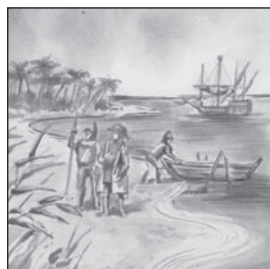


# El Caballero

Un raffinato gioco di strategia per 2-4 giocatori dai 12 anni in su.  
Di Wolfgang Kramer e Richard Ulrich.



*"Mi sono inginocchiato quando avevo un terreno solido sotto i piedi e ho ringraziato Dio baciando la terra." Dopo mesi di viaggio pericoloso, dopo difficili lotte con il mare, il vento, l'ammutinamento e i dubbi, Cristoforo Colombo sbarcò all'isola antillense di San Salvador. Era fermamente convinto di essere sbarcato sulla costa orientale dell'India. Ma aveva scoperto un nuovo continente: il Nuovo Mondo. El Caballero è ambientato in questo mondo insulare delle Antille.*

## COMPONENTI

- 40 Caballeros in 4 colori
- 52 carte potere in 4 colori
- 48 tessere area
- 16 Navi
- 16 Castillos
- 4 Grandes in 4 colori (per l'espansione del gioco)
- 20 Governatori in 4 colori (per l'espansione del gioco)
- 4 carte riassunto delle regole
- 1 blocco segnapunti

## AMBIENTAZIONE

I giocatori stanno seguendo Colombo nell'esplorare le isole che ha scoperto; durante la lenta esplorazione trovano ricchezze nella forma di oro e pesce. Man mano che vengo a conoscere terre e mari di questo nuovo mondo, posizionano i loro Caballeros per tentare di mantenere il controllo delle regioni importanti. I Castillos danno loro protezione e le navi permettono loro di stabilire commerci e pescare. Il successo si misura nella quantità di terre e mari sotto il proprio controllo: tale conteggio si effettua due volte; chi alla fine ha la somma più alta vince.

## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende: 8 carte Caballero (rimettete 2 carte di ogni colore nella scatola, si usano solo nell'espansione), 1 carta riassunto regole, 1 set di carte potere (numerate da 1 a 13).
- Mettete i Castillos, le navi, un foglio segnapunti e una matita sul tavolo. Rimettete 4 navi e 4 Castillos nella scatola (si usano nell'espansione).
- Meschiate le tessere area e mettetele coperte in tavola. Girate tessere area fino a trovarne una senza simboli oro o pesce. Questa è la tessera di partenza per le isole: mettetela in mezzo al tavolo. Rimischiate le tessere area (esclusa quella di partenza) e mettetele coperte in tavola. Prendete le cinque tessere in cima e piazzatele scoperte in tavola. Questi sono le tessere area disponibili per i giocatori al primo giro.

## LA "CORTE"

Le carte Caballero sono numerate da 1 a 4 su una faccia e da 5 a 8 sull'altra. Ogni giocatore prende una carta Caballero dalla sua riserva (da conservarsi separata dalla corte) e la posa in modo che il numero "5" punti verso di lui: questo è il numero iniziale di Caballeros nella corte di ogni giocatore. Se in qualunque momento qualcuno muove i Caballeros nella o dalla propria corte, egli aggiunge e/o ruota le carte Caballeros per ottenere il nuovo numero di Caballeros nella sua corte (se non ci sono Caballeros in una corte, tutte le sue carte Caballeros vengono messe nella riserva).



Giocatore ha 5 Caballeros nella sua corte



Giocatore ha 3 Caballeros nella sua corte



Giocatore ha 13 Caballeros nella sua corte

## LE CARTE POTERE

Le carte potere hanno un numero di priorità negli angoli e un certo numero di Caballeros raffigurati al centro. Il numero di priorità determina l'ordine di gioco nel giro: chi gioca la carta più alta gioca per primo, quindi segue chi ha giocato la seconda carta e così via. Il numero di Caballeros al centro della carta indica quanti Caballeros il giocatore può aggiungere alla sua corte. La carta potere numero 9 ha un significato speciale: quando un giocatore gioca questa carta, egli deve giocare due tessere area al suo turno.

