

El Grande



GRANDE INQUISIDOR
E COLÔNIAS

PÁGINA 2



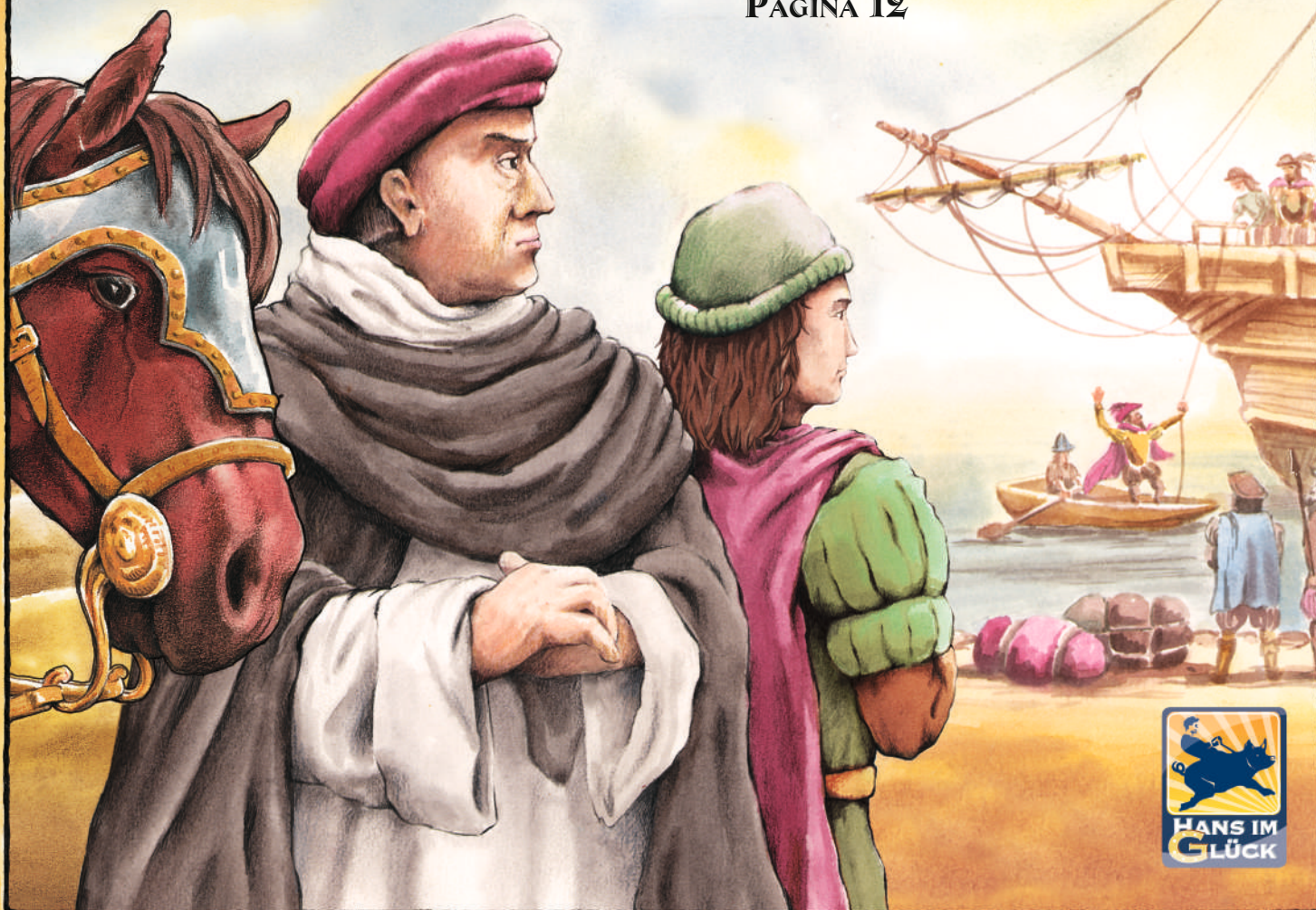
GRANDÍSSIMO

PÁGINA 9



EXPANSÃO DE
ANIVERSÁRIO

PÁGINA 12





PREPARAÇÃO E COMPONENTES ADICIONAIS

- 1 carta do Grande Inquisidor
- 12 novas cartas de Ação
(1 carta do "monte 6" e 11 cartas do "monte 7")
- 4 Caballeros pretos
- 1 tabela limite
(frente: 6 espaços; verso: 10 espaços)
- 30 Caballeros adicionais em 5 cores
(6 por cor)
- 11 fichas de bens
- 5 fichas de ouro
- 1 ficha de pontuação especial

Carta do Grande Inquisidor

O verso de cada carta está marcado com o símbolo de navio.

