

# El Grande

Un sottile gioco di strategia  
per 2-5 giocatori dai 12 anni in su  
di Wolfgang Kramer e Richard Ulrich

## 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 Segna turno (cubo piccolo nero)
- 65 Carte potere in 5 colori (numerate da 1 a 13 per ogni colore)
- 45 Carte azione
- 9 Carte regione (col riassunto delle regole sul retro)
- 5 Dischi segreti con indicatori
- 1 Castillo
- 2 Segna-punti 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. Vi sono dodici regni, una contea, un principato e le province basche. Il paese era formato da cinque gruppi etnici: spagnoli, baschi, galiziani, catalani e mauri. L'aristocrazia, e specialmente l'alta aristocrazia, i Grandi, controllavano gli eventi della Spagna. Tuttavia, anche la media aristocrazia, i Caballeros, aveva un largo potere. Tutte le regioni volevano sviluppare il proprio potere e la propria influenza. Per questo fine i castelli (Castillos) giocavano un ruolo molto importante.

**Nota di Pronuncia:** in spagnolo, la "ll" si pronuncia come una "y", Castillo = Castiyo, Caballero = Cabayero.

## SCOPO DEL GIOCO

In El Grande, ogni giocatore è il Grande di una regione. E' alleato con 30 Caballeros. Ogni Grande prova, per il bene della Spagna e per il proprio, ad estendere la sua influenza all'intera Spagna. Per riuscirci deve controllare la maggioranza dei Caballeros nel maggior numero possibile di regioni. Il Grande che vi riuscirà lungo il proprio cammino verso il successo, vincerà il gioco.

Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Il presente documento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani. La traduzione non è "letterale" ma utilizza delle frasi che, seppur non cambiando il senso alle frasi, ne migliorano la leggibilità e la comprensibilità. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni nel presente documento.

Traduzione a cura di [www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com)

## IL TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone rappresenta 9 regioni spagnole, 1 spazio per ospitare il Castillo, la scala del successo lungo il bordo del tabellone, e la tabella con i 9 round di gioco con le 3 tracce orizzontali di valutazione. In ogni regione c'è un segna-punti con 3 simboli, che mostra il valore della regione quando è valutata. Il giocatore che possiede più Caballeros in una regione, totalizza il valore più alto; poi il secondo che ne ha di più, prende i punti del secondo valore, ecc.

## DURATA DEL GIOCO

Il gioco può essere giocato su 6 o 9 round. Il gioco durerà circa 2 ore per 9 round e circa 1 ora per 6 round. Se giocate la versione più breve, saltate i round 1, 4 e 7 della tabella dei round.

## PREPARAZIONE

- **Castello:** porre il Castillo nell'apposito spazio del tabellone.
- **Carte regione:** mischiate le nove carte regione. Girate la prima e piazzate il **Re** in quella regione. Quindi ogni giocatore prende una carta per determinare la sua regione di provenienza.
- **Grande:** ogni giocatore sceglie un colore, prende il Grande (il cubo grande) del suo colore e lo mette nella sua **regione di provenienza**.
- **Caballeros:** ogni giocatore prende 10 Caballeros del suo colore. Tutti i Caballeros avanzati sono tenuti in una riserva sul tavolo. Questa riserva è conosciuta come le **province**. Ogni giocatore prende 2 suoi Caballeros iniziali e li mette vicino al suo Grande nella regione di provenienza. Ogni giocatore mette inoltre un altro Caballeros nel primo spazio della **scala del successo**. I giocatori quindi mettono i restanti 7 Caballeros di fronte a loro sul tavolo. Questi 7 Caballeros formano la **corte** del giocatore, che aumenterà e diminuirà nel corso del gioco.
- **Disco segreto:** ogni giocatore prende un disco segreto. Questo mostra le regioni sul tabellone con l'eccezione del Castello.
- **Carte potere:** ogni giocatore prende il set di 13 carte potere del suo colore. Il valore (1-13) della carta potere è mostrato nella carta in alto ed in basso, mentre il disegno centrale mostra un numero di Caballeros (0-6).
- **Carte Azione:** queste sono numerate sul retro, da 1 a 5 Caballeros. Tutte le 11 carte con 1 Caballero formano la pila 1, tutte le 11 carte con 2 Caballeros formano la pila 2, e così via. La pila 5 è formata da 1 sola carta (la carta del Re). Mischiate ogni pila separatamente e piazzatele **a faccia in giù** vicino al tabellone.
- **Segna-punti mobili:** piazzate i due segna-punti mobili vicino al tabellone.

