

Wolfgang Kramer
Richard Ulrich

El Grande Big Box

PAÑO DE FUNDO HISTÓRICO

Espanha no século XV: 12 reinos, 1 condado, 1 principado e as províncias bascas. Cinco povos espalhados: hispânicos, bascos, galegos, catalães e mouros. A nobreza, especialmente os “Grandes” de alta estirpe, mantinham uma significativa influência. Contudo, os nobres comuns, os “Caballeros”, também possuíam uma gama de privilégios grande. Todas as regiões da Espanha estavam ávidas para conquistar sua independência. Os “Castillos”, ou castelos, também tinham um papel importante.

Procure o resumo incluído na caixa para ajudar na preparação do jogo.

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores posicionam estrategicamente seus Caballeros nas regiões do mapa para obterem pontos pelas maiorias. Ao final da partida, o jogador com mais pontos, ganha.

Nota da Editora: duas cartas nesta edição foram impressas com o texto incorreto. O texto correto encontra-se indicado em *itálico* na seção de cartas deste manual.



FLUXO DE JOGO

Uma partida possui 9 rodadas, nas quais os jogadores posicionam Caballeros de sua Corte nas regiões do tabuleiro.

A cada 3 rodadas (após a 3ª, 6ª e 9ª rodadas), acontece uma pontuação. O jogador com maior quantidade de Caballeros em cada região recebe pontos, marcados com o marcador de pontuação na trilha de pontuação.

Observação: você pode escolher jogar uma partida mais rápida com 6 rodadas, realizando a pontuação a cada 2 rodadas. Simplesmente pule as rodadas 1, 4 e 7 da trilha de rodadas.

Trilha de Rodadas numerada

Fases de Pontuação



Em cada rodada, as seguintes fases são realizadas, nesta ordem:

1. Revelar cartas de Ação

2. Jogar cartas de Poder

3. Cada jogador realiza seu turno

3.1 Trazer Caballeros da Província para sua Corte

3.2 Executar uma carta de Ação

4. Final da rodada

5. Fase de Pontuação (apenas nas rodadas 3, 6 e 9)

1. REVELAR CARTAS DE AÇÃO

Revele a carta de ação do topo de cada um dos cinco montes de cartas de ação.



Exemplo: a carta do topo de cada monte de cartas de ação foi revelada.

Cada jogador irá realizar uma destas ações na rodada atual. Os jogadores podem, agora, usar algum tempo para se familiarizar com as cartas de Ação disponíveis.

2. JOGAR CARTAS DE PODER

Começando com o jogador com o marcador de jogador inicial, cada jogador, em sentido horário, joga uma carta de Poder de sua mão, com a frente para cima, à sua frente. Um jogador não pode jogar uma carta de Poder com um valor que já tenha sido jogado por outro jogador na mesma rodada.

Exemplo: Gustavo possui o marcador de jogador inicial. Ele começa a rodada jogando seu 7. Leticia é a próxima em sentido horário. Ela pode jogar qualquer carta exceto 7. Ela decide jogar o seu 3. Daniel é o próximo e pode jogar qualquer carta exceto 7 e 3. Ele joga seu 2. Maria é a última jogadora e escolhe seu 8.

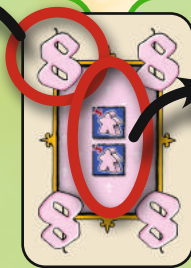


As cartas de Poder escolhidas definem duas coisas, as quais entram em efeito no passo 3.

1. Ordem de Turno

No passo 3, o jogador que jogou a mais alta carta de Poder realiza seu turno primeiro. Então, é a vez do jogador com a segunda maior carta de Poder e assim por diante.
Observação: realizar o turno primeiro permite que o jogador tenha uma melhor seleção de cartas de Ação para escolher.

Exemplo: a ordem do turno será *Maria* (8), *Gustavo* (7), *Letícia* (3) e *Gabriel* (2).



2. Suprimento

No passo 3, a quantidade de símbolos de Caballeros no centro de sua carta de Poder indica quantos Caballeros você pode trazer da Província para sua Corte.

Observação: quanto maior o número na carta de Poder, menor o suprimento.

Observação: Caballeros devem estar em sua Corte antes de você poder enviá-los para as regiões da Espanha.

Exemplo: *Maria* receberá 3 Caballeros da Província para colocar em sua Corte; *Gustavo*, *Letícia* e *Daniel* receberão 5 cada.

3. CADA JOGADOR REALIZA SEU TURNO

O jogador que usou a carta de Poder mais alta, começa. Uma vez que ele tenha completado seu turno, o próximo jogador, segundo a ordem das cartas de Poder, tem a vez e assim por diante. Cada jogador realiza apenas um turno em cada rodada.

