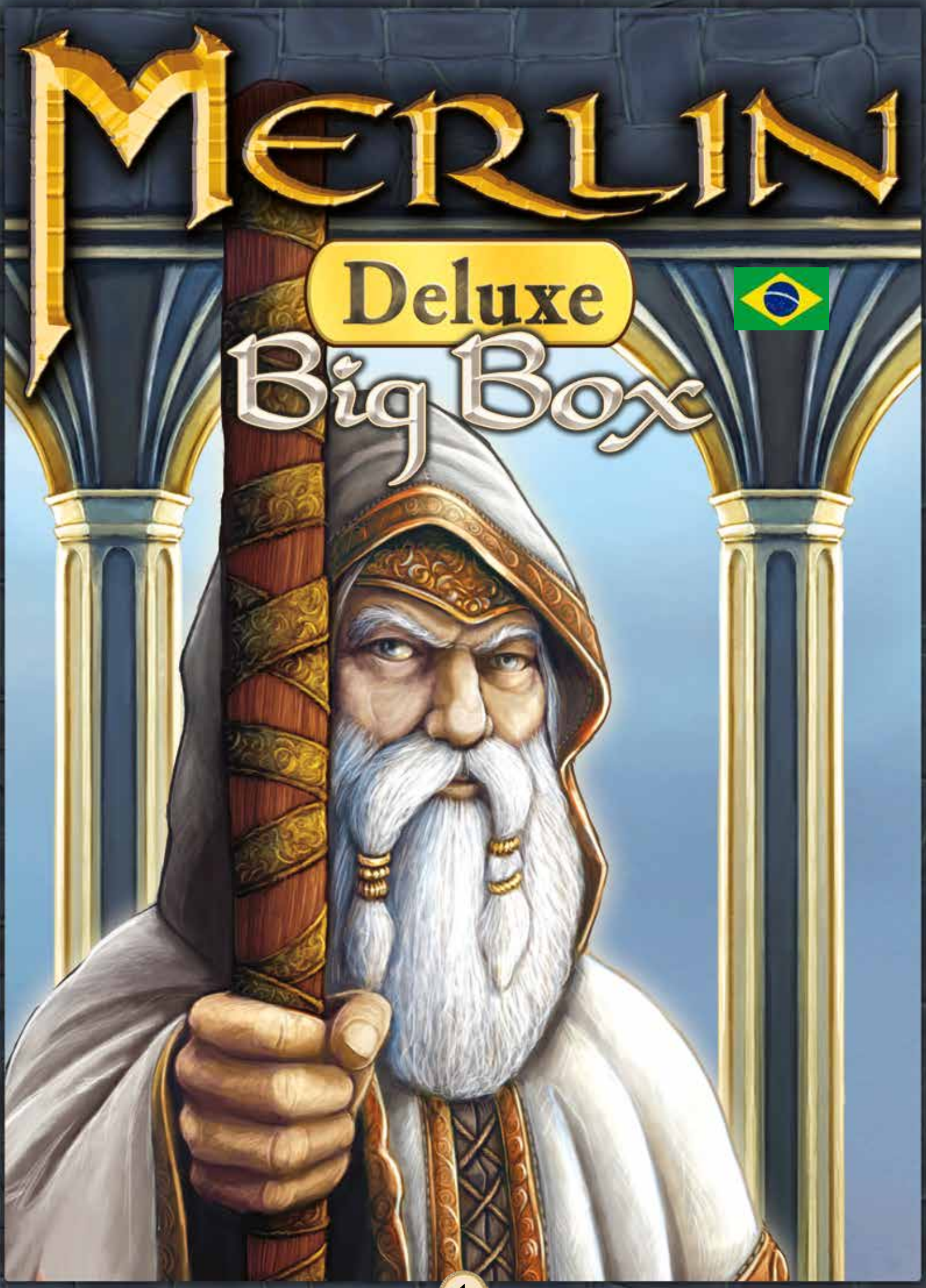
Merlin

Deluxe Big Box



Um jogo de

Stefan Feld e Michael Rieneck

para 2 a 4 jogadores a partir de 14 anos

Jogo base _____ *pág. 3-13*

» *Visão geral das bandeiras* _____ *pág. 13*

» *Visão geral das cartas de missão* _____ *pág. 13*

Módulo: favor do rei _____ *pág. 14-15*

Módulo: Arthur _____ *pág. 16-19*

» *Visão geral das novas bandeiras* _____ *pág. 19*

Módulo: cavaleiros da távola redonda _____ *pág. 20-25*

Moedas de ouro e visco _____ *pág. 26-27*

Módulo: o mercado _____ *pág. 27-28*

Módulo: a cidade de Caerleon _____ *pág. 29-30*

Módulo: Morgana _____ *pág. 31-33*

Queenie: tesouros dos arredores _____ *pág. 34-35*

Queenie: o decreto do rei _____ *pág. 35*

Jogo base

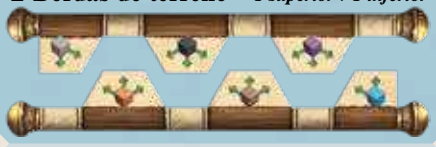
Conteúdo

Componentes gerais:

- 1 Tabuleiro de jogo



- 2 Bordas de terreno – *1 superior / 1 inferior*



- 24 Fichas de terreno



5 de cada: montanha, floresta, lago



3 de cada: torre em montanha, floresta, lago

- 1 Mostrador de cartas



- 55 Cartas de Missão



- 4 Fichas iniciais



- 36 Escudos – *6 por principado*



- 36 Bandeiras – *6 por principado*



- 36 Materiais de Construção – *6 por principado*



- 24 Traidores – *4 por principado*



- 11 Maçãs



- 1 Graal e 1 Excalibur



- 1 Merlin e 4 Dados de Merlin - *brancos*



- 1 Marcador de rodada



- 1 Marcador de primeiro jogador



Componetes do jogador *(em cada cor de jogador: azul, amarelo, vermelho e verde)*:

- 1 Tabuleiro de castelo



- 7 Palacetes



- 3 Cajados de Merlin



- 1 Cavaleiro



- 3 Dados do jogador



- 4 Marcadores de vassalo

Antes da sua primeira partida, cole os adesivos de vassalo nos marcadores.



Dama de companhia, Escudeiro, Construtor, Porta-bandeira

- 7 Marcadores de influência



- 1 Marcador de pontuação e
- 1 Marcador de 100 pontos



Preparação

1) Posicione o **tabuleiro de jogo** no centro mesa.

2) Coloque o **marcador de rodada** no primeiro espaço da trilha de rodadas.

3) **Merlin** inicia no espaço do Principado do Dragão (preto) no medalhão.

4) Monte o **Graal e Excalibur** e coloque-os nos espaços correspondentes.

5) Separe as **bandeiras, material de construção e escudos,** e coloque-os nos seus principados correspondentes.

6) Coloque **as maçãs** no seu espaço correspondente.

7) Embaralhe **as cartas de missão** e forme uma pilha, com a face para baixo, no tabuleiro. Revele as três cartas do topo dessa pilha e coloque-as, com a face para cima, no **mostrador de cartas** ao lado do tabuleiro.



Componentes do Jogador:

A) Cada jogador escolhe uma cor e recebe os seguintes componentes nessa cor:
1 tabuleiro de castelo, 1 cavaleiro, 4 vassalos, 6 marcadores de influência, 3 cajados de Merlin, 7 palacetes, 1 marcador de pontuação, 1 marcador de 100 pontos, 3 dados na sua cor, 1 dado branco de Merlin e 1 maçã.
Todos os jogadores posicionam seu marcador de pontuação no espaço "0/100" da trilha de pontos, e colocam seus palacetes ao lado dos arredores. Os componentes restantes são posicionados no tabuleiro de castelo de cada jogador conforme mostrado na imagem ao lado. Por enquanto, cada jogador deve manter seu cavaleiro próximo ao tabuleiro de castelo e colocar o marcador de 100 pontos ao lado do tabuleiro.





8) Embaralhe os **traidores,** com a face para baixo, e coloque-os nos espaços correspondentes, em três pilhas separadas.



