

# El

# Grande

A SUBTLE STRATEGY GAME

Um jogo para 2 a 5 jogadores a partir dos 12 anos  
de Wolfgang Kramer e Richard Ulrich

## Conteúdo

- Tabuleiro do Jogo
- 5 Grandes (cubos grandes) em 5 cores
- 155 Caballeros (cubos pequenos) em 5 cores (31 por cor)
- 1 Rei (grande peão preto)
- 1 Marcador de Jogada (pequeno cubo preto)
- 65 Cartas de Poder em 5 cores (numeradas de 1-13 em cada cor)
- 45 Cartas de Acção
- 9 Cartas de Regiões (com o sumário das regras nas costas)
- 5 Discos Secretos com ponteiros
- 1 Castelo (Castillo)
- 2 Quadros de Pontuação Amovíveis com os valores “8/4/0” e “4/0/0”
- 1 Folha com um Exemplo do Jogo
- 1 Livro de Regras

## Contexto Histórico

O jogo baseia-se na realidade Espanhola do Século XV. Existem doze reinos, um condado, um principado, e as províncias Bascas. O país é constituído por 5 grupos étnicos: Espanhóis, Bascos, Galegos, Catalães, e “Mauren”. A aristocracia, especialmente a alta aristocracia, os Grandes (título nobre), controlavam os eventos em Espanha. Contudo, a média aristocracia, os Caballeros, também gozavam de amplos poderes. Todas as regiões queriam desenvolver o seu próprio poder e influência. Para esse fim, os Castelos (Castillos) representavam um papel importante.

Nota de Pronúncia: Em Espanhol, os “ll” lêem-se com um “y”. Castillo=Castiyo; Caballero=Cabayero.

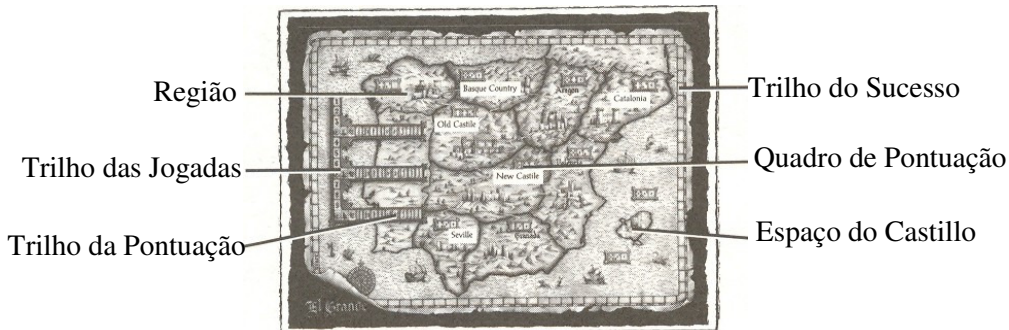
## Objectivo do Jogo

No “El Grande”, cada jogador é o Grande numa região. Ele tem como aliados 30 Caballeros. Cada Grande tenta, para benefício de Espanha e para o seu próprio benefício, estender a sua influência por toda a Espanha. Para o conseguir, ele tem de controlar a maioria dos Caballeros no maior número possível de regiões. O Grande que conseguir ser bem sucedido, está no bom caminho para o sucesso e para a vitória do jogo.



## O Tabuleiro do Jogo

O tabuleiro do jogo mostra as 9 regiões de Espanha, 1 espaço para conter o Castillo, o trilho do sucesso ao longo da borda do tabuleiro, e o trilho das jogadas com 9 jogadas do jogo e 3 trilhos de pontuação horizontais. Em cada região, existe um quadro de pontuação com 3 símbolos, os quais mostram os valores da região, quando é pontuada. O jogador com mais Caballeros numa região pontua o maior valor, quem tiver o segundo maior número de Caballeros pontua o segundo valor, etc.

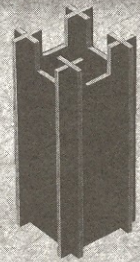


## Duração do Jogo

O jogo pode ser jogado em 9 ou 6 jogadas. O jogo demora aproximadamente 2 horas **para 9 jogadas** e 1 hora para 6 jogadas. Se quiseres jogar o jogo mais curto, deves saltar as jogadas 1, 4 e 7 do trilho das jogadas.

## Preparação do Jogo

- **Castillo:** Posiciona o castelo no espaço apropriado do tabuleiro do jogo.
- **Cartas de Regiões:** Baralha as nove cartas de regiões. Vira a carta do topo do baralho e posiciona o **Rei** nessa região. Depois, cada jogador tira uma carta para determinar a sua região de origem.
- **Grande:** Cada jogador escolhe uma cor e pega no Grande (o cubo grande) da sua cor e posiciona na sua **região de origem**.
- **Caballeros:** cada jogador tira os 10 Caballeros da sua cor. Todos os restantes Caballeros são guardados numa reserva em cima da mesa. Esta reserva é denominada como **províncias**. Cada jogador tira 2 dos seus Caballeros iniciais e posiciona-os ao lado do seu Grande na sua região de origem. Cada jogador também posiciona outro Cabellero no primeiro espaço do **trilho do sucesso**. Os jogadores colocam os restantes 7 Caballeros à sua frente em cima da mesa. Esses 7 Caballeros formam a **corte** do jogador, a qual irá crescer e contrair-se durante o decorrer do jogo.
- **Disco Secreto:** Cada jogador tira um disco secreto. Ele mostra cada região do tabuleiro do jogo com a excepção do Castillo.
- **Cartas de Poder:** Cada jogador recebe um conjunto de 13 cartas de poder da sua cor. O valor de (1-13) das cartas de poder estão indicados no topo e no fundo da carta e os desenhos do meio mostram um número de Caballeros (0-6).
- **Cartas de Acção:** Estas estão marcadas nas costas com Caballeros entre 1 a 5. Todas as 11 cartas, com 1 Caballero formam o monte 1, todas as cartas com 2 Caballeros formam o monte 2, e assim em diante. O monte 5 é constituído apenas por 1 carta (a carta do Rei). Baralha cada monte separadamente e posiciona-os, com a **face virada para baixo**, ao lado do tabuleiro.
- **Quadros de Pontuação Amovíveis:** Posiciona os dois quadros de pontuação amovíveis ao lado do tabuleiro do jogo.



