

Wolfgang Kramer  
Richard Ulrich

# El Grande

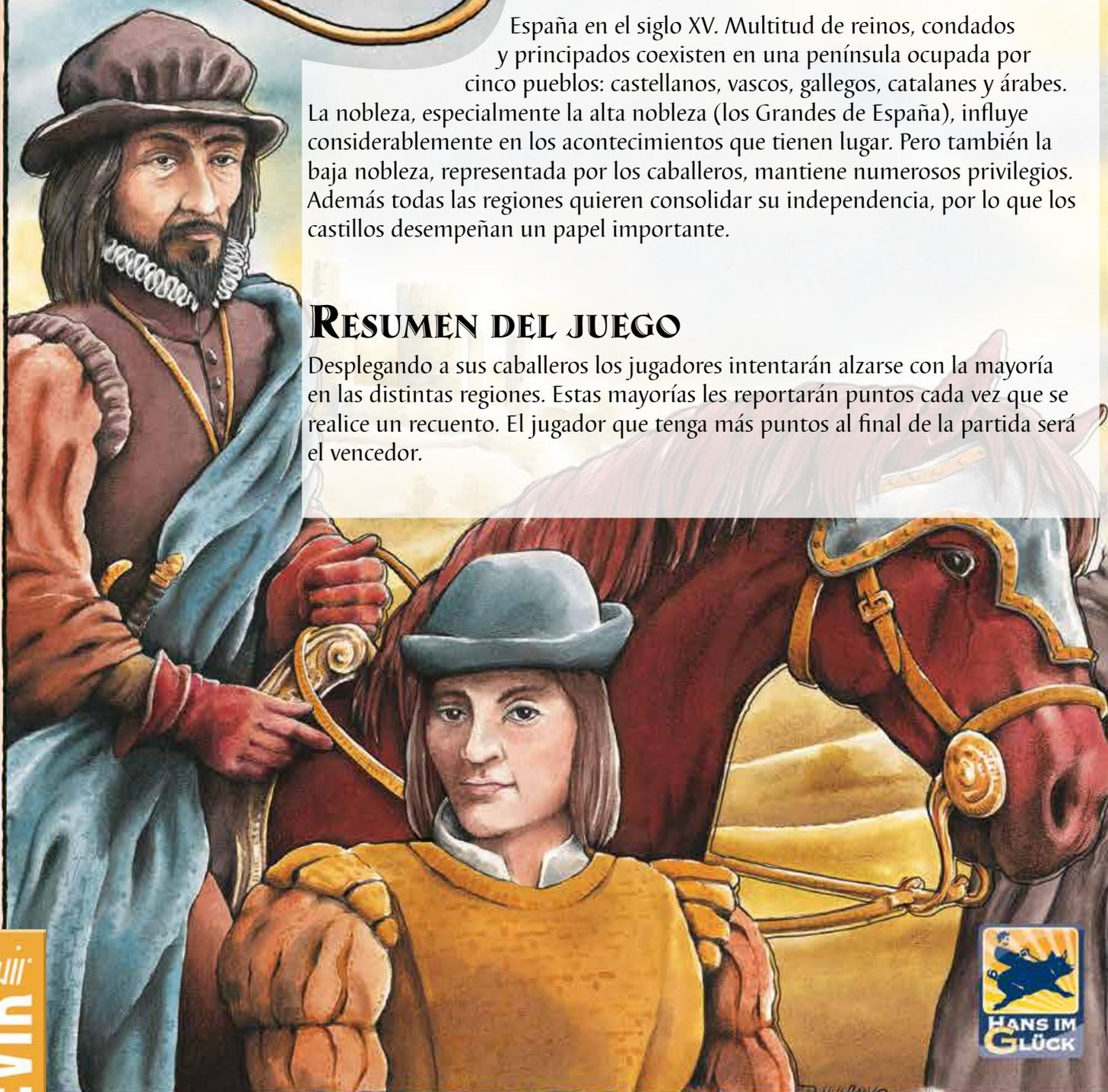
- Edición 20º Aniversario -

## CONTEXTO HISTÓRICO

España en el siglo XV. Multitud de reinos, condados y principados coexisten en una península ocupada por cinco pueblos: castellanos, vascos, gallegos, catalanes y árabes. La nobleza, especialmente la alta nobleza (los Grandes de España), influye considerablemente en los acontecimientos que tienen lugar. Pero también la baja nobleza, representada por los caballeros, mantiene numerosos privilegios. Además todas las regiones quieren consolidar su independencia, por lo que los castillos desempeñan un papel importante.

## RESUMEN DEL JUEGO

Desplegando a sus caballeros los jugadores intentarán alzarse con la mayoría en las distintas regiones. Estas mayorías les reportarán puntos cada vez que se realice un recuento. El jugador que tenga más puntos al final de la partida será el vencedor.



# DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida dura 9 rondas, durante las cuales los jugadores irán colocando sus caballeros en las regiones representadas en el tablero.

Cada 3 rondas (es decir, en la tercera, sexta y novena ronda) se producirá una puntuación. El jugador que tenga más caballeros en cada una de las regiones conseguirá los puntos, avanzando con ello en el marcador de puntos.

