

KONIG & INTRIGANT

Spelmateriaal

- ⇒ De machts- en actiekaarten van El Grande worden vervangen door deze kaartenset. Alle spelregels van El Grande die betrekking hebben op de machts- en actiekaarten worden door deze spelregels vervangen.
- ⇒ De kaartenset bestaat uit :
 - * 90 actiekaarten : telkens 18 per kleur
 - * 5 caballero-kaarten
 - * 1 intrigantkaart
 - * 1 koningskaart
 - * 1 overzichtskaart voor de verdeling van de caballero-kaarten
 - * 2 blanco kaarten

Spelvoorbereiding

- ⇒ Bij aanvang ontvangt elke speler 18 actiekaarten van zijn kleur. Omdat er maar met 13 actiekaarten per speler gespeeld wordt, worden er door elke speler voor het spel 5 verwijderd. Deze actiekaarten worden voor de rest van het spel niet meer gebruikt.
- ⇒ De caballero-kaarten worden afhankelijk van het aantal spelers (zie overzichtskaart) klaargelegd naast het speelbord. Hetzelfde gebeurt met de konings- en intrigantkaart.
- ⇒ Bovendien zet elke speler aan de hand van zijn schijf één caballero uit zijn voorraad in een willekeurige regio.
- ⇒ Op **actiekaarten** geeft het bovenaan afgebeelde cijfer de waarde (minimum 10, maximum 180) van de kaart weer bij de bepaling van de spelvolgorde. De daaronder afgebeelde caballeros geven het maximum aantal caballeros aan dat een speler van de grote voorraad (Provinz) naar zijn eigen voorraad (Hof) mag overbrengen. Onder de caballeros staat bovendien een bijzondere actie weergegeven die bij deze kaart hoort.
- ⇒ Op de **caballero-kaart** staat het maximaal aantal caballeros afgebeeld dat een speler uit zijn voorraad (Hof) op het speelbord mag brengen.
- ⇒ De speler die de hoogste actiekaart uitspeelt, wordt steeds koning (**koningskaart**). Hij mag de bijzondere actie van zijn actiekaart niet uitvoeren. Hij moet de koningsactie doorvoeren. De speler die de laagste actiekaart uitspeelt, wordt steeds intrigant (**intrigantkaart**). Ook hij mag de bijzondere actie van zijn actiekaart niet uitvoeren. Hij moet de intriganten-actie doorvoeren.
- ⇒ Bij 2 of 3 spelers mag de speler zelf kiezen of hij de konings- of intriganten- actie, of de bijzondere actie die vermeld staat op de actiekaart die hij uitspeelde, uitvoert.

Spelverloop

Elk van de 9 spelronden bestaat uit de volgende handelingen die in de voorgeschreven volgorde uitgevoerd moeten worden :

- ⇒ Rondenteller verzetten.
- ⇒ Om beurten één actiekaart uitspelen : In de eerste ronde begint de jongste speler. Vanaf de tweede ronde speelt de speler die in de vorige ronde de laagste actiekaart uitspeelde, als eerste een nieuwe actiekaart uit. Zoals in de klassieke El Grande-spelregels mogen er geen actiekaarten met hetzelfde cijfer uitgespeeld worden.
- ⇒ Konings-, caballero- en intrigantkaart(en) verdelen : De speler die de hoogste actiekaart uitspeelde ontvangt de koningskaart en de eerste caballero-kaart. De speler die de op één na hoogste actiekaart uitspeelde ontvangt de tweede caballero-kaart,... De speler met de laagste actiekaart ontvangt naast een caballero-kaart ook de intrigantkaart.
- ⇒ Elke speler voert zijn beurt uit : De speler die de koningskaart bezit, is als eerste aan de beurt. De speler met de op één na hoogste kaart volgt als tweede,... Een beurt houdt in : caballeros op basis van de actiekaart van de grote voorraad naar de eigen voorraad brengen, bijzondere actie doorvoeren, caballeros vanuit de eigen voorraad op het speelbord plaatsen. De

volgorde waarin bovenbeschreven acties worden uitgevoerd, wordt volledig door de speler zelf bepaald.

- ⇒ Alle spelers moeten de bijzondere actie van hun actiekaart uitvoeren. Alleen als op de speciale actie-opdracht 'U mag ...' of 'U kan ...' staat, moet de bijzondere actie niet uitgevoerd worden.
- ⇒ Alle spelers - dus ook de koning en de intrigant - ontvangen even veel caballeros uit de grote voorraad als hun actiekaarten aangeven.
- ⇒ Alle actiekaarten worden - nadat ze uitgespeeld werden - uit het spel verwijderd. De caballero-kaarten, de konings- en de intrigantkaart worden voor de volgende ronde terug naast het speelbord gelegd.

Beschrijving actiekaarten

Uitleg over actiekaarten voor zover deze niet identiek zijn aan de originele El Grande-kaarten of niet duidelijk zijn op zich.

- ⇒ **'Actiekaart 10'** : Aangezien dit de laagste actiekaart is, wordt de speler die deze kaart uitspeelde automatisch de intrigant.
- ⇒ **'Actiekaart 20'** : De speler mag het aantal caballeros dat hij op basis van de caballero-kaart naar Spanje mag sturen, niet in de buurregio's van de koning zetten.
- ⇒ **'Actiekaart 130'** : Neem de regio-kaarten en kiest er daar in het geheim één uit. Op het einde van de derde, zesde en negende ronde vindt een algemene waardebeoordeling plaats. Bij de eerstvolgende waardebeoordeling levert de gekozen regio dubbele punten op. Vervolgens wordt de regio-kaart terug bij de andere gelegd.
- ⇒ **'Actiekaart 170'** : Alle afspraken zijn toegelaten, maar niet bindend !
- ⇒ **'Actiekaart 180'** : Aangezien dit de hoogste actiekaart is, wordt de speler die deze kaart uitspeelde automatisch de koning.

Enkele verduidelijkingen

- ⇒ Als een speler geen caballeros meer in de grote voorraad (Provinz) heeft, mag hij caballeros terugnemen uit regio's en in zijn kleine voorraad (Hof) leggen.
- ⇒ De succes-schaal aan de rand van het speelbord is een continuüm. Heeft een speler het einde ervan bereikt, dan begint hij een volgende beweging.

KONIG & INTRIGANT		
Hans im Glück	Kramer & Ulrich	1997
2 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	90 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997