

GROBINQUISITOR & KOLONIEN

'Grobinquisitor & Kolonien' is een uitbreiding van 'El Grande' en kan alleen samen daarmee gespeeld worden. Uitgezonderd de volgende aanpassingen, is het spelreglement identiek aan dat van 'El Grande'. 'Grobinquisitor & Kolonien' kan ook samen met 'König & Intrigant' gespeeld worden.

Spelmateriaal

- ⇒ 4 nieuwe regionen : Amerika, schip, Middellandse Zee en Frankrijk
- ⇒ 2 begrenzingskaartjes : eentje met 6 velden en één met 10
- ⇒ 1 zwarte grootinquisiteur en 4 caballeros in dezelfde kleur
- ⇒ 30 caballeros nl. van elke klassieke kleur 6 extra
- ⇒ 11 goederenkaartjes (waarde 4) en 5 goudkaartjes (waarde 6)
- ⇒ 1 grootinquisiteur-kaart (als zesde actiekaarten-stapel)
- ⇒ 11 nieuwe actiekaarten (als zevende actiekaarten-stapel)

Spelvoorbereiding

- ⇒ De 4 nieuwe regionen worden op of naast het speelbord klaargelegd.
- ⇒ Nadat de vaderlanden voor de spelers en de koningsregio bepaald zijn, worden nog 2 extra regio-kaarten getrokken. In elk van deze regio worden 2 caballeros van de grootinquisiteur geplaatst.
- ⇒ De vertrekplaats van de begrenzingskaarten wordt bepaald door nog een extra regio-kaartje. Bij 2 tot 3 spelers wordt gebruik gemaakt van de begrenzingskaart met 6 velden, bij 4 of 5 spelers wordt gebruik gemaakt van die met 10 velden. De begrenzingskaarten worden tijdens het spel bewogen door de actiekaarten van de 7° stapel. De niet-gebruikte begrenzingskaart belandt terug in de doos.
- ⇒ De grootinquisiteurkaart wordt als 6° stapel naast de 5 stapels actiekaarten uit de basisset gelegd. In elke spelronde mag deze kaart - net zoals de koningskaart - gekozen worden.
- ⇒ De 11 andere actiekaarten worden geschud en verdekt als 7° stapel naast de andere stapels actiekaarten gelegd.
- ⇒ Van elk van de actiekaarten wordt de bovenste kaart zichtbaar omgedraaid.
- ⇒ Elke speler ontvangt 12 caballeros in zijn kleur. Zoals voorheen belandt er 1 op het startveld van de succes-schaal en 2 in het vaderland van de speler. Aan de hand van de geheime draaischijf zet elke speler 2 extra caballeros in een willekeurig regio (uitgezonderd de koningsregio natuurlijk).
- ⇒ Er wordt 1 goud-kaartje in Amerika gelegd en 2 goederen-kaartjes aan de Middellandse Zeegebieden.
- ⇒ De grootinquisiteur, de resterende goud- en goederenkaartjes en de twee waarderingskaartjes uit de basis-'El Grande' worden klaargelegd.
- ⇒ De nieuwe regionen worden op de klassieke manier behandeld. Belangrijk hierbij is dat caballeros uit de toren niet in de nieuwe regionen gebracht mogen worden en dat de koning het vasteland nooit verlaat. Dit betekent dat de koning nooit verder in de nieuwe regionen komt dan Frankrijk.