## RIASSUNTO DEL GIOCO

Il gioco dura sette giri. I punti si calcolano dopo i giri 4 e 7. Ogni giro inizia con il gioco delle carte potere.

### Giocare una carta potere

Ogni giocatore gioca una carta potere cominciando con il primo giocatore e continuando in senso orario; non si può giocare una carta dello stesso valore di una carta già in gioco. Al primo giro inizia il giocatore più giovane; ai giri seguenti inizia il giocatore che ha giocato per ultimo al giro precedente. Quando tutti i giocatori hanno giocato una carta potere è il turno del giocatore che ha giocato la carta più alta, quindi del secondo e così via (contare le carte potere usate è un buon modo di tenere a mente i giri).

### Il Turno di un Giocatore

Durante il suo turno, un giocatore può fare in qualunque ordine le azioni seguenti:

- 1) Aggiungere Caballeros alla propria corte pari al numero mostrato sulla sua carta potere;
- 2) Posare obbligatoriamente 1 tessera area (o 2, se ha giocato la carta potere 9);
- 3) Aggiungere o incrementare 1-2 tessere Caballero;
- 4) Comprare 1-2 navi (pagando 2 Caballeros per nave);
- 5) Costruire 1-2 Castillos (pagando 1 Caballero per Castillo);
- 6) Rimettere tessere Caballero nella riserva o navi dalla mappa alla corte (gratis);
- 7) Muovere navi o Castillos da un'area all'altra e/o muovere navi dalla corte ad un'area (pagando ogni volta 1 Caballero)

## LE AZIONI IN DETTAGLIO

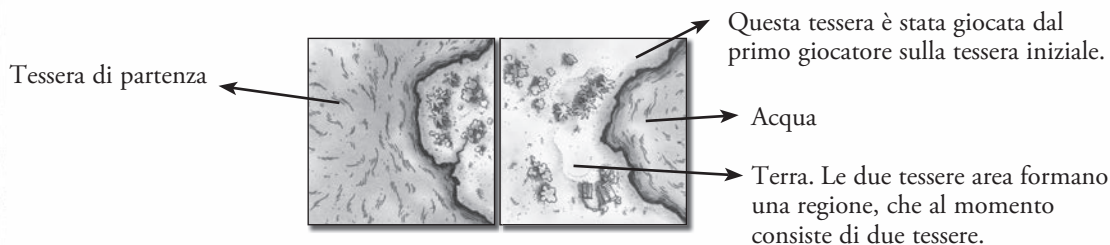
### 1. Rifornimento

Aggiungi e/o ruota le tessere Caballero per aggiungere Caballeros alla tua corte nella quantità indicata dal numero mostrato sulla tua carta potere.

## 2. Posare la tessera area (obbligatorio)

Scegli una delle tessere area scoperte ed aggiungila alla mappa (se hai giocato la carta potere 9, scegli e aggiungi due tessere area). Nell'aggiungere tessere area si applicano le seguenti regole:

- Le tessere area vanno giocate adiacenti ad altre tessere area, se possibile. Esse possono essere adiacenti a tessere Caballero.
- Le terre devono essere adiacenti alle terre, e i mari ai mari.
- Se nessuna delle tessere area scoperte può essere messa adiacente ad una delle tessere area sulla mappa, il giocatore può giocarla adiacente ad una delle sue tessere Caballero sulla mappa. Se neanche questo è possibile, egli può giocarla adiacente alle tessere Caballero di un altro giocatore.
- Le tessere area con l'oro (terra) o il pesce (mare) valgono un punto ciascuna durante il conto dei punti. Non hanno effetti mentre si aggiungono tessere area alla mappa.

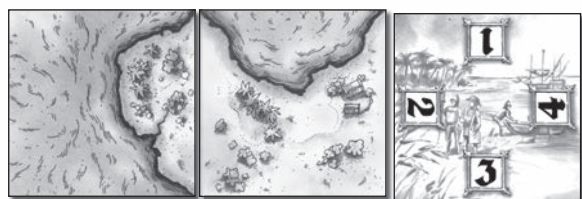


## 3. Aggiungere o incrementare 1-2 tessere Caballeros

Ogni turno un giocatore può aggiungere o incrementare il valore di 0, 1 o 2 tessere Caballero sulla mappa. Quando aggiunte alla mappa, le tessere Caballero vengono giocate adiacenti a un qualunque lato di una tessera area.