## GIOCARE IL GIOCO

Un **round di gioco** consiste nelle seguenti azioni:

- Muovere il segna-turno avanti sulla traccia dei round
- Girare la prima carta azione d'ogni pila
- Giocare le carte potere
- Ogni giocatore gioca il suo turno (la sequenza dei giocatori è determinata dal valore delle carte potere giocate)

### Segna turni (piccolo cubo nero)

All'inizio del gioco il segna-turno è posto nel primo spazio della traccia dei round (nel gioco breve, il segna-turno inizia nello spazio 2). Ogni round successivo al primo, il segnalino è mosso avanti di uno spazio lungo la traccia. Viene effettuata la valutazione generale alla fine del 3°, 6° e 9° round (quando il segna turno è mosso lungo la traccia di valutazione).

### Girare le carte azione

La prima carta d'ogni pila è girata a faccia in su.

**I giocatori possono leggere e considerare quale delle azioni vorrebbero veder eseguite e quali preferirebbero prevenire.**

### Giocare le carte potere

Nel primo round i giocatori scelgono casualmente il giocatore che inizia. Nei turni seguenti, comincia il giocatore che ha giocato per ultimo nel turno precedente. Gli altri giocatori seguono in senso orario attorno al tavolo. Le carte potere sono giocate scoperte. Quando un particolare valore è stato giocato, i giocatori successivi non possono più giocare la stessa carta in quel round. **Tutte le carte giocate devono avere valori differenti!** Una volta giocata, il giocatore lascia le carte scoperte sul tavolo in una pila, così che solo l'ultima giocata sia visibile. Non ritornano in mano al giocatore. Determinano:

- **L'ordine del round:** il giocatore che ha giocato la carta col valore più alto gioca il suo turno per primo, quindi il giocatore che ha giocato la seconda carta più alta, ecc.
- **Il numero dei propri Caballeros** che possono essere mossi dalle province alla propria corte.

### Turno del giocatore

Il giocatore che ha giocato la carta potere più alta, gioca il suo turno per primo. Un turno è formato dalle seguenti azioni nell'ordine indicato:

#### 1. Muovere i Caballeros dalle province alla corte.

Il giocatore muove al massimo il numero di Caballeros indicati nella carta potere, dalle province alla sua corte. Se le province non contengono abbastanza Caballeros del suo colore, il giocatore **può** rimuoverli dal tabellone per colmare la differenza.

#### 2. Scegliere una carta azione.

Scegliere una carta azione tra quelle scoperte. Ogni carta azione permette 2 azioni:

- Muovere il numero di Caballeros indicati, dalla corte del giocatore al tabellone.
- Eseguire o prevenire l'azione descritta dal disegno e dal testo.

**IMPORTANTE: OGNI GIOCATORE PUÒ DECIDERE SE PIAZZARE I PROPRIO CABALLEROS SUL TABELLONE PRIMA O DOPO AVER ESEGUITO O PREVENUTO L'AZIONE SPECIALE.**

### 3. Muovere i Caballeros dalla corte al tabellone.

Nota: se il giocatore vuole, può eseguire questa fase come azione 4. Il numero massimo di Caballeros che possono essere mossi dalla corte del giocatore al tabellone è mostrato al fondo della carta azione. Questi Caballeros possono essere piazzati in qualunque regione adiacente alla corrente locazione del Re e/o nel Castillo. Il giocatore può dividere i Caballeros tra le regioni adiacenti ed il Castillo in qualunque modo desideri.

**Esempio 1:** il Re è in Galizia. I Caballeros possono essere giocati soltanto in Antica Castiglia, nei Paesi Baschi e/o dentro il Castillo.

**Esempio 2:** il Re è in Nuova Castiglia. I Caballeros possono essere giocati in Antica Castiglia, Aragona, Siviglia, Granada, Valencia e/o nel Castillo.

### 4. Eseguire l'azione speciale.

Nota: se il giocatore vuole, può eseguire questa fase come azione 3. Il giocatore deve decidere se eseguire o no l'azione descritta nel disegno e nel testo della carta azione scelta.