Castillo



Carta de Região



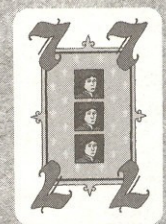
Grande



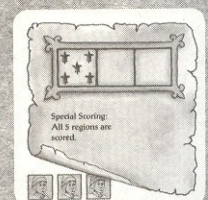
Caballeros



Disco Secreto



Carta de Poder



Carta de Acção



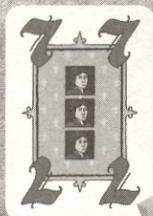
Quadro de Pontuação Amovível



O marcador de jogadas avança no Trilho das Jogadas



Cartas de Acção



Esta carta de poder permite a um jogador tirar 3 Caballeros para dentro da sua corte.

## Modo de Jogar

Uma **jogada do jogo** consiste nas seguintes acções:

- Mover o marcador de jogada para a frente no trilho das jogadas
- Virar a carta topo de cada monte de cartas de acção
- Jogar cartas de poder
- Cada jogador efectua a sua vez de jogar (a sequência de jogar é determinada pelo valor das cartas de poder jogadas)

## Marcador de Jogadas (pequeno cubo preto)

No início do jogo, o marcador é posicionado no espaço 1 do trilho das jogadas (num jogo curto, o marcador de jogadas começa no espaço 2). Cada jogada, depois da primeira, o marcador é movido em um espaço ao longo do trilho. A pontuação geral ocorre no final da 3ª, 6ª e 9ª jogadas (quando o marcador de jogadas é movido ao longo do trilho da pontuação).

## Virar as Cartas de Acção

A carta topo de cada monte é virada para que a face da carta fique visível.

**Os jogadores devem ler e considerar qual das acções eles gostariam de ver executada e qual eles gostariam com muito agrado de evitar.**

## Jogar as Cartas de Poder

Na primeira jogada, os jogadores escolhem um jogador para começar. Nas jogadas subsequentes, o jogador que jogou em último na jogada anterior, começa. Os restantes jogadores seguem-no no sentido dos ponteiros do relógio em volta da mesa. As Cartas de Poder são jogadas, com a face virada para cima. Quando um valor em particular tiver sido jogado, os jogadores que se seguem, não podem jogar essa carta nessa jogada. **Todas as cartas de poder jogadas têm de ter valores diferentes!** Uma vez jogadas, os jogadores deixam-nas com a face virada para cima, em cima da mesa, num monte de maneira a que só a mais alta seja visível (um monte para cada cor). Elas não regressam às mãos dos jogadores. As cartas determinam:

- **A ordem de jogar:** o jogador que jogou a carta com o maior valor efectua a sua vez de jogar em primeiro lugar, depois o jogador que jogou a segunda mais alta e assim em diante.
- **O número dos seus Caballeros** que eles podem mover das províncias para a sua corte.

## VeZ de Jogar do Jogador

O jogador que jogou a carta de poder mais alta efectua a sua vez de jogar em primeiro lugar. A vez de jogar é constituída pelas seguintes acções pela ordem indicada:

### 1. Mover os Caballeros das Províncias para a Corte.

O jogador move, no número máximo de Caballeros indicados na carta de poder (desenhados no centro), das províncias para a sua corte. Se não existirem Caballeros suficientes do jogador nas províncias, o jogador **pode** remover Caballeros do tabuleiro para fazer face à diferença.

### 2. Escolher uma Carta de Acção

Selecciona uma carta de acção de entre aquelas que estão expostas com a face virada para cima. Cada carta de acção permite duas acções:

- O número de Caballeros declarados pode ser movidos da corte do jogador para o tabuleiro.
- Executar ou evitar a acção descrita pelo desenho e texto.

**Importante:** Cada jogador pode decidir se posiciona os seus Caballeros no tabuleiro antes ou depois de executar ou não executar, a acção especial.

### 3. Mover Caballeros da Corte para o tabuleiro do jogo

*Nota: Isto pode ser executado com o Passo 4., se o jogador assim o escolher.*

O número máximo de Caballeros que podem ser movidos da corte do jogador para o tabuleiro do jogo está indicado no fundo da carta de acção. Esses Caballeros podem ser posicionados em qualquer região adjacente à actual localização do rei e/ou para dentro do Castillo. O jogador pode dividir os Caballeros entre as regiões adjacentes e o Castillo, de qualquer maneira que ele veja que seja a mais adequada.

