

El Caballero

Auteur: Wolfgang Kramer en Richard Ulrich

Uitgegeven door Hans Im Gluck, 1998

Een geraffineerd, strategisch legspel voor 2- 4 spelers vanaf 12 jaar

"Op weg naar nieuwe gebieden!" zo heet het voor de fans van EL GRANDE. Laat het Spaanse vasteland achter je en ontdek nieuwe werelden! Bezet met je Caballero's regio's, eilanden en watergebieden. Rijkdom aan vis en bodemschatten worden voor de eersten in zegepunten omgezet. Door het aanleggen van kaartjes ontstaan verschillende grote land en watergebieden. De spelers spelen kaartjes uit waarmee ze een aantal Caballero's in de regio kunnen brengen, men koopt kastelen om ze te beschermen en men plaatst schepen om handel en visvangst te doen. Dit alles met het doel om na twee waarderingen het meeste zegepunten te behalen. De uitbreiding wordt onmiddellijk met El Caballero meegegeven! Met de Alkalden worden regio's toegeëigend en met je Grande zorg je voor een onneembare burcht.

"Ik knielde neer toen ik vaste grond onder de voet had en dankte God terwijl ik de grond kuste." Na een maandenlange gevaarlijke reis, een gevecht met de zee, de wind, muerij en knagende twijfel landde Christoffel Columbus in de Antillen op het eiland El Salvador. Hij was er rotsvast van overtuigd dat hij aan de oostkust van Indië was aangekomen. Hij had echter een nieuwe deel van de wereld ontdekt. De nieuwe wereld : Amerika.

Spelmateriaal :

- 40 Caballerokaarten in 4 kleuren
- 52 machtkarten in 4 kleuren
- 48 gebiedskaarten
- 16 schepen
- 16 kastelen
- 1 blocnote om de score te berekenen
- 4 aktietabellen (met de samenvatting van de spelregels)
- 4 "Grande" (voor de uitbreiding)
- 20 "Alkalde" in 4 kleuren (voor de uitbreiding)

Doel van het spel.

Door het leggen van gebiedskaarten ontstaan verschillende regio's en watergebieden. De spelers leggen hun Caballerokaarten aan de gebiedskaarten en brengen op deze wijze Caballero's in de regio's. De spelers kopen kastelen en schepen voor de watergebieden. Wie bij een waardering de meeste (bij 3 - 4 spelers ook de tweede meeste) Caballero's in een regio bezit, krijgt hiervoor ontwikkelingspunten. De punten verhogen naargelang de regio's groter zijn. Naargelang het watergebied groter is brengt het schip ook meer ontwikkelingspunten op. Alle ontwikkelingspunten worden op een "scorebladje" genoteerd. Wie op het einde de meeste ontwikkelingspunten bezit is "El Caballero".

Vorbereiding.

- Ieder speler kiest een kleur en bekommt:

1. 8 Caballerokaarten (2 worden er niet gebruikt)
 2. 1 aktietabel met de samenvatting van de spelregels
 3. 1 set machtkaarten (kaarten van 1 - 13) die men in de hand neemt
- De kastelen, schepen, een scoreblaadje en iets om te schrijven worden bij de hand gehouden. Van alle schepen en kastelen worden er 4 niet gebruikt.
 - Men schudt de gebiedskaarten. Men draait zolang kaarten om tot men een kaart heeft waar noch goud noch vis op afgebeeld staat. Deze kaart is de startkaart en wordt in het midden van de tafel geplaatst. Alle ander gebiedskaarten worden nogmaals geschud en als reservestapel met de rugzijde naar boven op tafel gelegd. De bovenste 5 kaarten van de stapel worden nu zichtbaar neergelegd. Dit zijn de gebiedskaarten waaruit de spelers in de eerste ronde hun keuze moeten maken.

