

El Grande

Auteur: Wolfgang Kramer en Richard Ulrich
Uitgegeven door Hans im Glück, 1995
2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.

Doel

Elke speler is een "Grande" in een bepaalde regio. Hij beschikt over 30 Caballero's. Elke Grande probeert, in het belang van Spanje en in zijn eigen belang, zijn invloed over Spanje te doen gelden door in zoveel mogelijk regio's de meerderheid aan Caballero's te bezitten. Wie daar in slaagt, rukt voorwaarts op het succespad. Wie bij het einde van het spel voorop staat, wint het spel.

Spelmateriaal

- een speelbord
- 5 Granden in 5 kleuren
- 155 Caballero's in 5 kleuren (per kleur 31)
- 1 koning
- 1 rondenteller (zwart)
- 65 machtkaarten in 5 kleuren (per kleur de waarde 1 tot 13)
- 45 actiekaarten
- 9 regiokaarten (met op de rugzijde de verkorte spelregels)
- 5 geheime draaischijven
- 1 kasteel (= toren)
- 2 waardestaafjes met de waarde 8/4/0 en 4/0/0

Het speelbord

Het speelbord toont 9 regio's in Spanje, 1 veld waar het kasteel moet staan, het succespad aan de rand van het bord en een rondenteller met 9 speelronden en 3 waarderingslijsten. In elke regio zegt een waardetabel met 3 symbolen welke betekenis die regio heeft. Wie de meeste Caballero's in een regio bezit, krijgt de hoogste waarde; wie de tweede meeste heeft, het tweede getal, enz.

Speelduur

Het spel kan gedurende 9 of 6 ronden gespeeld worden. De speelduur bedraagt bij 9 ronden ongeveer 2 uur en bij 6 ronden ongeveer 1 uur. Wie het spel niet zo lang wil spelen, slaat de ronden 1, 4 en 7 over op de rondenteller.

Vorbereiding

- **Kasteel:** wordt op het desbetreffende veld op het bord geplaatst.
- **Regiokaarten:** de 9 kaarten goed schudden en omdraaien. De bovenste kaart omdraaien om er de Koning te plaatsen. Daarna neemt elke speler een kaart om zijn thuisregio te kennen.
- **Grande:** elke speler kiest een kleur voor een Grande en plaatst deze grote kubus in zijn thuisregio.
- **Caballero's:** elke speler neemt 10 Caballero's in zijn kleur. Alle overige blokjes worden als voorraad op tafel gelegd. Deze voorraad Caballero's wordt **Provincie** genoemd. Van

de eigen 10 Caballero's zet elke speler er 2 bij zijn Grande in zijn thuisregio en eentje op het start veld van het succespad. De overige 7 Caballero's blijven voor de speler op tafels staan. Deze persoonlijke voorraad wordt **Hof** genoemd.

- **Geheime draaischijf:** elke speler krijgt een draaischijf. Deze bepaalt voor elke regio op het bord een sector (behalve voor het Kasteel)
- **Machtkaarten:** elke speler krijgt een set machtkaarten in dezelfde kleur als zijn Grande. Boven en onderaan staat de waarde van de kaart en in het midden een aantal Caballero's.
- **Actiekaarten:** op de rugzijde staan 1 tot 5 Caballero's. De elf kaarten met 1 Caballero vormen stapel 1, de elf kaarten met 2 Caballero's vormen stapel 2,... , de 5de stapel bestaat uit één enkele kaart (= de koningskaart). Elke stapel wordt goed geschud en omgekeerd naast het spelbord gelegd.
- **Waardestaafjes:** beide waardestaafjes worden klaar naast het bord gelegd.

Spelverloop

Elke spelronde bestaat uit de volgende handelingen:

1. rondenteller vooruit plaatsen
2. actiekaart omdraaien
3. machtkaart uitspelen
4. elke speler komt aan beurt (volgens de waarde van de machtkaarten)

1. Rondenteller (zwart)

Bij het begin van het spel wordt de zwarte rondenteller op het veld 1 geplaatst (bij de verkorte vorm op veld 2 plaatsen). Na elke ronde wordt deze pion één veld verder geschoven. Op het einde van de 3de, 6de en 9de ronde volgt een waardetoekenning. Dan wordt het zwart blokje op het veld met het draaischijfje geplaatst.

2. Actiekaarten omdraaien

Van elke stapel wordt de bovenste actiekaart omgedraaid.