**Exemplo 1:** O Rei está na Galícia. O Jogador só pode mover Caballeros para Old Castile, Basque Country, e/ou para o Castillo.

**Exemplo 2:** O rei está em New Castile. O jogador só pode mover Caballeros para Old Castile, Seville, Granada, Valencia, Aragon, e/ou para o Castillo.

### 4. Executar a Acção Especial

*Nota: isto pode ser executado como o passo 3, se o jogador assim o escolher.*

O jogador pode agora decidir se executa ou não a acção especial descrita no desenho e texto da carta escolhida.

### 5 Colocar de lado a Carta de acção Escolhida

Depois de o jogador ter completado a sua vez de jogar, ele coloca a carta de lado para mostrar que ela não pode ser escolhida por um jogador a seguir. Agora, o jogador com a segunda maior carta efectua a sua vez de jogar.

### Próxima jogada

Depois de todos os jogadores terem terminado a sua vez de jogar, descartam-se quaisquer cartas de acção que sobrem com a face virada para cima. Começa a próxima jogada, movendo o marcador de jogadas para a frente e virando 5 novas cartas de acção para que a face fique virada para cima. A carta do Rei é virada para cima (face virada para cima) no começo de cada jogada e nunca é permanentemente descartada.

### O Rei e a Região do Rei

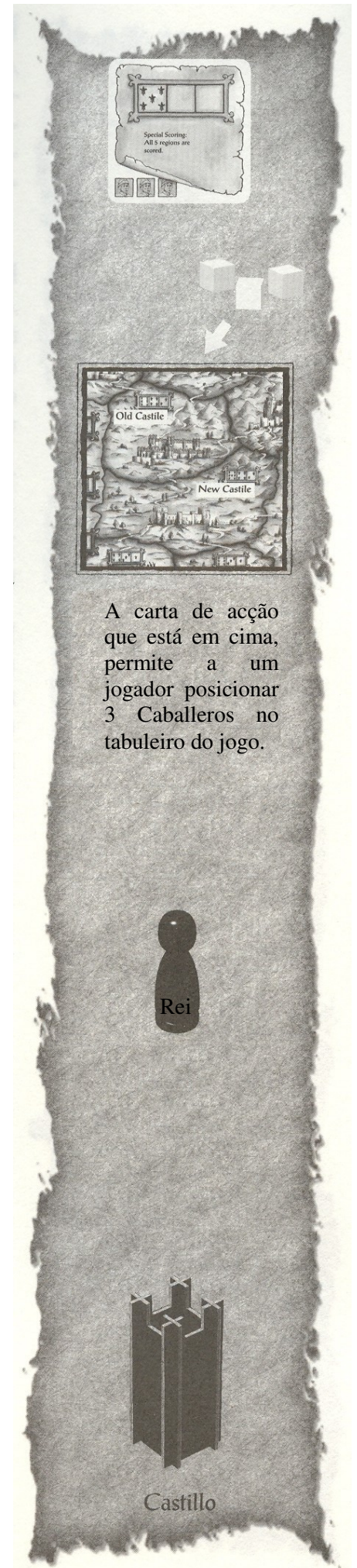
A região onde o Rei está é denominada da região do Rei. A região do Rei tem três significados:

- Posicionamento de Caballeros:** Determina quais as regiões que podem receber Caballeros das cortes – isto é as regiões adjacentes à Região do Rei e para dentro do Castillo! Acções especiais permitem que os Caballeros possam ser movidos para qualquer região.
- A Proibição da Região do Rei!** Nenhuma alteração é permitida aqui! Nenhum Caballero, nenhum Grande e nenhum quadro de pontuação amovível pode ser movido para dentro ou tirado para fora de região do rei. A única excepção são as acções, as quais movem o Rei!
- Bónus do Rei:** O jogador com mais Caballeros na Região do Rei recebe um adicional de 2 pontos sempre que essa região é pontuada. Se existirem vários jogadores com o mesmo número de Caballeros empatados para o maior número, então o Bónus do rei não é atribuído!

### O Castillo

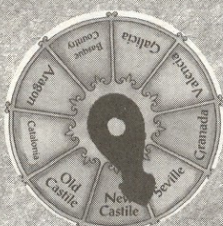
O Castillo é uma localização especial com as seguintes propriedades especiais:

- Os Caballeros podem ser posicionados no Castillo em qualquer altura, quando adicionas ou moves Caballeros, não importa onde o rei está. Quando se adicionam Caballeros ao Castillo os jogadores devem dizer em voz alta o número, é muito útil guardar o registo de quem tem Caballeros no Castillo e quantos. Caso contrário, os Caballeros que o Castillo esconde podem-te surpreender na próxima pontuação.

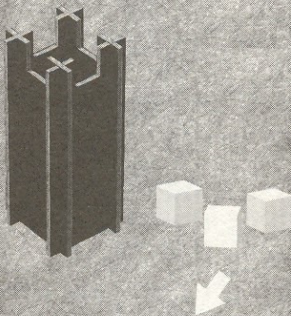




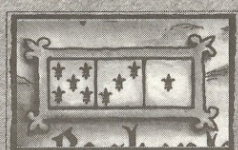
O marcador de jogadas move-se para a direita, espaço por espaço.



Prepara o disco secreto



Move os Caballeros do Castillo para a região escolhida.