**Atención:** si lo deseas puedes jugar una partida más corta realizando solamente 6 rondas. En este caso el contador de rondas empezaría en la casilla 2. Según avance el contador, deberás saltarte también las rondas 4 y 7.



En cada una de las rondas deberéis realizar las siguientes fases en el orden indicado:

1. Descubrir las cartas de acción.

2. Jugar las cartas de poder.

3. Cada jugador realiza su turno.

a. Enviar los caballeros de las provincias a la corte.

b. Utilizar las cartas de acción.

4. Fin de la ronda

5. Puntuación (solamente en la 3ª, 6ª y 9ª rondas).

## 1. DESCUBRIR LAS CARTAS DE ACCIÓN

Revela la carta superior de cada uno de los 5 mazos.



**Ejemplo:** se descubre la carta superior de cada mazo de cartas de acción.

Más adelante podrás realizar una de estas 5 acciones. Así podrás ojear las acciones que estarán disponibles para esta ronda.

## 2. JUGAR LAS CARTAS DE PODER

Empezando por el jugador que tenga la ficha de jugador inicial y siguiendo en sentido horario con el resto de jugadores, cada jugador juega una de sus cartas de poder. Un jugador no podrá jugar una carta de poder con un valor que coincida con el de otra carta de poder jugada previamente.

**Ejemplo:** **Alberto** tiene la ficha de jugador inicial. Empieza la ronda jugando un 7. Le sigue, a su izquierda, **Pilar**. Puede jugar cualquier carta menos un 7. Decide jugar un 3. Ahora es el turno de **Moisés**, que no puede jugar ni un 7 ni un 3 y opta por jugar un 2. **Maite** es la última y decide jugar un 8.



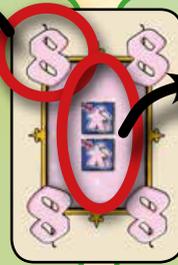
Las cartas de poder tienen una doble función, como se verá en el próximo apartado.

### 1. El orden de juego

El jugador que haya jugado la carta de poder con el valor más alto será el primero en realizar su turno, seguido por el jugador con el segundo número más alto, etc.

**Importante:** jugar un valor más alto implica tener más opciones a la hora de elegir una carta de acción.

**Ejemplo:** Maite ha jugado un 8 y, al ser la carta con el valor más alto, será la primera en realizar su turno. Le seguirán Alberto (7), Pilar (3) y Moisés (2).



### 2. Los refuerzos

La cantidad de caballeros que aparecen en la carta de poder indica cuántos de tus caballeros podrás enviar de las provincias a la corte.

**Atención:** por lo general, cuanto mayor es el número de la carta, menores son los refuerzos.

**Atención:** necesitarás disponer de caballeros en tu corte para poderlos desplegar por España.

**Ejemplo:** Maite podrá enviar 2 caballeros a su corte en la próxima fase, Alberto 3 y Pilar y Moisés 5 cada uno.

## 3. CADA JUGADOR REALIZA SU TURNO

El jugador con la carta de poder de valor más alto empieza, llevando a cabo todo su turno. Cuando éste jugador haya completado su turno, será el turno del siguiente jugador siguiendo el orden marcado por las cartas de poder. En cada ronda cada jugador dispondrá de un turno.

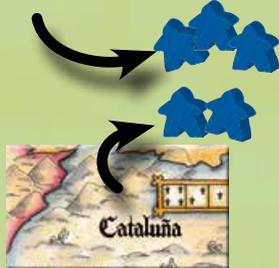
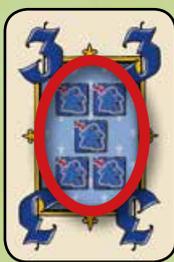
Durante tu turno realizarás los siguientes pasos:

### 3.1 Enviar los caballeros de las provincias a la corte

Al principio de tu turno deberás tomar tantos caballeros como aparezcan en la carta de poder que hayas jugado y enviarlos de las provincias a tu corte.

**Importante:** si no quedaran suficientes caballeros de tu color en las provincias, podrías recoger caballeros de las regiones del tablero para mandarlos a tu corte (aunque no podrías retirarlos del castillo).

**Importante:** puedes enviar menos caballeros de los que aparezcan en la carta.



**Ejemplo:** Pilar puede enviar hasta 5 caballeros de las provincias a la corte, pero sólo cuenta con 3 caballeros en las provincias. Decide tomar estos 3 y añade 2 más que quita de las regiones del tablero. Si Pilar quisiera, podría no recoger ningún caballero del tablero y tomar solamente los 3 caballeros de las provincias.

### 3.2 Utilizar una carta de acción

En este momento eliges una de las cartas de acción descubiertas, te la quedas y realizas estas dos acciones:

#### La acción especial

Puedes realizar la acción especial indicada en la carta. Para ello deberás cumplir completamente su función en la medida de lo posible. Por ejemplo, con la carta que aparece aquí estarías obligado a puntuar todas las regiones de 5, a pesar de que un rival pudiera recibir más puntos que tú. Algunas cartas permiten cumplir la función sólo parcialmente, tal como se indica en el propio texto de la carta (p. ej. la carta de intriga que reza "Puedes desplegar 4 caballeros.").

También puedes optar por **renunciar por completo** a realizar la acción especial.