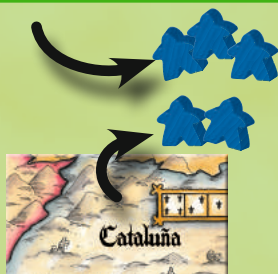
Cada jogador realiza os seguintes passos durante seu turno:

3.1 Trazer Caballeros da Província para sua Corte

Para começar seu turno, traga uma quantidade de Caballeros igual ao número de símbolos de Caballero mostrados em sua carta de poder, da Província para sua Corte.

Importante: caso não existam Caballeros suficientes na Província, você pode escolher pegar Caballeros de regiões no Tabuleiro (mas não do Castillo).

Importante: Você pode escolher trazer menos Caballeros do que sua carta de Poder indica.



Exemplo: *Letícia* pode trazer até 5 Caballeros para sua Corte, contudo ela só possui 3 Caballeros na Província. Ela traz estes 3 Caballeros para sua Corte, juntamente com 2 outros que já estavam em regiões do tabuleiro.

Caso *Letícia* não quisesse remover Caballeros do tabuleiro, ela poderia ter escolhido trazer apenas os 3 Caballeros que estavam na Província.

3.2 Executar uma carta de Ação

Agora, você escolhe uma das cartas de Ação reveladas. Recolha a carta e execute as seguintes duas ações::

Ação Especial

Você pode executar a ação especial mostrada na carta. Caso o faça, você deve realizar a ação completa, sempre que possível. Usando a carta ao lado como um exemplo, você deve pontuar todas as regiões de 5 pontos, mesmo que isto gere mais pontos para um oponente do que para você. Algumas cartas, contudo, indicam que você **execute parcialmente a ação**, por exemplo, a carta de Intriga: "Você **pode** posicionar 4 Caballeros".

Você também pode escolher não realizar a ação especial.

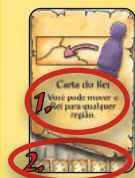


Posicionar Caballeros

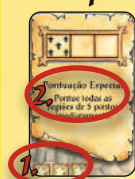
A quantidade de Caballeros mostrada na carta de Ação indica quantos Caballeros você colocará no tabuleiro.

- Você só pode usar Caballeros de sua Corte. Caso você não tenha Caballeros suficientes em sua Corte, os Caballeros a que você tinha direito e não colocou são desperdiçados.
- Você só pode posicionar Caballeros em regiões adjacentes a Região Real (mas **NÃO** na própria Região Real).
- Você também pode escolher posicionar Caballeros no Castillo.

Você pode escolher a ordem na qual executa a ação especial e posiciona os Caballeros. Contudo, você deve completar uma de cada vez. Você não pode, por exemplo, posicionar alguns de seus Caballeros, executar sua ação especial e, em seguida, posicionar o resto dos Caballeros (ou vice-versa).



Exemplo 1: *Maria* escolhe a Carta do Rei. Ela decide executar a ação especial primeiro. Ela move o Rei para Castilla la Nueva, a qual se torna a nova região Real. Então, ela posiciona 5 Caballeros de sua Corte no tabuleiro. Ela pode posicioná-los em qualquer região adjacente à Região Real, que seriam, nesta situação, Aragón, Castilla la Vieja, Granada, Sevilla e Valencia. Ela também poderia escolher colocar Caballeros no Castillo.



Exemplo 2: *Letícia* escolhe a carta com a “Pontuação Especial” mostrada ao lado. Ela decide posicionar Caballeros primeiro. A carta permite que ela posicione 3 Caballeros de sua Corte. A Região Real é a Galicia, o que significa que ela pode posicionar seus Caballeros em Castilla la Vieja, País Vasco ou no Castillo. Ela posiciona 2 Caballeros no País Vasco e um no Castillo. Então.

Letícia executa a ação especial e pontua todas as regiões de 5 pontos. Elas são Aragón, País Vasco e Valencia. Ela precisa realizar a pontuação de todas estas regiões, mesmo aquelas em que seus oponentes ganhem mais pontos que ela. O Castillo não é pontuado através desta carta (veja adiante).



Um exemplo completo da pontuação pode ser visto mais adiante, em “5. Pontuação”.

Após terminar de usar sua carta de Ação, coloque-a, com o verso para cima, abaixo do monte de cartas de Ação correspondente. Esta carta não estará mais disponível para os demais jogadores.

Então chega a vez do próximo jogador de acordo com a ordem das cartas de Poder, conforme explicamos anteriormente.

Alguns conceitos importantes e situações especiais:

O CASTILLO

- O Castillo não é uma região. Quando as regras mencionarem “região” ou “regiões”, o Castillo é excluído.
- Sempre que você posicionar Caballeros no tabuleiro, você pode escolher posicionar alguns ou todos eles no Castillo, independente de qual é a atual Região Real.
- Sempre que você mover Caballeros, você não pode mover nenhum do Castillo. Você pode, contudo, escolher mover Caballeros das regiões para o Castillo (“mover” é possível através de diversas cartas de Ação e será descrito mais detalhadamente posteriormente).
- Sempre que você posicionar Caballeros no Castillo, você deve dizer a seus oponentes exatamente quantos Caballeros você está adicionando ao Castillo. Nenhum jogador pode olhar dentro do Castillo ou tirar Caballeros do Castillo.



