

El Grande

Ласкаво просимо в Іспанію XV століття! Упродовж майже 700 років між християнськими та мусульманськими правителями вирує конфлікт за панування над країною.

Іспанія розділена на кілька королівств, графств, провінцій та один емірат.

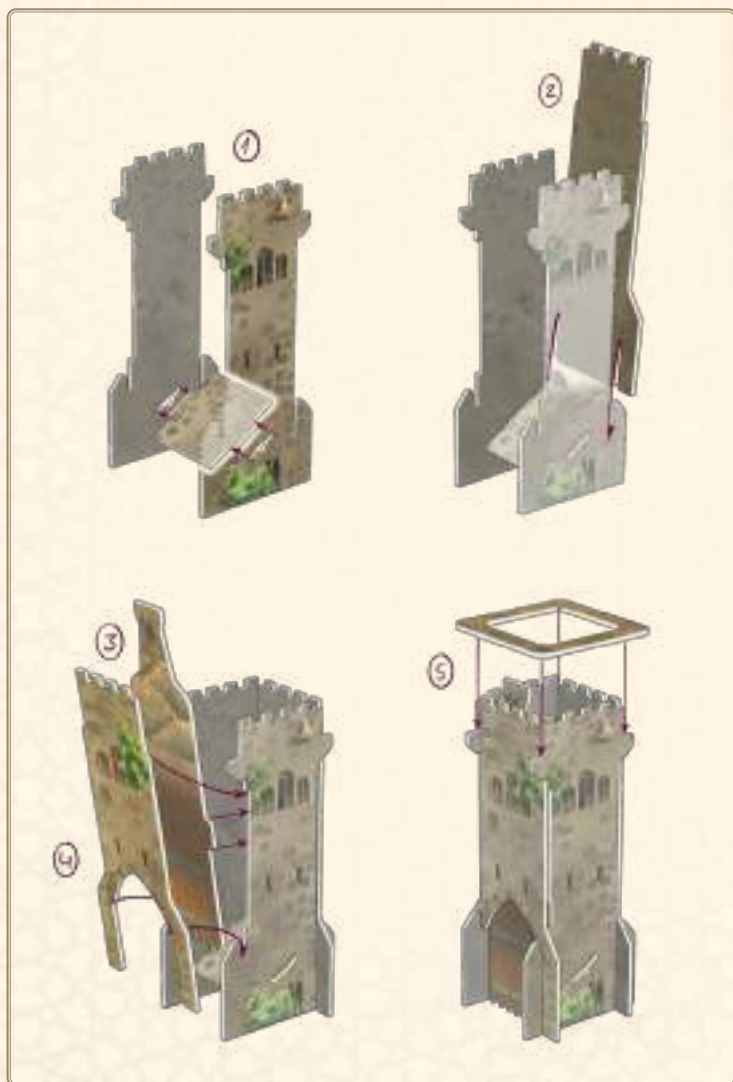
Крім іспанців і маврів, баски, галісійці й каталонці також борються за панування на різних територіях. Вельможі, звані грандами, відіграють вирішальну роль у розвитку подій.

Вони посилають своїх хоробрих лицарів, кабальєро, захоплювати нові регіони.

З кожним завойованим замком їхній вплив зростає.

Хто ж переможе в битві за Іспанію і стане найславетнішим грандом?

Складання замку



Складання таємного диска





1 ігрове поле



55 карт дій



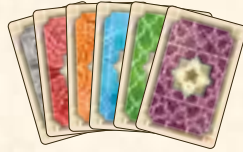
1 замок



5 таємних дисків



9 карт регіонів



81 карта сили
(в 6 кольорах)



1 король



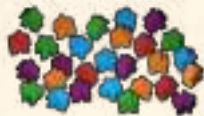
5 фішок ПО
(в 5 кольорах)



1 маркер
раундів



5 грандів
(в 5 кольорах)



150 кабальєро
(в 5 кольорах,
по 30 кожного кольору)



1 маркер
першого гравця

(зберіть маркер перед
першою партією)



2 плитки ПО

Приготування

Ми ознайомимо вас із приготуваннями до гри вчотирьох. Зміни в приготуваннях до гри з 2–3 учасниками описано на с. 9. Ми пояснюємо гру так, ніби ми з вами якраз тепер граємо в неї, адже саме так ви пояснюватимете правила іншим гравцям.

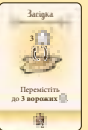
- 1 Покладіть **ігрове поле** на центр стола стороною для 4–5 гравців догори.

4-5 гравців

- 2 Поверніть у коробку 10 карт дій з символом біля назви та 4 карти дій з біля назви.

Решту карт дій покладіть колодами відповідно до їхніх зворотів (1, 2, 3, 4 і 5).

Перетасуйте окремо всі колоди й викладіть їх долілиць у ряд. Колоди № 1–4 містять по 10 карт. Колода № 5 складається лише з карти «Ваша Величність».



- 3 Покладіть обидві плитки ПО біля ігрового поля.



- 4 Покладіть маркер раундів на поділку «1» треку раундів.



- 5 Розмістіть замок на відповідному місці ігрового поля.



- 6 Кожен гравець вибирає свій колір. Наприклад, ви вибираєте **фіолетовий**. Усі гравці розміщують свої фішки ПО на поділці «0» треку ПО.



- 7 Кожен гравець бере по 13 карт сили свого кольору. Ці карти утворюють руку гравця. Тільки ви можете будь-коли дивитися свої карти.

16 карт сили з сірими зворотами — це карти з мінідповнення, для першої партії вони не знадобляться.