#### Desplegar caballeros

La cantidad de caballeros que aparece en la carta señala el máximo de caballeros que podrás desplegar sobre el tablero.

- Sólo podrás desplegar caballeros que ya tengas en tu corte. Si en tu corte tuvieras menos caballeros de los que puedes desplegar, ignorarás el resto.
- Sólo podrás desplegar caballeros en las regiones adyacentes a la región del rey (pero no en la misma región en la que se encuentre el rey).
- También puedes arrojar algunos o todos los caballeros que te está permitido desplegar al castillo.

Puedes elegir si realizas primero la acción especial y luego despliegas a tus caballeros o bien si lo haces al revés. Sea como sea, no puedes intercalar ambas acciones. Es decir, no podrías realizar una acción parcialmente, luego aplicar la otra, y después completar la primera acción.



**Ejemplo 1:** *Maite* elige la carta del rey y decide realizar primero la **acción especial**. Desplaza el rey a Castilla la Nueva, que se convierte en la nueva región del rey. Después *Maite* puede desplegar hasta 5 de sus caballeros de la corte sobre el tablero. Podrá desplegarlos en las regiones adyacentes a la región del rey, es decir, Aragón, Castilla la Vieja, Granada, Sevilla y Valencia. También podría arrojar caballeros al castillo (véase a continuación).



**Ejemplo 2:** *Pilar* elige la carta de acción "Puntuación especial" y decide, en primer lugar, desplegar sus caballeros sobre el tablero. La carta de acción le permite desplegar hasta 3 caballeros de su corte. El rey se encuentra en Galicia, con lo que *Pilar* podrá desplegar caballeros en Castilla la Vieja, País Vasco o arrojarlos al castillo. Coloca 2 caballeros en el País Vasco y arroja el tercero al castillo.



Después *Pilar* realiza la acción especial y puntúa todas las regiones de 5. Se trata de Aragón, País Vasco y Valencia. Deberá puntuar **todas** las regiones de 5, incluso aunque sea otro jugador el que consiga los puntos. El castillo no se puntuará (véase a continuación).

En la página 7 se explica con más detalle cómo se realiza una puntuación.

Tras haber usado una carta de acción deberás dejarla boca abajo, debajo del mazo de cartas de acción correspondiente. Esta carta ya no estará disponible para el resto de jugadores.

Luego los demás jugadores, siguiendo el orden de juego establecido, ejecutan la carta de poder que hayan jugado y realizan su turno, tal como se ha descrito.

## Algunas consideraciones y particularidades importantes

### EL CASTILLO

- El castillo no es una región. Cada vez que se haga referencia a una "región", el castillo se considera excluido.
- Cada vez que despliegues caballeros sobre el tablero, puedes arrojar algunos de ellos o todos dentro del castillo. Para ello da lo mismo donde se encuentre el rey.
- Cuando retires algún caballero, nunca puedes tomar aquellos que estén en el castillo (determinadas cartas de acción permiten "devolver" caballeros, un concepto que se explica en detalle en la página 9).
- Cuando arrojes caballeros al castillo, deberás indicar cuántos estás arrojando. Ningún jugador puede inspeccionar cuántos caballeros hay en el castillo ni retirar caballeros del castillo.
- Atención: vale la pena acordarse de cuántos caballeros han arrojado los demás jugadores al castillo.
- En cada una de las puntuaciones generales (después de las rondas 3, 6 y 9) así como durante la puntuación especial del castillo (pág. 11), y sólo entonces, podrás levantar el castillo. Tras realizar el recuento los caballeros volverán a dejarse dentro del castillo (aunque después de una puntuación general los caballeros se desplegarán por las regiones). Todo esto se especifica en el apartado dedicado a la puntuación.



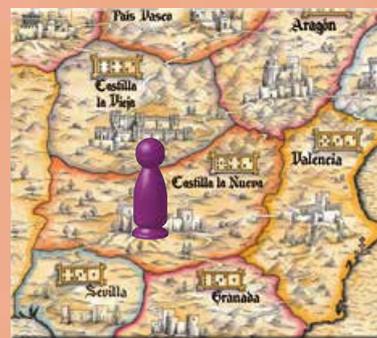
El castillo

## EL REY, LA REGIÓN DEL REY Y LAS REGIONES ADYACENTES

La región en la que se encuentra el rey se denomina la "región del rey". La región del rey implica 3 reglas especiales:

1. **¡La región del rey está vedada!** (esta es una de las reglas más importantes del juego)  
En la región del rey no se puede tocar nada. En la región del rey no se pueden colocar ni caballeros, ni Grandes, ni marcadores de puntuación, ni tampoco se pueden retirar de ella. ¡Esto se aplica sin excepción!
2. **Desplegar caballeros de la corte sobre el tablero**  
Durante el despliegue sólo se pueden colocar caballeros en las regiones adyacentes a la región del rey (o arrojarlos al castillo). Nunca pueden desplegarse en la misma región del rey.
3. **Bonificación del rey**  
El jugador que cuente con la mayoría de caballeros en la región del rey durante una puntuación general o especial obtendrá 2 puntos adicionales. Si hubiera varios jugadores empatados, la bonificación del rey no se concede.

La región del rey es Castilla la Nueva. Las regiones adyacentes son todas aquellas que limitan con ésta.