Elke speler kijkt nu goed naar de kaarten en bepaalt voor zichzelf welke actie hij zelf graag zou willen uitvoeren of welke acties hij eventueel graag verhinderd ziet.

3. Machtkaarten uitspelen

In de eerste ronde begint de jongste speler. Vanaf de tweede ronde begint die speler die in de vorige ronde als laatste aan de beurt kwam. De andere spelers volgen in uurwijzerzin. De machtkaart wordt open uitgespeeld. Elke uitgespeelde machtkaart **moet** een verschillende waarde hebben!

De gespeelde machtkaart bepaalt:

1. **de spelbeurt-volgorde:** wie de kaart met de hoogste waarde gespeeld heeft, komt als eerste aan beurt in fase 4. Dan volgt de speler die de tweedehoogste kaart koos, enz.
2. **het aantal eigen Caballero's** die een speler vanuit de Provincie naar zijn eigen Hof kan overbrengen.

4. Spelbeurt

Wie de hoogste machtkaart uitgespeeld heeft, mag als eerste zijn beurt spelen. Hij voert de volgende handelingen in deze volgorde uit:

1. **Caballero's uit de provincie naar eigen Hof brengen.**
De speler neemt uit de Provincie maximaal zo veel eigen Caballero's als er in het midden van zijn machtkaart staat aangeduid. Hij plaatst ze in zijn eigen Hof. Indien er geen Caballero's meer in de Provincie zijn, mag hij er ook enkele van het spelbord terug nemen. Vervolgens geeft hij zijn machtkaart af, deze verdwijnt uit het spel.
2. **Actiekaart uitkiezen.**
Nu neemt de speler één van de openliggende actiekaarten. Elke actiekaart laat twee handelingen toe:
 - o het aangegeven aantal Caballero's van het eigen Hof naar het spelbord brengen en
 - o de met beeld en tekst beschreven actie uitvoeren of verhinderen

Belangrijk: elke speler kan kiezen of hij eerst zijn Caballero's naar het spelbord brengt of eerst de beschreven actie uitvoert.
3. **Caballero's van Hof naar spelbord brengen.**
De actiekaart toont onderaan hoeveel Caballero's de speler maximaal van het eigen Hof naar het spelbord kan overbrengen. De **standplaats van de koning** bepaalt waarheen men ze overbrengt: alle aangrenzende regio's en/of het kasteel. De verdeling over die aangrenzende regio's en het kasteel bepaalt elke speler volledig zelf. Caballero's die naar het kasteel worden overgebracht, worden eenvoudig weg in de toren gegooid.
 - o voorbeeld 1: De Koning staat in Galicien. Men kan de Caballero's enkel naar Altkastilien, Baskenland of het Kasteel brengen.
 - o voorbeeld 2: De Koning staat in Neukastilien. Men kan de Caballero's enkel naar Altkastilien, Sevilla, Granada, Valencia, Aragon of het Kasteel brengen.
4. **Speciale actie uitvoeren.**
De speler bepaalt nu of hij de gekozen actie - aangeduid met beeld en tekst - wil uitvoeren of niet.
5. **Gekozen actiekaart afgeven.**
Nadat de beide handelingen op de actiekaart uitgevoerd werden, wordt de kaart afgegeven. Ze is dus niet meer beschikbaar voor de volgende speler.
Nu komt de speler met de tweede hoogste machtkaart aan de beurt.

Volgende ronde

Nadat elke speler op deze wijze zijn beurt beëindigd heeft, worden bij minder dan 5 spelers ook alle niet gekozen actiekaarten omgedraaid. De volgende ronde begint met het verplaatsen van de rondenteller en het omdraaien van 5 nieuwe actiekaarten. (De Koningskaart wordt elke ronde opnieuw gebruikt.)

De Koning en zijn regio

De regio waarin de Koning staat, wordt Koningsregio genoemd.
De Koning heeft 3 betekenissen:

1. Hij bepaalt in welke regio de Caballero's vanuit het Hof overgebracht kunnen worden: namelijk enkel de regio's grenzend aan de Koningsregio of het kasteel. Bepaalde actiekaarten laten echter hier een uitzondering toe.
2. **De Koningsregio is taboe!** Er kunnen er geen veranderingen toegelaten worden. Men kan er dus geen Caballero's, Granden of waardestaafjes naar heen brengen of wegnemen. Hier geldt geen enkele uitzondering op!
3. **Koningsbonus:** Wie in de regio, waar de Koning staat, de meeste Caballero's bezit, krijgt bij elke waardering 2 punten extra. Zijn er toevallig meerdere spelers die even veel hebben, wordt er geen bonus toegekend!