Кожен гравець бере таємний диск.



6 коробочок

Після першої партії ви зберігатимете ігрові компоненти в цих 6 коробочках. У великій коробочці зберігайте спільні компоненти: 55 карт дій, 16 карт сили з сірими зворотами (мінідповнення), 9 карт регіонів, 2 плитки ПО та 1 маркер раундів. У маленьких коробочках можна зберігати компоненти для кожного гравця. У кожену таку коробочку ви кладете: 13 карт сили, 30 кабальєро, 1 гранда та 1 фішку ПО відповідного кольору. Інші компоненти зберігайте безпосередньо в коробці гри: 1 короля, 1 маркер першого гравця, 5 таємних дисків і 1 замок. Жоден з компонентів гри не треба розбирати.

8 Перетасуйте 9 карт регіонів і покладіть їх колодою долілиць.

Відкрийте верхню карту й розмістіть короля в регіоні, зазначеному на карті. Регіон з королем називають **регіоном короля**.

Починаючи з вас, кожен гравець бере по 1 карті регіону.

Розмістіть **свого гранда** та 2 **кабальєро** в регіоні, зазначеному на вашій карті.

Насамкінець поверніть усі карти регіонів у коробку.



9 Кожен гравець бере по 7 **кабальєро** свого кольору та кладе їх у свій **особистий запас**, який називають **двором**.

На картах на позначення вашого двору ми використовуємо символ

Розмістіть усіх інших кабальєро (по 21 кожного кольору) біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців. Цей **загальний запас** називають **провінцією**.



Примітка. На ігровому полі, картах регіонів і таємному диску подано оригінальні назви, але в тексті ми для зрозумілості подаємо їх українською. Ось перелік назв та їхніх відповідників: Galicia — Галісія; Navarra — Наварра; Aragón — Арагон; Cataluña — Каталонія; Castilla — Кастилія; Toledo — Толедо; Valencia — Валенсія; Sevilla — Севілья; Granada — Гранада; Castillo — замок.

10 **Маркер першого гравця** отримує той, хто останнім був у Іспанії.

Усі невикористані компоненти поверніть у коробку.



8 **Карты регіонів**

1 **Колоди карт дій**

2 **Місце для скиду карт дій**

3 **Місце для скиду карт дій**

4 **1 гранд і 2 кабальєро**

5 **Місце для скиду карт дій**

6 **Місце для скиду карт дій**

7 **Місце для вашого скиду карт сили**

9 **Провінція**

10 **Маркер першого гравця**

Двір з 7 кабальєро

Карты сили зі значеннями від 1 до 13

Ваші приготування

Мета гри

Ви намагаєтеся здобути контроль над регіонами Іспанії, вміло розставляючи своїх кабальєро. Під час кожного підрахунку ПО ви набиратимете ПО залежно того, яке місце ви посіли за кількістю кабальєро в тому чи іншому регіоні, а також замку. Перемагає гравець, який наприкінці гри матиме найбільше ПО.

Перебіг гри

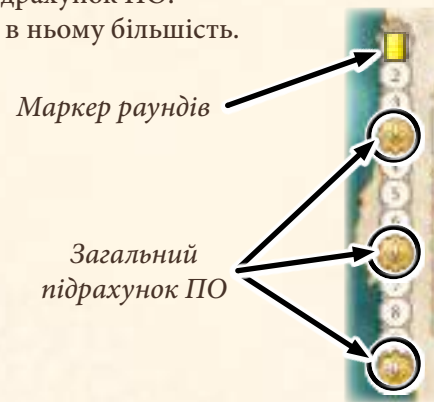
Гра триває 9 раундів. Спершу ви граєте карти сили, щоб визначити порядок ходів. Після цього кожен гравець виконує свій хід, використовуючи по 1 карті дій.

Після кожного третього раунду (тобто після 3, 6 й 9-го) відбувається загальний підрахунок ПО.

Ви набираєте ПО за своїх кабальєро в кожному регіоні залежно від того, чи маєте в ньому більшість.

Кожен раунд складається з таких послідовних фраз:

1. Відкриття карт дій
2. Розігрування карт сили
3. Виконання ходу:
 - Запросити кабальєро до двору
 - Використати карту дії (розмістити кабальєро й виконати особливу дію)
4. Завершення раунду
5. Загальний підрахунок ПО (після 3, 6 й 9-го раундів)



Тепер ми докладно пояснимо кожен фазу.

1. Відкриття карт дій

Відкрийте верхню карту кожної з 5 колод карт дій. У фазі 3 «Виконання ходу» кожен гравець використовує 1 з цих 5 карт дій. Прочитайте кожну відкриту карту, щоб знати, які дії доступні в цьому раунді.

Примітка. У колоді № 5 лише 1 карта.



2. Розігрування карт сили

Учасник з маркером першого гравця першим грає з руки горілиць карту сили. Потім кожен гравець по черзі за годинниковою стрілкою також викладає перед собою горілиць 1 карту сили. Ваша карта сили повинна відрізнитися значенням від усіх інших карт сили, зіграних у цьому раунді.

Карти сили визначають дві речі:

порядок ходів і кількість кабальєро 🏰, яких ви можете запросити до свого двору.



Значення
карти
сили



Приклад. Починає **зелений гравець** і грає карту сили «8». Наступний за годинниковою стрілкою — **синій гравець**. Він може зіграти будь-яку карту сили, крім «8», і грає «3». Наступний, **оранжевий гравець**, може зіграти будь-яку карту, крім «8» і «3», тому він грає «5». Насамкінець **ви** граєте «9».

