



Venice Connection

di Alex Randolph, Dario De Toffoli,
Leo Colovini e C.
Viale Garibaldi, 58 - Mestre VE
c/o studiogiocchi - S. Polo, 3083
30125 VENEZIA - ITALY
tel. +39/041/5211029 - fax +39/041/5240881
P. IVA 02882520279

Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

EL GRANDE

Un sottile gioco di strategia
Per 2-5 giocatori dai 12 anni

Pag 1

CONTENUTO [CONTENTS]

- Tavoliere
- 5 Grandi (i cubi grandi) in 5 colori
- 155 Caballeros (i cubi piccoli) in 5 colori (31 per colore)
- 1 Re (la pedina nera grande)
- 1 Segnaturno (il cubo piccolo nero)
- 65 Carte potere in 5 colori (numerate da 1 a 13 in ogni colore)
- 45 Carte Azione
- 9 Carte regione (col sommario delle regole sul retro)
- 5 Dischi segreti con gli indicatori
- 1 Castillo
- 2 Segnapunti mobili con i valori "8-4-0" e "4-0-0"
- 1 Foglio con una partita di esempio
- Regole del gioco

SCENARIO STORICO [HISTORICAL BACKGROUND]

Il gioco si svolge nella Spagna del XV secolo. Ci sono 12 regni, una contea, un principato e le province basche. La nazione è composta di 5 gruppi etnici: Spagnoli, Baschi, Galiziani, Catalani e Mauri. L'aristocrazia, e specialmente i Grandi, cioè l'alta aristocrazia, controlla gli eventi. Anche la media aristocrazia, quella dei Caballeros, gode di un largo potere. Tutte le regioni vogliono sviluppare la loro influenza e per questo il Castillo gioca un ruolo importante.

SCOPO DEL GIOCO [OBJECT OF THE GAME]

Ogni giocatore è il Grande di una regione ed è alleato con 30 Caballeros. Ogni Grande ha l'ambizione, per il bene del paese e proprio, di estendere la sua influenza sull'intera Spagna. Per riuscirci deve controllare la maggioranza dei Caballeros nel maggior numero possibile di regioni.

Pag 2

IL TAVOLIERE [THE GAME BOARD]

Il tavoliere rappresenta le 9 regioni spagnole, uno spazio per il Castillo, la scala del successo lungo il bordo del tavoliere e la tabella con i 9 round di gioco e le 3 tracce orizzontali di riferimento per l'assegnazione dei punti. Ogni regione ha un riquadro con i suoi 3 valori. Il giocatore che ha piazzato il maggior numero di caballeros in una regione guadagna il punteggio più elevato, il secondo il punteggio intermedio ed il terzo il punteggio più basso.

DURATA DEL GIOCO [GAME LENGTH]

Si può giocare sulla lunghezza di 6 o 9 round, tenendo presente che la durata sarà di circa 90 minuti per 9 round e di circa 1 ora per 6 round. Nella versione più breve vanno saltati i round 1, 4 e 7.

PREPARAZIONE [PREPARATION]

- **Castillo [Castillo].** Va posto nell'apposito spazio sul tavoliere.
- **Carte delle regioni [Region cards].** Dopo aver mescolato il mazzo, girare la prima carta e mettere il Re in quella regione. Ogni giocatore prende poi una delle altre carte per determinare qual è la propria regione di provenienza.
- **Grande [Grande].** Ogni giocatore sceglie un colore, prende il Grande del colore prescelto (il cubo grande) e lo mette nella sua regione di provenienza.
- **Caballeros.** Ogni giocatore prende 10 Caballeros del suo colore lasciando gli altri di riserva sul tavolo; questa riserva viene denominata "le province". Ognuno mette 2 dei propri Caballeros vicino al suo Grande e un terzo sulla prima casella della scala del successo (Start). I rimanenti 7 Caballeros vanno posti sulla carta della regione di provenienza dove formano la *corte*, che potrà aumentare o diminuire nel corso del gioco.

