

EL CABALLERO

Doel van het spel

Door het leggen van gebiedskaarten ontstaan meerdere land- en waterregionen van verschillende grootte. De spelers leggen hun caballerokaarten aan de gebiedskaarten aan en brengen zo caballero's in deze regionen. De spelers kunnen kastelen voor landregionen en schepen voor waterregionen kopen. De speler die bij een waardebepaling de meeste caballero's heeft in een landregio (bij 3 en 4 spelers ook de op één na meeste caballero's) ontvangt afhankelijk van de grootte van de regio zegepunten. Een schip brengt afhankelijk van de grootte van de waterregio zegepunten op. Alle zegepunten worden genoteerd op het scoreblok. De speler die op het einde van het spel de meeste zegepunten heeft verzameld, is 'El Caballero'.

Spelmateriaal

- ⇒ 40 caballerokaarten in 4 kleuren
- ⇒ 52 machtskaarten in 4 kleuren
- ⇒ 48 gebiedskaarten
- ⇒ 16 schepen
- ⇒ 16 kastelen
- ⇒ 1 scoreblok
- ⇒ 4 actiekaarten (als korte spelregels)
- ⇒ 4 granden in 4 kleuren (voor de uitbreiding)
- ⇒ 20 alkalden in 4 kleuren (voor de uitbreiding)

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler kiest een kleur en ontvangt in deze kleur :
 - * 8 caballerokaarten (2 kaarten worden niet gebruikt)
 - * 1 actiekaart als kort spelreglement
 - * 1 set machtskaarten genummerd van 1 tot en met 13.
- ⇒ De kastelen, schepen en het scoreblok worden klaargelegd. Van de schepen en de kastelen worden er telkens 4 niet in het spel gebruikt.
- ⇒ De gebiedskaarten worden geschud. Van de stapel wordt er telkens weer de bovenste kaart omgedraaid tot de kaart noch goud, noch vissen toont. Deze startkaart wordt midden op tafel gelegd. Alle andere gebiedskaarten worden nogmaals geschud en als afneemstapel met de rugzijde naar boven op de tafel gelegd. De **bovenste 5 kaarten** worden zichtbaar voor de stapel gelegd. Dit zijn de gebiedskaarten waaruit de spelers kunnen kiezen tijdens de eerste spelronde.
- ⇒ **Het hof** : De spelers nemen een caballerokaart uit hun voorraad en leggen de kaart zo voor zich op tafel dat het cijfer '5' het dichtste bij hen ligt. Dit is het aantal caballero's dat een speler bij aanvang in zijn hof heeft. Als spelers in de loop van het spel caballero's uit het hof afgeven of verkrijgen, draaien ze één of meerdere caballerokaarten zodanig dat de som van het aantal cijfers dat het dichtste bij hen ligt gelijk is aan het aantal caballero's dat deze speler op dat moment in zijn hof heeft. Als een speler geen caballero's meer zou hebben in zijn hof, moet hij de voor hem liggende caballerokaart terug in zijn voorraad leggen.
- ⇒ **Machtskaarten** : De machtskaarten dragen in de hoeken een cijfer (de waarde van de kaart) en in het midden een aantal caballero's (hoofden). De waarde van de kaart bepaalt de volgorde waarin de spelers spelen. De speler die de machtskaart met het hoogste cijfer heeft uitgespeeld, is als eerste aan de beurt. Het aantal hoofdjes in het midden van de kaart geeft het aantal caballero's aan dat een speler in zijn hof brengt. De machtskaart met de waarde '9' heeft een speciale betekenis. De speler mag dan tijdens zijn beurt twee gebiedskaarten uitkiezen en afleggen (in plaats van één).