Het Kasteel

Het kasteel wordt als een heel bijzondere regio beschouwd:

- Telkens men Caballero's op het spelbord mag brengen of verplaatsen, mag men die ook naar het Kasteel brengen, ongeacht waar de Koning zich op dat ogenblik bevindt. Wie Caballero's naar het kasteel brengt, moet dit duidelijk aan iedereen laten zien. Het is een voordeel te weten, wie hoeveel Caballero's in het kasteel zitten heeft. Bij het toekennen van de punten, mag men immers niet eerst even in het kasteel kijken.
- Bij elke algemene puntentoekenning (na ronde 3, 6 en 9) wordt het kasteel volledig geleegd. De Caballero's worden in de regio's verplaatst (zie volgend hoofdstuk) en kunnen zo de meerderheidsposities veranderen!

Punten scoren

In de loop van het spel worden 3 keer punten gegeven: na de 3de, 6de en 9de ronde. De rondenteller wordt bij zo'n gelegenheid op het veld met de draaischijf geplaatst. Na de puntentoekenning wordt dit zwart figuurtje gewoon een veld verder verschoven. Een puntentoekenning bestaat altijd uit de volgende handelingen:

- geheime draaischijf instellen
- meerderheid kasteel bepalen
- Caballero's uit kasteel in regio's plaatsen
- meerderheid in elke regio bepalen

1. Geheime draaischijf instellen

Elke speler bepaalt in welke regio hij zijn Caballero's van het kasteel wil plaatsen, en zet de wijzer van de draaischijf op de gekozen regio. Hij kan, met uitzondering van de Koningsregio, elke regio uitkiezen. Wie klaar is, legt zijn draaischijf omgekeerd op tafel. **BELANGRIJK:** je kan de caballero's van het kasteel slechts in 1 regio plaatsen!

2. Meerderheid kasteel bepalen

Als elke speler zijn keuze gemaakt heeft, wordt de waarde van het kasteel bepaald. Til het kasteel omhoog en bepaal wie de meerderheid heeft aan Caballero's in dit kasteel. De punten worden toegekend zoals de puntenbepaling in de regio's (zie later).

3. Caballero's uit kasteel in regio's plaatsen

Nu worden de draaischijven omgedraaid. Elke speler verplaatst nu zijn eigen Caballero's van het kasteel naar de regio die hij heeft gekozen. Wie bij vergissing toch de Koningsregio gekozen

heeft, moet zijn Caballero's naar zijn Hof brengen! Het kasteel wordt leeg terug op zijn plaats gezet.

4. Meerderheid in elke regio bepalen

Opdat geen enkele regio vergeten zou worden of eventueel dubbel gewaardeerd wordt, moet men gewoon de rondenteller stap voor stap naar rechts schuiven. De waardetabellen in elke regio tonen hoeveel punten de spelers bekomen: eerst wie de meeste Caballero's in die regio bezit, dan de tweede meeste en tenslotte de derde meeste. De blokjes van de Granden dienen enkel om de thuisregio van elke speler te bepalen, ze mogen **niet** meegeteld worden.

Bij deze puntentoekenning rukken de figuren op het succespad (aan de rand van het bord) evenveel plaatsen op als de hen toegekende punten.

Voorbeeld: **5/3/1**: de speler met de meeste Caballero's schuift 5 velden op, de 2de 3 velden en de derde 1 veld.

- bij **2 spelers** geldt enkel het 1ste getal; enkel wie de meerderheid heeft, krijgt punten
- bij **3 spelers** tellen enkel de 2 eerste getallen; de spelers met hoogst en tweede hoogst aantal Caballero's krijgen punten

Indien meerdere spelers evenveel Caballero's hebben in een regio, krijgen deze spelers punten volgens de eerst volgende lagere rang.

- **voorbeeld 1**: in een regio met de tabel "5/3/1" hebben rood, blauw en geel 4 Caballero's en groen 3 Caballero's.
Gevolg: rood, blauw en geel krijgen de punten van de tweede rang "3 punten". Groen krijgt de punten van de derde rang, dus 1 punt.
- **voorbeeld 2**: in een regio met tabel "6/4/2" heeft rood 4 Caballero's, blauw 3 en geel en groen 2 Caballero's.
Gevolg: Rood krijgt 6 punten en blauw 4 punten. Geel en groen hebben evenveel Caballero's en dalen 1 plaats in rang naar de 4de rang. Daardoor krijgen ze geen punten meer.