3. Виконання ходу

Протягом раунду кожен гравець виконує 1 хід. Першим виконує хід гравець, що зіграв карту з **найбільшим значенням сили**. Потім свій хід виконує гравець, що зіграв другу за силою карту. Після цього хід виконує гравець, що зіграв третю найсильнішу карту, і т. д.



Приклад. **Ви** зіграли «9», найсильнішу карту в цьому раунді. Ви виконуєте хід першим. Потім хід виконує **зелений гравець** (8), після нього **оранжевий** (5) і насамкінець **синій** (3).

У свій хід ви виконуєте такі кроки:

Запросити кабальєро до свого двору

На початку свого ходу візьміть із загального запасу (**провінції**) кількість кабальєро, зазначену на зіграній вами карті сили. Ви кладете їх у свій особистий запас, який називають **двором**. Пізніше ви розміщуватимете своїх кабальєро в Іспанії (на ігровому полі). Утім, ви можете **розміщувати лише кабальєро зі свого двору**, а не з провінції.

Примітка. Ви можете запросити до свого двору менше кабальєро, ніж зазначено на карті.

Примітка. Якщо ви граєте карти сили «12» чи «13», то не зможете запросити до свого двору нових кабальєро з провінції.



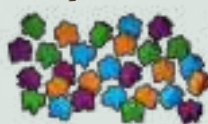
Символ двору



Кількість кабальєро

Приклад. Ви зіграли «9». На початку свого ходу ви берете 2 кабальєро з провінції та розміщуєте їх у своєму дворі.

Провінція



Двір




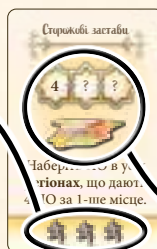
Особливий випадок. Якщо у провінції замало ваших кабальєро, можете запросити до двору своїх кабальєро з **регіонів** на мапі (але не з замку). Це також стосується переміщення кабальєро до вашого двору за допомогою карт дій.

Використати карту дії

Тепер виберіть 1 з відкритих карт дій в одній з 5 колод. Візьміть карту й виконайте обидві її дії в довільному порядку:

Розмістити кабальєро

Можете розмістити на ігровому полі кількість кабальєро , зазначену в нижній частині карти, або менше.



Особлива дія

Можете виконати особливу дію, зазначену у верхній частині карти.

Ви самі вирішуєте, коли розміщувати кабальєро на полі — до виконання особливої дії чи після. Однак ви не можете виконувати дії наполовину. Ви повинні повністю виконати одну дію, а потім уже виконувати іншу.

Розмістити кабальєро

Ви можете розмістити на ігровому полі кількість своїх кабальєро, зазначену внизу вашої карти дій.

Дотримуйтеся таких правил:

- Можна використовувати кабальєро лише зі **свого двору**. Якщо ви маєте менше кабальєро, ніж зазначено на вашій карті дій, то просто розміщуєте всіх, що маєте.
- Можна розміщувати кабальєро лише в **регіонах, сусідніх з регіоном короля**. Сусідні регіони — це всі регіони, які безпосередньо прилягають до регіону, де перебуває король.
Важливо! Ніколи не можна розміщувати кабальєро відразу в регіоні короля.
- Ви вирішуєте, скільки кабальєро розміщувати в кожному регіоні. Ви можете розподіляти їх як вважаєте за потрібне. Ви також можете розмістити менше кабальєро, ніж зазначено на карті.
- Ви можете не розміщувати кабальєро в регіонах, а кинути їх усіх або декого з них у **замок**. Докладніше про замок див. на с. 6.
- Францію та Португалію не вважають регіонами, тому там не можна розміщувати ані кабальєро, ані вашого гранда чи короля.



Приклад. Кастилія — це регіон короля. Отже, ви можете розмістити своїх кабальєро в Галісії, Наваррі, Арагоні, Толедо або кинути їх у замок.

Особлива дія

На кожній карті дії є **особлива дія**, яку ви можете виконати. Ви також можете **взагалі не виконувати** особливу дію, а лише розмістити своїх кабальєро (с. 5). Якщо ви виконуєте особливу дію, то повинні виконати її **якнайповніше**, навіть якщо вона приносить більше користі іншому гравцеві, ніж вам (наприклад, він набирає більше ПО).

Примітка. Деякі карти пропонують вам варіанти (наприклад, «Перемістіть до 4 своїх кабальєро»).

Докладніше про особливі дії див. на с. 10–12.

Приклад 1.



Вибравши карту дії «Ваша Величність», ви вирішуєте спершу **розмістити кабальєро**. Ви можете **розмістити до 5 кабальєро** зі свого двору в сусідніх з королем регіонах або кинути їх у замок. Король у Валенсії, тому ви розміщуєте 2 кабальєро в Гранаді та 2 в Толедо. Останнього свого кабальєро ви кидаєте в замок.

Після цього ви виконуєте **особливу дію**, щоб **перемістити короля в Толедо**.

Приклад 2.



Ви вибираєте карту дії «Фієста». Ця особлива дія дає змогу набрати ПО в усіх регіонах, що дають 5 ПО за 1-ше місце (Арагон, Наварра й Валенсія). Завдяки цій дії суперники наберуть більше ПО, ніж ви, тому ви вирішуєте її **не виконувати**.

Після цього можете **розмістити на ігровому полі до 3 кабальєро** зі свого двору. Ви розміщуєте 1 кабальєро в Арагоні та 2 у Толедо.

Ви виконали свою особливу дію і розмістили своїх кабальєро. Покладіть використану карту дії горілиць у скид.

