

# El Caballero

Un raffinato gioco di strategia per 2-4 giocatori dai 12 anni in su.

Di Wolfgang Kramer e Richard Ulrich. © 1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

## COMPONENTI DEL GIOCO

40 Caballeros in 4 colori; 52 carte potere in 4 colori; 48 tessere area; 16 navi; 16 Castillos; 1 blocco segnapunti; 4 carte riassunto regole; 4 Grandes in 4 colori (per l'espansione del gioco); 20 governatori in 4 colori (per l'espansione del gioco).

## L'AMBIENTAZIONE

I giocatori stanno seguendo Colombo nell'esplorare le isole che ha scoperto; durante la lenta esplorazione trovano ricchezze nella forma di oro e pesce. Man mano che vengo a conoscere terre e mari di questo nuovo mondo, posizionano i loro Caballeros per tentare di mantenere il controllo delle regioni importanti. I Castillos danno loro protezione e le navi permettono loro di stabilire commerci e pescare. Il successo si misura nella quantità di terre e mari sotto il proprio controllo: tale conteggio si effettua due volte; chi alla fine ha la somma più alta vince.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende: 8 carte Caballero (rimettete 2 carte di ogni colore nella scatola - esse si usano solo nell'espansione), 1 carta riassunto regole, 1 set di carte potere (numerate da 1 a 13).
- Mettete i Castillos, le navi, un foglio segnapunti e una matita sul tavolo. Rimettete 4 navi e 4 Castillos nella scatola (si usano nell'espansione).
- Mischiate le tessere area e mettetele coperte in tavola. Girate tessere area fino a trovarne una senza simboli oro o pesce. Questa è la tessera di partenza per le isole: mettetela in mezzo al tavolo. Rimischiate le tessere area (esclusa quella di partenza) e mettetele coperte in tavola. Prendete le cinque tessere in cima e piazzatele scoperte in tavola. Questi sono le tessere area disponibili per i giocatori al primo giro.

## La corte

Le carte Caballero sono numerate da 1 a 4 su una faccia e da 5 a 8 sull'altra. Ogni giocatore prende una carta Caballero dalla sua riserva (da conservarsi separata dalla corte) e la posa in modo che il numero "5" punti verso di lui: questo è il numero iniziale di Caballeros nella corte di ogni giocatore. Se in qualunque momento qualcuno muove i Caballeros nella o dalla propria corte, egli aggiunge e/o ruota le carte Caballeros per ottenere il nuovo numero di Caballeros nella sua corte (se non ci sono Caballeros in una corte, tutte le sue carte Caballeros vengono messe nella riserva).

## Le carte potere

Le carte potere hanno un numero di priorità negli angoli e un certo numero di Caballeros raffigurati al centro. Il numero di priorità determina l'ordine di gioco nel giro: chi gioca la carta più alta gioca per primo, quindi segue chi ha giocato la seconda carta e così via. Il numero di Caballeros al centro della carta indica quanti Caballeros il giocatore può aggiungere alla sua corte. La carta potere numero 9 ha un significato speciale: quando un giocatore gioca questa carta, egli deve giocare due tessere area al suo turno.

## RIASSUNTO DEL GIOCO

Il gioco dura sette giri. I punti si calcolano dopo i giri 4 e 7. Ogni giro inizia con il gioco delle carte potere.

### Giocare una carta potere

Ogni giocatore gioca una carta potere cominciando con il primo giocatore e continuando in senso orario; non si può giocare una carta dello stesso valore di una carta già in gioco. Al primo giro inizia il giocatore più giovane; ai giri seguenti inizia il giocatore che ha giocato per ultimo al giro precedente. Quando tutti i giocatori hanno giocato una carta potere è il turno del giocatore che ha giocato la carta più alta, quindi del secondo e così via (contare le carte potere usate è un buon modo di tenere a mente i giri).

### Il turno di un giocatore

Durante il suo turno, un giocatore può fare in qualunque ordine le azioni seguenti:

- 1) Aggiungere Caballeros alla propria corte pari al numero mostrato sulla sua carta potere;
- 2) Posare obbligatoriamente 1 tessera area (o 2, se ha giocato la carta potere 9);
- 3) Aggiungere o incrementare 1-2 tessere Caballero;
- 4) Comprare 1-2 navi (pagando 2 Caballeros per nave);
- 5) Costruire 1-2 Castillos (pagando 1 Caballero per Castillo);
- 6) Rimettere tessere Caballero nella riserva o navi dalla mappa alla corte (gratis);
- 7) Muovere navi o Castillos da un'area all'altra e/o muovere navi dalla corte ad un'area (pagando ogni volta 1 Caballero)

## LE AZIONI IN DETTAGLIO

### 1. Rifornimento.

Aggiungi e/o ruota le tessere Caballero per aggiungere Caballeros alla tua corte nella quantità indicata dal numero mostrato sulla tua carta potere.