### Aggiungere Caballeros ad un'area di terra

Un giocatore può aggiungere Caballeros ad un'area di terra giocando una tessera Caballero adiacente al lato di terra di una tessera area. Il lato della tessera Caballero adiacente alla tessera area indica quanti Caballeros sono stati aggiunti: lo stesso numero viene sottratto dalla corte del giocatore.



Il primo giocatore (Henry) gioca una tessera Caballero in modo che il numero "2" sia accanto all'area di terra. Henry ora ha 2 Caballeros in questa regione e deve ridurre di 2 il numero di Caballeros nella sua corte.



Il giocatore successivo (David) estende la regione con la tessera dell'area mostrata. Decide di portare 4 Caballeros nella regione e, quindi, ha il maggior numero di Caballeros nella regione. Gioca la tessera Caballero in modo da avere accesso anche all'acqua. David quindi riduce di 4 il numero di Caballeros nella sua corte. Quando gioca una tessera Caballero adiacente sia alla terra che all'acqua, il "costo" è sempre il numero adiacente alla terra. Se Henry vuole riconquistare il comando in Caballeros in questa regione al suo turno successivo, può aggiungere un'altra tessera Caballero alla regione o aggiungere Caballeros alla sua tessera esistente girandola o ruotandola. Eventuali Caballeros aggiunti devono essere sottratti dalla sua corte.

Quando un giocatore ha diverse tessere Caballero adiacenti a tessere area in una regione, il suo conto Caballeros per quella regione è la somma dei Caballeros su tutte le tessere adiacenti a quella regione. Esempio: se in un'area hai due tessere Caballero che valgono 4 ed 1 Caballero, hai un totale di 5 Caballeros nella regione. Quando aggiungi Caballeros in una regione, aggiungendo una tessera o incrementando il valore di una tessera già esistente, i Caballeros totali che hai nella regione devono essere differenti dal totale di ogni altro giocatore.



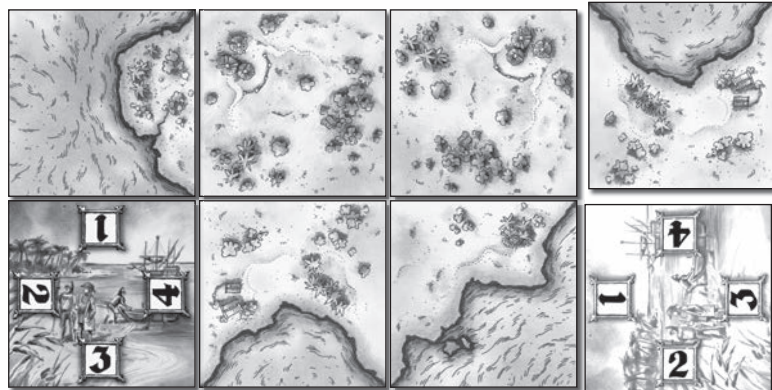
Esempio: Enrico ha 2 e Davide 4 Caballeros nella stessa regione: se Gail sceglie di aggiungere Caballeros nella regione, non può raggiungere il totale di 2 o 4 (se raggiunge i 5 Caballeros, diventerà prima nella regione; se ne aggiunge 1 solo, sarà terza nella regione). Questa regola si applica solo nell'aggiungere Caballeros in una regione: è possibile, ad esempio, che due giocatori arrivino ad avere un uguale numero di Caballeros in una regione togliendo tessere Caballeros.

#### Aggiungere una tessera Caballero che tocca solo acqua

Solo il numero che tocca la terra viene usato per determinare il numero sottratto dalla corte del giocatore (il numero adiacente l'acqua non si usa).

