

# König & Intrigant

von Wolfgang Kramer  
und Richard Ulrich

**KÖNIG & INTRIGANT** ist eine Variante zum Spiel **EL GRANDE** und nur mit diesem zusammen spielbar. Mit Ausnahme der folgenden Spielregel ist **KÖNIG & INTRIGANT** identisch mit **EL GRANDE**.

## Spielmaterial

Die **Macht-** und **Aktionskarten** von **EL GRANDE** werden durch diesen Kartensatz ersetzt. Das heißt, sämtliche Regeln von **EL GRANDE**, die sich auf die **Macht-** und **Aktionskarten** beziehen, werden durch diese Regeln ersetzt. Der Kartensatz enthält im einzelnen:



je 18 Aktionskarten  
in 5 Farben



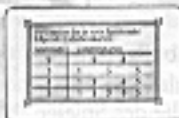
5 Caballero-  
karten



1 Königs-karte



1 Intrigantenkarte



1 Übersichtskarte  
zum Verteilen der  
Caballero-karten



2 Leerkarten

## Startaufstellung

Zu Beginn erhält jeder Spieler die 18 Aktionskarten seiner Farbe. Da nur mit 13 Karten gespielt wird, wählt jeder geheim 5 Karten aus, die er zur Seite legt. Sie werden für diese Partie nicht mehr benötigt. Die Caballero-Karten werden je nach Spielerzahl ausgesucht (siehe Übersichtskarte) und genauso wie die Königs- und Intrigantenkarte neben den Spielplan gelegt.

Zusätzlich zur EL GRANDE-Startaufstellung setzt jeder Spieler mittels Geheimscheibe 1 Caballero aus der Provinz in eine beliebige Region.

## Die Karten



### Aktionskarte:

Die Wertigkeit bestimmt die Zugreihentolge

Maximale Anzahl an Caballeros, die der Spieler von der Provinz an den Hof holen kann.

Sonderaktion dieser Karte

### Caballero-Karte:

Maximale Anzahl an Caballeros, die der Spieler von seinem Hof nach Spanien bringen kann.



## Spielrunde

Jede der 9 Spielrunden besteht aus den folgenden Handlungen, die in dieser Reihenfolge durchzuführen sind:

- **Rundenzähler weiterrücken**

- **Reihum je eine Aktionskarte ausspielen**

In der 1. Runde beginnt der jüngste Spieler. Ab der 2. Runde bestimmt der Spieler, der in der vorhergehenden Runde die niedrigste Karte gespielt hat, wer beginnt. Wie gewohnt dürfen keine Karten mit gleichen Zahlen gespielt werden.

- **Königskarte, Caballerokarten und Intrigantenkarte verteilen**

Der Spieler mit der höchsten ausgespielten Aktionskarte erhält die Königskarte und die höchste Caballerokarte. Der Spieler mit der zweithöchsten Aktionskarte erhält die zweithöchste Caballerokarte usw. Der Spieler mit der niedrigsten Aktionskarte erhält zusätzlich die Intrigantenkarte.

- **Jeder Spieler führt seinen Zug aus**

Beginnend mit dem Spieler, der die Königskarte besitzt, dann folgend mit dem Spieler mit der zweithöchsten Caballerokarte usw., führt jeder Spieler seine Zug aus: Caballeros laut Aktionskarte von der Provinz an den Hof holen, Sonderaktion durchführen und Caballeros laut Caballerokarte vom Hof nach Spanien bringen. Die Reihenfolge der Handlungen ist dem Spieler überlassen.

## Königs- karte



Der Spieler mit der höchsten Aktionskarte wird immer König. Er darf die Sonderaktion seiner Karte nicht ausführen. Er muß die Königsaktion durchführen.

## Intriganten- karte



Der Spieler mit der niedrigsten Aktionskarte wird immer Intrigant. Er darf die Sonderaktion seiner Karte nicht ausführen. Er muß die Intrigantenaktion durchführen.

Alle anderen Spieler müssen die Sonderaktion ihrer Karten durchführen. Ausnahme: Die Sonderaktion enthält „Sie dürfen...“ oder „Sie können...“. Nur in diesen Fällen muß die Sonderaktion nicht ausgeführt werden.

Alle Spieler, also auch König und Intrigant, erhalten so viele Caballeros aus der Provinz wie auf ihrer Aktionskarte angegeben.

Alle ausliegenden Aktionskarten kommen nach Zugende aus dem Spiel. Die Caballerokarten, die Königs- und Intrigantenkarte liegen wieder neben dem Spielplan für die nächste Runde bereit.

## Nur bei 2 oder 3 Spielern

Die Spieler mit der Königs- und Intrigantenkarte können – wenn sie am Zug sind – wählen, ob sie die Sonderaktion ihrer ausgespielten Karte oder die Königs- bzw. Intrigantenaktion ausführen möchten.

Hinweise zu einzelnen Aktionskarten, soweit sie nicht identisch mit den Aktionskarten von EL GRANDE bzw. selbsterklärend sind:



Da die 10 die niedrigste Karte im Spiel ist, wird man damit automatisch Intrigant.



Sie müssen die Anzahl an Caballeros, die Sie aufgrund Ihrer Caballerokarte nach Spanien senden können, nicht in die Nachbarregion des Königs setzen.



Nehmen Sie die Regionenkarten und wählen Sie geheim eine davon aus. Am Ende der 3., 6., und 9. Runde findet eine allgemeine Wertung statt. Die gewählte Region wird doppelt gewertet, die Regionenkarte anschließend wieder zu den übrigen zurückgelegt.

170 170



Alle Absprachen sind möglich, aber nicht verbindlich.

180 180



Da die 180 die höchste Karte im Spiel ist, wird man damit automatisch König.

Da uns häufig Fragen zu 2 Punkten der Spielregel von EL GRANDE erreichen, möchten wir hier klarstellen:

- Wenn ein Spieler keine Caballeros mehr in der Provinz hat, kann er sie aus den Regionen zu seinem Hof zurücknehmen (EL GRANDE, Spielregel S. 3, Punkt 1).
- Der Erfolgspfad ist als Kreislauf anzusehen. Ist das Ende erreicht, wird einfach über das Startfeld weitergezählt.

Dem Spiel sind 2 Leerkarten beigegefügt. Wenn Sie Ideen für interessante neue Karten haben, schreiben Sie sie auf die Leerkarten und probieren Sie sie aus. Sie können uns Ihre Ideen auch zusenden. Aus allen Zusendungen verlosen wir vierteljährlich einen Gewinner, der ein Spielepaket erhält. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



© 1997

Hans im Glück Verlags-GmbH

Birmauerstr. 15

80609 München