### 2. Posare la tessera area (obbligatorio)

Scegli una delle tessere area scoperte ed aggiungila alla mappa (se hai giocato la carta potere 9, scegli e aggiungi due tessere area). Nell'aggiungere tessere area si applicano le seguenti regole:

- Le tessere area vanno giocate adiacenti ad altre tessere area, se possibile. Esse possono essere adiacenti a tessere Caballero.
- Le terre devono essere adiacenti alle terre, e i mari ai mari.
- Se nessuna delle tessere area scoperte può essere messa adiacente ad una delle tessere area sulla mappa, il giocatore può giocarla adiacente ad una delle sue tessere Caballero sulla mappa. Se neanche questo è possibile, egli può giocarla adiacente alle tessere Caballero di un altro giocatore.
- Le tessere area con l'oro (terra) o il pesce (mare) valgono un punto ciascuna durante il conto dei punti. Non hanno effetti mentre si aggiungono tessere area alla mappa.

### 3. Aggiungere o incrementare 1-2 tessere Caballero

Ogni turno un giocatore può aggiungere o incrementare il valore di 0, 1 o 2 tessere Caballero sulla mappa. Quando aggiunte alla mappa, le tessere Caballero vengono giocate adiacenti a un qualunque lato di una tessera area.

#### a) Aggiungere Caballeros ad un'area di terra

Un giocatore può aggiungere Caballeros ad un'area di terra giocando una tessera Caballero adiacente al lato di terra di una tessera area. Il lato della tessera Caballero adiacente alla tessera area indica quanti Caballeros sono stati aggiunti: lo stesso numero viene sottratto dalla corte del giocatore.

Quando un giocatore ha diverse tessere Caballero adiacenti a tessere area in una regione, il suo conto Caballeros per quella regione è la somma dei Caballeros su tutte le tessere adiacenti a quella regione. Esempio: se in un'area hai due tessere Caballero che valgono 4 ed 1 Caballero, hai un totale di 5 Caballeros nella regione. Quando aggiungi Caballeros in una regione, aggiungendo una tessera o incrementando il valore di una tessera già esistente, i Caballeros totali che hai nella regione devono essere differenti dal totale di ogni altro giocatore. Esempio: Enrico ha 2 e Davide 4 Caballeros nella stessa regione: se Gail sceglie di aggiungere Caballeros nella regione, non può raggiungere il totale di 2 o 4 (se raggiunge i 5 Caballeros, diventerà prima nella regione; se ne aggiunge 1 solo, sarà terza nella regione). Questa regola si applica solo nell'aggiungere Caballeros in una regione: è possibile, ad esempio, che due giocatori arrivino ad avere un uguale numero di Caballeros in una regione togliendo tessere Caballeros.

#### b) Aggiungere una tessera Caballero che tocca sia terra che acqua

Solo il numero che tocca la terra viene usato per determinare il numero sottratto dalla corte del giocatore (il numero adiacente l'acqua non si usa).

#### c) Aggiungere una tessera Caballero che tocca solo acqua

In tal caso il giocatore deve usare il lato con 1-4 Caballeros: indipendentemente da quanti Caballeros puntano verso l'acqua, riduce il conto dei Caballeros nella sua corte soltanto di uno. Se in seguito una tessera area di terra viene messa adiacente a tale tessera Caballero, il giocatore riceve gratis questi Caballeros (non deve, cioè, ridurre il numero di Caballeros nella sua corte).

### Eliminare una tessera Caballero

Una tessera Caballero può confinare con una sola area di terra (ma può avere più aree di mare adiacenti). Un giocatore non può posare una tessera Caballero che confinerebbe con diverse aree di terra. Se una regione si estende in tale modo che una tessera Caballero tocca due tessere di terra, la tessera torna al suo proprietario, che la mette nella sua riserva: eventuali Caballeros e navi sulla tessera vengono persi (non vengono aggiunti alla corte del giocatore).

Ogni giocatore ha solo 8 tessere Caballero, e quindi deve pianificare accuratamente il loro uso. Se non hai tessere Caballero nella tua corte o nella tua riserva, non potrai aggiungerne alla tua corte quando potresti. Se la tua riserva di Caballeros diventa scarsa, puoi riportare una o più tessere Caballeros dalla mappa nella tua riserva (vedi, oltre, il punto 6).

### 4. Comprare navi

Puoi comprare una nave pagando 2 Caballeros dalla tua corte. La nave può essere piazzata su una delle tue tessere Caballero che confina con un'area di mare. La nave viene messa sul numero al bordo della tessera (il valore non ha significato quando si calcola il punteggio in un'area di mare). La nave rappresenta commercio marittimo e pesca e il giocatore durante il conto dei punti riceve punti per ogni sua nave. Il numero di punti è uguale alle dimensioni della

regione di mare a cui la nave è adiacente (un punto per ogni tessera di mare). Un giocatore può avere solo una nave su ogni lato di una tessera Caballero che confina con l'acqua. Diverse navi (dello stesso o di diversi giocatori) possono confinare con una stessa regione di mare: ogni nave conteggia i suoi punti.

