

# El Grande



EL GRAN INQUISIDOR  
Y LAS COLONIAS

PÁGINA 2



GRANDÍSIMO

PÁGINA 9



EXPANSIÓN

CONMEMORATIVA

PÁGINA 12





# EL GRAN INQUISIDOR Y LAS COLONIAS

## COMPONENTES ADICIONALES Y PREPARACIÓN

- 1 carta de Gran Inquisidor
- 12 nuevas cartas de acción  
(1 carta del 6º mazo y 11 cartas del 7º mazo)
- 4 caballeros negros
- 1 tabla limitadora  
(con 6 casillas en el anverso y 10 en el reverso)
- 30 caballeros adicionales (6 de cada color)
- 11 fichas de mercancía
- 5 fichas de oro
- 1 ficha de puntuación especial



La preparación de la partida es idéntica a la del juego básico con los siguientes cambios:

1. Utiliza el reverso del tablero, de tal modo que el barco situado en la esquina inferior izquierda quede visible.
2. Deja la carta de Gran Inquisidor boca arriba junto al tablero.
3. Dispón la carta de Santa Inquisición boca abajo como sexto mazo junto a las cartas de acción del juego básico (este mazo, al igual que el quinto mazo, se compone de una sola carta).
4. Baraja las 11 cartas de acción con un 7 en el dorso y déjalas boca abajo para que conformen el séptimo mazo.
5. Después de determinar la región del rey desvela dos cartas de región más y coloca en cada una de ellas dos caballeros negros. Se trata de los caballeros del Gran Inquisidor.
6. Luego descubre una carta de región más y sitúa la tabla limitadora en ella. Con 2 ó 3 jugadores utiliza la cara de 6 casillas, y con 4 ó 5 jugadores utiliza la cara de 10.
7. Cada jugador dispone de 6 caballeros adicionales, que dejará en las provincias. Después de que cada jugador haya elegido su región natal, desplegará dos caballeros más sobre el tablero. Para ello cada jugador tendrá que elegir una región mediante la rueda de selección (no puede ser la región del rey). Después todos los jugadores descubren simultáneamente su rueda y despliegan dos de sus caballeros desde las provincias a la región elegida.
8. Coloca dos fichas de mercancía en África y una ficha de oro en América. Deja el resto de fichas de oro y mercancías junto al tablero.



# DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida transcurre de idéntica forma que el juego básico. Sin embargo dispondréis de varios elementos nuevos.

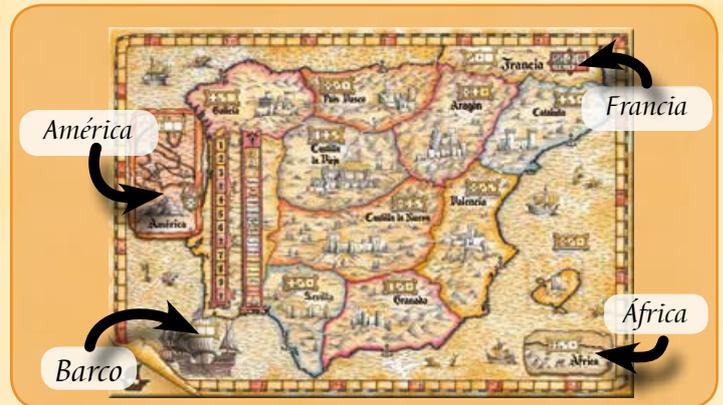
## LAS NUEVAS REGIONES

En el tablero hay representadas cuatro regiones adicionales: **América**, **Francia**, **África** y el **barco**. Las nuevas regiones del tablero se tratan como las regiones habituales.

Sin embargo deberás tener en cuenta que:

- Durante una puntuación general los caballeros que provengan del castillo **no podrán desplegarse** en las nuevas regiones.
- El **rey no puede abandonar tierra firme** (es decir que, a excepción de Francia, el rey no puede desplazarse a ninguna de las nuevas regiones).
- Los marcadores de puntuación **también** pueden colocarse en las nuevas regiones.

Las particularidades de cada región se describen a continuación.



## FRANCIA

En Francia puede haber como máximo 3 caballeros a la vez.

- Podrás desplegar caballeros en Francia si el rey se encuentra en Aragón o en Cataluña.
- También podrás desplazar caballeros a Francia (ya sea con el intrigante o mediante el barco, como verás después).

Cada caballero que coloques en Francia deberá situarse en una de las tres casillas ilustradas. Si todas las casillas estuvieran ocupadas, no podrás desplazar un caballero a Francia. Cuando una casilla quede libre podrá volverse a ocupar de nuevo (los caballeros que ocupen las casillas posteriores no avanzan si una de las primeras casillas queda libre).