Verso das cartas dos montes 6 e 7

Tabela limite

Fichas de Bens e Ouro

Ficha de pontuação especial

A preparação é idêntica ao jogo base, com as seguintes exceções:

1. O tabuleiro é posicionado com o lado mostrando o símbolo de navio no canto inferior esquerdo voltado para cima.
2. A carta do Grande Inquisidor é posicionada ao lado do tabuleiro.
3. A carta da "Santa Inquisição" é posicionada como a única carta do monte 6.
4. As 11 cartas marcadas com 7 em seus versos são embaralhadas e formam o monte 7.
5. Após uma região ter sido escolhida como Região Real, duas cartas de região adicionais são reveladas. Posicione 2 Caballeros pretos em cada uma destas duas regiões. Os Caballeros pretos pertencem ao Grande Inquisidor.
6. Revele mais uma carta de região e posicione a tabela limite nela. Em partidas com 2 ou 3 jogadores, use o lado com 6 espaços. Com 4 ou 5 jogadores, use o lado com 10 espaços.
7. Existem 6 Caballeros adicionais para cada jogador na Província. Após todos os jogadores terem determinado suas residências, cada um posicionará 2 Caballeros adicionais no tabuleiro: todos os jogadores escolhem uma região com seu disco secreto (mas não a Região Real) e revelam suas escolhas simultaneamente. Cada jogador posiciona 2 Caballeros provenientes da Província na região escolhida.
8. Posicione 2 fichas de bens na África e 1 ficha de ouro na América. As fichas de bens e ouro remanescentes formam um estoque comum.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
5. **Posicione 2 Caballeros pretos nas duas regiões reveladas.**
6. **e posicione a tabela limite na terceira região revelada (6 espaços para 2-3 jogadores, 10 espaços para 4-5 jogadores)**
7. **vindos da Província**
- 8.

FLUXO DE JOGO

O fluxo do jogo é idêntico ao jogo base. Contudo, existe uma série de elementos novos.

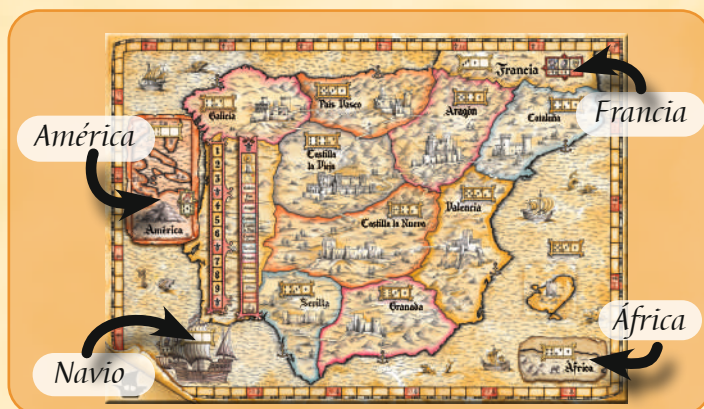
AS NOVAS REGIÕES

Existem 4 regiões adicionais no tabuleiro central: Francia, o Navio, América e África.

As novas regiões são utilizadas da mesma forma que as demais regiões.

Observe o seguinte:

- Durante uma pontuação comum, Caballeros não podem ser movidos do Castillo para estas novas regiões.
- O Rei não pode deixar o continente. Exceto pela Francia, o Rei não pode entrar nas novas regiões.
- As fichas de pontuação móveis podem ser posicionadas em qualquer uma das novas regiões.



As regras específicas de cada uma das novas regiões são descritas a seguir.



FRANCIA

Não mais do que 3 Caballeros podem ocupar a Francia.

- Caballeros podem ser posicionados de sua Corte na Francia quando o Rei estiver em Aragón ou Cataluña.
- Caballeros podem ser movidos para a Francia usando, por exemplo, cartas de Intriga ou o Navio (veja a seguir).

Cada Caballero que você traz para a Francia deve ser posicionado em um dos 3 espaços. Se todos os 3 espaços estiverem ocupados, você não pode trazer novos Caballeros para a Francia. Apenas quando um ou mais destes espaços estiverem novamente livres, um novo Caballero pode ser trazido para a Francia. (Caballeros no segundo e terceiro espaço da Francia não melhoram sua posição automaticamente quando espaços melhores estiverem disponíveis.)

Você pode mover seu Grande para a Francia, mas ele não ocupa um dos espaços para Caballeros.

Durante uma pontuação comum, o jogador com mais Caballeros recebe 3 pontos. O jogador em segundo, recebe 1 ponto. Além disso, o jogador cujo Caballero ocupa o espaço do Embaixador (esquerda) recebe 2 pontos adicionais. O jogador cujo Caballero ocupa o espaço do Enviado (centro) recebe 1 ponto adicional. O mesmo jogador pode receber estas duas pontuações adicionais.

Por exemplo, um jogador ocupando tanto o local do Embaixador quanto o do Enviado, receberia 6 pontos no total, durante uma pontuação comum: 3 pela maioria, 2 pelo Embaixador e 1 pelo Enviado.



NAVIO

O Navio representa a frota mercante chegando e saindo da Espanha. Ele é tratado como uma região normal. Contudo, ela é usada usualmente apenas como uma região de trânsito para viajar em direção à América ou África.

- Caballeros podem ser posicionados de sua Corte no navio quando o Rei estiver nas regiões costeiras da Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco e Francia (note que estas regiões costeiras estão marcadas com o símbolo de âncora).
- Caballeros podem ser movidos para o Navio através de, por exemplo, cartas de Intriga.
- Se você possui Caballeros no Navio posicionados na rodada anterior, você pode movê-los, no início de seu turno para a América, África ou qualquer região costeira da Espanha (veja acima). Isto não tem custo de posicionamento nem em uma ação de movimento.



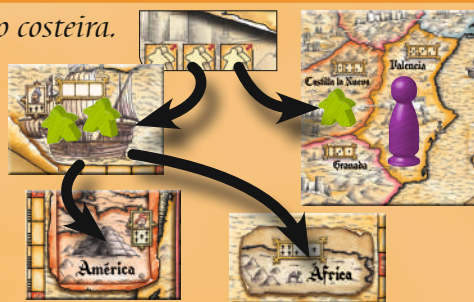
Símbolo de âncora

Exemplo: Na primeira rodada, o Rei está em Valencia, uma região costeira.

