

# El Grande

Por Wolfgang Kramer  
y Richard Ulrich  
De 2 a 5 jugadores  
de 12 años en adelante

## Contenido

- Tablero de Juego
- 5 Grandes (los cubos grandes) en 5 colores
- 155 Caballeros (los cubos pequeños) en 5 colores (31 por color)
- 1 Rey (peón negro grande)
- 1 marcador de Rondas (cubo negro pequeño)
- 65 cartas de Poder en 5 colores (numeradas 1—13 en cada color)
- 45 cartas de Acción
- 9 cartas de Región (con un resumen de las reglas en el reverso)
- 5 discos Secretos con punteros
- 1 Castillo
- 2 marcadores móviles con los valores “8/4/0” y “4/0/0”
- 1 hoja de juego de ejemplo
- 1 libro de reglas

## Situación histórica

El juego está basado en España en el Siglo XV. Hay doce reinos, una corte, un principado y las provincias Vascas. El país está formado por cinco grupos étnicos: Castellanos, Vascos, Gallegos, Catalanes y Moros. La aristocracia, especialmente los Grandes, la alta aristocracia, controlaba los eventos en España. Sin embargo, la aristocracia media, el Caballero, también poseía amplios poderes. Todas las regiones querían desarrollar su propio poder e influencia. Para este fin los Castillos jugaban un importante papel.

## Objetivo del juego

En el Grande, cada jugador es el Grande en una región. Está aliado con 30 Caballeros. Cada Grande intenta, para beneficio de España y para el suyo propio, extender su influencia por toda España. Para conseguir esto debe controlar la mayoría de Caballeros en tantas regiones como sea posible. El Grande que tenga éxito en esto está en el camino de ganar el juego.

## El tablero de juego

El tablero muestra 9 regiones de España, 1 espacio para contener el Castillo, el registro de éxito a lo largo del borde del tablero, y el registro de rondas con 9 rondas de juego y 3 registros de puntos horizontales. Cada región tiene un marcador con 3 símbolos para mostrar los valores de las diferentes regiones. El jugador con la mayoría de Caballeros en una región anota el valor más alto, el jugador con la segunda mayor puntúa el segundo valor, etc.

## Longitud de la partida

El juego puede ser jugado en 9 o 6 rondas. El juego dura unos 90 minutos para 9 rondas y aproximadamente 1 hora para 6 rondas. Si quieres jugar el juego corto, deberás saltarte las rondas 1, 4 y 7 en el registro de rondas.

## Preparación

- o **Castillo:** Colocar el castillo en el espacio apropiado en el tablero de juego.
- o **Cartas de Regiones:** Barajar las nueve cartas de regiones. Volver la carta superior y colocar al **Rey** en esa región. Luego cada jugador coge una carta para determinar su región nativa.
- o **Grande:** Cada jugador elige un color y coge el Grande (el cubo grande) de su color y lo coloca en su **región nativa**.
- o **Caballeros:** Cada jugador coge 10 Caballeros de su color. Todos los Caballeros restantes se dejan en la reserva sobre la mesa. Esta reserva se conoce como las **provincias**. Cada jugador coge 2 de sus Caballeros iniciales y los coloca al lado de su Grande en su región nativa. Cada jugador también coloca otro Caballero en el primer espacio del **registro de éxito**. Los jugadores ponen sus 7 caballeros restantes en sus cartas de región. Estos 7 Caballeros forman la **corte** del jugador, que crecerá o mermará a lo largo de la partida.
- o **Disco Secreto:** Cada jugador coge un disco secreto. Este muestra cada región en el tablero, pero no el Castillo.
- o **Cartas de Poder:** Cada jugador coge el grupo de 13 cartas de poder de su color. El valor (1—13) de la carta de poder se muestra en la parte superior e inferior de la carta y en el medio se muestra un número de Caballeros (0—6).
- o **Cartas de Acción:** Estas están marcadas en el reverso con 1 a 5 Caballeros. Las 11 cartas con 1 Caballero forman el mazo 1, las 11 cartas con 2 Caballeros forman el mazo 2, etc. El mazo 5 está formado por sólo 1 carta (la carta de Rey). Barajar cada mazo por separado y colocarlo **bocabajo** al lado del tablero.
- o **Marcadores Móviles:** Colocar los marcadores móviles al lado del tablero.

## Ronda de Juego

Una **ronda de juego** consta de las siguientes acciones:

- Mover el Marcador de Rondas hacia delante en el registro de rondas.
- Volver la carta de acción superior en cada mazo
- Jugar las cartas de poder
- Cada jugador coge su turno (la secuencia de turno está determinada por el valor de las cartas de poder jugadas).

### Marcador de Rondas (cubo negro pequeño)

Al comienzo del juego, el marcador de rondas se coloca en el espacio 1 del registro de rondas (en el juego corto, el marcador de rondas se coloca en el espacio 2). Cada ronda después de la primera, el contador se mueve un espacio hacia delante a lo largo del registro. La puntuación general ocurre al final de la 3<sup>a</sup>, 6<sup>a</sup> y 9<sup>a</sup> rondas (cuando el marcador de rondas se mueve por el registro de puntuación).

### Volver las cartas de acción

La carta superior en cada mazo se pone bocarriba.

**Los jugadores deberán leer y considerar qué acciones les gustaría que se ejecutaran y cuales les gustaría evitar.**

## Jugar las cartas de poder

En la primera ronda, el jugador más joven comienza. En las rondas siguientes, el jugador que jugó el último en la ronda anterior comienza. Los demás jugadores siguen en el orden de la agujas del reloj alrededor del tablero. Las cartas de poder son jugadas bocarriba. Una vez que un valor particular ha sido jugado, los jugadores posteriores no pueden jugar esa carta en su ronda. **Todas las cartas de poder que son jugadas deben tener valores diferentes.**

Las cartas de poder determinan dos cosas:

- **El orden del turno:** El jugador que jugó la carta con el valor más alto coge su turno primero, luego el jugador que jugó la segunda carta más alta, etc.
- **El número de sus Caballeros** que los jugadores pueden mover de las provincias a sus cortes.

## Los turnos

El jugador que jugó la carta de poder más alta es el primero en el orden de turnos, seguido del jugador que jugó la segunda carta más alta y así sucesivamente. Un turno está formado por las siguientes acciones en el orden dado:

### 1. Mover Caballeros de las provincias a la corte.

El jugador mueve como máximo el número de Caballeros mostrados en la carta de poder de las provincias a su corte. Si no hay más Caballeros de este jugador en las provincias, el jugador **puede** mover Caballeros del tablero para conseguir la diferencia.

### 2. Elegir una carta de acción

Elegir una carta de acción de las que están bocarriba. Cada carta de acción permite dos acciones:

- El número de Caballeros mostrado pueden ser movidos de la corte del jugador al tablero.
- Ejecutar o evitar la acción especial descrita por el dibujo y texto.

**Importante:** cada jugador puede decidir si coloca sus caballeros en el tablero antes o después de ejecutar la acción especial.

### 3. Mover Caballeros de la corte al tablero de juego

(Nota: esto también puede ejecutarse en el Paso 4, si el jugador quiere). El número máximo de Caballeros que pueden ser movidos de la corte del jugador al tablero de juego se muestra en la parte inferior de la carta de acción. Estos Caballeros pueden ser colocados en cualquier región adyacente a la región del Rey y/o dentro del Castillo. El jugador puede dividir los Caballeros entre las regiones adyacentes y el Castillo de cualquier forma que él elija.

**Ejemplo 1:** El Rey está en Galicia. Un jugador puede mover Caballeros sólo a Castilla la Vieja, al País Vasco y al Castillo.

**Ejemplo 2:** El Rey está en Castilla la Nueva. Un jugador puede mover Caballeros sólo a Castilla la Vieja, Sevilla, Granada, Valencia, Aragón y al Castillo.

