

# El Grande

RAFINOVANÁ STRATEGICKÁ HRA  
PRO 2-5 HRÁČŮ OD 12TI LET  
OD WOLFGANGA KRAMERA A RICHARDA ULRICHA

## HERNÍ MATERIÁL

- hrací plán
- 5 Grandů (vyšších šlechticů) v pěti barvách - velké kostky
- 155 Caballeros (rytíři, nižší šlechta) v pěti barvách (31 v každé barvě) - malé kostky
- 1 král - černá figurka
- 1 počítadlo kol - malá černá kostka
- 65 mocenských karet v pěti barvách (s hodnotami 1-13 v každé barvě)
- 45 akčních karet
- 9 karet regionů (s krátkým souhrnem pravidel na rubu)
- 5 tajných kotoučů s otáčivou šipkou
- 1 Castillo (hrad)
- 2 přesuvné hodnotící tabulky s hodnotami 8/4/0 a 4/0/0
- tato pravidla

## HISTORICKÉ POZADÍ

Hra se odehrává v 15. století ve Španělsku. Země je v této době rozdělena na 12 královských říší, 1 hrabství, 1 knížectví a baskické provincie. Obyvatelstvo tvoří pět národností: Španělé, Baskové, Galicijci, Katalánci a Maurové. Šlechta, zejména Grandové (vysoká šlechta), kontrolují většinu dění v zemi. Ale také střední šlechta, Caballeros, se těší značné moci. Každá část území (region) se snažila posílit svou nezávislost a důležitost. Významnou roli při naplňování jejich cílů hrají také hrady (Castilla).

**Poznámka překladatele:** Grandové (španělsky *Grande de España*) se jako titul užívá již od 13. stol. Užívá se s kterýmkoli stupněm šlechtictví. Kategorii grandů zavedl pro šlechtu Karel I. Habsburský (1516 - 1556). Grandové drželi léna, směli mít vojenské jednotky (houfce) a neplatili daně. Oslovováni byli *excelence*.

**Poznámka ke správné výslovnosti:** Ve španělštině se „ll“ vyslovuje jako „j“; Castillo [Castijo]; Caballero [Cabajero].

## CÍL HRY

Každý hráč má jednoho Granda a velký počet Caballeros, s jejichž pomocí se snaží získat vliv nad celým Španělskem, tzn. mít v co největším počtu regionů převahu svých Caballeros nad ostatními. Hráč, kterému se to podaří, je na nejlepší cestě k úspěchu. Vítězí hráč s nejvíce body na konci hry.

# HRACÍ PLÁN

Hrací plán obsahuje 9 regionů (zemí) Španělska, pole pro umístění Castilla, bodovací tabulku po obvodu hracího plánu a ukazatel kol se třemi vodorovnými výběžky pro bodování. V každém regionu je 1 hodnotící tabulka se třemi číselnými údaji, která určují hodnotu regionu. Kdo má v regionu nejvíce Caballeros, získává tolik bodů, kolik ukazuje nejvyšší hodnota na hodnotící tabulce, hráč s druhým největším počtem Caballeros v tomto regionu získává body určené druhou hodnotou atd.

## DÉLKA HRY

Celá hra se může skládat z devíti nebo šesti (= zkrácená verze) kol. Délka hry při devíti kolech je přibližně 90 min. a při šesti kolech zhruba 1 hod. Při zkrácené verzi se na tabulce pro počítání kol vynechává 1., 4. a 7. kolo.

## PŘÍPRAVA HRY

- **Castillo:** Ze čtyřech dílů se složí věž a postaví se na příslušné pole na hracím plánu.
- **Karty regionů:** Tyto karty, se pečlivě zamíchají. Pak se otočí vrchní karta lícem nahoru a do příslušného regionu se postaví figurka představující krále. Dále si jednu kartu vytáhne každý hráč, aby určil svůj domácí region.
- **Grandové:** Každý hráč si zvolí jednu barvu, vezme si příslušného Granda a umístí ho do svého domácího regionu.
- **Caballeros:** Každý hráč si vezme 10 Caballeros své barvy. Ostatní nechá ležet vedle hracího plánu. Tato společná zásoba se nazývá provincie. Z deseti Caballeros, které si hráč vzal k sobě, pak 2 přidá ke svému Grande do domácího regionu a jednoho položí na startovní pole bodovací dráhy. Zbylých 7 nechá ležet přímo před sebou, této vlastní zásobě každého hráče se říká dvůr.
- **Tajné kotouče:** Každý hráč si vezme 1 tajný kotouč s otáčivou šipkou, který musí být před první hrou řádně sestaven. Na každém kotouči jsou všechny regiony hracího plánu s výjimkou Castilla.
- **Mocenské karty:** Každý hráč si vezme do ruky 13 mocenských karet své barvy. Každá mocenská karta ukazuje navrchu i vespodu sílu své moci (1-13) a uprostřed určitý počet Caballeros (0-6).
- **Akční karty:** Každá akční karta má na rubu určitý počet Caballeros (1-5). Všech 11 akčních karet s jedním Caballero na rubu nyní vytvoří jednu hromádku, akční karty se dvěma Caballeros na rubu druhou hromádku atd. Pátou hromádku tvoří pouze 1 karta (= královská karta). Každá hromádka se pečlivě promíchá a položí se vedle hracího plánu.
- **Hodnotící tabulky:** Obě hodnotící tabulky zatím zůstanou ležet vedle hracího plánu.