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

Dopo che il giocatore ha completato il turno, lascia da parte la carta azione ad indicare che non può più essere scelta dai giocatori successivi. Adesso il giocatore con la seconda carta potere più alta gioca il suo turno.

### Il round successivo

Quando tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno, scartate tutte le carte azione rimanenti. Iniziate il nuovo round spostando il segna turno avanti di una posizione e scoprendo 5 nuove carte azione. La carta del Re viene scoperta all'inizio d'ogni round e non è mai scartata in modo permanente.

## IL RE E LA REGIONE DEL RE

La regione dove sosta il Re è chiamata la regione del Re. La regione del Re ha tre particolarità:

- Piazzamento dei Caballeros:** determina quali regioni possono ricevere i Caballeros dalle corti – chiamate regioni adiacenti alla regione del Re – e dentro il Castillo! Azioni speciali permettono ai Caballeros di essere mossi in qualsiasi regione.
- La regione del Re è tabù!** Qui nessun cambiamento è permesso! Nessun Caballeros, nessun Grande e nessun segna-punti mobile può essere mosso nella regione del Re o tolto dalla regione del Re. Le sole eccezioni sono le azioni che muovono il Re!
- Bonus del Re:** il giocatore che ha più Caballeros nella regione del Re riceve 2 punti addizionali **ogniqualevolta** quella regione è valutata. Se ci sono più giocatori con lo stesso numero di Caballeros, pareggiando chi ne ha di più, il bonus del Re non viene assegnato!

## IL CASTILLO

Il Castillo è una locazione speciale che le seguenti proprietà speciali:

- I Caballeros possono essere piazzati nel Castillo ogni volta che qualcuno aggiunge o rimuove Caballeros, non importa dove si trova il Re. Quando si aggiungono Caballeros al Castillo, i giocatori devono annunciarne chiaramente il numero. E' vantaggioso ricordarsi chi ha messo Caballeros nel Castillo e quanti. Altrimenti, i Caballeros nascosti nel Castillo potrebbero riservarti una sorpresa alla prossima valutazione.

- Durante ogni valutazione generale (dopo i round di gioco 3, 6 e 9), il Castillo si svuota completamente. I Caballeros vengono mossi ad un'altra regione del tabellone (vedi le regole a seguire) dove possono cambiarne la maggioranza!

## VALUTAZIONE

La valutazione generale avviene tre volte durante il gioco, in altre parole dopo il 3°, 6° e 9° round. Durante una valutazione generale, il segna-turno è messo nel primo spazi col disegno del disco segreto e poi si muove sugli altri spazi verso destra.

Una **valutazione generale** è composta dalle seguenti azioni:

- Scegliere una regione col disco segreto
- Valutare il Castillo
- Muovere i Caballeros dal Castillo alla regione scelta
- Valutare le regioni nell'ordine mostrato sulla traccia di valutazione.

### Selezionare una regione col disco segreto

Ogni giocatore sceglie la regione dove vuole muovere i suoi Caballeros che si trovano dentro al Castillo e, segretamente, la indica usando la freccia del suo disco. Può essere scelta una regione qualsiasi, **eccetto la regione del Re**. Dopo aver scelto, ogni giocatore piazza il disco a faccia in giù sul tavolo.

**IMPORTANTE: TUTTI I CABALLEROS DELLO STESSO GIOCATORE NEL CASTILLO DEVONO ESSERE MOSSI IN UNA SINGOLA REGIONE – QUELLA SEGNATA SUL PROPRIO DISCO!**

### Valutare il Castillo

Quando tutti i giocatori hanno piazzato i propri dischi segreti a faccia in giù sul tavolo, valutate il Castillo. Rimuovete il Castillo e contate i Caballeros al suo interno. I punti sono assegnati come per le altre regioni (vedi la sezione "Valutazione delle regioni").

### Muovere i Caballeros dal Castillo alle regioni

Girate il disco segreto a faccia in su e muovete i Caballeros che erano all'interno del Castillo, nella regione scelta. Chiunque abbia scelto la regione del Re deve rimettere i suoi Caballeros nella sua corte! Rimettete il Castillo, vuoto, nel suo spazio.

