

GRANDISSIMO

Pour jouer avec cette extension du jeu El Grande, il vous faut 2 plateaux venant du jeu de base et d'une extension appelée Grosinquisitor & Kolonien ainsi que les 2 pions noirs de l'extension

(G & K). Le jeu de base peut être « El Grande » ou « El Grande + könig & intrigant ».

Si vous ne disposez pas de l'un des 2, vous pouvez renoncer aux cartes d'action personnelles.

Malgré tout, nous vous conseillons de jouer avec toutes les cartes

Actions et actions supplémentaires.

Vous mettrez ensemble le matériel concernant l'extension du jeu avec ceux du jeu de base et de G & K.

Au cours de la première partie, nous vous conseillons de retirer du jeu les cartes suivantes :

-prison (Gefängnis)

-bateau (Schiffe)

-Grosinquisitor

Pour Grandissimo, les règles du jeu d'origine doivent être complétées de la façon suivante :

PREPARATION DU JEU

- A côté des 5 piles de cartes d'action, former 2 piles supplémentaires avec les cartes. Les cartes Portugal, Gefängnis

(prison), Königin (reine), Hoffnar (fou du roi) et la carte 7^{ème} pile formeront la septième pile. La sixième pile sera composée des autres cartes, mélangées et placées non découvertes à côté de la 5^{ème} pile d'El Grande.

- La carte 7^{ème} pile est, elle, posée, ouverte à côté. La carte Portugal vient sur le plateau de jeu, à la place du pays.
- Les cartes prison, reine et fou du roi sont placées à côté du Portugal et serviront de réserve.
- Les 2 pions Grosinquiton seront tirés au sort, au début, avec le roi et les Grands dans une région.

DEROULEMENT DU JEU

Il n'y a pas de changement par rapport au déroulement habituel du jeu. Simplement, pendant la phase « choix des cartes actions », le joueur a la possibilité de prendre la carte du dessus, découverte de l'une des deux nouvelles piles. Quand un tour est terminé, toutes les cartes (y compris les cartes actions non choisies) des 7 piles sont retournées et glissées chacune sous la pile correspondante.

Au début du tour suivant, la carte du dessus de chaque pile est retournée. Comme la carte « König » (roi), la carte 7^{ème} pile est découverte à chaque tour.

Enfin, sur certaines cartes de la 6^{ème} pile se trouvent les symboles bateau et prison (schiff et gefängis). S'il tire une de ces cartes, le joueur doit, en plus de l'action décrite sur la carte, mener une action supplémentaire.

Bateau (schiff) En tirant cette carte, le joueur a le droit de prendre un plateau bateau (schiiplättchen) dans sa cour. Si les 2 plateaux sont déjà dans des cours étrangères, il prend un plateau chez le joueur de son choix.

Tant qu'un joueur possède dans sa cour un ou des plateaux- bateaux, il peut poser un ou plusieurs caballeros en jeu sur un des bateaux dessinés sur le plateau de jeu. Pour le placement d'un caballero sur un bateau, la position du roi importe peu. Après son prochain coup, il peut déplacer son ou ses caballeros vers un endroit et une région de son choix. Le bateau doit être totalement évacué.

Prison (gefängnis) En prenant cette carte, le joueur peut prendre un caballero de son choix dans une région de son choix et le poser sur la carte prison. Chaque fois qu'un joueur choisit l'action König (roi), il peut gracier tous les caballeros emprisonnés et les mettre dans une région de son choix ou bien il a la possibilité de les laisser croupir en prison.

CARTES SPECIALES

Portugal

Avec la carte Portugal, une nouvelle région entre dans le jeu. Pendant l'installation, on peut amener les caballeros au Portugal. Lors des décomptes, seul marque les 5 points celui qui a le plus de caballeros dans cette région. Tous les autres ne marquent aucun point.

Aux 5 points du Portugal, il faut éventuellement ajouter le bonus du roi.

7^{ème} pile

Celui qui tire la carte de la 7^{ème} pile (prendre avec soi le fou du roi, hofnarr, ou la reine, königin) pose la carte fou ou reine dans sa cour. Il

faut que ces deux cartes soient en jeu (dans une ou deux cours) avant que vous ne puissiez les prendre à un autre joueur.

Un joueur peut mener l'action spéciale de ces cartes à chaque tour dans lequel la carte se trouve dans sa cour.