## PRŮBĚH HRY

1 hrací kolo se skládá z následujících částí:

- Posunutí počítadla kol o 1 políčko dopředu.
- Odkrytí nových akčních karet.
- Vynesení mocenských karet.
- Odehrání tahů všech hráčů (v pořadí podle síly moci mocenských karet).

### Posunutí počítadla kol o 1 políčko dopředu.

Na začátku hry je počítadlo kol položeno na prvním políčku tabulky pro počítání kol (ve zkrácené verzi se šesti koly se začíná až na druhém políčku) a pak se na začátku každého dalšího

kola posune o jedno políčko směrem dopředu. Vždy na konci 3., 6. a 9. kola proběhne bodování. To je v této tabulce vyznačeno políčky s tajným kotoučem.

## Odkrytí nových akčních karet.

Nyní se otočí vrchní karta každého balíčku akčních karet lícem nahoru. Každý hráč si všechny právě otočené akční karty pozorně prohlédne a rozmyslí si, kterou z nich by rád použil, nebo kterou z nich by raději zneškodnil.

## Vynesení mocenských karet.

V prvním kole začíná nejmladší hráč vynesením některé své mocenské karty. Od druhého kola začíná vždy ten, kdo v předchozím kole prováděl svůj tah jako poslední. Ostatní hráči následují po směru hodinových ručiček. Vynesené mocenské karty se pokládají na stůl před sebe lícem nahoru. Všechny vyložené mocenské karty musí mít různé hodnoty!

Každá mocenská karta rozhoduje o dvou věcech:

- a) **Pořadí hráčů v tomto kole.** Kdo vynesl kartu s největší silou své moci, provádí svůj tah jako první. Pak je na řadě hráč s druhou největší silou moci své vyložené mocenské karty atd.
- b) **Počet vlastních Caballeros,** které hráč smí přesunout z provincie do svého dvora.

## Tah hráče

Kdo vynesl kartu s největší silou své moci, provádí svůj tah jako první. Provedení tahu se skládá z těchto částí:

1. **Přesun Caballeros z provincie dvora a odložení vynesené mocenské karty.**  
Hráč si do svého dvora vezme maximálně tolik Caballeros, kolik je jich nakresleno na vynesené mocenské kartě. Jestliže již hráč dostatečný počet vlastních Caballeros v provincii nemá, smí si chybějící dobrat přímo z hracího plánu. Pak odloží vynesenou mocenskou kartu stranou, tato karta jde mimo hru.
2. **Výběr akční karty.**  
Nyní si hráč vybere jednu z otočených akčních karet. Každá akční karta rozhoduje o dvou věcech:
  - a) Počet Caballeros vespuďu každé akční karty určuje, kolik Caballeros smí hráč umístit z dvora na hrací plán.
  - b) Každá akční karta povoluje hráči, který si ji zvolil, provést akci, která je na této kartě popsána a zároveň naznačená obrázkem.

**Důležité:** Každý hráč si smí vybrat, zda nejdříve umístit své Caballeros na hrací plán a pak teprve provede akci popsanou na zvolené akční kartě, nebo jestli to provede v obráceném pořadí. Není ale dovoleno jednu z akcí rozdělit a v jejím průběhu provést druhou. nelze tedy například umístit dva Caballeros, poté přesunout krále a umístit zbývající tři Caballeros.

3. **Umístění Caballeros z dvora na hrací plán.**

Každá akční karta ve spodní části ukazuje, kolik Caballeros smí hráč maximálně umístit ze dvora na hrací plán. Postavení krále přitom vymezuje, kam se mohou Caballeros pokládat - pouze do regionů sousedících s královským regionem (region, ve kterém stojí král) a/nebo do Castilla. Každý hráč se smí svobodně rozhodnout, kolik Caballeros z celkového počtu umístit do každého z povolených regionů včetně Castilla. Caballeros, které chce hráč umístit do Castilla, se tam jednoduše vhodí vrchem.

**Příklad 1:** *Král stojí v Galicién. Caballeros se tedy smějí pokládat pouze do Altkastilien, Baskenland a do Castilla.*

**Příklad 2:** *Král stojí v Nové Kastilii (Neukasteilien). Caballeros se tedy mohou pokládat pouze do Staré Kastilie (Altkastilien), Sevilly, Granady, Valencie, Aragonu a do Castilla.*

#### 4. Provedení speciální akce.

Nyní se hráč musí rozhodnout, zda akci popsanou na zvolené akční kartě provede nebo ne. Pokud ano, provede ji celou, výjimkou je pouze situace, že akce umožňuje částečné provedení (přesun nejvýše x Caballeros) nebo je vetována.

Akce, při které

- a) přesouváte Caballeros musí být určeno pořadí jednotlivých prováděných přesunů. Pokud některý hráč zahraje akci veto, všechny dosud provedené přesuny s výjimkou aktuálně prováděného přesunu zůstávají v platnosti. Chybějící přesuny již nejsou provedeny.
- b) hráči musí vrátit Caballeros do provincie a text karty se speciální akcí neurčuje pořadí podle hodinových ručiček, určuje hráč, který speciální akci zvolil pořadí, ve kterém spoluhráči akci provádějí. Pokud některý hráč zahraje akci veto, již provedené akce zůstávají v platnosti. Chybějící akce již nejsou provedeny.