Laura pode posicionar 3 Caballeros. Ela posiciona 1 Caballero em uma região adjacente à Região Real e 2 Caballeros no Navio.

Na segunda rodada, **Laura** move 1 Caballero do Navio para a América e o outro para a África.

Depois disto, ela pode posicionar Caballeros conforme as regras normais.



A tabela de pontuação no Navio é vazia. Tanto o 1º, quanto o 2º e 3º colocados recebem 0 pontos quando o Navio pontua. Contudo, pontos podem ser entregues ao jogador cujo Caballero ocupa o espaço do Capitão (veja a seguir).

Exceção: caso uma ficha de pontuação móvel esteja no Navio, ele irá gerar pontos de acordo com esta ficha.

Observação: você pode receber o bônus da Residência, caso seu Grande esteja no Navio.

Espaço do Capitão

Caso o espaço do Capitão esteja vazio, você pode posicionar um Caballero que iria ser posicionado ou que estava se movendo para o Navio, neste espaço. O Capitão também pode deixar o Navio. O espaço do Capitão não precisa estar ocupado. O espaço do Capitão pode ser ocupado através do movimento das cartas de Intriga do Monte 1. Um Grande não pode ocupar o espaço do Capitão.

O Caballero ocupando o espaço do Capitão não conta para a maioria quando da pontuação. Porém, o jogador cujo Caballero ocupa o espaço do Capitão recebe 3 pontos sempre que o Navio é pontuado.

A tabela de pontuação do Navio não traz pontos.



Espaço do Capitão



AMÉRICA E ÁFRICA

Caballeros não podem ser posicionados diretamente nestas duas regiões. Caballeros só podem ser movidos para lá. O Navio é o método principal de fazê-lo. O Rei nunca pode ocupar nenhuma destas regiões.

- No início de seu turno, você pode mover Caballeros que foram posicionados ou movidos para o Navio em uma rodada anterior para a América e/ou África.
- Você pode mover Caballeros para a América e/ou África usando o monte 1 de cartas de Intriga.

O Vice-Rei da América

Se o espaço do Vice-Rei está vazio, você pode posicionar um Caballero que você esteja movendo para a América neste espaço. O Vice-Rei pode deixar a América. O espaço do Vice-Rei não precisa estar ocupado. O espaço do Vice-Rei pode ser ocupado através do movimento das cartas de Intriga do Monte 1. Um Grande não pode ocupar o espaço do Vice-Rei.

O Caballero ocupando o espaço do Vice-Rei não conta para a maioria quando da pontuação. Porém, o jogador cujo Caballero ocupa o espaço do Vice-Rei recebe 5 pontos sempre que a América é pontuada.

Ouro e Bens

As cartas de Ação do monte 7 mostram símbolos de Ouro e Bens. Sempre que um jogador escolhe uma carta do monte 7, ele imediatamente posiciona o Ouro e/ou Bens mostrados na região correspondente (isto é parte da ação especial da carta).

Ouro é sempre posicionado na América e Bens são sempre posicionados na África.

O estoque de Ouro e Bens é limitado. Caso a ficha apropriada não esteja mais disponível, então ela não é posicionada.

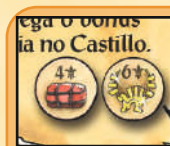
Recebendo Ouro e Bens

Durante seu turno, você pode receber Ouro e Bens.

- Você pode fazer isto a qualquer momento durante seu turno, e quantas vezes você quiser ou puder.
- Você deve possuir 1 Caballero na região correspondente para cada ficha que você queira receber.
- Coloque o Caballero sobre a ficha. O Caballero agora possui a ficha.
- Isto não é uma ação.
- Cada Caballero pode possuir apenas 1 ficha.
- Um Caballero e sua ficha estão conectados e não podem ser separados.



Vice-Rei



monte 7.

Símbolos de Ouro e Bens nas cartas de Ação do

...e trazendo-os para a Espanha

Quando você move Caballeros que possuem fichas para a Espanha, a ficha é movida para o suprimento comum e você recebe, imediatamente, 4 pontos por ficha de Bens ou 6 pontos por ficha de Ouro.

Para fazer isto, você deve mover o Caballero que possui a ficha para o continente Europeu. Isto é, usualmente, realizado via o Navio.

Caballeros que foram movidos para a América ou África em rodadas anteriores podem ser movidos para o Navio gratuitamente durante seu turno. Isto não custa um movimento nem uma ação.

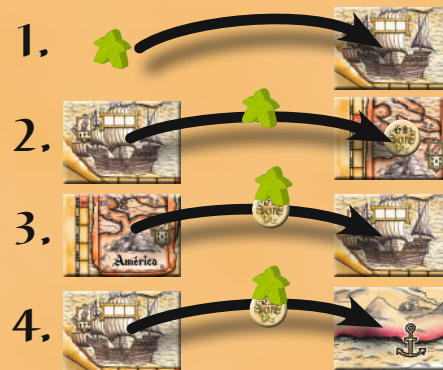
No início do seu próximo turno, você pode mover Caballeros no Navio para uma região costeira na Espanha. Então, você retorna a ficha para o suprimento e recebe os pontos correspondentes. O Caballero permanece na região para a qual foi movido.