Quadro de pontuação do tabuleiro de jogo

- Durante cada pontuação geral (depois das jogada 3, 6 e 9), o Castillo é completamente esvaziado. Os Caballeros são movidos para outras regiões do tabuleiro (ver a regra a seguir) e podem alterar a maioria nessas regiões!

### Pontuação

As pontuações gerais ocorrem três vezes durante o jogo, elas ocorrem depois da terceira, sexta e nona jogadas. Durante uma pontuação geral, o marcador de jogadas é colocado primeiro no espaço com o desenho do disco secreto e depois move-se para os outros espaços do lado direito.

Uma **pontuação geral** é constituída pelas seguintes ações:

- Selecciona uma região com o disco secreto
- Pontua o Castillo
- Move os Caballeros do Castillo para as regiões seleccionadas
- Pontua as regiões pela ordem mostrada no trilho da pontuação

### Seleccionar uma Região com o Disco secreto

Cada jogador escolhe a região que para onde quer mover os Caballeros que estão dentro do Castillo e registam secretamente a sua escolha, usando o ponteiro do disco. Qualquer região pode ser escolhida, **excepto a região do Rei**. Depois de escolherem, cada jogador deve colocar o seu disco, com a face virada para baixo, em cima da mesa.

*Importante:* Todos os Caballeros dos jogadores no Castillo têm de ser movidos para uma única região – aquela indicada no seu disco!

### Pontuar o Castillo

Quando todos os jogadores tiverem posicionado os seus discos, com a face virada para baixo, em cima da mesa, pontua-se o Castillo. Levanta o Castillo e conta os Caballeros que estavam dentro. A pontuação é atribuída como nas outras regiões (ver a secção, Pontuar as Regiões).

### Mover os Caballeros do Castillo para as Regiões

Vira os discos secretos, com a face para cima, e move os Caballeros que estavam no Castillo para as regiões escolhidas. Alguém que tenha escolhido a região do Rei tem de devolver os seus Caballeros à sua corte! Volta a colocar o Castillo vazio no seu lugar.

### Pontuar as Regiões

Para que nenhuma região seja esquecida ou contada duas vezes, move o marcador das jogadas para a direita ao longo do trilho da pontuação. Os quadros de pontuação nas regiões mostram quantos pontos são atribuídos aos jogadores que tenham o maior, o segundo maior e o terceiro maior número de Caballeros nessa região. Os Grandes servem apenas para identificar a região de origem e não são contados quando determinamos a maioria numa região. Move as peças ao longo do trilho do sucesso para registar os pontos ganhos.

*Exemplo:* “5/3/1”: quem tiver o maior número de Caballeros nessa região avança 5 espaços no trilho do sucesso, quem tiver o segundo maior número avança 3, e quem tiver o terceiro maior número avança 1 espaço.

Quando se joga com 2 jogadores, só o primeiro número do quadro de pontuação é pontuado. Só o jogador com o maior número de Caballeros obtém pontos, quando jogamos 3 jogadores, os primeiros dois números são usados. Só o jogador com o maior número e segundo maior número de Caballeros numa região obtém pontos.

Se vários jogadores tiverem o mesmo número de Caballeros e empatam para um lugar no ranking, esses jogadores obtêm os pontos do ranking seguinte do quadro da pontuação.

**Exemplo 1:** Numa região com os valores “5/3/1”, vermelho, azul e amarelo têm cada um 4 Caballeros, e o verde tem 3 Caballeros.

Pontuação: vermelho, azul e amarelo, recebem 3 pontos pelo segundo lugar. O verde recebe o terceiro lugar e pontua 1 ponto.

**Exemplo 2:** Numa região com os valores “6/4/2”, vermelho tem 4 Caballeros, azul 3 e amarelo e verde têm cada um 2 Caballeros.

Pontuação: vermelho recebe 6 pontos e o azul 4 pontos. O amarelo e verde têm o mesmo número de Caballeros, deslizam uma posição no ranking, e não recebem nenhum ponto pela quarta posição.

### Bónus do Rei

Todas as vezes que a Região do Rei é pontuada (mesmo pontuações especiais devido a cartas de acção), o jogador com mais Caballeros nessa região recebe um **adicional de 2 pontos**. O Bónus do rei é perdido, se nenhum jogar possuir uma maioria (isto é se existir um empate para o primeiro lugar).

### Bónus pelas Regiões de Origem

Se um jogador possuir a maioria numa região onde o seu Grande está, quando essa região é pontuada, o jogador recebe um **adicional de 2 pontos**. O bónus é perdido se existir um empate para o primeiro lugar nessa região. Algumas cartas permitem aos jogadores mover o seu Grande, e por isso, alterar a sua região de origem.

### Quadros de Pontuação Amovíveis

Os dois quadros de pontuação amovíveis entram em jogo por via das cartas de acção e são usados para alterar o valor de uma região.

### Fim do Jogo

O jogo termina depois da terceira pontuação geral. Quem tiver progredido mais longe ao longo do trilho do sucesso é o vencedor e ganha o título de “El Grande”.



Quadro de pontuação amovível



## Cartas de Acção

Explicações detalhadas dos textos das cartas

Se o significado de uma acção especial não for claro, consulta a explicação detalhada dessa carta.

