

El Grande Big Box



REI E INTRIGAS
Esta expansão oferece uma experiência de jogo completamente nova. As cartas de ação do jogo base são substituídas pelas novas cartas de Reis, Intrigas e Caballeros. Ações especiais aparecem nas Cartas de Poder dos jogadores, e cada um deverá escolher com qual destas poderosas cartas irá começar a partida. Esta expansão é para os jogadores que não querem deixar nada à própria sorte.

Ela pode ser combinada com:

- Grande Inquisidor e Colônias (não recomendado, veja as regras do Grande Inquisidor e Colônias)
- Rei e Intrigas: Edição dos Jogadores
- Rei e Intrigas: Cartas Especiais
- Expansão de Aniversário

90 Cartas de Poder (18 em cada cor)

9 Cartas de Ação

2 Multiplicadores de Pontuação

REIS E INTRIGAS; EDICAO DOS JOGADORES
Esta expansão é para aqueles que já são familiares com Reis e Intrigas e estão ávidos por mais opções. Ela pode ser combinada com:

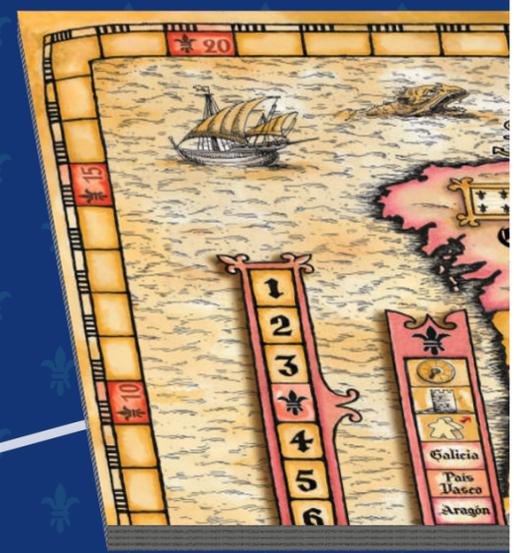
- Rei e Intrigas
- Rei e Intrigas: Cartas Especiais
- Expansão de Aniversário