### Valutazione delle regioni

Per non dimenticare nessuna regione o contare due volte la stessa, muovete il segna-turno sulla destra lungo la traccia di valutazione. I segna-punti nelle regioni mostrano quanti punti sono assegnati al giocatore che ha il maggior numero di Caballeros in quella regione, col secondo maggior numero e col terzo maggior numero. I Grandi servono solo per identificare la regione di provenienza e non sono contati quando si determina la maggioranza in una regione. Per segnare i punti ottenuti, muovete i Caballeros lungo la scala del successo.

**Esempio "5/3/1":** Chiunque abbia il maggior numero di Caballeros in questa regione muove di 5 spazi avanti, chiunque ha il secondo maggior numero muove di 3 e chiunque abbia il terzo maggior numero muove avanti di 1.

Quando si gioca in 2, viene assegnato solo il primo numero del segna-punti. Prende punti soltanto il giocatore con più Caballeros.

Quando si gioca in 3, si usano i primi due numeri. Prendono punti soltanto il giocatore con più Caballeros ed il secondo che ne ha di più nella regione.

**Se più giocatori hanno lo stesso numero di Caballeros e condividono una posizione, questi prendono i punti della posizione successiva sul segna-punti.**

**Esempio 1:** in una regione che vale "5/3/1", rosso, blu e giallo hanno ognuno 4 Caballeros, il verde ha 3 Caballeros.

Punteggio: rosso, blu e giallo prendono 3 punti per la seconda posizione. Il verde prende la terza posizione e totalizza 1 punto.

**Esempio 2:** in una regione che vale "6/4/2", il rosso ha 4 Caballeros, il Blu 3 ed il giallo ed il verde hanno 2 Caballeros ognuno.

Punteggio: il rosso prende 6 punti ed il blu 4 punti. Il giallo ed il verde, che hanno lo stesso numero di Caballeros, slittano indietro di una posizione e non prendono punti per la quarta posizione.

### Bonus del Re

Ogni volta che la regione del Re viene valutata (anche per una valutazione straordinaria dovuta ad un'azione speciale), il giocatore che in quella regione ha più Caballeros, riceve **2 punti addizionali**. Il bonus del Re non viene assegnato nel caso in cui nessun giocatore possiede la maggioranza (per esempio se c'è un pareggio per la prima posizione).

### Bonus della regione di provenienza

Se un giocatore possiede la maggioranza nella regione dove risiede il suo Grande, riceve **2 punti addizionali** quando quella regione viene valutata. Il bonus non viene assegnato se, in questa regione, c'è un pareggio per la prima posizione. Alcune carte azione permettono ai giocatori di muovere i loro Grandi, cambiando così la loro regione di provenienza.

## SEGNA-PUNTI MOBILI

Ci sono due segna-punti mobili che entrano in gioco tramite le carte azione e sono usati per alterare il valore di una regione.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo la terza valutazione generale. Chiunque sia progredito maggiormente sulla scala del successo è dichiarato vincitore e conquista il titolo di "El Grande".

### Traduzione inglese ed impaginazione di Jay Tummelson

*[N.d.T.] Traduzione del presente documento dall'originale a cura di Casimiro Catalano – [www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com). Non sono presenti le immagini, ma per quanto possibile è stato mantenuto il layout originale. Al fondo è stata inserita l'errata pubblicata da Rio Grande Games.*

Per il loro aiuto nel testing e per i loro numerosi commenti e suggerimenti, l'autore e l'editore ringraziano Barbara e Dieter Hornung, Gunthart von Chiari, Alexander Martel, Andreas Trieb, Karl-Heinz Schmiel, Joe Weigand, Hannes Wildner, "esperto della Spagna" Birgit Irgang, Christoph Wittkowski, Clemens Deimann, Martin Restle, Jurgen P.K. Grunau, Horst-Rainer Rosner, Juliane e Rolf Krusemann, lo Stuttgart Kronisten, Sergio Biluci, e la compagnia Poppel di Ludwigsburg.

© 1996 Hans im Gluck Verlags-GmbH

Se avete domande, commenti o suggerimenti riguardanti questo gioco, scrivete a:

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174-5715

o

RioGames@aol.com

Potete anche visitare il nostro sito web all'indirizzo [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com).

## LE CARTE AZIONE

### Spiegazione dettagliata del testo delle carte

Se il significato di un'azione speciale non è chiaro, consultate la spiegazione dettagliata della carta.