Importante: estes movimentos são “ações livres” que podem ser realizados adicionalmente ao seu posicionamento normal e ações especiais. Contudo, deve ser observado que, na maioria dos casos, são necessários diversos turnos para trazer fichas para a Espanha.

Você pode mover um Caballero que possua uma ficha usando o movimento de uma carta de Intriga. Isto é mais rápido, mas requer que você escolha uma carta do monte 1.

Exemplo: trazer uma ficha não “tomada” da América ou da África para a Espanha requer, normalmente, 4 passos (4 rodadas):

1. Posicione um Caballero no Navio (apenas possível quando o Rei se encontra em uma região costeira).
2. Mova o Caballero para a América/África e tome posse de uma ficha.
3. Mova o Caballero para o Navio.
4. Mova o Caballero para uma das regiões costeiras da Espanha. Você recebe imediatamente pontos (4 para Bens e 6 para Ouro). As fichas são retornadas para o suprimento comum e o Caballero permanece na região costeira.



O posicionamento do passo 1 “custa” uma “ação de posicionamento”. Os movimentos nos passos 2 a 4 são ações livres.

Observação: usando as cartas de Intriga do monte 1 você pode mover um Caballero diretamente entre a Espanha e a América/África (ou vice-versa), pulando a etapa do Navio.

Se um Caballero possui uma ficha e é retornado para sua Corte, a ficha é perdida e retornada para o suprimento sem lhe trazer nenhum ponto.

Isto também é verdade quando o Caballero que possui uma ficha é movido para o Castillo.

Casos Especiais

- Um Caballero que possua uma ficha ainda conta para a maioria na região.
- Um Caballero que possua uma ficha não pode ocupar o espaço do Capitão.
- Um Caballero que possua uma ficha não pode ocupar o espaço do Vice-Rei.



O GRANDE INQUISIDOR

Quando você escolhe a carta de Ação da “Santa Inquisição” você executa e observa o seguinte:

- Pegue a carta do Grande Inquisidor e coloque à sua frente.
- Posicione até 3 Caballeros de sua Corte em regiões adjacentes à Região Real.
- Mova até 2 dos Caballeros do Grande Inquisidor (Caballeros pretos).
- Todos os Caballeros do Grande Inquisidor contarão como seus durante a pontuação.
- Em cada rodada na qual o Grande Inquisidor permanece na sua frente, você pode trazer 1 Caballero adicional da Província para sua Corte ou posicionar 1 Caballero adicional de sua Corte em uma região adjacente à Região Real.



O Grande Inquisidor permanece na frente de um jogador até que um oponente realize a ação da carta “Santa Inquisição”, trazendo, desta forma, a carta para a frente dele.

Exemplo: *Laura* escolhe a carta “Santa Inquisição”.

Primeiro, ela executa a ação da carta.

Ela pega a carta do Grande Inquisidor e move 2 Caballeros pretos.

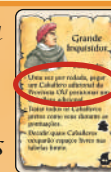
A carta de Ação permite que ela posicione 3 Caballeros.

Agora, ela usa a habilidade do Grande Inquisidor, que permite que ela posicione um Caballero adicional. Como ela possui Caballeros suficientes, ela faz isto, posicionando 4 Caballeros no total.



Exemplo: *Laura* continua com o Grande Inquisidor na sua frente desde a rodada anterior. Ela escolhe a carta do Rei nesta rodada, que permite que ela posicione 5 Caballeros.

Ela possui, porém, apenas 4 Caballeros em sua Corte. Ela usa a habilidade especial do Grande Inquisidor para trazer um Caballero adicional da Província para sua Corte e, então, posiciona os 5 Caballeros no tabuleiro.



Os Caballeros do Grande Inquisidor

Os Caballeros do Grande Inquisidor são governados pelas seguintes regras:

O jogador que possui a carta do Grande Inquisidor pode mover Caballeros pretos para outras regiões ou para o Castillo, e pode, inclusive, tomar fichas de Bens e Ouro, como se eles pertencessem a ele.

- O jogador que possui a carta do Grande Inquisidor pode mover Caballeros pretos para outras regiões ou para o Castillo, e pode, inclusive, tomar fichas de Bens e Ouro, como se eles pertencessem a ele.
- Nenhum jogador pode remover os Caballeros pretos do mapa. Eles nunca podem ser levados para a Província ou para a Corte de um jogador.
- Durante a pontuação, os Caballeros pretos contam como Caballeros pertencentes ao jogador que possui a carta do Grande Inquisidor.
- Caso nenhum jogador possua a carta do Grande Inquisidor, os Caballeros pretos não pertencem a nenhum jogador. Eles não são contados para a pontuação nesta situação.

Em certos casos, o jogador com a carta do Grande Inquisidor também determina quais Caballeros ocupam a tabela limite. Detalhes sobre ela mais adiante.

TABELA LIMITE

A tabela limite é usada para limitar a quantidade de Caballeros que pode ser contada durante a pontuação de uma determinada região. Cada espaço da tabela pode conter 1 Caballero. Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, ela possui 6 espaços. Com 4 ou 5 jogadores, 10 espaços.

A tabela limite começa a partida em uma região selecionada de forma aleatória. A carta de Ação “Tabela Limite”, que aparece 3 vezes no monte 7, permite ao jogador mover a tabela limite para uma nova região. A tabela limite não pode ser movida para nem removida da Região Real. A tabela limite também não pode ser movida para a Francia.