### 4. Ejecutar la acción especial

(Nota: esto también puede hacerse en el Paso 3, si el jugador quiere). El jugador decide si ejecuta o no la acción especial indicada en el dibujo y texto de la carta de acción elegida. Luego ejecuta la especial o no.

### 5. Apartar la carta de acción elegida.

Después de que se hayan completado ambos pasos de la carta de acción, dejar aparte la carta para mostrar que no puede ser elegida por un jugador posterior. Ahora el jugador con la siguiente carta de poder más alta coge su turno.

## Siguiente Ronda

Después de que todos los jugadores han acabado sus turnos de esta manera, cualquier carta de acción bocarriba queda descartada. Comenzar la ronda siguiente moviendo el marcador de rondas hacia delante y volviendo 5 nuevas cartas de acción bocarriba. La carta del Rey se pone bocarriba al comienzo de cada ronda y nunca es descartada permanentemente.

## El rey y la región del rey

La región donde está el Rey se llama la Región del Rey. La región del Rey tiene tres propiedades especiales:

- a) **Colocación de Caballeros:** La región del Rey determina qué regiones pueden recibir Caballeros de las cortes: las regiones adyacentes a la Región del Rey y el Castillo. Algunas acciones especiales permiten excepciones a esta regla.
- b) **La región del Rey es itabú!** ¡No se permiten cambios allí! Ningún Caballero, ni Grande, y ningún marcador móvil puede ser colocado o cogido de la Región del Rey. Las únicas excepciones son las acciones que mueven al Rey.
- c) **Bonos del Rey:** El jugador con la mayor cantidad de Caballeros en la región del Rey recibe 2 puntos adicionales cuando esa región esté puntuando. Si hay varios jugadores con el mismo número de Caballeros empatando en la mayor cantidad, el bono del Rey no se da.

## El Castillo

El Castillo es una región especial con las siguientes propiedades especiales:

- o Los Caballeros pueden ser colocados en el Castillo en cualquier momento que uno añada o mueva Caballeros sin importar donde esté el Rey. Cuando se añadan Caballeros al Castillo, los jugadores deberían anunciar claramente el número añadido. Es útil anotar quién tiene Caballeros en el Castillo y cuántos tiene. De no ser así, un jugador no podrá saber como hacer planes para la siguiente puntuación general ya que el Castillo oculta los Caballeros que se ponen allí.
- o En la puntuación general (después de las rondas 3, 6 y 9), se vacía el Castillo. Los Caballeros son movidos a otras regiones en el tablero (ver la regla siguiente) y pueden cambiar las mayorías allí.

## Puntuación

Una puntuación general ocurre tres veces durante la partida, después de las rondas 3ª, 6ª y 9ª. En una puntuación general, primero se coloca el marcador de rondas en el espacio con el dibujo del disco secreto y luego mueve sobre los demás espacios a la derecha.

Una **puntuación general** esta formada por las siguientes acciones:

- Elegir una región con el disco secreto
- Puntuar el Castillo
- Mover los Caballeros del Castillo a las regiones elegidas
- Puntuar las regiones en el orden del registro de puntuación.

### Usar el disco secreto

Cada jugador elige la región a la que quieren mover sus Caballeros desde el Castillo y anotan en secreto esto usando el puntero sobre el disco. Cualquier región puede ser elegida **excepto la Región del Rey**. Después de elegir, cada jugador deberá colocar sus disco bocabajo sobre la mesa.

**Importante: todos los caballeros de un jugador en el castillo deben ser movidos a una única región - la mostrada en su disco.**

### Puntuar el Castillo

Cuando todos los jugadores han colocado sus discos secretos bocabajo sobre la mesa, puntuar el Castillo. Vaciar el Castillo y contar los Caballeros dentro. La puntuación se otorga como en las demás regiones (ver la sección, Puntuar las Regiones).

### Mover los Caballeros desde el Castillo a las regiones

Poner los discos secretos bocarriba y mover los Caballeros desde el Castillo a las regiones elegidas. Todos los que han elegido la región del Rey deben devolver sus Caballeros a su corte. El Castillo es devuelto, vacío, a su espacio.

Poner los discos secretos bocarriba y mover los Caballeros desde el Castillo a las regiones elegidas. Todos los que han elegido la región del Rey deben devolver sus Caballeros a su corte. El Castillo es devuelto, vacío, a su espacio.

### Puntuar las Regiones

Para que ninguna región sea olvidada o contada dos veces, se mueve el marcador de rondas hacia la derecha a lo largo del registro de puntuación. Los marcadores en las regiones muestran cuantos puntos son otorgados a los jugadores que tienen la mayor cantidad, la segunda mayor, y la tercera cantidad de Caballeros en la región. Los Grandes sólo sirven para identificar la región nativa y no se cuentan para determinar la mayoría en una región. Mover la piezas a lo largo del registro de éxito para anotar los puntos conseguidos.

**Ejemplo:** "5/3/1". Quien tenga la mayor cantidad de Caballeros en esta región mueve 5 espacios hacia delante, quien tenga la segunda mayor cantidad mueve 3 y quien tenga la tercera mueve hacia delante 1 espacio.

Cuando se juega con **2 jugadores**, sólo puntúa el primer número del marcador. Sólo el jugador con la mayor cantidad de Caballeros consigue puntos.

Cuando se juega con **3 jugadores**, sólo se usan los primero dos números. Sólo los jugadores con la mayor y la segunda mayor cantidad de Caballeros en una región consiguen puntos.

**Si varios jugadores tienen el mismo número de Caballeros y empatan en una posición, estos jugadores consiguen los puntos del siguiente nivel.**

**Ejemplo 1:** En una región con los valores "5/3/1", rojo, azul y amarillo tienen 4 Caballeros cada uno, y verde tiene 3 Caballeros.

Puntuación: Rojo, azul y amarillo consiguen 3 puntos por el 2º nivel. Verde consigue el tercer nivel y anota 1 punto.

**Ejemplo 2:** En una región con los valores "6/4/2", rojo tiene 4 Caballeros, azul 3, y amarillo y verde tienen 2 Caballeros cada uno.

Puntuación: Rojo consigue 6 puntos y azul 4 puntos. Amarillo y verde tienen el mismo número de Caballeros, corren un lugar en el nivel, y no consiguen nada en el 4º lugar.

### **Bono del Rey**

Cada vez que la región del Rey esté puntuando (incluso en puntuaciones especiales debidas a acciones especiales), el jugador con la mayor cantidad de Caballeros en esa región recibe **2 puntos adicionales**. El bono del Rey se pierde si ningún jugador posee una mayoría (si hay un empate por la primera posición).

### **Bono de región nativa**

Si un jugador posee la mayoría en la región donde está su Grande cuando esta región esté puntuando, recibe **2 puntos adicionales**. El bono se pierde si hay un empate por el primer lugar en esa región, incluso si ambos jugadores empatados tiene Grandes allí. Algunas acciones especiales permiten a los jugadores mover sus Grandes y, así, cambiar su región nativa.

### **Marcadores móviles**

Los dos marcadores móviles se ponen en juego vía acciones especiales y se usan para alterar los valores de una región.

### **Fin del juego**

El juego acaba después de la tercera ronda general de puntuación. El jugador que haya llegado más lejos a lo largo del registro de éxito es el ganador y consigue el título de "El Grande".

## Las cartas de Acción

### Explicaciones detalladas de los textos en las cartas

Si el significado de una acción especial no está claro, consultar la explicación detallada para esa carta.

### Lo siguiente se aplica a todas las cartas:

**La Región del Rey:** (la región donde está el Rey) siempre es tabú. Un jugador nunca puede añadir ni quitar de su región. Sin embargo, la puntuación ocurre en la región del Rey.

**Disco Secreto:** Si una acción especial requiere el disco secreto, los jugadores eligen una región de su disco simultáneamente y en secreto.