Bijkomende spelregels

- ⇒ **Frankrijk** : In totaal mogen er maximaal 3 caballeros naar Frankrijk gebracht worden. Ze worden op de daarvoor bestemde velden (afbeeldingen met daaronder +1, +2) gezet. De **boodschapper** wordt met 2 extra waarderingspunten uitgerust, de **gezant** ontvangt er nog 1. Een speler die bv. de beide eerste velden met caballeros bezet heeft, ontvangt bij een waarde-bepaling 6 punten nl. 3 voor de meerderheid in Frankrijk, 2 voor de boodschapper en 1 voor de gezant. Caballeros mogen onder de volgende voorwaarden naar Frankrijk gebracht worden :
 - * als de Koning in Aragon of Katalonien staat
 - * direct van het hof of van het schip
 - * door 'Umsetzungen'
- ⇒ **Schip** : Het schip symboliseert de Spaanse handelsvloot en vormt een gewone regio. Het schip wordt gebruikt als overgangsregio. Caballeros mogen - uitgezonderd 'Umsetzungen' - niet direct naar Amerika of naar de Middellandse

Zeegebieden gebracht worden. Zij moeten eerst op het schip gezet worden. Caballeros mogen uit het eigen hof naar het schip gezet worden als de koning zich in een kustregio bevindt. Als kustregionen gelden alle regionen die direct aan de zee grenzen (Katalonien, Valencia, Granada, Sevilla, Galicien, Baskenland en Frankrijk). Als een speler reeds caballeros op het schip heeft, mag hij deze tijdens de volgende ronde als extra caballeros van het schip nemen en naar Amerika en/of op de Middellandse Zeegebieden zetten. Een speler zet tijdens één beurt dus caballeros op het schip, in de volgende ronde zet hij er één of meerdere op de voornoemde regionen. Bij een waardebepaling levert op het schip alleen de **kapitein 3** punten op. Als een speler een caballero op het schip zet, mag hij deze onmiddellijk op het kapiteinsveld zetten als dat vrij is. De kapitein mag het schip op gelijk welk moment terug verlaten, het kapiteinsveld moet niet bezet blijven.