Koningsbonus

Bij elke puntentoekenning (ook indien die het gevolg is van een actiekaart), krijgt de speler die de meerderheid heeft in de Koningsregio een **extra 2 punten**. Deze bonus valt weg indien geen enkele speler er de meerderheid heeft.

Thuisregio-bonus

Indien een speler in zijn thuisregio (waar zijn Grande staat) de meerderheid bezit, krijgt hij ook bij elke puntentoekenning **2 extra punten**. Deze bonus valt ook weg indien geen enkele speler er de meerderheid heeft.

Waardetabellen

De beide extra waardetabellen komen in het spel door de actiekaarten. Men kan er mee de waarde van een regio veranderen.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde puntentoekenning. Wie op dat moment met zijn figuur het verst voorop ligt op het succespad, wordt winnaar en mag zichzelf "El Grande" noemen.

De Actiekaarten

- Uitvoerige uitleg van de teksten op de kaarten -

Voor alle kaarten geldt:

A. De Koningsregio: (= waar de Koning staat) is altijd taboe; je mag er niets plaatsen of wegnemen. Maar deze regio telt wel meer bij de puntentoekenning.

B. Draaischijf: Als een actie in het geheim moet bepaald worden, betekent dit dat alle spelers gelijktijdig in het geheim een regio bepalen met behulp van deze schijf.

C. Kasteel: Wie Caballero's op het spelbord brengt of verplaatst, kan ze ook allemaal of een deel ervan in het kasteel onderbrengen. Je mag echter geen Caballero's uit het kasteel nemen.

D. Volgorde van de acties: elke kaart laat 2 acties toe:

- a) een bepaald aantal Caballero's op het spelbord brengen
- b) de met beeld en tekst aangegeven actie uitvoeren

Je mag zelf beslissen in welke volgorde je de acties wenst uit te voeren. Maar je mag de acties zelf niet opsplitsen; in de zin van eerst de helft van dit en dan de helft van dat en vervolgens...

E. Aantal: het op de kaarten aangeboden aantal Caballero's is een maximum. Je mag dus altijd beslissen om minder figuren op het spelbord te brengen.

F. Caballero's op het spelbord brengen: Wie Caballero's van zijn Hof naar het spelbord brengt, mag die enkel maar in de regio's plaatsen die grenzen aan de Koningsregio of eventueel naar het kasteel. Maar wie Caballero's volgens de aanduidingen van een actiekaart op het spelbord brengt of verplaatst, kan behalve de Koningsregio elke andere regio of het kasteel kiezen.

G. Actie niet uitvoeren: De op de kaart aangegeven actie moet niet noodzakelijk uitgevoerd worden. Je kan een kaart nl. kiezen om die bepaalde actie juist te verhinderen!

Actiekaarten van de 1ste stapel

Voor alle kaarten van de 1ste stapel geldt: Er kan maximum slechts 1 Caballero van je Hof naar de nabijheid van de Koningsregio of het kasteel gebracht worden. Bovendien wordt de aangeboden actie uitgevoerd of verhinderd. Er bestaat geen Intrigant-figuur in de doos (al deze kaarten worden namelijk Intrigant-kaarten genoemd). Met behulp van deze kaarten kan een andere speler je Caballero's verplaatsen.

(Voor mijn eigen gemak - en dit van de spelers rond mijn tafel - heb ik alle kaarten genummerd: gelieve op blz. 8 van het Duitse spelregelboekje de kaarten van boven naar beneden te nummeren van 1 tot en met 9. Bovendien heb ik de echte kaarten uit de doos ook van dit nummer voorzien.)