#### Le seguenti si applicano a tutte le carte:

- A) **La regione del Re** (la regione dove si trova il Re): è sempre tabù. L'unico cambiamento che potrà avvenire nella regione del Re è il movimento del Re dalla regione usando un'azione per muovere il Re. Altrimenti un giocatore non può mai aggiungere o togliere nulla da questa regione! Se un giocatore usa un'azione e crede che l'azione permetta dei cambiamenti nella regione del Re, si sta sbagliando! In ogni modo, le valutazioni avvengono anche nella regione del Re.
- B) **Disco Segreto**: se una carta azione richiede il disco segreto, i giocatori, usando il disco, scelgono segretamente e simultaneamente una regione.
- C) **Castillo**: Ogni volta che i Caballeros sono aggiunti al tabellone o sono mossi, alcuni o tutti possono anche essere gettati nel Castillo. In ogni caso i Caballeros possono essere **rimossi** dal Castillo solo durante la valutazione generale.
- D) **Sequenza delle azioni**: ogni carta permette due azioni.
  - a) Muovere un numero di Caballeros sul tabellone di gioco.
  - b) L'azione descritta dall'immagine e dal testo (l'azione speciale).Il giocatore decide quale delle due azioni eseguire prima. Un'azione non può essere divisa. Quindi, tutta la prima azione deve essere completata prima che possa iniziare la seconda.
- E) **Numeri**: le carte indicano il numero massimo di Caballeros che il giocatore può muovere sul tabellone di gioco. Il giocatore può, ogni volta, decidere di muovere meno Caballeros.
- F) **Muovere i Caballeros sul tabellone di gioco**: i Caballeros possono solo essere mossi dalla corte alle regioni adiacenti alla regione del Re o dentro al Castillo. I Caballeros mossi in base ad un'azione speciale possono essere aggiunti o mossi al Castillo o ad una qualunque regione eccetto la regione del Re.
- G) **Saltare l'azione speciale**: il giocatore può scegliere di non eseguire l'azione speciale indicata sulla carta. Infatti, un giocatore può scegliere una carta per evitare che la sua azione speciale sia eseguita.

## CARTE AZIONE DELLA PILA 1

Le seguenti regole sono applicate a tutte le carte della pila 1: il giocatore può muovere, al massimo, un Caballero dalla sua corte ad una regione adiacente alla regione del Re o dentro al Castillo. Inoltre l'azione indicata può essere eseguita o prevenuta. Le carte sono chiamate carte intrigo perché solo con queste carte un giocatore può muovere i Caballeros di un altro giocatore sul tabellone.

Le azioni speciali sono le seguenti:

**Intrigo: muovi tutti i tuoi Caballeros da una regione!**

Prendi tutti i tuoi Caballeros da una regione e ridistribuisgili nelle altre regioni e/o nel Castillo. Ne puoi far tornare alcuni nella regione originale. Non dimenticare che la regione del Re è sempre tabù – non si può prendere nulla e non si può aggiungere nulla.

**Intrigo: muovi 2 Caballeros addizionali dalla tua corte alle regioni.**

Puoi muovere 2 Caballeros dalla tua corte alle regioni (eccetto la regione del Re) e/o al Castillo. Con questa carta puoi aggiungere tre Caballeros al tabellone, 2 in qualunque regione e 1 in una regione adiacente alla regione del Re.

**Intrigo: muovi 2 Caballeros addizionali dalla tua corte alle regioni o muovi tutti i tuoi Caballeros da una regione!**

Essenzialmente, questa pone la scelta tra le due azioni descritte sopra.

**Intrigo: muovi fino a 5 Caballeros da una regione! (2 carte)**

Puoi muovere fino a 5 Caballeros (tuoi e/o dei tuoi avversari) da una regione (eccetto la regione del Re) alle altre regioni (eccetto la regione del Re) e/o nel Castillo.

**Intrigo: muovi 3 Caballeros avversari sul tabellone!**

Puoi muovere fino a 3 Caballeros da una regione (eccetto la regione del Re) alle altre regioni (eccetto la regione del Re) e/o nel Castillo.

**Intrigo: muovi 3 Caballeros sul tabellone!**

Puoi muovere fino a 3 Caballeros (tuoi e/o avversari) dalle regioni (eccetto la regione del Re) ad altre regioni (eccetto la regione del Re) e/o nel Castillo.

