

König & Intrigant

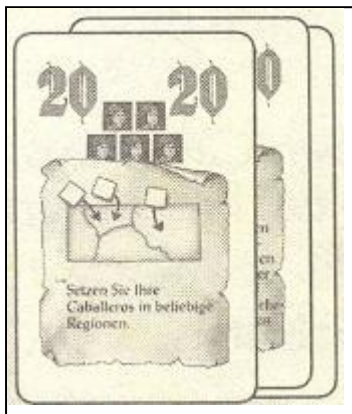
Wolfgang Kramer és Richard Ulrich játéka

„Király és Cselszövő” az El Grande egyik variációja, amit csak az El Grande alapsomaggal együtt tudunk játszani. Az El Grande szabályait helyettesíteni kell ezekkel a szabályokkal, ha szükséges.

Játékelemek

El Grande erő- és akciókártyáit ki kell cserélni a 'Király és a Cselszövő' kártyákkal, ennek megfelelően az ezekre vonatkozó szabályok is kicserélődnek.

Ez a kártyaszett a következő elemeket tartalmazza:



18 akciókártya,
5 különböző színben



5 Caballero kártya



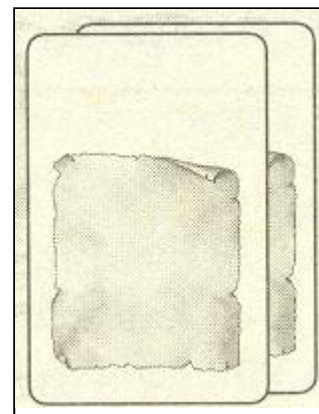
1 Királykártya



1 Cselszövőkártya

Verwenden Sie je nach Spielerzahl folgende Caballero-karten:					
Spilerszahl	Caballero-karten				
2	2		4		
3	1	3	5		
4	1	2	4	5	
5	1	2	3	4	5

1 áttekintőkártya a
Caballero kártyák elosztásához



2 üres kártya

Lehelyezés/kiinduló pozíció

A játék elején minden játékos kap 18 akciókártyát a saját színében. Mivel csak 13 kártyát használunk a játék folyamán, ezért 5 kártyát titokban kiválaszt, és félretesz minden játékos. Ezek a kártyák nem vesznek majd részt a játékban. A Caballero kártyákat a játékosok száma szerint kell kiválasztani –lásd Cabellero kártyák leírása –és a Király és a Cselszövő kártyával együtt a játéktábla mellé kell helyezni.

A kezdés olyan, mint az El Grandeben, majd miután ez megtörtént, a korongjukat használva, a játékosok kiválasztanak egy tetszőleges régiót és lehelyeznek rá egy Caballerot a Tartományból. /Azaz összesen így 3 Caballero kerül a táblára játékosonként./

A Kártyák



Akciókártyák

A nagy szám a kártya tetején a kártya értékét jelenti. Ez meghatározza a játék menetét/sorrendjét.

A Caballero fejek száma azt mutatja meg, hogy maximum hány Caballerot mozgathat át a játékos a tartományból a saját udvarba.

A kártya ezen kívül tartalmazza egy speciális akció leírását.

Caballero kártyák

Mutadják a maximum Caballero számot, amit a játékos feltehet a kör során a saját udvarból



Játékszabályok

A játék 9 /esetleg 6/ köre az alábbi fázisokból áll, amiket sorba kell követni.

➤ **Jelzőkő előremozdítása egy hellyel.** (ez mutatja, hányadik körét játsszuk a játéknak)

➤ **Játékosok kijátsszák az akciókártyáikat**

Az első körben a legfiatalabb játékos kezd, a **többiben az a játékos kezd**, aki a **megelőző körben a legalacsonyabb értékű** kártyát játszotta ki. Ezután az óramutató járásával megegyezően kell játszani. Mint a normál El Grandeben itt sem játszhat ki játékos olyan értékű kártyát, amit valaki már az adott körben kijátsszott.

➤ A Király-, a Cselszövő- és a Caballero kártyák kiosztása

Az a játékos, akinél a legmagasabb értékű akciókártya van kijátszva, kapja a Királyt és a legmagasabb értékű Caballero lapot. A második legnagyobb értékű akciókártya viszi a második legnagyobb értékű Caballero kártyát és így tovább. Az a játékos, akinek a legalacsonyabb értékű az akciókártyája megkapja az utolsó Caballero lapot, valamint a Cselszövőkártyát is.