#### Aggiungere una tessera Caballero che tocca solo acqua

In tal caso il giocatore deve usare il lato con 1-4 Caballeros: indipendentemente da quanti Caballeros puntano verso l'acqua, riduce il conto dei Caballeros nella sua corte soltanto di uno. Se in seguito una tessera area di terra viene messa adiacente a tale tessera Caballero, il giocatore riceve gratis questi Caballeros (non deve, cioè, ridurre il numero di Caballeros nella sua corte).

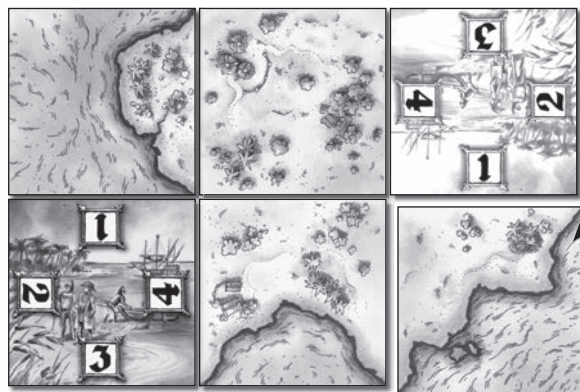


Henry plays a Caballero tile on water, hoping that a land area will be added later on the "4" side of the tile. Later, when it is played, Henry will have 4 Caballeros in the region, although he "paid" only 1 for placing the Caballero tile next to water. The region now has two players with 4 Caballeros in the region. This is admissible, since the equality did not result from adding or increasing Caballero tiles in the region.

#### Eliminare una tessera Caballero

Una tessera Caballero può confinare con una sola area di terra (ma può avere più aree di mare adiacenti). Un giocatore non può posare una tessera Caballero che confinerebbe con diverse aree di terra. Se una regione si estende in tale modo che una tessera Caballero tocca due tessere di terra, la tessera torna al suo proprietario, che la mette nella sua riserva: eventuali Caballeros e navi sulla tessera vengono persi.

(non vengono aggiunti alla corte del giocatore).



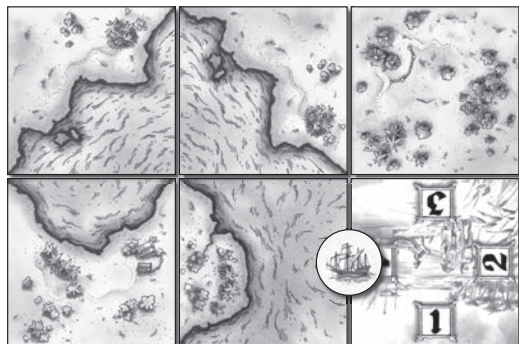
Se questa tessera area viene aggiunta, Henry deve rimettere la sua tessera Caballeros nella sua riserva. I suoi 4 Caballeros sono persi.

Ogni giocatore ha solo 8 tessere Caballero, e quindi deve pianificare accuratamente il loro uso. Se non hai tessere Caballero nella tua corte o nella tua riserva, non potrai aggiungerne alla tua corte quando potresti. Se la tua riserva di Caballeros diventa scarsa, puoi riportare una o più tessere Caballeros dalla mappa nella tua riserva (vedi, oltre, il punto 6 a pagina 5).

#### 4. Comprare Navi

YPuoi comprare una nave pagando 2 Caballeros dalla tua corte. La nave può essere piazzata su una delle tue tessere Caballero che confina con un'area di mare. La nave viene messa sul numero al bordo della tessera (il valore non ha significato quando si calcola il punteggio in un'area di mare). La nave rappresenta commercio marittimo e pesca e il giocatore durante il conto dei punti riceve punti per ogni sua nave. Il numero di punti è uguale alle dimensioni della regione di mare a cui la nave è adiacente (un punto per ogni tessera di mare). Un giocatore può avere solo una nave su ogni lato di una tessera Caballero che confina con l'acqua.

Diverse navi (dello stesso o di diversi giocatori) possono confinare con una stessa regione di mare: ogni nave conteggia i suoi punti.