Het Hof

Je neemt een Caballerokaart uit je voorraad en legt deze kaart zo voor je neer dat het getal "5" het dichtst bij jou ligt. Dit is het aantal Caballero's waarmee je start aan je "Hof". Wanneer je tijdens het spelverloop Caballero's van je Hof moet wegnemen of toevoegen dan draai je een of meerdere Caballerokaarten op zo'n wijze dat de som van de getallen die naar jou wijzen, steeds het aantal Caballero's, die aan je Hof aanwezig zijn, voorstellen. Wie geen enkele Caballero in zijn Hof heeft moet de Caballerokaarten die voor hem liggen terug in de voorraad leggen. (zie fig. pag.2)

De machtkaarten

De machtkaarten tonen in de hoeken een getal (= belangrijkheid van de kaart) en in het midden een aantal Caballero's (= hoofden). De belangrijkheid bepaalt de beurt volgorde. Wie de machtkaart met het hoogste getal uitspeelt is als eerste aan beurt. Het aantal Caballero's in het midden van een kaart bepaalt de aanvulling van Caballero's aan het eigen Hof. De machtkaart met de waarde "9" heeft een bijzondere betekenis : Men mag in een beurt 2 gebiedskaarten kiezen en aanleggen.

Verloop van het spel

Het spel bestaat uit 7 ronden. Na de 4de en de 7de ronde volgt een waardering. Elke ronde verloopt identiek en begint met het uitspelen van een machtkaart.

Het uitspelen van een machtkaart.

Iedere speler speelt (in wijzerzin) om beurt een machtkaart uit. In de eerste ronde begint de jongste speler. Vanaf de 2de ronde begint steeds die speler die in de vorige ronde als laatste aan beurt was.

Daar de beurt van spelen in een ronde bepaald wordt is het dus niet toegelaten om een machtkaart met een gelijke waarde uit te spelen. Wie de hoogste machtkaart heeft uitgespeeld is als eerste aan beurt. Enkel nadat die zijn beurt voltooid heeft is de speler met de tweede hoogste machtkaart aan beurt enz... op het einde van zijn beurt legt de speler zijn machtkaart op een aflegstapel. Voor elke ronde wordt een eigen stapel gemaakt, die uit zoveel kaarten bestaat als er spelers zijn. Op die manier weten de spelers steeds in welke ronde men zich bevindt.

Een speelbeurt

Wie aan beurt is voert de volgende acties in een willekeurige volgorde uit. Enkel het aanleggen van een gebiedskaart is verplicht, de andere acties zijn vrijblijvend.

1. De aanvulling : Caballero's in het eigen Hof, overeenkomstig het aantal hoofden op de uitgespeelde machtkaart, toevoegen.
2. Eén gebiedskaart kiezen en volgens de aanlegregels uitspelen (MOET GEBEUREN)
3. 1 - 2 Caballerokaarten aanleggen respectievelijk vermeerderen
4. 1 - 2 Schepen kopen (kostprijs = 2 Caballero's per schip)
5. 1 - 2 Kastelen kopen (kostprijs = 1 Caballero per kasteel)
6. Caballerokaarten , schepen van het bord terugbrengen naar zijn Hof (geen onkosten)
7. Schepen, kastelen van de ene kaart naar een andere verplaatsen en schepen vanuit zijn Hof inzetten (kostprijs = telkens 1 Caballero)

De afzonderlijke acties.

1. De aanvulling

De uitgespeelde machtkaart geeft aan, hoeveel Caballero's gezamenlijk in hun Hof komen.

2. Gebiedskaarten aanleggen

Wanneer je aan beurt bent, kies je één van de openliggende gebiedskaarten uit en leg je deze kaart aan. Wanneer je de machtkaart met de waarde "9" uitgespeeld hebt, leg je 2 gebiedskaarten aan. Bij het aanleggen gelden de volgende regels:

- Gebiedskaarten kunnen in regel enkel aan gebiedskaarten aangelegd worden. Hierbij kunnen ze ook grenzen aan Caballerokaarten.
- Bij het aanleggen van gebiedskaarten aan andere gebiedskaarten, moet men steeds land aan land en water aan water leggen. Land kan niet aan water en water niet aan land grenzen.
- Enkel en alleen wanneer geen van de aangeboden gebiedskaarten aan de op tafel openliggende gebiedskaarten kan aangelegd worden mag men een gebiedskaart aan een eigen Caballerokaart aanleggen. Is dit ook niet mogelijk dan pas aan een vreemde Caballerokaart.
- Men heeft gebieden met goud respectievelijk met een vis. Goud en vis brengen bij de waardering telkens één extra punt op. Voor het aanleggen zijn ze van geen enkel belang.(zie tek. pag. 3)

3. Caballerokaarten aanleggen

Caballerokaarten hebben op de voorzijde de getallen 1 tot 4 en op de rugzijde 5 tot 8. Dit betekent dat men hoogstens 8 Caballero's in het spel kan brengen met één enkele kaart. Men kan per beurt 0,1 of 2 eigen Caballerokaarten aanleggen en dit weliswaar aan een willekeurige zijde van een willekeurige gebiedskaart. In plaats van het aanleggen van een Caballerokaart kan men ook een reeds aangelegde Caballerokaart draaien of omkeren om zo het eigen aantal Caballero's te veranderen.

Het aanleggen van een Caballerokaart aan een landgebied.

Door het aanleggen van een Caballerokaart aan een landgebied worden de Caballero's in de regio gebracht. De zijde van de Caballerokaart die aan de landzijde van een gebiedskaart ligt, geeft aan hoeveel Caballero's van een bepaalde speler in deze regio aanwezig zijn.

(zie Vb. pag.3)

De startspeler (helder) heeft een Caballerokaart op zo'n wijze aan een gebiedskaart aangelegd, dat het getal "2" naar de regio wijst. Hij heeft dus 2 Caballero's in deze regio en moet het aantal Caballero's in zijn Hof met 2 verminderen.

De volgende speler (donker) breidt de regio uit met een nieuwe kaart. Hij besluit om 4 Caballero's in deze regio onder te brengen om zo de meerderheid te bekomen. Hij legt zijn Caballerokaart op zo'n wijze aan dat hij tevens een toegang tot het water heeft. Vervolgens vermindert hij zijn Caballero's in het Hof met 4. (Het zijn immers enkel die Caballero's die grenzen aan het land en niet de Caballero's die aan het water grenzen die tellen)

Wanneer helder in zijn volgende beurt opnieuw de meerderheid wil terugwinnen, kan hij een ander Caballerokaart aan deze regio aanleggen of zijn eerste kaart door draaien of omkeren verhogen.

Wanneer je in de loop van het spel meerdere Caballerokaarten aan een zelfde regio hebt aangelegd worden de Caballero's opgeteld.

Wanneer je een Caballerokaart aan een regio wil leggen of wil verhogen, waar reeds Caballerokaarten van je medespelers liggen, moet de gezamenlijke waarde van je Caballero's verschillen van deze van de gezamenlijke waarde van elke andere medespeler zodat er zonder discussie kan vastgesteld worden wie welke rangvolgorde inneemt. Bv. Helder heeft 2, Donker 4 Caballero's in een zelfde regio. Wanneer je nu met een derde kleur ook Caballero's in deze regio wil onderbrengen mag dit echter geen 2 of 4 stuks zijn. Plaats je 5 Caballero's dan neem je de eerste rang in, plaats je slechts 1 Caballero dan heb je rang 3. Plaats je echter 2 Caballerokaarten in deze regio, dan is de som van die Caballero's verschillend. Zo kan je bv. een Caballerokaart met 4 en een kaart met 1 aanleggen. Zo heb je toch nog 5 Caballero's in deze regio. Deze regel geldt enkel bij het aanleggen of verhogen van Caballerokaarten. Dit geldt niet voor de ander acties zoals het wegnemen van een Caballerokaart waardoor men een gelijk aantal Caballero's in een regio kan bekomen.

Het aanleggen van een Caballerokaart die zowel aan land als aan water grenst.

Wanneer je een Caballerokaart op zo'n wijze aanlegt dat het zowel aan land, als aan water grenst, moet je steeds enkel zoveel Caballero's betalen als er aan het land grenzen.