➤ Játékosok lejátszzák a saját körüket

A Királykártya tulajdonosa kezd, majd őt követi a második legnagyobb értékű Caballero lap, és így tovább. A kör egy vagy több akciót tartalmaz a következők szerint:

- Az akciókártyán szereplő Caballero áthelyezése a Tartományból a saját Udvarba.
- Speciális akció kijátszása az akciókártya alapján.
- A Caballero kártyán jelzett számú Caballero behelyezése a játékterületre.



A legmagasabb értékű akciókártya tulajdonosa lesz mindig az aktuális Király. Neki **nem szabad** kijátszania az **Aksiókártyán** lévő speciális akciót, **helyette** Királylapon lévő akciót **kell** véghez vinnie, ami a következő: *bármelyik választott régióba áthelyezhető a király.*

Az a játékos, akinél a legalacsonyabb értékű akciókártya van, lesz a Cselszövő. Szintén **nem szabad** kijátszania az akciókártyán lévő speciális akciót, **helyette** a Cselszövő akcióját **kell kijátszania**, ami a következő: *vagy egy idegen Caballerot elmozgat egy területről, vagy az adott területről az összes saját Caballerot áthelyezheti egy másik, tetszőlegesen választott területre, kivéve a királyéba.*

Az összes többi játékosnak ki kell játszania a speciális akciót, kivéve, ha a következő szavakkal kezdődnek: you may/sie können –lehet vagy you are allowed/you can/ sie dürfen - lehet, megteheted, tehát ha lehetőséget kínál fel a cselekvésre, de nem teszi kötelezővé. Ebben az esetben eldöntheti a játékos, hogy ki akarja e játszani a speciális akciót vagy nem.

Minden játékos, a Király és a Cselszövő is, annyi Caballerot kap a Tartományból a saját Udvarba, amennyi az akciókártyájukon szerepel.

A kör végén minden kijátszott Aksiókártyát el kell távolítani végérvényesen a játékból.

A Király-, Cselszövő- és Caballero kártyákat visszahelyezzük a tábla mellé, és kezdődhet a következő kör.

Szabályok 2 vagy 3 játékos esetén

Az a játékos, aki a Király- vagy a Cselszövőkártyát kapta eldöntheti, hogy a Király/Cselszövő akcióját játssza ki vagy a saját akciókártyáját.

Kártyák leírása

Néhány kártya ebben az új verzióban nem azonos a régiekkel, ezekhez kell némi magyarázat.



Mivel a 10-es kártya a legalacsonyabb a játékban, automatikusan az a játékos lesz a Cselszövő, aki ezt kijátszza.



A lehelyezhető Caballeroakat nem muszáj a királlyal szomszédos régiókba tenni, oda rakhatók le, ahova akarjuk, kivéve a király területe.



A Régió kártyákból titkosan kell választani egyet (a választott kártyát a játékos képpel lefele maga elé teszi). A választott terület duplán lesz értékelve a következő teljes értékeléskor (a 3. vagy a 6. vagy a 9. kör végén). Értékelés után a kártya visszakerül a többi közé.



Minden megegyezés/megállapodás/szerződés lehetséges, de nem kötelező. Különleges értékelés: a játékos beszélje meg a többi játékosal, melyik régió(k) értékelődjenek, ez után minden játékos választ a korongjával titkosan egy területet. Minden régió, amit egynél többen választottak, ki fog értékelődni.



Mivel a 180-as kártya a legmagasabb a játékban, automatikusan az a játékos lesz a király, aki ezt kijátszza.

Néhány tisztázás az El Grande szabályokkal kapcsolatban:

Ha a játékosnak elfogy az összes Caballeroja a Tartományból, akkor a játéktáblán lévő régiókból visszavehet az Udvarba (kivéve kastélyból és a királyi területről) és felhasználhatja őket a játékhoz.

Ha valaki eléri a győzelmi pontot, akkor kezdjen egy újabb körbe számlálón.

A játékhoz tartozik 2 üres kártya: azért adták, hogy ha valakinek van új ötlete speciális akcióra, akkor erre írja le és vigye be a játékba. Akár el is küldheti a jó ötletet a készítőnek. Három havonta értékelik ezeket a kártyákat, és a legjobb kap egy játék kollekciót.