9) Os arredores: construa os arredores ao lado do tabuleiro da seguinte forma: embaralhe todas as fichas de terreno, então coloque 6 fichas em uma linha, com a face para cima, abaixo da borda de terreno superior. Continue criando linhas abaixo até que todas as fichas sejam colocadas. Então, feche os arredores com a borda de terreno inferior. ***Nota:*** *em um jogo com 2 ou 3 jogadores, antes de embaralhar as fichas de terreno, remova 1 ficha de montanha, floresta e lago, com e sem uma torre, (totalizando 6 fichas) e devolva-as à caixa do jogo.*

10) Aleatoriamente, determine o primeiro jogador e entregue-lhe o **marcador de primeiro jogador.**





B) Embaralhe **as fichas iniciais** e dê uma para cada jogador. Então, cada jogador coloca seu cavaleiro no espaço de principado designado, no medalhão de ações. Cada jogador pega do tabuleiro a bandeira, o escudo e o material de construção do principado indicado, colocando-os no seu próprio tabuleiro de castelo. Cada jogador coloca um dos seus marcadores de influência no principado indicado. Devolva as fichas iniciais para a caixa do jogo.



C) Agora, **cada jogador** pega **3 traidores** do tabuleiro e os coloca nos espaços do tabuleiro de castelo, acima do seu escudo correspondente. Traidores com escudos identicos são empilhados. **Cada jogador forma uma mão de 4 cartas de missão** da pilha.



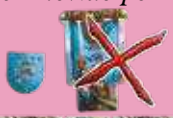
D) Finalmente, cada jogador **rola seus 4 dados** e os coloca no seu tabuleiro de castelo. Caso um jogador role 3 ou 4 valores iguais, ele deve rolar novamente todos os seus dados, repetidamente, até que o resultado mostre pelo menos 3 números diferentes.

Conceito e Objetivo do Jogo

*O **rei Arthur** está procurando por um sucessor digno do seu trono. Juntamente a Merlin, ele busca o melhor candidato dentre os cavaleiros da távola redonda. Cada jogador assume o papel de um cavaleiro da távola redonda e tenta ganhar o favor do rei Arthur.*

Usando seus dados, os jogadores movem Merlin ou seu próprio cavaleiro no medalhão de ações. O espaço onde eles terminam seu movimento determina sua possível ação. Cada jogador controla o movimento do seu próprio cavaleiro, enquanto que Merlin pode ser movido por qualquer jogador. Três pontuações acontecerão ao longo do jogo.







Os jogadores devem repelir os traidores e podem ganhar pontos de vitória pelos seus palacetes construídos nos arredores, pela sua influência nos principados e pelos seus vassalos posicionados no tabuleiro. Adicionalmente, os jogadores podem completar missões para ganhar mais pontos de vitória durante a partida. Após seis rodadas, o jogador que usar de maneira mais eficiente seus dados para navegar pelo medalhão, completar missões e tomar proveito das pontuações intermediárias, acumulando mais pontos de vitória, será o sucessor do rei Arthur.



Jogabilidade

Uma partida de Merlin é jogada em 6 rodadas. Cada rodada inicia com o turno do primeiro jogador, seguido pelos outros jogadores em sentido horário. Durante seu turno, o jogador da vez escolhe um dos seus dados e move seu cavaleiro, ou Merlin, um número de espaços no medalhão de ações igual ao valor do dado, e então realiza a ação do espaço onde o movimento terminou. A partida continua com o turno do próximo jogador. A rodada termina após cada jogador realizar 4 turnos, usando assim todos os seus dados. Uma pontuação acontece após a segunda, quarta e sexta rodadas. A partida termina após a pontuação que ocorre ao final da sexta rodada.

Detalhes de uma rodada:

O jogador da vez escolhe um dado do seu tabuleiro de castelo e o coloca no centro do tabuleiro sem mudar seu valor. Dependendo do dado escolhido, ele procede da seguinte forma:

Um dos dados pessoais do jogador

O jogador avança seu cavaleiro, **em sentido horário,** no medalhão de ações, um número de espaços igual ao valor do dado.



O dado branco de Merlin

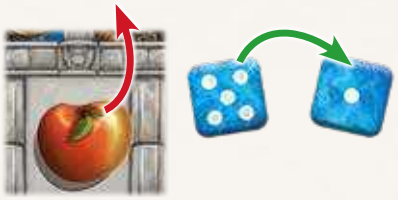
O jogador avança Merlin, **em sentido horário ou anti-horário,** no medalhão de ações, um número de espaços igual ao valor do dado.



Nota: *o número de cavaleiros no mesmo espaço de ação é ilimitado.*

As maçãs

O jogador da vez pode gastar uma maçã do seu tabuleiro de castelo *(retornando-a ao suprimento)* para mudar a face de um dado escolhido para qualquer outra face, de 1 a 6. Ele move seu cavaleiro a quantidade de espaços conforme o valor da face escolhida.



Então, o jogador realiza a ação do espaço onde seu movimento terminou.

Os Cajados de Merlin

Quando um jogador move Merlin, ele pode gastar um cajado para realizar a ação escolhida duas vezes. A primeira ação deve ser realizada completamente antes da segunda. Devolva o cajado para a caixa do jogo.



As cartas de missão

Adicionalmente, um jogador pode completar **até uma** de suas cartas de missão por turno.



Nota: *um jogador não pode pular seu turno; ele deve escolher um dado, colocá-lo no centro do tabuleiro e mover o cavaleiro ou o Merlin, adequadamente. Entretanto, ele pode abrir mão de realizar a ação do espaço.* Após o jogador da vez ter terminado sua ação *(ou não ter querido fazê-la)*, seu turno termina, e o próximo jogador realiza seu turno. A rodada termina quando todos os jogadores tiverem usado todos os seus dados.

As ações do medalhão de ações:



Espaços dos principados (x6)

O jogador escolhe um dos seus quatro vassalos do seu tabuleiro de castelo, ou de qualquer um dos outros 5 principados, e coloca-o no espaço correspondente ao principado onde ele terminou seu movimento. Se este espaço estiver ocupado por um vassalo (de mesmo tipo) de outro jogador, a peça daquele jogador é retornada para o tabuleiro de castelo do seu dono.

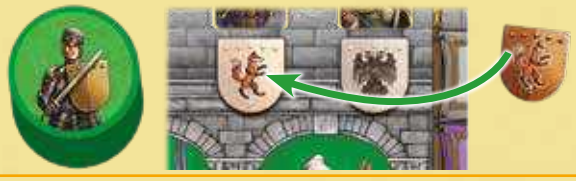


Cada vassalo permite ao jogador realizar uma ação específica:

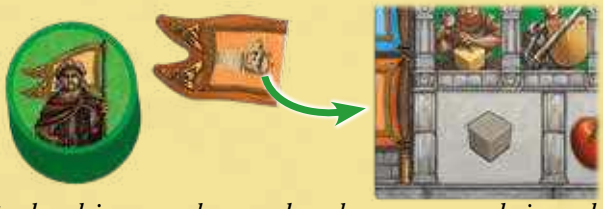
Construtor: o jogador recebe um material de construção daquele principado, se disponível, e coloca-o no seu tabuleiro de castelo. ***Nota:*** *o material poderá vir a ser usado para construir palacetes nos arredores.*



Escudeiro: o jogador recebe um escudo daquele principado, se disponível, e posiciona-o no seu tabuleiro de castelo. ***Nota:*** *escudos são necessários para expulsar traidores.*



Porta-bandeira: o jogador recebe uma bandeira daquele principado, se disponível, e a posiciona ao lado do seu tabuleiro de castelo. Um jogador pode ter mais de uma bandeira do mesmo tipo. Bandeiras podem ser usadas para realizar várias ações especiais durante o turno do jogador. Você irá encontrar uma explicação detalhada dessas ações especiais na página 13.



Nota: *bandeiras prevalecem sobre algumas regras do jogo, dando ao jogador certas vantagens.*

Dama de Companhia: o jogador pega um dos seus marcadores de influência do seu tabuleiro de castelo, se disponível, e posiciona-o naquele principado. Ele é adicionado a quaisquer marcadores já existentes lá.



Nota: *marcadores de influência dão aos jogadores mais opções quando estiverem realizando certas ações e podem valer pontos de vitória durante a pontuação.*



Espaços de pontos de vitória: (x4)

Escudo, bandeira, material de construção: o jogador ganha um ponto de vitória para cada escudo, bandeira ou material de construção no seu tabuleiro de castelo, dependendo do espaço.



Marcador de influência: o jogador ganha um ponto de vitória para cada um dos seus marcadores de influência que estejam nos principados *(no tabuleiro).*





Espaços de influência: (x4)

Bandeira, material de construção, escudo: dependendo do espaço, o jogador recebe um escudo, uma bandeira ou um material de construção de **qualquer principado onde ele tenha pelo menos um marcador de influência,** e coloca-o no seu tabuleiro de castelo.