**Castillo:** Cuando los Caballeros se añaden al tablero del juego o son movidos, algunos o todos también pueden ser metidos en el Castillo. Sin embargo, los Caballeros sólo pueden ser **retirados** del Castillo durante la puntuación general.

**Secuencia de Acciones:** Cada carta permite dos acciones:

- a) mover un número de Caballeros al tablero de juego y
- b) la acción especial descrita por el dibujo y texto.

Un jugador decide qué acción ejecuta primero. Una acción no puede ser dividida. Por tanto, una acción debe ser completada totalmente antes de comenzar la siguiente.

**Número:** Las cartas indican el número máximo de Caballeros que un jugador puede mover al tablero de juego usando la acción (a). Sin embargo, un jugador puede elegir mover menos Caballeros.

**Mover Caballeros al tablero de juego:** Usando la acción (a), los Caballeros sólo se pueden mover de la corte a las regiones vecinas a la región del Rey o al Castillo. Los Caballeros movidos por una acción especial se pueden añadir o mover al Castillo o a cualquier región excepto a la región del Rey.

**Saltar la acción especial:** Un jugador puede elegir no ejecutar la acción especial mostrada en la carta. De hecho, un jugador puede elegir una carta específicamente para evitar que se ejecute la acción especial.

## Cartas de Acción en el mazo 1

Lo siguiente se aplica a todas las cartas 1: Un jugador puede mover un máximo de un Caballero de su corte a una región vecina a la región del Rey o dentro del Castillo. Además, la acción especial indicada se ejecuta o se evita. Las cartas del mazo 1 se llaman cartas de intriga ya que sólo con estas cartas puede otro jugador mover tus Caballeros en el tablero de juego.

Las cartas de acción son las siguientes:



Intriga:  
Puedes mover hasta todos tus caballeros de una región  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover 2 caballeros de tu corte a cualquier región  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover hasta 3 caballeros tuyos o extranjeros de distintas regiones.  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover 2 caballeros de tu corte a cualquier región o Puedes mover hasta todos tus caballeros de una región  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover hasta 5 caballeros de una región.  
(Pueden ser tuyos o extranjeros, Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover 2 caballeros tuyos y 2 caballeros extranjeros de distintas regiones.  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover hasta 4 caballeros tuyos o extranjeros de distintas regiones.  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover hasta 3 caballeros extranjeros de distintas regiones  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)



Intriga:  
Puedes mover hasta 4 caballeros tuyos de distintas regiones.  
(Distribúyelos donde quieras, incluso al castillo, menos a la región del rey)

## Cartas de Acción en el mazo 2

Lo siguiente se aplica a todas las cartas "2": Un jugador puede mover un máximo de 2 Caballeros de su corte a regiones vecinas a la región del Rey o dentro del Castillo. Además, la acción especial indicada es ejecutada o evitada.

Las cartas de acción son las siguientes:



**Province**

**Corte**

**Decaer la Autoridad:**  
Tus adversarios deben enviar 3 caballeros de sus cortes de vuelta a las provincias.  
(Si tienen menos de 3, envían los que tengan)




**Veto:**  
Puedes evitar una acción especial durante esta ronda y la siguiente.  
(Puedes utilizarla al comienzo o durante la acción especial, si no es usada al final de la siguiente ronda, el veto se descarta)



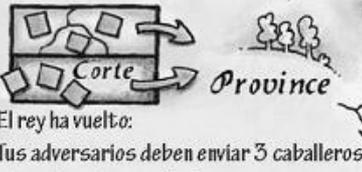

**Puntuación especial:**  
Puedes elegir una región cualquiera para que sea puntuada.  
(La región del Rey o el Castillo también pueden ser elegidas)




**Province**

**Corte**

**Decaer la Autoridad:**  
Tus adversarios deben enviar todos los caballeros de sus cortes de vuelta a las provincias.  
(Si no tienen, no envían nada)

**Province**

**Corte**

**El rey ha vuelto:**  
Tus adversarios deben enviar 3 caballeros de vuelta a las provincias.  
(Pueden ser cogidos de las regiones y/o de sus cortes comienza el jugador a la izquierda del que jugó esta carta)




**Province**

**Envías 1 caballero de cada jugador de las regiones a las provincias.**  
(Tú decides que caballeros deben volver, incluyendo uno de los tuyos)




**Province**

**Tus adversarios deben retirar 2 caballeros de una de sus regiones y enviarlos a sus provincias.**  
(La región se decidirá en secreto y debe contener al menos 2 caballeros)




**Province**

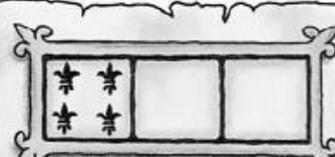
**Tus adversarios deben retirar todos sus caballeros de una de sus regiones y enviarlos a sus provincias.**  
(La región se decidirá en secreto y debe contener al menos 1 caballero).



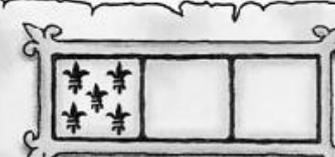
## Cartas de Acción en el mazo 3

Lo siguiente se aplica a todas las cartas "3": Un jugador puede mover un máximo de 3 Caballeros de su corte a regiones vecinas a la región del Rey o dentro del Castillo. Además, la acción especial indicada es ejecutada o evitada.

Las cartas de acción son las siguientes:



**Puntuación especial:**  
Puntuar todas las regiones de "4".  
(Los marcadores móviles pueden afectar a la puntuación)

**Puntuación especial:**  
Puntuar todas las regiones de "5".  
(Los marcadores móviles pueden afectar a la puntuación. El castillo no puntúa)




**Puntuación especial:**  
Puntuar todas las regiones de "6" y "7".



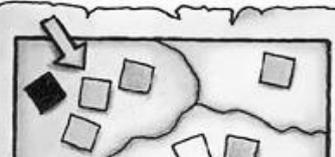

**Puntuación especial:**  
Puntuar el Castillo.  
(Al finalizar la puntuación, los caballeros permanecen en el castillo)




**Puntuación especial:**  
Puedes elegir una región cualquiera para que sea puntuada.  
(La región del Rey o el Castillo también pueden ser elegidas)




**Puntuación especial:**  
Puntuar solo la primera posición de todas las regiones.  
(Si hay empate en la primera posición, nadie puntúa. El castillo no puntúa).

**Puntuación especial:**  
Puntúa la región/es con MAS caballeros.  
(Si dos o mas regiones están empatadas en cantidad, puntúan todas ellas. El castillo no puntúa)




**Puntuación especial:**  
Puntúa la región/es con MENOS caballeros.  
(Si dos o mas regiones están empatadas en cantidad, puntúan todas ellas. El castillo no puntúa)

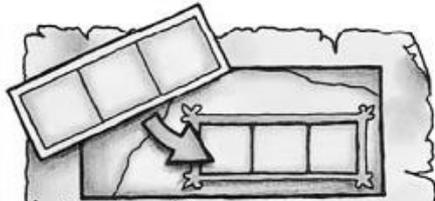


## Cartas de Acción en el mazo 4 y 5

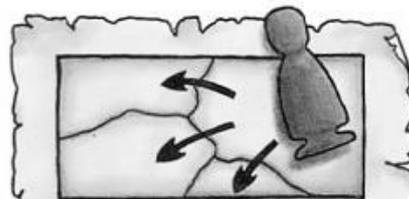
**Lo siguiente se aplica a todas las cartas "4":** Un jugador puede mover un máximo de 4 Caballeros de su corte a regiones vecinas a la región del Rey o dentro del Castillo. Además, la acción especial indicada es ejecutada o evitada.