O Castillo

Observação: É importante tentar memorizar a quantidade de Caballeros que cada jogador já posicionou no Castillo.

- Durante cada Pontuação normal (após as rodadas 3, 6 e 9), assim como durante a pontuação especial do Castillo (veja mais adiante), o Castillo é levantado (mas apenas nestas duas situações). Após uma pontuação especial do Castillo, os Caballeros presentes lá, permanecem no Castillo. Após uma pontuação normal, todos os Caballeros presentes lá são movidos para regiões específicas (veja 5. Pontuação).

O REI, A REGIÃO REAL E AS REGIÕES ADJACENTES

A região ocupada pelo Rei é chamada de Região Real. Existem 3 regras que governam a Região Real:

1. A Região Real é proibida! (Esta é uma das regras mais importantes do jogo!)

Nada na Região Real pode ser alterado! Nenhum Caballero, Grande ou Ficha de Pontuação pode ser posicionado na Região Real ou retirado de lá.

Não existem exceções!

2. Posicionamento de Caballeros no tabuleiro

Caballeros só podem ser posicionados em regiões adjacentes à Região Real (ou no Castillo).

Caballeros nunca podem ser posicionados na Região Real!

3. Bônus Real

Durante a pontuação normal ou uma pontuação especial afetando a Região Real, o jogador que possuir mais Caballeros na Região Real recebe 2 pontos adicionais. Caso exista um empate para a maioria de Caballeros na Região Real, este bônus não é distribuído para nenhum jogador.

“Castilla la Nueva” é a Região Real. As regiões adjacentes são todas aquelas que possuem adjacência direta com a Região Real.



4. FIM DA RODADA

Após todos os jogadores terem finalizado seus turnos, realize as seguintes tarefas para preparar a próxima rodada:

1. Posicione quaisquer cartas de Ação remanescente, com o verso para cima, abaixo do respectivo monte de compra.



Exemplo: Em um jogo com 4 jogadores, uma carta de Ação ficará sem uso. Esta carta é posicionada abaixo de seu monte. Neste momento, todas as cartas do topo dos montes estão com o verso para cima.

2. O jogador com a menor carta de Poder recebe o marcador de jogador inicial.
3. Todos os jogadores descartam a carta de Poder que usaram em um monte de descarte pessoal, com o verso para cima. Cartas de Poder descartadas não podem mais ser usadas novamente.



Exemplo: *Gabriel* usou a menor carta de Poder. Ele recebe o marcador de jogador inicial. Na próxima rodada, ele será o primeiro jogador a jogar uma carta de Poder. Os outros jogadores o seguirão, em sentido horário.

Observação: em cada rodada você terá uma carta de Poder a menos para escolher. Tente manter uma variedade de cartas de Poder em sua mão para as rodadas futuras

4. Mova o marcador de rodada 1 espaço para baixo.

Se o marcador de rodada for movido para o próximo número, uma nova rodada se inicia, exatamente como descrito anteriormente.



Se o marcador de rodada se mover para uma Flor de Liz, uma pontuação geral acontece (veja a seguir). Isto acontece após a 3ª, 6ª e 9ª rodadas. Uma vez que a pontuação geral for completada, mova o marcador de rodada 1 espaço para baixo e comece a próxima rodada.

5. PONTUAÇÃO

Se o marcador de rodada se mover para uma Flor de Liz, uma pontuação geral acontece. Em cada pontuação geral, os seguintes passos devem ser seguidos:

1. Escolha uma região secreta.
2. Pontue o Castillo
3. Mova os Caballeros do Castillo para as respectivas regiões secretas de seus donos.
4. Pontue as regiões individuais.

O resumo de pontuação mostrado ao lado da trilha de rodadas serve como um guia dos passos da pontuação.



1. ESCOLHA UMA REGIÃO SECRETA

A região que você escolher será a região para a qual os Caballeros serão movidos no passo 3 “Mova os Caballeros do Castillo”. Você deve escolher, agora, para onde os Caballeros que estão no Castillo serão movidos após a pontuação do Castillo. Para fazer isso, mova a seta em seu disco secreto para que ela indique a região escolhida.

Importante: Estes Caballeros não podem ser movidos para diversas regiões. Você deve claramente escolher uma região. Lembre-se que a Região Real é proibida (nenhum Caballero pode se mover para lá).