#### 5. Odložení odehrané akční karty.

Po ukončení všech předchozích kroků hráč svou akční kartu odloží stranou, aby bylo vidět, že už ji nemůže zvolit jiný hráč.

Nyní je na řadě hráč, který zahrál druhou nejvyšší mocenskou kartu a provede svůj tah. Takto se pokračuje, dokud svůj tah neprovedou všichni hráči.

### Další kolo

Když všichni hráči dokončí svůj tah, odloží se i všechny neodehrané akční karty, které zůstaly otočené lícem nahoru (pokud hraje méně než 5 hráčů). Další kolo začíná opět posunem počítadla kol a otočením dalších pěti akčních karet - opět z každé hromádky té vrchní. (Královská karta se na začátku každého kola položí zpět na své místo a nikdy není ze hry vyřazena natrvalo.)

## KRÁL A KRÁLOVSKÝ REGION

Region, ve kterém stojí král, se nazývá královský region. Král má tyto funkce:

- a) **Pokládání Caballeros na hrací plán:** Postavení krále určuje, do kterých regionů smějí být pokládáni Caballeros z dvora - jen do sousedních regionů (s královským regionem) a do Castilla! Mnoho akčních karet ale k tomuto pravidlu povoluje výjimky.
- b) **Královský region je tabu!** V královském regionu nejsou povoleny žádné změny! Žádní Caballeros, Granden ani hodnotící tabulky nesmějí být přesouvány do královského regionu ani z něho ven. K tomuto pravidlu neexistuje výjimka!
- c) **Královský bonus.** Hráč, který má v královském regionu největší počet svých Caballeros, získává při každém bodování tohoto regionu 2 body jako bonus. Jestliže ale má v královském regionu více hráčů stejný počet Caballeros a nikdo jiný jich tam nemá víc, nezískává královský bonus nikdo!

## CASTILLO

Castillo je speciální region, pro který platí:

- Vždy, když se umísťují Caballeros na hrací plán nebo se na něm přesouvají, smějí být vhozeny i do Castilla. Je přitom jedno, kde se nachází král. Pokud někdo vhadzuje své Caballeros do Castilla, musí vždy nahlásit jejich přesný počet. Je výhodné si pamatovat, kolik mají jednotliví hráči v Castellu Caballeros, protože kromě případu, kdy se Castillo boduje, se nesmí nikdo dívat dovnitř.
- Po obodování Castilla (po 3., 6. a 9. kole) se z něho vždy všichni Caballeros přemístí do jiných regionů (viz následující kapitola) a mohou tam změnit pořadí! Castillo se tedy znovu celé vyprázdní.

# HODNOCENÍ

V průběhu hry se konají 3 souhrnná bodování, vždy po 3., 6. a 9. kole. Počítadlo kol se při těchto příležitostech posune nejdříve na políčko s obrázkem tajného kotouče a pak se postupně posouvá směrem doprava. Každé souhrnné bodování se skládá z těchto částí:

- Nastavení šipek na tajných kotoučích.
- Vyhodnocení Castilla.
- Přesun Caballeros z Castilla do jiných regionů.
- Postupné vyhodnocení ostatních regionů.

## Nastavení šipek na tajných kotoučích.

Každý hráč si rozmyslí, do kterého regionu chce přemístit své Caballeros, které má v Castillu a pak nastaví šipku na svém tajném kotouči tak, aby ukazovala na název tohoto regionu. Může to být jakýkoliv region kromě královského. Kdo je hotov, položí svůj tajný kotouč před sebe rubem nahoru.

Důležité: Každý hráč může přesunout své Caballeros z Castilla pouze do jednoho regionu!

## Vyhodnocení Castilla.

Když jsou všichni hráči hotovi s předchozím krokem, vyhodnotí se Castillo. To je jediný okamžik, kdy smí být celá věž zvednuta z hracího plánu. Castillo se boduje stejným způsobem, jako ostatní regiony (viz Hodnocení regionů).

## Přesun Caballeros z Castilla do regionů.

Nyní každý hráč otočí svůj tajný kotouč lícem nahoru a po pořadě přesunou všichni své Caballeros z Castilla regionu, který mají zvolený na svém tajném kotouči. Pokud někdo zvolil královský region, musí všechny Caballeros, které měl v Castillu, vrátit do dvora! Nyní se opět prázdné Castillo položí zpět na své místo.

## Postupné vyhodnocení ostatních regionů.

Aby se nezapomnělo na žádný region a žádný region nebyl obodovaný víckrát, posouvá se počítadlo kol z políčka na políčko směrem doprava. Hodnotící tabulky v jednotlivých regionech ukazují, kolik bodů získává hráč, který má v daném regionu většinu Caballeros (první číselný údaj), který je druhý (druhý číselný údaj) a který je třetí (poslední číselný údaj). Grandové pouze označují domácí regiony a nejsou tedy započítávány. Při bodování se posouvají figurky po bodovací dráze vždy o příslušný počet polí.