Якщо ви використовували карту короля «Ваша Величність», покладіть її **долілиць** у колоду № 5.

Ці карти стають недоступними для інших гравців у цьому раунді.

Ваш хід завершується, і гравець з наступною найсильнішою картою виконує свій хід (див. с. 4).

Замок

- Замок — це **не регіон**. Коли вам трапляється термін «регіон», то це **не стосується** замку.
- Якщо ви **переміщуєте** кабальєро, то **ніколи** не можете переміщувати їх **із замку**. Утім, ви можете кинути деяких або всіх переміщуваних кабальєро у **замок**. (Див. «Переміщення» на с. 10).
- Щоразу, кидаючи кабальєро в замок, ви повинні **оголосити, скільки кабальєро** кидаєте. Ніхто ніколи не може перевіряти, скільки кабальєро всередині замку, або забирати кабальєро з замку.
- Ви можете відчиняти ворота замку лише під час загального підрахунку ПО (після 3, 6 й 9-го раундів) або спеціального підрахунку ПО в замку (див. с. 11).



Увага! Регіон короля недоторканий!

У регіоні короля ніколи нічого не можна змінювати. Тому ані кабальєро, ані грандів чи плитки ПО не можна розміщувати в регіоні короля чи забирати звідти. Це одне з найважливіших правил у грі. Винятків немає.


4. Завершення раунду

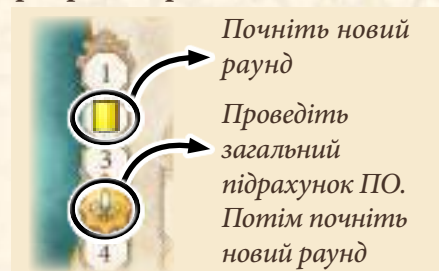
Після того як усі виконають свої ходи, підготуйтеся до наступного раунду, виконавши такі кроки:

- Покладіть усі **невикористані карти дій** горілиць у скид.
Карту короля ви **не скидаєте**, вона повинна бути доступна в кожному раунді.




Приклад. У грі вчотирьох 1 карта дії залишається невикористаною. Цю карту ви кладете горілиць у скид, бо це не карта короля.

- Той, хто зіграв карту з **найменшим значенням сили** в поточному раунді, бере маркер **першого гравця**.
- Покладіть зіграну вами карту сили долілиць у свій скид.
- Перемістіть **маркер раундів на 1 поділку вниз**. Якщо маркер опиняється на поділці з наступним числом, то починається новий раунд (як описано вище). Якщо маркер раундів опиняється на поділці з лілією , відбувається загальний підрахунок ПО. Детальніше про це трохи пізніше.
- Потім ви знову починаєте з фази відкриття карт дій і перевертаєте верхню карту кожної колоди карт дій (також карту короля) (див. с. 4).



5. Загальний підрахунок ПО

Якщо маркер раундів опиняється на поділці з лілією , починається загальний підрахунок ПО. Це відбувається після 3-го, 6-го та 9-го раундів.

Примітка. Правила підрахунку ПО для гри **удвох чи втрох** див. на с. 9.

На ділянці кожного регіону та замку є шкала ПО, яка показує, скільки ПО ви набираєте за 1-ше, 2-ге та 3-тє місця в регіоні.

Під час кожного підрахунку ПО ви виконуєте такі послідовні кроки:

- Виберіть регіон на таємному диску.
- Наберіть ПО в замку й перемістіть кабальєро у вибраний регіон.
- Наберіть ПО в кожному регіоні.

Процедуру підрахунку ПО зображено праворуч від треку раундів.



А. Виберіть регіон на таємному диску



Насамперед вирішіть, у який регіон ви хочете перемістити своїх кабальєро із замку. Не показуючи суперникам, позначте цей регіон стрілкою на своєму таємному диску. Потім покладіть таємний диск долілиць перед собою. Усі гравці виконують цей крок одночасно.

Увага! Ви не можете розділити цих кабальєро на кілька регіонів. Ви повинні вибрати лише один регіон.

Пам'ятайте! Регіон короля залишається недоторканим. Якщо ви вибрали на таємному диску регіон короля або нечітко позначили стрілкою регіон, то повинні повернути ваших кабальєро до свого двору замість того, щоб перемістити їх в інший регіон.



Б. Наберіть ПО в замку й перемістіть кабальєро у вибраний регіон

Тепер ви набираєте ПО в замку. Відчиніть ворота так, щоб кабальєро висипалися з замку, і погрупуйте їх за кольорами гравців. Як показано на обох шкалах ПО, гравець, що має найбільше кабальєро в замку, набирає 5 ПО. Гравець, що посідає 2-ге місце за кількістю кабальєро, набирає 3 ПО, а за 3-тє місце гравець набирає 1 ПО.

Примітка. На с. 8 ми пояснимо, як розв'язувати нічії.

Примітка. Біля замку зображено дві шкали ПО, щоб усі гравці добре їх бачили. Як і в регіонах, ви набираєте ПО в замку лише 1 раз.

Відстежуйте свої ПО, переміщуючи свою фішку треком ПО.

Насамкінець усі одночасно відкривають свої таємні диски й переміщують своїх кабальєро у вибрані регіони.

Ви переміщуєте свою фішку ПО на 5 поділок уперед.

Приклад. Ви відчиняєте замок і визначаєте, хто має більшість. **Ви** маєте 3 кабальєро, **синій гравець** — 2, а **оранжевий** — 1. Ви посідаєте 1-ше місце й набираєте 5 ПО. **Синій гравець** посідає 2-ге місце й набирає 3 ПО. **Оранжевий гравець** посідає 3-тє місце й набирає 1 ПО. **Зелений гравець** не має кабальєро в замку, тому не набирає ПО.