2. PONTUE O CASTILLO

Após todos os jogadores terem escolhido suas regiões secretas, é verificado o Castillo. Levante ele e determine qual jogador possui mais Caballeros lá. Este jogador recebe 5 pontos. O jogador com a segunda maior quantidade recebe 3 pontos. O jogador em terceiro recebe 1 ponto. Caso exista empate, todos os jogadores empatados recebem pontos de acordo com o próximo nível mais baixo. Um jogador sem nenhum Caballero no Castillo não recebe nenhum ponto.

Observação: em uma partida para 2 jogadores apenas o jogador com a maior quantidade de Caballeros no Castillo recebe pontos.

Em uma partida para 3 jogadores apenas os jogadores em primeiro e segundo recebem pontos.

Os jogadores registram seus pontos movendo seus respectivos marcadores de pontuação na trilha de pontuação.



Flor de Liz (indica uma pontuação geral)

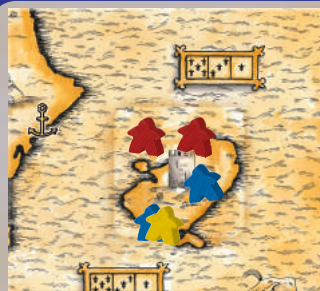
Resumo da pontuação com símbolos descrevendo os passos específicos a serem realizados



A Galicia foi escolhida neste disco secreto.



O Castillo é esvaziado. Os jogadores recebem pontos pela maioria de acordo com a tabela.



Exemplo com 4 jogadores: Gustavo e Leticia possuem 2 Caballeros cada no Castillo. Daniel possui 1 e Maria não possui nenhum.

A tabela de pontuação do Castillo indica que o primeiro lugar recebe 5 pontos, o segundo, 3 pontos e o terceiro, 1 ponto. Gustavo e Leticia estão empatados em primeiro. Desta forma, ambos pontuam a segunda colocação, ou seja, 3 pontos cada.

Daniel é o terceiro e recebe 1 ponto.



Gustavo e Leticia movem seus respectivos marcadores de pontos 3 espaços à frente na trilha de pontuação. Daniel move o seu marcador 1 espaço à frente.



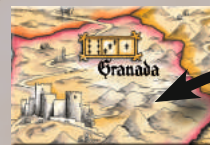
3. MOVA OS CABALLEROS DO CASTILLO

Todos os jogadores revelam seus discos secretos. Cada jogador move seus Caballeros provenientes do Castillo para a região que eles escolheram através do disco secreto.

Importante: qualquer jogador que tenha escolhido a Região Real, move seus Caballeros do Castillo novamente para sua Corte. Retorne o Castillo novamente para sua posição no tabuleiro central.



Exemplo: Gustavo move seus dois Caballeros do Castillo para Granada.



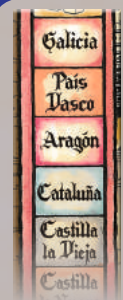
4. PONTUE AS REGIÕES INDIVIDUAIS

Cada região é pontuada na ordem mostrada no resumo da pontuação. Assim como com o Castillo, pontos são entregues para os jogadores que possuem as maiores quantidades de Caballeros em cada região. A tabela de pontuação de cada região indica quantos pontos são entregues para o jogador com maior quantidade de Caballeros (bem como o segundo e terceiro colocado) naquela região.

Importante: Os Grandes servem apenas para identificar a Residência dos jogadores e não contam para determinar a maioria.

Observação: em uma partida para 2 jogadores apenas o jogador com a maior quantidade de Caballeros em uma região recebe pontos. Em uma partida para 3 jogadores apenas os jogadores em primeiro e segundo recebem pontos.

Assim como com o Castillo, jogadores empatados recebem pontos de acordo com o próximo nível mais baixo. Um jogador sem nenhum Caballero na região não recebe nenhum ponto.



As regiões são pontuadas na ordem mostrada no resumo da pontuação, de cima para baixo.

Exemplo com 4 jogadores:



"Galicia" é a primeira região a ser pontuada. Daniel é o primeiro com 3 Caballeros e recebe 4 pontos. Leticia é a segunda colocada com 2 Caballeros, e recebe 2 pontos. Gustavo é o terceiro, com 1 Caballero, porém, nenhum ponto é entregue pela terceira posição na Galicia.



A próxima região é o "País Vasco", onde Leticia, Gustavo e Maria possuem, cada um, 3 Caballeros. Como os três estão empatados em primeiro, cada um recebe os pontos do próximo nível: 3 pontos cada. Daniel recebe 1 ponto pelo terceiro lugar.