***Příklad 1:** Kdo má v regionu s hodnotící tabulkou „5/3/1“ většinu svých Caballeros, smí si započítat 5 bodů. Kdo má druhý největší počet Caballeros v tomto regionu, přičte si 3 body a kdo je třetí, získává jeden bod.*

Při dvou hráčích platí vždy jen první číselný údaj hodnotící tabulky.

Při třech hráčích platí vždy jen první dva číselné údaje hodnotící tabulky.

Jestliže má více hráčů v jednom regionu stejný počet Caballeros, získávají všichni tito hráči pouze tolik bodů, kolik určuje až následující číselný údaj hodnotící tabulky.

***Příklad 2:** V regionu s hodnotící tabulkou „5/3/1“ mají červený, modrý a žlutý po čtyřech Caballeros, zelený 3 Caballeros. Bodování: Červený, modrý a žlutý získávají po třech bodech (všichni jakoby až za druhé místo), zelený si přičte jeden bod (jakoby za třetí místo).*

***Příklad 3:** V regionu s hodnotící tabulkou „6/4/2“ má červený 4 Caballeros, modrý 3 Caballeros a žlutý se zeleným po dvou Caballeros. Bodování: Červený má 6 bodů (za první místo) a modrý 4 body (za druhé místo). Žlutý a zelený mají v regionu stejný počet Caballeros, proto nemohou získat body za třetí místo a vyjdou tedy naprázdno.*

## Královský bonus

Vždy, když je bodovaný královský region (i při jiném než souhrnném bodování), získává hráč, který má v tomto regionu největší počet svých Caballeros, 2 body jako bonus. Jestliže zde ale má více hráčů stejný počet Caballeros a nikdo jiný jich zde nemá víc, nezískává bonus nikdo.

## Domácí bonus

Jestliže má hráč největší počet svých Caballeros ve svém domácím regionu, získává 2 body jako bonus. Jestliže zde má ale ještě jiný hráč stejný počet svých Caballeros, bonus propadá.

# HODNOTÍCÍ TABULKY

Obě přesuvné hodnotící tabulky, které jsou před začátkem hry položeny vedle hracího plánu, přicházejí do hry až použitím příslušné akční karty.

Při použití akční karty *Hodnotící tabulka* hráč nesmí:

- Umístit obě přesuvné hodnotící tabulky do stejného regionu.
- Umístit přesuvnou hodnotící tabulku rubem nahoru.
- Odstranit nebo přidat přesuvnou hodnotící tabulku do královského regionu.
- Odstranit přesuvnou hodnotící tabulku zcela z plánu, smí být pouze přesunuta do jiného regionu nebo do Castilla.

### *Příklad 1: Speciální bodování „4“ regionů*

*„4“ regiony jsou Galicie (4/2/0), Katalánsko (4/2/1) a Sevilla (4/3/1). Přesuvné hodnotící tabulky jsou umístěny (8/4/0) v Katalánsku a (4/0/0) v Aragonu. Aragon se při bodování „4“ regionů vyhodnocuje a naopak Katalánsko ne.*

### *Příklad 2: Speciální bodování „4“ regionů*

*Hráč má druhý nejvyšší počet Caballeros ve Staré Kastilii, ale v tomto regionu je umístěna přesuvná hodnotící tabulka (4/0/0). Hráč může pomocí speciální akce tabulku přesunout do jiného regionu (popř. Castilla), ve kterém dosud přesuvná bodovací tabulka není, ale nesmí ji odstranit z hracího plánu.*

# KONEC HRY

Hra končí po skončení třetího souhrnného bodování. Kdo má v tu chvíli nejvíc bodů (tzn. jeho figurka urazila na hodnotící dráze největší vzdálenost), stává se vítězem a je „El Grande“.

# AKČNÍ KARTY

## Pro všechny akční karty platí:

- Královský region:** Královský region (=region, ve kterém stojí král) je stále tabu, z tohoto regionu se nesmí nic odstranit ani do něj přidat. Bodovat se ale samozřejmě může.
- Tajné kotouče:** Jestliže má nějaká akce proběhnout tajně, znamená to, že hráč tajně zvolí některý region na svém tajném kotouči. Hráči mohou zvolit libovolný region s výjimkou královského. Ten je možné zvolit jen v případě, že se jedná o akci speciální bodování. Samozřejmě nikdy nemůže být zvoleno Castillo. Pokud některý hráč přesto zvolí chybně a na kartičce akce není uvedený postih, celá tajná volba se zopakuje. Pokud žádný z hráčů nemá k dispozici veto, na pořadí hráčů provedení akce nezáleží.
- Castillo.** Vždy, když se umísťují Caballeros na hrací plán nebo se na něm přesunují, mohou být vhozeny i do Castilla (všichni nebo jen někteří). Pokud ale někdo přemísťuje Caballeros na hracím plánu nebo je z něho odebírá, nesmí žádného odebrat z Castilla.