- **Disco Segreto [Secret disk]**. Ogni giocatore prende un disco segreto che mostra tutte le regioni presenti sul tavoliere, ma non il Castillo.
- **Carte potere [Power cards]**. Ogni giocatore prende il mazzo delle 13 carte potere del proprio colore. Ogni carta riporta ai quattro angoli il valore (1-13) e nella parte centrale il numero di Caballeros (0-6).
- **Carte azione [Action cards]**. Nella parte inferiore riportano un determinato numero di Caballeros (0-5). Le 11 carte con 1 Caballero formano il mazzo numero 1; le 11 con 2 Caballeros il numero 2 e così via. Il mazzo numero 5 è composto da una sola carta, la carta del Re. Mischiare singolarmente i mazzi così composti e riporli coperti al lato del tavoliere. Allegato a questo regolamento trovate la traduzione e la spiegazione di tutte le carte azione.
- **Segnapunti mobili [Mobile score boards]**. I segnapunti mobili vanno posti ai lati del tavoliere.

Pag 3

SVOLGIMENTO DEL GIOCO [PLAYING THE GAME]

Un round consiste nello svolgimento delle seguenti azioni:

- Muovere il segnaturno sulla tabella dei round
- Scoprire la prima carta di ogni mazzo delle carte azione
- Giocare le carte potere
- Ogni giocatore gioca la sua mossa (la sequenza dei turni è determinata dall'ordine del valore delle carte potere giocate).

Segnaturno (piccolo cubo nero) [Round marker (small black cube)]

All'inizio del gioco, il segnaturno viene posto sulla prima casella della tabella dei round (nella versione più breve del gioco si parte dalla seconda casella). Ad ogni round successivo il segnaturno va mosso di un passo lungo la tabella. I punti vengono conteggiati alla fine del terzo, del sesto e del nono round, prima di muovere il segnaturno nella casella successiva.

Scoprire le carte azione [Turn cover the action cards]

Scoprire la carta iniziale di ogni mazzo. I giocatori dovrebbero leggerle e considerare quali azioni vorrebbero che si verificassero e quali invece preferirebbero prevenire.

Giocare le carte potere [Play the power cards]

Nel primo round sceglie per primo il giocatore più giovane, in quelli successivi comincia a scegliere il giocatore che ha giocato per ultimo il round precedente. In tutti i casi si prosegue poi in senso orario. Le carte potere vanno giocate scoperte davanti a sé. Se un determinato valore è stato giocato, nessun altro giocatore può giocare quello stesso valore per quel round. *In pratica, tutte le carte potere giocate in un round devono avere valore diverso.*

Le carte potere determinano 2 cose:

- la **sequenza di gioco**: il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto inizia, seguito, poi, dal giocatore con la seconda carta più alta, e così via;
- il **numero di Caballeros** che i giocatori possono prendere dalle province e aggiungere alla loro corte.

Il turno di gioco [Player turns]

Il giocatore che ha giocato la carta potere più alta sarà il primo ad essere di turno, cioè a giocare la propria mossa. Una mossa è costituita dalle seguenti azioni, che devono tutte essere eseguite nell'ordine in cui sono spiegate prima di passare al giocatore successivo:

1. Trasferire Caballeros dalle province alla corte [Move Caballeros from the provinces to the court]

Il giocatore può spostare dalle province alla corte un numero di Caballeros non superiore a quanto indicato dalla carta potere giocata. Se non ci sono abbastanza Caballeros nelle province, il giocatore può, se lo desidera, utilizzare Caballeros presenti sul tavoliere.

2. Scegliere una carta azione [Choose an action card]

Il giocatore sceglie una delle carte azione scoperte e non ancora utilizzate nel turno. Ogni carta azione consente entrambe le seguenti due azioni:

- Trasferire dalla propria corte al tavoliere il numero di Caballeros indicati sulla carta (le carte del mazzo 1 consentono di spostare 1 Caballeros, quelle del mazzo 2 due Caballeros, ecc...);
- Mettere in atto o evitare l'azione speciale che la carta prevede.

Importante: ogni giocatore è libero di decidere se eseguire l'azione speciale (sempre che desideri eseguirla) prima o dopo l'eventuale trasferimento dei Caballeros dalla corte al tavoliere.

Pag. 4

3. Trasferire Caballeros dalla corte al tavoliere [Move Caballeros from the court to the game board]

Il numero massimo di Caballeros che possono essere trasferiti dalla corte al tavoliere dipende dal mazzo da cui è stata pescata la carta azione ed è indicato anche sulla parte inferiore della stessa. I Caballeros possono essere giocati in qualunque regione confinante a quella in cui si trova il Re o dentro il Castillo. La giocata può essere ripartita come si vuole.