### O que se segue aplica-se a todas as cartas:

- A) **A Região do Rei** (a região onde se encontra o rei): é sempre proibida. A única alteração que pode alguma vez ocorrer na região do Rei é a movimentação do Rei da região, usando uma acção para mover o rei. Caso contrário, um jogador nunca pode adicionar, nem tirar dessa região! Se um jogador usar uma acção e acreditar que a acção permite alterações na região do rei, ele está enganado! Contudo, ocorre a pontuação na região do Rei.
- B) **Disco Secreto**: Se uma carta de acção requer o disco secreto, cada um dos jogadores simultaneamente e secretamente selecciona uma região usando os discos.
- C) **Castillo**: sempre que Caballeros são adicionados ao tabuleiro do jogo ou movidos, qualquer um ou todos eles podem também ser posicionados dentro do Castillo. No entanto, os Caballeros só podem ser **removidos** do Castillo durante a pontuação geral.
- D) **A Sequência das Acções**: cada carta permite duas acções:
  - a) Mover um número de Caballeros para cima do tabuleiro do jogo e
  - b) A acção descrita pelo desenho e texto (a acção especial).

O jogador decide qual das duas acções executa em primeiro lugar. Uma acção não pode ser dividida. Por isso, cada uma das acções tem de ser completada, antes de começar a próxima.

- E) **Quantidade**: as cartas indicam o número máximo de Caballeros que o jogador pode mover para cima do tabuleiro do jogo. O jogador pode mover menos Caballeros em qualquer altura.
- F) **Mover Caballeros para cima do tabuleiro do jogo**: os Caballeros só podem ser movidos da corte para cima das regiões adjacentes à região do rei ou para dentro do Castillo. Os Caballeros movem-se baseados numa acção especial, pelo que podem ser adicionados ou movimentados para o Castillo ou para qualquer região, excepto a região do Rei.
- G) **Saltar a Acção Especial**: o jogador pode escolher não executar a acção especial indicada na carta. De facto, o jogador pode seleccionar uma carta com a intenção de evitar que acção especial venha a ser executada.

## Carta de Acção do Monte 1

O que se segue aplica-se a todas as cartas 1: o jogador pode mover o máximo de um Caballero da sua corte para dentro de uma região adjacente à região do Rei ou para dentro do Castillo. Além disso, a acção especial indicada é executada ou evitada. As cartas são denominadas de cartas de intriga, porque só com estas cartas um jogador pode mover Caballeros de outros jogadores no tabuleiro do jogo. O que se segue são as acções especiais:

**Intrigue: move all your own Caballeros from any one region!**

(move todos os teus próprios Caballeros de uma região qualquer!)

Pega em todos os teus próprios Caballeros de uma região e distribui-os por outras regiões e/ou para dentro do Castillo. Podes fazer regressar alguns à região de origem. Não te esqueças que a região do rei é sempre proibida – ninguém pode tirar nada para fora e ninguém pode trazer nada para dentro.

**Intrigue: move 2 more Caballeros from your court to any region(s)**

(move mais 2 Caballeros da tua corte para qualquer região(ões))

Tens a permissão de mover 2 Caballeros da tua corte para dentro de qualquer região (excepto a do rei) e/ou para dentro do Castillo. Com esta carta podes adicionar três Caballeros ao tabuleiro, 2 para dentro de qualquer região e 1 para dentro de uma região adjacente à região do Rei.

**Intrigue: move 2 Caballeros from your court into any region(s) or move all of your own Caballeros from one region!**

(move 2 Caballeros adicionais da tua corte para dentro de qualquer região ou move todos os teus Caballeros de uma região)

Isto é essencialmente uma escolha de uma de duas acções anteriores.

**Intrigue: Move up to 5 Caballeros from any one region! (2 cartas)**

(move até 5 Caballeros de uma região qualquer!)

Podes mover até 5 Caballeros (teus e/ou estrangeiros) de qualquer região (excepto a do rei) para qualquer região (excepto a do rei) e/ou para dentro dos Castillo.

**Intrigue: move any 3 Caballeros foreign on the board!**

(move 3 Caballeros estrangeiros do tabuleiro do jogo!)

Podes mover até 3 Caballeros estrangeiros de qualquer região (excepto a do Rei) para qualquer região (excepto a do Rei) e/ou para dentro do Castillo.

**Intrigue: move any 3 Caballeros on the board!**

(move 3 Caballeros do tabuleiro do jogo!)

Podes mover 3 Caballeros (teus e/ou estrangeiros) de qualquer região (excepto a do Rei) para qualquer região (excepto a do Rei) e/ou para dentro do Castillo.

**Intrigue: move 2 of your and 2 foreign Caballeros on the board! (2 cartas)**

(move 2 dos teus e 2 Caballeros estrangeiros do tabuleiro do jogo!)

Podes mover 2 dos teus próprios Caballeros e dois estrangeiros de qualquer região (excepto a do rei) para qualquer região (excepto a do rei) e/ou para dentro do Castillo.