Spelverloop

- ⇒ Het spel verloopt over 7 ronden. Na de vierde en zevende ronde vindt er een waardebepaling plaats. Elke spelronde verloopt op dezelfde manier en begint met het uitspelen van een machtskaart.
- ⇒ **Machtskaart uitspelen** : De spelers spelen om beurten in uurwijzerzin een machtskaart uit. In de eerste spelronde begint de jongste speler. Vanaf de tweede ronde begint telkens de speler die tijdens de vorige ronde als laatste aan de beurt was. Het is niet toegestaan om tijdens een spelronde machtskaarten met de zelfde waarde uit te spelen. De speler die de hoogste machtskaart uitspeelde, is als eerste aan de beurt. Pas als hij zijn beurt volledig beëindigd heeft, is de speler die de op één na hoogste machtskaart uitspeelde aan de beurt. Op het einde van zijn beurt legt de speler zijn uitgespeelde machtskaart op een stapeltje aan de rand van de tafel. Voor elke ronde wordt er één aflegstapel gevormd die uit zo veel kaarten bestaat als er spelers zijn. Op deze manier weten de spelers ten allen tijde in welke ronde ze spelen.
- ⇒ **Beurt** : De speler die aan de beurt is, voert de hierna beschreven acties uit in een door hem gekozen volgorde. Alleen het afleggen van een gebiedskaart is verplicht, de andere acties zijn vrij te kiezen.
1. Het aantal caballero's in het eigen hof overeenkomstig de uitgespeelde machtskaart verhogen.
 2. Eén gebiedskaart uitkiezen en overeenkomstig de spelregels aanleggen (**verplichte actie !**).
 3. Eén of twee caballerokaarten aanleggen of verhogen.
 4. Eén of twee schepen kopen (kostprijs : 2 caballero's per schip)
 5. Eén of twee kastelen kopen (kostprijs : 1 caballero per kasteel)
 6. Caballerokaarten of schepen terugnemen van de tafel (geen kosten)
 7. Schepen of kastelen van de ene gebiedskaart op de andere verzetten ; of schepen van het hof inzetten (kostprijs : telkens 1 caballero)

1. Caballero's aanvullen

De uitgespeelde machtskaart geeft aan hoeveel caballero's (hoofdjes op de kaart) er toegevoegd worden aan het hof.

2. Gebiedskaarten aanleggen

Als een speler aan de beurt is, kiest hij één van de zichtbaar op tafel liggende gebiedskaarten en legt deze op de tafel. Bij machtskaart '9' mag een speler twee gebiedskaarten kiezen en aanleggen. Er gelden de volgende regels voor het leggen :

- ⇒ Gebiedskaarten kunnen in principe alleen aangelegd worden aan gebiedskaarten. Hierbij mogen ze wel grenzen aan caballerokaarten.
- ⇒ Bij het aanleggen van gebiedskaarten aan andere gebiedskaarten moet steeds water aan water en land aan land gelegd worden. Land kan nooit aan water grenzen of vice versa.
- ⇒ Pas als geen enkele van de voorhanden zijnde gebiedskaarten op reglementaire wijze aangelegd kan worden (aan geen enkele van de op tafel liggende gebiedskaarten), mag een gebiedskaart aan een eigen caballerokaart gelegd worden. Als ook dit niet mogelijk is, mag een gebiedskaart aan een vreemde caballerokaart gelegd worden.
- ⇒ **Gebiedskaarten met goud of vis** : Deze gebiedskaarten leveren bij de waardebepalingen één extra zegepunt op. Voor het aanleggen hebben zij geen speciale betekenis.

3. Caballerokaarten aanleggen

Caballerokaarten dragen op de voorzijde de cijfers 1 tot 4 en op de achterzijde 5 tot 8. Op deze manier kunnen er per kaart maximaal 8 caballero's in het spel gebracht worden. Een speler mag per beurt 0, 1 of 2 eigen caballerokaarten aanleggen en dit aan een willekeurige zijde van een willekeurige reeds op tafel liggende gebiedskaart. Het is ook toegestaan om in de plaats van het aanleggen van een caballerokaart, een reeds op tafel liggende caballerokaart zo te draaien dat het aantal caballero's veranderd wordt.