Потім кожен відкриває свій таємний диск з вибраним регіоном. **Ви** переміщуєте 3 своїх кабальєро з замку в Гранаді.

В. Наберіть ПО в кожному регіоні

Galicia

Ви набираєте ПО в кожному регіоні в порядку (зверху вниз), зазначеному в процедурі підрахунку ПО. Підрахунок ПО в регіонах відбувається за тими ж правилами, що й підрахунок ПО в замку.

Спершу ви визначаєте, скільки кабальєро в регіоні має кожен гравець.

Потім гравці, які посіли 1-ше, 2-ге та 3-тє місця за кількістю кабальєро, набирають ПО відповідно до шкали ПО в регіоні. Якщо гравець не має кабальєро в регіоні, він не набирає ПО.

Важливо! Ваш гранд може дати вам бонусні ПО (дивіться нижче), але його не рахують під час визначення більшості.



Приклад. Галісія — перший регіон, у якому ви набираєте ПО. **Оранжевий гравець** має найбільше кабальєро — 4, тому набирає 4 ПО за 1-ше місце. **Синій гравець** має 3 кабальєро й набирає 2 ПО. **Ви** посідаєте 3-тє місце, маючи 2 кабальєро в регіоні. На жаль, за 3-тє місце в Галісії ПО не набирають. **Зелений гравець** також не набирає ПО, бо 4-го місця в регіоні немає.

ПО в регіонах набирають у порядку, зазначеному в процедурі підрахунку ПО: зверху вниз, по одному регіону за раз.



Розв'язання нічиїх

Якщо на момент підрахунку ПО кілька гравців мають **однакову кількість кабальєро** в регіоні чи замку, **то всі претенденти** набирають ПО за **наступне нижче місце**. Байдуже, скільки гравців мають однакову кількість кабальєро.



Приклад. Наступний регіон — Наварра. **Ви, синій і зелений гравці** маєте по 2 кабальєро.

Пам'ятайте, що під час визначення більшості ви не рахуєте грандів.

Ви всі претендуєте на 1-ше місце за кількістю кабальєро, тому ви **всі набираєте по 3 ПО за 2-ге місце**. **Оранжевий гравець** має 1 кабальєро і набирає 1 ПО за 3-тє місце.

Після підрахунку ПО ви знову переміщуєте маркер раундів і починаєте новий раунд (див. с. 4).

Після третього підрахунку ПО ви переходите до закінчення гри.

Бонус короля і бонус гранда



Якщо ви посіли 1-ше місце в **регіоні короля**, то набираєте 2 **додаткові ПО**.



Якщо ви посіли 1-ше місце в регіоні, де є **ваш гранд**, то також набираєте 2 **додаткові ПО**.

Примітка. У разі нічиєї за кількістю кабальєро ви ніколи не набираєте додаткових ПО.

Ці бонуси діють під час як загального, так і особливого підрахунку ПО.



Примітка. В одному регіоні можна здобути як бонус короля, так і бонус гранда.

Плитка ПО

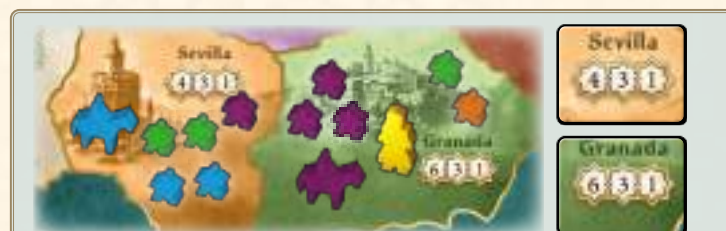
Ви можете розміщувати й переміщувати **дві плитки ПО** тільки за допомогою карт дій «Наказ». Вони **заміняють шкалу ПО**, надруковану на полі. У кожному регіоні може бути тільки **одна плитка ПО**.

Кінець гри

Гра закінчується після третього загального підрахунку ПО.

Перемагає гравець, який набирає найбільшу кількість ПО.

Його проголошують «Ель Гранде». У разі нічиєї за ПО ви ділите перемогу (або інше місце).



Приклад. Ви набираєте ПО в Севільї. **Синій і зелений гравці** мають по 2 кабальєро кожен і тому ділять 2-ге місце. Отже, **синій гравець** не здобуває бонус гранда.

Синій і зелений гравці набирають по 3 ПО, **ви** — 1 ПО.

У Гранаді **ви** посідаєте **1-ше місце**, маючи 3 кабальєро. **Ваш гранд** також у цьому регіоні, тому ви набираєте 2 **додаткові ПО**. Це також і **регіон короля**, тому ви набираєте ще 2 **додаткові ПО**. Разом у Гранаді ви набираєте 10 ПО.

Оранжевий і зелений гравці набирають по 1 ПО за 3-тє місце.



Приклад. Ви переміщуєте плитку ПО в Кастилію, щоб зменшити кількість ПО в цьому регіоні.


Варіанти гри

Коротка гра

Ви також можете зіграти в коротший варіант гри, яка триває всього 6 раундів. Під час приготування розмістіть маркер раундів на поділці «2». Переміщуючи маркер раундів, пропускайте поділки «4» і «7».