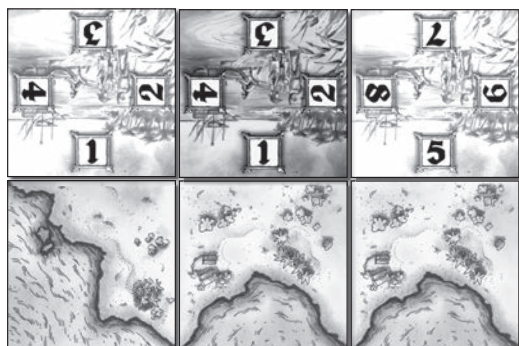
Henry ha 3 Caballeros in un'area terrestre che ha 2 tessere e gestisce un'attività marittima in una area di acqua di 4 tessere.

### 5. Costruire Castillos

Un giocatore può costruire un Castillo su una tessera Caballero sulla mappa al costo di 1 Caballero delle sua corte. Quando un giocatore costruisce un Castillo, paga 1 Caballero dalla sua corte, prende un Castillo dalla riserva generale e lo mette nel centro di una della sue tessere Caballero sulla mappa (massimo un Castillo per ogni tessera Caballero). Il Castillo protegge i Caballeros e le navi su questa tessera: se la tessera Caballero in questione deve tornare nella tua riserva perché confina con diverse aree di terra, i Caballeros persi tornano alla tua corte; ugualmente, una nave persa torna alla tua corte e può in seguito essere piazzata al costo di 1 Caballero (dalla tua corte). Il Castillo torna nella riserva generale.

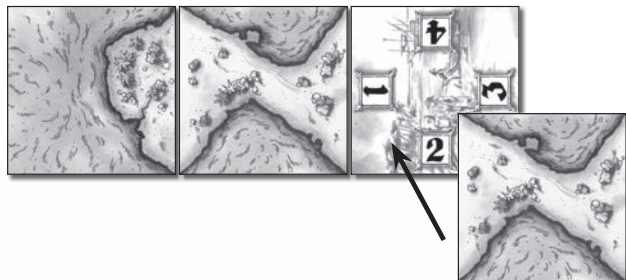
### 6. Far tornare tessere Caballero dalla mappa alla tua riserva

Un giocatore può voler far tornare tessere Caballero dalla mappa alla sua riserva per le seguenti ragioni: sviluppo di aree di terra e mare; per difendersi da un ritorno forzato della tessera; per rifornire la propria riserva. Quando un giocatore fa tornare una tessera Caballero alla sua riserva, i Caballeros indicati dalla tessera sono persi (non tornano alla sua corte) mentre le navi presenti sulla tessera tornano alla corte; se sulla tessera c'è un Castillo, i Caballeros tornano alla corte ed è il Castillo a tornare nella riserva.



#### Forzare la restituzione delle tessere Caballero di un altro scegliendo di restituire una delle tue:

David restituisce la sua tessera Caballeros e perde 1 Caballeros. Quindi gioca una tessera area, che ha 3 lati terra, nello spazio appena lasciato libero. Questo costringe Henry a rimuovere le sue due tessere Caballeros su entrambi i lati della nuova tessera terra poiché ora sono entrambe adiacenti a due aree di terra.



#### Sviluppare una regione scegliendo di restituire una tessera Caballero:

Henry sceglie di restituire una tessera Caballeros, perdendo l'unico Caballeros sulla tessera. Poi gioca una tessera area nello spazio appena liberato. Questo crea una regione più ampia rispetto a prima. Henry ora aggiunge una tessera Caballeros alla nuova regione, ripristinando la sua posizione nella regione ora allargata.



## 7. Muovere le tue navi e i tuoi Castillos

Un giocatore può muovere le sue navi e i suoi Castillos in differenti aree della mappa al costo di 1 Caballero ogni volta. Le navi possono tornare alla corte di un giocatore gratis, ma il giocatore deve pagare 1 Caballero per rimettere la nave sulla mappa.

### Nuovo Round

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro turno, inizia un nuovo giro.

Il giocatore che inizia pesca tessere area per rimpiazzare quelle usate durante il giro riportando il totale a 5.