Se pueden colocar Grandes en Francia, pero no ocuparán ninguna casilla.

Durante una puntuación general el jugador con más caballeros recibirá 3 puntos y el segundo jugador 1 punto. Además, el jugador situado en la casilla izquierda recibirá 2 puntos adicionales y el jugador situado en la casilla central 1 punto adicional. Un jugador podría conseguir ambas bonificaciones.

Un jugador que, por ejemplo, ocupara las dos primeras casillas con sus caballeros, conseguiría 6 puntos durante una puntuación: 3 por tener la mayoría; 2 por el embajador y 1 por el enviado.



## BARCO

El barco simboliza las rutas marítimas españolas. Se comporta como una región normal, pero habitualmente se emplea como región de paso para los viajes hacia África o América.

- Podrás desplegar caballeros de tu corte en el barco siempre que el rey se encuentre en una región costera (las regiones costeras son aquellas que limitan con el mar: Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco y Francia. Las regiones costeras españolas están señaladas con un ancla).
- También podrás colocar caballeros en el barco mediante, por ejemplo, una acción del intrigante.

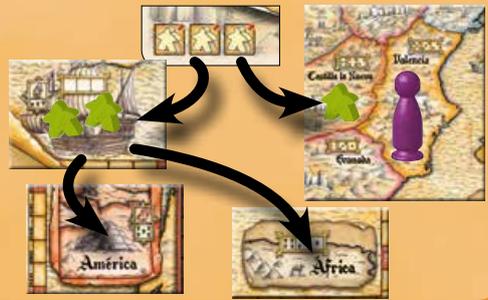
Si ya tuvieras caballeros en el barco de **alguna ronda anterior**, al **principio de tu turno** podrás desplazarlos a América, a África o a una región costera del continente (según se han descrito anteriormente). Realizarlo no implica gastar ninguna acción de despliegue o desplazamiento.



Símbolo de ancla

**Ejemplo:** en la primera ronda el rey se encuentra en la región costera de Valencia. **Angel** puede desplegar 3 caballeros. Coloca 1 caballero en una región adyacente al rey y 2 caballeros en el barco. En la segunda ronda **Angel** traslada un caballero del barco a América y el otro a África.

Luego podrá desplegar, siguiendo las reglas habituales, tantos caballeros como le permita la carta de acción que haya elegido en esta ronda.



Normalmente durante una puntuación general no se conceden puntos por tener la mayoría de caballeros en el barco. Sin embargo, se conceden puntos al capitán (véase a continuación).

**Excepción:** si hubiera un marcador de puntuación en el barco, se concederían puntos.

**Atención:** si hubiera un Grande en el barco, se podría conseguir en él la bonificación por región natal.

### Casilla del capitán

Si la casilla del capitán está libre, podrás colocar uno de los caballeros que tengas en el barco en dicha casilla. El capitán también puede abandonar el barco y no es obligatorio que la casilla del capitán esté ocupada. El capitán puede ser desplazado mediante acciones del intrigante. Asimismo, un Grande no puede ser capitán.

El capitán no se cuenta a efectos de mayorías en el barco, pero a cambio siempre concede 3 puntos.

El marcador de puntuación del barco no muestra ningún punto.



La casilla del capitán



### AMÉRICA Y ÁFRICA

En estas dos regiones remotas no se pueden desplegar caballeros directamente. Tendrás que trasladar tus caballeros utilizando principalmente el barco para que puedan llegar hasta allí.

El rey nunca puede moverse a una de estas regiones.

- Al principio de tu turno podrás trasladar los caballeros que hubieras colocado en el barco en rondas anteriores a África o América.
- Mediante el intrigante se pueden desplazar caballeros a África o América.

### El virrey de América

Si la casilla del virrey está libre, podrás colocar en ella uno de los caballeros que tengas en América. El virrey también puede abandonar América y no es obligatorio que su casilla esté ocupada. El virrey puede ser desplazado mediante el intrigante y un Grande no puede convertirse en virrey.

El virrey no se cuenta a efectos de mayorías en América, pero a cambio siempre concede 5 puntos.



El virrey

### Oro y mercancías

En las cartas de acción del 7º mazo aparecen símbolos de oro y mercancías. Siempre que un jugador elija una de estas cartas de acción, tendrá que dejar las fichas señaladas en las regiones correspondientes (forma parte de la acción especial de la carta). El oro siempre se deja en América y las mercancías siempre en África. Si no quedara ninguna ficha de oro o de mercancías en la reserva cuando debería colocarse una, simplemente no se coloca.