Гра вгвох

Виконайте приготування, як описано на с. 2–3, але з такими змінами:



- Переверніть ігрове поле стороною для  гравців догори.
- Виберіть колір як зазвичай. Виберіть третій колір для уявного гравця і розмістіть кабальєро цього кольору біля ігрового поля. Перетасуйте відповідні карти сили й також покладіть їх біля поля. Це карти й кабальєро для уявного гравця. Уявний гравець також розміщує своїх кабальєро в Іспанії. Він може вплинути на визначення більшості, але не набирає ПО.
- Перетасуйте карти дій у колодах № 2 і 3 та покладіть їх долілиць біля колоди № 1. Ви матимете на вибір лише 4 колоди замість 5.
- Як зазвичай, візьміть карту регіону для визначення початкового регіону короля. Обоє гравців також беруть по 1 карті регіону й розміщують там своїх грандів і 2 кабальєро. Потім перетасуйте всі карти регіонів і покладіть їх колодою долілиць біля кабальєро уявного гравця.

Зміни в перебігу гри:

- На початку кожного раунду беріть по 2 карти регіонів. Розміщуйте по 2 кабальєро уявного гравця в кожен з узятих регіонів. Якщо всі 30 кабальєро перебувають на ігровому полі, більше не беріть карти регіонів. Якщо ви взяли карту регіону короля, то не розміщуєте там кабальєро. Потім покладіть узяті карти у скид. Після кожного загального підрахунку ПО перетасуйте всі карти регіонів.
- Перш ніж зіграти карту сили, відкрийте верхню карту сили з колоди уявного гравця. Потім починає гравець з маркером першого гравця (уявний гравець ніколи не отримує маркер першого гравця). Як зазвичай, значення відкритої карти сили визначає, коли уявний гравець виконає свій хід. Як і у випадку з іншими гравцями, ви не можете грати карту з тим самим значенням, що і в уявного гравця.
- З тих карт дій, що залишилися, уявний гравець завжди бере карту з найбільшою кількістю кабальєро в нижній частині. негайно покладіть цю карту в скид (або переверніть її, якщо це карта короля). Уявний гравець не використовує цю карту. Наприкінці раунду також скиньте карту сили уявного гравця.
- Ви можете переміщувати кабальєро уявного гравця або відправляти їх назад з регіонів за звичайними правилами. Однак якщо карта дії вимагає від уявного гравця виконати дію (наприклад, вибрати регіон), пропустіть її.
- **Зміни в підрахунку ПО: набирайте ПО лише за перші два місця на шкалі ПО.**


Гра втрвох

Виконайте приготування, як описано на с. 2–3, але з такими змінами:

- Переверніть ігрове поле стороною для  гравців догори.
-  **Необов'язково.** Перетасуйте карти дій у колодах № 2 і 3 та покладіть їх долілиць біля колоди № 1. У цьому варіанті ви матимете на вибір лише 4 колоди замість 5. Це додасть змагальності до гри.
- **Зміни в підрахунку ПО.** Рахуйте лише ПО за перші два місця на шкалі ПО.

Мінідоповнення «Нове регентство»

Це мінідоповнення пропонує вам нові можливості для тактичних переміщень короля.

Почніть гру як зазвичай, але поверніть карту короля в коробку. Натомість перетасуйте 10 карт дій з символом  і покладіть їх долілиць як 5-ту колоду карт дій.

Цю колоду розігрують за тими ж правилами, що й інші колоди карт дій. На початку кожного раунду ви відкриваєте верхню карту колоди. Наприкінці раунду скиньте цю карту (байдуже, використану чи ні) і відкрийте наступну карту з цієї колоди.



Альтернативні карти дій

Ми радимо грати з 4 ♣ картами дій лише тоді, коли ви вже зіграли кілька партій. Ви можете вибрати, які з цих карт додати, або навіть грати з ними всіма.



Приготування

Перетасуйте карти дій як зазвичай. Потім поверніть у коробку по 1 випадковій карті дії з відповідної колоди за кожну альтернативну карту дії ♣, яку хочете додати.

Наприклад, якщо ви хочете додати всі 4 карти, поверніть у коробку 1 випадкову карту з колоди № 1; 2 випадкові карти з колоди № 2; 1 випадкову карту з колоди № 4.

Потім додайте нові карти дій у відповідні колоди. Насамкінець знову перетасуйте кожну колоду й відкрийте верхню карту.

Мінідоповнення «Мінливі сили»

Це мінідоповнення дає змогу змінювати значення зіграної вами карти сили за допомогою карт-модифікаторів (деякі з яких також мають особливу властивість).



Приготування

Перетасуйте 16 карт-модифікаторів сили з сірими зворотами. Потім роздайте по 3 карти-модифікатори кожному гравцеві. Решту карт поверніть у коробку. Кожен дивиться свої 3 карти-модифікатори й передає 1 з них долілиць гравцеві ліворуч від себе. Після того як усі передадуть по карті, додайте всі 3 карти-модифікатори до своїх карт сили.

Зміни в перебігу гри:

Зігравши карту сили, ви також можете зіграти одну зі своїх карт-модифікаторів. Додайте або відніміть число на ній від значення вашої карти сили.

Важливо! Остаточне значення сили повинно відрізнятися від уже зіграних значень.

Приклад. Ви можете зіграти «9» та «+1» (ваша сила дорівнює 10), навіть якщо хтось уже зіграв «9».

Приклад. Якщо гравець до вас зіграв «8», ви не зможете зіграти «7» та «+1» (сила дорівнює 8).

Якщо ви граєте карту-модифікатор, то на початку свого ходу можете застосувати її особливу властивість: після того як запросите кабальєро до свого двору, але **перед** вибором карти дії. Після свого ходу скиньте зіграну карту-модифікатор разом з картою сили. Наприкінці раунду гравець із найменшим загальним значенням сили отримує маркер першого гравця.