Il giocatore che era ultimo nel giro precedente gioca per primo una nuova carta potere, seguito in senso orario dagli altri giocatori.

### Punteggio

Dopo i giri 4 e 7 si calcolano i punti (per tenere il conto dei turni, i giocatori possono tenere un mucchietto con le loro carte potere usate). I giocatori calcono punti per le regioni di terra e le navi.

Tutti i punti vanno segnati sul foglio segnepunti.

### Calcolare i punti per le regioni di terra

Il valore di ogni regione di terra è il numero delle tessere nella regione più 1 punto per ogni oro nella regione. Il primo giocatore in ogni regione (cioè quello con più Caballeros) riceve il doppio del valore della regione; il secondo (solo nelle partite a 3-4 giocatori) riceve il valore della regione. Se due o più giocatori pareggiano per il primo posto, ricevono i punti per il secondo; se pareggiano per il secondo non ricevono punti.

### Calcolare i punti per le navi

Il valore delle regioni di mare è il numero di aree di mare nella regione più 1 punto per ogni pesce nella regione. Ogni nave che confina con la regione guadagna questi punti per il giocatore che possiede la nave; un giocatore può avere diverse navi in una regione e ricevere i punti per ogni nave.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il calcolo dei punti alla fine del settimo giro: il vincitore è colui che ha accumulato il totale di punti più alto sommando i due conteggi.

**Nella figura allegata ci sono tre regioni terrestri e tre regioni di acqua.**

**La regione 1:** ha un valore di 6 (5 tessere + 1 oro). Henry ha 7 Caballeros nella regione, battendo 1 Caballero di David, quindi Henry ottiene 12 punti. Con 3-4 giocatori, David segnerebbe 6 punti.

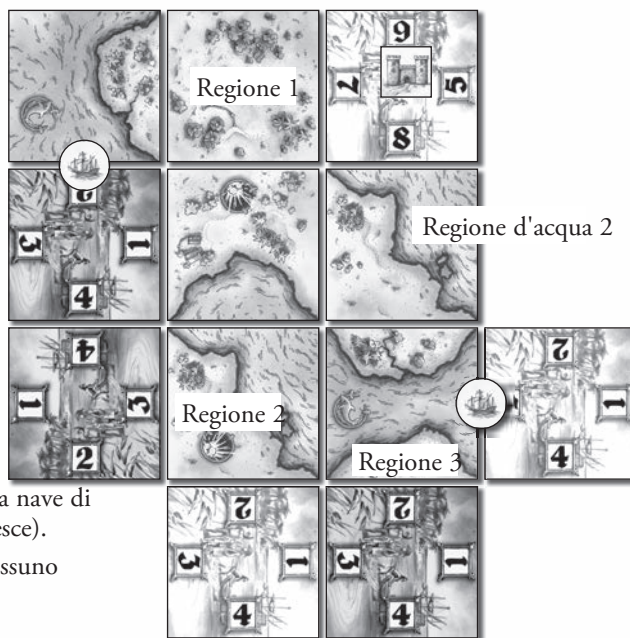
**La regione 2:** ha un valore di 2 (1 tessera + 1 oro). Henry ha solo 2 Caballeros, mentre David ne ha 3. Quindi David segna 4 punti. Come prima, se ci fossero 3-4 giocatori, Henry segnerebbe 2 punti.

**La Regione 3:** David è l'unico giocatore con Caballeros nella regione e quindi ottiene 2 punti (1 tessera x 2 per il 1° grado)

**Regione d'acqua 1:** (angolo in alto a sinistra): la nave di David gli fa guadagnare 2 punti (1 tessera + 1 pesce).

**Regione d'acqua 2:** non ci sono navi, quindi nessuno guadagna punti.

**Regione d'acqua 3:** (in basso al centro): Enrico totalizza 4 punti (3 tessere + 1 pesce).



# EL CABALLERO - ESPANSIONE

Le regole del gioco base valgono invariate. L'espansione aggiunge Grandes e governatori con le relative regole; inoltre l'espansione dura 10 giri invece di 7, con un'ulteriore conteggio dei punti dopo il 10° giro.