Los símbolos de oro y mercancías del séptimo mazo

### Apropiarse de los recursos

Puedes apropiarte de las fichas de oro o mercancías que nadie posea.

- Puedes hacerlo en cualquier momento de tu turno, incluso varias veces.
- Por cada ficha de recurso necesitarás un caballero en esa misma región.
- Al colocar el caballero sobre la ficha, te apropias del recurso.
- Esto no se considera una acción.
- Cada caballero puede apropiarse como mucho de una ficha.
- Esa ficha ya no podrá retirarse del caballero; caballero y ficha irán juntos.

## Transportar recursos a España

Si trasladas un caballero que tiene una ficha a España, devolverás la ficha a la reserva y conseguirás inmediatamente los puntos indicados en la ficha (4 puntos por una ficha de mercancía y 6 puntos por una de oro).

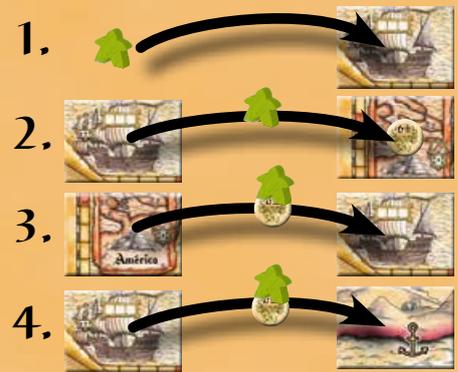
Para ello tendrás que mover el caballero que tenga la ficha a una región de España (en el continente). Puedes hacerlo utilizando el barco de la manera habitual, es decir, desplazando los caballeros que ya estuvieran en África o América de rondas anteriores y poniéndolos en el barco. Hacerlo no cuesta ninguna acción de despliegue o de desplazamiento.

Al principio de tu siguiente turno podrás desplazar un caballero que estuviera en el barco a una región costera española. En ese momento recibirás la ficha y conseguirás los puntos correspondientes. El caballero se quedará en esa región.

**Atención:** estos movimientos se consideran "acciones gratuitas adicionales". Se necesitan varias rondas para transportar una ficha hasta España, pero no te cuesta ninguno de los movimientos normales que te aporten las cartas de acción.

**Ejemplo:** para trasladar una ficha "sin propietario" desde África o América hasta España siguiendo las reglas son necesarios 4 turnos (es decir, 4 rondas):

1. Despliegas un caballero en el barco (sólo si el rey está en una región costera).
2. Trasladas el caballero desde el barco a África o América y lo colocas directamente sobre la ficha.
3. Trasladas el caballero junto con la ficha al barco.
4. Trasladas el caballero con la ficha a cualquier región costera española.



En ese momento recibes los puntos (4 por una ficha de mercancía y 6 por una ficha de oro) y los señalas avanzando con el contador en el marcador de puntos. Luego devuelves la ficha a la reserva y el caballero se queda en la región costera.

Así pues, desplegar (punto 1) solamente te "cuesta" una "acción de despliegue". Los desplazamientos (puntos 2-4) no te "cuestan" ninguna "acción de desplazamiento".

Mediante el intrigante podrías desplazar un caballero que tuviera una ficha de oro o mercancías. Al hacerlo acelerarías el proceso, pero para ello tendrías que usar la acción del intrigante.

Si devuelves a tu corte un caballero que tenga una ficha, la ficha se devolverá a la reserva pero no recibirás ningún punto por ella. De igual manera sucederá si arrojas un caballero con ficha al castillo.

## Particularidades

- Los caballeros con una ficha de recursos que estén en África o América se contabilizan durante una puntuación.
- Los caballeros con una ficha de recursos no pueden convertirse en capitán del barco.
- Los caballeros con una ficha de recursos no pueden convertirse en virrey en América.



## EL GRAN INQUISIDOR

Si eliges la carta de acción “Santa Inquisición” llevarás a cabo las siguientes acciones:

- Toma la carta del Gran Inquisidor y déjala boca arriba frente a ti.
- Despliega hasta 3 caballeros de tu corte a las regiones adyacentes a la región del rey o arrójalos al castillo.
- Desplaza hasta 2 caballeros del Gran Inquisidor (negros).
- Durante una puntuación todos los caballeros del Gran Inquisidor (negros) se contarán como si fueran tuyos.
- En cada ronda en la que tengas al Gran Inquisidor en tu corte, podrás enviar 1 caballero más de las provincias a tu corte **o bien** desplegar 1 caballero más de tu corte a una región.