Vassalo: o jogador escolhe **um principado no qual ele tenha pelo menos um marcador de influência** e envia para lá um dos seus vassalos para realizar a ação dele. O vassalo pode vir do seu tabuleiro de castelo, ou de qualquer um dos **outros** 5 principados. ***(ver acima).***



Excalibur: (x1)

Excalibur: o jogador derrota um traidor do seu tabuleiro de castelo e o coloca na pilha de descarte. Se ele ainda não possui a Excalibur, ele a pega do tabuleiro ou do jogador que a possui.



***Nota:** a Excalibur pode valer pontos de vitória adicionais ao seu dono durante as pontuações.*

O Graal: (x1)

O Graal: o jogador pega uma maçã do suprimento e a coloca no seu tabuleiro de castelo. Se ele ainda não possui o Graal, ele o pega do tabuleiro ou do jogador que o possui.



***Nota:** o Graal pode valer pontos de vitória adicionais ao seu dono durante as pontuações.*

Realocar um vassalo: (x1)

O jogador escolhe um dos seus vassalos de qualquer principado e o realoca para o próximo principado em sentido horário ou anti-horário. Este vassalo então realiza sua ação. ***(Ver página 7).***



Exemplo:
O jogador vermelho move seu construtor em sentido anti-horário para o principado roxo. Lá, ele realiza a ação do construtor, pegando um material de construção roxo.

***Exceção:** se todos os vassalos de um jogador estiverem atualmente no tabuleiro de castelo, o jogador pode escolher um deles e enviá-lo a um principado da sua escolha onde ele irá realizar sua ação.*

Espaços de permuta: (x2)

O jogador escolhe um escudo, bandeira ou material de construção do seu tabuleiro de castelo e o retorna para seu principado de origem. Em troca, ele recebe um escudo, bandeira ou material de construção de qualquer principado e o coloca em seu tabuleiro de castelo.



Exemplo: o jogador usa o espaço de permuta para trocar o material de construção azul do seu tabuleiro de castelo por uma bandeira laranja do tabuleiro.

Espaços de missão: (x2)

O jogador pode descartar até duas de suas cartas de missão e então, comprar o mesmo número do mostrador de cartas e/ou da pilha. Quando uma carta é comprada do mostrador, substitua-a imediatamente por uma carta, com face virada para cima, vinda da pilha de compra. Se a pilha estiver vazia, embaralhe a pilha de descarte para formar uma nova pilha de compra.



Construir um palacete: (x3)



O jogador pode construir **um** palacete nos arredores. Um palacete pode ser construído em qualquer ficha de terreno que já não esteja ocupado por um palacete, desde que o jogador tenha o material de construção requerido em seu tabuleiro de castelo.

Material de construção requerido:

Construir um palacete requer um material de construção. Para encontrar quais materiais são elegíveis, trace uma linha reta em todas as seis direções, e onde ela cruzar com a borda (superior ou inferior), um possível material de construção estará indicado.



Exemplo: um jogador pode construir um palacete na ficha de terreno destacada em vermelho utilizando um material de construção cinza, laranja ou azul.

O jogador retorna um dos materiais requeridos para o seu principado de origem e coloca um dos seus palacetes na ficha de terreno. Se a ficha mostrar uma torre, o jogador pode adicionalmente pegar um escudo ou uma bandeira de qualquer principado, ou colocar um dos seus marcadores de influência em qualquer principado. Um jogador não pode construir mais que 7 palacetes. Palacetes construídos nos arredores podem valer pontos de vitória durante a pontuação.



Exemplo: o jogador verde paga seu material de construção cinza e constrói um palacete na ficha de terreno de água que mostra uma torre. Tendo construído em uma torre, ele então escolhe um escudo preto do tabuleiro e o coloca em seu tabuleiro de castelo.

Cartas de missão:

O jogador ativo pode **completar (apenas) uma** das suas cartas de missão a qualquer momento durante seu turno. Cada carta de missão descreve os requisitos necessários no canto superior esquerdo da carta. Se o jogador cumpre todos os requisitos da carta, ele ganha os pontos de vitória mostrados em um escudo no canto superior direito dela, e a coloca na pilha de descarte. Você irá encontrar uma explicação detalhada dos requisitos na página 13.



***Importante:** o jogador precisa **apenas ter** os escudos, bandeiras, material de construção ou marcadores de influência necessários para cumprir os requisitos de uma carta de missão. Ele não precisa gastá-los.*

Exemplo: o jogador amarelo tem todos os requisitos necessários para cumprir a carta de missão que vale 3 pontos. Ele anuncia que está completando a missão, descarta a carta e move o marcador de pontuação 3 espaços à frente.

Após um jogador ter cumprido uma de suas cartas de missão, ele compra uma nova carta no fim do seu turno. Ele pode pegar uma carta do mostrador ou da pilha. Quando a carta escolhida vem do mostrador, reabasteça-o imediatamente com uma carta, com a face pra cima, vinda da pilha.

Se a pilha de compras acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar uma nova pilha de compras.

Fim de uma rodada:

Após todos os jogadores terem usado todos os seus dados, a rodada termina. O número da rodada atual determina o que acontece a seguir. Após a…

primeira rodada:	Preparando a próxima rodada		
segunda rodada:	Pontuação	&	Preparando a próxima rodada
terceira rodada:	Preparando a próxima rodada		
quarta rodada:	Pontuação	&	Preparando a próxima rodada
quinta rodada:	Preparando a próxima rodada		
sexta rodada:	Pontuação	&	Fim de jogo

Preparando a próxima rodada:

Cada jogador rola seus 3 dados pessoais e 1 dado de Merlin. Se um jogador obtiver 3 ou 4 valores iguais nos dados, ele deve rolar novamente todos os dados, repetidamente, se necessário, até que o resultado não mostre mais que 2 vezes um mesmo valor. Após a rolagem, os jogadores colocam seus dados em seus tabuleiros de castelo, tomando cuidado para não mudar a face deles.



O marcador de primeiro jogador é passado para o próximo jogador à esquerda, que será o primeiro jogador na próxima rodada.



Mova o marcador de rodada para o próximo espaço da trilha de rodadas.



Pontuação:

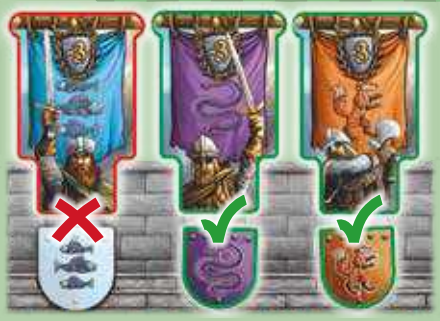
Os jogadores ganham pontos de vitória dependendo do seu sucesso nas 4 categorias descritas a seguir. Pontos de vitória são marcados na trilha de pontuação com o marcador de cada jogador. Um marcador chegando em um espaço ocupado por outro marcador é colocado em cima deste. Se os pontos de vitória de um jogador ultrapassarem a marca do espaço "100", este jogador pega um marcador de 100 pontos e o coloca ao lado do seu tabuleiro de castelo. No fim do jogo aquele jogador soma 100 à sua pontuação.

1ª Categoria: traidores

a) Primeiro, os jogadores precisam expulsar os traidores à frente deles. Um traidor é expulso quando um jogador retorna o escudo apropriado (conforme mostrado no traidor) do seu tabuleiro de castelo para o principado correspondente. O traidor é descartado.
Um jogador perde 3 pontos de vitória para cada traidor que ele não conseguiu expulsar. Um jogador não pode ter menos do que zero pontos. Em seguida, todos os traidores são descartados.



Excalibur: se um jogador conseguiu expulsar todos os traidores e se encontra de posse da Excalibur, ele recebe 3 pontos de vitória adicionais.





***Exemplo:** o jogador amarelo conseguiu derrotar apenas dois traidores com seus escudos. O traidor azul permanece e, por isso, o jogador deve mover seu marcador de pontuação 3 espaços para trás.*

***Nota:** se um jogador tiver que expulsar vários traidores que apresentam o mesmo escudo, ele precisa gastar um escudo para cada um desses traidores.*

b) Em seguida, cada jogador compra 3 novos traidores das pilhas e os posicionam no seu tabuleiro de castelo. Se as pilhas de traidores estiverem vazias, misture a pilha de descarte e forme três novas pilhas.