Hofnarr (fou du roi)

Quand vous prenez cette carte, et tant que vous la conservez devant vous, vous pouvez donner à un autre joueur, à chaque tour, un caballero de la province. Avant sa prochaine action, le joueur mettra ce caballero dans une région de son choix.

Königin (reine)

Tant que la reine attend dans votre cour, vous pouvez, en jouant votre coup, soit amener un caballero en plus en Espagne ou bien amener un caballero supplémentaire de la province dans votre cour.

CARTES ACTIONS

Boycott Vous avez le choix uniquement parmi les régions qui n'ont pas été choisies par un joueur pour une autre action.

Doppelzug (double coup) après avoir mené votre action normalement, prenez une autre carte action disponible. Vous pouvez décider si vous menez l' action de cette carte tout de suite ou ultérieurement dans un autre coup.

Verschwörung (complot) en faisant passer les caballeros par la fenêtre secrète du castillo dans les régions, vous faites également passer les Grande.

Doppelwertung (double évaluation) Vous ne pouvez choisir qu'entre les cartes non utilisées par un autre joueur pour une autre action.

Pour l' évaluation, chaque joueur compte ses caballeros dans 2 régions. Les points sont ajoutés et il faut, pour le vainqueur prévoir un éventuel bonus könig ou (et) grande.

REVOLUTION en prenant cette carte, le joueur désigne le grande d'un joueur de son choix comme le nouveau roi. Ce grande prend toutes les fonctions du roi (carte könig). Pour une évaluation, il faudra tenir compte d'un bonus könig et d'un éventuel bonus grande. Après la prochaine évaluation du castillo, le roi est déplacé au Portugal, seul le grande choisi reste dans la région.

Grosinquisitor jusqu'à la prochaine évaluation générale, vous pouvez à tout moment quand c'est à vous de jouer pousser les 2 pions noirs dans une région frontalière de votre choix et prendre un caballero de votre choix. La prise est facultative. Cela est valable aussi pour le tour où vous prenez le grand inquisiteur. Juste avant la prochaine évaluation générale, vous rendez le Grosinquisitor. Les 2 mercenaires n' appartiennent à aucun joueur, ils ne représentent aucun caballero et ils ne sont pas pris en compte dans l'évaluation.

Aktionsstop tous les joueurs, après vous, ne doivent pas jouer une action spéciale.

Sonderwertung un décompte spécial est effectué à la fin du tour de jeu pour les 3 régions intérieures.

Sonderwertung un décompte spécial est effectué pour les régions

maritimes y compris le portugal.

Räumungsbefehl ordre d'évacuation du castillo est donné, tous les joueurs reprennent leurs caballeros du castillo et les remettent dans leur cour.

Freie Wahl libre choix avant un décompte général, vous pouvez changer 2 caballeros de votre choix, cette carte est à conserver devant vous jusqu'à son utilisation puis elle sera défaussée hors du jeu.

Bündnis lors de cette alliance, vous pouvez changer les 2 tableaux de cotation. Si l'un ou les deux ne sont pas en jeu, vous les y mettez.

Ab ins castillo tous les joueurs déplacent 2 caballeros d'une région de votre choix vers le castillo alors que vous les prenez de votre cour.

Geballete Kraft la force entre en jeu, vous pouvez déposer jusqu'à 6 caballeros dans les régions.

Spionage lors du prochain décompte général, n'indiquez pas de choix de région sur le disque secret. Après que les joueurs aient répartis leurs caballeros du castillo, vous faites votre choix. Cette carte reste devant vous jusqu'à utilisation puis est écartée du jeu.

König inkognito vous choisissez en secret une carte de région que vous posez face cachée devant vous. Quand vous le souhaitez, à un quelconque moment choisi par vous, le roi est déplacé dans la région indiquée par la carte qui est remise alors avec les autres cartes régions. La carte du roi incognito est ensuite écartée.

Provinz les caballeros déposés dans les régions sont pris dans la province, pas dans la cour.

Hof décompte spécial des cours des joueurs qui attribue 7, 5 et 1 points.

1.2.3. vous pouvez jouer votre coup en dernier ce tour, cette carte est devant vous jusqu'à son utilisation puis écartée du jeu.

De même que pour toute la famille El Grande, il faut tenir compte dans cette version du fait que :

-la région du roi est et reste taboue.

-la mention « beliebige region » (région de son choix) ne concerne absolument pas la région du roi.

Règle du jeu traduite par Daniel Grosbard