El Gran Inquisidor permanecerá contigo hasta que otro jugador elija la carta “Santa Inquisición” y con ello se lleve el Gran Inquisidor a su corte.

**Ejemplo:** *Angel* ha elegido la carta de acción “Santa Inquisición”. Primero realiza la acción especial de la carta, con lo que recoge la carta de resumen del Gran Inquisidor y desplaza los 2 caballeros negros sobre el tablero. La carta de acción le permite desplegar 3 de sus caballeros, y la carta del Gran Inquisidor le permite desplegar 1 caballero más. *Angel* dispone de suficientes caballeros en su corte y por lo tanto puede desplegar 4 caballeros.



**Ejemplo:** *Angel* tiene el Gran Inquisidor de una ronda anterior. En esta ronda elige la carta del rey, que le permite desplegar 5 caballeros. Sin embargo *Angel* sólo cuenta con 4 caballeros en su corte, así que decide usar el Gran Inquisidor para enviar 1 caballero más de las provincias a su corte, de modo que podrá desplegar 5 caballeros.



## Los caballeros del Gran Inquisidor

Para los caballeros del Gran Inquisidor se aplican las siguientes reglas:

- El jugador que tenga la carta del Gran Inquisidor podrá desplazar los caballeros negros, arrojarlos al castillo o apropiarse con ellos de fichas de oro o mercancías como si se trataran de sus propios caballeros.
- Ningún jugador puede retirar los caballeros negros del tablero, de modo que nunca estarán en la corte de un jugador ni en las provincias.
- Durante una puntuación los caballeros negros se contabilizan como si fueran del jugador que tiene la carta del Gran Inquisidor.
- Si ningún jugador tuviera la carta del Gran Inquisidor, los caballeros negros no pertenecerían a ningún jugador. Durante una puntuación no se tendrían en cuenta y tampoco ocuparían ninguna posición.

Con la incorporación de la tabla limitadora el Gran Inquisidor puede tener una función adicional, tal como se indica en el siguiente apartado.

## LA TABLA LIMITADORA

La tabla limitadora sirve para limitar la cantidad de caballeros que se contabilizan en una región durante una puntuación. En cada casilla de la tabla puede haber sólo 1 caballero. Con 2 ó 3 jugadores se usa la tabla de 6 casillas, y con 4 ó 5 jugadores la de 10 casillas. La tabla limitadora se deja al principio de la partida en una región elegida al azar. La carta de acción “Tabla limitadora” que aparece tres veces en el séptimo mazo te permite trasladar la tabla limitadora a otra región. No se puede retirar la tabla de la región del rey ni tampoco se puede colocar en la región del rey o en Francia.



Cuando coloques caballeros en la región de la tabla limitadora (ya sea al desplazarlos o desplegarlos), deberás colocar cada caballero en una casilla vacía de la tabla siempre y cuando quede alguna casilla vacía. Si la tabla estuviera totalmente ocupada, podrás seguir colocando caballeros en la región, que se quedarán junto a la tabla. Mientras la tabla permanezca allí los caballeros que no estén sobre ella no se contarán durante una puntuación. El orden de colocación de los caballeros sobre la tabla no tiene ningún efecto a la hora de determinar las mayorías.

Si deseas trasladar la tabla a otra región, tendrás que dejar todos los caballeros que hubiera encima de la tabla en su región actual. Después podrás mover la tabla vacía a la otra región. Si en ésta ya hubiera caballeros, tendrás que colocarlos en la tabla. Si no hubiera suficiente espacio en la tabla para todos los caballeros, podrás decidir cuáles de ellos se ponen en la tabla y cuáles se dejan junto a ella (y por lo tanto, no se cuentan durante una puntuación).



*Mientras todavía queden casillas libres en la tabla, los nuevos caballeros que vengan tendrán que colocarse en ellas.*

### Desplazamientos

Si desplazas caballeros de una región que contenga la tabla limitadora, también podrás retirarlos de la tabla. Si desplazas caballeros a la región de la tabla, tendrás que colocarlos encima de ella (siempre y cuando tenga casillas libres).

### Casillas libres

Si tras el turno de un jugador quedaran casillas vacías en la tabla limitadora y hubiera más caballeros en esa región, el Gran Inquisidor deberá rellenar la tabla. Esto puede suceder si el intrigante retira algún caballero que estuviera sobre la tabla.

### Caballeros del castillo

Si no todos los caballeros provenientes del castillo tuvieran sitio en la tabla limitadora, tendrán que dejarse todos los caballeros junto a la tabla. Luego el Gran Inquisidor colocará los caballeros sobre la tabla hasta que ésta quede llena.