- D) **Pořadí provádění akcí:** Každá akční karta povoluje 2 akce:
- Umístění určitého počtu Caballeros na hrací plán.
  - Akce popsaná a naznačená obrázkem na této kartě.
- Hráč se smí sám rozhodnout, kterou z těchto akcí provede nejdříve. Není ale povoleno provést jen část některé akce, pak jinou akci a pak teprve dokončit akci předchozí.
- E) **Počet Caballeros:** Počet Caballeros, které smí hráč umístit z dvora na hrací plán, uvedený na každé akční kartě, je maximální povolený. Hráč tedy může na hrací plán umístit i nižší počet Caballeros.
- F) **Umísťování Caballeros na hrací plán:** Když hráč umísťuje Caballeros na hrací plán, smí je vkládat pouze do regionů sousedících s královským regionem a/nebo do Castilla. Při umísťování Caballeros na hrací plán jako akce popsané na akční kartě se mohou Caballeros vkládat do jakýchkoliv regionů kromě královského, tedy opět i do Castilla.
- G) **Neprovedení akce.** Akce popsané na akčních kartách nemusí být nutně provedeny. Hráč si může svou akční kartu zvolit např. i proto, aby ji po něm nepoužil někdo jiný, a akci, která je na ní popsána, pak nechá propadnout.
- Hráč se tedy musí rozhodnout, zda akci popsanou na zvolené akční kartě provede nebo ne. Pokud ano, provede ji celou, výjimkou je pouze situace, že akce umožňuje částečné provedení (přesun nejvýše x Caballeros) nebo je vetována.

## Popis použití akční karty Veto:

Když si zvolíte kartu Veto, položíte si ji na stůl před sebe tak, aby na ni ostatní hráči viděli. Během tohoto nebo příštího kola můžete zabránit provedení jedné akce popř. její části. Smíte vetovat pouze speciální akci, umístění Caballeros na hrací plán vetovat nelze. Ihned po použití karty Veto ji vrátíte do krabice. Pokud kartu nepoužijete do konce následujícího kola od jejího získání, kartu musíte také vrátit.

Přesný popis možného způsobu použití Veta a jeho vyhodnocení:

### 1. Veto směřované pouze na jednoho hráče:

Hráč, který je na řadě provádí speciální akci po jednotlivých krocích. Veto ukončí provádění akce v libovolném kroku. (viz kapitola Tah hráče/provedení speciální akce).

***Příklad 1:** Intrikán: 4 libovolné Caballeros na hracím plánu libovolně přemístit.*

*Hráč může přemístit celkem 4 Caballeros. Dva už s vaším souhlasem přemístil. Nyní plánuje přemístění třetího. Vám se tento přesun nelíbí, takže hraje Veto a hráč již nemůže zbylé dva přesuny provést.*

### 2. Veto směřované na více hráčů:

Pokud musí speciální akci provést více hráčů je nejprve určeno jejich pořadí. Pokud není dáno popisem akce na kartě (podle hodinových ručiček), určí je hráč, který je na tahu.

***Příklad 1:** Ztráta autority: Spoluhráči musí všechny Caballeros ze dvora vrátit do provincie.*

*Hráč, který si zvolil kartu s touto akcí, určí pořadí hráčů, ve kterém odstranění Caballeros provedou. Pokud zahrajete Veto, vy a všichni hráči v pořadí po vás Caballeros neodstraňujete.*

***Příklad 2:** Král se hněvá: Počínaje hráčem po levici musí každý spoluhráč přemístit 3 Caballeros zpět do provincie. Smí je vzít z regionů a/nebo ze dvora.*

*Hráči provádějí přesun Caballeros v pořadí podle hodinových ručiček. Hraje celkem 5 hráčů a vy jste na řadě jako třetí. Ihned poté, co druhý hráč přesune tři své Caballeros do provincie, zahrajete Veto a vy a čtvrtý hráč nemusíte vracet do provincie žádné Caballeros. Caballeros nevrací ani pátý hráč, tj. ten, který byl právě na tahu a tuto akci zvolil.*

### 3. Veto a speciální bodování:

Speciální bodování ve více regionech probíhá v pořadí určeném na hracím plánu (1 Galicie, ..., 9 Valencie). Speciální bodování v každém jednotlivém regionu: body jsou udělovány postupně od hráče s největším počtem Caballeros až po hráče s nejméně Caballeros. Pokud mají dva nebo více hráčů stejně Caballeros, získávají body ve stejném okamžiku. Castillo se počítá jako region.

**Příklad 1:** Speciální bodování libovolného regionu

Hráč, který hraje tuto akci si zvolil region s hodnotou 6/4/2. On (červený) v něm má 4, vy (modrý) 3 a žlutý 2 Caballeros. Červený získá 6 bodů, vy 4 body a žlutý 2. Pokud ale po obdržení bodů zahrajete Veto, žlutý body nedostane.

**Příklad 2:** Speciální bodování „5“ regionů (jsou bodovány Baskicko, Aragon a Valencie)

Pořadí hodnocení je Baskicko, Aragon a Valencie. Hráči obdrží body za Baskicko a na řadě je Aragon, kde máte převahu. Získáte 5 bodů a ihned poté zahrajete Veto, takže v Aragonu nezíská body nikdo další a Valencie se nebude bodovat vůbec.

