

El Grande

**стратегическая игра
для 2-5 игроков от 12 лет**
от Вольфганга Крамера и Ричарда Ульриха

Содержимое коробки:

- Игровая доска
- 5 Грандов (большие кубики) 5-ти цветов
- 155 Кабальеро (малые кубики) 5-ти цветов (по 31 каждого цвета)
- 1 Король (большая черная фишка)
- 1 маркер текущего круга (малый черный кубик)
- 65 карт силы 5-ти цветов (пронумерованных от 1 до 13 каждого цвета)
- 45 карт действий
- 9 карт областей (с дополнительной информацией на обратной стороне)
- 5 секретных дисков со стрелкой
- 1 замок (Кастильо)
- 2 переносных табло со значениями "8/4/0" и "4/0/0"
- 1 лист с примером игры
- 1 правила игры

Исторический контекст

Игра переносит нас в Испанию XV века. Она состоит из 12 королевств, одного графства, одного княжества и провинции Басков. Страну населяют 5 различных этносов: испанцы, баски, галисийцы, каталонцы и мавры. Аристократия, в частности гранды, которые являются самыми высокими чиновниками, контролируют все процессы в Испании. Однако аристократы средней руки (кабальеро) также наделены широкими полномочиями. Каждая область пытается развивать собственную мощь и влияние. Для этой цели замки (кастильос) играют первостепенную роль.

Цель игры

В "El Grande" каждый игрок становится Грандом в определенной области, имея в распоряжении 30 дружественных ему Кабальеро. Каждый Гранд пытается (для пользы Испании и ради собственной выгоды) расширить свое влияние по всей стране. Для этого ему нужно иметь под контролем большинство Кабальеро в как можно большем количестве областей страны. Гранд, который достигнет этой цели станет почетным победителем игры.



Игровое поле

На поле изображены 9 областей Испании, 1 место под Кастилью, шкала успеха вдоль края поля и шкала ходов, состоящий из 9 кругов и 3 горизонтальных шкал очков. Каждая область содержит табло с 3-мя цифрами, которые определяют вес области при подсчете очков. Игрок, имеющий максимальное количество Кабальеро в области набирает количество очков, равное значению на табло, следующий по числу Кабальеро игрок получает количество очков, равное следующему значению и т. п.



Продолжительность игры

Игра может состоять из 9-ти (длится около 2-х часов) или 6-ти (длится около 1-го часа) кругов. Если Вам хочется сократить время игры, пропустите круги под номером 1, 4 и 7 на шкале кругов.

Приготовление

- **Кастилья:** Расположите замок на соответствующем месте игрового поля.
- **Карты областей:** перетасуйте 9 карт областей. Переверните верхнюю карту и положите Короля в эту область. После этого каждый игрок тянет одну карту, которая определяет его родную область.
- **Гранд:** игроки выбирают свой цвет, получают Гранда (большой кубик) этого цвета и размещают его в родной области.
- **Кабальеро:** каждый игрок получает 10 Кабальеро своего цвета. Оставшаяся часть Кабальеро составляют общий резерв на поле. Этот резерв называется провинциями. Игроки берут по 2 своих первоначальных Кабальеро и кладут их у Гранда в родной области. Также каждый игрок выкладывает одного Кабальеро на первую ячейку шкалы успеха. Остальные 7 Кабальеро остаются у своего владельца. Эти 7 Кабальеро формируют "двор" игрока, который будет расти или сокращаться в течение игры.
- **Секретный диск:** каждый игрок получает секретный диск. на нем изображены все области Испании, кроме Кастильи.
- **Карты силы:** игроки получают набор из 13 карт силы своего цвета. Значение (1-13) карты силы отмечается сверху и внизу карты, а картинка в центре карты указывает количество кабальеро (0-6).
- **Карты действия:** эти карты отмечены с обратной стороны от 1 до 5 Кабальеро. Все 11 карт с 1-м Кабальеро формируют колоду №1, все 11 карт с 2-мя Кабальеро формируют колоду №2, и так далее. Колода №5 состоит только с одной карты (карты Короля). Перемешайте каждую колоду отдельно и выложите их лицевой стороной вниз на игровое поле.
- **Переносные табло:** выложите 2 переносных табло у игрового поля.



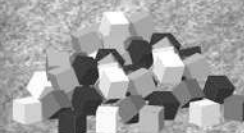
Кастилья



Карта области



Гранд



Кабальеро



Секретный диск



Карта силы



Карта действия



Переносное табло



Маркер текущего раунда движется по шкале ходов



Карты действия



Эта карта силы позволяет игроку взять 3 Кабальеро в свой двор.

Процесс игры

Раунд игры проходит следующим образом:

- Маркер текущего раунда движется вперед на 1 клетку по шкале ходов
- Переворачивается верхняя карта действия на каждой из пяти колод
- Разыграются карты силы для определения очередности ходов
- Каждый игрок по очереди осуществляет свой ход

Маркер текущего круга (малый черный кубик)

В начале игры маркер текущего раунда располагается на 1-й ячейке шкалы ходов (в сокращенной версии игры - на 2-й ячейке). Далее в каждом раунде, после первого, маркер перемещается на одну клетку вниз, вдоль шкалы. Общий подсчет очков наступает в конце 3-го, 6-го и 9-го раунда (Во время этого маркер движется по горизонтальной шкале вправо).