## DESPLAZAMIENTOS

En esta expansión cuando desplaces caballeros (p.ej. a través del intrigante) tendrás más posibilidades que en el juego básico. Podrás:

- Desplazar caballeros directamente a África o América o retirarlos de allí; de esta forma se puede evitar tener que recurrir al barco;
- Retirar caballeros de la tabla limitadora y colocar otros sobre ella. Puedes hacerlo incluso con caballeros de la misma región. Al retirar un caballero de la tabla y colocar otro sobre ella, habrás realizado 2 desplazamientos;
- Desplazar el virrey de América, el capitán del barco y el embajador de Francia;
- Desplazar los caballeros negros del Gran Inquisidor.

## EL REY Y EL INTRIGANTE

Esta expansión se puede combinar con *El rey y el intrigante*.

- Para ello, en vez de preparar las cartas de acción del juego básico tendrás que preparar las cartas del intrigante, de caballeros y del rey tal como se indica en la expansión de *El rey y el intrigante*. A la derecha de éstas cartas tendrás que disponer el sexto y séptimo mazos de *El Gran Inquisidor y las colonias*.
- En vez de realizar una carta de caballero (o del rey o del intrigante), también podrás ejecutar la carta descubierta del sexto o del séptimo mazo. Esto lo decidirás cuando sea tu turno. De hacerlo, deberás dejar luego la carta boca abajo ante ti, de modo que en esta ronda ya no esté disponible para el resto de jugadores.

**Atención:** combinar estas dos expansiones puede dar a lugar a situaciones de juego muy poco habituales. Clarificar con detalle todos los casos que podrían darse es algo que queda fuera del alcance de este reglamento. Así pues, te recomendamos que no mezcles estas dos expansiones. Si con todo tienes ganas de probarlo, es posible que en algunas rondas tengas que tomar decisiones al momento si surge alguna duda o pregunta sobre las reglas. Aparte de ello, ante todo queremos que disfrutes del juego.



## CARTAS DE ACCIÓN DEL 7º MAZO

Para todas estas cartas se aplica:

Si un jugador elige una de estas cartas, tendrá que poner sobre el tablero una ficha de oro o de mercancía por cada uno de los símbolos correspondientes que aparezca (el oro en América y las mercancías en África).

Existen las siguientes acciones especiales:



### Acción anulada (1)

Puedes realizar la acción especial en esta ronda o en una posterior.



### Doble golpe (1)

Inmediatamente después de que un rival haya concluido su turno, puedes realizar su acción especial una vez más. Sólo podrás llevar a cabo su acción especial (incluyendo las fichas de oro y de mercancía que pudiera haber). Sin embargo no podrás desplegar los caballeros que se indiquen en ella. Luego le seguirá el turno del siguiente jugador. Así pues en esta ronda podrás realizar dos acciones especiales.



### Libre elección (1)

Después de puntuar el castillo y que todos los jugadores hayan desplegado los caballeros que tuvieran en él y antes de puntuar la primera región, podrás desplazar 2 de tus caballeros.



### Puntuación especial (1)

Se puntúan todas las cuatro nuevas regiones. El jugador activo decide el orden en el que se puntuarán.



### Puntuación especial (1)

Se puntúan todas las regiones que tengan al menos 1 caballero negro. Los caballeros negros se cuentan a tu favor. Antes de puntuar las regiones, podrías colocar 2 caballeros, que también se incluirían en el recuento. El jugador activo decide el orden en el que se puntuarán las regiones. Si no despliegas tus caballeros hasta después de la puntuación, podrás desplegar hasta 3, ya que tendrás al Gran Inquisidor.



### Transporte (1)

También puedes desplazar tus caballeros que estén sobre una ficha de oro o de mercancías. Si ya tuvieras caballeros en América o África, podrías hacer que se apropiaran de alguna ficha y en este mismo turno desplazarlos hacia España.



### Tabla limitadora (3)

Puedes trasladar la tabla limitadora a otra región. Al hacerlo no la puedes girar.



### Puntuación especial (1)

La región se puntuará al final de la siguiente ronda (y no al final de la presente ronda). Si en la siguiente ronda también se produjera una puntuación general, primero tendrá que realizarse la puntuación especial. Si esta carta se descubriera en la novena ronda, en vez de ello la puntuación especial se realizaría después de la última puntuación general.



### Conspiración (1)

No puedes retirar ningún Grande de la región del rey. En la próxima puntuación general cada jugador desplegará su Grande (junto con los caballeros que tuviera en el castillo) en la región que haya elegido con la rueda de selección. Es posible pues que un jugador obtenga dos veces la bonificación natal.