**Lo siguiente se aplica a todas las cartas "5":** Un jugador puede mover un máximo de 5 Caballeros de su corte a regiones vecinas a la región del Rey o dentro del Castillo. Además, la acción especial indicada es ejecutada o evitada.

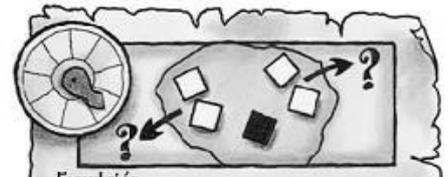
Las cartas de acción son las siguientes:



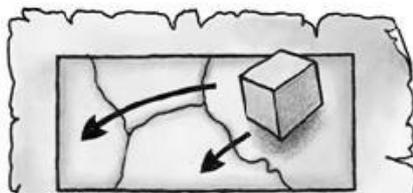
**Marcador móvil:**  
Puedes colocar un marcador móvil en el tablero o mover uno ya existente.  
(Puede ser colocado en el castillo, pero en la región del rey no se puede sacar ni colocar).

**Consejero Real:**  
Puedes mover el Rey a cualquier región adyacente.

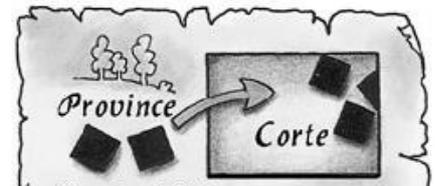
**Expulsión:**  
Elige una región. Tus adversarios deben mover todos sus caballeros de esa región y moverlos a otra. Se decide en secreto.  
(Si se desea que los caballeros vuelvan a las cortes se deberá seleccionar la región del rey).

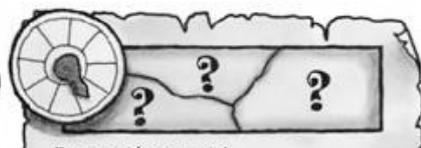
**El Grande:**  
Puedes mover tu grande a una región diferente, nunca al castillo o la región del Rey.  
(Puedes elegir una región en la que ya exista otro grande)



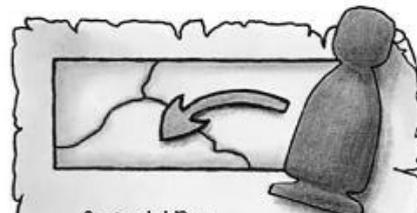

**Cartas de Poder:**  
Coger 1 de tus cartas de la pila de descartes y devuélvela a tu mano.  
(La que has usado este turno también puede ser elegida)

**Llamada a la Corte:**  
Puedes mover 2 de tus caballeros de las provincias a tu corte.

**Puntuación especial:**  
Cada jugador elige una región en secreto para puntuar.  
(Si una región es elegida por dos o más jugadores, no puntúa)

**Carta del Rey:**  
Mover el Rey a cualquier región  
(Excepto el castillo)





## Expansiones de

# El Grande

Estas reglas son para el material adicional incluido con el juego **El Grande**. El material ofrece tres maneras nuevas de jugar.

En **Intriga y el Rey**, cada jugador tiene 18 o 31 cartas que reemplazan las cartas de acción y poder del juego básico. Antes de que comience el juego, cada jugador elige 13 cartas para que sean su mazo de cartas de acción/poder. El jugador usará estas cartas en lugar de las cartas de acción y poder para determinar el orden del turno y las acciones especiales.



**Gran Inquisidor y las Colonias** añade cuatro nuevas regiones, El Gran Inquisidor y nuevas cartas de acción para estos añadidos. Las nuevas cartas de acción forman dos nuevas pilas, otorgando a los jugadores siete posibles acciones en cada turno en vez de las cinco del juego Básico.



Combinando las dos, se puede jugar a **El Rey y las Colonias**. En este juego se usan las cartas de acción/poder de **Intriga y el Rey**, y las regiones nuevas, el Gran Inquisidor y las cartas de acción nuevas de **Gran Inquisidor y las Colonias**.

**Grandísimo** añade un barco, una cárcel, Portugal, el Gran Inquisidor, la Reina, el Bufón y nuevas cartas de acción en dos pilas nuevas.

# Intriga y el Rey



**Intriga y el Rey** es una expansión de **El Grande**. Se usará parte del juego básico así como los componentes de esta expansión. Con la excepción de las reglas descritas a continuación, **Intriga y el Rey** se juega exactamente como **El Grande**.

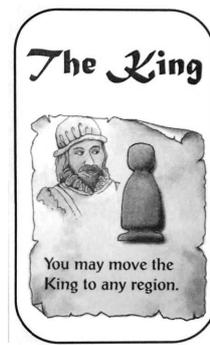
## Componentes del juego



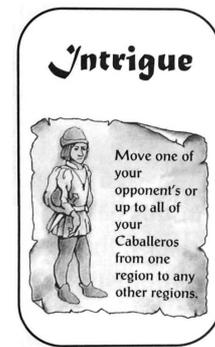
31 cartas de acción/poder en cinco colores



5 cartas **Caballero**



1 carta **El Rey**

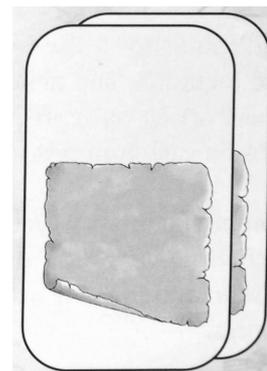


1 carta **Intriga**

Use the following Caballero cards, depending on the number of players:

# of players	Caballero cards to use				
2	2	4			
3	1	3	5		
4	1	2	4	5	
5	1	2	3	4	5

1 carta de ayuda para colocar las cartas Caballero



2 cartas en blanco

Las cartas de acción de **Intriga y el Rey** reemplazan a las cartas de poder y de acción

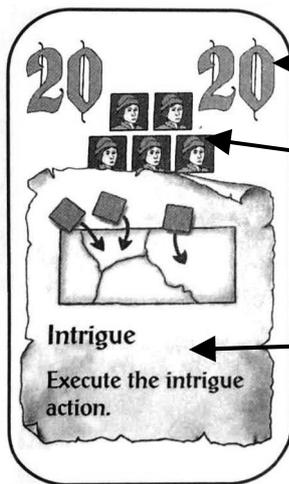
## Preparación

Después de seleccionar la región del Rey y de cada uno de los jugadores usando las reglas básicas, cada jugador elegirá en secreto una región. Las regiones elegidas se mostrarán todas a la vez y cada jugador colocará un caballero en la región elegida. Si se hubiera elegido la región del Rey, el caballero permanecerá en la corte.

Las cartas **Intriga** y el **Rey** se pondrán al lado del tablero. Según la carta de ayuda, se determinarán las cartas **Caballero** que se usarán en el juego, dependiendo del número de jugadores y se colocarán cerca del tablero.

Cada jugador elegirá 13 cartas de acción de las 31 de su color, que serán las que se usen en la partida. El resto de cartas se guardarán en la caja, boca abajo, pues no se usarán en esta partida. Se puede decidir limitar la elección entre las 18 cartas múltiplo de 10 para las primeras partidas.

## Cartas de Acción



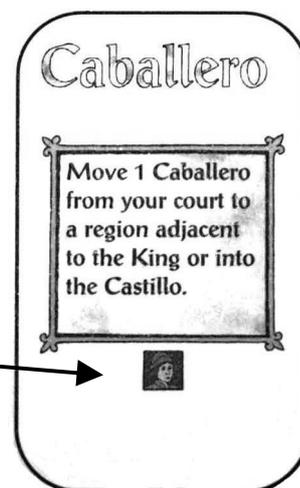
El valor determina el orden de turno de los jugadores

Número máximo de Caballeros que el jugador podrá mover de las provincias a la corte

Acción especial de la carta

## Carta Caballero

Número máximo de Caballeros que el jugador podrá mover de la corte al tablero.



