

El Grande Edición 20º Aniversario

DISPOSICIÓN DE LOS COMPONENTES

Castillo

5 ruedas de selección
(tendrás que ensamblarlas antes de la primera partida)

Si la manecilla queda un poco suelta, presiónala bien por la parte central contra el disco de cartón.

Rey

150 caballeros (30 de cada color)

5 Grandes (1 de cada color)

5 contadores (1 de cada color)

1 contador de ronda

2 marcadores de puntuación

1 ficha de jugador inicial

El Grande

Si no conoces el juego o hace mucho tiempo que no juegas a él, deberías dejar a un lado las expansiones y centrarte únicamente en el juego básico. El juego básico por sí solo ya aporta suficiente profundidad como para entretener a los jugadores más avezados.

Una partida completa de *El Grande* se juega a 9 rondas, pero si el grupo de jugadores no conoce de antemano el juego puede que la partida dure más de 90 minutos. Por ello te recomendamos que en estos casos utilices la variante de 6 rondas, tal como se describe en la página 2 del reglamento. Esta variante también es recomendable para los jugadores que, aun conociendo bien el juego, prefieran realizar una partida más corta

EL REY Y EL INTRIGANTE

Esta expansión le da un nuevo aire al juego. Se sustituyen por completo las cartas del juego básico por las cartas de esta expansión y los jugadores podrán, al principio de la partida, elegir de qué cartas dispondrán durante el transcurso de la partida. Esta expansión está pensada para los jugadores a quienes no les gusta dejar nada al azar.

Se puede combinar con:

- El Gran Inquisidor y las colonias (aunque no se recomienda; véase la página 6 del suplemento *El Gran Inquisidor y las colonias*)
- Versión de los jugadores de *El rey y el intrigante*
- Cartas especiales de *El rey y el intrigante*
- Expansión conmemorativa

90 cartas de poder (18 de cada color)

9 cartas de acción

2 indicadores de puntuación doble

EL REY Y EL INTRIGANTE. VERSIÓN DE LOS JUGADORES

Esta expansión está pensada para los jugadores que ya conocen la expansión de *El rey y el intrigante* y quieren tener todavía más opciones. Se puede combinar con:

- El rey y el intrigante*
- Cartas especiales de *El rey y el intrigante*
- Expansión conmemorativa

55 cartas de poder (11 de cada color)

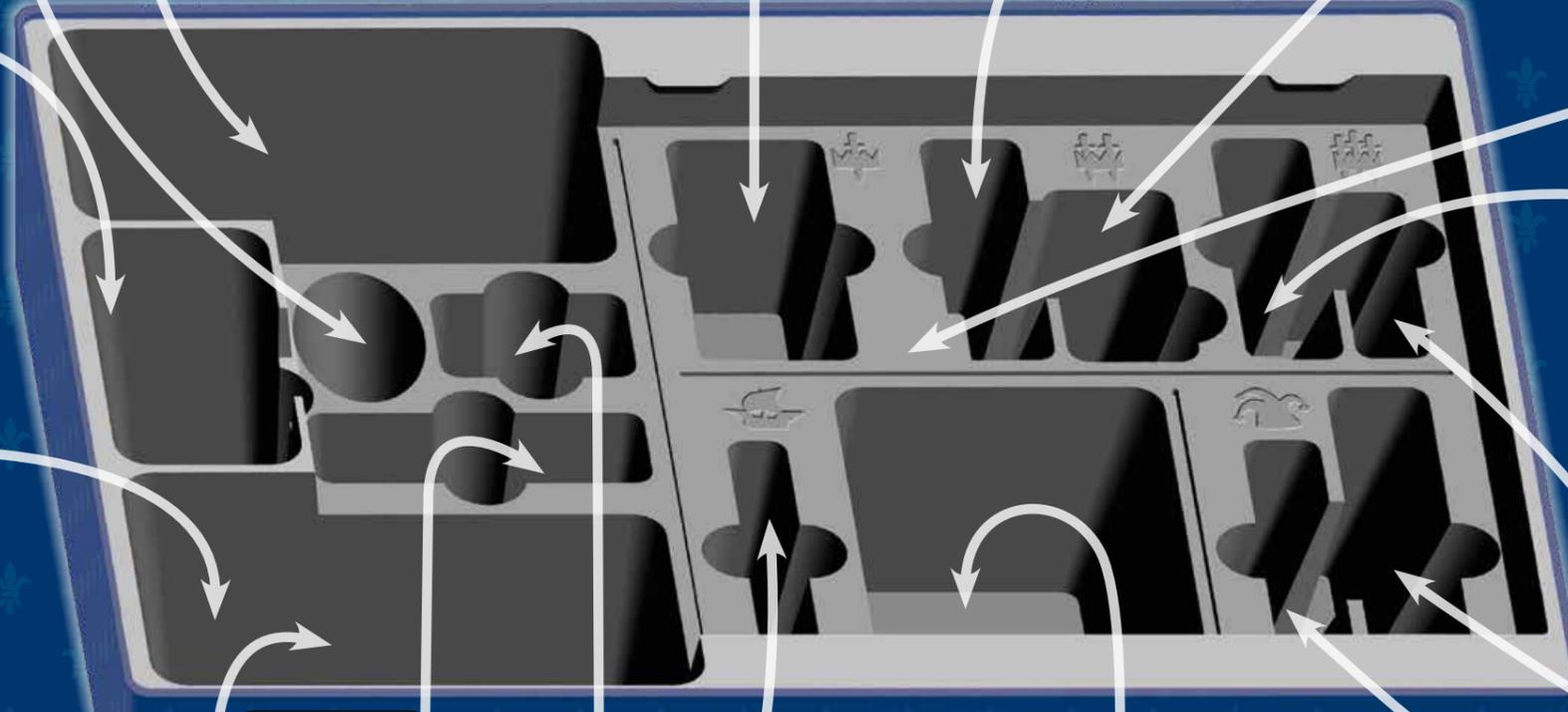
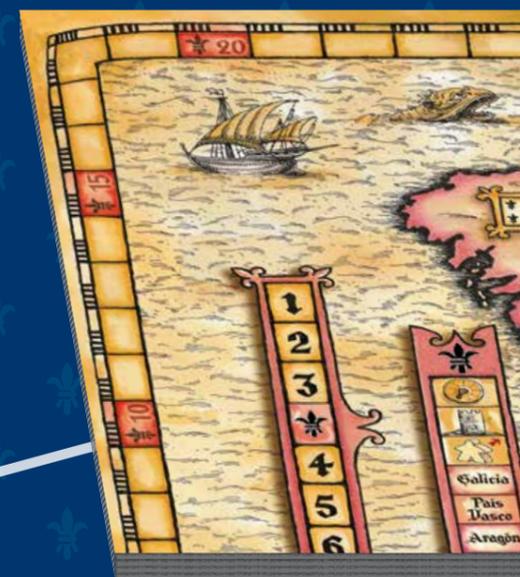
Puente