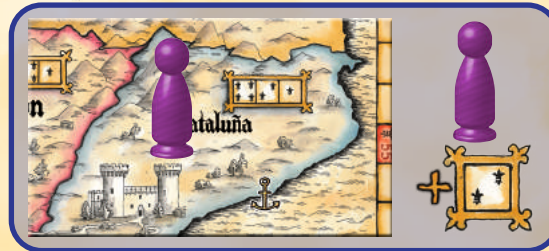


Seguimos para "Aragón". Daniel e Maria possuem, cada um, 3 Caballeros. Leticia e Gustavo possuem 2 Caballeros cada. Daniel e Maria estão empatados em primeiro, logo, cada um recebe os pontos do próximo nível: 4 pontos cada. Leticia e Gustavo, estão empatados em terceiro e, desta forma, deveriam receber os pontos do próximo nível. Infelizmente, nenhum ponto é entregue pela quarta posição.



BÔNUS REAL

Sempre que a Região Real for pontuada (independente se durante a pontuação geral ou em uma pontuação especial), o jogador com a maior quantidade de Caballeros lá (sem empate!) recebe 2 pontos adicionais.



Exemplo: “Cataluña” é a Região Real.

Daniel possui 2 Caballeros e **Gustavo**, 1 Caballero.

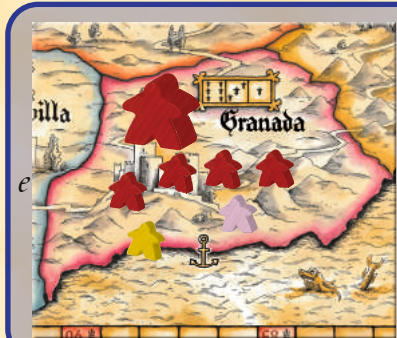
Com isto, **Daniel** está sozinho em primeiro e recebe 4 pontos, de acordo com a tabela de pontuação da região, mais 2 pontos adicionais por ser o primeiro isolado na Região Real. **Gustavo** recebe 2 pontos pelo segundo lugar. Não existe mais nenhum jogador presente, logo os pontos do terceiro lugar não são entregues.



BÔNUS DA RESIDÊNCIA

O bônus da residência é similar ao Bônus Real. Se um jogador possui a maior quantidade de Caballeros (sem empate!) em sua residência quando ela for pontuada (independente de uma pontuação geral ou especial), ele recebe 2 pontos adicionais.

Lembre-se: não conte o Grande para determinar a maioria.



Exemplo: “Granada” é a residência de **Gustavo** (seu Grande está lá). Ele possui 4 Caballeros.

Daniel e **María** possuem, cada um, 1 Caballero.

Gustavo recebe 4 pontos pelo primeiro lugar 2 pontos adicionais por ser o primeiro em sua residência. **Daniel** e **María** estão empatados em segundo e recebem, por isto, apenas 1 ponto cada.



Observação: É possível que um mesmo jogador receba tanto o Bônus Real quanto o Bônus da Residência em uma mesma região.

FICHA DE PONTUAÇÃO MÓVEL

As duas fichas de pontuação móveis podem ser posicionadas e movidas através de certas cartas de Ação, melhorando ou piorando o valor de determinadas regiões. Cada região pode acomodar apenas uma única ficha de pontuação móvel simultaneamente.



Esta ficha de pontuação móvel reduz os pontos que poderiam ser entregues em Castilla la Vieja.

Uma vez que todas as regiões foram pontuadas, mova o marcador de rodada um espaço para baixo e comece uma nova rodada.

FINAL DO JOGO

O jogo termina após a terceira pontuação geral. O jogador com mais pontos, ganha a partida e passa a ser “El Grande”. Caso exista empate na pontuação, os jogadores empatados dividem a vitória!

ESCLARECIMENTOS SOBRE AS CARTAS DE AÇÃO



CARTAS DE AÇÃO - MONTE 1

Para todas as cartas de Ação 1:

Você pode posicionar **até** 1 Caballero de sua Corte em uma região adjacente à Região Real ou no Castillo.

Antes ou depois de fazer isto, você pode executar ou abrir mão da ação especial impressa na carta.

As cartas deste monte permitem que os jogadores **movam** seus Caballeros ou Caballeros dos oponentes.

- Você pode mover seus próprios Caballeros ou Caballeros dos oponentes (exceções são listadas a seguir).
- Você pode mover Caballeros de e para uma ou mais regiões, por exemplo, pegar 2 Caballeros de uma região e 1 Caballero de outra (exceções são listadas a seguir).
- Você não pode pegar Caballeros do Castillo ou da Corte de qualquer jogador.
- Você pode mover menos Caballeros do que a quantidade informada na carta.
- Você não está restrito às regiões adjacentes à Região Real. Você pode mover Caballeros para qualquer região (exceto a Região Real) ou para o Castillo.
- A Região Real é proibida! Você nunca pode mover um Caballero da ou para a Região Real (não existem exceções).

As cartas do monte 1 são as seguintes:



Intriga (1x)

Você pode mover 3 Caballeros.



Intriga (1x)

Você pode mover 4 Caballeros.