### 4. Veto a tajný kotouč:

Po zvolení regionu hráči ukáží svůj výběr najednou. Nyní:

- a) pokud akce udává přesun Caballeros, hráč, který je na tahu, rozhodne o pořadí, ve kterém ostatní hráči provedou akci v regionu nastaveném na jejich kotouči (viz. Veto směřované na více hráčů).
- b) pokud akce udává speciální bodování, regiony jsou hodnoceny v pořadí určeném na hracím plánu (viz. Veto a speciální bodování)

Pokud máte k dispozici Veto, můžete ji zahrát před nastavením tajného kotouče nebo kdykoliv poté před koncem vyhodnocení akce.

**Příklad:** Vaši spoluhráči musí každý vrátit 2 vlastní Caballeros z jednoho libovolného regionu do provincie. Rozhodují se tajně!

Hráč, který zvolil tuto akci určí pořadí, ve kterém budou hráči Caballeros do provincie vracet. Pokud zahrajete Veto v okamžiku, kdy jste na řadě, vy a všichni hráči po vás Caballeros do provincie vracet nemusíte.

## AKČNÍ KARTY 1. HROMÁDKY

Pro všechny karty platí: Hráč smí umístit maximálně jednoho Caballero ze dvora na herní plán (do jednoho z regionů sousedících s královským regionem nebo do Castilla). Kromě toho provede nebo zabráni provedení odpovídající akce. Neexistuje žádná figurka intrikána. Karty se nazývají karty intrikána, protože pouze pomocí nich lze přemístit na hracím plánu Caballeros ostatních hráčů. Existují následující speciální akce:



**Intrikán: Všechny vlastní Caballeros z jednoho regionu libovolně přemístit!**

Vezměte všechny vlastní Caballeros z jednoho regionu a rozdělte je libovolným způsobem do jiných regionů a/nebo do Castilla. Část Caballeros můžete také ponechat v regionu, ze kterého jste je vzali. Královský region je tabu - Caballeros se z něj nesmí brát ani do něj dávat.



**Intrikán: Navíc 2 Caballeros ze dvora do libovolných regionů**

Smíte vzít 2 Caballeros ze svého dvora a umístit do libovolných regionů a/nebo do Castilla. S touto kartou hráč umísťuje celkem 3 Caballeros. Dva libovolně a jednoho do regionu sousedícího s královským nebo do Castilla.





**Intrikán:** Navíc 2 Caballeros ze dvora do libovolných regionů nebo všechny vlastní Caballeros z jednoho regionu libovolně přemístit. Můžete si zvolit, kterou akci z obou výše popsaných provedete.



**Intrikán:** Až 5 Caballeros z libovolného regionu libovolně přemístit. Smíte vzít až 5 Caballeros (vlastní a/nebo cizí) z jednoho regionu a libovolně je přemístit do jiných regionů a/nebo do Castilla.



**Intrikán:** 3 cizí Caballeros na hracím plánu libovolně přemístit. Smíte vzít z libovolných regionů až 3 (tedy 0, 1, 2 nebo 3) cizí Caballeros a přemístit je do jiných regionů a/nebo do Castilla.



**Intrikán:** 3 libovolné Caballeros na hracím plánu libovolně přemístit. Smíte vzít z libovolných regionů až 3 Caballeros (vlastní a/nebo cizí) a přemístit je do jiných regionů a/nebo do Castilla.



**Intrikán:** 2 vlastní a 2 cizí Caballeros na hracím plánu libovolně přemístit. Smíte vzít z libovolných regionů celkem 2 vlastní a 2 cizí Caballeros a přemístit je do jiných regionů a/nebo do Castilla.

**Příklad:** Jednoho svého Caballero přemístíte z regionu A do regionu B, druhého (musí být jiný) z regionu B do regionu A, jednoho cizího z regionu C do regionu D a druhého cizího z regionu E do regionu F.



**Intrikán:** 4 vlastní Caballeros na hracím plánu libovolně přemístit. Smíte vzít z libovolných regionů až 4 vlastní Caballeros a přemístit je do jiných regionů a/nebo do Castilla.



**Intrikán:** 4 libovolné Caballeros na hracím plánu libovolně přemístit. Smíte vzít z libovolných regionů až 4 Caballeros (vlastní a/nebo cizí) a přemístit je do jiných regionů a/nebo do Castilla.

## AKČNÍ KARTY 2. HROMÁDKY

Pro všechny karty platí: Hráč smí umístit maximálně dva Caballeros ze dvora na herní plán (do regionů sousedících s královským regionem a/nebo do Castilla). Kromě toho provede nebo zabráni provedení odpovídající akce. Existují následující speciální akce:



**Veto:** Můžete zamezit provedení jedné akce (akci vetovat) během tohoto nebo následujícího kola.

Když si zvolíte kartu Veto, položte si ji na stůl před sebe tak, aby na ni ostatní hráči viděli. Během tohoto nebo příštího kola můžete zabránit provedení jedné akce popř. její části. Smíte vetovat pouze speciální akci, umístění Caballeros na hrací plán vetovat nelze. Ihned po použití karty Veto ji vrátíte do krabice. Pokud kartu nepoužijete do konce následujícího kola od jejího získání, kartu musíte také vrátit. Více viz. *Popis použití akční karty Veto.*



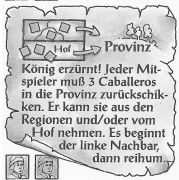
**Ztráta autority: Spoluhráči musí všechny Caballeros ze dvora vrátit do provincie.**

Spoluhráči musí vrátit všechny Caballeros ze dvora do provincie.