**Intrigue: move any 4 of your own Caballeros on the board!**

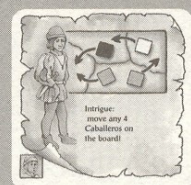
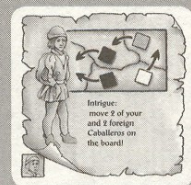
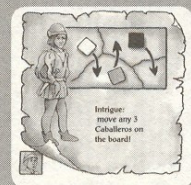
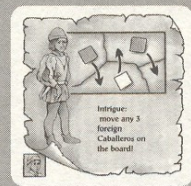
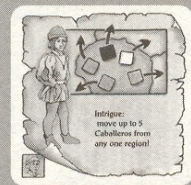
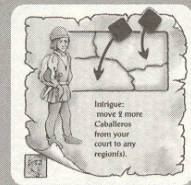
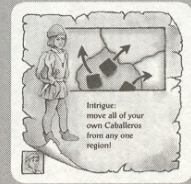
(move 4 Caballeros quaisquer dos teus próprios Caballeros do tabuleiro do jogo)

Podes mover até 4 dos teus Caballeros de qualquer região (excepto a do Rei) para dentro de qualquer região (excepto a do Rei) e/ou para dentro do Castillo.

**Intrigue: move any 4 Caballeros on the board!**

(move 4 Caballeros quaisquer do tabuleiro do jogo)

Podes mover até 4 Caballeros (dos teus e/ou estrangeiros) de qualquer região (excepto a do Rei) para dentro de qualquer região (excepto a do Rei) e/ou para dentro do Castillo.



## Carta de Acção do Monte 2

O que se segue aplica-se a todas as cartas 2: o jogador pode mover o máximo de dois Caballero da sua corte para dentro de uma região adjacente à região do Rei ou para dentro do Castillo. Além disso, a acção especial indicada é executada ou evitada. O que se segue são as acções especiais:

**Veto!** Podes evitar uma acção especial durante esta jogada ou na próxima jogada. Anuncia a tua objecção, logo que o jogador comece a executar esta acção especial (2cartas).

Quando seleccionas a carta do Veto, posiciona-a à tua frente em cima da mesa e usa-a quando quiseres evitar a execução de uma acção especial. Só podes evitar uma acção especial. Não podes impedir um jogador de mover Caballeros para cima do tabuleiro como especificado na segunda parte da carta de acção. Só podes impedir uma acção especial, se tiveres a carta do veto e a acção especial ainda não tenha sido completada. Também podes evitar apenas parte de uma acção especial.

Quando um jogador tiver jogado uma carta Veto, os outros têm de anunciar as suas acções especiais antes de as executar. Um jogador com a carta Veto pode usar o seu veto para parar uma acção que ele tenha ouvido, antes que ela seja executada. O veto evita o resto da acção especial. Depois de teres jogado o veto, a carta é descartada. Se não tiveres usado o veto até ao final da próxima jogada, a carta é descartada.

**Decay of Authority:** your fellow players must send all of Caballeros in their courts back to the provinces

(queda de autoridade: os teus companheiros de jogo têm de enviar de regresso às províncias, todos os Caballeros das suas cortes)

Qualquer jogador sem Caballeros na sua corte não envia nenhum.

**Decay of Authority:** each fellow player must send 3 Caballeros from his court back to the provinces

(queda de autoridade: cada jogador tem de enviar de regresso 3 Caballeros da sua corte para as províncias)

Qualquer jogador com menos do que 3 Caballeros na sua corte, envia todos os Caballeros da sua corte para as províncias.

**The King returns!** Cada jogador tem de enviar de regresso às províncias 3 Caballeros. Cada um pode tirá-los de qualquer região e/ou da sua corte.

Cada jogador, começando com o jogador à esquerda do jogador que jogou a acção especial e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, em volta da mesa, têm de enviar 3 dos seus Caballeros de regresso às províncias. Os jogadores não podem tirar Caballeros da região do Rei e do Castillo.

**You send 1 Caballero from any region from each player back to the provinces.**

(Envias 1 Caballero de qualquer região de cada jogador de regresso às províncias).

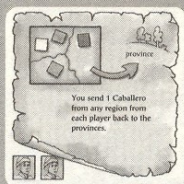
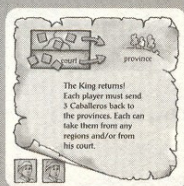
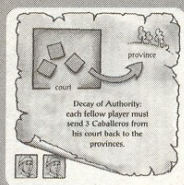
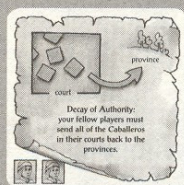
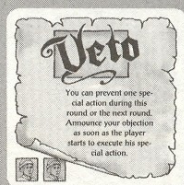
Decides qual os Caballeros que têm de regressar às províncias, incluindo um dos teus. Não podes tirar Caballeros da região do Rei ou do Castillo.

**Your fellow players must remove 2 of their own Caballeros from any region and send them back to the provinces. Decide secretly!**

(Os teus companheiros de jogo têm de remover 2 dos seus Caballeros de qualquer região e enviá-los de regresso às províncias. Decide secretamente!)

Todos os jogadores têm em simultâneo de seleccionar uma região com os seus discos secretos. A região seleccionada tem de conter, pelo menos 2 dos seus Caballeros. Se um jogador só tiver, no máximo, um Caballero em qualquer região, então ele tem de seleccionar uma dessas regiões.

Os jogadores não podem tirar Caballeros da região do rei ou Castillo.



Your fellow players must send all their own Caballeros from one region back to the provinces. Each Player decides which region. Decide secretly!

(os teus companheiros de jogo têm de enviar todos os seus Caballeros de uma região, de regresso às províncias. Cada jogador decide qual a região. Decide secretamente!)