## 4. FINAL DE LA RONDA

Después de que todos los jugadores hayan realizado su turno, deberán realizarse los siguientes pasos:

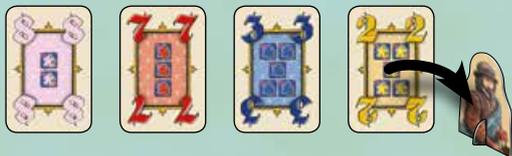
1. Coloca boca abajo debajo de cada mazo las cartas de acción que todavía quedaran descubiertas.



**Ejemplo:** con 4 jugadores al final de la primera ronda ha quedado una carta sin usar. En este momento esta carta se coloca debajo de su mazo. De este modo la carta superior de cada mazo estará boca abajo.

2. El jugador que tenga la carta de poder con el valor más bajo recibe la ficha de jugador inicial.
3. Todos los jugadores se descartan de su carta de poder. Con ello cada jugador irá creando su propia pila de descartes en la que irá dejando, boca abajo, las cartas de poder que haya jugado. Estas cartas de poder ya no podrán volver a usar durante el resto de la partida.

**Atención:** como puedes ver, en cada ronda tendrás una carta de poder menos para elegir y sólo te quedarán las que hayas conservado de rondas anteriores (de todos modos, siempre podrás jugar al menos una carta de poder).



**Ejemplo:** Moisés ha jugado la carta de valor más bajo y por lo tanto recibe la ficha de jugador inicial. En la próxima ronda será él quien empiece jugando una carta de poder. Después todos los jugadores se descartan de la carta de poder que han jugado.

4. Avanza el contador de rondas una casilla.

Si el contador avanza a una casilla con el número siguiente, empieza una nueva ronda tal como se ha descrito anteriormente.



Si el contador avanza a una casilla con una flor de lis, se realiza una puntuación (véase los apartados siguientes), como es el caso tras las rondas 3ª, 6ª y 9ª. Después de la puntuación se vuelve a avanzar el contador una casilla más y empieza una nueva ronda.

## 5. PUNTUACIÓN

Si el contador de rondas avanza a una casilla con una flor de lis, se realizará una puntuación general.  
En cada puntuación se deben ejecutar los pasos descritos a continuación en el orden señalado:

1. Fijar la rueda de selección.
2. Puntuar el castillo.
3. Desplegar los caballeros del castillo en las regiones.
4. Puntuar cada región.

La tabla de puntuación que queda a la derecha del marcador de rondas sirve como resumen de esta fase.



### 1. FIJAR LA RUEDA DE SELECCIÓN

En el paso 3 desplegarás los caballeros que tuvieras en el castillo, pero es en este momento que debes decidir a qué región deseas enviar tus caballeros. Para ello tendrás que señalar con la flecha de la rueda de selección la región deseada y luego dejar la rueda boca abajo frente a ti.

**Importante:** estos caballeros no pueden repartirse entre distintas regiones. Tendrás que decantarte por una región y colocar allí todos tus caballeros. ¡Como siempre, está prohibido colocar en la región del rey!



La rueda de selección se ha fijado señalando "Galicia".



### 2. PUNTUAR EL CASTILLO

Cuando todos los jugadores hayan fijado su rueda de selección, se puntúa el castillo. Para ello se levanta el castillo, de tal modo que deje al descubierto todos los caballeros que hubiera y se pueda determinar quien tiene la mayoría. El jugador que tenga más caballeros conseguirá 5 puntos, el segundo jugador con más caballeros conseguirá 3 puntos, y el tercer jugador con más puntos conseguirá 1 punto, tal como se indica en el marcador de puntuación del castillo.

En caso de empate entre varios jugadores, todos los jugadores empatados reciben los puntos de la siguiente posición inferior. Si un jugador no tiene ningún caballero en el castillo no podrá conseguir ningún punto. Los puntos que cada jugador consiga se anotarán haciendo avanzar su contador en el marcador de puntos.

**Atención:** con 2 jugadores sólo se tiene en cuenta el primer valor del marcador. Es decir, sólo el jugador que tenga más caballeros recibirá los puntos.

Con 3 jugadores sólo se tienen en cuenta los dos primeros valores. Es decir, sólo el jugador que tenga más caballeros y el segundo jugador con más caballeros recibirán puntos.



Se vacía el castillo. Los jugadores consiguen los puntos señalados en el marcador de puntuación en función del número de caballeros que tengan.

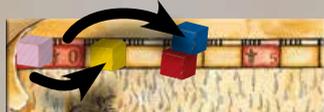


**Ejemplo:** tanto **Alberto** como **Pilar** tienen 2 caballeros en el castillo, mientras que **Moisés** tiene 1.

El marcador de puntuación del castillo indica 5 puntos para quien tenga la mayoría, 3 puntos para el segundo y 1 punto para el tercero.

**Alberto** y **Pilar** comparten la primera posición, de modo que ambos consiguen los puntos correspondientes a la segunda plaza, es decir, 3 puntos.

**Moisés** es, pues, tercero, de manera que se lleva 1 punto.



**Alberto** y **Pilar** avanzan 3 casillas en el marcador de puntos, mientras que **Moisés** avanza 1.



### 3. DESPLEGAR LOS CABALLEROS DEL CASTILLO EN LAS REGIONES

Después cada jugador desvela su rueda de selección y coloca los caballeros que tuviera en el castillo en la región señalada por la rueda.