- ⇒ **Amerika en de Middellandse Zeegebieden** : Het betreft regionen die met het schip bereikt kunnen worden. De koning kan nooit in deze regio gezet worden. De caballeros kunnen deze regionen slechts bereiken langs het schip of door Umsetzungen (het verzetten door actiekaartjes). Op de kaartjes van de zevende stapel staan goud en/of andere goederen afgebeeld. Voor elke afbeelding wordt er één overeenkomstig goederenkaartje in de regio gelegd. Goud komt steeds terecht in Amerika, andere goederen komen steeds in de Middellandse Zeegebieden terecht. Hoe goud en andere goederen naar Spanje geraken, wordt verder beschreven. De **vice-koning van de nieuwe wereld** is een caballero die op dit veld in Amerika gezet wordt. Bij elke waardebepaling van Amerika ontvangt de eigenaar van de caballero 5 waardepunten. De vice-koning kan alleen door de intrigantenkaart verzet worden naar een willekeurige andere regio of blijft als gewone caballero in Amerika. Bij de waardebepaling van Amerika (4/0/0) telt de vice-koning niet mee bij de bepaling van de meerderheid. Alleen de caballeros tellen dan (al dan niet met goud-kaartje) mee.
- ⇒ **Goud en goederen** : Op de kaartjes in de zevende stapel staat afgebeeld hoeveel goud- of goederenkaartjes er in het spel komen. Ter herinnering : goud in Amerika, goederen in de Middellandse Zeegebieden. Zowel goud als goederen worden pas het eigendom van een speler als hij er een caballero op heeft gezet. Eens verworven kunnen deze kaartjes niet meer afgenomen worden van een speler. Caballeros en goud- of goederenkaartjes vormen één geheel. Een dergelijk kaartje krijgt pas betekenis als het naar Spanje gebracht wordt. De speler mag zijn speelfiguur op de succes-schaal even veel velden vooruit bewegen als het kaartje waard is (m.a.w. 4 of 6). De speler die een kaartje in het spel brengt, mag onmiddellijk een caballero op het kaartje plaatsen als hij reeds een caballero in Amerika of de Middellandse Zeegebieden heeft, of er in dezelfde beurt een caballero naartoe beweegt. Is dit niet het geval, dan blijft het kaartje tijdelijk onbeheerd in de regio liggen. Tijdens zijn beurt mag een speler die caballeros in Amerika of in de Middellandse Zeegebieden heeft staan of er een eigen caballero naartoe beweegt, zijn caballero op het onbeheerde kaartje leggen. Het in bezit nemen van een onbeheerd kaartje geldt niet als 'Umsetzen'.
- ⇒ **Goud naar Spanje brengen** : Een onbeheerd kaartje naar Spanje brengen kost in principe 4 zetten (ronden) : caballero op schip zetten (alleen als de koning in een kustregio staat !), caballero naar Amerika of Middellandse Zeegebieden bewegen en op het kaartje zetten (niet door actiekaarten uitgelokt), caballero met zijn plaatje op de boot zetten (niet door actiekaarten uitgelokt) en tot slot de caballero met het kaartje naar een willekeurige kustregio brengen (niet door actiekaarten uitgelokt). De caballero wordt in de kustregio geplaatst. Het kaartje komt terug bij de voorraad. De speler beweegt zijn speelfiguur 4 of 6 velden vooruit op de succes-schaal. Een snelle manier om aan goud of goederen te geraken is door de actiekaarten 'Umsetzen'. Met een verplaatsingskaart mogen de caballeros met één of meerdere kaartjes onmiddellijk van Amerika of de Middellandse Zeegebieden naar Spanje verplaatst worden. Ook in de omgekeerde richting (Spanje naar Amerika of Middellandse Zeegebieden) kan er dan verplaatst worden zonder de tussenstap van het schip.
- ⇒ **Belangrijke informatie over goud en/of goederen** : Caballeros met kaartjes tellen in Amerika en de Middellandse Zeegebieden mee bij een waardebepaling. Caballeros met kaartjes mogen op een schip geen kapitein zijn, ook kunnen zij in Amerika geen vice-koning zijn. Door de verplaatsing t.g.v. actiekaarten mogen caballeros niet in de koningsregio, het kasteel of de grote voorraad gezet worden. De kaartjes belanden terug in de voorraad. De speler beweegt zijn figuur vooruit.
- ⇒ **Grootinquisiteur** : Als de grootinquisiteur-kaart gekozen wordt, mogen de volgende acties doorgevoerd worden. De speler neemt de grootinquisiteur in zijn hof en brengt tot 3 caballeros uit zijn hof in de regionen. Van nu af aan behoren alle caballeros van de grootinquisiteur toe aan deze speler en tellen ze voor hem mee bij waardebepalingen. De speler mag tot maximaal 2 caballeros van de grootinquisiteur willekeurig verplaatsen (maar niet naar de koningsregio). De speler mag zo lang de grootinquisiteur zich in zijn hof bevindt, bij elke ronde één extra caballero uit de grote voorraad bij zijn hof voegen, of één caballero van zijn hof (overeenkomstig de geldende plaatsingsregels) in de regionen plaatsen. De grootinquisiteur blijft zo lang bij een speler tot een andere speler de grootinquisiteurkaart kiest en de de speelfiguur in zijn eigen hof zet. Bij de toepassing van de begrenzingskaarten kan de grootinquisiteur een extra opdracht krijgen.