a) Caballerokaart aanleggen aan een landregio

Door een caballerokaart aan te leggen aan een landregio, worden er caballero's in deze regio gebracht. De zijde van de caballerokaart die aansluit op de landregio, geeft aan over hoeveel caballero's een speler in deze regio beschikt. Vervolgens vermindert de speler het aantal caballero's in zijn hof overeenkomstig het aantal caballero's dat grenst aan de landregio (niet aan water !). Als er van een speler meerdere caballerokaarten grenzen aan één regio, dan worden zijn caballero's opgeteld. Als een speler een caballerokaart aanlegt of verhoogt aan een regio waaraan reeds caballerokaarten van de medespelers liggen, moet het totaal aantal van zijn caballero's verschillend zijn van het aantal van zijn medespelers. Het moet steeds eenduidig vaststelbaar zijn welke speler welke positie inneemt m.b.t. het aantal caballero's dat de landregio bezet. Belangrijk hierbij is dat deze regel alleen maar geldt bij het aanleggen of verhogen

van caballerokaarten. De regel geldt niet bij andere acties zoals het wegnemen van een caballerokaart. Hierbij mag het wel tot een gelijkstand komen.

b) Caballerokaart aanleggen aan een land- EN waterregio

Als een caballerokaart zodanig aangelegd wordt dat ze zowel aan water als aan land grenst, moet een speler steeds slechts zo veel caballero's betalen als er aan het land grenzen.

c) Caballerokaart aanleggen aan een waterregio

Als een caballerokaart zo wordt aangelegd dat ze alleen aan water grenst, dan moet de speler steeds - onafhankelijk van het aantal caballero's dat naar het water wijst - de zijde met de waarden 1 tot en met 4 kiezen. In het hof dient het aantal caballero's steeds verminderd te worden met 1. Belangrijk : Zou deze caballerokaart later in het spel door het aanleggen van gebiedskaarten grenzen aan land, dan moeten daarvoor geen caballero's meer betaald worden !

Een caballerokaart wegnemen : Een caballerokaart mag tijdens het ganse spel slechts aan één zijde land raken. Het aantal zijden waarmee ze het water mag beroeren is onbegrensd. Een caballerokaart die aan meerdere landregio zou grenzen, mag niet gelegd worden. Als een regio zo uitgebreid wordt dat een reeds op tafel liggende caballerokaart daardoor aan twee zijden aan land zou grenzen, dient deze caballerokaart verwijderd te worden en teruggegeven aan de eigenaar. Deze legt ze terug bij zijn voorraad. Hij verliest zijn caballero's en eventueel schepen maar mag zijn caballerokaart later terug inzetten. De schepen belanden terug in de grote voorraad.

Het aantal eigen caballerokaarten is begrensd : Als een speler in zijn hof en dus als voorraad nog slechts één caballerokaart bezit, is het mogelijk dat een speler het aantal caballero's in zijn hof niet meer kan verhogen. Naar het einde van het spel toe mogen de spelers ook hun laatste caballerokaart aanleggen aan een gebiedskaart. Als het aantal caballerokaarten in het hof tijdens het spel te klein dreigt te worden, kan een speler te overwegen of hij niet één of andere caballerokaart van tafel terug in zijn voorraad kan nemen.

4. Schepen kopen

Door het aantal caballero's in het hof te verminderen met 2, bekommt de speler een schip. Hij legt het schip op een eigen caballerokaart die aan water grenst op het caballerocijfer waarmee de kaart grenst aan het water. Het caballerocijfer heeft geen betekenis. Aan de hand van schepen kan een speler zeehandel en visvangst bedrijven waarvoor hij bij een waardebepaling zegepunten ontvangt. Het aantal zegepunten is afhankelijk van de grootte (het aantal gebiedskaarten) van de waterregio waaraan het schip grenst. Een speler mag op elk zijde van zijn caballerokaart die aan het water grenst maximaal 1 schip inzetten. Aan één waterregio mogen meerdere schepen (van verschillende eigenaars) liggen. Bij een waardebepaling levert elk schip zegepunten op.