**Atención:** si un jugador por error hubiera señalado la región del rey, ¡tendrá que devolver sus caballeros a la corte!

Luego se devuelve el castillo a su sitio.



**Ejemplo:** **Alberto** traslada los dos caballeros que tenía en el castillo a Granada.



### 4. PUNTUAR CADA REGIÓN

Finalmente se puntúa cada región por separado, siguiendo el orden marcado por la tabla de puntuación. Para ello se determina, igual como se había realizado antes para el castillo, quién tiene la mayoría en cada una de las regiones. El marcador de puntuación que hay en la región indica cuántos puntos conseguirá el jugador que tenga más caballeros, el segundo jugador con más caballeros y el tercer jugador con más caballeros en esa región.

**Importante:** los Grandes sólo sirven para indicar las regiones natales y no se contabilizan a efectos de mayorías.

**Atención:** con 2 jugadores sólo se contabiliza el primer número del marcador de puntuación. Así, solamente el jugador que tenga la mayoría en solitario recibirá los puntos.

Con 3 jugadores sólo se contabilizan los dos primeros números; solamente el primer jugador en número de caballeros y el segundo jugador recibirán puntos.



Las regiones se puntúan una tras otra siguiendo el orden que aparece en la tabla de puntuación, de arriba a abajo.

Al igual que sucedía con el castillo, si varios jugadores tienen el mismo número de caballeros, cada uno de ellos recibe los puntos correspondientes a la siguiente posición.



#### Ejemplo

Galicia es la primera región que se puntúa. **Moisés** tiene en ella 3 caballeros, con lo que recibe 4 puntos. **Pilar** ocupa la segunda posición con sus dos caballeros, de modo que recibe 2 puntos. **Alberto** es tercero con 1 caballero, pero desafortunadamente en Galicia el tercer puesto no recibe ningún punto.



La siguiente región es el País Vasco. Aquí tanto **Pilar**, como **Alberto** y **Maité** tienen 3 caballeros, mientras que **Moisés** tiene 2. Así pues, dado que **Pilar**, **Alberto** y **Maité** tienen el mismo número de caballeros, cada uno recibe los 3 puntos correspondientes a la segunda plaza. **Moisés** consigue 1 punto por ser tercero.

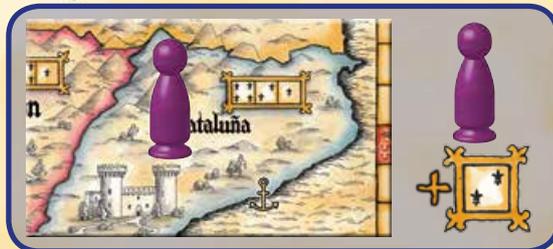


Luego viene Aragón. Aquí **Moisés** y **Maité** tienen 3 caballeros cada uno, y **Pilar** y **Alberto** 2 caballeros cada uno. **Moisés** y **Maité** comparten la primera posición, de modo que ambos pasan a recibir los 4 puntos de la segunda plaza. El tercer puesto está compartido entre **Pilar** y **Alberto**, por lo que ambos deberían perder una posición más. Sin embargo no existe un cuarto puesto, de forma que ninguno de ellos recibe ningún punto.



## BONIFICACIÓN DEL REY

El jugador que durante una puntuación tenga la mayoría en solitario en la región del rey, recibirá 2 puntos adicionales. Esto se aplica tanto durante una puntuación general como en los momentos en los que se puntúa la región del rey debido a una puntuación especial.



*Ejemplo:* Cataluña es la región del rey. **Moisés** tiene allí 2 caballeros, mientras que **Alberto** tiene 1. Así pues, **Moisés** ocupa la primera posición y recibe 4 puntos, junto con 2 puntos adicionales por ser el único en poseer la mayoría en la región del rey. **Alberto** consigue 2 puntos al ser segundo. Como no hay ningún otro jugador en la región, no hay un tercer puesto.



## BONIFICACIÓN POR REGIÓN NATAL

La bonificación por región natal funciona de la misma manera. Si durante una puntuación un jugador tiene la mayoría en solitario en la región en la que se encuentre su Grande, recibe 2 puntos adicionales. Esto es así tanto con las puntuaciones generales como en los momentos en los que se puntúa la región natal debido a una puntuación especial.

**Recuerda:** el Grande **no cuenta** a efectos de determinar la mayoría.



*Ejemplo:* Granada es la región natal de **Alberto** (allí es donde tiene a su Grande). En ella tiene 4 caballeros, lo cual le sitúa por delante de **Moisés** y **Maite** que sólo tienen 1. Así pues, **Alberto** recibe 6 puntos por ocupar el primer puesto y 2 puntos adicionales por tener la mayoría en su región natal. **Moisés** y **Maite**, al estar empatados en la segunda posición descienden un puesto más y se quedan cada uno con 1 punto.