55 Cartas de Poder (11 em cada cor)

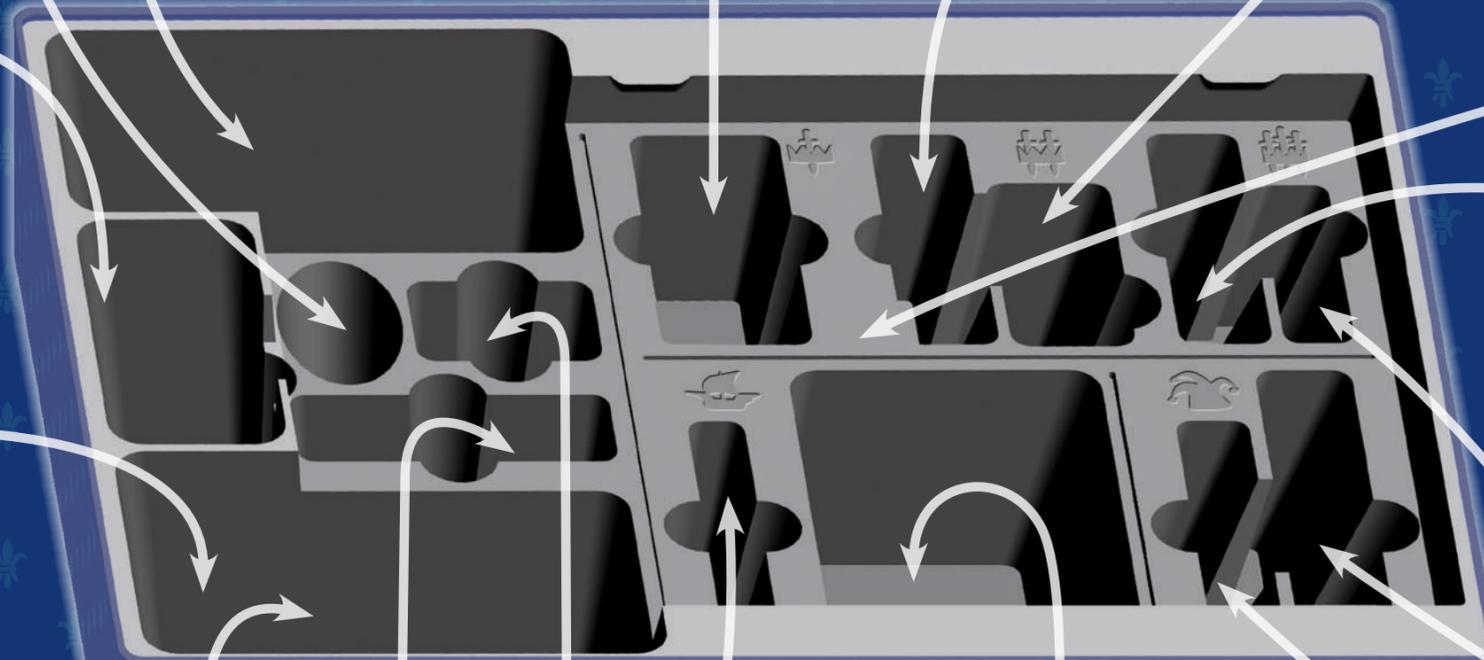
1 Conjunto de Marcadores de Pontuação

1 Conjunto de Marcadores de Risco de Colapso

1 Tabuleiro Central Frente para "El Grande" Verso para "Grande Inquisidor e Colônias"



- 150 Caballeros em 5 cores
- 5 Grandes em 5 cores
- 5 Marcadores de pontuação
- Marcador de Rodada
- 2 Fichas de Pontuação móveis
- 1 Marcador do Jogador Inicial



REI E INTRIGAS; CARTAS ESPECIAIS
Esta expansão é para aqueles que já são familiares com Reis e Intrigas e estão ávidos por mais opções.

Ela pode ser combinada com:

- Rei e Intrigas
- Rei e Intrigas: Edição dos Jogadores
- Expansão de Aniversário

50 Cartas de Poder (10 em cada cor)

3 Tabelas Limite

Guarda Real

El Grande
Aqueles que não conhecem El Grande, ou não jogaram uma partida a algum tempo, devem, inicialmente, deixar de lado as expansões e focar somente no jogo base. Ele já entrega uma profundidade ótima e promete uma experiência de jogo tensa e emocionante até mesmo para os jogadores mais experientes. Uma partida completa de El Grande é jogada em 9 rodadas. Um grupo de jogadores que não conhece o jogo pode contar com uma partida completa durando um pouco mais do que os 90 minutos sugeridos. Devido a isto, sugerimos jogar a variante mais curta do jogo, com 6 rodadas, conforme descrito no manual base. Esta variante também é recomendada para conhecedores do jogo que estão sem tempo.

9 Cartas de Região

45 Cartas de Ação

13 Cartas

30 Caballeros em 5 cores

4 Caballeros / Soldados

11 bens

5 ouros

Ficha de pontuação especial

Tabela Limite

23 Cartas

2 Navios

Rei Incógnito

Prisão

1 Conjunto de Marcadores de Aliança

Boicote

Portugal

EXPANSÃO DE ANIVERSÁRIO
Esta expansão é um pequeno bônus que pode ser combinado com qualquer das expansões incluídas. Ela pode ser combinada com:

- Grande Inquisidor e Colônias
- Grandissimo
- Rei e Intrigas
- Rei e Intrigas: Edição dos Jogadores
- Rei e Intrigas: Cartas Especiais

5 Bandeiras

65 Cartas de Poder (13 em cada cor)

GRANDE INQUISIDOR E COLÔNIAS
Esta grande expansão é destinada aos jogadores que querem explorar muito mais profundamente El Grande. Ela introduz novas possibilidades e, acima de tudo, uma gama de decisões difíceis. Dependendo de quão intensamente os jogadores pesem suas opções, este nível adicional de desafio pode prolongar o tempo de jogo. Ela pode ser combinada com:

- Expansão de Aniversário
- Rei e Intrigas (não recomendado, veja as regras do Grande Inquisidor e Colônias)

GRANDÍSSIMO
Grandissimo é para os fãs de El Grande que procuram uma maior variedade de ações para executar e regiões para ocupar. A despeito de adicionar poucas regras, Grandissimo mistura as coisas bem mais do que pode parecer. Ela pode ser combinada com:

- Expansão de Aniversário

El Grande

COMPONENTES E PREPARAÇÃO (JOGO BASE)