## Reglas especiales para 2 y 3 jugadores

El jugador con la carta **El Rey** puede, en su turno, elegir ejecutar la acción especial de su carta de acción en vez de ejecutar la acción de la carta el **Rey**. Del mismo modo el jugador con la carta **Intriga** puede en su turno ejecutar la acción especial de su carta de acción. Si elige ejecutar la acción especial de su carta de acción y esta es requerida, está obligado a ejecutarla.

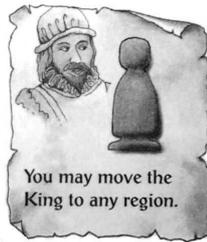
## El Juego

Como en el juego original, **Intriga** y el **Rey** se juega durante nueve rondas con puntuación general después de las rondas, 3, 6, y 9. Cada ronda consiste en lo siguiente:

- Mover el marcador de ronda una casilla
- Se juegan las cartas de acción. En la primera ronda, se elige un jugador inicial. En el resto de rondas, el jugador inicial es el que jugó la carta de menor valor en la ronda anterior. Las cartas se juegan bocarriba encima de la mesa, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. No se pueden jugar cartas con el mismo valor que las que ya están encima de la mesa.
- El jugador con la carta de mayor valor coge la carta el **Rey** y la carta **Caballero** de mayor valor. El jugador con la segunda carta más alta coge la carta Caballero de mayor valor de las que quedan y así todos los jugadores. El jugador con la carta de menor valor se quedará la carta **Intriga**.
- Cada jugador cogerá el turno empezando por el jugador con la carta el **Rey** (y la carta **Caballero** más alta y continuará con el jugador con la segunda carta caballero más alta y así con todos. En el turno del jugador primero moverá de las provincias a la corte el número de Caballeros impreso en la carta de acción jugada. Después podrá ejecutar la acción especial descrita en la carta y mover Caballeros de la corte al tablero (o viceversa). El número máximo de caballeros que podrá mover de la corte al tablero es el que se muestra en la carta Caballero que tenga en ese momento. Las reglas para mover esos caballeros son las mismas que en el juego original. La acción especial se puede obviar a menos que indique que es requerida. Las cartas usadas se dejarán bocarriba en la corte del jugador.

## La carta El Rey y la carta Intriga

### The King



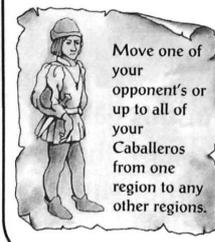
*Puedes mover al Rey a cualquier región*

El jugador con la carta de valor más alta es siempre el **Rey**. No podrá usar la acción especial de su carta de acción, pero **deberá** ejecutar la acción especial de la carta el **Rey**.

*Mueve un caballero de tus adversarios o todos tus caballeros de una región a cualquier otra región.*

El jugador con la carta de menor valor siempre cogerá la carta de **Intriga**. No podrá usar la acción especial de su carta de acción, pero **deberá** ejecutar la acción especial de la carta **Intriga**.

### Intrigue



El resto de jugadores **deberán** ejecutar las acciones especiales de sus cartas excepto en el caso de que ponga "Puedes ...". En ese caso el jugador elegirá ejecutar la acción o no.

Todos los jugadores, incluidos los jugadores con las cartas el **Rey** e **Intriga**, pueden mover de las provincias a las cortes tantos caballeros como los indicados en sus cartas de acción.

Al final de la ronda, todas las cartas de acción se descartan. Las cartas el **Rey**, **Intriga** y todas las **Caballero** se devuelven a su posición al lado del tablero.

### Acciones especiales nuevas

Muchas de las acciones especiales de las cartas de acción de **Intriga** y el **Rey** son las mismas acciones que las del juego básico. El resto de las acciones nuevas vienen explicadas a continuación:

**15** – Mueves 5 caballeros en vez del número indicado por tu carta Caballero. Puedes moverlos al **Castillo** o a las regiones adyacentes a la región del **Rey**.

**20** – Se mueven los caballeros indicados por la carta **Caballero**. **No** es necesario moverlos a las regiones adyacentes a la región del **Rey**.

**25** – Por supuesto, no se pueden mover a la región del **Rey**.

**35** – Durante la próxima puntuación general, los **Grandes** se moverán junto a los caballeros que estén dentro del **Castillo** a la región indicada por el disco secreto.

**40** – Se puede jugar antes de que llegue tu turno.

**63** – El **Puente** se quita cuando otro jugador juega un **puente** (sin importar donde se juegue).

**70** – Como siempre, no puedes mandar caballeros a la región del **Rey**.

**75** – La puntuación puede ser cualquier tipo de puntuación (especial o general).

**80** – El **Grande** y los caballeros no se pueden mover ni desde ni hacia la región del **Rey**.

**90** – Los marcadores móviles no se pueden poner encima de otro marcador móvil.

**93** – Elige un marcador móvil que no esté en el tablero si es posible, sino, elige uno del tablero, pero no si está en la región del **Rey**. Si se juega otra carta **Cuarentena** mueve el marcador de la antigua región a la nueva. El marcador móvil en la región en cuarentena, no se puede mover por la acción que permite mover marcadores móviles. Después de la siguiente puntuación general, se quitará el marcador de la región en cuarentena y se colocará al lado del tablero. Tabú significa, como en la región del **Rey**, que no se pueden hacer cambios en esa región.

**100** – No incluye al **Castillo**.

**110** – No incluye al **Castillo**.

**110** – Después de la puntuación los caballeros vuelven al **Castillo**.

**120** – No incluye al **Castillo**.

**135** – Hay que tener exactamente 2 caballeros en la región, hay que estar empatado por el primer puesto.

**145** – Para esta puntuación especial, no se puede elegir la región del **Rey** o el **Castillo**.

**150** – Se puede elegir la región del **Rey** o el **Castillo**.

**170** – Se puede discutir antes de elegir la región en el disco secreto, pero los acuerdos no son

# El Gran Inquisidor y las Colonias

El *Gran Inquisidor y las Colonias* es una expansión de *El Grande*. Se usará parte del juego básico así como los componentes de esta expansión. Con la excepción de las reglas descritas a continuación, *El Gran Inquisidor y las Colonias* se juega exactamente

## Componentes del juego

Cuatro regiones

América



El Barco

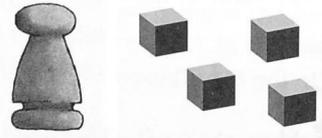


Francia

Mediterráneo



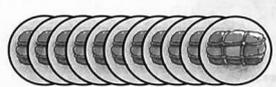
El *Gran Inquisidor* y sus caballeros



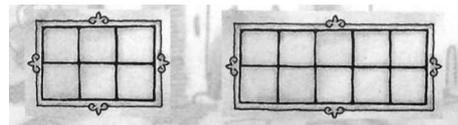
Oro



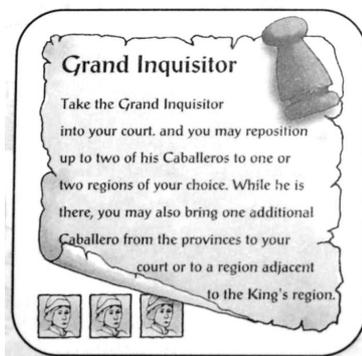
Mercancías



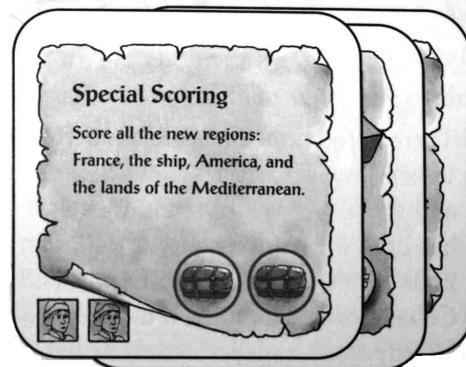
Tablas Límite



Carta *Gran Inquisidor* (mazo 6)