**Intrigo: muovi 2 tuoi Caballeros e 2 avversari sul tabellone! (2 carte)**

Puoi muovere 2 tuoi Caballeros e 2 avversari dalle regioni (eccetto la regione del Re) ad altre regioni (eccetto la regione del Re) e/o nel Castillo.

**Intrigo: muovi 4 tuoi Caballeros sul tabellone!**

Puoi muovere fino a 4 tuoi Caballeros dalle regioni (eccetto la regione del Re) ad altre regioni (eccetto la regione del Re) e/o nel Castillo.

**Intrigo: muovi 4 Caballeros sul tabellone!**

Puoi muovere fino a 4 Caballeros (tuoi e/o avversari) dalle regioni (eccetto la regione del Re) ad altre regioni (eccetto la regione del Re) e/o nel Castillo.

## CARTE AZIONE DELLA PILA 2

**Le seguenti regole sono applicate a tutte le carte della pila 2:** il giocatore può muovere al massimo 2 Caballeros dalla sua corte alle regioni adiacenti alla regione del Re o dentro al Castillo. Inoltre l'azione indicata può essere eseguita o prevenuta.

Le azioni speciali sono le seguenti:

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

Quando scegli la carta Veto!, piazzala davanti a te sul tavolo e usala quando vuoi per prevenire l'esecuzione di un'azione speciale. Puoi prevenire soltanto un'azione speciale. Non puoi prevenire un giocatore dal muovere Caballeros sul tabellone, come specificato nella seconda parte della carta azione. Puoi prevenire un'azione speciale solo finché conservi la carta Veto! e l'azione speciale non è ancora completata. Puoi anche prevenire solo una parte dell'azione speciale. Quando un giocatore ha preso una carta Veto!, gli altri giocatori devono annunciare la loro azione speciale prima di eseguirla. Un giocatore con la carta Veto! può usare il suo veto per fermare un'azione che ha sentito prima che sia eseguita. Il veto previene il resto dell'azione speciale. Dopo che hai giocato una carta Veto!, la carta è scartata. Scarta la carta Veto!, se non è stata ancora usata alla fine del round successivo a quello in cui è stata scelta.

**Autorità in declino: i tuoi avversari devono rimandare tutti i Caballeros dalle loro corti indietro alle province.**

I giocatori senza Caballeros nelle corti non ne rimandano alle province.

**Autorità in declino: i tuoi avversari devono rimandare 3 Caballeros dalle loro corti indietro alle province.**

I giocatori con meno di 3 Caballeros nelle corti rimandano tutti i loro Caballeros dalle corti alle province.

**Il ritorno del Re! I tuoi avversari devono mandare 3 Caballeros indietro alle province. Ognuno può scegliere di prenderli dalle regioni e/o dalla propria corte.**

Ogni giocatore, iniziando dal giocatore a sinistra da chi ha giocato l'azione speciale e continuando poi in senso orario attorno al tavolo, deve mandare 3 suoi Caballeros indietro alle province. I giocatori non possono prendere Caballeros dalla regione del Re o dal Castillo.

**Manda 1 Caballero d'ogni giocatore indietro alle province, prelevandolo da una regione a tua scelta.**

Tu decidi quali Caballeros devono tornare alle province, incluso uno tuo. Non puoi prendere Caballeros dalla regione del Re o dal Castillo.

**I tuoi avversari devono rimuovere 2 dei loro Caballeros da una regione e rimandarli indietro alle province. Decidere segretamente!**

Tutti i giocatori devono selezionare simultaneamente una regione con i loro dischi segreti. La regione selezionata deve contenere almeno 2 loro Caballeros. Soltanto se un giocatore ha al massimo un Caballero in ogni regione, può scegliere una di queste. I giocatori non possono prendere Caballeros dalla regione del Re o dal Castillo.

**I tuoi avversari devono mandare tutti i loro Caballeros di una regione indietro alle province. Ogni giocatore decide da quale regione rimuoverli. Decidere segretamente!**

Tutti i giocatori devono selezionare simultaneamente una regione con i loro dischi segreti. La regione selezionata deve contenere almeno 1 loro Caballero. Se un giocatore non ha Caballeros nelle regioni, allora non è influenzato. I giocatori non possono prendere Caballeros dalla regione del Re o dal Castillo.

