizzazioni speciali. Due esempi:

- Una Tabella Mobile dei Totali indica (8/4/0) in Galicia. Galicia perciò non fa parte di queste quattro regioni.
- Una Tabella Mobile dei Totali indica (4/0/0) in Galicia. Ora Galicia fa parte di queste quattro regioni.

La totalizzazione segue le regole esposte nella sezione "Totalizzare le Regioni". I giocatori totalizzano anche i bonus di casa e del Re se essi le vogliono applicare.

Totalizzazione Speciale: Totalizza le regioni con 5 gigli. (2 carte)

Questa carta funziona come la precedente. Queste regioni sono la Basque Country (5/3/1), Aragon (5/4/1) e Valencia (5/3/2). Il Castillo non viene totalizzato.

Totalizzazione Speciale: Totalizza le regioni con 6 e 7 gigli.

Questa carta funziona come le precedenti. Le regioni sono Old Castile (6/4/2), New Castile (7/4/2) e Granada (6/3/1).

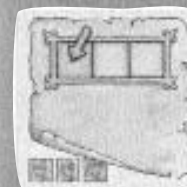
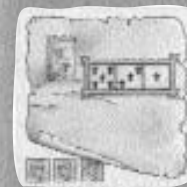
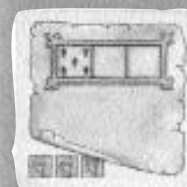
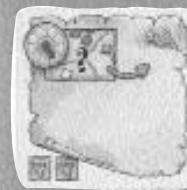
Totalizzazione Speciale: Totalizza il Castillo. (2 carte)

Il Castillo viene svuotato e totalizzato. Dopo la totalizzazione, il Castillo viene rimesso nella sua posizione originale. I Caballeros rimangono nel Castillo e non sono distribuiti fino alla prossima totalizzazione generale.

Totalizzazione Speciale: Totalizza la prima posizioni solo in tutte le regioni.

Solo la prima classificata in ogni regione viene totalizzata; tutte le altre posizioni sono ignorate. Se due o più giocatori sono alla pari, non ci sono totalizzazioni per il primo posto ma solo per il secondo. In altre parole, le totalizzazioni sono effettuate come descritto nella sezione "Totalizzare le Regioni".

Totalizzazione Speciale: Totalizza la regione(i) con il numero maggiore di Caballeros.





Se più di una regione è alla pari, tutte quelle regioni vengono totalizzate. Altrimenti, la totalizzazione viene fatta come descritto in "Totalizzare le Regioni". Il Castillo non viene considerato e non è totalizzato.



Totalizzazione Speciale: Totalizza la regione(i) con il numero minore di Caballeros. Le regioni senza Caballeros non sono considerate.

Se più regioni sono alla pari, sono totalizzate tutte queste regioni. In altre parole, le totalizzazioni sono effettuate come descritto nella sezione "Totalizzare le Regioni". Il Castillo e le regioni senza Caballeros non sono considerate e non vengono totalizzate.



Totalizzazione Speciale: Puoi scegliere una qualunque regione da totalizzare.

Potete totalizzare una qualunque regione, inclusa quella del Re o il Castillo. La totalizzazione segue tutte le regole descritte nella sezione "Totalizzare le Regioni".

CARTE AZIONE DEL QUARTO MAZZO

Quello che segue è applicato a tutte le carte del quarto mazzo: Un giocatore può muovere un massimo di 4 dalla sua corte verso le regioni confinanti alla Regione del Re o nel Castillo. Inoltre, l'azione speciale indicata può essere eseguita o prevenuta.

Le seguenti sono le azioni speciali:



Muovi la Tabella Mobile dei Totali: Puoi piazzare una Tabella Mobile dei Totali sulla mappa oppure spostarne una già posizionata. (3 carte)

Potete piazzare la prima volta una Tabella Mobile dei Totali sulla mappa oppure spostarne una già piazzata sopra una regione diversa. Una Tabella Mobile dei Totali può anche essere piazzata nella regione del Castillo. Una Tabella Mobile dei Totali non può essere piazzata oppure spostata fuori dalla Regione del Re. Le due Tabelle Mobili dei Totali non possono essere piazzate una sull'altra.



Consigliere Reale: Muovi il Re in un'altra regione.

Potete muovere il Re in una regione che non sia a più di 1 regione di distanza da quella di partenza.



Sfratto: Scegli una regione. Gli altri giocatori devono muovere tutti i loro Caballeros da questa regione spostandoli in un'altra regione. Le regioni sono da decidere segretamente!

Dopo aver scelto una regione, tutti gli altri giocatori devono selezionare una regione tramite i loro Dischi Segreti, rivelare le loro scelte e spostare i Caballeros in tali regioni. Se i giocatori scelgono la Regione del Re oppure la stessa regione da cui partono i propri Caballeros, sta a significare che essi vogliono spostarli nella loro corte.



Grande: Puoi muovere il tuo Grande in una diversa regione. (2 carte)

Potete scegliere una regione qualunque ad eccezione del Castillo e della Regione del Re. Potete scegliere una regione che contiene già uno o più Grandi. Non potete muovere il vostro Grande da o verso la Regione del Re. La regione scelta diventa la nuova vostra regione di casa.



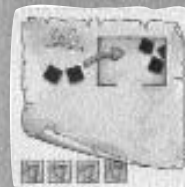
Carte Potere: Prendi una delle tue carte dal mazzo degli scarti e tienila nella tua mano. (2 carte)

Potete riprendere in mano una delle vostre carte giocate, inclusa la carta giocata nello stesso turno.

La Corte: Muovi 2 dei tuoi Caballeros dalla provincia alla tua corte.

Totalizzazione Speciale: Ogni giocatore sceglie segretamente una regione da totalizzare. Se una regione viene scelta da più di un giocatore, questa non viene totalizzata da nessuno.

Tutti i giocatori scelgono una regione utilizzando i loro Dischi Segreti rivelandoli poi simultaneamente. Le totalizzazioni seguono le regole della sezione "Totalizzare le Regioni". Se una regione viene scelta da due o più giocatori, essa non è totalizzata.



CARTE AZIONE DEL QUINTO MAZZO

La pila 5 ha solo una carta, quella del Re.

Quello che segue è applicato a tutte le carte del quinto mazzo: Un giocatore può muovere un massimo di 5 Caballeros dalla sua corte verso una regione confinante con la Regione del Re oppure nel Castillo. Inoltre, l'azione speciale indicata può essere eseguita o prevenuta.



Le seguenti sono le azioni speciali:

Carta del Re: Muovi il Re in un'altra regione.

Tutte le regioni (ad eccezione di quella del Castillo) possono essere scelte come destinazione.



*Traduzione e adattamento a cura di Gylas
Versione 1.0 - Maggio 2001*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte

Tutti i diritti sul gioco El Grande sono detenuti dal legittimo proprietario.