Esempio 1. Il Re è in Galicia. I Caballeros possono quindi essere giocati soltanto nell'Antica Castiglia, nei Paesi Baschi e dentro il Castillo.

Esempio 2. Il Re si trova nella Nuova Castiglia. I Caballeros possono essere giocati nell'Antica Castiglia, nell'Aragona, a Siviglia, Granada, Valencia e dentro il Castillo.

4. Eseguire l'azione speciale [Execute the special action]

Il giocatore decide se eseguire o meno l'azione descritta nella carta azione scelta. A scelta del giocatore ciò può anche essere fatto prima del punto 3.

5. Mettere da parte la carta azione [Lay aside the chosen action card]

Dopo aver mosso i Caballeros ed avere eventualmente applicato gli effetti della carta azione, quest'ultima viene messa da parte, per mostrare che non potrà essere scelta da altri giocatori. A questo punto la mano passa ad un altro giocatore seguendo l'ordine di valore delle carte potere giocate.

Il round successivo [Next Round]

Quando tutti i giocatori hanno concluso il proprio turno, tutte le carte scoperte vanno scartate (tranne la carta del Re che non va mai scartata permanentemente). Il nuovo round inizia spostando il segnaturno e scoprendo 5 nuove carte azione (la carta del Re viene scoperta all'inizio di ogni round).

IL RE E LA SUA REGIONE [THE KING AND THE KING'S REGION]

La regione in cui il Re si trova in quel momento viene definita Regione del Re ed ha 3 caratteristiche peculiari:

- **Piazzamento dei Caballeros.** Come già spiegato, i Caballeros possono essere giocati soltanto nelle regioni adiacenti a quella dove si trova il Re, oltre che dentro il Castillo. Esistono, però, alcune carte azione che permettono di fare altrimenti.
- **La regione del Re è proibita.** Nella regione del Re non si può cambiare nulla. Non si possono aggiungere o togliere Caballeros, Grandi o segnapunti mobili. Le sole azioni che la possono coinvolgere direttamente riguardano lo spostamento del Re.
- **Il bonus Reale.** Il giocatore che ha più Caballeros nella regione del Re, riceve 2 punti aggiuntivi ogni qual volta si assegnano i punti in quella regione. In caso di parità tra due o più giocatori il bonus non è assegnato.

IL CASTILLO [THE CASTILLO]

Il Castillo è una "regione" particolare con le seguenti caratteristiche:

- Al contrario che nelle altre regioni, i Caballeros possono essere giocati nel Castillo a prescindere dalla posizione del Re.
- Una volta giocati nel Castillo, i Caballeros non sono più visibili. Dunque quando si introducono Caballeros nel Castillo, bisogna dichiararne il numero; infatti è utile cercare di tenere a mente quanti Caballeros vi siano stati giocati da ognuno degli avversari.

Pag. 5

- Quando si assegnano i punti (dopo i round 3,6 e 9), il Castillo viene svuotato e i Caballeros trasferiti nelle altre regioni del tavolo (in base alle regole seguenti) dove possono anche modificare le maggioranze.

IL PUNTEGGIO [SCORING]

I punti vengono assegnati in 3 diverse occasioni fisse (alla fine del 3°, del 6° e del 9° round). Durante queste fasi il segnaturno va dapprima posto nella casella con la figura del disco segreto e poi prosegue sulle altre caselle verso destra.

L'assegnazione dei punti è composta dalle seguenti fasi:

- scelta di una regione con il disco segreto
- assegnazione dei punti del Castillo
- spostamento dei Caballeros dal Castillo alle regioni scelte
- assegnazione dei punti alle regioni secondo l'ordine delle tracce di riferimento.

Nota: vi possono inoltre essere assegnazioni supplementari di punti quando vengono giocate carte azione che le prevedono

Scelta di una regione con il disco segreto [set the secret disk]

Ogni giocatore sceglie la regione in cui vuole spostare i Caballeros provenienti dal Castillo e, senza mostrarla ad alcuno, la segna sul suo disco segreto usando l'indicatore. Fatto ciò, pone il disco sul tavolo a faccia in giù. Si può scegliere qualunque regione eccetto quella del Re.

