

1° Les cartes de "König & Intrigant"

carte 10 Pour ce tour, vous êtes l'intrigant. Vous choisissez une région depuis laquelle vous déplacez un caballero adverse ou vos caballeros (même tous) pour le, les placer dans n'importe quelle région, une et une seule, sauf celle du roi.

carte 20 Placez vos caballeros dans n'importe quelle région, pas seulement autour du roi.

carte 30 Chacun de vos adversaires ramène tous les caballeros de sa Cour vers la Province.

carte 40 Durant ce tour, vous pouvez poser votre véto à l'action d'un autre joueur, même s'il joue avant vous.

carte 50 En commençant par le joueur à votre gauche, chacun des autres joueurs ramène 3 de ses caballeros dans la Province, pris de sa Cour ou dans les régions.

carte 60 La Nouvelle-Castille, la Vieille-Castille et Grenade sont valorisées.

carte 70 Ramenez 1 caballero de chacun de vos adversaires d'une région en province. Pour chaque joueur, vous pouvez désigner une région différente.

Carte 80 Posez votre Grande dans la région de votre choix. Vous pouvez également prendre jusqu'à 3 caballeros dans des régions et les mettre avec lui.

Carte 90 Placez une table de score sur une région ou déplacez-en une, sans en empiler 2 ou entrer ou sortir une table de la région du roi.

Carte 100 La Gallice, la Catalogne et Séville sont valorisées.

Carte 110 Le castillo est valorisé, les pions qui s'y trouvent y retournent, ils ne pourront être déplacés que lors d'un décompte général.

Carte 120 Le Pays Basque, l'Aragon et Valence sont valorisés.

Carte 130 Prenez les cartes régions, choisissez-en une en cachette et posez-la devant vous, face cachée. Lors de la prochaine évaluation générale, elle sera évaluée 2 fois.

Carte 140 Placez 2 caballeros de chaque joueur dans le Castillo. Vous pouvez les prendre pour les autres joueurs de n'importe quelles régions, pour vous de la cour.

Carte 150 choisissez une région de votre choix pour la valoriser.

Carte 160 Vous bougez le roi mais seulement dans une région limitrophe.

Carte 170 Les joueurs discutent puis choisissent secrètement une région avec leur roue. Seules les régions choisies plusieurs fois sont évaluées.

Carte 180 Vous recevez la carte roi.

2° Les 12 cartes de "Grand Inquisiteur & Colonies"

le Grand Inquisiteur: Posez le dans votre cour, il y restera jusqu'à ce qu'un autre joueur ne le choisisse. Dès cet instant, les caballéros noirs vous appartiennent et comptent pour vous lors des décomptes. Vous pouvez les déplacer, les jeter dans le Castillo ou les fixer à un jeton. Vous pouvez déplacer tout de suite 2 caballéros noirs et à chaque nouveau tour où vous serez Grand Inquisiteur. Vous pouvez également amener 1 de vos caballéros de Province dans votre Cour ou de votre Cour en Espagne. Il vous faut effectuer ce mouvement en même temps que vous jouez votre carte action.

Aktionskarte: Retournez une carte action face cachée: celle-ci ne pourra être choisie ce tour-là (avec l'extension König & Intrigant, cette carte devient une carte véto).

Begrenzungstafel: Déplacez la carte frontière dans la région de votre choix, les caballéros présents dans cette nouvelle région sont placés sur la plaque, vous choisissez qui y monte s'il n'y a pas assez de place.

Doppelschlag: Posez cette carte devant vous. Durant ce tour et une seule fois, après qu'un a fini son tour, effectuez l'action indiquée sur la carte qu'il a choisie. Attention, n'effectuez que l'action, ne posez ni nouveaux caballéros ni nouveaux jetons.

Nach leerung: Exposez cette carte devant vous, lors du prochain décompte de points de victoire, après l'arrivée des caballéros du Castillo, vous pourrez déplacer 2 de vos caballéros.

Sonderwertung legen: Posez cette carte sur la région de votre choix, elle sera évaluée à la fin du prochain tour. Si le prochain tour est un tour de comptage des points de victoire, on évalue cette région ce tour. Si ce tour est le 9ème, on l'évalue à la fin de ce tour.

Sonderwertung nehmen: Amenez le Grand Inquisiteur dans votre cour et évaluez chaque région où se trouve au moins un caballéro noir.

Sonderwertung werten: Évaluez immédiatement toutes les nouvelles régions: France, Caravelle, Amérique, Méditerranée.

Transport: Déplacez 3 de vos caballeros. Comme des jetons apparaissent avec cette carte, vous pouvez l'utiliser pour récupérer des jetons.

Verschwörung: Mettez dans le Castillo les grande de tous vos adversaires. Le Grande ira dans la région choisie par son propriétaire et rapporte 2 points de bonus si un joueur est majoritaire dans le Castillo.

3° les cartes de "Grandissimo"

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.

Geballte 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 inkognito 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.