5. Kastelen kopen

In ruil voor de vermindering van het aantal caballero's in het hof met 1, mag een speler een kasteel kopen. Dit kasteel wordt uit de algemene voorraad genomen en midden op een eigen caballerokaart gelegd. Per caballerokaart mag er maximaal 1 kasteel gelegd worden. Het kasteel beschermt de caballero's en schepen op deze kaart. Als deze caballerokaart teruggenomen zou moeten worden omdat ze aan meerdere zijden aan land grenst, belanden de caballero's die voor het wegnemen op de caballerokaart lagen, terug in het hof. Schepen die zich op deze kaart bevonden, komen eveneens terug terecht in het hof en mogen tegen de kostprijs van 1 caballero per schip (geen twee dus) opnieuw ingezet worden. Het kasteel echter gaat verloren en belandt terug in de algemene voorraad.

6. Caballerokaarten terug van tafel nemen

Dit kan vanuit tactisch oogpunt interessant zijn bv. om eigen land- of waterregio uit te bouwen, om vreemde caballerokaarten te bedreigen of weg te nemen, of om de eigen reserve aan caballerokaarten in het hof te verhogen. Bij het terugnemen van een eigen caballerokaart van de tafel in de eigen voorraad gaan steeds de caballero's die aan land grenzen verloren. Als er zich schepen op deze kaart bevonden, kunnen deze op voorhand terug in het hof genomen worden. Als er zich op de caballerokaart een kasteel bevindt, verliest de speler dit kasteel, maar ontvangt hij de caballero's die aan land grensden terug in zijn hof.

7. Eigen kastelen en schepen verzetten

Als een speler schepen of kastelen op het speelbord naar andere caballerokaarten verzet, kost dit 1 caballero per beweging. Schepen mogen ook kosteloos terug in het hof genomen worden en later of in dezelfde beurt tegen de kostprijs van 1 caballero terug ingezet worden.

⇒ **Nieuwe ronde** : Als alle spelers in een ronde (volgens de waarde van de door hen uitgespeelde machtskaarten) aan de beurt waren, begint de volgende ronde. De zichtbaar liggende, maar niet-gekozen gebiedskaarten blijven op de tafel liggen. Het aantal gebiedskaarten waaruit gekozen kan worden, wordt terug aangevuld tot 5. De speler die in de vorige ronde als

laatste aan beurt was, begint de nieuwe ronde en speelt een machtskaart uit. De andere spelers volgen in uurwijzerzin. De speler die de hoogste machtskaart uitspeelde, begint als eerste aan zijn beurt.

⇒ **Waardebepaling** : Na de vierde ronde vindt de eerste waardebepaling plaats ; op het einde van het spel na de zevende ronde de tweede. Om te weten welke ronde gespeeld wordt, is het belangrijk om per ronde de uitgespeelde machtskaarten op een stapel te leggen. Als er vier afgewerkte stapels liggen, vindt de eerste waardebepaling plaats. Tijdens de waarde-bepalingen, kunnen land- en waterregionen zegepunten opleveren. De punten voor een landregio verdubbelen als een speler de meeste caballero's bezit in deze regio. Alle zegepunten worden opgeschreven.

* **Landregio** : De speler die de meerderheid bezit aan caballero's in een landregio ontvangt even veel zegepunten als het aantal kaarten waaruit de regio bestaat. Elke landregio met goud in deze regio levert 1 extra zegepunt op. Deze punten worden voor de sterkste speler (meeste caballero's) verdubbeld. Bij 3 of 4 spelers ontvangt de speler die het op één na grootste aantal caballero's in deze regio bezit even veel zegepunten als de grootte van de regio (maar zonder verdubbeling). Bij een gelijkstand ontvangen de betrokken spelers de punten van de tweede plaats. Bij een gelijkstand m.b.t. het op één na grootste aantal caballero's ontvangt geen van de betrokken spelers zegepunten.