N.B.: Tutti i Caballeros di un giocatore provenienti dal Castillo devono andare in un'unica regione, quella indicata dal disco.

Assegnazione dei punti del Castillo [Score the Castillo]

Quando tutti i giocatori hanno posato il disco sul tavolo, si assegnano i punti del Castillo. In pratica bisogna contare quanti Caballeros vi sono al suo interno e assegnare i punti secondo le regole che valgono per le altre regioni (vedi "Assegnazione dei punti delle regioni").

Riposizionamento dei Caballeros del Castillo [Move the Caballeros from the Castillo to the regions]

Ognuno scopre il proprio disco e sposta i Caballeros dal Castillo nella regione indicata. Se la regione indicata è quella del Re, i Caballeros devono tornare nella Corte. Infine il Castillo va rimesso, vuoto, nella sua posizione.

Assegnazione dei punti delle regioni

I punteggi relativi alle regioni vanno assegnati nell'ordine indicato sulla tabella del punteggio, spostando il segnaturno di un passo alla volta verso destra ad indicare la regione da valutare. I riquadri presenti nelle regioni indicano quanti punti vanno assegnati ai giocatori in base al numero di Caballeros che ognuno ha nella regione. Chi ha il maggior numero di Caballeros ottiene il primo dei tre punteggi, il secondo il punteggio intermedio, il terzo il minore, gli altri non ottengono alcun punto. Il Grande serve solo ad indicare la regione di provenienza e non conta per la determinazione della maggioranza nella regione. Per registrare i propri punti si utilizza il segnapunti del proprio colore lungo la scala del successo.

***Esempio.** Il riquadro della regione che si sta valutando indica 5-3-1. Il giocatore che ha più Caballeros guadagna 5 punti, il secondo ne guadagna 3 ed il terzo 1.*

Quando si gioca in 2 si deve tenere in considerazione solo il primo riquadro, per cui solo il giocatore che ha la maggioranza ottiene dei punti.

Quando si gioca in 3, invece, si assegnano solo i primi 2 valori del riquadro.

In caso di parità tra due o più giocatori, ognuno ottiene il punteggio spettante alla posizione immediatamente inferiore. A seguire, i giocatori nelle posizioni inferiori scivolano a loro volta di una posizione indipendentemente dal numero di giocatori in pareggio nelle posizioni superiori.

Esempio 1. In una regione "6-4-2", il rosso ha 4 Caballeros, il blu 3, il giallo e il verde 2. Il rosso prende i 6 punti della prima posizione, il blu i 4 della seconda, il giallo e il verde scivolano di una posizione andando ad occupare il quarto posto per cui non guadagnano punti.

Esempio 2. In una regione "4-3-1", il rosso ha 4 Caballeros, il blu e il giallo 3, il verde 2. Il rosso prende i 4 punti della prima posizione, il giallo e il verde scivolano di una posizione andando ad occupare il terzo posto ed ottengono entrambi 1 punto. Il verde infine arriva quarto e non ottiene punti.

Esempio 3. In una regione di valori "5-3-1", il rosso, il blu e il giallo hanno 4 Caballeros ciascuno e il verde ne ha 3. In questo caso nessuno ottiene 5 punti, il rosso, il blu e il giallo ottengono 3 punti ciascuno (vengono considerati cioè tutti e tre secondi), mentre il verde ottiene 1 punto (viene quindi considerato terzo). Da notare che se i primi tre non fossero stati alla pari il Verde sarebbe giunto soltanto quarto e non avrebbe ottenuto nemmeno un punto.

Il bonus reale [King's Bonus]

Ogni volta che la regione del Re assegna punti (anche quando lo fa in virtù di carte azione), il giocatore che in quella regione ha più Caballeros si aggiudica 2 punti addizionali. Il bonus reale non è assegnato nel caso in cui la prima posizione sia detenuta da più di un giocatore con lo stesso numero di Caballeros.

Il bonus della regione di provenienza [Home region bonus]

Se un giocatore possiede la maggioranza nella regione in cui si trova il suo Grande, quando quella regione è valutata riceve 2 punti in più. Il bonus non è assegnato nel caso in cui la prima posizione sia detenuta da più di un giocatore con lo stesso numero di Caballeros. Ciò anche nel caso in cui entrambi i giocatori in parità abbiano il proprio Grande nella regione (situazione che si può verificare per effetto di alcune carte azione).