- ⇒ **Caballeros van de grootinquisiteur** : Ze worden behandeld als gewone caballeros en kunnen door actiekaarten verzet worden, in de toren gegooid worden en op een goud- of goederenkaartje gezet worden. De caballeros behoren steeds toe aan de speler die de grootinquisiteur in zijn hof heeft staan. Bezit niemand de grootinquisiteur, dan behoren diens caballeros ook niemand toe.
- ⇒ **Begrenzingskaarten** : De begrenzingskaarten hebben tot doel om het aantal caballeros dat bij een waardebeperking mee telt te beperken. Alleen de caballeros die op de kaart staan, tellen mee. Als er op de begrenzingskaarten vrije velden zijn, komen de caballeros die in deze regio gezet worden terecht op deze velden. Als een begrenzingskaart vol is, worden de caballeros ernaast gezet. De begrenzingskaart kan door actiekaarten uit de zevende stapel verzet en verlegd worden naar nieuwe of oude regionen. Alleen in de koningsregio en Frankrijk mogen de begrenzingskaarten niet gelegd worden. Als er zich in de regio waarop de begrenzingskaart gelegd wordt, reeds meer caballeros bevinden dan er plaats is op de kaart, dan mag de speler die de begrenzingskaart legt zelf beslissen welke caballeros er op komen en welke niet. De begrenzingskaart moet (indien mogelijk) wel gevuld worden.
- Verplaatsingen** (Umsetzungen) : Als een speler caballeros mag verplaatsen, mag hij deze ook van de begrenzingskaart nemen en andere caballeros in de plaats zetten. Het is toegestaan om verplaatsingen te doen in dezelfde regio.
- Vrije velden** : Als tijdens het spel velden vrij komen op de begrenzingskaarten en er staan caballeros naast de kaart, dan mag de speler die de grootinquisiteur bezit, beslissen welke caballeros op de begrenzingskaart gezet worden.
- Caballeros uit de toren** : Als niet alle caballeros uit de toren plaats vinden op de begrenzingskaartjes, dan worden ze naast de kaart gezet. De bezitter van de grootinquisiteur beslist welke caballeros op de kaart gezet worden en welke ernaast.
- ⇒ **Waarderingskaartjes** : De beide waarderingskaartjes uit El Grande mogen op alle nieuwe regionen (Frankrijk, schip, Amerika & Middellandse Zeegebieden) gelegd worden.
- ⇒ **Verplaatsen van caballeros aan de hand van intrigant** : De intriganten-functie (het verplaatsen van caballeros) wint in deze uitbreiding nog aan belang in vergelijking met het basisspel. Het is toegestaan om caballeros (al dan niet met goud of goederen) onmiddellijk naar Amerika of de Middellandse Zeegebieden te verplaatsen en vice versa door de intriganten-functie. Caballeros mogen door de intrigant ook van of op de begrenzingskaart gezet worden. Dit geldt ook binnen dezelfde regio. Als een speler eerst een caballero van de begrenzingskaart neemt en er vervolgens een andere in de plaats van zet, geldt dit als 2 verplaatsingen. Met de intrigant mogen ook de vice-koning van Amerika, de kapitein van het schip en de boodschapper in Frankrijk verzet worden. Ook hier geldt hetzelfde als bij de begrenzingskaart. Caballeros van de grootinquisiteur mogen verzet worden. Als deze caballeros uit het spel verwijderd werden, mogen ze met de grootinquisiteurkaart terug in het spel gebracht worden.
- ⇒ **Waardebepalingen** : Bij de 3 algemene waardebeperkingen worden ook alle nieuwe regionen mee gewaardeerd. Dit geldt ook voor bijzondere waardebeperkingen als de tekst van de actiekaart betrekking heeft op één of meerdere nieuwe regionen. Ook het schip telt als een regio. Bij de bijzondere waardebeperking 'Es werden nur die ersten Plätze gewertet', tellen de vice-koning en de kapitein niet mee omdat ze geen gewone caballeros zijn, de boodschapper en gezant in Frankrijk daarentegen wel.
- ⇒ **König & Intrigant** : Deze uitbreiding kan ook samen met 'König & Intrigant' gebruikt worden. Alle voorheen beschreven spelregels gelden met enkele afwijkingen ook voor 'König & Intrigant'.
- ⇒ **Nieuwe actiekaartjes** : Als op de nieuwe actiekaarten goud- en/of goederen afgebeeld staan, wordt voor elk afgebeeld goudstuk één goudkaartje in Amerika gelegd en voor elk goed één goederenkaartje in de Middellandse Zeegebieden. Deze werkwijze is een element van de bijzondere actie.

GROBINQUISITOR & KOLONIEN		
Hans im Glück	Kramer, W. & Ulrich, R.	1997
2 - 5 spelers	vanaf 12 jaar	2 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1998