Intriga (1x)

Você pode mover 3 Caballeros oponentes. Você só pode mover Caballeros pertencentes aos outros jogadores, não os seus próprios.



Intriga (2x)

Você pode mover 2 de seus Caballeros e 2 Caballeros oponentes. Você pode mover até 2 de seus próprios Caballeros e até 2 Caballeros dos demais jogadores. Você não pode mover mais que 2 de seus Caballeros e não mais do que 2 Caballeros dos oponentes.



Intriga (2x)

Escolha uma região. Você pode mover 5 Caballeros desta região para outras regiões. Você só pode mover Caballeros provenientes de uma única região. Contudo, você pode mover estes Caballeros para qualquer quantidade de regiões diferentes.



Intriga (1x)

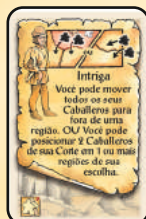
Você pode mover todos os seus Caballeros para fora de uma região.



Você só pode mover seus próprios Caballeros, provenientes de uma única região. Contudo, você pode mover estes Caballeros para qualquer quantidade de regiões diferentes. Você também pode decidir deixar alguns de seus Caballeros na região escolhida.

Intriga (1x)

Você pode posicionar 2 Caballeros adicionais de sua Corte nas regiões que você quiser.



Com esta carta, você pode posicionar até 3 Caballeros de sua corte em regiões do tabuleiro ou no Castillo: 1 em uma região adjacente à Região Real e 2 em quaisquer regiões à sua escolha (incluindo regiões adjacentes à Região Real).

Intriga (1x)

Você pode mover todos os seus Caballeros para fora de uma região.

OU

Você pode posicionar 2 Caballeros adicionais de sua Corte nas regiões que você quiser.

Você deve escolher qual das duas opções de ações você deseja executar. As ações nesta carta são idênticas às duas cartas descritas acima.



CARTAS DE AÇÃO - MONTE 2

Para todas as cartas de Ação 2:

Você pode posicionar até 2 Caballeros de sua Corte em regiões adjacentes à Região Real ou no Castillo. Antes ou depois de fazer isto, você pode executar ou abrir mão da ação especial impressa na carta. Algumas cartas permitem que você remova Caballeros do tabuleiro, porém, a Região Real continua sendo proibida! As cartas do monte 2 são as seguintes:



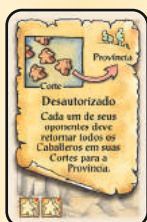
Veto (2x)

Você pode impedir uma ação especial nesta ou na próxima rodada. Todos os jogadores devem anunciar suas ações especiais antes de realizá-las.

Quando você escolhe esta carta, coloque-a, com a frente para cima, na sua frente.

Uma vez durante esta rodada ou a próxima, você pode impedir completa ou parcialmente que outro jogador execute sua ação especial. Você pode impedir a ação antes ou durante sua execução. O jogador afetado pelo Veto deve, imediatamente, interromper a execução da ação.

Exemplo: *Seu oponente pode mover 4 Caballeros. Ele já moveu 2 deles. Você não concorda com o local para onde ele vai mover seu 3º Caballero e escolhe usar seu Veto. Seu oponente desfaz a movimentação do 3º Caballero e imediatamente termina com sua ação especial. Ele não pode mover seu 4º Caballero, já que a ação foi vetada. Após você ter utilizado o Veto, coloque-o, com a frente para baixo, abaixo do segundo monte. Se você não utilizar seu Veto até o final da rodada subsequente a qual você o adquiriu, você deve colocá-lo embaixo do monte 2 sem nenhum efeito.*



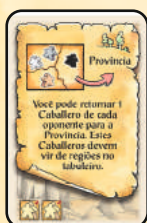
Desautorizado (1x)

Cada oponente deve retornar todos os Caballeros de suas respectivas Cortes para a Província. Isto afeta apenas os seus oponentes.

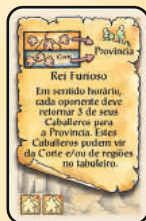


Desautorizado (1x)

Cada oponente deve retornar 3 Caballeros de suas respectivas Cortes para a Província. Isto afeta apenas os seus oponentes.



Você pode retornar 1 Caballero de cada oponente para a Província. Estes Caballeros devem vir das regiões no tabuleiro. (1x) Você escolhe 1 Caballero de cada oponente (não seus) e coloca-os novamente na Província.



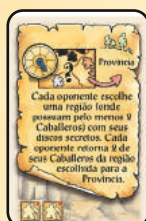
Rei Furioso! (1x)

Em sentido horário, cada oponente deve retornar 3 de seus Caballeros para a Província. Estes Caballeros podem vir de suas respectivas Cortes e/ou de regiões no tabuleiro.

Cada jogador escolhe por si quais 3 Caballeros devem retornar para a Província.