**Atención:** un jugador podría conseguir tanto la bonificación del rey como la bonificación natal en una misma región.

## MARCADOR DE PuntuACIÓN

Los dos marcadores pequeños de puntuación pueden entrar en juego mediante algunas cartas de acción. En una región puede haber como máximo uno de estos marcadores de puntuación. Estos marcadores sustituyen al marcador de puntuación impreso en la región y pueden, por lo tanto, aumentar o rebajar el valor de esa región.

Tras haber puntuado todas las regiones, avanza el contador una casilla más y empieza una nueva ronda.

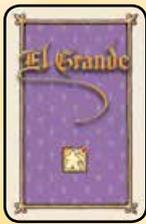


Este marcador de puntuación reduce los puntos que se consiguen en Castilla la Vieja.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza después de la tercera puntuación general. El jugador que termine con su contador más adelantado en el marcador de puntos, será el vencedor y, por lo tanto, "Grande de España". Si hubiera varios jugadores empatados, los jugadores comparten el puesto obtenido.

# EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



## CARTAS DE ACCIÓN DEL PRIMER MAZO

Para todas estas cartas:

Dispondrás de 1 caballero que podrás desplegar en una región adyacente a la región del rey o bien arrojar al castillo.

Además, también podrás realizar la acción especial indicada (o bien renunciar a ella).

Las cartas de este mazo te permiten **desplazar** caballeros propios o rivales que estén sobre el tablero. Cuando se “**desplazan**” caballeros se deben tener en cuenta las siguientes **normas básicas**:

- Puedes desplazar tanto caballeros propios como caballeros rivales (las excepciones se indican a continuación).
- Puedes tomar caballeros de una o varias regiones del tablero. También podrías combinar, por ejemplo, 2 caballeros de una región y 1 de otra. Lo mismo se aplica cuando recoleques los caballeros en las regiones (las excepciones se indican a continuación).
- No puedes retirar ningún caballero del **castillo** ni de la **corte**.
- Siempre puedes desplazar **menos** caballeros de los que te permita la carta.
- Al desplazar caballeros **no** estás limitado a las **regiones adyacentes** a la región del rey. Puedes mover los caballeros a cualquier región del tablero (excepto a la región del rey) y arrojarlos al castillo.
- ¡La **región del rey** está vedada! Nunca se puede retirar un caballero de la región del rey ni colocar uno en ella (aquí no hay excepciones).

Existen las siguientes acciones especiales:



### Intrigante

Puedes desplazar 3 caballeros. (1)

### Intrigante

Puedes desplazar 4 caballeros. (1)



### Intrigante

Puedes desplazar 4 caballeros tuyos. (1)

Sólo puedes desplazar tus **propios caballeros**, y no los de los rivales.



### Intrigante

Puedes desplazar 3 caballeros rivales. (1)

Sólo puedes desplazar caballeros **de los demás jugadores**, y no tus propios.



### Intrigante

Puedes desplazar 2 caballeros tuyos y 2 rivales. (2)

Puedes desplazar hasta 2 de tus caballeros y 2 de los demás jugadores. En ningún caso pueden ser más de 2 propios y 2 rivales.



### Intrigante

Puedes desplazar 5 caballeros de la región que desees. (2)

Con esta carta sólo puedes mover caballeros de **una sola región**. Como es habitual, puedes trasladar los caballeros a distintas regiones.



### Intrigante

Puedes desplazar todos tus caballeros de la región que desees. (1)

Con esta carta sólo puedes mover caballeros **propios de una sola región**. También puedes dejar caballeros en esa región. Como es habitual, puedes trasladar los caballeros a distintas regiones.



### Intrigante

Puedes desplegar 2 caballeros más de tu corte a las regiones que desees. (1)

Con esta carta de acción podrías llegar a desplegar hasta 3 caballeros de tu corte, 1 de los cuales sólo podría ir a una región adyacente a la región del rey y los otros 2 a cualquier región o regiones que elijas.



### Intrigante

Puedes desplazar todos tus caballeros de la región que desees

O BIEN

Puedes desplegar 2 caballeros más de tu corte a las regiones que desees. (1)

Con esta carta debes decidir cuál de las dos opciones llevas a cabo. Cada una de las opciones funciona del mismo modo que las dos cartas anteriormente descritas.



## CARTAS DE ACCIÓN DEL SEGUNDO MAZO

Para todas estas cartas:

Dispondrás de hasta 2 caballeros que podrás desplegar en las regiones adyacentes a la región del rey o bien arrojar al castillo.

Además, también podrás realizar la acción especial indicada (o bien renunciar a ella).

Algunas cartas te permiten retirar caballeros del tablero, pero recuerda que la región del rey está vedada.

Existen las siguientes acciones especiales:



### Veto

Puedes impedir una acción especial en esta ronda o en la siguiente. La acción especial quedará anulada en cuanto lo anuncies. (2)

Después de elegir la carta de veto, deberás dejarla descubierta ante ti. En un turno posterior de otro jugador podrás impedir parcialmente o en su totalidad la acción especial que el rival

desee realizar. Puedes anunciar tu veto antes de que el jugador lleve a cabo la acción especial. También puedes interrumpir una acción especial en el momento mismo en el que el jugador la esté realizando. El jugador deberá interrumpir su acción especial en ese instante.