I SEGNA PUNTI MOBILI [MOBILE SCORE BOARDS]

I 2 segnapunti mobili possono alterare il valore di una regione per effetto di alcune carte azione.

FINE DEL GIOCO [GAME END]

Il gioco finisce dopo che si sono assegnati i punti per la terza volta. Il giocatore in vantaggio sulla scala del successo, è il vincitore e guadagna il titolo di "El Grande".

LE CARTE AZIONE [THE ACTION CARDS]

Spiegazione dettagliata del testo delle carte (Detailed explanations of the cards texts)










Nelle quattro tabelle in appendice (tabella 1=mazzo numero 1, tabella 2=mazzo numero 2, tabella 3=mazzo numero 3, tabella 4=mazzi numero 4 e 5) potete trovare la traduzione dei testi delle carte e una spiegazione più dettagliata del loro funzionamento. Ricordiamo che oltre all'azione speciale indicata dal testo ogni carta azione ha anche un'altra importante funzione, quella di indicare il numero massimo di Caballeros che un giocatore può trasferire nel tavoliere dalla sua corte. Tale numero corrisponde al mazzo da cui la carta viene pescata.

Per tutte le carte azione valgono inoltre le seguenti regole generali:









- A. **Regione del Re** (la regione in cui si trova il Re): è sempre proibita, cioè nessun giocatore può aggiungervi o togliervi Caballeros. I punti della regione sono comunque assegnati.
- B. **Disco segreto**: se una carta azione richiede il suo utilizzo, tutti i giocatori, contemporaneamente ed in segreto, scelgono una regione usando il disco.
- C. **Castillo**: quando si incrementa il proprio numero di Caballeros sul tavoliere o li si sposta, alcuni di essi, o tutti, possono essere posti nel Castillo. I Caballeros dentro il Castillo possono uscirne solo durante l'assegnazione dei punti.
- D. **Sequenza delle azioni**: ogni carta azione ha due funzioni:
 - a) Consente di trasferire un certo numero di Caballeros dalla corte al tavoliere.
 - b) Consente di eseguire l'azione speciale indicata dal testo.
 Il giocatore può decidere in che ordine sfruttare le 2 funzioni (ma la funzione che si decide di sfruttare per prima deve essere eseguita completamente prima di poter eseguire la seconda). L'azione speciale può non essere eseguita.
- E. **Numero**: le carte indicano il massimo numero di Caballeros che un giocatore può immettere sul tavoliere usando la fase a), perciò un giocatore può tranquillamente muoverne di meno se lo ritiene più opportuno.
- F. **Mettere i Caballeros sul tavoliere**: usando la fase a), i Caballeros possono solo essere spostati dalla corte al Castillo o alle regioni confinanti con la regione del Re. I Caballeros, invece, che si spostano in base all'azione di una carta possono essere aggiunti al Castillo o a qualunque altra regione, eccetto quella del Re.

G. **L'azione speciale è facoltativa.** In certi casi può rivelarsi opportuno scegliere una carta azione pur non avendo interesse che l'azione indicata venga eseguita, al fine di impedire che venga scelta ed eseguita da un avversario.