2ª Categoria: arredores

Os arredores são divididos em territórios. Um território é um grupo de uma ou mais fichas de terreno do mesmo tipo que estejam conectadas. Para cada território, são atribuídos pontos de vitória ao jogador que tenha mais palacetes lá (mais do que qualquer outro jogador). O número de pontos de vitória dado por cada território é igual ao número de fichas nele. Em caso de empate pela maior quantidade de palacetes, os pontos são divididos igualmente entre os jogadores empatados (arredondado para baixo). Ninguém ganha pontos por um território que não possua palacetes nele.





Exemplo: os jogadores azul e verde recebem a quantidade de pontos de vitória total pelos seus territórios uma vez que eles são os únicos a terem palacetes neles: 2 PVs para o azul e 1 PV para o verde. Ambos, vermelho e amarelo, construíram 1 palacete no território de floresta e, por isso, dividem os pontos de vitória, recebendo 2 PVs, cada.

3ª Categoria: influência

O(s) jogador(es) com maior influência em cada principado ganha(m) pontos de vitória. Comece pelo principado do dragão (preto) e então continue em sentido horário pontuando cada principado individualmente.

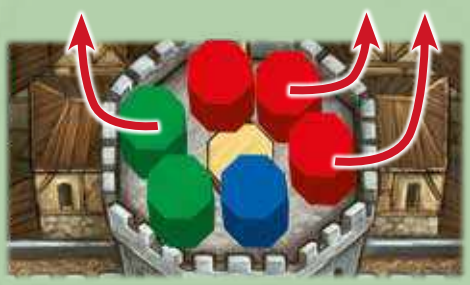
O jogador com mais influência recebe um ponto de vitória por cada marcador de influência (dele e dos oponentes) no principado. Em caso de empate, divida os pontos igualmente entre os jogadores empatados arredondando para abaixo.

Após pontuar um principado, todos os jogadores retornam seus marcadores de influência, deixando apenas um, para seus tabuleiros de castelo.



Exemplo:

Os jogadores amarelo, azul e vermelho tem uma influência cada no principado preto. Cada um ganha 1 PV. (3 ÷ 3 = 1)



Exemplo:

O jogador vermelho tem mais influência e ganha 6 PVs.

4ª Categoria: vassalos

Cada jogador ganha um ponto de vitória para cada um dos seus vassalos posicionados em um principado; Os que estiverem nos tabuleiros de castelo não valem pontos.



Exemplo: verde = 4PVs | azul = 3PVs | vermelho = 3PVs | amarelo = 1PV

O Graal: o jogador de posse do graal pode usá-lo para desempatar em seu favor qualquer pontuação de principado *(ele não pode usá-lo para desempatar outros jogadores).* O jogador coloca o graal no principado e ganha todos os pontos de vitória. Após todos os 6 principados terem sido pontuados, este jogador pega o Graal de volta.



Exemplo: o jogador amarelo coloca o Graal no principado laranja, ganhando o empate, e ganha 4 pontos de vitória ao invés de 2.

Fim de jogo

O jogo termina ao final da sexta rodada. Os jogadores ganham pontos de vitória adicionais pelos seguintes critérios:

Maçãs:

Cada maçã vale 1 ponto de vitória.



Cajados de Merlin:

Cada cajado vale 2 pontos de vitória.



Materiais:

Para quaisquer 3 materiais não usados (escudos, bandeiras e material de construção) no tabuleiro de castelo do jogador, ele ganha 1 ponto de vitória.



Exemplo: o jogador amarelo ganha 1 ponto de vitória pelos 5 materiais restantes (2 bandeiras, 2 materiais de construção e 1 escudo).

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor da partida! Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.



Ações especiais permitidas pelas bandeiras

Bandeiras podem ser usadas em diversos momentos para realizar ações especiais. Apesar de cada bandeira permitir apenas 1 ação especial, o jogador pode usar quantas bandeiras quiser durante o turno. Após o uso, a bandeira retorna ao seu principado de origem.



Expulsar traidores

O jogador pode expulsar todos os traidores mostrando o mesmo escudo em seu tabuleiro de castelo sem ter que possuir (e gastar) o(s) escudo(s) correspondente(s). Os traidores são colocados na pilha de descarte.





Missões

O jogador pode cumprir **2 cartas de missão** no seu turno. Se o fizer, ele ganha 2 PVs adicionais. O jogador pode cumprir uma segunda carta de missão após cumprir a primeira. Ele compra duas novas cartas de missão no fim do seu turno.



Inverter

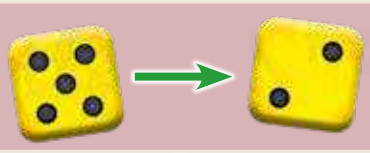
O jogador pode avançar seu cavaleiro no medalhão de ações em sentido **anti-horário**.





Virar um dado

O jogador pode virar um dos seus dados **para o lado oposto** antes de mover o cavaleiro.





Ação diferente

Após o jogador ter movido o seu cavaleiro, ele pode realizar a ação de qualquer espaço ocupado pelo cavaleiro de outro jogador, ao invés da ação do espaço onde ele terminou o movimento com o seu cavaleiro.





Espelho

Após o jogador ter movido seu cavaleiro, ele pode colocar o cavaleiro no espaço oposto do medalhão de ações e realizar a ação deste espaço. O cavaleiro permanece neste espaço e será movido a partir dali em rodadas futuras.

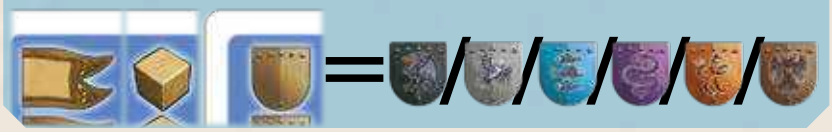


Requisito das cartas de missão

Bandeiras, material de construção e escudos específicos:



Qualquer tipo de bandeiras, escudos e materiais de construção:



Marcador(es) de influência em um principado em particular:



Marcador(es) de influência em qualquer principado:



Vassalo específico em um principado em particular:



Quaisquer dois vassalos em um principado em particular:



Dois vassalos específicos em qualquer principado:



Módulo: favor do rei

Conceito

Quando cumprir uma carta de missão, os jogadores tem a escolha de ganhar pontos de vitória pela carta, como de costume, ou abrir mão dos pontos para adquirir uma nova e permanente habilidade. Um jogador pode ganhar até 4 habilidades desta maneira.

Componentes extras

- **4 Tabuleiros de favor** – *1 para cada cor de jogador*
- **16 Selos** – *4 para cada cor de jogador*



Mudanças na preparação

Cada jogador pega um tabuleiro de favor, assim como 4 selos da sua cor. O tabuleiro de favor é colocado abaixo do tabuleiro de castelo de cada jogador, e os selos são mantidos ao seu lado.



Mudanças na jogabilidade

A cada vez que um jogador cumprir uma carta de missão, ele tem duas opções:

Ganhar pontos de vitória:

O jogador ganha o número de pontos de vitória mostrados na carta.



OU

O jogador aprende uma habilidade, dependendo da carta:

O vassalo mostrado no canto inferior esquerdo da carta indica a coluna do tabuleiro de favor da qual o jogador pode ganhar uma habilidade, enquanto que o número de pontos de vitória da carta define as possíveis linhas. Uma carta que vale 1 PV permite apenas a escolha da habilidade da primeira linha. Uma carta que vale 2 PVs permite ao jogador escolher a habilidade da primeira ou da segunda linha, enquanto que uma carta que vale 3PVs permite ao jogador escolher qualquer habilidade daquela coluna.



Após o jogador ter escolhido uma habilidade, ele coloca um dos seus selos nela. Isto indica que a habilidade está ativa pelo resto da partida. Uma vez que o jogador tenha usado todos os 4 selos, ele não pode ganhar novas habilidades. Realocar selos que já tenham sido posicionados também não é permitido.



As habilidades em detalhes

+1 ponto de vitória (x4)

Cada vez que um jogador cumprir uma carta de missão deste vassalo, ele ganha um ponto de vitória adicional, não importando se ele ganhou os pontos de vitória da carta ou escolheu adquirir uma nova habilidade.



Exemplo: o jogador completa uma carta de missão e ganha 3PVs (2PVs da carta e 1PV porque ele ganhou a primeira habilidade do construtor).

Posicionar em qualquer principado (x4)

Quando posicionar um vassalo após mover seu cavaleiro ou Merlin para um principado, o jogador pode posicionar o vassalo mostrado em qualquer principado que ele escolher. Entretanto, esta habilidade não pode ser usada para mantê-lo no principado em que se encontra atualmente.



