

El Grande - KSR

Es wird über 9 Runden gespielt.

Provinz: Vorrat, nicht in Spielerbesitz, Hof: Vorrat in Spielerbesitz, Region: Gebiet auf Spielplan

Wenn von Region die Rede ist, ist immer auch das Castillo mit einbezogen.

Ablauf einer Runde:

Jede Phase ab Phase 2 wird von allen Spielern durchspielt, bevor die nächste beginnt.

Die Königs-Region ist immer tabu, d.h., es darf nichts hinein und nichts heraus.

1) Rundenzähler weiterrücken auf Nummer der neuen Runde.

2) Aktionskarten aufdecken:

- Von den 5 Kartenstapeln wird je 1 Karte offen aufgedeckt.
- Die Spieler überlegen, welche Karte sie ausführen oder verhindern möchten.
Tip*: Anfangs sind folgende Aktionskarten sehr mächtig. Man sollte sie ggf. untermischen:
2er Stapel: "Autoritätsverfall - Sämtliche Caballeros vom Hof in die Provinz"
2er Stapel: "Provinz - Mitspieler schicken aus 1 Region ihre Caballeros in die Provinz"

3) Machtkarten ausspielen = offen vor sich auslegen (MUSS-Aktion):

- Die Machtkarte zeigt an, wieviele Caballeros max. von der Provinz zum Hof dürfen.
In der 1. Runde: Der Jüngste bzw. ein ausgeloster Spieler beginnt.
Ab 2. Runde: Es beginnt der Spieler, der in der Runde zuvor die niedrigste Machtkarte ausgespielt hat und damit als Letzter am Zug war.
- Es wird weiter im Uhrzeigersinn je 1 Machtkarte ausgespielt.
Alle ausgespielten Machtkarten müssen unterschiedliche Werte zeigen.
Je höher der Wert der Machtkarte, desto eher ist der Spieler in Phase 4 am Zug.

4) Jeder Spieler macht seinen Zug in Reihenfolge des Machtkartenwertes:

- Es beginnt die **höchste Machtkarte**, dann folgt die nächstniedrigere usw..
- Der Spieler am Zug sucht sich **eine** der anfangs 5 **Aktions-Karten** aus.
- **Caballeros aus der Provinz** an den Hof holen (max. wie auf Machtkarte abgebildet).
Bei evtl. nicht ausreichendem Vorrat darf man jetzt vom Spielplan die im Hof fehlenden Caballeros nehmen und nun in den eigenen Hof setzen.
- **Aktions-Karte abarbeiten**: Reihenfolge a/b beliebig, aber a/b sind nicht in sich teilbar.
 - a) Caballeros vom Hof auf den Spielplan bringen (und/oder ins Castillo), gemäß Anzahl auf der Aktions-Karte (1 - 5 Caballeros) oder weniger, also auch null.
Es darf nur in direkt der Königsregion benachbarte Regionen und/oder ins Castillo eingesetzt werden. Die Caballeros können dabei beliebig verteilt werden.
 - b) Aktion auf der Karte ausführen oder verhindern durch Nichtausführung.
- Jede gespielte Machtkarte kommt auf den eigenen Ablagestapel.

5) Nicht gewählte Aktions-Karten gehen aus dem Spiel, die 5er-Karte bleibt liegen.

Spielende: nach der **9** Runde

Wertungen - je nach der 3., 6. und 9. Runde:

- Wertungstafeln: Zu zweit gilt nur die 1. Wertungszahl, zu dritt die 1. + 2. Wertungszahl.
- Zeiger der eigenen Geheimscheibe auf Region für eigene Caballeros im Castillo einstellen.
- Castillo hochheben, auswerten. Diese Caballeros in die zuvor eingestellten Regionen setzen.
- Jede Region wird gewertet anhand der Mehrheiten der Caballeros dort.

Die Wertungstafeln zeigen Siegpunkte für die Ränge 1 bis 3 an.

Gibt es ein Patt auf einem Rang, fallen alle Beteiligten auf den nächsten Rang zurück.

Wertungstafel: 5 / 3 / 1			
Farbe	Anzahl Caballeros	Rang	Pkte.
Rot	4	2	3
Blau	4	2	3
Gelb	4	2	3
Grün	3	3	1

Beispiele:

Wertungstafel: 6 / 4 / 2			
Farbe	Anzahl Caballeros	Rang	
Rot	4	1	6
Blau	3	2	4
Gelb	2	4	0
Grün	2	4	0

- **Königs-Bonus**: Bei jeder Wertung, die die Königs-Region betrifft, gehen 2 Punkte an den Spieler mit der Mehrheit an Caballeros dort. Patt: Niemand erhält den Bonus.

- **Heimat-Bonus**: Bei jeder Wertung, die die Region betrifft, die den Granden eines Spielers beinhaltet und dieser dort gleichzeitig die Mehrheit an Caballeros hat, erhält dieser Spieler 2 Punkte. Patt: Niemand erhält den Bonus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.12.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*Tip von
R. Winner