Het aanleggen van een Caballerokaart die enkel aan water grenst.

Wanneer je een Caballerokaart zo aanlegt dat het enkel aan het water grenst, dan moet je steeds de zijde met de 1 - 4 Caballero's kiezen. Om het even hoeveel Caballero's aan het water grenzen je moet steeds 1 Caballero van je Hof inleveren. Als dan later in de loop van het spel door het normaal aanleggen van gebiedskaarten deze Caballerokaart aan land grenst, dan hoef je daarvoor geen andere Caballero's te betalen.

Vb. 1 pag.4 :

Helder heeft aanvankelijk zijn Caballerokaart aan water gelegd. In de loop van het spel komt aan zijn "4" een gebiedskaart. In deze regio heeft hij nu 4 Caballero's, niettegenstaande hij slechts 1 Caballero uit zijn Hof heeft verwijderd voor het aanleggen van zijn kaart aan water. Door het aanleggen van een gebiedskaart hebben nu 2 spelers in deze regio elk 4 Caballero's. Dit is toegelaten omdat de gelijkheid niet door aanleggen of verhogen van de Caballero's is bekomen.

Het wegnemen van een Caballerokaart.

Een Caballerokaart kan gedurende het ganse spelverloop slechts eenmaal aan land grenzen, ze kan daarentegen wel meerdere waterzijden raken. Een Caballerokaart die meermaals aan land zou liggen mag NIET gelegd worden. Wanneer een regio op

zo'n wijze wordt uitgebreid dat een reeds aanliggende Caballerokaart met 2 zijden aan land grenst, dan moet deze Caballerokaart weggenomen worden en teruggegeven worden aan zijn eigenaar, die de kaart bij zijn voorraad legt. Hij heeft zijn Caballero's en zijn schip (zie schepen kopen) op deze kaart verloren maar mag later deze Caballerokaart terug inzetten. De schepen gaan terug naar de algemene voorraad.

(Zie Vb.2 pag.4) Wanneer het met het pijltje aangeduide gebiedskaartje aangelegd wordt, moet helder zijn Caballerokaart terug in zijn voorraad nemen. Zijn 4 Caballero's zijn hierbij verloren. De Caballerokaart kan hij in een volgende beurt terug inzetten.

Het aantal Caballerokaarten is beperkt.

Wanneer je aan je Hof en als voorraad slechts over één Caballerokaart beschikt, dan kan je onder normale omstandigheden je hoeveelheid Caballero's aan je eigen Hof niet meer vermeerderen. Op het einde van het spel kan je je laatste Caballerokaart aan een gebiedskaart aanleggen. Wanneer tijdens het spel je voorraad Caballerokaarten krap wordt moet je overleggen of je niet een of andere Caballerokaart terug bij je voorraad wilt voegen.

4. Schepen kopen.

In ruil voor 2 Caballero's van je Hof verwerf je een schip. Dat schip legt men op een eigen Caballerokaart die aan water grenst en wel direct op het Caballerogetal aan de waterzijde (dit getal is van geen belang).

Met het schip voer je handel en vang je vis en daarom krijg je bij een waardering ontwikkelingspunten. Het aantal ontwikkelingspunten hangt tevens af van de grootte van het watergebied (= het aantal kaarten) waar het schip aanligt. Zo kan men op elke zijde van zijn Caballerokaart die aan water grenst max. 1 schip plaatsen. Aan een watergebied kunnen meerdere schepen - van verschillende spelers - aanwezig zijn. Bij een waardering krijgt ELK schip een ontwikkelingspunt.

(Vb. pag.5) Helder heeft drie Caballero's in een regio, die uit 2 kaartjes bestaat en hij voert zeehandel in een watergebied dat uit 4 kaartjes bestaat.

5. Kastelen kopen.

In ruil voor 1 Caballero van je Hof kan je een kasteel kopen. Je neemt dit kasteel uit de algemene voorraad en legt het in het midden van je Caballerokaart. Op elke Caballerokaart kan max.1 kasteel geplaatst worden.