# GRANDÍSIMO

## COMPONENTES ADICIONALES Y PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 3 cartas de personaje (la Reina, el Bufón y el Inquisidor General)
- 20 nuevas cartas de acción (19 del 6º mazo y 1 del 7º mazo)
- 8 fichas (2 barcos, 1 prisión, 1 Portugal, 1 rey de incógnito, 1 boicot y 2 alianzas)

Además necesitarás 2 caballeros negros de *El Gran Inquisidor y las colonias* para usarlos como mercenarios.



La preparación de la partida es idéntica a la del juego básico con los siguientes cambios:

1. Pon la ficha de Portugal sobre el tablero. Deja el resto de fichas junto al tablero.
2. Elige las cartas del 6º mazo con las que deseéis jugar. Mézclalas y déjalas boca abajo formando un mazo a la derecha del 5º mazo de cartas de acción del juego básico.  
**Atención:** te recomendamos que en tu primera partida no utilices los siguientes componentes: las fichas de la prisión y de los barcos y las cartas de la Inquisición española y el Inquisidor General.
3. A su derecha deja boca abajo la carta del 7º mazo (este mazo se compone de una sola carta).
4. Deja las tres cartas de resumen (Reina, Bufón e Inquisidor General) preparadas junto a las cartas de acción.
5. Después de determinar la región del rey descubre una nueva carta de región. Coloca los dos caballeros negros (mercenarios) en esta región.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

El desarrollo de la partida es idéntico al del juego básico.

Además, dispondréis de dos mazos de acción adicionales. Como ocurre en el juego básico, después de utilizar una de estas cartas deberás dejarla boca abajo debajo de su mazo. Esa carta dejará de estar disponible para el resto de jugadores.

### Símbolos de barco y de prisión

En algunas cartas aparece el símbolo de un barco o de una prisión. Si eliges una de estas cartas, aparte de la acción especial de la carta podrás realizar una acción adicional.



**Barco:** pon una de las dos fichas de barco en tu corte. Si ambas fichas de barco ya estuvieran en la corte de los jugadores rivales, róbasela a uno de tus rivales.

Mientras tengas una ficha de barco en tu corte, al desplegar caballeros puedes colocar tantos como quieras sobre la ficha de barco. La posición del rey no es relevante.

Si al principio de tu turno tienes algún caballero en el barco, puedes desplegarlo en una región costera\*. Puedes repartir los caballeros entre varias regiones costeras. Cuando despliegues caballeros del barco, tendrás que vaciarlo por completo.

\*Se consideran regiones costeras todas las regiones que limitan directamente con el mar; Cataluña, Valencia, Granada, Sevilla, Galicia, País Vasco y Portugal. Las regiones costeras españolas están señaladas con el símbolo de un ancla.

**Atención:** te recomendamos que en las partidas con 2 jugadores sólo utilices 1 barco.



Las regiones costeras españolas están señaladas con el símbolo de un ancla.



**Prisión:** toma 1 caballero de una región del tablero y déjalo sobre la ficha de prisión. Puede ser un caballero tuyo o uno rival.

Siempre que un jugador elija la acción del rey, puede decidir amnistiar a los caballeros de la prisión. Si lo hace, deberá elegir una región y trasladar todos los caballeros de la prisión a esa región. Si el rey no amnistia a los caballeros, éstos permanecerán en la prisión.



## UNA NUEVA REGIÓN: PORTUGAL

Con Portugal entra en juego una nueva región. Si el rey se encuentra en Galicia, Castilla la Vieja, Castilla la Nueva o Sevilla, podrás desplegar caballeros en Portugal.

Puedes colocar el rey en Portugal. Portugal se considera una región costera.

Portugal se puntúa durante las puntuaciones generales y en algunas puntuaciones especiales (p.ej. al puntuar las regiones de 5). Sólo el jugador que ocupe la primera plaza conseguirá los 5 puntos. En Portugal también pueden llegar a aplicarse las bonificaciones del Grande y del rey.



## CARTAS DE ACCIÓN DEL 6º MAZO

**Para todas estas cartas se aplica:** si en una carta aparece el símbolo de un barco o de una prisión, deberás realizar la acción correspondiente que se ha descrito con anterioridad. Tanto la acción del barco como la de la prisión forman parte de la acción especial.

Existen las siguientes acciones especiales:



### Boicot

Puedes elegir entre todas las cartas que no hayan sido utilizadas todavía debido a una acción especial. Las cartas de región que se hayan usado para la preparación de la partida se consideran disponibles.