Apesar das habilidades da terceira linha serem permanentes, elas **não podem ser usadas mais do que 3 vezes** durante a partida (uma vez por pontuação). Para indicar que a habilidade foi usada, o jogador vira a face do selo para baixo. Ela não pode ser usada novamente até que uma pontuação ocorra. Após cada pontuação, os selos são desvirados indicando que a habilidade pode ser usada novamente.

Construtor: construa dois palacetes

Quando mover seu cavaleiro ou Merlin para um espaço que permite a construção de um palacete, o jogador pode realizar essa ação duas vezes.



Importante: *um jogador não pode usar o cajado de Merlin com essa habilidade.*

Escudeiro: expulsar traidor

O jogador pode expulsar um traidor em seu tabuleiro de castelo sem precisar ter (e gastar) o escudo correspondente. O traidor é colocado na pilha de descarte. Adicionalmente, o jogador ganha 1 ponto de vitória.



Porta-bandeira: pontos de vitória por qualquer recurso

Quando mover seu cavaleiro ou Merlin para um espaço de pontos de vitória, ele pode pontuar qualquer recurso de sua escolha – marcadores de influência, escudos, bandeiras ou material de construção *(ou palacetes, se estiver jogando com Arthur)* – não importa quais desses ícones são mostrados no espaço. Adicionalmente, o jogador recebe 1 ponto de vitória extra.



Dama de companhia: duas ações

O jogador escolhe 2 principados, um após o outro, nos quais ele tenha pelo menos 1 marcador de influência e coloca um dos seus vassalos lá, realizando a ação correspondente. O jogador pode escolher o mesmo principado duas vezes.



Importante: *um jogador não pode usar o cajado de Merlin com essa habilidade.*

Módulo: Arthur

Conceito

Apesar da busca por um sucessor estar bem encaminhada, o rei Arthur não abdicou do trono ainda. Tropas de soldados Pictos estão emergindo das brumas, e como rei, ele precisa garantir pessoalmente que todos estejam fora de perigo. Esta expansão aumenta o já vasto número de decisões do jogo ao introduzir um novo personagem, Arthur, o qual irá se mover em seu próprio medalhão com sua própria gama de novas ações a serem exploradas.

Componentes

- **1 Medalhão de ações**



- **1 Trilha de rodadas**



- **1 Arthur e 4 Dados pretos**



- **4 Tabuleiros de Arthur** - *1 de cada cor de jogador*



- **1 Anel de sinete**



- **1 Mostrador de pictos**



- **30 Pictos**



- **12 Bandeiras**- *6 de cada (pretas e cinzas)*



Mudanças na preparação

Coloque o **medalhão de ações** no meio do tabuleiro de jogo, posicionando-o de forma que as escadas coloridas das seções se alinhem. *(ver illustração).*

Coloque o **Arthur**, o Graal, a Excalibur, e o **anel de sinete** nos seus respectivos espaços do medalhão de ações.

Troque as **bandeiras pretas** e **cinzas** do jogo base pelas bandeiras desta expansão.

Coloque a **trilha de rodadas** no canto do tabuleiro, cobrindo a trilha do jogo base. Coloque o marcador de rodadas no primeiro espaço da trilha.



Coloque o **mostrador de Pictos** ao lado do tabuleiro. Embaralhe todos os **Pictos** e forme pilhas, com a face para baixo, no mostrador de Pictos. Revele os 4 Pictos do topo, completando o mostrador.

Espaço inicial de Arthur

Dê um **dado preto** e um **tabuleiro de Arthur** da sua cor, a cada jogador. Finalmente, todos os jogadores rolam seus 5 dados (3 da sua cor, 1 dado branco de Merlin e 1 dado preto de Arthur), colocando-os nos seus tabuleiros de castelo e tabuleiros de Arthur. Caso um jogador role 4 ou 5 números iguais, ele deve rolar novamente todos os seus dados, repetidamente, até que o resultado mostre pelo menos 3 números diferentes.

Mudanças na jogabilidade

As regras do jogo base se aplicam, excetuando-se as seguintes mudanças:

Ao invés de haver 4 turnos por rodada, cada jogador agora realiza **5 turnos**. Além dos 3 dados da cor do jogador e do dado branco de Merlin, cada jogador também usa seu **dado preto de Arthur**. Ainda cabe ao jogador decidir em qual ordem usar seus dados. ***Nota:*** *para uma melhor visualização, os jogadores agora colocam seus dados usados no seus tabuleiros de Arthur ao invés de colocar no centro do medalhão.*

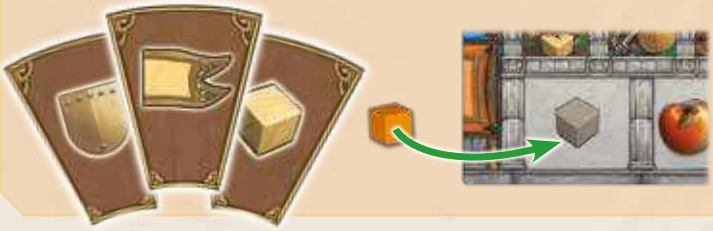
Usando seus dados pretos, os jogadores movem **Arthur** ao longo do **círculo interno de espaços de ação** do medalhão de ações. Arthur se move um número de espaços igual ao valor do dado preto, no sentido que o jogador escolher – **horário ou anti-horário**. Então, o jogador realiza a ação do espaço onde o movimento de Arthur terminou.



Os espaços internos de ação do medalhão de ações

Espaços de recursos: (x4)

Escudo, bandeira, material de construção: dependendo do espaço, o jogador pega um escudo, uma bandeira, ou material de construção de **qualquer principado**, armazenando-o no seu tabuleiro de castelo.



Marcador de influência: o jogador pega um dos seus marcadores de influência do seu tabuleiro de castelo (se disponível), e coloca-o em **qualquer principado.**



Graal, Excalibur, e anel de sinete: (x3)

As funções dos espaços do **Graal** e **Excalibur** são as mesmas do jogo base.



O anel de sinete: o jogador pega o anel de sinete do tabuleiro ou do jogador que atualmente o possua e o coloca no seu tabuleiro de Arthur. Então, ele seleciona uma carta de missão da sua mão e a cumpre imediatamente. O jogador ganha os pontos de vitória mostrados sem ter que cumprir os requisitos. O jogador pode cumprir uma carta de missão usando o anel de sinete adicionalmente ao seu limite de cumprir uma carta de missão por turno, contanto que ele cumpra os requisitos da segunda carta. Se um jogador cumpriu duas cartas de missão durante seu turno desta forma, ele compra duas novas cartas da pilha de compra e/ou do mostrador no fim do seu turno.



Escadas: (x1)



O jogador avança seu cavaleiro para o próximo espaço de principado em sentido horário e realiza a ação daquele principado. O jogador coloca um vassalo e realiza sua ação correspondente.



Exemplo: o jogador amarelo move Arthur para o espaço de escadas e avança seu cavaleiro para o espaço de principado preto. Ele coloca sua dama de companhia no espaço correspondente e posiciona um marcador de influência no principado.

Merlin: (x1)

O jogador move Merlin até três espaços, em sentido horário ou anti-horário, e realiza a ação do espaço onde o movimento de Merlin terminou. O jogador pode gastar um cajado de Merlin também, se ele quiser repetir a ação.







Exemplo: o jogador azul move Merlin um espaço em sentido anti-horário para o espaço de 'Construir um palacete'. O jogador retorna o material de construção requerido para o principado de origem e coloca um dos seus palacetes naquela ficha de terreno. Então ele gasta um cajado de Merlin para repetir a ação.

Substituir um palacete: (1x)

O jogador escolhe nos arredores o palacete de outro jogador, e o substitui com um palacete seu vindo do suprimento *(sem gastar material de construção)*. Se a substituição ocorrer em uma ficha com uma torre, o jogador NÃO ganha o bônus de um escudo, uma bandeira, ou um marcador de influência. O palacete substituído retorna para o suprimento do seu dono.





Exemplo: o jogador vermelho retorna o palacete verde para o suprimento do seu dono e o substitui por um dos seus palacetes. Ele não pode ganhar escudo, bandeira ou posicionar um marcador de influência.