Carte del mazzo n.1

Disegno	Titolo inglese/italiano	dettagli
	<p>Intrigo: Spostare tutti i propri cavalieri da una regione!</p> <p>Intrigue: Move all of your own Caballeros from any region!</p>	<p>Prelevare i Caballeros da una regione e ridistribuirli in altre regioni a scelta e/o nel Castillo. Va esclusa la regione del Re. E' consentito mantenere alcuni Caballeros nella regione di partenza.</p>
	<p>Intrigo: Spostare 2 Caballeros dalla propria corte alle regioni desiderate</p> <p>Intrigue: Move 2 more Caballeros from your court to any region.</p>	<p>Il giocatore può spostare 2 Caballeros dalla propria corte a qualunque regione e/o al Castillo, ma non a quella del Re.</p>
	<p>Intrigo: Spostare 2 Caballeros dalla propria corte alle regioni desiderate o spostare tutti i propri Caballeros da una regione</p> <p>Intrigue: Move 2 Caballeros from your court into any region or move all of your own Caballeros from one region</p>	<p>Si può decidere quale delle 2 azioni eseguire e si può anche non eseguirne nessuna.</p>
	<p>Intrigo: Spostare fino a 5 Caballeros da una regione alle altre (2 carte)</p> <p>Intrigue: Move up to 5 Caballeros from any one region! (2 cards)</p>	<p>Il giocatore può spostare fino a 5 Caballeros (suoi o altrui) da una regione portandoli nel Castillo e/o nelle regioni che preferisce, fatta eccezione per quella del Re.</p>
	<p>Intrigo: Spostare 3 Caballeros altrui sul tavoliere</p> <p>Intrigue: Move any 3 foreign Caballeros on the board!</p>	<p>Il giocatore può spostare fino a 3 Caballeros altrui portandoli dalle regioni in cui si trovano al Castillo e/o a qualunque altra regione, fatta eccezione per quella del Re.</p>
	<p>Intrigo: Spostare 3 Caballeros sul tavoliere</p> <p>Intrigue: Move any 3 Caballeros on the board!</p>	<p>Il giocatore può spostare fino a 3 Caballeros (propri o altrui) portandoli dalle regioni in cui si trovano al Castillo e/o a qualunque altra regione, fatta eccezione per quella del Re.</p>
	<p>Intrigo: Spostare 2 Caballeros propri e 2 altrui sul tavoliere (2 carte)</p> <p>Intrigue: Move 2 of your and 2 foreign Caballeros on the board! (2 cards)</p>	<p>Il giocatore può spostare 2 Caballeros propri e 2 altrui portandoli dalle regioni in cui si trovano al Castillo e/o a qualunque altra regione, fatta eccezione per quella del Re.</p>
	<p>Intrigo: Spostare 4 Caballeros propri sul tavoliere</p> <p>Intrigue: Move any 4 of your own Caballeros on the board!</p>	<p>Il giocatore può spostare fino a 4 Caballeros propri, portandoli dalle regioni in cui si trovano al Castillo e/o a qualunque altra regione, fatta eccezione per quella del Re.</p>
	<p>Intrigo: Spostare 4 Caballeros sul tavoliere</p> <p>Intrigue: Move any 4 Caballeros on the board</p>	<p>Il giocatore può spostare fino a 4 Caballeros (propri o altrui), portandoli dalle regioni in cui si trovano al Castillo e/o a qualunque altra regione, fatta eccezione per quella del Re.</p>