### Coalición

Las regiones aportan en cada puntuación los puntos señalados en el marcador de puntuación (en vez de los puntos que aparezcan en el marcador impreso). También puedes colocar un marcador de puntuación en el castillo. El marcador sustituye a las dos casillas del castillo. En cada región puede haber como máximo uno de los dos marcadores de puntuación. No se puede colocar ningún marcador de puntuación en la región del rey ni se puede retirar uno de allí.



### Turno doble

Primero deberás realizar las acciones de esta carta (desplegar 2 caballeros y la acción de la prisión) y luego podrás elegir una carta de acción adicional. Puedes conservar esa carta para un turno posterior o bien utilizarla de inmediato. Cuando realices esa acción adicional, la realizarás por completo (tanto el despliegue como la acción especial).



### Libre elección

Después de puntuar el castillo y de que los jugadores hayan trasladado sus caballeros, pero antes de puntuar la primera región, puedes desplegar 2 de tus caballeros.



### Rey de incógnito

Puedes elegir entre todas las cartas que no hayan sido utilizadas todavía debido a una acción especial. Las cartas de región que se hayan usado para la preparación de la partida se consideran disponibles.

Puedes descubrir esta carta también durante el turno de un rival. La nueva región se convierte de inmediato en la región del rey. Después de haber descubierto la carta, los demás jugadores ya no podrán cambiar nada en esa región.



### Desalojo

Si en el castillo hubiera algún Grande o el rey, también se devuelven al castillo.



### Puntuación especial

Se puntúan todas las regiones costeras. Las regiones costeras españolas están señaladas con el símbolo de un ancla. Portugal también es una región costera.



### Espionaje

Esta carta no tiene ningún efecto si tienes que utilizar la rueda de selección debido a una acción especial. Después de la siguiente puntuación general, devuelve esta carta.



### Puntuación de las cortes

Todos los jugadores cuentan los caballeros que tengan en su corte. El jugador que más caballeros tenga en ella consigue 7 puntos, el segundo consigue 5 puntos y el tercero 1 punto.



### Bloqueo de acciones

Los jugadores posteriores podrán desplegar caballeros, pero perderán la acción especial que aparezca en su carta.



### Derrocamiento

El rey pierde su función mientras esté en el castillo. Así pues, el castillo **no** se considera la región del rey. Puedes elegir un Grande para que asuma todas las funciones del rey. Es decir, la región en la que esté ese Grande está vedada, el Grande podrá desplazarse mediante la carta del rey y durante una puntuación podrá aportar tanto la bonificación del rey como la natal. Utiliza la ficha "Protección real" de *El rey y el intrigante* para señalar a dicho Grande.

Cuando el rey sea liberado después de la puntuación, vuelve a recuperar todas sus funciones habituales.



### Despliegue rápido

Toma 3 caballeros directamente de las provincias y desplégalos siguiendo las reglas habituales. Esto se aplica sólo a los 3 caballeros que esta carta te permite desplegar.



### Puntuación especial

Se puntúan las 3 regiones españolas del interior.



### La inquisición española

Toma la carta del Inquisidor General, que conservarás hasta la siguiente puntuación general. Hasta entonces puedes usarlo en cada ronda (o sea, hasta 3 veces). A partir de ahora puedes usar el Inquisidor General además de tu otra acción especial.



## CARTA DEL 7º MAZO



El séptimo mazo se compone de una sola carta. Como máximo puedes desplegar 3 caballeros. Además, puedes tomar la carta de la Reina o la del Bufón.



### Reina

Sólo puedes enviar un caballero adicional a tu corte si ya tienes a la Reina desde el principio de tu turno. En la misma ronda en la que consigas a la Reina, puedes desplegar 1 caballero adicional si primero realizas la acción especial y luego despliegas tus caballeros.



### Conspiración

No puedes retirar ningún Grande de la región del rey.

En la próxima puntuación general cada jugador desplegará su Grande (junto con los caballeros que tuviera en el castillo) en la región que haya elegido con su rueda. Sería pues posible que un jugador consiguiera así dos veces la bonificación natal.



### Al castillo

Puedes renunciar por completo a esta acción especial. Si decides arrojar caballeros de tus rivales al castillo, también tendrás que arrojar dos de los tuyos. No puedes retirar ningún caballero de la región del rey.



### Alianza

No puedes colocar ninguno de los indicadores en la región del rey. Durante la puntuación cada jugador suma los caballeros que tenga en ambas regiones. El jugador que tenga la mayoría consigue los puntos para los dos primeros puestos de las regiones. Si una de las dos regiones fuera la región natal o del rey, también recibe los puntos correspondientes. El caballero que ocupe el segundo lugar recibe los puntos correspondientes a los dos segundos puestos, y el tercer jugador recibe los puntos de los terceros puestos. Después de la puntuación retira los indicadores de alianza.



