

El Grande - Variante per 2 giocatori

Ogni giocatore utilizzerà due colori con 1 Grande e 2 Caballeros per ogni colore da piazzare nelle regioni di schieramento iniziale. Quindi avrà in dotazione altri 3 Caballeros per colore da piazzare nella propria corte. La partita si svolge su 6 round con il punteggio calcolato ogni 2.

Mazzo delle carte Power

Avrete bisogno di 4 mazzi con cui costituire due mazzi con due colori ciascuno in modo che ogni giocatore abbia un unico mazzo composto da due colori insieme. Si consiglia di utilizzare il blu ed il verde per il giocatore 1 ed il giallo e il marrone per il due.

I mazzi vanno costituiti nel seguente modo:

Blu - Verde: Carte Blu: 1, 3, 5, 7, 9, 11, (13*)
 Carte Verdi: 1**, 2, 4, 6, 8, 10, 12

* - Non è necessario utilizzare il 13, ma lo abbiamo lasciato per avere lo stesso numero di carte su ambedue i colori in modo che vi avanzino 2 carte alla fine del gioco (una per colore);

** - è necessario avere 2 carte "1" per far sì che possiate avere lo stesso numero di Caballeros con tutti e due i colori.

Fate la stessa operazione con il mazzo Giallo – Marrone, questo vi consentirà di avere, alla fine, due mazzi bicolore di 14 carte.

I mazzi verranno utilizzati per le puntate sui vari turni e per prendere i Caballeros per la vostra corte.

Svolgimento del gioco

1. Determinate il primo giocatore;
2. Ad ogni round i giocatori dovranno selezionare due carte (una per colore) per determinare, come di consueto, l'ordine di gioco.;
3. Quando giocate il turno di una delle due carte, potrete muovere ed utilizzare soltanto Caballeros del colore relativo a quella carta;

NB: può accadere che in conseguenza delle carte giocate, effettuate due turni consecutivi.

La partita si svolgerà quindi secondo le consuete regole, con le sole eccezioni di seguito riportate:

- la carta azione "Provinces" del mazzo da "2" rimanda indietro 1 solo Caballero per colore;
- quando selezionate una regione in cui muovere i Caballeros dal Castillo, ne scegliete solo una ed inviate lì tutti i Caballero dei vostri due colori;
- quando una carta azione vi consente di muovere i "vostri" [own] Caballeros, potete muovere soltanto quelli del colore che state usando in quel momento.

Traduzione a cura di Valerio Salvi



Fine del Gioco

Il gioco termina dopo 6 round ed il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più alto nel colore che si è classificato per secondo tra i suoi due (questo per evitare di giocare in modo da utilizzare una delle due fazioni come mero supporto dell'altra).

Variante: Il vincitore è il giocatore la cui somma dei due punteggi risulta maggiore.

Precisazioni

- Come di norma non potete giocare una carta con un numero già selezionato da un'altra fazione (e non semplicemente dall'altro giocatore). Negli ultimi turni potrebbe accadere che non siete in grado di giocare una carta diversa da quelle già presenti, in questo caso potete farlo, ma giocherete dopo chi ha scoperto prima di voi il vostro stesso numero.
- Quando una carta azione si riferisce agli altri giocatori, si intende il vostro avversario e non tutte le fazioni in gioco.
- Quando selezionate una regione utilizzando il disco segreto, ne dovrete usare due, uno per ogni vostra fazione (eccezione: come sopra indicato per il Castillo).

Traduzione a cura di Valerio Salvi