Cuarentena

2 piezas de alianza

Riesgo de derrumbamiento

1 tablero
Anverso = *El Grande*
Reverso = *El Gran Inquisidor y las colonias*



EL REY Y EL INTRIGANTE. CARTAS ESPECIALES

Esta expansión está pensada para los jugadores que ya conocen la expansión de *El rey y el intrigante* y quieren tener todavía más opciones.

Se puede combinar con:

- El rey y el intrigante*
- Versión de los jugadores de *El rey y el intrigante*
- Expansión conmemorativa

50 cartas de poder (10 de cada color)

3 tablas limitadoras

Protección real

9 cartas de región

45 cartas de acción

13 cartas

30 caballeros (5 colores)

4 caballeros negros / mercenarios

Tabla limitadora

11 mercancías

5oros

Puntuación especial

23 cartas

2 barcos

Rey de incógnito

Prisión

Boicot

2 piezas de alianza

EXPANSIÓN CONMEMORATIVA

Esta expansión es un pequeño añadido que se puede mezclar con cualquier expansión.

Se puede combinar:

- El Gran Inquisidor y las colonias*
- Grandísimo*
- El rey y el intrigante*
- Versión de los jugadores de *El rey y el intrigante*
- Cartas especiales de *El rey y el intrigante*

5 estandartes

65 cartas de poder (13 de cada color)

EL GRAN INQUISIDOR Y LAS COLONIAS

Esta amplia expansión es para aquellos jugadores que quieran ahondar todavía más en las múltiples posibilidades que ofrece *El Grande*. Con las opciones que incorpora esta expansión la duración del juego puede alargarse, aunque dependerá de la intensidad con la que los jugadores se dediquen a sopesar todas sus opciones.

Se puede combinar con:

- Expansión conmemorativa
- El rey y el intrigante* (aunque no se recomienda; véase la página 6 del suplemento *El Gran Inquisidor y las colonias*).

GRANDÍSIMO

Grandísimo es para los amantes del juego básico que busquen más variedad en las acciones y en las regiones. Con apenas unas reglas más, esta expansión cambia considerablemente las condiciones de la partida.