Роз'яснення карт дій

Деякі карти дій містять особливі терміни, які ми роз'яснимо на наступних сторінках. Звичайні правила див. у розділі «Використати карту дії» (с. 5–6).

Переміщення кабальєро




- Залежно від тексту на карті ви можете перемістити своїх ворожих або будь-чиїх кабальєро .
- Ви можете взяти кабальєро з різних регіонів і перемістити їх в інші регіони або кинути в замок. Ви можете перемістити їх у будь-який регіон, а не лише в регіони, сусідні з регіоном короля. Ви також можете розділити їх так, як вам подобається.
- Якщо карта дає змогу переміщувати кабальєро лише в один конкретний регіон чи забирати їх з нього, це буде зазначено на карті.
- Ви не можете переміщувати кабальєро з замку чи зі свого двору .

Пам'ятайте, що регіон короля, як завжди, залишається недоторканим. Ви ніколи не зможете переміщувати кабальєро в регіон короля або забирати з нього.

Карта «Інтрига». Перемістіть до 2 своїх та 2 ворожих .

Приклад. Ви переміщуєте 1 **свого кабальєро** з Гранади в Кастилію та кидаєте 1 кабальєро в замок. Потім ви переміщуєте 1 **зеленого** кабальєро у Валенсію та 1 **синього** кабальєро в Кастилію.

Відправити кабальєро назад у провінцію

- Якщо вам треба відправити кабальєро назад у провінцію , текст карти вкаже, берете ви їх з регіонів  чи зі свого двору . Ви повертаєте їх у загальний запас (провінцію).
- Ви ніколи не зможете забирати їх із замку чи регіону короля.
- Якщо в певному регіоні вам бракує кабальєро, то ви відправляєте в провінцію стільки кабальєро, стільки можете.



Відведення
Кожна суперниця повинна повернути 3 своїх  з регіонів чи свого двору в провінцію. Дію починає гравець ліворуч від вас.

Карта «Відведення». Кожна суперниця повинна повернути 3 своїх  з регіонів чи свого двору в провінцію. Дію починає гравець ліворуч від вас.



Двір оранжевого гравця

Провінція

Двір синього гравця

Оранжевий гравець сидить ліворуч від вас. Він першим повертає 3 кабальєро зі свого двору в провінцію. **Синій гравець** повертає 2 кабальєро зі свого двору та 1 кабальєро з **Валенсії** у провінцію. **Зелений гравець** останнім повертає в провінцію 2 кабальєро з **Толедо** та 1 з **Валенсії**.

Підрахунок ПО в регіонах

Наберіть ПО в усіх регіонах, зазначених на карті, дотримуючись усіх звичайних правил (див. с. 8).

Ви можете здобувати бонус короля і бонус гранда (див. с. 8).

Примітка. Якщо не вказано інакше, ви не можете набирати ПО в замок, адже це не регіон.

Якщо ви маєте змогу вибрати регіон, то можете вибрати регіон короля.

Якщо в регіоні (чи замку) є плитка ПО, використовуйте її для підрахунку ПО.



Сторожові застави
Наберіть ПО в усіх регіонах, що дають 4 ПО за 1-ше місце.

Карта «Сторожові застави». Наберіть ПО в усіх регіонах, що дають 4 ПО за 1-ше місце.




Наберіть ПО в усіх регіонах, що дають 4 ПО за 1-ше місце. Це регіони **Севілья**, **Каталонія** і **Толедо**, адже в **Толедо** є плитка ПО . Ви не набираєте ПО в **Галісії**, бо там є плитка ПО .



Таємний диск



Не показуючи суперникам, усі вказані гравці позначають стрілкою вибраний ними регіон на таємному диску. Потім одночасно відкрийте всі диски й застосуйте решту ефекту карти.



Заколот
Кожна суперниця повинна перемістити всіх своїх  з одного вибраного вами регіону в інший. Суперники вибирають інший регіон на своїх таємних дисках .

Карта «Заколот». Кожна суперниця повинна перемістити всіх своїх  з одного вибраного вами регіону в інший. Суперники вибирають інший регіон на своїх таємних дисках .



Ви вибираєте **Толедо**. Кожна суперниця вибирає на своєму таємному диску регіон для переміщення всіх своїх кабальєро з **Толедо**. Після відкриття дисків **оранжевий гравець** переміщує 1 кабальєро в **Каталонію**, **синій гравець** переміщує 2 кабальєро в **Гранаду**, а **зелений гравець** — 2 кабальєро у **Валенсію**. Ваші кабальєро залишаться в **Толедо**.

© 1995, 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

© 2023 FEELINDIGO
www.feelindigo.com

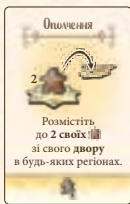


Автори: Вольфганг Крамер та Ричард Ульріх
Художник: Стефан Соннбергер
Графічні дизайнери: Франц-Георг Штеммеле та Hans im Glück
3D-модель: Марсель Гребер
Переклад англійською мовою: Hans im Glück
Коректура англійською: Денні Лу (Board Game Circus)



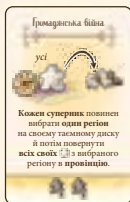
Керівник проекту: Олександр Борисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Редакторка: Олена Науменко
Коректор: Анатолій Хлівний
Верстальник: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Андрієві Журбі, Сергію Сафуклю

Пояснення особливих карт



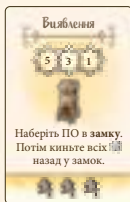
Ополчення

Ви можете розділити своїх кабальєро, розмістивши їх по 1 у двох регіонах, або розмістити їх обох в одному регіоні. Ви не зобов'язані розміщувати кабальєро в регіонах, сусідніх з регіоном короля. Однак ви не можете розмістити їх у замку або в регіоні короля.