Cartas de acción del mazo 7



30 caballeros (6 de cada color: rojo, azul, amarillo, marrón y verde)



## Preparación

Coloque los componentes del juego como se describe en las reglas del juego básico, realizando los siguientes cambios:

- o Coloque a Francia en el plano en el lugar geográfico que le corresponde (esquina superior izquierda) y las otras tres regiones, al lado del tablero.
- o Después de decidir la región del **Rey** y la **región nativa** de cada jugador, se cogen dos cartas de región más y se colocan dos caballeros negros del **Gran Inquisidor** en cada una de las regiones.
- o Se coge otra carta de región y se coloca una tabla límite en esa región (la tabla de 6 espacios para partidas de 2 ó 3 jugadores y la tabla de 10 espacios para partidas de 4 ó 5 jugadores).
- o La carta **Gran Inquisidor** será el sexto mazo. Su funcionamiento es igual al de la carta del **Rey**.
- o Se barajan las otras 11 cartas y se colocan como el séptimo mazo.
- o Se coloca bocarriba una carta de cada mazo.
- o Cada jugador coge 12 caballeros de su color, coloca uno en la pista de puntuación, 2 en su **región nativa** y el resto en su corte.
- o Usando el disco secreto, el jugador cada jugador elige una región en secreto que se revela simultáneamente por todos los jugadores y cada jugador coloca 2 Caballeros en dicha región. Si se elige la región del **Rey** los dos caballeros permanecerán en la corte.
- o Se pone 1 disco de oro en América y 2 de mercancías en el Mediterráneo.
- o Coloca al **Gran Inquisidor** y al resto de discos de oro y mercancías al lado del tablero, junto a los dos marcadores móviles del juego básico. Se usarán durante la partida.

## Las nuevas regiones

Las cuatro regiones nuevas se tratan como las regiones originales, excepto en que no pueden ser destino de una decisión en la que haya que utilizar el disco secreto y el **Rey** solo podrá ir a Francia.

### Francia:

- o En Francia sólo hay espacio para tres caballeros.
- o Cuando se puntúa Francia, el jugador con el **Embajador**, obtiene 2 puntos adicionales y el jugador con el **Enviado** tiene 1 punto adicional. Si un jugador tuviera a ambos puntuaría 6 puntos: 3 por la mayoría, 2 por el **Embajador** y 1 por el **Enviado**.
- o Los caballeros se pueden llevar a Francia cuando el **Rey** esté en Aragón o Cataluña, desde la corte o el barco y por cartas de acción que permitan *reposicionar* a los caballeros.

### Barco:

- o El Barco se usa generalmente para llevar o traer caballeros al Mediterráneo y a América, pues los caballeros no se pueden mover directamente *a o desde* estas regiones. No obstante, los caballeros se pueden llevar o traer de estas regiones por medio de determinadas cartas de acción.
- o Los caballeros se pueden mover de la corte al Barco cuando el **Rey** esté en una región costera (Francia, Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia y País Vasco).
- o Si un jugador tiene caballeros en el barco al principio de su turno, puede moverlos a América, Francia, el Mediterráneo o a cualquier costa española, excepto, como siempre, la región del **Rey**. También puede mover caballeros que estén al principio del turno en el Mediterráneo o América al barco. Esto lo puede hacer, además de sus acciones habituales.
- o Cuando se puntúa el Barco, solo el jugador con el **Capitán** consigue puntos. Si el lugar del capitán está vacío cuando un jugador mueve caballeros al Barco el jugador puede poner uno en ese espacio. El espacio del **Capitán** puede estar vacío aunque haya caballeros en el barco y el **Capitán** puede dejar el barco como un caballero más.

### **América y el Mediterráneo:**

- o El **Rey** nunca irá a estas regiones. Los caballeros podrán ir a estas regiones utilizando el barco o por medio de acciones especiales de determinadas cartas (*reposicionar*).
- o Las cartas del séptimo mazo muestran oro y mercancías. Por cada dibujo que se muestre en estas cartas se pondrá el correspondiente disco en América y el Mediterráneo. Oro en América y mercancías en el Mediterráneo.
- o Cuando se puntúa América, el jugador con el **Virrey** consigue 5 puntos, pero el **Virrey** no cuenta para la mayoría de caballeros. El Virrey no puede tener o reclamar oro, pero puede *dimitir* para reclamar oro en cualquier momento. Si el espacio del **Virrey** está vacío cuando un jugador mueve caballeros a América, puede poner un caballero en el lugar del **Virrey**. El lugar puede estar vacío aunque haya caballeros en América. El **Virrey** también puede dejar América con las mismas reglas que el resto de Caballeros.

### **Oro y mercancías**

- o Las cartas del séptimo mazo muestran los discos de Oro y Mercancías que se colocarán en América y el Mediterráneo. Los discos se pondrán cuando se ejecute la acción especial de la carta, lo cual puede ocurrir en una ronda posterior a la ronda en que se eligió. Si no se ejecuta la acción especial, no se pondrán los discos.
- o Un jugador reclama Oro y Mercancías cuando pone un Caballero (de esa región) encima de un disco. Una vez que se ha reclamado un disco, ningún otro jugador podrá coger el disco.
- o El disco dará puntos al jugador cuando llegue a España. Se puntúa inmediatamente: 6 puntos por el Oro, 4 por las Mercancías.
- o El jugador que introdujo el Oro o las Mercancías ejecutando la acción especial de una carta puede reclamar los discos si tiene o puede mover caballeros a la región correspondiente. Si no puede o decide no hacerlo, el disco permanecerá disponible para el siguiente jugador con caballeros allí para reclamarlos.
- o Mover un caballero encima del disco no se considera un movimiento de *reposición*.

### **Llevar Oro y Mercancías a España:**

- o Normalmente cuesta 4 turnos traer un llevar un disco a España.
  - ⇒ Mover un caballero al Barco (solo cuando el **Rey** esté en una región costera)
  - ⇒ Mover un caballero a una región encima de un disco (no cuenta como acción)
  - ⇒ Mover un caballero al Barco con el disco (no cuenta como acción)
  - ⇒ Mover un caballero con un disco a una región en España (no cuenta como acción)
- o Cuando un disco es entregado a España, se coloca el disco junto al resto cerca del tablero y se puntúa: 6 puntos por el Oro, 4 por las Mercancías.
- o Es posible *reposicionar* los caballeros sin pasar por el barco gracias a determinadas cartas de acción. Por tanto, es posible, traer discos en 2 o 3 turnos en vez de en 4.

### **Reglas especiales para un Caballero con un disco de Oro o Mercancías:**

- o Cuentan normalmente para determinar mayorías.
- o No pueden ser **Capitán** del barco.
- o No pueden ser **Virrey** en América.
- o No se pueden mover a la región del **Rey**.
- o No pueden ser movidos por otro jugador al **Castillo** o a las provincias. Si un jugador elige mover a su caballero al **Castillo** o a las provincias, pierde el disco que se colocará al lado del tablero junto al resto.

### **Tableros móviles**

Los marcadores móviles se pueden poner en **cualquier** región, incluidas las nuevas.

## Gran Inquisidor

Cuando un jugador elige la carta **Gran Inquisidor** puede:

- o Mover el **Gran Inquisidor** a su corte.
- o Mover hasta 3 caballeros de su corte a las regiones adyacentes a la región del **Rey**.
- o *Reposicionar* 2 de los caballeros del **Gran Inquisidor** (pero no a/desde la región del **Rey**).