*Ejemplo: un rival va a desplazar 4 caballeros. Ya ha desplazado 2, pero a ti no te parece bien el tercer desplazamiento y te opones a él. El rival tendrá que deshacer este tercer desplazamiento, dejándolo como estaba antes, y finalizar por completo su acción. Así pues, también se quedaría sin poder realizar el cuarto desplazamiento.*

Tras haber anunciado tu rechazo, deja la carta de "Veto" boca abajo debajo del segundo mazo. Si al final de la siguiente ronda no hubieras llegado a utilizar la carta, también tendrás que descartarte de ella y dejarla debajo del segundo mazo.



### Merma de autoridad

Cada uno de los demás jugadores debe devolver todos los caballeros que tenga en la corte a las provincias. (1)

Esto se aplica sólo a los demás jugadores, y no a ti.



### Merma de autoridad

Cada uno de los demás jugadores debe devolver 3 caballeros que tenga en la corte a las provincias. (1)

Esto se aplica sólo a los demás jugadores, y no a ti. Los jugadores que tengan menos de 3 caballeros en su corte, los devuelven todos.



### Destierro

Puedes devolver 1 caballero de cada uno de los demás jugadores a las provincias. Los caballeros deben provenir de las regiones. (1)

Eliges 1 caballero de cada rival (no de los tuyos) y lo devuelves a las provincias.



### El rey enfurecido

Empezando por el jugador de la izquierda y siguiendo en sentido horario, cada uno de los demás jugadores debe devolver 3 caballeros a las provincias. Estos caballeros pueden provenir tanto de las regiones como de la corte. (1) Por turnos cada rival deberá elegir qué 3 caballeros propios devuelve a las provincias.



### Proscritos

Cada uno de los demás jugadores elige una región en secreto con la rueda de selección. Luego cada jugador deberá devolver a las provincias todos los caballeros que tenga en la región elegida. (1)

Todos tus rivales simultáneamente deben elegir con su rueda de selección una región en la que tengan al menos 1 caballero. Después cada jugador muestra su rueda y devuelve a las provincias todos los caballeros que tuviera en esa región.



### Asuntos urgentes

Cada uno de los demás jugadores elige una región en secreto con la rueda de selección. Luego devuelve 2 de sus caballeros de la región elegida a las provincias. (1)

Todos tus rivales simultáneamente deben elegir con su rueda de selección una región en la que tengan al menos 2 caballeros. Después cada jugador muestra su rueda y devuelve a las provincias 2 de los caballeros que tuviera en esa región.



### Puntuación especial

Puntuas la región que desees. (3)

Elige una región del tablero y puntuala en tu turno. Puedes puntuarla antes o después de desplegar tus caballeros. También puedes elegir la región del rey, pero no el castillo. La puntuación se realiza como si se tratara de la

puntuación de una región durante la puntuación general (es decir, cada jugador recibe los puntos que le correspondieran y también se pueden conceder puntos adicionales por el rey o por la región natal).



## CARTAS DE ACCIÓN DEL TERCER MAZO

**Para todas estas cartas:**

Dispondrás de 3 caballeros que podrás desplegar en las regiones adyacentes a la región del rey o bien arrojar al castillo.

Además, también podrás realizar la acción especial indicada (o bien renunciar a ella).

Las cartas de este mazo te permitirán realizar **puntuaciones especiales** durante tu turno. Para ello se aplican las siguientes **normas básicas**:

- Puedes puntuar las regiones antes o después de desplegar tus caballeros.
- La puntuación especial se realiza del mismo modo que se puntúan las regiones durante una puntuación general (es decir, cada jugador recibe los puntos que le correspondieran y también se pueden conceder puntos adicionales por el rey o por la región natal).
- El castillo no se considera una región. Así pues, no se tiene en cuenta a la hora de determinar qué regiones se van a puntuar (excepto para la carta que explicita la puntuación del castillo).
- Si se puntuara más de una región, el jugador activo decidirá el orden en el que se puntúan.

Existen las siguientes acciones especiales:



### Puntuación especial

Puntúa todas las regiones de 4. (2)

En tu turno se puntúan todas las regiones de 4 (o sea, Galicia, Cataluña y Sevilla).

**Atención:** mediante los marcadores de puntuación las regiones que se puntúan pueden cambiar. Si, por ejemplo, hubiera este

marcador  en una región, se consideraría una región de 4 y por lo tanto se puntuaría. El castillo no es ninguna región y por lo tanto no se puntuaría aún cuando tuviera este marcador. Si este marcador  estuviera en Galicia, Cataluña o Sevilla, la región dejaría de ser una región de 4 y por lo tanto no se puntuaría.

Los marcadores de puntuación pueden entrar en juego a partir de las cartas de acción del cuarto mazo (véase la página siguiente).



### Puntuación especial

Puntúa todas las regiones de 5. (2)

En tu turno puntúas todas las regiones de 5 (o sea, País Vasco, Aragón y Valencia, **pero no** el castillo). Se aplican los mismos supuestos que en la puntuación de las regiones de 4.



### Puntuación especial

Puntúa todas las regiones de 6 y 7. (1)

En tu turno puntúas todas las regiones de 6 y 7 (o sea, Castilla la Vieja, Castilla la Nueva y Granada). Se aplican los mismos supuestos que en la puntuación de las regiones de 4.