Pictos: (x3)

Os jogadores precisam ajudar o rei Arthur a derrotar o exército picto invasor. Se eles conseguirem, o rei os recompensará com um bônus imediato e pontos de vitória durante a pontuação. O jogador escolhe uma ficha de picto do mostrador e a coloca à direita do seu tabuleiro de Arthur. O jogador ganha o bônus mostrado na parte inferior da ficha imediatamente. O espaço disponível do mostrador é imediatamente reabastecido com uma nova ficha de picto de qualquer uma das duas pilhas.







Exemplo:

O jogador amarelo move Arthur para um espaço de pictos.
Ele escolhe um picto e coloca a ficha ao lado do seu tabuleiro de Arthur. Então ele ganha o bônus de uma bandeira laranja.

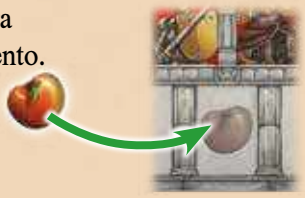




Escudo, bandeira, material de construção – O jogador pega do tabuleiro o escudo, bandeira ou material de construção mostrado.



Maçã – O jogador pega uma maçã do suprimento.





Marcador de influência – O jogador pega um dos seus marcadores de influência do seu tabuleiro de castelo (se disponível) e o coloca naquele principado.





Construir um palacete – O jogador constrói um dos seus palacetes em uma ficha de terreno dos arredores como mostrado. Aquele terreno não pode estar ocupado, e o jogador não precisa gastar qualquer material de construção.



As novas ações especiais permitidas por bandeiras

+/-1



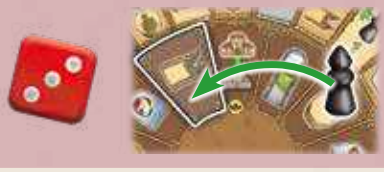
O jogador pode aumentar ou diminuir em 1 o valor do seu dado usado antes de mover o cavaleiro ou Merlin ou Arthur. Isso significa, por exemplo, que ele pode mover o cavaleiro/Merlin/Arthur 7 espaços ou pode permanecer no seu espaço atual e realizar aquela ação.



Trocar



O jogador pode usar qualquer dado escolhido para mover seu próprio cavaleiro, Merlin ou Arthur e realizar a ação correspondente. Se ele escolher mover Merlin, ele pode gastar um cajado de Merlin para realizar a ação duas vezes.



Novos espaços no medalhão de ações

Maçã: (x1)



O jogador pega uma maçã do suprimento.



Mover Arthur: (x1)



O jogador move Arthur 1 espaço em sentido horário ou anti-horário e então realiza a ação do espaço onde Arthur parar.

Ativar vassalo: (x1)



O jogador escolhe um dos seus vassalos que esteja atualmente em um principado e realiza a ação daquele vassalo naquele principado.



Exemplo: o jogador vermelho escolhe seu construtor no principado laranja e pega um material de construção laranja.

Pontos de vitória pelos palacetes: (1x)



O jogador ganha 1 PV por cada um dos seus palacetes nos arredores.



Exemplo: o jogador vermelho ganha 3 PVs pelos seus palacetes nos arredores.

Mudanças na pontuação

Arredores:

Após contabilizar os pontos pelas maiorias de palacetes, cada jogador remove seus palacetes, deixando apenas um, em cada território. Iniciando com o primeiro jogador, todos os jogadores que tenham construído mais de um palacete em um território removem-os destes territórios, deixando apenas um (da sua escolha), colocando-os de volta no suprimento.



Nova pontuação: pictos

Todos os jogadores somam os números mostrados em todos os seus pictos coletados. O jogador ou jogadores com o valor mais alto recebem 3 PVs cada. O jogador ou jogadores com o valor mais baixo perdem 3 PVs cada (não ter pictos conta como 0).

O jogador com o anel de sinete aumenta em 3 o valor total da soma das fichas de pictos. Os jogadores então retornam todas as suas fichas de pictos para a caixa do jogo.



Exemplo:

O jogador vermelho coletou fichas de pictos com um valor total de 11, o jogador verde com um valor de 9 mais 3 pelo anel de sinete, totalizando 12: verde ganha 3 PVs e o vermelho perde 3 PVs.

Módulo: cavaleiros da távola redonda

Conceito de jogo

A ambição da sua vida é se tornar o sucessor do rei Arthur, mas será difícil competir contra seus rivais sem ajuda. Encontre aliados entre os 12 cavaleiros da távola redonda e use bem suas habilidades. Usar seus poderes no momento certo trará vantagens que podem decidir quem vence e quem perde no fim.

Todos os 12 aliados tem habilidades únicas, oferecendo novas estratégias e convocando os jogadores a experimentá-las durante várias partidas.

Componentes

• Sir Tristram
e 6 fichas de movimento



• Sir Lamorak



• Sir Galahad
e 6 fichas curingas



• Sir Bors
e 3 fichas de portal



• Sir Gawain e 3 fichas de movimento especiais



• Sir Lancelot
e 1 Marechal



• Sir Gaheris
e 2 fichas de castelo



• Sir Percival e 8 fichas de mudança de cor



• Sir Gareth
e 6 fichas de defesa



• Sir Geraint
e 5 fichas de aliado



• Sir Bedivere e 6 fichas de troca de carta.



• Sir Kay
e 2 fichas de influência



Mudanças na preparação

Organize os 12 aliados em 2 pilhas, A e B, conforme seus versos.

Verso:





Dê a pilha A ao primeiro jogador e a pilha B ao último jogador em ordem de turno. Ambos escolhem um aliado e o colocam, com a face para cima, à sua frente. Depois, passe a pilha A para o próximo jogador em sentido horário e a pilha B para o próximo jogador em sentido anti-horário. Estes escolhem um aliado cada, e assim por diante. Continue até que cada jogador tenha dois aliados à sua frente. O restante dos aliados não serão necessários e podem retornar à caixa do jogo. ***Variante:*** *para um início rápido, aleatoriamente , dê a cada jogador um aliado da pilha A e um da pilha B. Recomendamos esta variante na sua primeira partida para que se familiarize com os diferentes aliados.*

Cada jogador pega as fichas de seus aliados e as colocam em cima do seu aliado, à sua frente (ver componentes). ***Exceção:*** *coloque as fichas de Sir Gareth e Sir Geraint ao lado deles.*













Mudanças na jogabilidade

Cada aliado tem uma habilidade única que o jogador pode usar em diferentes momentos. Estas habilidades são explicadas em detalhes abaixo:

Sir Tristram

Descartando uma das suas fichas de movimento, o jogador pode aumentar ou diminuir em 1 ou 2, o valor de **um dos seus dados pessoais**. O valor nunca pode ser maior que 6 ou menor que 1.

Após o uso, retorne a ficha à caixa do jogo.

Uma vez que o jogador não tenha mais fichas de movimento, ele não pode mais utilizar esta habilidade.



Sir Lamorak

Quando o jogador realiza a ação de um espaço de principado ou de um espaço de influência de vassalo, ele pode usar um vassalo que já esteja neste principado - não é mais obrigado que o vassalo venha do tabuleiro de castelo ou de outro principado.



Sir Gawain

Descartando uma das suas fichas de movimento especiais, o jogador pode mudar o valor do seu dado branco de Merlin ou seu dado preto de Arthur para qualquer valor.

Após o uso, retorne a ficha de movimento especial à caixa do jogo.

Uma vez que o jogador não tenha mais fichas de movimento especiais, ele não pode mais utilizar esta habilidade.



Sir Lancelot

Durante a preparação, o jogador coloca o marechal no mesmo principado onde seu cavaleiro inicia a partida.

Cada vez que o jogador posiciona um dos seus vassalos neste principado, ele realiza a ação do seu vassalo duas vezes seguidas. Assim, ele ganharia 2 materiais de construção, 2 escudos, 2 bandeiras ou colocaria 2 marcadores de influência, dependendo do vassalo.



Sir Gareth

Após o jogador expulsar o traidor de uma certa cor de escudo pela primeira vez, ele coloca a ficha de defesa daquela cor em Sir Gareth. Além disso, o jogador ganha 1 PV.

No fim da partida, o jogador ganha PVs adicionais, dependendo do número de fichas de defesa diferentes em Sir Gareth:

Número de fichas de defesa diferentes:					
1	2	3	4	5	6
Pontos de vitória:					
1	3	5	7	9	12



Sir Geraint

A primeira vez que o jogador terminar seu movimento em um espaço de pontos de vitória, ele coloca a ficha do aliado correspondente em Sir Geraint. Além disso, ele ganha 1 PV adicional quando pontuar estes espaços.