1	Neem alle eigen Caballero's uit een regio weg en verdeel die naar eigen goeddunken over de andere regio's en/of het kasteel. Je mag eventueel een deel ook terugplaatsen in het gebied waar ze vandaan kwamen. De Koningsregio is echter taboe.
2	Je mag 2 Caballero's van je Hof nemen en in vrij te kiezen regio's en/of het kasteel plaatsen. Met deze kaart mag je in feite 3 Caballero's inzetten: 2 naar keuze en 1 in de nabijheid van de koning.
3	Je mag 2 extra Caballero's van je Hof nemen en in vrij te kiezen regio's en/of het kasteel plaatsen of alle eigen Caballero's uit een regio verplaatsen. Kies één van beide acties.
4 (2x)	Je mag tot 5 om het even welk gekleurde Caballero's verplaatsen naar een andere regio en/of het kasteel. Het maakt niet uit tot welke speler deze Caballero's behoren.
5	Je mag uit vrij te kiezen gebieden tot 3 niet tot jezelf toebehorende Caballero's nemen en in andere regio's en/of het kasteel onderbrengen.
6	Je mag uit vrij te kiezen gebieden tot 3 om het even welke Caballero's nemen en in andere regio's en/of het kasteel onderbrengen.
7 (2x)	Je mag uit vrij te kiezen gebieden 2 eigen en 2 vreemde Caballero's nemen en in andere regio's en/of het kasteel onderbrengen.
8	Je mag uit vrij te keizen gebieden tot 4 eigen Caballero's nemen en in andere regio's en/of het kasteel onderbrengen.
9	Je mag uit vrij te keizen gebieden tot 4 (eigen en/of vreemde) Caballero's nemen en in andere regio's en/of het kasteel onderbrengen.

Actiekaarten van de 2de stapel

Voor alle kaarten van de 2de stapel geldt: Er kunnen maximum slechts 2 Caballero's van je Hof naar de nabijheid van de Koningsregio of het kasteel gebracht worden. Bovendien wordt de aangeboden actie uitgevoerd of verhinderd.

(Voor mijn eigen gemak - en dit van de spelers rond mijn tafel - heb ik alle kaarten genummerd: gelieve op blz. 9-10 van het Duitse spelregelboekje de kaarten van boven naar beneden te nummeren van 1 tot en met 8. Bovendien heb ik de echte kaarten uit de doos ook van dit nummer voorzien.)

1 (2x)	Veto !Als je deze Veto-kaart koos, leg je deze voor je neer op tafel. Je kan een andere speler verhinderen een bepaalde actie uit te voeren die voor jouw ongunstig zou zijn. Je kan slechts één actie verhinderen. Het normale in-het-spel-brengen van pionnen kan je echter niet verhinderen. Je mag een actie slechts schrappen indien de Veto-kaart in je bezit is en de bedoelde actie nog niet afgelopen is. Je mag ook slechts een deel van een actie verhinderen. Nadat je je Veto-kaart gebruikt hebt, geef je ze terug af. Indien je ze niet gebruikt, moet je ze op het einde van de volgende ronde terug afgeven.
--------	---

2	Autoriteitsverval: Je medespelers moeten alle Caballero's van hun Hof naar de Provincie overbrengen.
3	Autoriteitsverval: Je medespelers moeten 3 Caballero's van hun Hof naar de Provincie overbrengen. Indien iemand minder Caballero's bezit in zijn Hof, moet je enkel deze terugplaatsen.
4	De Koning is vertoornd ! Elke medespeler moet 3 Caballero's terug naar de Provincie sturen. Ze mogen die uit hun Hof of uit de regio's weghalen. De linker buur eerst en dan het rijtje rond. Elke speler beslist zelf welke 3 hij terug stuurt.
5	Je mag van elke medespeler 1 Caballero uit een regio naar keuze nemen en naar de Provincie brengen.
6	Je medespelers moeten 2 eigen Caballero's uit een regio naar keuze verwijderen en naar de Provincie overbrengen. Elke betrokken speler kiest de regio m.b.v. de draaischijf. Normaal gezien tellen enkel die regio's waar je minstens 2 eigen Caballero's staan hebt, tenzij dat dit echt niet voorkomt.
7	Je medespelers moeten alle eigen Caballero's uit een regio naar keuze verwijderen en naar de Provincie overbrengen. Elke betrokken speler kiest de regio m.b.v. de draaischijf. Normaal gezien tellen enkel die regio's waar je minstens 1 eigen Caballero's staan hebt.
8 (3x)	Je kiest een regio (ook de Koningsregio of het kasteel) uit waar er punten zullen gegeven worden. De punten worden op de gebruikelijke manier toegekend.

Actiekaarten van de 3de stapel

Voor alle kaarten van de 3de stapel geldt: Er kunnen maximum slechts 3 Caballero's van je Hof naar de nabijheid van de Koningsregio of het kasteel gebracht worden. Bovendien wordt de aangeboden actie uitgevoerd of verhinderd.