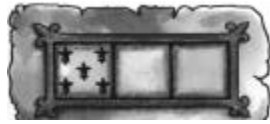






Carte del mazzo n.2

Disegno	Titolo inglese/italiano	dettagli
	<p>Veto: si può prevenire l'effetto di un'azione per questo round o per il prossimo. Bisogna annunciare la propria obiezione prima che il giocatore su cui ricade, possa eseguire quell'azione. (2 carte)</p> <p>Veto! You can prevent one special action during this round or the next round. Announce your objection as soon as the player starts to execute their special action. (2 cards)</p>	<p>La carta veto va posta dinanzi a sé sul tavolo e giocata nel momento in cui si vuole prevenire un'azione avversaria (o una parte di azione avversaria) prima che venga messa in pratica. Una volta giocato, il veto va scartato. In ogni caso, se non è usato prima della fine del round successivo, va scartato. Può anche essere usato per impedire l'utilizzo di un altro veto. <i>Esempio. Il blu ha giocato la possibilità di muovere 4 Caballeros. Lo spostamento dei primi 2 non crea problemi al giallo che possiede il veto, mentre i probabili altri 2 spostamenti potrebbero dargli delle noie. In questo caso il giallo può giocare il veto dopo i primi 2 spostamenti per impedire gli altri 2.</i></p>
	<p>Perdita di autorità: tutti gli altri giocatori riportano tutti i loro Caballeros dalle corti alle province.</p> <p>Decay of Authority: Your fellow players must send all of the Caballeros in their courts back to the provinces.</p>	<p>Se un giocatore non ha nessun Caballero nella sua corte, non subisce l'effetto di questa carta.</p>
	<p>Perdita di autorità: tutti gli altri giocatori riportano 3 loro Caballeros dalla loro corte alle province.</p> <p>Decay of Authority: Your fellow players must send 3 Caballeros from their courts back to the provinces.</p>	<p>I giocatori con meno di 3 Caballeros nelle loro corti, mandano nelle province tutti quelli che hanno nella corte.</p>
	<p>Il ritorno del Re: tutti gli altri giocatori riportano 3 loro Caballeros nelle province prelevandoli dalle regioni o dalla loro corte.</p> <p>The King returns! Your fellow players must send 3 Caballeros back to the provinces. They can take them from any regions and/or from the court.</p>	<p>Tutti i giocatori, a partire da quello alla sinistra di chi ha giocato la carta, devono riportare 3 dei loro Caballeros alle province prelevandoli dalle regioni o dalla loro corte.</p>
	<p>Puoi mandare 1 Caballero di ogni giocatore nelle province, prendendolo dal tavoliere,</p> <p>You send 1 Caballero from any regions from each player back to the provinces.</p>	<p>Il giocatore decide quali Caballeros, incluso uno dei suoi, devono tornare alle province.</p>
	<p>Gli altri giocatori devono riportare alle province 2 loro Caballeros provenienti da una qualunque regione decisa in segreto.</p> <p>Your fellow players must remove 2 of their own Caballeros from any region and send them back to the provinces. Decide secretly!</p>	<p>I giocatori decidono contemporaneamente la regione usando il disco segreto. La regione scelta deve contenere almeno 2 Caballeros; se un giocatore non ha 2 Caballeros in nessuna regione, deve scegliere una regione con un Caballero.</p>
	<p>Gli altri giocatori devono riportare alle province tutti i loro Caballeros provenienti da una qualunque regione decisa in segreto.</p> <p>Your fellow players must send all of their own Caballeros from one region back to the provinces. Each player decides which region. Decide secretly!</p>	<p>I giocatori decidono contemporaneamente la regione usando il loro disco segreto. La regione prescelta deve contenere almeno un Caballero. Se un giocatore non ha Caballeros in nessuna regione, la carta non ha effetto su di lui.</p>
	<p>Assegnazione di punti: valutazione nella regione scelta dal giocatore. (3 carte)</p> <p>Special Scoring: You may choose any one region to be scored. (3 cards)</p>	<p>Si può scegliere qualunque regione compreso il Castillo e la regione del re. Per l'assegnazione dei punti rifarsi alle regole.</p>

Carte dei mazzi n. 4 e n. 5

Disegno	Titolo inglese/italiano	dettagli
	<p>Segnapunti mobile: mettere un segnapunti mobile sul tavoliere o spostarne uno che già vi si trova. (3 carte)</p> <p>Mobile score board: You may place a mobile score board on the board or move one that is there. (3 cards)</p>	<p>Il giocatore può mettere un segnapunti mobile sul tavoliere o spostarne uno che già vi si trova. Può anche andare sul Castillo, ma non può essere messo o tolto dalla regione del Re. Non si possono sovrapporre i 2 segnapunti mobili.</p>
	<p>Editto Reale: spostare il Re in una qualunque regione confinante.</p> <p>Royal Adviser: Move the King to any adjacent region.</p>	<p>Lo spostamento deve avvenire in una qualunque regione confinante quella in cui il Re si trova.</p>
	<p>Espulsione: spostare tutti i Caballeros altrui da una regione scelta ad un'altra segreta.</p> <p>Evict: Choose a region. Your fellow players must move all of their Caballeros out of this region and move them to another region. Decide secretly!</p>	<p>Chi ha giocato la carta indica una regione e usando il disco segreto gli altri giocatori scelgono la regione in cui portare i loro Caballeros, con esclusione di quella del Re. Tutti poi girano il disco segreto e spostano i propri Caballeros nella regione indicata dal disco.</p>
	<p>Grande: spostare il proprio Grande in un'altra regione. (2 carte)</p> <p>Grande: You may move your Grande to a different region. (2 cards)</p>	<p>Si può spostare il proprio Grande in qualunque altra regione (fatta eccezione per quella del Re e il Castillo), anche se già occupata da un altro Grande. La regione scelta diventa la nuova regione di provenienza.</p>
	<p>Carte potere: riprendere 1 delle proprie carte scartate. (2 carte)</p> <p>Power Cards: Take 1 of your cards from the discard stack back into your hand. (2 cards)</p>	<p>Si può riprendere una qualunque carta scartata inclusa quella scartata in questo turno.</p>
	<p>La corte: spostare 2 Caballeros dalle province alla propria corte.</p> <p>The Court: Move 2 of your Caballeros from the provinces to your court.</p>	
	<p>Assegnazione di punti: ogni giocatore sceglie una regione da valutare per l'assegnazione dei punti. Se più giocatori scelgono la stessa regione, questa non è valutata.</p> <p>Special Scoring: Each player secretly chooses a region to score. If a region is chosen by multiple players, it is not scored.</p>	<p>Tutti i giocatori scelgono una regione usando il disco segreto che va, poi, girato contemporaneamente agli altri. Se più giocatori scelgono la stessa regione, questa non è valutata. Per l'assegnazione dei punti rifarsi alle regole.</p>
	<p>La carta del Re: spostare il Re in qualunque regione.</p> <p>King's card: Move the King to any region.</p>	<p>Si può scegliere qualunque regione tranne il Castillo.</p>