### Puntuación especial

Puntúa el castillo. (2)

En tu turno puntúas el castillo. Después de la puntuación se devuelve al castillo todos los caballeros que hubiera.



### Puntuación especial

Puntúa todas las regiones. Únicamente se conceden puntos por el primer puesto. En caso de empate no se concede ningún punto. (1)

En tu turno se puntúan todas las regiones (pero no el castillo). Se lleva a cabo como si fuera una puntuación general, con la diferencia de que en cada región sólo recibirá puntos el jugador que tenga más caballeros. Si hubiera un empate en el primer puesto, ningún jugador recibe los puntos.



### Puntuación especial

Puntúa la región o regiones que tengan más caballeros. (1)

En tu turno puntúas cualquier región que tenga en total la mayor cantidad de caballeros. Si hubiera más de una región que cumpliera esta condición, se puntuarían todas ellas.



### Puntuación especial

Puntúa la región o regiones que tengan menos caballeros. Las regiones que no tengan ningún caballero no se consideran. (1)

En tu turno puntúas cualquier región que tenga en total menos caballeros. Si hubiera más de una región que cumpliera esta condición, se puntuarían todas ellas. El castillo y las regiones que no tengan ningún caballero no se tienen en cuenta.



### Puntuación especial

Puntúa la región que desees. (3)

Elige una región del tablero y puntúala en tu turno.



## CARTAS DE ACCIÓN DEL CUARTO MAZO

**Para todas estas cartas:**

Dispondrás de 4 caballeros que podrás desplegar en las regiones adyacentes a la región del rey o bien arrojar al castillo.

Además, también podrás realizar la acción especial indicada (o bien renunciar a ella).

Existen las siguientes acciones especiales:



### Marcador de puntuación

Puedes colocar un marcador de puntuación en el tablero O BIEN puedes trasladar un marcador de puntuación. (3)

Puedes colocar una de las fichas de marcador de puntuación sobre el marcador de puntuación impreso en una región. Mientras el marcador de puntuación esté allí, la región

concederá los puntos que se indiquen en dicho marcador cada vez que se puntúe (en vez de los puntos impresos señalados). Puedes elegir cuál de los dos marcadores colocar. Al principio de la partida ambos marcadores están fuera del tablero. Si el marcador que deseas colocar ya se encontrara sobre el tablero, podrás recogerlo de la región en la que se encontrara y situarlo en otra región. Puedes, si lo deseas, colocar un marcador en el castillo, que sustituiría las casillas de puntuación del castillo. En cada región puede haber como mucho uno de los dos marcadores de puntuación. No puedes colocar un marcador de puntuación en la región del rey ni tampoco puedes retirarlo de ella.



### Carta de poder

Puedes recuperar una de tus cartas de poder. (2)

También podrías recuperar la carta de poder que acabes de jugar en esta misma ronda.



### La corte

Puedes enviar 2 caballeros tuyos de las provincias a la corte. (1)

Esta acción especial incrementa tus refuerzos. Se aplican las reglas habituales.



### Grande

Puedes desplazar tu Grande. (2)

No puedes retirar tu Grande de la región del rey. Tampoco puedes trasladar el Grande a la región del rey ni arrojarlo al castillo.



### Puntuación especial

Cada jugador elige una región en secreto con su rueda de selección. Puntúa todas las regiones que hayan sido elegidas una sola vez. Las regiones que se hayan elegido más de una vez no se puntúan. (1)

Puedes realizar esta puntuación especial antes o después de desplegar tus caballeros. En

primer lugar, todos los jugadores (incluido tú) deberán elegir una región con su rueda de selección y luego desvelar su elección simultáneamente. Sólo se puntuarán aquellas regiones que haya elegido un único jugador con su rueda de selección. Las regiones que no hayan sido elegidas o que se hayan elegido más de una vez no se puntuarán. La puntuación especial se realiza del mismo modo que se puntúan las regiones durante una puntuación general (es decir, cada jugador recibe los puntos que le correspondieran y también se pueden recibir puntos adicionales por el rey o por la región natal).



### Expulsión

Elige una región. Cada uno de los demás jugadores debe desplazar a otra región los caballeros que tenga en la región elegida. Los jugadores deberán elegir la región de destino en secreto mediante la rueda de selección. (1)

Primero deberás señalar la región de la que

tus rivales tendrán que retirar sus caballeros. Luego cada rival decide en secreto una región a la que desplazarán sus caballeros y la señala con su rueda de selección. Finalmente los jugadores desvelan su elección y desplazan sus caballeros. Si un jugador hubiera elegido la región del rey, tendrá que devolver sus caballeros a la corte.



### Consejero real

Puedes desplazar el rey a una región adyacente. (1)

Puedes desplazar el rey a la región adyacente antes o después de desplegar tus caballeros.



### Carta del rey

Puedes desplazar el rey a la región que desees. (1)

Puedes desplazar el rey antes o después de desplegar tus caballeros. No puedes arrojar el rey al castillo.

## CARTA DE ACCIÓN DEL QUINTO MAZO

El quinto mazo se compone únicamente de la carta del rey. Dispondrás de 5 caballeros que podrás desplegar en las regiones adyacentes a la región del rey o bien arrojar al castillo. Además, también podrás realizar la acción especial indicada (o bien renunciar a ella).