No fim da partida, o jogador ganha PVs adicionais, dependendo do número de fichas de aliado em Sir Geraint:

Número de fichas de aliado:				
1	2	3	4	5
Pontos de vitória:				
1	3	5	7	10

Nota: existem apenas 4 espaços de pontos de vitória disponíveis no jogo base; Se estiver jogando com a expansão Arthur, este número aumenta para 5 espaços.





Sir Galahad



Cada vez que o jogador for pegar um escudo, uma bandeira, ou material de construção de um principado, ele pode decidir descartar uma ficha curinga e, ao invés disso, pegar um escudo, uma bandeira, ou material de construção de um **outro** principado qualquer.

Atenção: *o mesmo tipo de material precisa ser adquirido. Por exemplo, você não pode pegar uma bandeira ao invés de um escudo.*



Retorne a ficha curinga de volta para a caixa do jogo. Uma vez que o jogador não tenha mais fichas curingas, ele não pode mais utilizar esta habilidade.

Sir Bors

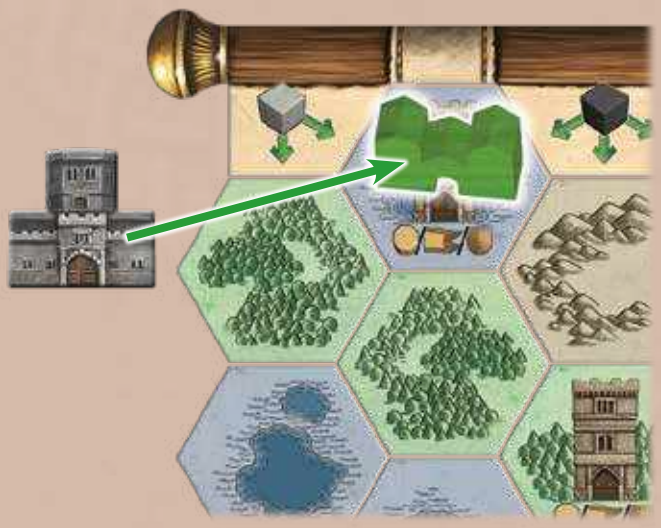


Ao descartar uma ficha de portal, o jogador pode ignorar o dado pessoal escolhido. Então, ele coloca seu cavaleiro em qualquer espaço de principado da sua escolha e realiza aquela ação.

Retorne a ficha de portal para a caixa do jogo.

Uma vez que o jogador não tenha mais fichas de portal, ele não pode mais utilizar esta habilidade.

Sir Gaheris



Quando o jogador constrói um palacete nos arredores, ele pode colocar uma das suas fichas de castelo sob aquele palacete.

Se tiver sido construído em uma ficha de terreno com uma torre, o jogador dobra seu bônus e pode pegar 1 escudo ou 1 bandeira de dois principados quaisquer ou colocar 1 dos seus marcadores de influência em cada um deles.

Quando pontuar os arredores, a ficha de castelo conta como um palacete adicional.

Uma vez que o jogador tenha gasto suas 2 fichas de castelo, ele não pode mais utilizar esta habilidade.

Mudanças na expansão Arthur: *um palacete em cima de uma ficha de castelo não pode ser removido ou substituído por outro jogador. Após a pontuação, o jogador pode manter um palacete além dos palacetes que estejam sobre fichas de castelo em um território.*

Nota: *se estiver jogando com a Queenie: tesouros dos arredores, Sir Gaheris somente recebe o bônus em dobro em fichas com torres.*

Sir Percival

Quando cumprir uma carta de missão, o jogador pode descartar uma ficha de mudança de cor para mudar a cor de um dos requisitos presentes na carta.

O jogador pode descartar apenas uma ficha de mudança de cor por carta de missão. Uma vez que o jogador não tenha mais fichas de mudança de cor, ele não pode mais utilizar esta habilidade.



Exemplo: se a carta de missão requer uma bandeira roxa, o jogador pode descartar uma ficha de mudança de cor para mudar a cor da bandeira para qualquer cor que ele queira.

Sir Bedivere

Durante a preparação, o jogador compra 2 cartas de missão adicionais e pode ter uma mão de 6 cartas de missão ao invés de apenas 4 durante toda a partida.

Descartando uma das suas fichas de troca, o jogador pode trocar uma carta de missão da sua mão por uma do mostrador.

Uma vez que o jogador não tenha mais fichas de troca, ele não pode mais utilizar esta habilidade.



Sir Kay

Cada vez que o jogador colocar um dos seus marcadores de influência em um principado, ele pode adicionar uma das suas fichas também. O jogador somente recupera essas fichas após a próxima pontuação de influência em um principado.

Durante a pontuação de influência, cada ficha de influência conta como um marcador de influência adicional daquele jogador.

Entretanto, elas não contam para o somatório de PVs dados ao jogador com maioria naquele principado. Em outras palavras, as fichas ajudam a assegurar maioria mas não geram PVs a mais.



Moedas de ouro e visco

Moedas de ouro e visco permitem novas ações durante o jogo e são usados com cada um destes três novos módulos, provendo várias ações especiais. Esses módulos podem ser usados com o jogo base e quaisquer expansões, ou sozinhos sem expansões.

Componentes e mudanças na preparação

• **30 Moedas de ouro**



• **11 Marcadores de visco**



• **1 Medalhão de ações (dupla face)**



Frente usada sem a expansão "Arthur".



Verso usado com a expansão "Arthur"

1) Cubra o medalhão de ações impresso no tabuleiro de jogo com o **novo medalhão de ações** (alinhe-o apropriadamente). Caso esteja jogando com a expansão "Arthur", use o lado com a trilha de Arthur, caso contrário, use o lado oposto.

Sem "Arthur":



Com "Arthur":



2) Coloque todas as **moedas de ouro** em um suprimento geral ao lado do tabuleiro de jogo; empilhe os marcadores de visco próximo às maçãs.

3) No início do jogo, dê **2 moedas de ouro** e 1 **visco** para **cada jogador**. Os jogadores colocam seu visco ao lado da sua maçã no seu tabuleiro de castelo.





Mudanças na jogabilidade

Moedas de ouro

Gastando **uma moeda de ouro**, o jogador pode aumentar ou diminuir em 1 o valor de **um dos seus dados** (pessoal, Merlin ou Arthur).

Um jogador pode gastar em seu turno quantas moedas de ouro ele quiser para alterar o valor de um dado várias vezes e/ou mudar o valor de vários dados. Um valor 6 não pode ser mudado para 1 e vice-versa.





No final da partida, os jogadores marcam 3 pontos para cada 2 moedas de ouro que ainda possuam.



Visco

Ao gastar **um visco**, um jogador pode **ignorar um requisito** qualquer quando estiver cumprindo uma carta de missão, tornando mais fácil cumprir missões mais exigentes.

Um jogador pode gastar mais de um visco quando estiver cumprindo uma carta de missão.



Exemplo: o jogador amarelo é capaz de cumprir dois dos três requisitos da carta de missão. Ao gastar um visco, ele pode ignorar o terceiro requisito e completar a missão. Ele descarta a carta e avança seu marcador de pontuação três espaços.

Medalhão de ações

O medalhão de ações introduz dois novos espaços de ação, cada um deles aparece duas vezes no medalhão.



Maçã/visco – O jogador pega uma maçã ou um visco do suprimento, se disponível.



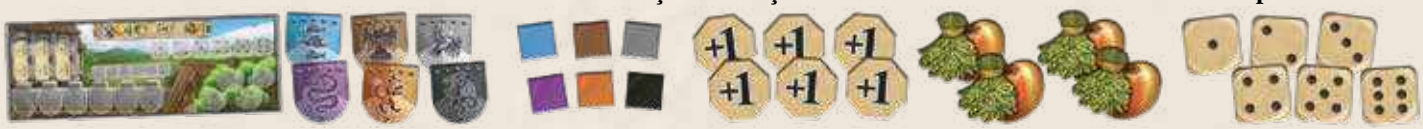
Moeda de ouro – O jogador pega uma moeda de ouro do suprimento, se disponível.

Módulo: o mercado

Jogadores podem visitar o mercado para comprar recursos valiosos pagando uma moeda de ouro cada.

Componentes e mudanças na preparação

- **1 Tabuleiro de mercado**
- **6 Fichas de escudo**
- **6 fichas de material de construção**
- **6 Marcadores de adição**
- **4 fichas de maçã/visco**
- **6 Trabalhadores temporários**



1) Coloque o **tabuleiro de mercado** ao lado do tabuleiro de jogo.