Переворачивание карт действия

Верхняя карта в каждой из пяти колод карт действия переворачивается лицом вверх. Игроки читают и обдумывают, какие из данных действий они бы хотели выполнить, а какие желали бы избежать.

Розыгрыш карт силы

В раунде круге игроки согласовывают, кто начинает игру. В каждом последующем раунде начинает игрок, который ходил последним в прошлый раз. Остальные ходят по очереди по часовой стрелке. Карты силы разыграются лицом вверх. После того, как игрок выложил карту силы определенного значения, другие игроки не могут играть картой такого же значения в течение этого раунда. Все сыгранные карты силы должны иметь разное значение! После розыгрыша карта остается открытой на столе, формируя колоду, в которой только верхняя карта просматривается для всех. Сыгранные карты не возвращаются игрокам. Карты силы определяют:

- Порядок игры: игрок, сыгравший карту наибольшего значения ходит первым, за ним ходит игрок, который сыграл карту наибольшего значения после первого игрока, и т.п.
- Число кабальеро, которые игрок может перенести из провинций в свой двор.

Ход игроков

Игрок, сыгравший карту силы наибольшего значения ходит первым. Ход игрока состоит из следующих действий в следующем порядке:

1. Перенести Кабальеро из провинций во двор

Игрок переносит Кабальеро из провинций в свой двор в количестве, не выше значения его карты силы. Если у него недостаточно Кабальеро в провинциях, он может снять нужное число своих Кабальеро с игрового поля.

2. Выбрать карту действия

Игрок выбирает одну из карт действия, лежащих лицом вверх. Каждая карта действия предусматривает два возможных действия:

- Игрок переносит указанное число Кабальеро со двора на игровое поле.
- Игрок выполняет или предотвращает действие, описанное на карте символикой и текстом.

ВАЖНО: КАЖДЫЙ ИГРОК САМ РЕШАЕТ, КОГДА размещать СВОИХ кабальеро НА ПОЛЕ: до или после ВЫПОЛНЕНИЯ / Предотвращения СПЕЦИАЛЬНОГО ДЕЙСТВИЯ КАРТЫ.

3. Перенос Кабальеро со двора на игровое поле.

Примечание: этот шаг может быть выполнен взамен Шага 4, если так решит игрок. Максимальное число Кабальеро, которые можно перенести на поле изображенное внизу карты действия. Эти Кабальеро могут быть расположены в любой области, прилегающей к текущей резиденции Короля и / или в Кастильо. Игрок может выложить Кабальеро отдельно в области и в Кастильо в количествах, которые ему лучше всего подходят.

Пример 1: Король сейчас в Галисии. Игрок может перенести своих Кабальеро только в Старую Кастилию, Страну Басков и / или Кастильо.

Пример 2: Король в Новой Кастилии. Игрок может выложить своих Кабальеро в Старой Кастилии, Севилье, Гранаде, Валенсии, Арагоне и / или Кастильо.

4. Выполнение специального действия

Примечание: этот шаг может быть выполнен взамен Шага 3, если так решит игрок. Игрок сам решает выполнять специальное действие, изображенную символикой или текстом на выбранной им карте действия.

5. Сбрасывание выбранной карты действия.

После завершения своего хода, игрок сбрасывает карту действия в сторону, указывая этим, что данную карту больше нельзя использовать. После этого игрок с следующим значением карты силы делает ход.

Следующий раунд

Когда ходы игроков завершены, все, что остались, открытые карты действий сбрасываются. Следующий раунд начинается с перемещения маркера текущего раунда вперед и открытия 5 новых карт действия. Карта Короля переворачивается лицом вверх в начале каждого раунда и никогда в течение игры не сбрасывается.

Король и Королевская область

Область, в которой находится Король называется Королевской областью.

Королевская область имеет три особых свойства:

а) Размещение кабальеро: она определяет, куда именно можно посылать Кабальеро, то есть это те области, которые прилегают к Королевской или Кастильо! Специальные действия позволяют перебрасывать Кабальеро в любую область.

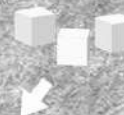
б) Королевская область неприкосновенна! Здесь не может происходить никаких изменений! Ни Кабальеро, Гранда. Переносных табло нельзя разместить или убрать из Королевской области. Единственным исключением являются действия, которые двигают Короля!

с) Королевский бонус: игрок с наибольшим количеством Кабальеро в Королевской области получает 2 очка при подсчете очков для этой области. Если двое или более игроков имеют одинаковое максимальное количество Кабальеро, тогда Королевский бонус не начисляется!

Кастильо

Кастильо - это особое место, которое имеет следующие свойства:

- Кабальеро могут быть перемещены в Кастильо в любое время, независимо от того, где находится Король. Когда Кабальеро попадают в Кастильо, владелец должен четко объявить их количество. Полезно помнить кто и сколько закинул Кабальеро в Кастильо! Не знание этого может стать неприятным сюрпризом при последующем подсчете очков.