#### 5. Costruire Castillos

Un giocatore può costruire un Castillo su una tessera Caballero sulla mappa al costo di 1 Caballero delle sua corte. Quando un giocatore costruisce un Castillo, paga 1 Caballero dalla sua corte, prende un Castillo dalla riserva generale e lo mette nel centro di una delle sue tessere Caballero sulla mappa (massimo un Castillo per ogni tessera Caballero). Il Castillo protegge i Caballeros e le navi su questa tessera: se la tessera Caballero in questione deve tornare nella tua riserva perché confina con diverse aree di terra, i Caballeros persi tornano alla tua corte; ugualmente, una nave persa torna alla tua corte e può in seguito essere piazzata al costo di 1 Caballero (dalla tua corte). Il Castillo torna nella riserva generale.

#### 6. Far tornare tessere Caballero dalla mappa alla tua riserva

Un giocatore può voler far tornare tessere Caballero dalla mappa alla sua riserva per le seguenti ragioni: sviluppo di aree di terra e mare; per difendersi da un ritorno forzato della tessera; per rifornire la propria riserva. Quando un giocatore fa tornare una tessera Caballero alla sua riserva, i Caballeros indicati dalla tessera sono persi (non tornano alla sua corte) mentre le navi presenti sulla tessera tornano alla corte; se sulla tessera c'è un Castillo, i Caballeros tornano alla corte ed è il Castillo a tornare nella riserva.

#### 7. Muovere le tue navi e i tuoi Castillos

Un giocatore può muovere le sue navi e i suoi Castillos in differenti aree della mappa al costo di 1 Caballero ogni volta. Le navi possono tornare alla corte di un giocatore gratis, ma il giocatore deve pagare 1 Caballero per rimettere la nave sulla mappa.

#### **NUOVO GIRO**

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro turno, inizia un nuovo giro. Il giocatore che inizia pesca tessere area per rimpiazzare quelle usate durante il giro riportando il totale a 5. Il giocatore che era ultimo nel giro precedente gioca per primo una nuova carta potere, seguito in senso orario dagli altri giocatori.

#### **CALCOLARE I PUNTI**

Dopo i giri 4 e 7 si calcolano i punti (per tenere il conto dei turni, i giocatori possono tenere un mucchietto con le loro carte potere usate). I giocatori calcolano punti per le regioni di terra e le navi. Tutti i punti vanno segnati sul foglio segnapunti. a) Calcolare i punti per le regioni di terra

Il valore di ogni regione di terra è il numero delle tessere nella regione più 1 punto per ogni oro nella regione. Il primo giocatore in ogni regione (cioè quello con più Caballeros) riceve il doppio del valore della regione; il secondo (solo nelle partite a 3-4 giocatori) riceve il valore della regione. Se due o più giocatori pareggiano per il primo posto, ricevono i punti per il secondo; se pareggiano per il secondo non ricevono punti.

#### b) Calcolare i punti per le navi

Il valore delle regioni di mare è il numero di aree di mare nella regione più 1 punto per ogni pesce nella regione. Ogni nave che confina con la regione guadagna questi punti per il giocatore che possiede la nave; un giocatore può avere diverse navi in una regione e ricevere i punti per ogni nave.

#### **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina dopo il calcolo dei punti alla fine del settimo giro: il vincitore è colui che ha accumulato il totale di punti più alto sommando i due conteggi.

## El Caballero - Espansione

Le regole del gioco base valgono invariate. L'espansione aggiunge Grandes e governatori con le relative regole; inoltre l'espansione dura 10 giri invece di 7, con un'ulteriore conteggio dei punti dopo il 10° giro.

#### **PREPARAZIONE**

L'espansione si gioca con tutte le tessere Caballero, le navi e i Castillos. Inoltre, i giocatori aggiungono 5 governatori e 1 Grande alle loro corti.

#### **IL TURNO DI UN GIOCATORE**

L'espansione aggiunge tre azioni che si possono fare in un turno:

- Mettere un governatore (al costo di 1 Caballero)
- Mettere un Grande (al costo di 2 Caballeros)
- Muovere un Grande (al costo di 1 Caballero)

### Mettere un governatore

Un governatore può essere messo in qualunque regione chiusa, al costo di 1 Caballero dalla corte del giocatore (una regione è chiusa quando non vi ci si possono aggiungere più tessere Caballeros). Ci può essere massimo un governatore per regione chiusa.