Het kasteel beschermt je Caballero's en schepen op deze kaart. Wanneer deze Caballerokaart teruggenomen dient te worden, omdat het meermaals aan land grenst, dan krijg je het aantal Caballero's, die voor de wegname aan deze regio aanlagen, terug in je Hof. Schepen op deze kaart komen eveneens in je Hof terecht en kunnen van daaruit, zonder dat men ze opnieuw moet kopen, aan de kostprijs van 1 Caballero per schip, terug ingezet worden. De kastelen daarentegen moet je terug afgeven en in de algemene voorraad terugleggen.

6. Caballerokaarten van tafel terug in je voorraad nemen.

Dit kan en tactische belangrijke zet zijn, die je om volgende reden gebruikt:

- Uitbouw van eigen land- en watergebieden
- Bedreiging of wegname van vreemde Caballerokaarten
- Het uitbreiden van je reserve, wanneer je in je voorraad geen Caballerokaarten meer bezit.

Bij het terugnemen van een eigen Caballerokaart van de tafel naar je eigen voorraad verlies je in elk geval die Caballero's die aan land grenzen. Stond er een schip op deze kaart dan kan je dit in je Hof plaatsen. Bevindt er zich een kasteel op het Caballerokaartje dat je van plan bent weg te nemen, dan moet je dit kasteel afgeven maar komen de caballero's, die aan land grenzen, wel terug in je Hof. (Vb. pag 5)

Het wegnemen van een vreemde Caballerokaarten door het terugnemen van een eigen Caballerokaart.

Donker neemt zijn Caballerokaart terug en verliest hierbij 1 Caballero. Aansluitend legt hij een gebiedskaart, dat 3 landgrenzen heeft, op zo'n wijze in de ontstane opening dat hierdoor beide heldere Caballerokaarten teruggenomen moeten worden.

Het uitbouwen van een eigen gebied door het terugnemen van een eigen Caballerokaart.

Helder neemt zijn Caballerokaart terug, dit kost hem niets, maar zijn Caballero's is hij wel kwijt. Nadien legt hij een nieuwe gebiedskaart op de plaats van de teruggenomen Caballerokaart. Aansluitend legt hij de Caballerokaart die hij net voordien genomen had terug aan met 1 Caballero. Helder heeft met deze zet en door het betalen van één Caballero zijn gebied uitgebreid en zo de waarde doen stijgen.

7. Eigen schepen en kastelen verplaatsen.

Wanneer je schepen of kastelen op de speeltafel op andere kaarten plaatst, kost dit 1 Caballero per verplaatsing. Schepen kan men ook gratis naar zijn Hof brengen en later of in dezelfde beurt door het betalen van 1 Caballero opnieuw inzetten.

Een nieuwe ronde

Wanneer alle spelers in een ronde (in de volgorde van de belangrijkheid van de machtkaarten) aan beurt zijn geweest, begint de volgende ronde.

De nog openliggende, niet gekozen gebiedskaarten blijven op de tafel liggen. Men draait opnieuw zoveel kaarten van de reservestapel om tot er weer 5 open liggen. De speler die in de vorige ronde het laatst aan beurt was mag nu de nieuwe ronde beginnen en speelt een van zijn machtkaarten uit. De andere spelers volgen in wijzerzin. Wie de hoogste kaart heeft uitgespeeld komt het eerst aan beurt in deze nieuwe ronde enz...

Waardering

Na de 4de ronde vindt de eerste waardering plaats. Op het einde van het spel, de 7de ronde, heeft men de 2de waardering. Om te weten in welke ronde men zit worden de machtkaarten van elke ronde als een stapeltje op tafel gelegd. Als er 4 stapeltjes volledig zijn grijpt de eerste waardering plaats. Bij de waardering krijgt men ontwikkelingspunten voor elke regio en voor elk schip. De punten van de regio's worden verdubbeld wanneer men de 1ste in rang is (= de machtigste). Alle ontwikkelingspunten worden op een scoreblaadje genoteerd.