**Valutazione speciale: scegli una regione da valutare. (3 carte)**

Puoi scegliere una regione (la regione del Re ed il Castillo possono essere scelte). La valutazione segue le regole del paragrafo "VALUTAZIONE DELLE REGIONI".

### CARTE AZIONE DELLA PILA 3

**Le seguenti regole sono applicate a tutte le carte della pila 3:** il giocatore può muovere al massimo 3 Caballeros dalla sua corte alle regioni adiacenti alla regione del Re o dentro al Castillo. Inoltre l'azione indicata può essere eseguita o prevenuta.

Le azioni speciali sono le seguenti:

**Valutazione speciale: valutare tutte le regioni da 4. (2 carte)**

Valutate tutte le regioni con quattro gigli nel primo spazio del segna-punti. Le regioni da 4 sono la Galizia (4/2/0), Catalogna (4/2/1) e Siviglia (4/3/1). Se il segna-punti stampato sul tabellone è stato coperto da un segna-punti mobile, si considera soltanto il valore mostrato dal segna-punti mobile. Questo vale per tutte le altre valutazioni speciali. Due esempi:

- Un segna-punti mobile che vale (8/4/0) è posto in Galizia. In questo modo la Galizia non è più una regione da 4 e non è valutata.
- Un segna-punti mobile che vale (4/0/0) è posto su Granada. In questo modo Granada diventa una regione da 4 ed è valutata.

La valutazione segue le regole del paragrafo "VALUTAZIONE DELLE REGIONI". Se applicabili, i giocatori ottengono anche il bonus della regione di provenienza ed il bonus del Re.

**Valutazione speciale: valutare tutte le regioni da 5. (2 carte)**

È trattata nello stesso modo descritto sopra per le regioni da 4. Le regioni da 5 sono le Contee Basche (5/3/1), Aragonia (5/4/1) e Valenzia (5/3/2). **Il Castillo non è valutato.** Se il segna-punti stampato sul tabellone è stato coperto dal segna-punti mobile, si considera soltanto il valore mostrato dal segna-punti mobile.

**Valutazione speciale: valutare tutte le regioni da 6 e da 7.**

È trattata nello stesso modo descritto sopra per le regioni da 4. Le regioni da 6 e da 7 sono la Vecchia Castiglia (6/4/2), la Nuova Castiglia (7/4/2) e Granada (6/3/1). Se il segna-punti stampato sul tabellone è stato coperto dal segna-punti mobile, si considera soltanto il valore mostrato dal segna-punti mobile.

**Valutazione speciale: valutare il Castillo. (2 carte)**

Il Castillo è rimosso e valutato. Dopo la valutazione, il Castillo è piazzato nuovamente sui Caballeros. I Caballeros restano nel Castillo e non sono distribuiti sino alla prossima valutazione generale.

**Valutazione speciale: valutare soltanto le prime posizioni in tutte le regioni.**

Valutare tutte le regioni, ma considerare soltanto la prima posizione in ogni regione; le altre posizioni non contano. Se due o più giocatori pareggiano la prima posizione, nessuno prende punti, poiché normalmente prenderebbero i punti per la seconda posizione. Per il resto, la valutazione segue le regole del paragrafo "VALUTAZIONE DELLE REGIONI". **Il Castillo non è considerato e, quindi, non è valutato.**

**Valutazione speciale: valutare la regione con più Caballeros.**

Se più regioni pareggiano per il maggior numero di Caballeros, sono valutate tutte. Per il resto, la valutazione segue le regole del paragrafo "VALUTAZIONE DELLE REGIONI". **Il Castillo non è considerato e quindi non è valutato.**

**Valutazione speciale: valutare la regione con meno Caballeros. Le regioni senza Caballeros non sono considerate.**

Se più regioni pareggiano per il minor numero di Caballeros, sono valutate tutte. Per il resto, la valutazione segue le regole del paragrafo "VALUTAZIONE DELLE REGIONI". **Il Castillo e le regioni senza Caballeros non sono considerati e quindi non sono valutati.**

**Valutazione speciale: puoi scegliere una regione da valutare.**

Puoi scegliere una regione, inclusa la regione del Re ed il Castillo. Se scegli il Castillo, rimetti nuovamente i Caballeros nel Castillo dopo la valutazione. La valutazione segue le regole del paragrafo "VALUTAZIONE DELLE REGIONI".