Tabela limite

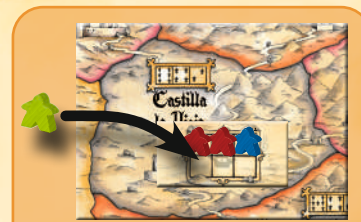


2-3 jogadores



4-5 jogadores

Quando você move ou posiciona Caballeros em uma região que tenha a tabela limite, seus Caballeros são posicionados em espaços vazios dela, enquanto existirem. Você pode posicionar ou mover Caballeros para a região mesmo que a tabela limite esteja cheia. Estes Caballeros são deixados ao lado da tabela. Caballeros que não estão na tabela limite não são contados durante a pontuação. A ordem na qual os Caballeros foram colocados dentro da tabela limite não possui nenhum efeito para determinar a maioria.



Enquanto existir espaço na tabela limite, posicione Caballeros nela..

Quando você move a tabela limite para outra região, primeiro você limpa ela, colocando os Caballeros que estavam nela simplesmente ocupando a região de onde ela está sendo retirada. Então você posiciona a tabela limite vazia para a nova região. Caso existam Caballeros na nova região, eles são imediatamente posicionados na tabela limite. Caso não exista espaço suficiente para todos os Caballeros presentes na nova região, você decide quais Caballeros são posicionados na tabela limite e quais são deixados ao lado dela (e que não contarão na pontuação).

Movimento

Quando você move Caballeros provenientes da região com a tabela limite, você pode mover normalmente os Caballeros ocupando a tabela limite. Quando você move Caballeros para uma região com a tabela limite, seus Caballeros devem sempre ser posicionados primeiro na tabela limite (caso ela tenha espaços livres).

Espaços Livres

Após o turno de cada jogador, caso existam espaços livres (vazios) na tabela limite, então o **Grande Inquisidor** deve completar estes espaços com eventuais Caballeros remanescentes na região da tabela limite. Isto pode acontecer quando uma carta de Intriga move um Caballero da tabela limite para outra região.

Caballeros Provenientes do Castillo

Caso não exista espaço para todos os Caballeros vindos do Castillo na tabela limite, então eles são, primeiramente, posicionados ao lado da tabela limite. Então, o Grande Inquisidor escolhe quais Caballeros serão adicionados a tabela limite até que ela esteja cheia. Caso nenhum jogador seja o Grande Inquisidor, então estes Caballeros permanecem ao lado da tabela limite.

MOVER

Quando mover Caballeros (por exemplo, através de cartas de Intriga), você pode:

- Mover Caballeros diretamente para ou da América ou África; o navio pode ser dispensado desta forma. Você também pode mover Caballeros que possuem fichas de Bens ou Ouro.
- Mover Caballeros para dentro ou de dentro da tabela limite. Você pode, até mesmo, fazer isto dentro da mesma região. Quando você move um Caballero para fora da tabela limite e outro para dentro, isto conta como 2 movimentos.
- Ocupar o espaço do Vice-Rei na América, do Capitão no Navio ou do Embaixador na Francia.
- Mover os Caballeros do Grande Inquisidor.

REI E INTRIGA

A expansão Grande Inquisidor e Colônias pode ser combinada com a expansão Rei e Intrigas.

- No lugar das cartas de Ação do jogo base, use as cartas de Intriga, Caballeros e Rei conforme descritas nas regras de Rei e Intrigas. Posicione o monte 6 e 7 da expansão Grande Inquisidor e Colônias diretamente à direita daquelas cartas.
- No lugar de escolher uma carta de Intriga, Caballero ou Rei, o jogador pode escolher a carta visível do monte 6 ou 7. Você deve decidir isso quando começar seu turno. Você retorna então aquela carta, com o verso para cima, abaixo do monte correspondente; ela não estará disponível para os demais jogadores escolherem.

Observação: ao combinar estas duas expansões, é possível situações de jogo pouco usuais além do escopo deste manual. Por esta razão, a combinação destas duas expansões não é recomendada. Contudo, caso queira tentar, recomendamos que um sistema para decidir disputas de regras pouco usuais seja acordado entre os jogadores. Independente de como você quer jogar El Grande, esperamos que você se divirta.



CARTAS DE AÇÃO - MONTE 7

Para todas as cartas de Ação 7:

Ao escolher uma destas cartas, você posiciona as fichas de Bens e Ouro mostradas na carta (Ouro na América e Bens na África).

As cartas do monte 7 são as seguintes:



Executar uma Carta de Ação (1x)

Você pode usar esta ação especial nesta rodada ou em uma rodada posterior. Ela só pode ser usada quando for seu turno.



Cópia (1x)

Imediatamente após um oponente ter completado o turno, você pode realizar a ação especial que ele realizou (incluindo símbolos de Bens e Ouro). Você só realiza a ação especial (você não posiciona Caballeros). Desta forma você realizará 2 ações especiais nesta rodada: sua própria e a do outro jogador. Porém você só posicionará Caballeros baseado na sua carta.



Escolha Livre (1x)

Após o Castillo ter sido pontuado e os jogadores terem movido seus Caballeros via disco secreto, mas antes das regiões pontuarem, você pode mover 2 de seus Caballeros.



Pontuação Especial (1x)

Todas as 4 regiões novas são pontuadas. O jogador ativo decide a ordem na qual elas são pontuadas.



Pontuação Especial (1x)

Todas as regiões contendo pelo menos 1 Caballero preto são pontuadas. Os Caballeros pretos contam como sendo seus.