Waardebepaling van de regio's.

Hij die de meerderheid aan Caballero's (= 1ste rang) in een regio bezit, krijgt zoveel ontwikkelingspunten als het aantal kaarten waar de regio uit bestaat, plus 1 extra punt per goudstuk in deze regio. Deze punten worden enkel verdubbeld voor de machtigste.

Bij 3 - 4 spelers (dit geldt niet bij 2 spelers) ontvangt de 2de in rang ook ontwikkelingspunten zonder dat ze verdubbeld worden. Is er een gelijkheid voor de

eerste plaats dan bekomen de spelers de punten van de tweede plaats. Bij gelijkheid voor de tweede plaats krijgen de betreffende spelers geen punten.

Waardebepaling van de schepen.

Voor elk schip bekomt de speler evenveel ontwikkelingspunten als het watergebied waar het op staat groot is (= aantal kaarten met water). Voor elke vis krijgt men nog 1 punt extra. Bij schepen gaat het niet om de meerderheid. Dit betekent dat alle spelers die met een schip aan een zelfde watergebied liggen een gelijk aantal punten bekomen. Wie met meerdere schepen aan een watergebied ligt krijgt voor elk schip het puntenaantal.

Einde van het spel.

Het spel eindigt na de 7de ronde, dus na de 2de waardering. Winnaar is hij die na het optellen van de punten van de twee waarderingen het meeste punten bezit.

(Vb. pag.6)

Op de afbeelding gaat het om 3 regio's en 3 watergebieden.

Regio 1 : bestaat uit 5 kaarten met eenmaal goud, heeft dus de waarde van "6". Helder heeft in deze regio 7 Caballero's (= 1ste rang) en donker 1. Bij de waardering bekomt Helder :12 punten. Donker krijgt niets als men met twee speelt, bij 3 - 4 spelers krijgt hij nog 6 punten.

Regio 2 : bestaat uit 1 kaart met goud. Waarde van deze regio = 2. Donker krijgt 4 punten , helder 2 punten (bij 3 - 4 spelers)

Regio 3 : Donker krijgt 2 punten

Watergebied 1 : (Links boven) Donker krijgt 2 punten (1 kaart en 1 vis)

Watergebied 2 : Er zijn geen schepen dus ook geen punten.

Watergebied 3 : (Rechts onder) Helder krijgt 4 punten (3 kaarten en 1 vis)

EL CABALLERO UITBREIDING.

De basisregels blijven maar worden door de uitbreidingsregels vervolledigd. In de uitbreiding wordt er gespeeld met de "Grande" en de "Alkalden" (=Hoofd der gemeente). Het spel duurt nu 10 ronden en er zijn 3 waarderingen, na de 4de, de 7de en de 10de ronde.

Voorbereiding:

- Men speelt met alle Caballerokaarten, schepen en kastelen.
- Daarenboven krijgt men in zijn kleur aan het Hof
 1. 5 Alkalden
 2. 1 Grande

Speelbeurt :

De acties van het basisspel blijven maar er komen volgende acties bij :

- Alkalden plaatsen (kostprijs : 1 Caballero per Alkalde)
- Grande plaatsen (kostprijs : 2 Caballero's)
- Grande van de ene kaart op de andere kaart verplaatsen (kostprijs : 1 Caballero)

Alkalden plaatsen.

Door het aantal Caballero's aan je Hof met één te verminderen mag je één van je 5 Alkalden op een "ingesloten gebied" plaatsen. Hiermee heb je de regio toegeëigend en bekom je punten bij een waardering. Een regio is een "ingesloten gebied" wanneer er geen enkele Caballerokaart meer kan aangelegd worden. In zo'n "ingesloten gebied" kan er slechts één Alkalde staan.