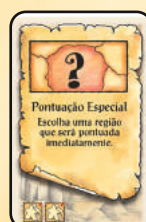


Texto corrigido: Cada um de seus oponentes escolhe uma região (onde possuam pelo menos um Caballero) através de seu disco secreto. Cada um de seus oponentes deve retornar todos os seus Caballeros da região escolhida para a Província. (1x) Cada oponente (não você) simultaneamente escolhe uma província onde possuam pelo menos um Caballero com seu disco secreto. Cada oponente, então, revela sua escolha e retorna todos os seus Caballeros da região que escolher para a Província.



Texto corrigido: Cada um de seus oponentes escolhe uma região (onde possuam pelo menos 2 Caballeros) através de seu disco secreto. Cada um de seus oponentes deve retornar 2 de seus Caballeros da região escolhida para a Província. (1x)

Cada oponente (não você) simultaneamente escolhe uma província onde possuam pelo menos 2 Caballeros com seu disco secreto. Cada oponente, então, revela sua escolha e retorna 2 de seus Caballeros da região que escolher para a Província.



Pontuação Especial (3x)

Escolha uma região para ser pontuada imediatamente.

Você escolhe uma região no tabuleiro e pontua ela durante seu turno. Você pode pontuar a região antes ou depois de posicionar Caballeros. Você pode escolher pontuar a Região Real, mas não pode escolher o Castillo (que não é uma região). A região é pontuada da mesma forma que seria durante uma pontuação normal, incluindo eventuais bônus Reais e de Residência.



CARTAS DE AÇÃO - MONTE 3

Para todas as cartas de Ação 3:

Você pode posicionar até 3 Caballeros de sua Corte em regiões adjacentes à Região Real ou no Castillo. Antes ou depois de fazer isto, você pode executar ou abrir mão da ação especial impressa na carta.

As cartas neste monte permitem que você execute pontuações especiais durante seu turno.

Estas cartas devem ser executadas de acordo com as seguintes regras:

- Você pode executar a pontuação especial antes ou depois de posicionar seus Caballeros.
- A pontuação especial é executada da mesma forma que a pontuação normal, incluindo eventuais bônus Reais e de Residência.
- O Castillo não é uma região. Ele não pode ser escolhido quando a carta especifica "região" ou "regiões" (exceção é a carta que especificamente pontua o Castillo).
- Se múltiplas regiões são pontuadas com a mesma carta, o jogador ativo escolhe a ordem na qual elas serão pontuadas.

As cartas do monte 3 são as seguintes:



Pontuação Especial (2x)

Todas as regiões de 4 pontos são pontuadas imediatamente.

Durante seu turno, todas as regiões que trazem 4 pontos para o primeiro colocado são pontuadas (Galícia, Cataluña e Sevilla).

Importante: as fichas de pontuação móveis podem alterar quais regiões são pontuadas. Se a ficha for posicionada em uma região, então esta região passa a ser uma região de 4 pontos e será pontuada (o Castillo não é uma região e nunca é pontuado desta forma). Se a ficha for posicionada na Galícia, Cataluña ou Sevilla, ela deixa de ser uma região de 4 pontos e não será pontuada. Fichas de pontuação móveis são posicionadas e removidas através de cartas do monte 4 (veja adiante).



Pontuação Especial (2x)

Todas as regiões de 5 pontos são pontuadas imediatamente.

Durante seu turno, todas as regiões que trazem 5 pontos para o primeiro colocado são pontuadas (País Vasco, Aragón e Valencia, mas **não** o Castillo).

Esclarecimentos listados na carta de pontuação das regiões de 4 pontos também são válidos aqui.



Pontuação Especial (1x)

Todas as regiões de 6 e 7 pontos são pontuadas imediatamente.

Durante seu turno, todas as regiões que trazem 6 ou 7 pontos para o primeiro colocado são pontuadas (Castilla la Vieja, Castilla la Nueva e Granada). Esclarecimentos listados na carta de pontuação das regiões de 4 pontos também são válidos aqui.



Pontuação Especial (2x)

O Castillo é pontuado imediatamente.

Durante seu turno, o Castillo é pontuado. Após a pontuação, coloque novamente os Caballeros no Castillo, de modo que eles voltem a ser escondidos.



Pontuação Especial (1x)

Todas as regiões com a maioria de Caballeros são pontuadas imediatamente.

Durante seu turno, a região contendo mais Caballeros é pontuada. Se existirem diversas regiões empatadas na maior quantidade de Caballeros, todas elas são pontuadas. O Castillo não é considerado uma região.



Pontuação Especial (1x)

Todas as regiões com a maioria de Caballeros são pontuadas imediatamente.

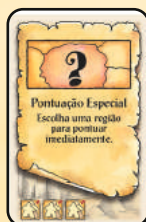
Durante seu turno, a região contendo mais Caballeros é pontuada. Se existirem diversas regiões empatadas na maior quantidade de Caballeros, todas elas são pontuadas. O Castillo não é considerado uma região.