Você pode posicionar 2 Caballeros antes da pontuação começar.

O jogador ativo escolhe a ordem na qual as regiões são pontuadas..

Se você escolher posicionar os Caballeros após a pontuação, você pode posicionar 3 no lugar de apenas 2, já que agora você possui o Grande Inquisidor.



Transporte (1x)

Você pode mover seus Caballeros diretamente para as fichas de Ouro e Bens que acabam de ser posicionadas. Se você já possui Caballeros na América / África, você pode tomar posse de fichas de Ouro e Bens e então, transportá-las para a Espanha no mesmo turno.



Tabela Limite (3x)

Você pode mover a tabela limite de uma região para outra. Você pode escolher mantê-la onde está.



Pontuação Especial (1x)

A região marcada será pontuada ao final da próxima rodada (não ao final da rodada atual). Caso exista uma pontuação comum após a próxima rodada, esta pontuação especial ocorre antes da pontuação comum. Caso esta carta seja escolhida na 9a rodada, a pontuação especial ocorre diretamente após a pontuação comum final.



Conspiração (1x)

Você não pode retirar um Grande da Região Real. Durante a próxima pontuação comum, qualquer jogador cujo Grande esteja no Castillo deve posicioná-lo (junto com seus Caballeros) para a região escolhida em seu disco secreto. Desta forma, é possível que um jogador pontue seu bônus de Residência duas vezes durante a pontuação comum (uma vez pelo Castillo e uma vez pela região na qual o Grande será realocado).



GRANDÍSSIMO

PREPARAÇÃO E COMPONENTES ADICIONAIS

3 cartas de personagens
(Rainha, Bobo e Inquisidor Geral)

20 novas cartas de Ação
(19 para o monte 6; 1 para o monte 7)
8 marcadores/fichas (2 Navios, 1
Prisão, 1 Portugal, 1 Rei Incógnito, 1
Boicote, 2 Alianças)

2 Caballeros pretos da expansão "Grande
Inquisidor e Colônias" são necessários
como soldados.

A preparação é idêntica ao jogo base,
com as seguintes exceções:

1. Posicione o marcador de Portugal no tabuleiro central, conforme mostrado ao lado. Os demais marcadores e fichas são deixados ao lado do tabuleiro.
2. Escolha 11 cartas para o monte 6 com as quais você quer jogar, embaralhe-as e forme um monte, com o verso para cima, ao lado do monte 5 do jogo base.
Observação: para sua primeira partida, recomendamos omitir as cartas que mencionam a Prisão, os Navios, a Inquisição Espanhola e o Inquisidor Geral.
3. Posicione a única carta 7 ao lado do monte 6.
4. Posicione as 3 cartas de personagens (Rainha, Bobo e Inquisidor Geral) ao lado das cartas de Ação.
5. Após decidir a Região Real, compre outra carta de região e posicione os 2 Caballeros pretos nela.



FLUXO DE JOGO

O fluxo do jogo é idêntico ao jogo base.

Agora existem mais 2 cartas de Ação adicionais para escolha a cada rodada. Após usar uma carta de Ação, coloque-a, com o verso para cima, abaixo do monte correspondente, como no jogo base. A carta que você escolheu não estará disponível para escolha dos demais jogadores.

Os Símbolos de Navio e Prisão

Várias cartas mostram o símbolo do navio ou da prisão. Quando você escolher uma destas cartas você pode realizar a ação mostrada adicionalmente a suas outras ações.

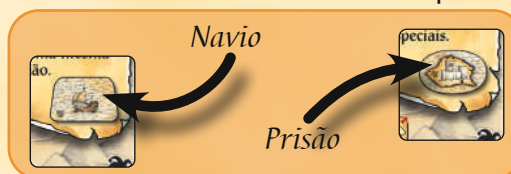
Navio: traga um dos dois marcadores de navio para a sua Corte. Caso ambos os Navios estejam nas cortes de outros jogadores, pegue um deles para você. Quaisquer Caballeros no Navio, permanecem no Navio.



Enquanto o marcador de Navio estiver em sua Corte, quando posicionar Caballeros, você pode posicionar um ou mais no marcador de Navio. A posição do Rei é irrelevante. Caso exista um ou mais Caballeros seus no marcador do Navio no início de seu turno, você pode mover estes Caballeros para regiões costeiras. Caso você mova um Caballero a partir do marcador de Navio, então você deve mover todos os seus Caballeros presentes lá.

As regiões costeiras são aquelas que tocam diretamente a água (Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco e Portugal). Todas as regiões costeiras estão marcadas com o símbolo de uma âncora.

Observação: recomendamos usar apenas um marcador de Navio em uma partida para 2 jogadores.



Regiões costeiras são marcadas com uma âncora.



Prisão: Pegue 1 Caballero (seu ou de um oponente) de uma região do mapa e coloque-o no marcador de Prisão.

Sempre que um jogador escolher a ação do Rei, ele decide se perdoa ou não os Caballeros na prisão.

Caso ele decida pelo perdão, todos os Caballeros na prisão são movidos para uma região à escolha deste jogador. Caso ele decida o contrário, todos os Caballeros na prisão, permanecerão lá.



NOVA REGIÃO: PORTUGAL

Portugal traz uma nova região ao jogo. Quando o Rei estiver na Galicia, Castilla la Vieja, Castilla la Nueva ou Sevilla, você pode posicionar Caballeros em Portugal. O Rei pode se mover para Portugal.

Portugal também é uma região costeira.