Se puede combinar con:

- Expansión conmemorativa

Portugal

El Grande

COMPONENTES Y PREPARACIÓN DE LA PARTIDA (JUEGO BÁSICO)

Para una partida con el juego básico necesitarás los siguientes componentes:

- 1 tablero
- 1 castillo
- 1 contador de ronda
- 45 cartas de acción
- 2 marcadores de puntuación
- 5 Grandes (1 de cada color)
- 150 caballeros (30 de cada color)
- (los 6 caballeros adicionales de cada color no se utilizan en el juego básico y deben dejarse en la caja)
- 5 contadores (1 de cada color)
- 9 cartas de región
- 1 rey
- 5 ruedas de selección
- 65 cartas de poder (con los valores del 1 al 13 para cada color)
- 1 ficha de jugador inicial
- 1 reglamento y esta ayuda de juego

1 ♦ Deja el **tablero** en el centro de la mesa de modo que la cara que muestra **El Grande** en la esquina inferior izquierda quede visible. Coloca el **contador de ronda** en la casilla 1 del marcador de rondas. Deja el **castillo** en su espacio (tendrás que montarlo antes de la primera partida).

Contador de ronda

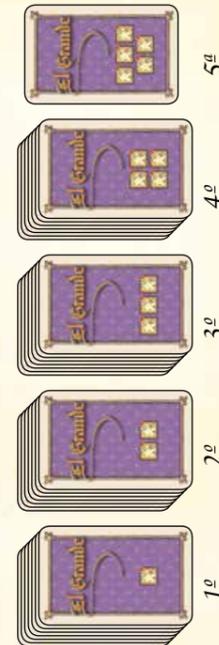


Castillo

2 ♦ Las cartas de acción (dorso violeta) muestran de 1 a 5 caballeros en el reverso. Sepáralas en función de este número y mezcla cada mazo por separado, dejándolos boca abajo. Los mazos del 1 al 4 se componen de 11 cartas cada uno, mientras que el quinto mazo se compone de una sola carta (aunque nos referimos a ella como un "mazo", para mantener la misma terminología).



Carta de acción con 3 caballeros



Mazos de cartas de acción

3 ♦ Deja preparados los dos **marcadores de puntuación** pequeños junto al tablero.

Marcador de puntuación

7 ♦ Finalmente el jugador más joven recibe la **ficha de jugador inicial**...
¡Y EMPIEZA LA PARTIDA!



Ficha de jugador inicial

6 ♦ Cada jugador recibe también una **rueda de selección** (tendrá que ensamblarse antes de la primera partida) y un conjunto de 13 **cartas de poder** de su color. Estas serán las cartas de su mano. Estas cartas muestran valores del 1 al 13.



Rueda de selección

Cartas de poder



Anverso 1-13

Reverso

Los autores y la editorial desean dar las gracias por sus múltiples pruebas, sugerencias y propuestas a Barbara y Dieter Hornung, Gunthart von Chiari, Alexander Martel, Andreas Trieb, Karl-Heinz Schmiel, Joe Weigand, Hannes Wildner, Birgit Irgang (la experta en España), Christoph Wittkowski, Clemens Deimann, Martin Restle, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösner, Juliane y Rolf Krüseemann, los clubes Kronisten de Stuttgart y Pöppel-Company de Ludwigsburg y, muy especialmente, a Stephan Rink.

Revisión del reglamento: Hanna & Alex Weiss

5 ♦ Mezcla las 9 **cartas de región** boca abajo. Descubre luego la primera carta y coloca el **rey** en esa región. La región en la que se encuentra el rey se llama la **región del rey**. Luego, por turnos, cada jugador descubre una carta de región y coloca en esa región a su **Grande** y 2 de sus **caballeros** provenientes de la corte. La región en la que está el Grande de un jugador se considera su región natal. Después se devuelven todas las cartas de región a la caja; en el juego básico ya no volverán a utilizarse.



Cartas de región

Rey

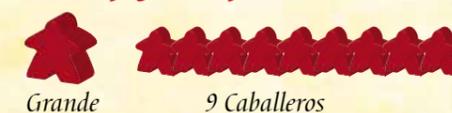


4 ♦ Cada jugador elige un color y toma el **Grande** y 9 **caballeros** de ese color, dejando las figuras ante él. A esto se le llama la **corte del jugador**. Luego coloca el **contador** de su color en la casilla 0 del marcador de puntos del tablero. Deja los caballeros restantes (21 por color) junto al tablero, al alcance de los jugadores. Esta reserva general de figuras se llama las **provincias**.



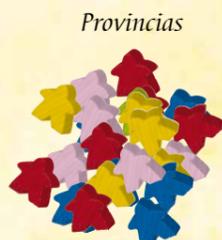
Contador

La corte del **jugador rojo**



Grande

9 Caballeros



Provincias

Traducción:
Oriol García
Adaptación gráfica:
Antonio Catalán
y Basco