El **Gran Inquisidor** permanecerá en la corte del jugador hasta que es movido por otro jugador utilizando una carta de acción específica. Cuando el **Gran Inquisidor** está en tu corte durante un turno:

- o Puedes mover un Caballero adicional de las provincias a la corte o de las cortes a una región adyacente a la región del **Rey**.
- o Los caballeros del **Gran Inquisidor** se tratan como si fueran del color de tus caballeros, excepto en que no se pueden mover a las provincias.
- o Tienes funciones relacionadas con las tablas límite que se explican a continuación.

### Caballeros del Gran Inquisidor:

Si el **Gran Inquisidor** no está en la corte de ningún jugador, sus caballeros no pertenecen a ningún jugador. Si una región puntúa en esta situación, los caballeros del **Gran Inquisidor** se considerarían como caballeros de un jugador invisible.

Por ejemplo: en una puntuación de una partida con 5 jugadores en Valencia hay 3 caballeros rojos, 2 caballeros negros y 1 caballero verde. El jugador rojo recibirá 5 puntos, y el verde 2 puntos. Los 3 puntos de la segunda posición se pierden al ser ganados por los caballeros del **Gran Inquisidor**.

### Tablas límite

- o Limita (6 o 10 espacios en la tabla) el número de caballeros que se cuentan al puntuar la región.
- o Si hay espacios libres, un jugador que mueva un caballero a esta región lo colocará en esos espacios. En otro caso, el jugador los colocará en la región pero fuera de la tabla.
- o Tres cartas del séptimo mazo, permiten mover la tabla límite. Se puede mover a cualquier región excepto Francia y la región del **Rey**. Tampoco se puede quitar de la región del **Rey**. Cuando se mueve a una región con más caballeros que los que admite la tabla, el jugador que mueva la tabla decidirá que caballeros irán en la tabla y cuales no. En cualquier caso, la tabla se llenará si es posible.
- o Si por el movimiento de los caballeros, quedan espacios disponibles en la tabla y hay caballeros en la región fuera de la tabla, todos los caballeros se moverán dentro de la tabla si hay espacio suficiente. Si no lo hay, el jugador con el **Gran Inquisidor** decidirá qué caballeros irán dentro de la tabla. Si ningún jugador tiene al **Gran Inquisidor** decidirá el jugador que realizó el movimiento.
- o Cuando se mueven caballeros desde el **Castillo** a una región con la tabla límite, se colocarán todos en la tabla, si hay espacio para ellos. Si no lo hay, el jugador con el **Gran Inquisidor** decidirá qué caballeros irán dentro de la tabla..Si ningún jugador tiene al **Gran Inquisidor** y no hay sitio para todos los caballeros, estos permanecerán fuera de la tabla.

### Reposicionar

El *reposicionamiento* es muy importante. Permite:

- o Mover caballeros directamente a/desde el Mediterráneo y América sin pasar por el Barco. Se puede utilizar incluso con caballeros que han reclamado discos.
- o Quitar caballeros de la tabla límite y meter a otros dentro de ella (incluso dentro de la misma región). Si se quita un caballero y se pone otro se están usando dos movimientos de *reposición*.
- o Mover al **Virrey**, al **Capitán**, al **Embajador** y al **Enviado**. Como antes, son dos movimientos de *reposición* si se quita un caballero y se pone otro.
- o Mover caballeros del **Gran Inquisidor**. No se pueden mover a las provincias.

## Puntuando regiones

- o Cuando se puntúan regiones, las nuevas también se puntúan. Se puntúan después de Valencia en el orden: Francia, Barco, América y el Mediterráneo. Por ejemplo, cuando se puntúan todas las regiones "4" América y el Mediterráneo se puntúan en este orden.
- o Cuando un jugador ejecuta la acción especial que cuenta solo el primer puesto, los puntos adicionales por el **Virrey** y el **Capitán** no se cuentan, pero sí el **Embajador** y el **Enviado**, si pertenecen al jugador con mayoría en Francia.

## Acciones especiales nuevas

Hay dos acciones especiales que requieren una explicación adicional a la descrita en la propia carta:

- o **Conspiración**: Durante la siguiente puntuación general, los **Grandes** se moverán a la región que marquen los discos secretos.
- o **Quitar carta de acción**: La carta bocarriba a quitar, deberá ser una de las que queden por coger en el turno actual. No se puede quitar una carta de acción que ya se ha jugado que tenga instrucciones de quedarse bocarriba. Si el jugador elige la carta El Rey o el Gran Inquisidor, estarán disponibles el próximo turno.

# El Rey y las Colonias

Para jugar a **El Rey y las Colonias** se comienza con el juego básico de **El Grande**. Se quitan las cartas de acción y de poder se reemplaza con las cartas de acción/poder de **Intriga y el Rey**. Después se añaden todos los componentes de **Gran Inquisidor y las Colonias** incluyendo los mazos 6 y 7 de cartas de acción. La preparación y las reglas son las mismas que para **Gran Inquisidor y las Colonias** excepto:

## Preparación

- o Las cartas de acción de **Intriga y el Rey** reemplazan a las cartas de poder y de acción del juego básico. El resto de componentes del juego original se usarán para jugar a **El Rey y las Colonias**.
- o Las cartas **Intriga** y **El Rey** se pondrán al lado del tablero. Según la carta de ayuda, se determinarán las cartas Caballero que se usarán en el juego, dependiendo del número de jugadores y se colocarán cerca del tablero.
- o Cada jugador elegirá 13 cartas de acción de las 31 de su color, que serán las que se usen en la partida. El resto de cartas se guardarán en la caja, bocabajo, pues no se usarán en esta partida.

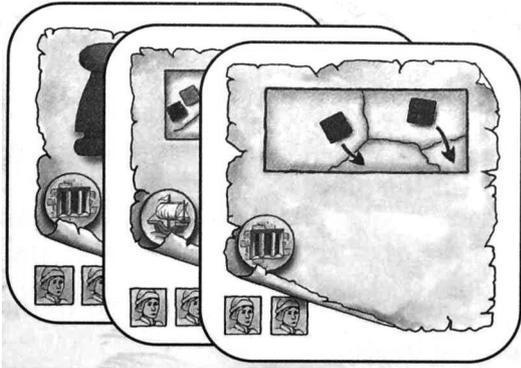
## Jugando

- o En cada ronda, la carta **Gran Inquisidor** y una carta del séptimo mazo estarán disponibles.
- o Cuando sea el turno de un jugador puede elegir entre su carta de acción (o la carta el **Rey** si es el primero o la carta **Intriga** si es el último) la carta **Gran Inquisidor** o la carta del séptimo mazo. Lógicamente estas dos últimas solo pueden ser usadas por un jugador en cada turno
- o Si un jugador elige la carta **Gran Inquisidor** o la carta del séptimo mazo, esta carta determinará el número de caballeros que el jugador podrá mover a las regiones adyacentes a la región del **Rey**. En otro caso utilizará los caballeros que muestre la carta de acción.
- o La carta "Da la vuelta una carta de acción" del séptimo mazo, funciona como una carta veto, si se usa para frenar la acción especial de otro jugador.
- o La acción especial **Intriga** permite *reposicionar* desde y hacia nuevas regiones.

# Grandísimo

**Grandísimo** es una expansión de **El Grande**. Se usará parte del juego básico así como los componentes de esta expansión. Con la excepción de las reglas descritas a continuación, **Grandísimo** se juega exactamente como **El Grande**.