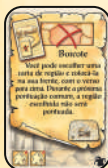
Portugal é pontuada durante cada pontuação comum e durante certas pontuações especiais (por exemplo, todas as regiões de 5 pontos). De acordo com a tabela de pontuação padrão de Portugal, são entregues pontos apenas para um jogador que tenha a maioria isolada de Caballeros lá. Também é possível se receber os bônus Reais e de Residência em Portugal.



CARTAS DE AÇÃO - MONTE 6

Para todas as cartas de Ação 6: caso exista um Navio ou Prisão mostrado na carta que o jogador escolher, ele pode executar a ação do Navio ou Prisão adicionalmente a ação especial.

As cartas do monte 6 são as seguintes:



Boicote

Você pode escolher qualquer carta de região que não tenha sido escolhida por outro jogador para outra ação. Cartas de região usadas para a preparação podem ser escolhidas.



Confederação

Você pode escolher qualquer carta de região que não tenha sido escolhida por outro jogador para outra ação. Cartas de região usadas para a preparação podem ser escolhidas.

Você pode, inclusive, descartar a carta de região para mover o Rei durante o turno de um oponente. A nova região é imediatamente a Região Real e, com isto, imediatamente proibida.



Jogada Dupla

Primeiro, realize as ações mostradas nesta carta (posicione 2 Caballeros e a ação da Prisão). Então, escolha outra carta de Ação. A carta escolhida pode ser usada imediatamente ou guardada para ser usada em uma rodada futura.

Quando escolher usá-la, você a realiza completamente (posicionar Caballeros e ação especial).



Escolha Livre

Após o Castillo ter sido pontuado e os jogadores terem movido seus Caballeros via disco secreto, mas antes das regiões pontuarem, você pode mover 2 de seus Caballeros.



Rei Incógnito

Você pode escolher qualquer carta de região que não tenha sido escolhida por outro jogador para outra ação. Cartas de região usadas para a preparação podem ser escolhidas.

Você pode, inclusive, descartar a carta de região para mover o Rei durante o turno de um oponente. A nova região é imediatamente a Região Real e, com isto, imediatamente proibida.



Aviso de Despejo

Caso o Rei ou qualquer Grande se encontre no Castillo, ambos retornam para o Castillo.



Pontuação Especial

Todas as regiões costeiras são pontuadas. As regiões costeiras estão marcadas com o símbolo de âncora. Portugal também é uma região costeira.



Espionagem

Esta carta não tem efeito quando os discos secretos são usados durante uma pontuação especial. Descarte esta carta após a próxima pontuação comum.



Pontuação da Corte

Todos os jogadores contam os Caballeros em suas Cortes. O jogador com a maior quantidade de Caballeros recebe 7 pontos. O segundo colocado, 5 pontos e o terceiro, 1 ponto. Jogadores empatados recebem pontos de acordo com o próximo nível mais baixo.



Sem Mais Ações

Os jogadores que tem a vez após você ainda podem posicionar Caballeros, porém, não podem mais executar nenhuma ação especial.



Revolução

Você pode colocar o Rei no Castillo. Caso o faça, escolha um Grande para fazer o papel do Rei (região que contém este Grande é proibida, este Grande pode ser movido pela carta do Rei e entrega o Bônus Real durante a pontuação, bem como o bônus de Residência, caso aplicável). O Rei verdadeiro perde sua função enquanto estiver no Castillo. O Castillo não é considerado como sendo a Região Real. Use a ficha de Guarda Real da expansão Rei e Intriga para marcar qual Grande está fazendo as vezes de Rei. Quando o Rei retornar ao tabuleiro, suas funções normais também retornam (e as tarefas adicionais do Grande são perdidas).



Tropas Rápidas

Pegue 3 Caballeros diretamente da Província e posicione-os de acordo com as regras normais. Este efeito se aplica apenas aos 3 Caballeros que esta carta permite que você posicione.



Pontuação Especial

As 3 regiões centrais da Espanha (Aragón, Castilla la Vieja e Castilla la Nueva) são pontuadas.



Inquisição Espanhola

Pegue a carta do Inquisidor Geral e mantenha ela na sua frente até a próxima pontuação comum. Até lá, você pode usar suas habilidades a cada rodada (até 3 vezes). Você pode usar a habilidade do Inquisidor Geral adicionalmente a ação especial que você executa a cada rodada..

CARTAS DE AÇÃO - MONTE 7



O monte 7 consiste apenas da Carta do Rei. 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 pegar a carta do Bobo ou a carta da Rainha.



Rainha

Você só pode trazer o Caballero adicional para sua Corte caso você possua a Rainha no início de seu turno. Você pode, contudo, posicionar um Caballero adicional no mesmo turno em que pegou a Rainha, caso você execute a ação especial de pegar a Rainha antes de posicionar quaisquer Caballeros.



Golpe

Você não pode pegar um Grande da Região Real. Durante a próxima pontuação comum, qualquer jogador cujo Grande esteja no Castillo deve posicioná-lo (junto com seus Caballeros) para a região escolhida em seu disco secreto. Desta forma, é possível que um jogador pontue seu bônus de Residência duas vezes durante a pontuação comum (uma vez pelo Castillo e uma vez pela região na qual o Grande será realocado).



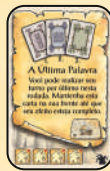
Para o Castillo!

Você pode abrir mão completamente desta ação, porém, se você colocar Caballeros dos oponentes no Castillo, você deve posicionar 2 Caballeros seus no Castillo. Você não pode retirar Caballeros da Região Real.