### La última palabra

En esta ronda, sea cual sea la carta de poder que hayas jugador, serás el último jugador en realizar su turno.



### Concentración de poder

Además de la acción de prisión puedes desplegar hasta 6 caballeros de tu corte.



### La Reina y el Bufón

Mientras tengas a la Reina o al Bufón frente a ti, puedes realizar la acción que esa carta permita además de tu acción normal.



### Bufón

Puedes enviar 1 caballero de las provincias a la corte de un rival **aparte de** los refuerzos que vengan indicados en tu carta de poder (no puedes enviarlo a tu propia corte). El jugador rival decidirá luego dónde desplegará tu caballero. Puede darse el caso que un jugador tenga varios caballeros rivales en su corte.

# EXPANSIÓN CONMEMORATIVA

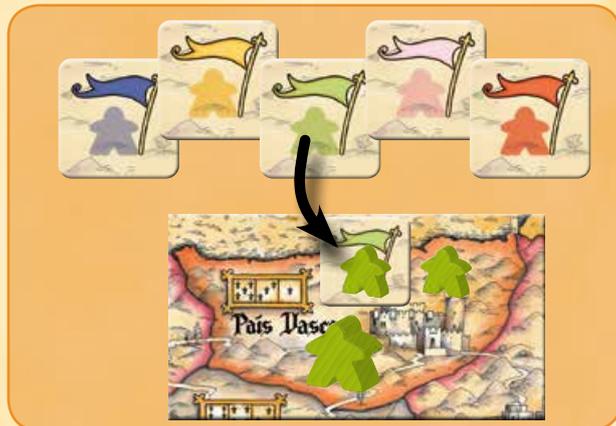
## COMPONENTES ADICIONALES Y PREPARACIÓN

5 estandartes (1 de cada color)

La preparación de la partida es idéntica a la del juego básico con el siguiente cambio:

- Cada jugador deja el estandarte de su color debajo de uno de los dos caballeros que tenga en su región natal.

Ese caballero se considerará el portaestandarte del jugador.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante una puntuación el portaestandarte decide los empates a favor del jugador. Si hubiera varios portaestandartes participando en un empate, cada uno de los jugadores implicados ocupará la misma plaza.

### Ejemplos



Se va a puntuar Castilla la Vieja.

*Moisés* y *Pilar* tienen 3 caballeros allí.

Uno de los caballeros de *Moisés* es su portaestandarte. Gracias a él decide cómo se resuelve el empate y opta por hacerse con el primer puesto. *Pilar* se queda con la segunda posición y *Alberto*, con sólo un caballero, es tercero.

En Castilla la Nueva *Ángel* tiene 3 caballeros, por lo que tiene la mayoría en solitario. *Moisés*, *Alberto* y *Maite* tienen cada uno 2 caballeros en la región. Sin embargo, como *Alberto* y *Maite* tienen a su portaestandarte en la región comparten el segundo puesto, de modo que bajan a la tercera posición. *Moisés* tendría la cuarta plaza... si la hubiera. Así que desgraciadamente no se lleva nada.

Reglas adicionales para los portaestandartes:

- **El estandarte y el portaestandarte siempre van juntos.**  
Si desplazas al portaestandarte, el estandarte se desplaza con él.
- **El portaestandarte ya transporta algo.**  
El portaestandarte no puede transportar fichas de mercancía o de oro.
- **El estandarte tiene que ondear.**  
Si arrojas el portaestandarte al castillo o lo devuelves a la corte, asigna inmediatamente el estandarte a otro caballero. Ese caballero será el nuevo portaestandarte.
- **Se pueden acumular varios cargos.**  
Puedes colocar el portaestandarte en una de las casillas limitadas (tabla limitadora, Francia, capitán o virrey).

## CONSEJOS TÁCTICOS

- **El orden de juego es muy importante.**  
Habrá situaciones en las que te interese realizar el turno lo antes posible para asegurarte una acción determinada. Pero si actúas más adelante en la ronda podrás reaccionar mejor ante las acciones de tus rivales. Esto es especialmente significativo en la ronda previa a una puntuación general.
- **El rey es más poderoso de lo que parece.**  
No sólo determina en qué regiones pueden desplegar caballeros los jugadores. También puedes desplazar el rey a una región en la que tengas la mayoría para asegurártela. De igual modo, esto también es especialmente importante antes de una puntuación general.