Pontuação Especial (1x)

Todas as regiões com a minoria de Caballeros são pontuadas imediatamente. Regiões sem Caballeros não contam.

Durante seu turno, a região contendo menos Caballeros é pontuada. Se existirem diversas regiões empatadas na menor quantidade de Caballeros, todas elas são pontuadas. O Castillo e as regiões sem Caballeros não contam.



Pontuação Especial (1x)

Escolha uma região para ser pontuada imediatamente.

Durante seu turno, escolha uma região qualquer para ser pontuada. O Castillo não é uma região.



CARTAS DE AÇÃO - MONTE 4

Para todas as cartas de Ação 4:

Você pode posicionar até 4 Caballeros de sua Corte em regiões adjacentes à Região Real ou no Castillo. Antes ou depois de fazer isto, você pode executar ou abrir mão da ação especial impressa na carta. As cartas do monte 4 são as seguintes:



Ficha de Pontuação Móvel (3x) - Você pode posicionar uma nova ficha de pontuação móvel OU mover uma já presente.

Você pode posicionar ou mover uma das duas fichas de pontuação móveis de modo a cobrir uma tabela de pontuação de uma

região. As fichas de pontuação móveis começam o jogo ao lado do tabuleiro. Se a ficha que você quer posicionar já está no tabuleiro, você pode movê-la de sua posição para uma região diferente. Enquanto uma região tiver uma ficha de pontuação móvel os pontos entregues por ela são de acordo com a ficha (e não com a tabela de pontuação impressa). Você sempre pode decidir quais das duas fichas de pontuação móveis você quer posicionar/mover. Uma ficha de pontuação móvel pode ser posicionada no Castillo (e substitui ambas as tabelas impressas). Nenhuma região pode ter mais do que uma única ficha de pontuação móvel. Uma ficha de pontuação móvel nunca pode ser colocada ou retirada da Região Real.



Poder das Cartas (2x) - Você pode trazer uma de suas Cartas de Poder usadas novamente para sua mão.

Você pode retornar a carta de Poder que você usou nesta rodada ou qualquer uma de seu monte de descarte, novamente para sua mão.



A Corte (1x) - Você pode trazer 2 Caballeros da Província para sua Corte.

Esta carta aumenta seu suprimento para a rodada, e deve ser executada de acordo com as mesmas regras (veja 3.1 Trazer Caballeros da Província para sua Corte).



Grande (2x) - Você pode mover seu Grande.

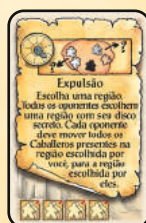
Você não pode mover seu Grande para ou a partir da Região Real. Você não pode posicionar seu Grande no Castillo.



Pontuação Especial (1x) - Cada jogador escolhe uma região com seu disco secreto.

Cada região escolhida por apenas um jogador, pontua imediatamente. Regiões não escolhidas ou escolhidas mais de uma vez não pontuam.

Você pode executar a pontuação especial antes ou depois de posicionar seus Caballeros. Primeiro, todos os jogadores (inclusive você) escolhem uma região com seu disco secreto e, então, revelam simultaneamente. Todas as regiões que foram escolhidas exatamente uma vez são pontuadas imediatamente. As regiões são pontuadas na ordem que o jogador ativo escolhe, de acordo com as regras usuais de pontuação, incluindo eventuais bônus Reais e de Residência.



Expulsão (1x) - Escolha uma região.

Cada um de seus oponentes escolhe uma região com seu disco secreto. Cada um de seus oponentes move todos os seus Caballeros para a região escolhida.

Primeiro, escolha uma região na qual todos os seus oponentes (mas não você) devem retirar seus Caballeros. Então, cada oponente seu escolhe uma região através do disco secreto, para a qual eles querem mover seus Caballeros. Finalmente, todos simultaneamente revelam suas escolhas e movem todos os seus Caballeros da região que você escolher para a região escolhida por eles. Qualquer jogador que tenha escolhido a Região Real, traz seus Caballeros para a sua Corte.



Conselheiro Real - Você pode mover o Rei para uma região adjacente.

Você pode mover o Rei antes ou depois de posicionar seus Caballeros.

CARTAS DE AÇÃO - MONTE 5

O monte 5 consiste apenas da Carta do Rei.

Você pode posicionar até 5 Caballeros de sua Corte em regiões adjacentes à Região Real ou no Castillo.

Antes ou depois de fazer isto, você pode executar ou abrir mão da ação especial impressa na carta.



Carta do Rei (2x)

Você pode mover o Rei para qualquer região.

Você pode mover o Rei antes ou depois de posicionar seus Caballeros. Você não pode mover o Rei para o Castillo.