Aliança

Você não pode posicionar os marcadores na Região Real. Durante a pontuação comum, todos os jogadores contam e combinam a quantidade de Caballeros que eles possuem nas duas regiões marcadas. As recompensas de cada região são combinadas (isto é, o jogador com mais Caballeros recebe os primeiros pontos de ambas as regiões). Se uma das regiões for a Região Real ou a região de Residência de um jogador, os bônus também são entregues de acordo. Após a pontuação comum terminar, remova os marcadores de aliança.



A Última Palavra

Nesta rodada você realizará sua jogada após todos os demais jogadores, independente da carta de Poder que você usou.



Força Extra

Adicionalmente a ação da Prisão, você pode posicionar até 6 Caballeros de sua Corte.



Rainha e Bobo

Enquanto você tiver a Rainha e/ou o Bobo na sua frente, você pode usar a habilidade especial correspondente (ou habilidades, caso tenha ambos) uma vez por rodada, adicionalmente a ação especial executada a cada rodada.



Bobo

Adicionalmente aos Caballeros que você recebe através de sua carta de Poder, você pode posicionar 1 de seus Caballeros da Província em uma Corte de um oponente (não na sua). No turno de seu oponente, ele pode decidir onde este Caballero será posicionado. É possível que um jogador possua vários Caballeros de oponentes em sua Corte.

EXPANSÃO DE ANIVERSÁRIO

PREPARAÇÃO DOS COMPONENTES ADICIONAIS

5 marcadores de bandeira (1 em cada cor)

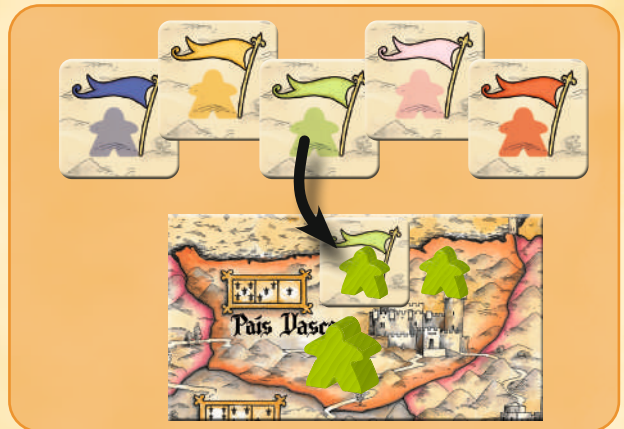
A preparação é idêntica ao jogo base, com a seguinte exceção:

- Cada jogador posiciona sua bandeira abaixo de um de seus Caballeros em sua Residência.

Este Caballero é seu porta-bandeira.

FLUXO DE JOGO

O porta-bandeira funciona como desempate a favor de seu dono. Se dois ou mais porta-bandeiras estiverem envolvidos em um empate, então o empate não é quebrado e é resolvido da forma usual:



Exemplo:



Castilla la Vieja será pontuada.

Daniel e **Leticia** possuem, cada um, 3 Caballeros lá. Um dos Caballeros de **Daniel** é seu porta-bandeira. O desempate ocorre a favor de **Daniel** que fica em 1º lugar. Com isto, **Leticia** fica com o 2º lugar e **Gustavo**, com apenas 1 Caballero, fica em 3º.

Já em Castilla la Nueva, **Laura** possui 3 Caballeros. Ela possui a maioria clara. **Daniel**, **Gustavo** e **Maria** possuem, cada um, 2 Caballeros lá. **Gustavo** e **Maria** possuem, ambos, seus porta-bandeiras lá, o que significa que eles empatam pelo 2º lugar, recebendo os pontos da 3ª posição, conforme as regras usuais. Sem nenhum porta-bandeira, **Daniel** cai para 4º colocado e não recebe nenhum ponto.

Regras adicionais referente aos porta-bandeiras:

- **Bandeiras e os respectivos porta-bandeiras permanecem unidos.**
Quando você move um porta-bandeira, a bandeira é movida com ele.
- **Porta-bandeiras não podem carregar nada.**
Os porta-bandeiras não podem transportar Bens ou Ouro.
- **A bandeira deve sempre existir!**
Quando o porta-bandeira for colocado no Castillo ou removido do tabuleiro por qualquer razão, você deve alocar a bandeira a outro de seus Caballeros presente no tabuleiro. Este Caballero é o novo porta-bandeira.
- **Assumindo posições.**
O porta-bandeira pode ocupar um espaço vazio na tabela limite da Francia. Um porta-bandeira pode, até mesmo, ocupar o espaço do Capitão ou do Vice-Rei.

DICAS TÁTICAS

- **A ordem de turno é muito importante.**
Existem situações nas quais você irá querer jogar antes na ordem de turno, de modo a assegurar uma carta de Ação particularmente forte. Contudo, também pode ser vantajoso jogar mais tarde na ordem de turno, já que isto permite reagir melhor às ações dos demais jogadores. Isto é especialmente importante para aquelas rodadas imediatamente anteriores às pontuações comuns.
- **O Rei é mais poderoso do que pode parecer.**
O Rei não é utilizado apenas para determinar onde os Caballeros podem ser posicionados. Mover o Rei para uma região de modo a assegurar uma maioria sua lá também é uma ação poderosa. Isto é especialmente importante para aquelas rodadas imediatamente anteriores às pontuações comuns.