**Ztráta autority: Spoluhráči musí 3 Caballeros ze dvora vrátit do provincie.**

Spoluhráči musí vrátit všechny Caballeros ze dvora do provincie. Pokud má někdo na dvoře méně Caballeros, vrátí jen ty, které na dvoře má.



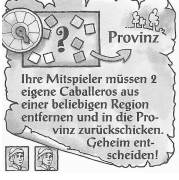
**Král se hněvá: Počínaje hráčem po levici musí každý spoluhráč přemístit 3 Caballeros zpět do provincie. Smí je vzít z regionů a/nebo ze dvora.**

Postupně v pořadí dle hodinových ručiček se každý hráč rozhodne, které 3 Caballeros vrátí zpět do provincie.



**Smíte vzít každému spoluhráči 1 Caballero z jednoho libovolného regionu a přemístit ho zpět do provincie.**

Vy rozhodujete o tom, kterého Caballero spoluhráčům vrátíte do provincie.



**Vaši spoluhráči musí každý vrátit 2 vlastní Caballeros z jednoho libovolného regionu do provincie. Rozhodují se tajně!**

Vaši spoluhráči současně nastaví na tajném kotouči region, ve kterém mají nejméně dva Caballeros. Pokud má některý hráč pouze regiony s jedním Caballero, zvolí jeden z nich. Ze zvolených regionů jsou Caballeros vráceny do provincie.



**Vaši spoluhráči musí každý vrátit všechny vlastní Caballeros z jednoho libovolného regionu do provincie. Každý spoluhráč si sám zvolí region. Rozhodují se tajně!**

Každý spoluhráč musí zvolit region, ve kterém má nejméně jednoho Caballero. Volbu provedou současně nastavením regionu na tajném kotouči. Ze zvoleného regionu jsou všechny Caballeros daného hráče vráceny do provincie.



**Speciální bodování: Zvolíte jeden region, který bude vyhodnocen.**

Smíte zvolit libovolný region (včetně královského regionu a Castilla). Tento region je vyhodnocen dle pravidel Bodování regionů.

## AKČNÍ KARTY 3. HROMÁDKY

Pro všechny karty platí: Hráč smí umístit maximálně tři Caballeros ze dvora na herní plán (do regionů sousedících s královským regionem a/nebo do Castilla). Kromě toho provede nebo zabráni provedení odpovídající akce. Existují následující speciální akce:



**Speciální bodování: Vyhodnotí se všechny „4“ regiony.**

Regiony s hodnotou 4 jsou Galicie (4/2/0), Katalánsko (4/2/1) a Sevilla (4/3/1). Leží-li v regionu přesuvná hodnotová tabulka, platí její hodnoty. Například, leží-li přesuvná hodnotící tabulka 8/4/0 v Galicii, tento kraj již nemá hodnotu 4. Naopak, leží-li přesuvná hodnotící tabulka 4/0/0 v Granadě, je Granada regionem s hodnotou 4. Castillo není v rámci této akce bodováno. Bodování probíhá podle pravidel popsanych v části „Hodnocení“ a zahrnuje také domovský a královský bonus.



Sonderwertung:  
Es werden alle 5er-Regionen gewertet.

### Speciální bodování: Vyhodnotí se všechny „5“ regiony.

Regiony s hodnotou 5 jsou Baskicko (5/3/1), Aragon (5/4/1) a Valencia (5/3/2). Leží-li v regionu přesuvná hodnotová tabulka, platí její hodnoty. Bodování probíhá stejně jako u regionů s hodnotou 4. Castillo není v rámci této akce hodnoceno.



Sonderwertung:  
Es werden alle 6er- und 7er-Regionen gewertet.

### Speciální bodování: Vyhodnotí se všechny „6“ a „7“ regiony.

Regiony s hodnotou 6 nebo 7 jsou Stará Kastilie (6/4/2), Nová Kastilie (7/4/2) a Granada (6/3/1). Leží-li v regionu přesuvná hodnotová tabulka, platí její hodnoty. Bodování probíhá stejně jako u regionů s hodnotou 4. Castillo není v rámci této akce hodnoceno.



Sonderwertung:  
Es wird das Castillo gewertet.

### Speciální bodování: Vyhodnotí se Castillo.

Odkryjte Castillo a proveďte jeho bodování. Po vyhodnocení je Castillo dáno opět na své místo. Všichni Caballeros, kteří v něm byli původně, jsou do něj vráceni a zůstávají tam až do nejbližšího hlavního bodování.



Sonderwertung:  
Es werden von allen Regionen nur die ersten Plätze gewertet.

### Speciální bodování: U všech regionů se hodnotí pouze první místa.

Body získávají pouze hráči, kteří se umístí na prvním místě v regionu. Dojde-li ke shodě a o první místo se dělí více hráčů, nezískává body žádný z nich. Castillo není v rámci této akce hodnoceno.



Sonderwertung:  
Es werden alle Regionen mit den meisten Caballeros gewertet.