Данная карта действия позволяет класть 3 Кабальеро на поле.



Король



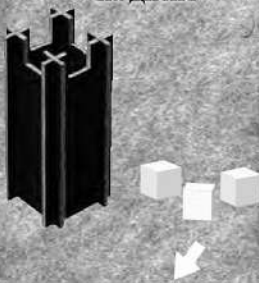
Кастильо



маркер текущего
раунда движется
вправо



Выбор области
на диске



Перенос
Кабаљеро с
Кастильо в выбранную
область



Табло на
игровом поле

• В течение каждого подсчета очков (после 3-го, 6-го и 9-го кругов) Кастильо полностью очищается. Кабаљеро переносятся в другие области игрового поля (см. следующее правило) и могут существенно изменить расстановку сил!

Подсчет очков

Подсчет очков происходит трижды в течение игры: после 3-го, 6-го и 9-го раундов. В подсчете очков маркер текущего раунда сначала ставится на ячейку с изображением секретного диска и далее движется вправо по горизонтальной шкале.

Подсчет очков состоит из следующих шагов:

- Выбор области на секретном диске
- Подсчет очков за Кастильо
- Кабаљеро с Кастильо переносят в выбранные области
- Подсчет очков за области в порядке, указанном на горизонтальной шкале

Выбор области на секретном диске

Каждый игрок выбирает область, куда он хочет переместить своих Кабаљеро с Кастильо и тайно обозначает ее стрелкой на своем диске. Выбирать можно любую область, кроме Королевской. После этого игроки кладут диски на стол лицом вниз. **ВАЖНО: ВСЕ кабаљеро с Кастильо ДОЛЖНЫ переместиться ТОЛЬКО В ОДНУ ОБЛАСТЬ - УКАЗАННУЮ на диске!**

Подсчет очков для Кастильо

После того, как все игроки положили на стол свои секретные диски лицом вниз, считаются очки за Кастильо. Кастильо поднимают и считают количество Кабаљеро в нем. Очки начисляются аналогично другим областям (см. "Подсчет очков для областей").

Кабаљеро с Кастильо переносят в выбранные области

Секретные диски переворачиваются и Кабаљеро с Кастильо перемещают в соответствующие области. Если кто-то выбрал Королевскую область, он должен вернуть свои Кабаљеро обратно к себе во двор! Кастильо возвращается на свое место.

Подсчет очков за области

Чтобы избежать подсчета очков за одну область дважды, маркер текущего раунда движется вправо по горизонтальной шкале. Табло очков в областях определяют, сколько очков набирают игроки, которые находятся на первом, втором и третьем месте по количеству Кабаљеро в данной области. Гранды нужны только для отметки родной области игрока и не принимаются во внимание при определении большинства в области. Кубики на шкале успеха движутся в соответствии с числом набранных игроком очков.

Пример: "5/3/1": тот, кто имеет больше Кабаљеро в области движется на 5 ячеек вперед; тот, кто имеет второе место движется на 3 клетки; тот, у кого третье место, передвигает кубик на 1 клетку.

Когда играет 2 игрока, учитывается только первое число. Только игрок с наибольшим числом Кабаљеро получает очки.

Аналогично, когда играет 3 игрока, учитываются только первые два числа.

Если несколько игроков имеют одинаковое количество Кабаљеро на определенном уровне, все они получают количество очков, равное количеству очков за следующий уровень (для 1-го места - очки за 2-е место, для 2-го места - очки за третье место, и т.п.).

Пример 1:

В области со значениями "5/3/1" у красного, синего и желтого игрока по 4 Кабальеро, у зеленого - 3 Кабальеро.

Очки: красный, синий и желтый получают 3 очка за 2-й уровень. Зеленый получает 3-й уровень и соответственно 1 очко.

Пример 2:

В области со значениями "6/4/2" у красного игрока 4 Кабальеро, синего - 3 Кабальеро, а у желтого с зеленым - по 2 Кабальеро.

Очки: красный игрок получает 6 очков, синий - 4 очка. У желтого и зеленого игрока одинаковое количество Кабальеро, поэтому, учитывая, что они оцениваются на четвертом уровне, оба игрока не получают ни одного очка.

Королевский бонус

Каждый раз, когда оценивают Королевскую область (даже в специальных случаях вследствие карт действия), игрок с наибольшим количеством Кабальеро в этой области получает дополнительные 2 очка. Королевский бонус не начисляется при ничьей!

Бонус за родную область

Если игрок получает большинство в области, в которой стоит его Гранд, то при подсчета очков за нее он получает дополнительные 2 очка. Бонус теряется, если большинства нет. Некоторые карты действия позволяют передвигать Грандов и таким образом менять родную область.

Переносные табло

Два переносных табло вступают в игру в результате определенных карт действия и позволяют изменить значение очков для области.

Конец игры

Игра заканчивается после третьего и последнего подсчета очков. Игрок, который дальше остальных продвинулся по шкале успеха становится победителем и получает титул "El Grande" ("Наивысший Гранд").



Переносное табло