Durante il conteggio dei punti, un giocatore riceve il doppio dei punti per le regioni di terra chiuse; le regioni di mare chiuse contano normalmente, ma solo 1 nave è permessa in una regione chiusa protetta da un governatore.

### Mettere il Grande

Il Grande può essere messo su qualunque tessera Caballero sulla mappa al costo di 2 Caballeros dalla corte del giocatore. Il Grande ha i seguenti effetti:

- Tale tessera Caballero è ora assolutamente sicura: non può essere eliminata se la tessera è adiacente a diverse zone di terra. Durante il conteggio dei punti, tutti i Caballeros su questa tessera contano per le regioni che toccano.
- Una tessera Caballero con un Grande non può essere ruotata o voltata per cambiare il conto dei Caballeros.
- Navi ed un Castillo possono essere messi sulle tessere con un Grande.
- Il Grande può essere usato in due modi:
- E' piazzato sulla tessera Caballero sulla mappa. Più tardi, vengono giocate aree di terra adiacenti a questa tessera Caballero: il Grande protegge la tessera dal tornare nella riserva e non si paga per i Caballeros addizionali guadagnati.
- Una tessera Caballero viene piazzata in modo da confinare con diverse aree di terra: se viene immediatamente messo un Grande sulla tessera, essa è protetta e può restare. Il costo in Caballeros dalla corte del giocatore è il numero più alto sulla tessera che è adiacente ad un'area di terra.

### Muovere il Grande

Il giocatore può muovere il suo Grande da una tessera ad un'altra al costo di 1 Caballero dalla sua corte. Una tale mossa può essere fatta una sola volta per turno. Se un giocatore muove un Grande che stava proteggendo una tessera Caballero dal tornare nella riserva, essa vi torna immediatamente. Se è protetta da un Castillo, il giocatore fa tornare alla sua corte un numero di Caballeros uguale al numero più alto sulla tessera adiacente ad un'area di terra; il Castillo torna nella riserva generale.

### **Contare i punti**

Il conto dei punti viene fatto come nel gioco base con l'eccezione dei cambi nel conto dei punti per le aree di terra e di mare chiuse.

<b>AZIONI</b>	<b>Costo (Caballeros)</b>
Rifornimento di Caballeros nella corte	-
Scegliere e posare una tessera area (obbligatorio)	-
Aggiungere e/o incrementare 1-2 tessere Caballero	1 per Caballero
Comprare 1-2 navi	2 ciascuna
Costruire 1-2 Castillos	1 ciascuno
*Mettere il Grande	2
*Mettere 1 governatore	1
Spostare navi nella corte o Caballeros nella riserva	-
Spostare navi, navi dalla corte, Castillos, *il Grande	1 ciascuno

**Conteggio dei punti dopo i giri 4°, 7°, \*10°. Caballeros iniziali: 5.**

<b>AZIONI</b>	<b>Costo (Caballeros)</b>
Rifornimento di Caballeros nella corte	-
Scegliere e posare una tessera area (obbligatorio)	-
Aggiungere e/o incrementare 1-2 tessere Caballero	1 per Caballero
Comprare 1-2 navi	2 ciascuna
Costruire 1-2 Castillos	1 ciascuno
*Mettere il Grande	2
*Mettere 1 governatore	1
Spostare navi nella corte o Caballeros nella riserva	-
Spostare navi, navi dalla corte, Castillos, *il Grande	1 ciascuno

**Conteggio dei punti dopo i giri 4°, 7°, \*10°. Caballeros iniziali: 5.**

<b>AZIONI</b>	<b>Costo (Caballeros)</b>
Rifornimento di Caballeros nella corte	-
Scegliere e posare una tessera area (obbligatorio)	-
Aggiungere e/o incrementare 1-2 tessere Caballero	1 per Caballero
Comprare 1-2 navi	2 ciascuna
Costruire 1-2 Castillos	1 ciascuno
*Mettere il Grande	2
*Mettere 1 governatore	1
Spostare navi nella corte o Caballeros nella riserva	-
Spostare navi, navi dalla corte, Castillos, *il Grande	1 ciascuno

**Conteggio dei punti dopo i giri 4°, 7°, \*10°. Caballeros iniziali: 5.**

<b>AZIONI</b>	<b>Costo (Caballeros)</b>
Rifornimento di Caballeros nella corte	-
Scegliere e posare una tessera area (obbligatorio)	-
Aggiungere e/o incrementare 1-2 tessere Caballero	1 per Caballero
Comprare 1-2 navi	2 ciascuna
Costruire 1-2 Castillos	1 ciascuno
*Mettere il Grande	2
*Mettere 1 governatore	1
Spostare navi nella corte o Caballeros nella riserva	-
Spostare navi, navi dalla corte, Castillos, *il Grande	1 ciascuno

**Conteggio dei punti dopo i giri 4°, 7°, \*10°. Caballeros iniziali: 5.**