## PREPARAZIONE

L'espansione si gioca con tutte le tessere Caballero, le navi e i Castillos. Inoltre, i giocatori aggiungono 5 governatori e 1 Grande alle loro corti.

## IL TURNO DI UN GIOCATORE

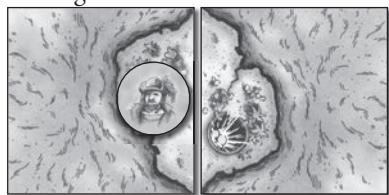
L'espansione aggiunge tre azioni che si possono fare in un turno:

- Mettere un governatore (al costo di 1 Caballero)
- Mettere un Grande (al costo di 2 Caballeros)
- Muovere un Grande (al costo di 1 Caballero)

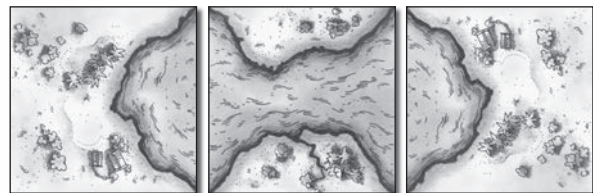
### Mettere un governatore

Un governatore può essere messo in qualunque regione chiusa, al costo di 1 Caballero dalla corte del giocatore (una regione è chiusa quando non vi ci si possono aggiungere più tessere Caballeros). Ci può essere massimo un governatore per regione chiusa.

Durante il conteggio dei punti, un giocatore riceve il doppio dei punti per le regioni di terra chiuse; le regioni di mare chiuse contano normalmente, ma solo 1 nave è permessa in una regione chiusa protetta da un governatore.



Supponiamo che il giocatore che ha interpretato il Governatore in questa regione di terra chiusa, prenda per primo in questa regione. Durante il conteggio, riceve 6 punti per la regione come segue: 2 per le due aree di terra nella regione, 1 per l'oro = 3 punti, raddoppiato = 6 punti.

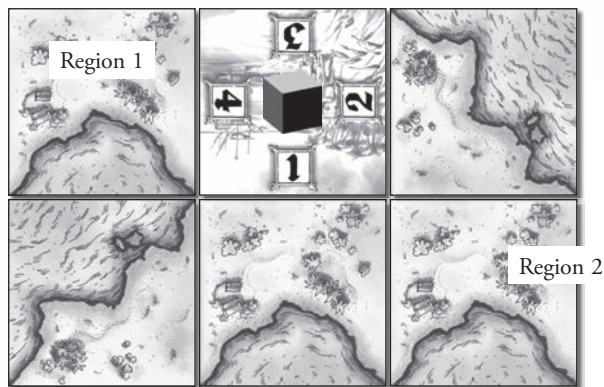


Se un giocatore gioca una nave e un Governatore in questa regione chiusa, durante il conteggio riceverà 3 punti (il punteggio della regione di acqua).

### Mettere il Grande

Il Grande può essere messo su qualunque tessera Caballero sulla mappa al costo di 2 Caballeros dalla corte del giocatore. Il Grande ha i seguenti effetti:

- Tale tessera Caballero è ora assolutamente sicura: non può essere eliminata se la tessera è adiacente a diverse zone di terra. Durante il conteggio dei punti, tutti i Caballeros su questa tessera contano per le regioni che toccano.
- Una tessera Caballero con un Grande non può essere ruotata o voltata per cambiare il conto dei Caballeros.
- Navi ed un Castillo possono essere messi sulle tessere con un Grande.
- Il Grande può essere usato in due modi:
- E' piazzato sulla tessera Caballero sulla mappa. Più tardi, vengono giocate aree di terra adiacenti a questa tessera Caballero: il Grande protegge la tessera dal tornare nella riserva e non si paga per i Caballeros addizionali guadagnati.
- Una tessera Caballero viene piazzata in modo da confinare con diverse aree di terra: se viene immediatamente messo un Grande sulla tessera, essa è protetta e può restare. Il costo in Caballeros dalla corte del giocatore è il numero più alto sulla tessera che è adiacente ad un'area di terra.