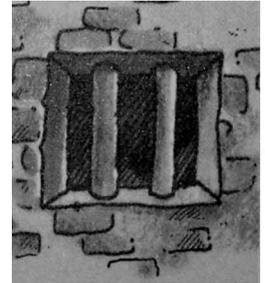
## Componentes del juego



20 cartas de acción ( 11 a 19 del sexto mazo)



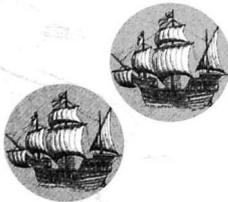
El Barco



Cárcel



Marcador de Portugal



2 tokens de bar-



Reina y Bufón



2 caballeros ne-



Gran Inquisidor

## Preparación

Es posible que en las primeras partidas prefieras jugar sin los barcos, la prisión y el **Gran Inquisidor**. En ese caso no son necesarios la prisión, las cartas del **Gran Inquisidor**, los barcos el **Gran Inquisidor** y los caballeros negros. Cuando estés familiarizado con estas expansiones, puedes encontrar que algunos aspectos no te encajan. Si es así, quita las cartas y piezas que te gusten y juega con el resto. Intenta mantener al menos 11 cartas en el sexto mazo y quita sin miedo cualquier parte de la expansión con la que no te sientas cómodo. Lo más importante es que te diviertas.

Coloque los componentes del juego como se describe en las reglas del juego básico, realizando los siguientes cambios:

- o **Grandísimo** dos mazos de cartas al juego básico. El séptimo mazo es parecido al quinto pues tiene una sola carta que se puede usar una vez por turno. El sexto mazo puede tener entre 11 y 19 cartas, Juega con las que prefieras o varía para dar más pimienta al juego.
- o Coloca la carta del séptimo mazo (la **Reina** y el **Bufón** de la corte) boca-riba al lado del sexto mazo.
- o Coloca el marcado de puntuación de Portugal en el lugar provisto para tal fin en el tablero.
- o Coloca la **Cárcel**, la **Reina**, el **Bufón** de la corte, el **Gran Inquisidor** y los 2 tokens de barcos cerca del tablero. Pon el barco en cualquiera área vacía con océano del tablero.
- o Coge una carta de región al azar y coloca allí los dos caballeros negros.



## El juego

La secuencia de juego en el **Grandísimo** es la misma que en el juego básico, excepto en que hay dos mazos mas de cartas a la hora de elegir la carta de acción. Como en el juego básico al final de cada ronda las cartas de acción que no se han elegido se descartan y se coge una cartas nueva de cada mazo. Las cartas del **Rey** y la **Reina/Bufón** están disponibles todos los turnos.

## Los símbolos de el Barco y la Cárcel

Los símbolo de el barco y la **Cárcel** están impresos en algunas cartas del sexto mazo. Cuando un jugador elige una carta de este mazo, puede ejecutar la acción descrita para este símbolo además de las otras dos acciones que permite la carta.

**Barco:** Cuando un jugador elige una carta con el símbolo de un barco, puede coger un token de barco y ponerlo en su corte. No puede coger un segundo token si ya tiene uno. Si los dos tokens están en la corte de otros jugadores, el jugador decide cual de los dos coger. Si un jugador tiene un token de barco en su corte cuando es su turno puede elegir poner caballeros en el barco independientemente de la posición del **Rey**. Cuando un jugador tiene caballeros en el barco al principio de su turno, puede moverlos a cualquier región costera incluida Portugal, siempre que no esté el **Rey** en esa región. El barco no puntúa en esta expansión.

## Gran Inquisidor

Cuando un jugador elige la carta **Gran Inquisidor** puede:

- o Mover al **Gran Inquisidor** a su corte.
- o Mover hasta 3 caballeros de su corte a cualquier región adyacente a la región del **Rey**.
- o *Reposiconar* 2 caballeros del **Gran Inquisidor** (nunca a la región del **Rey**).

El **Gran Inquisidor** permanece en la corte de un jugador hasta que es movido por otro jugador que use una acción específica. Cuando el **Gran Inquisidor** está en tu corte durante tu turno, puedes:

- o Mover un caballero adicional de las provincias a la corte o de la corte a auna de las regiones adyacentes a la región del **Rey**.
- o Los caballeros del **Gran Inquisidor** se tratan como si fueran de tu propio color, excepto en que no se pueden mover a las provincias.

### Caballeros del Gran Inquisidor:

Si el **Gran Inquisidor** no está en la corte de ningún jugador, sus caballeros no pertenecen a ningún jugador. Si una región puntúa en esta situación, los caballeros del **Gran Inquisidor** se considerarían como caballeros de un jugador invisible.

Por ejemplo: en una puntuación de una partida con 5 jugadores en Valencia hay 3 caballeros rojos, 2 caballeros negros y 1 caballero verde. El jugador rojo recibirá 5 puntos, y el verde 2 puntos. Los 3 puntos de la segunda posición se pierden al ser ganados por los caballeros del **Gran Inquisidor**.

**Cárcel:** Cuando un jugador elige una carta con el símbolo de la cárcel, puede mover 1 caballero de cualquier región (excepto la región del **Rey**) a la prisión. Cuando un jugador elige la carta del **Rey**, puede perdonar a **todos** los caballeros que estén en la cárcel y mandarlos a **todos** a la misma región (excepto a la del **Rey**, como siempre). También puede dejarlos a todos en prisión, pero no puede perdonar a unos y no a otros.

## Portugal

Portugal es una nueva región a la que se pueden mover caballeros como a otra región cualquiera. Cuando se puntúa Portugal, el jugador con más caballeros recibe 5 puntos. No hay, segundo ni tercer puesto, aunque esto cambia si se pone un marcador móvil, que se pondría encima. Sin embargo el marcador propio de Portugal **no** se puede poner a otra región. El **Rey** y los **Grandes** pueden visitar Portugal. Portugal no se puede elegir con el disco secreto.

## Reina/Bufón

Cuando un jugador coge la carta del séptimo mazo coge a la **Reina** o al **Bufón** y lo pone en su corte. Si solo uno de los dos está disponible al lado del tablero, debe coger ese, si ambos están en la corte de otros jugadores, elige con cual quedarse. Cuando un jugador tiene a la **Reina** o al **Bufón** en su turno, puede ejecutar la acción propia del personaje, aunque lo haya cogido en ese turno. Un jugador **puede** tener a ambos a los dos personajes en su corte.

**Bufón de la corte:** Puede dar a otro jugador un caballero de sus provincias que pondrá, al principio de su propio turno, en la región que quiera.

**Reina:** Puede mover otro caballero de las provincias a su corte o de la corte a una región adyacente a la región del **Rey**.

## Notas para las cartas de acción nuevas del sexto mazo.

**Boicot:** Solo puede elegir regiones disponibles. Otros jugadores pueden haber quitado antes otras cartas de región.

**Turno doble:** Cuando el jugador coge la segunda carta puede decidir que acción hacer ahora y cual hacer después.

**Elección libre:** La acción de mover 2 caballeros se hace después de que los caballeros en el Castillo, se han movido a la región indicada por el disco secreto y antes de puntuar.

**Alianza:** El jugador solo puede elegir regiones disponibles. Otros jugadores pueden haber quitado antes otras cartas de región.

**Revolución:** La nueva región del **Rey** adquiere las características de la antigua región del **Rey** hasta que el viejo **Rey** vuelve después de la siguiente puntuación general. Esto incluye el bono del **Rey**. Por tanto un jugador puede obtener los dos bonus del **Rey** y del **Grande**. Después de la siguiente puntuación general, el **Rey** vuelve a Portugal. El **Grande ex-Rey**, permanece donde esté. El **Grande/Rey** se puede mover con la carta del **Rey**.

**Gran Inquisidor:** El movimiento del Caballero extra por el Caballero negro es voluntario en lo que toca al jugador al que *pertenece* el caballero que está siendo cogido. El **Gran Inquisidor** deja tu corte justo antes de la siguiente puntuación general. Los caballeros negros no pertenecen a nadie y no se consideran cuando se puntúa una región.

Como en el juego básico, la región del **Rey** está protegida contra cualquier cambio. En cualquier acción que indique *cualquier región* se asume que queda excluida, se mencione como una excepción o aunque no se mencione.

Estas cartas nuevas no están *probadas* en todas las posibles situaciones y combinaciones. Si descubres cualquier problema, siéntete libre de desarrollar reglas caseras para solventarlo.