* **Schepen** : Voor elk schip ontvangt een speler even veel zegepunten als de grootte van het watergebied waaraan het grenst (aantal waterregio-kaarten). Elke vis in een watergebied levert één extra punt op. Bij schepen gaat het niet om de meerderheid. Alle spelers die aan een watergebied schepen hebben, ontvangen punten. Als een speler meerdere schepen heeft aan een zelfde waterregio levert elk van deze schepen hem punten op.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de tweede waardebepaling na de zevende spelronde. De speler die na de twee waardebepalingen de meeste zegepunten heeft verzameld, wint het spel.

EL CABALLERO		
Hans im Glück	Kramer, W. & Ulrich, R.	1998
2 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	90 min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1998

El Caballero : Uitbreiding

⇒ De regels van het basisspel blijven onveranderd. Ze worden door deze uitbreiding enkel uitgebreid. In de uitbreiding wordt met 'granden' en 'alkalden' (burgemeesters) gespeeld. Er wordt nu over 10 rondes met 3 waardebevestigingen gespeeld.

⇒ Spelvoorbereiding

Er wordt met alle caballero-kaarten, schepen en kastelen gespeeld. Bovendien ontvangt elke speler in zijn eigen kleur 5 alkalden en 1 grande.

⇒ Spelbeurt

De acties van het basisspel blijven bestaan. Er zijn nog 3 bijkomend acties nl. alkalde inzetten (kostprijs : 1 caballero per alkalde), grande inzetten (kostprijs : 2 caballero's) en grande verzetten van de ene caballero-kaart op de andere (kostprijs : 1 caballero).

⇒ Alkalde

In ruil voor de betaling van 1 caballero mag een speler één van zijn alkalden op een ingesloten regio leggen. Daarmee is de regio door deze speler beveiligd en ontvangt hij bij de waardebevestiging hiervoor als enige punten. Een regio is ingesloten als er geen caballero-kaart meer aangelegd kan worden. Per ingesloten regio kan er slechts één alkalde gelegd worden. Voor een ingesloten landregio ontvangt de speler het dubbele puntenaantal, voor een ingesloten waterregio waarop zich een alkalde en een schip bevindt, ontvangt een speler het gewone aantal punten. Per ingesloten waterregio mag er maar 1 alkalde en 1 schip aanwezig zijn.

⇒ Grande

In ruil voor het afgeven van 2 caballero's mag een speler zijn grande zetten op een eigen caballero-kaart. Een grande heeft de volgende effecten :

- * De caballero-kaart waarop de grande staat, is absoluut veilig en kan niet meer van het speelbord verwijderd worden zelfs niet als de caballero-kaart aan meerdere landregio tegelijk grenst. Bij een waardebevestiging tellen bij deze caballero-kaart alle caballero's die aan land grenzen.
- * De caballero-kaart waarop de grande staat mag niet meer verhoogd worden door de kaart te verdraaien.
- * Op een caballero-kaart met een grande mogen nog steeds schepen of een kasteel gelegd worden.

De grande kan op twee manieren ingezet worden :

- * Hij wordt op een reeds op tafel liggende caballero-kaart gelegd. Grenst verder in het spel nog landregio aan deze kaart, dan moet daarvoor niets betaald worden.
- * Een caballero-kaart wordt zo op het speelbord gelegd dat ze meermaals aan land grenst. Vervolgens wordt de grande op deze kaart gezet. In dit geval moet alleen het hoogste aantal caballero's dat grenst aan een landregio betaald worden. Het is toegestaan om tijdens het spel zijn grande per beurt één maal te verzetten naar een andere eigen caballero-kaart. Dit kost 1 caballero. Als de grande verzet wordt, kan het gebeuren dat een caballero-kaart onmiddellijk verwijderd dient te worden omdat ze aan meerdere landregio tegelijk grenst. De daarop staande caballero's gaan verloren. Als er een kasteel op de caballero-kaart staat, krijgt de speler het hoogste aantal caballero's terug in zijn hof. Het kasteel moet de speler natuurlijk wel afgeven.

⇒ Waardebevestigingen

Deze gebeurtenissen volgens de regels van het basisspel. Hierbij komen nog wel de punten voor de ingesloten land- en waterregio.