**Esempio:** Henry gioca una tessera Caballero con il suo Grande, che confina con tre aree di terra. Paga 4 Caballeros (il numero più alto adiacente a un'area di terra).

Il suo Grande colpisce due regioni. Nella regione 1 ci sono 4 Caballeros, nella regione 2 con  $2+1 = 3$  Caballeros. Durante il calcolo del punteggio, se Henry si piazzasse più in alto in entrambe le regioni, riceverà 2 punti per la regione 1 e 8 punti per la regione 2.

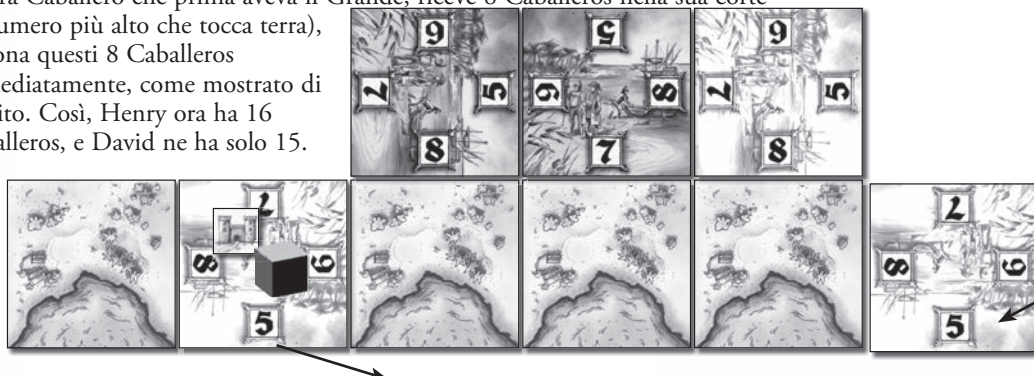
### Muovere il Grande

Il giocatore può muovere il suo Grande da una tessera ad un'altra al costo di 1 Caballero dalla sua corte. Una tale mossa può essere fatta una sola volta per turno. Se un giocatore muove un Grande che stava proteggendo una tessera Caballero dal tornare nella riserva, essa vi torna immediatamente. Se è protetta da un Castillo, il giocatore fa tornare alla sua corte un numero di Caballeros uguale al numero più alto sulla tessera adiacente ad un'area di terra; il Castillo torna nella riserva generale.

### Uso del Grande:

Henry gioca il suo Grande nel suo ultimo turno prima di segnare, permettendogli di mantenere la sua tessera Caballero tra due tessere terreno. Ha ancora 1 Caballero alla sua corte e vuole vincere questa regione. Usa il suo ultimo Caballero per posizionare il suo Grande su un'altra tessera Caballero, ritira la tessera Caballero che prima aveva il Grande, riceve 8 Caballeros nella sua corte

(il numero più alto che tocca terra), e suona questi 8 Caballeros immediatamente, come mostrato di seguito. Così, Henry ora ha 16 Caballeros, e David ne ha solo 15.



### Contare i punti

Il conto dei punti viene fatto come nel gioco base con l'eccezione dei cambi nel conto dei punti per le aree di terra e di mare chiuse.

Per il loro aiuto nel playtest e per molti commenti e suggerimenti, gli autori e gli editori desiderano ringraziare Olli Faro, Birgit Irgang, Christian Modrow, Karl-Heinz Schmiel, Walter Scholz, Ursula Kramer, Rainer Roesner, Ingrid, Jens Christopher, Natalie e Nile Ulrich, Martin Restle e anche Sandra, Karsten, Ulli e Steffen.

Traduzione Italiana della

"Tana dei Goblin" Impaginazione di Luca "gnokketto" Tombini

Questo regolamento non sostituisce quello originale è da intendersi come aiuto per i giocatori di lingua italiana, tutti i diritti sono del legittimo proprietario

© 2012 Rio Grande Games. All rights reserved.

If you have comments, questions, or suggestions, please write to us at:  
Rio Grande Games, PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

Visit our website at: [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

© 2012 Rio Grande Games

**RIO  
GRANDE  
GAMES**™