Todos os jogadores têm em simultâneo de seleccionar uma região com os seus discos secretos. A região seleccionada tem de conter, pelo menos, 1 dos seus Caballeros. Se um jogador não tiver Caballeros em qualquer região, ele não é afectado. Os jogadores não podem tirar Caballeros da região do Rei ou Castillo.

**Special Scoring: pick one region to be scored (3 cartas)**

(Pontuação Especial: escolhe uma região para ser pontuada)

Podes escolher qualquer região (a região do rei e o Castillo também podem ser escolhidos). A pontuação segue as regras do capítulo “Pontuar as Regiões”.

### Carta de Acção do Monte 3

O que se segue aplica-se a todas as cartas 3: o jogador pode mover o máximo de três Caballero da sua corte para dentro da região adjacente à região do Rei ou para dentro do Castillo. Além disso, a acção especial indicada é executada ou evitada. O que se segue são as acções especiais:

**Special Scoring: all 4 regions are scored (2 cartas)**

(Pontuação Especial: todas as regiões “4” são pontuadas)

Pontua todas as regiões com quatro lírios no primeiro espaço do quadro da pontuação. As regiões “4” são Galicia (4/2/0), Catalonia (4/2/1), e Seville (4/3/1). Se o quadro de pontuação desenhado no tabuleiro do jogo tiver sido coberto por um quadro de pontuação amovível, então só considera os valores mostrados no quadro de pontuação amovível. Isto é verdade para todas as outras pontuações especiais. Dois exemplos:

- Um quadro de pontuação amovível mostrando (8/4/0) é colocado na Galicia. Assim, a Galicia não é mais uma região “4” e não é pontuada.
- Um quadro de pontuação amovível (4/0/0) é colocado em Granada. Assim, Granada é agora uma região “4” e é pontuada.

A pontuação segue as regras dadas na secção “Pontuar as Regiões”. Os jogadores também pontuam o bônus da região de origem e bônus do Rei, se elas se aplicarem.

**Special Scoring: all 5 regions are scored (2 cartas)**

(Pontuação Especial: todas as regiões “5” são pontuadas)

Isto é levado a cabo da mesma maneira descrita em cima para as regiões “4”. As regiões “5” são “Basque Country (5/3/1), Aragon (5/4/1), e Valencia (5/3/2). O Castillo não é pontuado. Se o quadro da pontuação desenhado no tabuleiro do jogo tiver sido coberto por um quadro de pontuação amovível, então só consideras os valores mostrados no quadro de pontuação amovível.

**Special Scoring: all 6 and 7 region are scored**

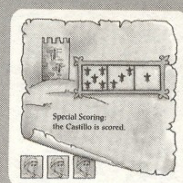
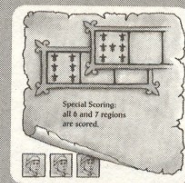
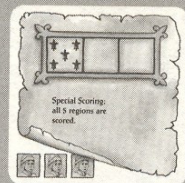
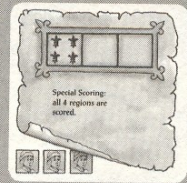
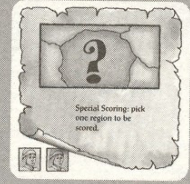
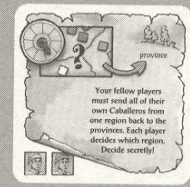
(Pontuação Especial: todas as regiões “6” e “7” são pontuadas)

Isto é levado a cabo da mesma maneira descrita em cima para as regiões “4”. As regiões “6” e “7” são “Old Castile (6/4/2), New Castile (7/4/2), e Granada (6/3/1). Se o quadro da pontuação desenhado no tabuleiro do jogo tiver sido coberto por um quadro de pontuação amovível, então só consideras os valores mostrados no quadro de pontuação amovível.

**Special Scoring: The Castillo is scored (2 cartas)**

(Pontuação Especial: O Castillo é pontuado)

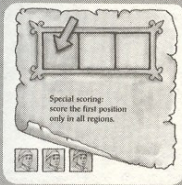
O Castillo é descoberto e pontuado. Depois da pontuação, o Castillo é posicionado outra vez sobre os Caballeros. Os Caballeros permanecem no Castillo e não são distribuídos até à próxima pontuação geral.



### Special scoring: score the first position only in all regions

(Pontuação Especial: pontua só a primeira posição de todas as regiões)

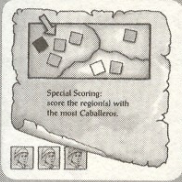
Todas as regiões são pontuadas, mas só a posição do primeiro lugar de cada região é pontuado, todas as outras posições não pontuam nada. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados para o primeiro lugar, não existe pontuação, ao invés do que acontece normalmente, em que seria atribuída a pontuação do segundo lugar. Caso contrário, a pontuação é feita conforme descrito no “Pontuar as Regiões”. O Castillo não é pontuado.



### Special Scoring: score the region(s) with de most Caballeros

(pontuação especial: pontua a(s) região(ões) com mais Caballeros)

Se mais do que uma região estiver empatada para o maior número de Caballeros, todas essas regiões são pontuadas. Fora isso, a pontuação é feita conforme descrito no “Pontuar as Regiões”. O Castillo não é considerado e não é pontuado.



### Special Scoring: score the region(s) with de least Caballeros. Regions without Caballeros are not considered

(pontuação especial: pontua a(s) região(ões) com menos Caballeros. Regiões sem Caballeros não são consideradas).