Voor een "ingesloten gebied" krijgt men dubbele punten, voor een "ingesloten watergebied" waar men 1 Alkalde en één schip heeft gelegd krijgt men de gewone punten. Een "ingesloten watergebied" kan slechts één Alkalde en één schip bevatten. (Fig. pag. 7)

Een speler die in deze "ingesloten" regio 1 Alkalde geplaatst heeft, neemt de eerste plaats in dit gebied in. Hij bekommt bij een waardering 6 punten, nl. 2 voor de regio, 1 voor het goud = 3 punten, dubbel = 6 punten.

Wanneer je in dit "ingesloten" watergebied 1 Alkalde en 1 schip plaatst, krijgt men bij een waardering 3 punten (= de grootte van het watergebied).

De Grande plaatsen.

Door het afgeven van 2 Caballero's kan men zijn Grande plaatsen op een Caballerokaart.

De Grande heeft de volgende invloed :

- Deze Caballerokaart is vanaf nu veilig, ze kan niet meer weggenomen worden zelfs niet wanneer er meermaals land aan deze kaart grenst. Bij een waardering tellen alle Caballero's die bij deze Caballerokaart aan land grenzen.
- Een Caballerokaart waar een Grande op staat kan niet meer verhoogd worden (dwz. draaien of omkeren van deze kaart is niet meer mogelijk)
- Op een Caballerokaart met een Grande kunnen er eveneens een kasteel en schepen staan.

Men kan de Grande op 2 manieren inzetten :

- Ze wordt op een reeds eigen uitgespeelde Caballerokaart op de speeltafel geplaatst. Wordt er later aan deze kaart land gelegd, hoeft men niets extra's te betalen.
- Een Caballerokaart wordt op zo'n wijze gelegd dat ze meermaals aan land grenst. Hierop volgend wordt de Grande op deze kaart geplaatst (ofwel rechtstreeks vanuit het Hof of door verplaatsen). In dit geval moet het hoogste aantal Caballero's, die aan land grenzen, betaald worden. (dwz. men moet dus 1 zijde van de Caballerokaart betalen.)

(Fig. pag.8)

Je hebt daarnet een Caballerokaart met een Grande aangelegd. Deze Caballerokaart grenst aan 3 landen. Je betaalt hiervoor 4 Caballero's (het hoogste aantal dat aan land grenst). Je Grande heeft nu invloed op 2 regio's. In regio 1 ben je met 4 Caballero's vertegenwoordigd. In regio 2 met 2 + 1 = 3 Caballero's. Wanneer je bij een waardering in beide regio's de eerste plaats bezit dan krijg je voor de regio 1 :

1 x 2 = 2 punten en voor regio 2 : 4 x 2 = 8 punten.

Men kan zijn Grande ook op een andere eigen Caballerokaart verplaatsen (kostprijs : 1 Caballero) maar dit kan je slechts eenmaal per beurt doen. Wanneer je zoals in het vorige voorbeeld je Grande verplaatst dan moet je onmiddellijk de Caballerokaart wegnemen daar ze immers met meer dan één zijde aan land grenst. De Caballero's gaan verloren, tenzij ze beschermd zijn door een kasteel. In dit geval wordt het hoogste aantal Caballero's die met een zijde aan land grenzen naar hun Hof terug gebracht. In beide vb. zijn dit er 4 (vb hiervoor) respectievelijk 8 (vb hieronder). Het kasteel moet men afgeven.

(Vb. fig. pag.8)

Helder is als laatste aan beurt voor de waardering. Hij heeft aan zijn Hof nog 1 Caballero en wil deze regio terugwinnen. Hij verplaatst met zijn laatste Caballero zijn Grande op een willekeurige andere Caballerokaart, neemt zijn Caballerokaart (waar de Grande op stond) terug. Hij krijgt bij het afgeven van zijn kasteel 8 Caballero's aan zijn Hof en legt deze 8 Caballero's dadelijk terug aan (zie pijl). Hierdoor heeft helder 16 en donker slechts 15 Caballero's in deze regio.

Waardering.

De waarderingen verlopen zoals in het basisspel. Hierbij komen enkel nog de punten voor de "ingesloten gebieden" van land en water.

Date Last Modified: 08-12-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief