

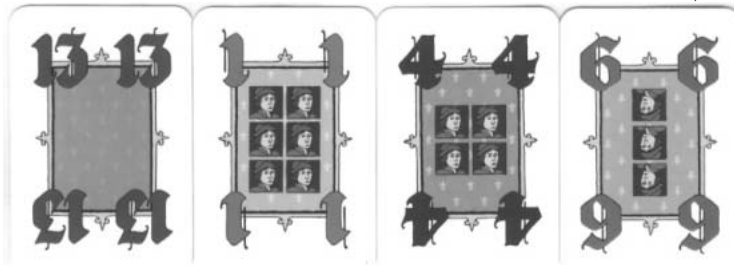
El Grande

תקציר חוקי המשחק

תורגם מגרמנית ע"י Silviu Pincu
עבר רה-כתיבה ע"י אוריא ל 21-01-2008

אביזרי המשחק

- לוח משחק המציג את מפת ספרד כשהיא מחולקת ל 9 אזורים, אזור הארמון, תרשים מעקב התקדמות המשחק (תשעה סבבים) ומסגרת ניקוד.
- 5 אצילים – ב 5 צבעים (קוביות גדולות)
- 155 אבירים – 31 אבירים מכל צבע (קוביות קטנות)
- מלך – כלי משחק גדול ושחור
- מונה המשחק - קוביית סימון התקדמות במשחק – קובייה קטנה בצבע שחור
- 65 קלפי "כוח" – בערכים 1-13 בכל אחד מ-5 הצבעים



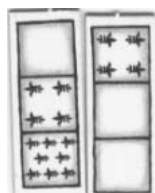
- 45 קלפי פעולה. (מחולקים ל-5 קבוצות לפי מספר האבירים המופיעים על קלפי הפעולה)



- 9 קלפי אזורים. (עליהם יש את שמות האזורים – ללא אזור הארמון)



- מגדל עץ – המשמש ארמון.
- 5 דסקיות אזורים סודיים.



- 2 לוחות ניקוד "ניידים" של ערכים 4/0/0, 8/4/0.

סידור ראשוני של המשחק:

- המגדל מוצב במקומו על המפה.
- הצבת המלך והאצילים:
 - מערבבים את קלפי האזורים. מניחים אותם הפוך. הופכים את הקלף הראשון ובאזור זה מציבים את המלך.
 - מחלקים קלף אזור לכל שחקן מתוך החבילה. כל שחקן מציב את האציל שלו (הקובייה הגדולה) באזור שקיבל. זהו אזור ה- "בית" של השחקן.
- הצבת האבירים:
 - כל שחקן מציב שני אבירים באזור הבית שלו.
 - 7 אבירים נוספים מוצבים לפני השחקן (מחוץ ללוח). זוהי ה- "חצר" של השחקן.
 - אביר נוסף מוצב במשבצת הראשונה של מסגרת הניקוד.
 - יתר האבירים מוצבים בערמה לצד הלוח – אלו אבירים הנמצאים בפרובינציות.
- דסקית אזורים סודית מחולקת לכל שחקן.
- כל שחקן מקבל 13 קלפי כוח בצבע של השחקן.
- קלפי הפעולה:
 - מסודרים ב- 5 ערמות.
 - הערמות ממוינות לפי מספר האבירים המופיעים על הקלפים.
 - כל ערמה מעורבת ומונחת כאשר הקלפים הפוכים.
 - יש 4 ערמות של 11 קלפים. בערמה החמישית יש קלף אחד בלבד. (קלף המלך).
- 2 לוחות הניקוד הניידים מונחים לצד לוח המשחק.

מטרת המשחק:

לשלוט בספרד ע"י חלוקת האבירים שלך באזורי ספרד השונים

כללי המשחק:

המשחק מחולק לתשעה "סבבים", אורך המשחק כ- 120 דקות. ניתן לשחק רק שישה "סבבים" (דילוג על שלבים : 1,4,7) אורך המשחק יהיה כשעה.

פעולות בכל סבב:

- מזיזים את מונה המשחק תור אחד קדימה.
- הופכים (מגלים) את הקלף העליון בכל חבילה של קלפי הפעולה.
- הפעלת קלפי כוח (מתחילים עם השחקן שהציג את קלף הכוח עם תערך הנמוך ביותר. בתור הקודם)
- מבצעים את הפעולות של ה- "סבב".

הפעלת קלפי כוח:

- מתחילים עם השחקן שהציג את קלף הכוח עם תערך הנמוך ביותר בתור הקודם.
 - בסיבוב הראשון בוחרים בשחקן אקראי שיתחיל וממשיכים עם כיוון השעון.
- אסור להציג קלף כוח בעל ערך זהה לקלף שהוצג ע"י שחקן אחר.
- קלפי הכוח קובעים שני דברים:
 - סדר ביצוע פעולות הסבב ע"י השחקנים: השחקן שהציג את קלף הכוח עם תערך הגבוהה ביותר מתחיל, ואחריו האחרים לפי סדר יורד.
 - מספר האבירים שניתן להוסיף לחצר מהפרובינציות.

ביצוע פעולות ע"י כל אחד מהשחקנים ב- "סבב":

- כל שחקן בתורו (בסדר שנקבע ע"י קלפי הכוח) מבצע את הפעולות הבאות:
- מוסיפים לחצר מהפרובינציות את מספר האבירים המופיעים בקלף הכוח.
- מניחים את קלף הכוח הפוך (מצביע על כך שהשתמשו בקלף) לצד החצר. ניתן בהמשך לקבלו חזרה באמצעות הפעלת קלף פעולה רלוונטי.
- בוחרים קלף פעולה אחד (גלוי) מתוך אחת מ- 5 הערמות ומבצעים 2 פעולות.
 - סדר הפעולות נבחר ע"י השחקן אך חייבים לסיים פעולה לפני התחלת הפעולה השנייה
 - השחקן רשאי להחליט אם לבצע את שתי הפעולות או לבצע רק אחת משתי הפעולות.
 - שתי הפעולות הם:
 - מאפשר להעביר אבירים מהחצר ללוח לא יותר מכמות האבירים המצוינת ע"י קלף הפעולה. (מצוין באיור בפינה השמאלית התחתונה) ניתן להוסיף אבירים רק לאזורים השכנים לאזור המלך ולארמון. לא ניתן להוסיף לאזור המלך עצמו.
 - מאפשר לבצע את הפעולה המיוחדת המצוינת ע"י הקלף באיור ובמלך (הסבר מפורט של כל קלפי הפעולה בהמשך)
- לאחר סיום שתי הפעולות הני"ל הופכים את קלף הפעולה והוא יוצא מהמשחק (מלבד קלף המלך קלף חמשת האבירים).

סיום סבב:

- כל קלפי הפעולה שלא נבחרו מוסרים מהמשחק. (הופכים אותם)
- מונה המשחק מקודם בתור אחד.
- הופכים 5 קלפי פעולה חדשים (קלף הפעולה של המלך (קלף 5 האבירים) מוחזר – אם נבחר בתור זה)

כללים מיוחדים לאזור המלך:

- באזור המלך יש טאבו.
- באזור המלך אין לבצע שום שינוי. (הוספת או הסרת אבירים, הזזת אצילים, הוספה או הסרת טבלת ניקוד נייד)
- המלך מקנה 2 נקודות בספירה לשחקן בעל השליטה באזור זה.

כללים מיוחדים לארמון:

- הארמון מייצג שירות אבירים מחוץ לגבולות ספרד.
- מספר האבירים בארמון הוא חסוי.
- בכל פעם שמוסיפים או מזיזים אבירים ללוח או מהלוח ניתן להוסיף אבירים לארמון.
- לא ניתן בשום מקרה למעט בתום סבב ספירה רשמי (לאחר סבבים 3,6,9) להסיר אבירים מאזור הארמון
- השחקן יכריז בקול את מספר האבירים שהוא מוסיף לארמון. (מוכנסים לתוך המגדל)
- אזור הארמון מקבל ניקוד ככל אזור אחר אך בסוף הניקוד האבירים מוסרים מאזור זה. (ראה סעיף ניקוד). הכלל האחרון אינו חל אם הניקוד הוא מקומי. (הפעלת קלף פעולה של ניקוד אזור הארמון אינה מרוקנת את המגדל מאבירים)
- חשוב לנסות לעקוב אחר כמות האבירים בארמון כיוון שבתום סבב ניקוד מועברים אבירים אילו לאחד האזורים במפה. (האזור יבחר בחשאי על ידי כל שחקן) מיקומם בתום הספירה בארמון יכולה להשפיע מאוד על הניקוד באזורים השונים בסבב.
- האבירים מהארמון מועברים בתום ספירת הארמון לאזור אחד בלבד, בהתאם לאזור שסומן בדיסק האזורים הסודי.

ניקוד

הניקוד כולל את הפעולות הבאות:

- ניקוד הארמון:
 - כל שחקן בוחר אזור בדיסק הסודי ומניח את הדיסק שולחן המשחק כאשר הוא הפוך (אין משמעות לבחור את אזור המלך). זהו האזור אליו יועברו האבירים מהארמון לאחר ספירתם.
 - האבירים בארמון נספרים והשחקנים מזוכים בנקודות בהתאם לחוקי הניקוד. (ראה מטה)
 - האבירים שנספרו מועברים לאזור בו בחר השחקן בדיסק הסודי. (הופכים את דיסק האזורים הסודי)
- ניקוד האזורים:
 - הסמן מוזז לכל אזור שנספר (ע"מ לא לשכוח אף אזור)
 - בכל אזור יש לוח ניקוד בעל 3 ערכים. השחקן בעל מספר האבירים הגבוה באזור זוכה בניקוד הגבוה ביותר וכך הלאה. אם לשני שחקנים מספר זהה של אבירים שניהם מקבלים ניקוד זהה אך נמוך במדרגה אחת (הניקוד שנמצא מימין לניקוד הגבוה ביותר, (אם 2 שחקנים חולקים את המקום השני הם יקבלו כל אחד את הניקוד של המקום השלישי).
 - כשמשחקים שני שחקנים רק הריבוע השמאלי ביותר קובע רק שחקן אחד מקבל ניקוד (בעל מספר האבירים הגבוה ביותר באזור)
 - כשמשחקים שלושה שחקנים שני ריבועי הניקוד השמאליים משתתפים ורק השחקן בעל מירב האבירים וזה שאחריו מקבלים נקודות.
 - בעל מירב האבירים באזור המלך זוכה ב-2 נקודות נוספות.
 - אם לשחקן יש את מירב האבירים באזור הבית שלו (אזור בו מוצב האציל שלו) הוא זוכה ב-2 נקודות נוספות.
 - הניקוד באזור בו הוצב לוח ניקוד נייד – ייקבע על פי הניקוד בלוח הנייד (לוח ניקוד נייד יונח תמיד כשצד הניקוד הגבוהה יהיה משמאל)

פירוט קלפי פעולה:

הוראות כלליות (לכל קלפי הפעולה):

- אבירים וקלפי פעולה: אם פעולה מיוחדת בקלף מאפשרת הזזת אבירים, ניתן להוסיף או להסיר אבירים מכל אזור רגיל בלוח למעט אזור המלך (עקב הטאבו באזור זה), או להוסיף אבירים לארמון לא ניתן לקחת אבירים מהארמון.
- פעולה מיוחדת היא אפשרות לא חייבים לבצע אך באם היא הותחלה אין אפשרות לעצור אותה באמצע חייבים להשלים את הפעולה כלשונה. למעט:
 - כתוב בקלף במפורש "move up to" כלומר העבר עד.. X אבירים.
 - שחקן אחר משתמש בקלף פעולה מסוג "ווטו" בזמן הכרזת הפעולה.
- אם לא נאסר במפורש ניתן להחזיר אבירים לאזור המקורי שלהם ע"י החלפות אביר אחד מאזור X יעבור לאזור Y ואביר מאזור Y יעבור לאזור X (הכוונה לאבירים מאותו הצבע).
- פעולה מיוחדת המאפשרת העברת מספר אבירים של שאר השחקנים ולא נכתב במפורש שיש להתחיל מהשחקן שיושב משמאלך ולהמשיך בכיוון השעון, סדר העברת האבירים יקבע ע"י מבצע הפעולה.
- דסקית אזורים סודית - באם אחד מקלפי הפעולה דורש שימוש בדסקית הסודית כל המשתתפים שמושפעים מהפעולה בוחרים באותו רגע איזור בצורה סודית. לאחר שכל השחקנים בחרו אזור יציגו המשתתפים את הדסקית כולם יחד. ניתן לבחור את כל אחד מהאזורים לא כולל אזור הארמון. את אזור המלך ניתן לבחור רק אם בחירת האזור נעשית לשם ספירה ניקוד מקומית. (בהתאם לקלף פעולה המורה על ספירה מקומית) במידה ושחקן אחד או יותר בחר את אזור המלך בהפעלת קלף פעולה שאינו קלף לספירת ניקוד מקומית על כל השחקנים לבחור שוב אזור בצורה סודית בתנאי שבקלף הפעולה אין עונש למי שבחר את אזור המלך.
- הפעלת כרטיס "ווטו" עוצרת את הפעולה ולא מבטלת את מה שכבר בוצע.

1. **קלפי פעולה של אביר אחד**: ניתן (לא חובה) להוסיף אביר אחד מה- "חצר" לאזור הגובל באזור "המלך" + ניתן (לא חובה) ביצוע הפעולה שעל הקלף. ניתן לבצע את הפעולות בכל סדר שהוא (אך חובה לשמור על רצף). הקלפים נקראים קלפי תחבולות כי רק בעזרתם ניתן להזיז את האבירים של שחקנים אחרים

2. 9 הפעולות האפשריות בקלפים אלו (אביר אחד):



• הוצא את כל האבירים שלך מאזור מסוים (לא כולל אזור המלך) והעבר אותם לכל אזור אחר אתה רשאי להחזיר את חלקם לאזור המקורי שלהם (כולל אזור הארמון אך לא לאזור המלך)



• הכנס 2 אבירים מה- "חצר" לכל אזור אין חובה שהאזור יגבול באזור המלך (כולל אזור הארמון אך לא לאזור המלך)



• הכנס 2 אבירים מה- "חצר" לכל אזור או הוצא את כל האבירים שלך מאזור מסוים והעבר אותם לכל אזור אחר (מאחד את שני הקלפים הקודמים)



• העבר עד 5 אבירים כלשהם (שלך ו/או של אחרים) (העבר עד כלומר ניתן להעביר 0-5 אבירים) מאזור אחד מסוים (לא כולל אזור המלך או הארמון לכל אחד מהאזורים האחרים (כולל אזור הארמון אך לא לאזור "המלך")) – **יש שני קלפים מסוג זה**



העבר עד 3 אבירים זרים (של אחרים) מכל אזור (לא כולל אזור המלך) לכל אזור (כולל הארמון – לא כולל אזור המלך).



העבר 3 אבירים כלשהם (שלך או של אחרים) מכל אזור (לא כולל אזור המלך) לכל אזור (כולל הארמון – לא כולל אזור המלך).



העבר 2 אבירים שלך ו-2 אבירים זרים מכל אזור (לא כולל אזור המלך) לכל אזור (כולל הארמון – לא כולל אזור המלך) ניתן להחזיר אבירים לאזורים המקוריים שלהם תוך ביצוע חילוף אביר מצבע אחד שנמצא באזור X יעבור לאזור Y ואביר מאותו צבע שנמצא באזור Y יעבור לאזור X.



העבר עד 4 אבירים שלך מכל אזור (לא כולל אזור המלך) לכל אזור (כולל הארמון – לא כולל אזור המלך)



העבר עד 4 אבירים כלשהם (שלך או של אחרים) מכל אזור (לא כולל אזור המלך) לכל אזור (כולל הארמון – לא כולל אזור המלך)

3. **קלפי פעולה של שני אבירים**: ניתן (לא חובה) להוסיף עד שני אבירים מה- "חצר" לאזור הגובל באזור "המלך" + ניתן (לא חובה) ביצוע הפעולה שעל הקלף. ניתן לבצע את הפעולות בכל סדר שהוא (אך חובה לשמור על רצף).

4. 8 הפעולות האפשריות (שני אבירים):



אתה יכול למנוע פעולה של קלף פעולה אחד של שחקן אחר

- בסיבוב הנוכחי או בסיבוב הבא.
 - הקלף יונח בגלוי ליד ה"חצר" של השחקן.
 - ניתן למנוע רק פעולה מיוחדת אחת או את חלקה (לא ניתן למנוע העברת אבירים מהחצר לאזור).
 - מרגע לקיחת הקלף ע"י אחד השחקנים יש להכריז על כל פעולה מקלפי הפעולה בקול רם לפני ביצוע הפעולה כך שבעל הכרטיס יוכל להטיל ווטו על הפעולה כולה או על חלקה לפני שבוצעה.
 - באם הפעולה בוצעה אין באפשרות השחקן המחזיק בקלף הוטו להטיל ווטו.
 - ניתן להתיעץ עם בעל הקלף לפני ביצוע פעולה כלומר: אם אני אעשה את זה האם אתה תטיל ווטו?
 - שחקן יכול לבקש מבעל הקלף להטיל ווטו על הפעולה (אין חובה להסכים)
 - ניתן למנוע ביצוע פעולה אין אפשרות להכריח שחקן לבצע פעולה.
 - במידה וקלף פעולה מופעל והשפעתו מתחילה שמאלו של מחזיק הקלף בכיוון השעון ובעל כרטיס הוטו מפעיל את כרטיס הוטו הפעולה תיעצר אצלו ולא תמשיך לשחקנים שאחריו. כך גם במידה והקלף הפעולה הצריך שימוש בדסקית האזורים הסודית.
 - ניתן להפעיל ווטו גם בעת ספירת נקודות מקומית בהתאם לקלף פעולה מתאים כלומר ספירה של שלושה אזורים לפי קלף הפעולה ולהטיל ווטו מיד לאחר ספירת האזור הראשון, או מיד לאחר ספירת הנקודות לשני באזור. (מניעת ניקוד מהשלישי באזור)
 - אם לא נעשה שימוש בקלף עם תום התור הבא הקלף יוצא מהמשחק.
 - **יש שני קלפים מסוג זה**



החזרת כל האבירים מהחצר לפרובינציה ע"י כל השחקנים

האחרים. (מי שאין לו אבירים בחצר לא מחזיר כלום).



החזרת 3 אבירים מהחצר לפרובינציה ע"י כל השחקנים האחרים. כל מי שברשותו פחות מ 3 אבירים בחצר מחזיר את כולם.



החזרת 3 אבירים (מהחצר או מאזור/ים) לפרובינציות ע"י כל אחד מהשחקנים האחרים. לכל שחקן הזכות להחליט מהיכן יוחזרו האבירים (לא כולל אזור המלך או הארמון). ביצוע הפעולה הוא בסבב החל מהשחקן שלשמאלו של מפעיל קלף הפעולה ועם כיוון השעון.



החזרת אביר אחד של כל אחד מהשחקנים האחרים לפרובינציה. אתה מחליט אלו אבירים יוחזרו ומהיכן יוחזרו החזרת אביר אחד כוללת גם החזרתו של אביר מהאבירים שלך לפרובינציה לא כוללת החזרת אבירים מאזור המלך והארמון.



החזרת 2 אבירים לפרובינציה, ע"י כל אחד מהשחקנים האחרים. כל שחקן בוחר (חשאית בעזרת דסקית האזורים הסודית) אזור בו יש לו לפחות שני אבירים אם אין ברשותו אזור עם שני אבירים יבחר אזור בו יש לו אביר אחד כל השחקנים מציגים את הדסקית בו זמנית (אין אפשרות לבחור את אזור המלך או את הארמון).



החזרת כל האבירים מאזור אחד לפרובינציה ע"י כל אחד מהשחקנים האחרים. כל שחקן בוחר (חשאית) אזור בו יש לו אביר אחד לפחות. (אין אפשרות לבחור את אזור המלך או את הארמון)



• **ניקוד מיוחד.** בחר אזור אחד (כלשהו) – כולל אזור המלך והארמון) לצורך ניקוד מידי. ניתן לבחור את אזור המלך או את אזור הארמון. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים – **יש שלושה קלפים מסוג זה**

5. **קלפי פעולה של שלושה אבירים:** ניתן (לא חובה) להוסיף עד שלושה אבירים מה- "חצר" לאזור הגובל באזור המלך + ניתן (לא חובה) ביצוע הפעולה שעל הקלף. ניתן לבצע את הפעולות בכל סדר שהוא (אך חובה לשמור על רצף).

6. 8 הפעולות האפשריות (שלושה אבירים):



• **ניקוד מיוחד.** ניקוד מידי יבוצע בכל האזורים בהם הניקוד הגבוהה הוא 4. יש להתחשב בלוחות הניקוד הנייד. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים – **יש שני קלפים מסוג זה**



• **ניקוד מיוחד.** ניקוד מידי יבוצע בכל האזורים בהם הניקוד הגבוהה הוא 5. יש להתחשב בלוחות הניקוד הנייד. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים – **יש שני קלפים מסוג זה**



• **ניקוד מיוחד.** ניקוד מידי יבוצע בכל האזורים בהם הניקוד הגבוהה הוא 6 או 7. יש להתחשב בלוחות הניקוד הנייד. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים.



● ניקוד מיוחד. ניקוד מיידי יבוצע בארמון. האבירים מוחזרים לארמון בתום ספירתם ומתן הניקוד. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים.



● ניקוד מיוחד. בחר אזור אחד (כלשהו) – כולל אזור המלך או הארמון לצורך ניקוד מיידי. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים.



● ניקוד מיוחד. ניקוד מיידי יבוצע לאזור בו יש הכי הרבה אבירים. במקרה בו יש יותר מאזור אחד עם מספר אבירים זהה יספרו כל האזורים הללו. אזור הארמון לא נכלל בספירה זו. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים.



● ניקוד מיוחד. ניקוד מיידי יבוצע לאזור בו יש הכי מעט אבירים. במקרה ויש יותר מאזור אחד עם כמות זהה מינימאלית של אבירים יספרו כל האזורים הללו. אזור הארמון לא נכלל בספירה זו. אזור ללא אבירים לא נכלל בספירה זו. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים.



● ניקוד מיוחד. ניקוד מיידי יבוצע לכל האזורים עבור מקום ראשון בלבד. אזור בו יש תיקו לא יזכה בנקודות. אזור הארמון לא נכלל בספירה זו. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים.

7. **קלפי פעולה של ארבעה אבירים**: ניתן (לא חובה) להוסיף עד ארבעה אבירים מה- "חצר" לאזור הגובל באזור "המלך" + ניתן (לא חובה) ביצוע הפעולה שעל הקלף. ניתן לבצע את הפעולות בכל סדר שהוא (אך חובה לשמור על רצף).

8. 7 הפעולות האפשריות (ארבעה אבירים):



• **מקם לוח ניקוד נייד**. ניתן להזיז מאזור לאזור (כולל אזור המלך והארמון) או להכניס לוח נייד למשחק בפעם הראשונה. אין להניח לוח נייד על לוח נייד הממוקם באזור מסוים. אין אפשרות להוציא לוח ניקוד נייד מהמשחק ברגע שהלוח הוכנס למשחק הוא יכול רק לעבור אזורים בלוח. אין למקם לוח ניקוד נייד באזור המלך. ניתן למקם לוח ניקוד נייד בארמון. לוח ניקוד נייד מונח תמיד שהפרחים שבו ממוקמים כלפי מעלה ונמצאים בצד שמאל. – **יש שלושה קלפים מסוג זה**



• **הזזת המלך לאזור שכן בלבד לאזור בו הוא שוכן כרגע**



• **פינוי אזור**. אתה בוחר אזור וכל אחד מהשחקנים בוחר "חשאית" לאיזה אזור להעביר את האבירים מהאזור אותו בחרת. אין לבחור באזור המלך – בחירה באזור המלך או האזור שהוחלט לפנותו משמעותה החזרת האבירים מהאזור הנבחר לחצר.



• **העבר את האציל שלך לאזור אחר** (לא לאזור המלך ולא מאזור המלך או ארמון). ניתן להעביר לאזור בו יש כבר אציל של שחקן אחר. אזור זה הופך להיות אזור הבית שלך – **יש שני קלפים מסוג זה**



- **החזר קלף כוח** בו כבר השתמשת לרשותך. כולל הקלף שכרגע השתמשת. אינך חייב להראות לשחקנים האחרים איזה קלף אתה מחזיר.



- **העבר 2 אבירים מהפרובינציה לחצר שלך.**



- **ניקוד מיוחד סודי:** כל שחקן יבחר באופן סודי אזור. ניקוד מיידי יבוצע לכל האזורים שנבחרו. אזור שנבחר על ידי מספר שחקנים לא נכלל בספירה. ספירת הנקודות מתבצעת בהתאם לכללי הניקוד הרגילים.

- 9. **קלף פעולה של חמישה אבירים:** ניתן (לא חובה) להוסיף עד חמישה אבירים מה- "חצר" לאזור הגובל באזור "המלך" + ניתן (לא חובה) ביצוע הפעולה שעל הקלף. ניתן לבצע את הפעולות בכל סדר שהוא (אך חובה לשמור על רצף).

10.

- 11. הפעולה האפשרית (חמישה אבירים):



- **הזז את המלך לכל אזור שתבחר (מלבד הארמון)**