Kártyák:

Ez már így az eredeti szabályban nem szerepel, de azért összeszedtem az összes kártyát, ami a játékban van, mert szerintem nem csak a szabályban szereplő kártyáknak van kicsit más jelentésük, mint az alapjátékban.

10: Mivel a 10-es kártya a legalacsonyabb a játékban, automatikusan az a játékos lesz a cselszövő, aki ezt kijátszza

20: Caballérok bármelyik, tetszőlegesen választott területre letehető, nem csak király mellé.

30: Minden más játékosnak vissza **kell** tenni az udvarban maradt Caballero-it a Tartományba. Az akció a kártyát kijátszó játékos körében lép életbe.

40: Veto: az adott körben **megvétőzhat** egy speciális akciót. A kártya bármikor kijátszható a körben, függetlenül, hogy a játékos mikor jön.

50: Összes játékosnak - kezdve a kijátszó bal oldalán ülővel, óramutató járásának megfelelően- vissza **kell** tennie 3 caballero-t a Tartományba. A Caballérok mozgathatók az udvarból vagy a tábláról (kivéve király területéről és a kastélyból).

60: Különleges értékelés: kiértékeli a 6 és 7 pontos területeket

70: Minden játékostól –kivéve saját magától- **kell** szedni egy Caballero-t a tábláról, és vissza kell tenni a Tartományba.

80: Elmozgathatja a Grandját (nagy kocka) egy másik régióba és 3 saját Caballero-t bármelyik régióból, ugyanabba a régióba, ahova a Grande is került.

90: Le **kell** tennie egy új mozgatható pontozótáblát egy területre, **vagy** át **kell** mozgatnia egy már lent levőt (királyéra nem lehet).

100: Különleges értékelés: minden 4-es régió értékelődik

110: Különleges értékelés: a kastély értékelése

120: Különleges értékelés: minden 5-ös régió értékelődik

130: Választani **kell** egy régiókártyát és képpel lefelé maga elé tenni, a következő kiértékeléskor ez a kártya duplán fog számítani. Kiértékelés után vissza kell tenni a többi közé.

140: Minden játékostól 2 Caballero-t a kastélyba **kell** tenni; a többi játékos Caballeroit muszáj a régiókból választani, de a sajátok az udvarból is jöhetnek

150: Különleges értékelés: választás szerinti terület kiértékelése

160: Király mozgatása szomszédos régióba.

170: Különleges értékelés: a játékos beszélje meg a többi játékosal, melyik régió(k) értékelődjenek, ez után minden játékos választ a korongjával titkosan egy területet. Minden régió, amit egynél többen választottak, ki fog értékelődni.

180: Mivel a 180-as kártya a legmagasabb a játékban automatikusan az a játékos lesz a király, aki ezt kijátszza.

Ahogy látható a szabályban említett speciális akció kijátszási kivételre két kártya esetén van lehetőség: a 40 és 80-as kártyáknál. A többi kötelezően kijátszandó. /Persze kivéve, ha a játékos a Király vagy a Cselszövő/

Király: bármelyik választott régióba áthelyezhető a király

Cselszövő: vagy egy idegen Caballero-t elmozgathat egy területről, vagy az adott területről az összes saját Caballero-t áthelyezheti egy másik, tetszőlegesen választott területre, kivéve a királyéba

Caballero kártyák: x Caballero mozgatható vele az udvarból a régiókba; a Caballero-kat muszáj vagy a kastélyba vagy a királlyal szomszédos területekre rakni. X=1,2,3,4,5 kártyától függően.

Áttekintőkártya:

2 játékos esetén használjuk a 2. és 4. Caballero kártyát

3 játékos esetén használjuk a 1, 3. és 5. Caballero kártyát

4 játékos esetén használjuk a 1, 2, 4. és 5. Caballero kártyát

5 játékos esetén használjuk mind az 5 kártyát

Hans Im Glück König and Intrigant Players edition kiadásában szereplő extra kártyák
 Illetve a RioGrande Games „El Grande Expansions” kiadásában is szerepelnek

A BGG szerint 11 lap van a Player editionban, de az ottani feltöltések alatt csak ez a 8 szerepel. ☺



13 – Mozgás napja (Wandertag)

Minden játékosársnak el kell mozgatni a Grandeját egy másik régióra. Ennek kiválasztása a titokban, a koronggal történik.