Громадянська війна

Усі інші гравці повинні вибрати регіон, у якому вони мають **принаймні 1 кабальєро**. Якщо гравець не має кабальєро в жодному регіоні, то йому пощастило.



Виявлення

Відчиніть ворота замку й наберіть ПО в замку як зазвичай. Однак після цього не переміщуйте кабальєро, а натомість киньте їх **назад у замок**. Кабальєро переміщують із замку лише під час загального підрахунку ПО.



Повнобаження

Можете **повернути на руку** щойно зіграну вами карту сили або вибрати одну карту сили зі свого скиду. Ви не зобов'язані показувати цю карту суперникам.

Особливий випадок. Якщо ви повернули на руку щойно зіграну вами карту сили, а це була карта сили з найменшою силою в цьому раунді, то ви все одно отримуете маркер першого гравця наприкінці раунду.

Для мінідоговнення «Мінливі сили». Ви також можете повернути на руку одну із зіграних вами карт-модифікаторів.

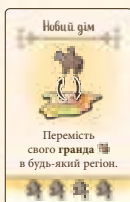


Наказ

Виберіть одну з двох плиток ПО і покладіть її на **вільну шкалу ПО** на ігровому полі. Ви також можете **перемістити** плитку ПО, яка вже є на ігровому полі, на іншу плитку ПО (але не вилучайте її з ігрового поля).

Це змінить кількість ПО, які ви набиратимете під час підрахунку ПО. Ви також можете розмістити **одну** плитку ПО в замку, замінюючи **обидві** шкали ПО. Не можна розміщувати плитку ПО в регіоні короля або брати її звідти.

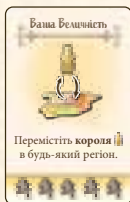
У регіонах з такою плиткою ПО ви все ще здобуваєте бонус короля і бонус гранда.



Новий дім

В одному регіоні може бути **кілька грандів**.

Однак ви не можете кинути свого гранда в замок. Ви також не можете розмістити його в регіоні короля чи забрати звідти.



Ваша Величність

Ви можете перемістити короля в **будь-який регіон**. Ви не можете кинути його в замок і не можете перемістити його у Францію чи Португалію.

Якщо ви вирішите не виконувати особливу дію, король залишається на місці.



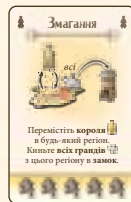
Вигнання

Сусідні з Францією і Португалією регіони вважаються звичайними сусідніми регіонами. Перемістити короля у Францію чи Португалію можна лише за допомогою цієї карти.



Оточення

Ви повинні перемістити 2 кабальєро в **той самий регіон, куди перемістили короля**. Якщо в регіоні менше ніж 2 кабальєро, ви повинні перемістити разом з королем якнайбільше кабальєро. На забраклих кабальєро ви не зважаєте.



Змагання

Тільки за допомогою цієї карти ви можете кидати **грандів у замок**. Набираючи ПО в замку, ви можете здобути бонус гранда. Потім ви переміщуєте свого гранда за допомогою таємного диска (разом зі своїми кабальєро).

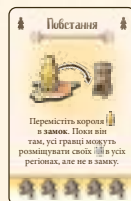
Особливий випадок. Набравши ПО в замку за допомогою карти «Виявлення», киньте грандів назад у замок.



Маєток

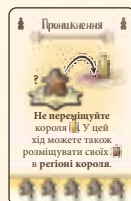
Насамперед вам треба порахувати, в якому регіоні **найменше кабальєро** (усіх гравців разом). Розмістіть короля в цьому регіоні.

Ви не можете переміщувати короля в регіоні без будь-яких кабальєро.



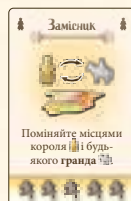
Побєтання

Розмістіть короля **біля** замку (у нього клаустрофобія, тож не кидайте його всередину). Замок тепер стає регіоном короля і до нього застосовують усі правила, що стосуються регіону короля. Набираючи ПО в замку, ви можете здобути бонус короля. Однак ви **не переміщуєте** кабальєро в регіоні, а кидається їх назад у замок. Король залишається в замку, поки його знову не перемістять. Усі регіони вважають сусідніми із замком.



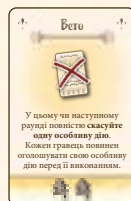
Проникнення

Ця карта порушує найважливіше правило в грі. Завдяки цій карті ви можете розміщувати своїх кабальєро в **регіоні короля**. Ви можете розділити їх між кількома регіонами, як зазвичай.



Замісник

Ви можете міняти місцями короля і грандів лише тоді, якщо обидва перебувають у **регіоні** (тобто не у Франції, Португалії чи замку).



Вето

Вибравши карту «Вето», ви кладете її горілиць перед собою. Потім ви маєте змогу **повністю запобігти особливій дії**, яку хтось хоче виконати в поточному або наступному раунді. Усі інші гравці повинні оголошувати свою особливу дію перед її виконанням. Ви повинні **негайно вирішувати** — запобігти виконанню цієї дії чи ні. Ви не можете скасувати особливу дію, якщо її виконання вже почалося.

Скиньте карту «Вето» після її використання або найпізніше наприкінці наступного раунду.