## CARTE AZIONE DELLA PILA 4

**Le seguenti regole sono applicate a tutte le carte della pila 4:** il giocatore può muovere al massimo 4 Caballeros dalla sua corte alle regioni adiacenti alla regione del Re o dentro al Castillo. Inoltre l'azione indicata può essere eseguita o prevenuta.

Le azioni speciali sono le seguenti:

**Segna-punti mobile: piazza o muovi un segna-punti mobile. (3 carte)**

Puoi piazzare un nuovo segna-punti mobile sul tabellone o puoi spostarne uno già presente in una regione differente. Un segna-punti mobile può anche essere assegnato al Castillo. Un segna-punti mobile non può essere aggiunto o tolto dalla regione del Re. I due segna-punti mobili non possono essere messi uno sopra l'altro. Quando sono piazzati, devono essere messi in modo corretto: "8/4/0" o "4/0/0" e non in altri modi.

**Consigliere Reale: Muovi il Re in una regione confinante.**

Puoi muovere il Re, al massimo, ad una regione di distanza dalla sua posizione attuale.

**Movimento: scegli una regione. I tuoi avversari devono muovere tutti i loro Caballeros dalla regione scelta ad un'altra. Decidere segretamente!**

Dopo che hai scelto la regione, tutti i tuoi avversari che hanno dei Caballeros in quella regione, ne scelgono un'altra con i loro dischi segreti. Quindi, tutti rivelano i loro dischi e spostano i loro Caballeros nella regione scelta. I giocatori che scelgono la regione del Re o la regione in cui si trovavano prima di muovere, rimettono i loro Caballeros nelle loro corti.

**Grande: puoi muovere il tuo Grande in una regione differente. (2 carte)**

Puoi scegliere qualunque regione eccetto il Castillo e la regione del Re. Puoi scegliere una regione che già contiene altri Grandi. Non puoi muovere il tuo Grande dalla regione del Re. La nuova regione diventa la tua regione di provenienza.

**Carta potere: riprendi in mano una delle tue carte potere scartate. (2 carte)**

Puoi riprendere una tua carta potere giocata, inclusa la carta che hai giocato questo turno. Non devi rivelare la carta scelta. Ovviamente, se prendi la prima carta degli scarti, gli altri giocatori vedranno cosa stai prendendo.

**La corte: muovi 2 tuoi Caballeros dalle province alla tua Corte.**

**Valutazione speciale: ogni giocatore sceglie segretamente una regione da valutare. Se una regione è scelta da più giocatori, questa non viene valutata.**

Tutti i giocatori scelgono una regione con il loro disco segreto e la rivelano simultaneamente. Valutate solo le regioni scelte da un solo giocatore, seguendo le regole del paragrafo "VALUTAZIONE LE REGIONI". Se una regione è scelta da più giocatori, non viene valutata.

## CARTE AZIONE DELLA PILA 5

La pila 5 contiene soltanto una carta, la carta del Re.

**Le seguenti regole vengono applicate alla carta 5:** il giocatore può muovere al massimo 5 Caballeros dalla sua corte alle regioni adiacenti alla regione del Re o dentro al Castillo. Inoltre l'azione indicata può essere eseguita o prevenuta.

Le azioni speciali sono le seguenti:

**La carta del Re: Metti il Re in una regione qualunque.**

Può essere scelta una regione qualsiasi (ad eccezione del Castillo).

## El Grande Decennial Edition - Errata

El Grande Decennial Edition - <http://www.riograndegames.com/games/rio284.html>

**Errata** – in seguito a problemi con la stampa delle carte, cinque carte hanno il testo incompleto. Il testo completo è in queste regole. Le carte interessate sono indicate qui sotto:

**Dalla pila "1":**

"Intrigue: Move all of your own Caballeros from...**any one region!**"

"Intrigue: Move any 4 of your own Caballeros on...**the board!**"

**Dalla pila "2":**

"Your fellow players must send all of their own Caballeros from one region back to the provinces. Each player decides which region. Decide...**secretly!**"

**Dalla pila "4":**

"Power Cards: take 1 of your cards from the discard stack...**back into your hand.**" (2 carte)

Ci scusiamo per questi errori di stampa e speriamo che gradirete il Gioco.