Se mais do que uma região estiver empatada para o menor número de Caballeros, todas essas regiões são pontuadas. Fora isso, a pontuação é feita conforme descrito em “Pontuar as Regiões”. O Castillo e regiões sem Caballeros não são consideradas e não são pontuadas.



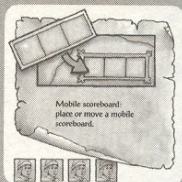
### Special Scoring: you may choose any region to score

(pontuação especial: podes escolher qualquer região para pontuar)

Podes pontuar qualquer região, incluindo a região do Rei e o Castillo. Se escolher pontuar o Castillo, posiciona os Caballeros de regresso ao interior do Castillo, depois de o Castillo ter sido pontuado. A pontuação segue as regras descritas em “Pontuar as Regiões”.

### Carta de Acção do Monte 4

O que se segue aplica-se a todas as cartas 4: o jogador pode mover o máximo de quatro Caballero da sua corte para dentro da região adjacente à região do Rei ou para dentro do Castillo. Além disso, a acção especial indicada é executada ou evitada. O que se segue são as acções especiais:



### Mobile scoreboard: Place or move a mobile scoreboard (3cartas)

(quadro de pontuação amovível: Posiciona ou move um quadro de pontuação amovível)

Podes mover um quadro de pontuação amovível para cima do tabuleiro do jogo pela primeira vez, ou para dentro de uma região diferente, se já estiver no tabuleiro do jogo. Um quadro de pontuação amovível pode também ser posicionado no Castillo. Um quadro de pontuação amovível não pode ser movido para dentro ou fora da região do Rei. Os dois quadros de pontuação amovíveis não podem ser posicionados, um em cima do outro. Quando posicionado, ele tem de ser posicionado com o lado correcto para cima: “8/4/0” ou “4/0/0” e não de outra forma.



### Royal Adviser: Move o King into a neighboring region

(Conselheiro do Rei: move o Rei para dentro de uma região vizinha)

Podes mover o Rei não mais do que uma região de distância da presente posição.



### Evict: You choose a region. Your fellow players must move all of their Caballeros out of this region to different regions. Decide Secretly!

(Movimentação: escolhe uma região. Os teus amigos jogadores têm de mover todos os seus Caballeros para fora dessa região para regiões diferentes. Decide secretamente!)

Depois de teres escolhido a região, todos os jogadores afectados escolhem outra região nos seus discos secretos. Depois, todos os jogadores revelam os seus discos e movem os seus Caballeros para a região escolhida. Os jogadores que escolherem a região do Rei ou a região de onde estão a ser obrigados a sair, devolvem os seus Caballeros às suas cortes.

#### Grande: You move your Grande into a different region (2 cartas)

(Grande: moves o teu Grande para dentro de uma região diferente)

Podes escolher qualquer região, excepto o Castillo e a região do Rei. Podes escolher uma região, a qual já contenha várias Grandes. Não podes mover o teu Grande da região do Rei. A nova região torna-se na tua região de origem.

#### Power Cards: take 1 of your powers cards from the discard stack back into your hand (2 cartas)

(Cartas de Poder. Tira 1 das tuas cartas de poder do monte das cartas descartadas, colocando-a de regresso à tua mão) – 2 cartas

Podes tirar de volta qualquer uma das tuas cartas de poder jogadas, incluindo a carta jogada nesta vez de jogar. Não precisas de revelar a carta escolhida. Claro que, se tirares a carta do top do teu monte de cartas usadas, os outros jogadores irão ver que tiraste essa carta.

#### The court: move 2 of your Caballeros from the provinces to your court

(A corte: move 2 dos teus Caballeros das províncias para a tua corte).

#### Special Scoring: each player secretly chooses a region to score. If a region is chosen by multiple players, it is not scored.

(Pontuação Especial: cada jogador escolhe secretamente uma região para pontuar. Se uma região for escolhida por vários jogadores, ela não é pontuada).

Todos os jogadores escolhem uma região no seu disco secreto e revelam-na simultaneamente. Pontua todas regiões de escolha única, de acordo com as regras de “Pontuar as Regiões”. Se uma região for escolhida por vários jogadores, ela não é pontuada.

#### Carta de Acção do Monte 5

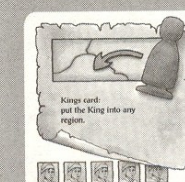
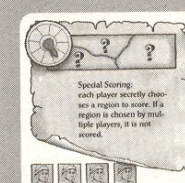
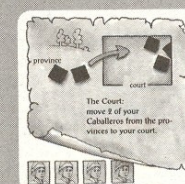
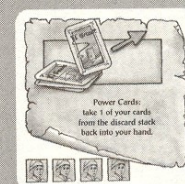
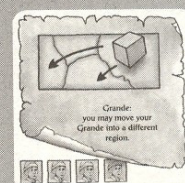
O monte 5 tem apenas uma carta, a carta do rei.

O que se segue aplica-se à carta 5: o jogador pode mover o máximo de cinco Caballeros da sua corte para dentro da região adjacente à região do Rei ou para dentro do Castillo. Além disto, a acção especial indicada é executada ou evitada. O que se segue é a acção especial:

#### Kings card: put the king into any region.

(Carta do rei: posiciona o Rei para dentro de qualquer região)

Todas as regiões (excepto o Castillo) podem ser escolhidas.



ORIO  
GRANDE  
GAMES

Versão Portuguesa:

