

EL CABALLERO – PROMEMORIA (GIOCO BASE)

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende le Carte Potere e 8 tessere Caballero di un colore.

4 Navi, 4 Castelli, 2 tessere Caballero di ogni colore, tutti i Governatori e tutti i Grande sono fuori dal gioco (riponeteli nella scatola).

Ogni giocatore crea la sua “corte” mettendo di fronte a sè una tessera Caballero con il “5” rivolto verso di lui.

Una tessera Area a caso (senza simbolo oro o pesce!) è messa al centro del tavolo come tessera iniziale.

Mischiate le tessere Area e rivelatene 5 a faccia in su.

Scegliete il giocatore iniziale.

TURNO DI GIOCO

A cominciare dal giocatore che ha agito per ultimo nel turno precedente, ogni giocatore gioca una Carta Potere (con un valore diverso da tutte le altre già giocate in quel turno). (*Variante: invece di andare in senso orario, procedete in ordine inverso a quello in cui si è agito nel turno precedente*).

I giocatori agiscono in base al numero della Carta Potere che hanno giocato (dal più alto al più basso).

Ogni giocatore al suo turno può fare quelle che vuole fra le seguenti azioni (in qualunque ordine):

-) **Aggiungere Caballeros alla sua corte** pari al numero di teste sulla Carta Potere che ha usato. Il “costo” delle altre azioni va pagato con i Caballeros della corte!

-) **Aggiunge una tessera Area a quelle in gioco** (presa fra quelle a faccia in su); i bordi (terra o mare) devono coincidere. Deve metterla adiacente a un'altra tessera già in gioco (se non è possibile, deve metterla adiacente a una propria tessera Caballero, altrimenti la mette adiacente a una tessera Caballero altrui).

Questa è l'unica azione OBBLIGATORIA. Se la Carta Potere usata era la “9”, il giocatore deve farla due volte.

-) **Schierare o incrementare una tessera Caballero in gioco**; costo: variabile (max 2 tessere). Quando è schierata, il costo è pari ai Caballeros adiacenti a terra (se adiacente solo al mare, il costo è 1 Caballero). Quando è incrementata, il costo è pari ai Caballeros aggiunti alla tessera.

-) **Schierare una Nave**; costo: 2 Caballeros (max 2 volte). Solo sul bordo di una tessera Caballero adiacente al mare (o in una regione di mare dov'è un Governatore).

-) **Schierare un Castello**; costo: 1 Caballero (max 2 volte). Su una tessera Caballero.

-) **Muovere una Nave**; costo: 1 Caballero (no max). La Nave può essere mossa da una zona all'altra della mappa o dalla corte alla mappa; se mossa dalla mappa alla corte il costo è zero.

-) **Muovere un Castello**; costo: 1 Caballero (no max). Il Castello può essere mosso da una zona all'altra della mappa o dalla corte alla mappa.

-) **Riprendere una tessera Caballero dal gioco**; costo: nessuno (no max). Se c'era un Castello: i Caballeros e le Navi tornano nella tua corte (il Castello nella riserva generale); altrimenti vanno nella riserva generale.

Se una tessera Caballero tocca più di un lato di terra, è immediatamente ripresa dal gioco.

Quando tutti i giocatori hanno giocato, rivelate nuove tessere Area in modo che ce ne siano sempre 5 a faccia in su.

Alla fine del 4° e del 7° turno, contate i punti.

Dopo 7 turni, chi ha il totale maggiore è il vincitore!

PUNTI

Regioni di Terra

1°) il giocatore che ha più Caballeros nella regione ottiene 2 punti per ogni tessera che la compone, più 2 per ogni simbolo “oro”,

2°) il giocatore con più Caballeros a parte lui ottiene 1 punto per ogni tessera, più 1 per ogni simbolo “oro” (*solo in partite con 3 o 4 giocatori!*),

-) Se c'è parità per il primo posto: tutti ottengono i punti del secondo (e non c'è alcun secondo).

-) Se c'è parità per il secondo posto: nessuno ottiene i punti del secondo.

Regioni di Mare

Ogni Nave ottiene 1 punto per ogni tessera che compone la regione, più 1 per ogni simbolo “pesce”.



EL CABALLERO – PROMEMORIA (GIOCO ESPANSO)

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende le Carte Potere, le tessere Caballero, i Governatori e il Grande di un colore.
Ogni giocatore crea la sua “corte” mettendo di fronte a sè una tessera Caballero con il “5” rivolto verso di lui.
Una tessera Area a caso (senza simbolo oro o pesce!) è messa al centro del tavolo come tessera iniziale.
Mischiate le tessere Area e rivelatene 5 a faccia in su.
Scegliete il giocatore iniziale.