O jogo base requer os seguintes componentes:

- 1 Tabuleiro Central
- 1 Castillo
- 1 Marcador de Rodada (púrpura)
- 45 Cartas de Ação
- 2 Fichas de Pontuação móveis
- 5 Grandes em 5 cores
- 150 Caballeros em 5 cores (30 em cada cor; os 6 Caballeros adicionais de cada cor não são necessários no jogo base e são deixados na caixa)
- 5 Marcadores de Pontuação em 5 cores
- 9 Cartas de Região
- 1 Rei
- 5 Discos Secretos com Setas
- 65 Cartas de Poder em 5 cores (com valores 1 a 13 em cada cor)
- 1 Marcador do Jogador Inicial
- 1 Manual e este Resumo

1 ♦ Posicione o tabuleiro central no meio da mesa, com o lado mostrando o título *El Grande* no canto inferior esquerdo voltado para cima. Posicione o marcador de rodada no primeiro espaço da trilha de rodadas. Posicione o Castillo no espaço próprio para ele (você terá que montar o Castillo antes da sua primeira partida).

Marcador de Rodada



Castillo

2 ♦ As Cartas de Ação (verso púrpura) mostram 1 a 5 Caballeros em seu verso. Separe estas cartas de acordo com a quantidade de Caballeros em seu verso e embaralhe cada monte separadamente, colocando-os, um ao lado do outro, com o verso para cima, conforme a ilustração. Os montes 1 a 4 possuem 11 cartas cada. O monte 5 possui apenas a carta do Rei (embora ele possua apenas uma carta, ainda assim chamaremos de monte para manter a consistência ao longo das regras).



Carta de Ação com 3 Caballeros



Monte 5



Monte 4



Monte 3



Monte 2



Monte 1

Montes de Cartas de Ação

3 ♦ Deixe as fichas de pontuação móveis ao lado do tabuleiro central.

Fichas de Pontuação Móveis

7 ♦ Finalmente, o jogador mais novo recebe o marcador de jogador inicial. E agora: **VAMOS PARA A ESPANHA!**



Marcador do Jogador Inicial

6 ♦ Cada jogador recebe 1 Disco Secreto (que deve ser montado antes de sua primeira partida) e um conjunto de 13 cartas de Poder na sua cor. Esta é sua mão de cartas. Elas são numeradas de 1 a 13.

Disco Secreto

Cartas de Poder



Valores 1 a 13 na frente



Verso

Pela grande quantidade de testes e sugestões, os autores e a editora gostaram de agradecer a Barbara e Dieter Hornung, Gunthart von Chiari, Alexander Martel, Andreas Trieb, Karl-Heinz Schmiel, Joe Weigand, Hannes Wildner, o "Expert Espanhol" Birgit Irgang, Christoph Wittkowski, Clemens Deimann, Martin Restle, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösner, Juliane e Rolf Krüsemann, Kronisten de Stuttgart, the Pöppel Company Ludwigsburg e um agradecimento especial a Stephan Rink. Edição das Regras: Hanna & Alex Weiss. Agradecimentos Especiais: Romir G. E. Paulino pelo texto em português.

5 ♦ Embaralhe as 9 cartas de Região. Revele a primeira carta e posicione o Rei na região correspondente. A região ocupada pelo Rei é chamada de Região Real. Então, cada jogador recebe uma carta de Região aleatória e posiciona seu Grande e 2 Caballeros provenientes de sua corte nesta região. A região onde o Grande de um jogador se encontra é a Residência deste jogador. Depois, todas as cartas de Região são devolvidas para a caixa do jogo e não serão mais necessárias no jogo base.



Rei

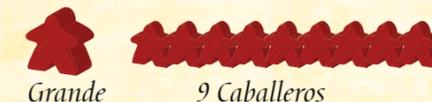


Cartas de Região



4 ♦ Cada jogador escolhe uma cor e recebe o Grande e 9 Caballeros na cor escolhida, colocando tudo à sua frente. O suprimento de Caballeros à sua frente será chamado de sua Corte. Cada jogador posiciona o marcador de pontuação da sua cor no espaço 0 da trilha de pontuação. Os Caballeros restantes (21 de cada cor) são deixados em um estoque comum, que será chamado de Província.

Corte do jogador vermelho



Grande

9 Caballeros



Província

Marcador de Pontuação