Carte del mazzo n.3

Disegno	Titolo inglese/italiano	dettagli
	<p>Assegnazione di punti: valutazione nelle regioni da 4 punti. (2 carte)</p> <p>Special Scoring: Score all the 4 regions. (2 cards)</p>	<p>Assegnare subito i punti nelle regioni aventi 4 gigli nella prima casella del riquadro del valore della regione. Le regioni in questione sono: Galizia (4-2-0), Catalogna (4-2-1), Siviglia (4-3-1). Se un riquadro è coperto da un segnapunti mobile, valgono i valori del segnapunti mobile. <i>Esempi: il segnapunti mobile (8-4-0) è in Galizia: la Galizia non è più una regione da 4 punti; il segnapunti mobile (4-0-0) è a Granada: Granada ora è una regione da 4 punti.</i></p>
	<p>Assegnazione di punti: valutazione dei punti nelle regioni da 5 punti. (2 carte)</p> <p>Special Scoring: Score all 5 regions. (2 cards)</p>	<p>Le regioni in questione sono Paesi Baschi (5-3-1), Aragona (5-4-1) e Valencia (5-3-2). Il Castillo non dà punteggio.</p>
	<p>Assegnazione di punti: valutazione nelle regioni da 6 o 7 punti.</p> <p>Special Scoring: Score all the 6 and 7 regions.</p>	<p>Le regioni in questione sono Antica Castiglia (6-4-2), Nuova Castiglia (7-4-2) e Granada (6-3-1).</p>
	<p>Assegnazione di punti: il Castillo. (2 carte)</p> <p>Special Scoring: Score the Castillo. (2 cards)</p>	<p>Si assegnano subito i punti per il Castillo. In questo caso i Caballeros non vanno distribuiti nelle altre regioni ma rimangono nel Castillo.</p>
	<p>Assegnazione di punti: assegnazione dei punti solo a chi detiene la maggioranza.</p> <p>Special scoring: Score the first position only in all regions.</p>	<p>Vanno valutate tutte le regioni, ma i punti vanno assegnati solo a chi detiene la maggioranza. In caso di parità non sono assegnati punti in quella regione. Non si considera il Castillo.</p>
	<p>Assegnazione di punti: valutazione nelle regioni aventi il maggior numero totale di Caballeros.</p> <p>Special Scoring: Score the region(s) with the most Caballeros.</p>	<p>Se più regioni hanno lo stesso numero di Caballeros, vanno tutte valutate. Non si considera il Castillo. Per l'assegnazione dei punti rifarsi alle regole.</p>
	<p>Assegnazione di punti: valutazione nelle regioni aventi il minor numero totale di Caballeros.</p> <p>Special Scoring: Score the region(s) with the least Caballeros. Regions with-out Cabaileros are not considered.</p>	<p>Se più regioni hanno lo stesso numero di Caballeros, vanno tutte valutate. Non si considera il Castillo e le regioni prive di Caballeros. Per l'assegnazione dei punti rifarsi alle regole.</p>
	<p>Assegnazione di punti: valutazione in una regione a scelta.</p> <p>Special Scoring: You may choose any one region to be scored.</p>	<p>Il giocatore può scegliere qualunque regione, compresa quella del Re e il Castillo. Per l'assegnazione dei punti rifarsi alle regole.</p>