TURNO DI GIOCO

A cominciare dal giocatore che ha agito per ultimo nel turno precedente, ogni giocatore gioca una Carta Potere (con un valore diverso da tutte le altre già giocate in quel turno). (*Variante: invece di andare in senso orario, procedete in ordine inverso a quello in cui si è agito nel turno precedente*).

I giocatori agiscono in base al numero della Carta Potere che hanno giocato (dal più alto al più basso).

Ogni giocatore al suo turno può fare quelle che vuole fra le seguenti azioni (in qualunque ordine):

-) **Aggiungere Caballeros alla sua corte** pari al numero di teste sulla Carta Potere che ha usato. Il “costo” delle altre azioni va pagato con i Caballeros della corte!

-) **Aggiunge una tessera Area a quelle in gioco** (presa fra quelle a faccia in su); i bordi (terra o mare) devono coincidere. Deve metterla adiacente a un'altra tessera già in gioco (se non è possibile, deve metterla adiacente a una propria tessera Caballero, altrimenti la mette adiacente a una tessera Caballero altrui).

Questa è l'unica azione OBBLIGATORIA. Se la Carta Potere usata era la “9”, il giocatore deve farla due volte.

-) **Schierare o incrementare una tessera Caballero in gioco**; costo: variabile (max 2 tessere). Quando è schierata, il costo è pari ai Caballeros adiacenti a terra (se adiacente solo al mare, il costo è 1 Caballero). Quando è incrementata, il costo è pari ai Caballeros aggiunti alla tessera.

-) **Schierare una Nave**; costo: 2 Caballeros (max 2 volte). Solo sul bordo di una tessera Caballero adiacente al mare (o in una regione di mare dov'è un Governatore).

-) **Schierare un Castello**; costo: 1 Caballero (max 2 volte). Su una tessera Caballero.

-) **Schierare un Governatore**; costo: 1 Caballero (no max). Solo in regioni senza Governatori e senza Caballeros e in cui i Caballeros non possano più essere aggiunti. Nelle regioni di mare dov'è un Governatore, può stare solo una nave.

-) **Schierare il Grande**; costo: 2 Caballeros (no max). Su una tessera Caballero; il numero di Caballeros su di essa non può più cambiare. La tessera non può lasciare il gioco. Può essere fatto contemporaneamente allo schieramento di una tessera Caballero che tocchi più di un lato di terra.

-) **Muovere una Nave**; costo: 1 Caballero (no max). La Nave può essere mossa da una zona all'altra della mappa o dalla corte alla mappa; se mossa dalla mappa alla corte il costo è zero.

-) **Muovere un Castello**; costo: 1 Caballero (no max). Il Castello può essere mosso da una zona all'altra della mappa o dalla corte alla mappa.

-) **Muovere il Grande**; costo: 1 Caballero (max 1 volta). Il Grande si muove da una tessera Caballero a un'altra.

-) **Riprendere una tessera Caballero dal gioco**; costo: nessuno (no max). Se c'era un Castello: i Caballeros e le Navi tornano nella tua corte (il Castello nella riserva generale); altrimenti vanno nella riserva generale.

Se una tessera Caballero tocca più di un lato di terra, è immediatamente ripresa dal gioco (a meno che ospiti il Grande).

Quando tutti i giocatori hanno giocato, rivelate nuove tessere Area in modo che ce ne siano sempre 5 a faccia in su.

Alla fine del 4°, 7° e 10° turno, contate i punti.

Dopo 10 turni, chi ha il totale maggiore è il vincitore!

PUNTI

Regioni di Terra

1°) il giocatore che ha più Caballeros nella regione ottiene 2 punti per ogni tessera che la compone, più 2 per ogni simbolo “oro”,

2°) il giocatore con più Caballeros a parte lui ottiene 1 punto per ogni tessera, più 1 per ogni simbolo “oro” (*solo in partite con 3 o 4 giocatori!*),

-) Se c'è parità per il primo posto: tutti ottengono i punti del secondo (e non c'è alcun secondo).

-) Se c'è parità per il secondo posto: nessuno ottiene i punti del secondo.

Governatore: il giocatore è primo nella regione.

Regioni di Mare

Ogni Nave ottiene 1 punto per ogni tessera che compone la regione, più 1 per ogni simbolo “pesce”.

Governatore: nessun effetto.