23 – Eltolás (Schiebung)

Toljuk a Kastélyt a tartalmával együtt egy választott régióra, és az ott található Caballeroikat dobjuk be a Kastélyba. (A Kastély áthelyezése után az erre a Régióra kerülő Caballeroikat normálisan a Régióra tesszük.) A Kastély az eredeti helyére a következő értékelés után kerül vissza.



43 – Polgárháború (Bürgerkrieg)

A játékos a játékosársak Caballeroit egy tetszőleges régióból visszateszi az Udvarukba. Ezért fizetségként egy Caballerot az Udvarából a Tartományba

kell tennie.



53 – Szövetség (Allianz)

A játékos választ 2 régiót. A következő értékelőkörnél, a 2 terület egynek számít. Minden játékos a 2 régió található összes Caballeroját összeszámolja. A 2 terület pontjai is összeadódnak. Az egyesített régiók győztese megkapja a Király és a Grande bónuszt is.



73 – Forradalom (Revolution)

A mozgatható pontozótábla, ha már a táblán van, 180° fordul. Ezen a régió az a játékos kapja a legtöbb pontot, akinek a legkevesebb Caballero-ja van és a legkevesebbet az,

akinek a legtöbb van. Csak egy másik Forradalom kártyával lehet eltávolítani a fordított pontozótáblát.



83 – Összeomlás veszélye (Einsturzgefahr)

A Kastélyt összeomlás fenyegeti! Caballeroik már nem férnek el az épület belsejében, de tehetők még az oldala mellé, úgy hogy láthatók lesznek. A Kastély belsejében és a körülötte levő Caballeroik a következő értékeléskor együtt számítanak.



113 – Forgószeél (Wirbelsturm)

Az akciókártyák kijátszása után, a játékos állítsa be a titkos korongot egy területre, amelyiken a forgószeél végig fog söpörni. Amikor rákerül a sor, akkor minden játékos a Caballeroi felét erről a területről /felfelé kerekítve/ visszateszi az Udvarába. Ezután a játékos, aki kijátszotta a kártyát, a levett Caballeroit visszateszi egy tetszőleges régióra.



153 – A Királynő (Koenigen)

A Király megőrül álmai Hölgyétől. A Játékos a Caballero-it tetszőleges területre teheti, nem csak a Király mellé. Ha értékelőkör előtt játsszák ki a kártyát, akkor a Király bónusz nem jár senkinek.

Extra kártyák

A neten találtam, azt írják, hogy a Hans im Glüctól kapható valahogy ☺
Csak azért fordítom le, hátha bent lesz a jubileumi kiadásban.



15: Fiesta

Ha nincs Caballeroja a Tartományban, akkor 5 Caballerot az Udvarból Spanyolországba vihet. (A táblára tehet.)



95: Királyi védelem

Amikor a játékos soron van, megjelöl egy tetszőleges területet, és ez a terület ebben a körben ugyanolyan védelmet élvez, mint a királyi terület.



25: Kémkedés /Spionage/

A következő értékeléskor nem kell beállítania semmilyen területet a titkos korongon. Miután a játékosársai a Kastélyból szétosztották a Caballeroikat, a játékos oda teheti a

saját Caballeroit, ahova akarja. A kártya felfordítva marad.



125: Eltörlés

Távolítson el egy olyan kártyát, amire az van írva, hogy „A kártya felfordítva marad” (25,66,75)



35: Puccs

A játékosársak Grandeit /nagyobb kocka/ kell bedobni a Kastélyba.



135: Különleges értékelés

Válasszon egy olyan területet, ahol van Caballeroja, de nincs többségben.



66: Vigyáz6!

Tegye le ezt a kártyát egy tetszőleges területre, ahol 6 vagy annál kevesebb Caballerot talál. Ezen a területen most már soha nem állhat 6 Caballeronál több. A kártya felfordítva

marad.



145: Különleges értékelés

Válasszon egy tetszőleges területet. Rögtön az értékelés után az itt levő összes Caballero visszakerül a Tartományba.



75 Idegen

Tegyen még plusz 1 Caballerot a Tartományból erre a kártyára. Közvetlenül egy tetszőleges értékelés előtt, egy tetszőleges területre állíthatja. A kártya felfordítva marad.



155: Különleges értékelés

Jelöljön meg 3 területet és egy játékos. Ez a játékosad dönti el, hogy melyik régió legyen kiértékelve.