(Voor mijn eigen gemak - en dit van de spelers rond mijn tafel - heb ik alle kaarten genummerd: gelieve op blz. 10-11 van het Duitse spelregelboekje de kaarten van boven naar beneden te nummeren van 1 tot en met 8. Bovendien heb ik de echte kaarten uit de doos ook van dit nummer voorzien.)

1 (2x)	Bijzondere punten: Alle regio's die een "4" in het eerste vakje van hun tabel hebben, brengen punten op. Is een tabel eventueel bedekt door een ander waardestaafje, dan telt dit laatste staafje. De punten worden op de normale manier toegekend (inclusief Konings- en thuisregio-bonus).
2 (2x)	Bijzondere punten: Alle regio's die een "5" in het eerste vakje van hun tabel hebben, brengen punten op.
3	Bijzondere punten: Alle regio's die een "6" of "7" in het eerste vakje van hun tabel hebben, brengen punten op.
4 (2x)	Bijzondere punten: Het kasteel brengt punten op. Hef de toren op en verdeel de punten zoals op het kaartje staat gedrukt. Nadien alle pionnen terug in de toren doen. De Caballero's worden slechts bij een algemene puntentoekenning over de regio's verdeeld.
5	Bijzondere punten: In elke regio krijgt alleen de speler met de absolute meerderheid punten zoals aangegeven staat in het eerste vakje van de tabel.

6	Bijzondere punten: Enkel de regio of regio's waar het meest aantal caballero's staan, krijgen punten.
7	Bijzondere punten: Enkel de regio of regio's waar het minst aantal caballero's staan, krijgen punten. Opgelet: regio's waar geen pionnen staan, tellen niet mee.
8	Bijzondere punten: Je mag een regio (ook de Koningsregio of het kasteel) naar keuze aanduiden waar er punten zullen worden toegekend.

Actiekaarten van de 4de stapel

Voor alle kaarten van de 4de stapel geldt: Er kunnen maximum slechts 4 Caballero's van je Hof naar de nabijheid van de Koningsregio of het kasteel gebracht worden. Bovendien wordt de aangeboden actie uitgevoerd of verhinderd.

(Voor mijn eigen gemak - en dit van de spelers rond mijn tafel - heb ik alle kaarten genummerd: gelieve op blz. 11-12 van het Duitse spelregelboekje de kaarten van boven naar beneden te nummeren van 1 tot en met 8. Bovendien heb ik de echte kaarten uit de doos ook van dit nummer voorzien.)

1 (3x)	Een waardestaafje gebruiken: je kan een nieuw waardestaafje in het spel brengen of een reeds liggend staafje verplaatsen. Je mag dit waardestaafje ook bij het kasteel leggen. Twee staafjes boven elkaar zijn echter niet toegelaten.
2	Als Koninklijke Raadgever mag je de Koning naar een aangrenzende regio verplaatsen.
3	Buitengooien: je kiest een regio uit. Elke medespeler moet er zijn eigen Caballero's verwijderen en naar een ander gebied overbrengen. Dit ander gebied wordt m.b.v. de draaischijf bepaald. Pas op: als iemand de Koningsregio kiest, moet hij alle zijn Caballero's naar zijn Hof terugroepen.
4 (2x)	Je mag je Grande naar een andere regio overbrengen. Het kasteel en de Koningsregio mogen niet gekozen worden. Er mogen meerdere Grandes in eenzelfde gebied staan.
5 (2x)	Je mag 1 van je reeds gespeelde Machtkaarten terug nemen. Je mag kiezen.
6	Je mag 2 Caballero's uit de Provincie naar je Hof overbrengen.
7	Elke speler kiest in het geheim een regio uit. De draaischijven worden gelijktijdig omgedraaid. Je leest je eigen gekozen regio voor. Indien niemand anders deze regio koos, brengt deze regio punten op. Dan leest je buur zijn gekozen regio voor, enz. Indien dus meerdere personen dezelfde regio kozen, levert deze regio geen enkel punt op.

Actiekaart van de 5de stapel

De 5de stapel bevat slechts één kaart: de Koningskaart.
Met deze kaart kan je maximum 5 Caballero's van je Hof naar een regio grenzend aan de Koningsregio en/of het kasteel overbrengen.
Vervolgens mag je de Koning naar elke regio (behalve het kasteel) verplaatsen.