### Speciální bodování: Hodnotí se všechny regiony s největším počtem Caballeros

Bodování se týká pouze regionu, ve kterém se nachází nejvíce Caballeros od všech hráčů dohromady. Pokud je více regionů s nejvyšším počtem Caballeros, proběhne bodování ve všech těchto regionech. Castillo není v rámci této akce hodnoceno.



Sonderwertung:  
Es werden alle Regionen mit den wenigsten Caballeros gewertet. Regionen ohne Caballeros zählen nicht mit.

### Speciální bodování: Hodnotí se všechny regiony s nejmenším počtem Caballeros

Bodování se týká pouze regionu, ve kterém se nachází nejméně Caballeros od všech hráčů dohromady. Pokud je více regionů s nejnižším počtem Caballeros, proběhne bodování ve všech těchto regionech. Castillo a regiony s nulovým počtem Caballeros nejsou v rámci této akce bodovány.



Sonderwertung:  
Sie bestimmen eine beliebige Region, die gewertet wird.

### Speciální bodování: Zvolíte jeden region, který bude vyhodnocen.

Smíte zvolit libovolný region (včetně královského regionu a Castilla). Tento region je vyhodnocen dle pravidel hodnocení regionů.

## AKČNÍ KARTY 4. HROMÁDKY

Pro všechny karty platí: Hráč smí umístit maximálně čtyři Caballeros ze dvora na herní plán (do regionů sousedících s královským regionem a/nebo do Castilla). Kromě toho provede nebo zabrání provedení odpovídající akce. Existují následující speciální akce:



Wertungstafel:  
Bringen Sie eine Wertungstafel ins Spiel oder versetzen Sie eine.

### Bodovací tabulka: Umístěte na hrací plán novou přesuvnou hodnotící tabulku nebo přemístěte stávající.

Můžete na hrací plochu umístit přesuvnou hodnotící tabulku nebo ji přesunout do jiného regionu, pokud již na ploše leží. Tabulka může být rovněž umístěna ke Castillo. Na jednom území nemohou ležet dvě pohyblivé hodnotové tabulky.



Königlicher Ratgeber:  
Rücken Sie den König um 1 Feld weiter in eine Nachbarregion.

### Královský rádce: Přesuňte krále do sousedního regionu.

Smíte krále posunout jen o 1 region dále..



**Vystěhování:** Zvolte region. Spoluhráči musí všechny své Caballeros z tohoto regionu přesunout do jiného. Určíte region, který musí spoluhráči opustit...



**Grand:** Smíte svého Ganda přesunout do jiného regionu. Smíte zvolit libovolný region s výjimkou Castilla a královského regionu.



**Mocenská karta:** Smíte si vzít zpět jednu vaši mocenskou kartu z odkládacího balíčku.

Můžete si vzít libovolnou vaši dříve zahranou mocenskou kartu, také kartu zahranou právě v tomto kole.



**Dvůr:** Vezměte si 2 vlastní Caballeros z provincie do dvora. Smíte přesunout 2 vlastní Caballeros z provincie do svého dvora.



**Speciální bodování:** Každý hráč zvolí jeden region, který chce obodovat. Regiony zvolené vícekrát nebudou hodnoceny.

Všichni hráči nastaví současně na kotouči region, který chtějí hodnotit. Když mají všichni hráči region nastaven, kotouče všichni najednou otočí. Poté vy začnete a postupně všichni hráči po směru hodinových ručiček přečtou název nastaveného regionu. Pokud region nemá nastaven nikdo další, je provedeno jeho vyhodnocení. Pokud ho mají nastaveni dva nebo více hráčů, region se nebuduje.

## AKČNÍ KARTA 5. HROMÁDKY

Pátá hromádka se skládá pouze z jedné karty, karty krále.

Pro tuto kartu platí: Hráč smí umístit maximálně pět Caballeros ze dvora na herní plán (do regionů sousedících s královským regionem a/nebo do Castilla). Kromě toho provede nebo zabráni provedení odpovídající akce.



**Karta krále:** Umístěte krále do libovolného regionu. Je dovoleno zvolit libovolný region s výjimkou Castilla.

## PŘEKLAD

Při překladu byly využity následující materiály:

- originální německá pravidla hry
- Sergio Baluci (potorzeno W.Kramerem): Action Cards - staženo z BoardGameGeeku, výklad pravidel, způsob použití veta
- český překlad z BoardGameGeeku (Wymm)
- Martin Doležal: stručný a neúplný český překlad
- Mike Smith, Ken Tidwell (upravil Bill Krens): Rules translation - staženo z BoardGameGeeku

Termíny Caballero, Castillo zůstaly nepřeloženy, protože jde o španělské výrazy, které pomáhají navodit atmosféru hry. Z termínů provincie, dvůr a region je skutečným překladem pouze dvůr (v orig. Hof). Ostatní termíny jsem zachoval částečně z důvodu zjednodušení hry s originálními německými popř. anglickými kartičkami, částečně protože jsem skutečně vhodný překlad nenalezl. Připomínky k překladu zasílejte na mail [ladislav.smejkal@seznam.cz](mailto:ladislav.smejkal@seznam.cz).

Přeložil Ladislav Smejkal, 2006