2) Coloque as fichas **de escudo, fichas de material de construção, trabalhadores temporários, marcadores de adição** e **fichas de maçã/visco** nos seus espaços correspondentes no tabuleiro de mercado.



Mudanças na jogabilidade

Uma vez por turno, um jogador pode ir até o mercado para comprar um recurso qualquer gastando uma moeda de ouro. Um jogador pode ir até o mercado somente se ele **não cumprir uma carta de missão neste turno.**

Após gastar uma moeda de ouro, o jogador pode pegar qualquer um dos recursos disponíveis no tabuleiro de mercado. Os efeitos dos vários recursos estão explicados abaixo:

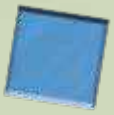
Ficha de escudo:

A ficha de escudo é igual ao escudo padrão do jogo base e pode ser usado para expulsar um traidor ou cumprir uma carta de missão. Se for usado contra um traidor, coloque-o de volta no tabuleiro de mercado.



Ficha de material de construção:

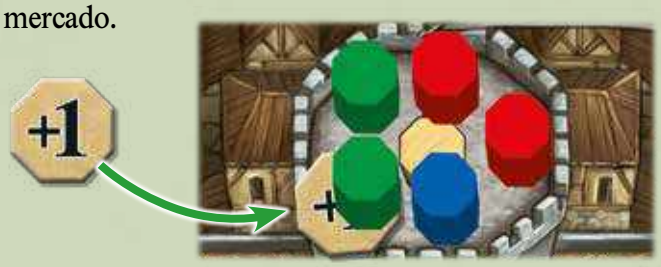
A ficha de material de construção é igual ao material de construção do jogo base e pode ser usado ao construir um palacete nos arredores ou cumprir uma carta de missão. Se for usado para construção, coloque-o de volta no tabuleiro de mercado.



Marcador de adição:

Marcadores de adição são armazenados ao lado do tabuleiro de castelo do jogador. Quando um jogador coloca um marcador de influência em um principado, ele pode também colocar um marcador de adição embaixo dele. Este marcador de influência conta como dois para a próxima pontuação de influência.

Após a pontuação, a ficha retorna para o tabuleiro de mercado.



Exemplo: devido ao marcador de adição, o jogador verde tem a maioria de influência no principado e irá ganhar 6 pontos durante a pontuação.

Trabalhador temporário:

Ao contratar um trabalhador temporário, coloque-o no espaço de cavaleiro do seu tabuleiro de castelo. Você pode usá-lo ao invés de usar um dos seus outros dados para mover seu cavaleiro tantos espaços quanto o mostrado no marcador e então realizar a ação correspondente. Isso permite ao jogador fazer uma ação adicional no fim da rodada. Ouro e maçãs não podem ser usadas para modificar o valor de um trabalhador temporário. Após uso, retorne-o para o tabuleiro de mercado.





Ficha de maçã/visco:

A ficha de maçã/visco pode ser usada pelo jogador como uma maçã ou como visco. Uma vez usada, devolva-a para o tabuleiro de mercado.





Exemplo 1: o jogador pode usar seu marcador de maçã/visco para mudar o valor de um dos seus dados para qualquer outro valor.





Exemplo 2:

Ao usar o marcador de maçã/visco como um visco, o jogador pode ignorar um requisito em uma carta de missão e ainda cumprir aquela carta de missão.

Módulo: a cidade de Caerleon

A cidade de Caerleon muda as regras base do jogo ao substituir os 6 principados por 6 distritos urbanos. Em contraste aos principados, cada distrito urbano (de agora em diante apenas "distrito") tem suas próprias regras, as quais requerem novas estratégias para vencer.

Componentes e mudanças na preparação

• **6 Distritos urbanos (dupla face)**

A frente possui telhados coloridos:



Casa da moeda, mercado, pomar, forja, pedreira, alfaiataria



O verso possui telhados marrons

1) Cubra os 6 principados com os 6 distritos correspondentes, coincidindo a cor do telhado e a cor do espaço de ação.

2) Separe os **escudos, materiais de construção** e **bandeiras** por cor, então coloque-os na forja, pedreira e alfaiataria. Coloque as **moedas** na casa da moeda e as **fichas de maçãs e visco** no pomar.



Preparação anternativa: *aleatoriamente , os seis distritos podem ser posicionados cobrindo os principados usando o verso (telhados de mesma cor) dos distritos. Cada distrito está associado ao espaço de principado adjacente no medalhão de ações e é considerado da cor daquele espaço pelo resto da partida.*

Mudanças na jogabilidade

Importante: *todos os casos onde as regras do jogo base e outras expansões mencionam "principado" deve ser entendido como "distrito" quando jogar com este módulo.*

As ações do medalhão de ações

Espaços de distrito (6x)

Quando um jogador realiza a ação de um dos 6 espaços de distrito (anteriormente principado), ele coloca um dos seus vassalos, vindo do seu tabuleiro de castelo ou de qualquer um dos outros 5 distritos, no distrito correspondente.

Nos distritos, apenas a dama de companhia tem um espaço dedicado. Se aquele espaço estiver ocupado por outra dama de companhia, seu dono a retorna para seu tabuleiro de castelo.



Exemplo:

O jogador amarelo coloca sua dama de companhia no distrito, e um marcador de influência no telhado.

Os dois outros espaços podem ser ocupados por quaisquer dos outros três vassalos. Se um vassalo for colocado em um distrito e aquele tipo de vassalo já estiver presente lá, o novo vassalo substitui o anterior, o qual é retornado ao seu dono. Se ambos os espaços estiverem ocupados e o tipo de vassalo a ser colocado não estiver presente, o jogador escolhe um dos dois vassalos presentes para ser retornado ao seu dono.

Quando posicionar a dama de companhia, o jogador pega um dos seus marcadores de influência do seu tabuleiro de castelo, caso disponível, e o coloca naquele distrito, junto a qualquer outro marcador de influência já presente lá.



Exemplo: o jogador azul coloca sua dama de companhia no distrito, retirando a dama de companhia do jogador verde. A seguir, ele coloca um marcador de influência no telhado.

As ações dos 3 outros vassalos dependem do tipo de distrito. Isto é explicado a seguir:

Pedreira:

Construtor:
O jogador pega 2 materiais de construção da sua escolha.

Escudeiro e Porta-bandeira:
O jogador pega 1 material de construção da sua escolha.



Forja:

Escudeiro:
O jogador pega 2 escudos da sua escolha.

Construtor e Porta-bandeira:
O jogador pega 1 escudo da sua escolha.



Alfaiataria:

Porta-bandeira:
O jogador pega 2 bandeiras da sua escolha.

Construtor e Escudeiro:
O jogador pega 1 bandeira da sua escolha.



Casa da moeda:

Construtor, escudeiro e porta-bandeira:
O jogador pega duas moedas de ouro do suprimento, se disponível.



Pomar:

Construtor, escudeiro e porta-bandeira:
O jogador pega qualquer combinação de 2 maçãs ou visco do suprimento.



Espaços de influência (4x):

Bandeira, escudo e material de construção:
O jogador pega uma bandeira, um escudo, ou um material de construção de uma cor igual ao telhado *(ou da cor do principado)* de qualquer distrito onde ele tenha pelo menos um marcador de influência.



Exemplo: o jogador amarelo tem influência no distrito roxo e, assim, pode escolher ganhar um material de construção roxo da pedreira.

Vassalo:
O jogador pode colocar um vassalo do seu tabuleiro de castelo ou de um dos outros 5 distritos, para um distrito onde ele tenha pelo menos um marcador de influência.



Exemplo: o jogador amarelo pode colocar o escudeiro na forja uma vez que ele tem um marcador de influência naquele distrito .

Mercado:

Construtor, escudeiro e porta-bandeira:
O jogador pode realizar até 4 trocas. Com uma troca, o jogador substitui uma bandeira, um escudo, um material de construção, ou uma moeda de ouro por uma bandeira, um escudo, ou um material de construção da sua escolha. Os materiais trocados não precisam ser do mesmo tipo *(ex.: uma bandeira pode ser trocada por um escudo).* Ele também pode trocar uma bandeira, um escudo, ou um material de construção por uma moeda de ouro. O jogador coloca o recurso devolvido nos distritos corretos.



Exemplo: o jogador descarta dois escudos azuis, uma moeda de ouro, e um material de construção laranja, escolhendo ganhar três bandeiras pretas e um material de construção marrom.

Módulo: Morgana

Algo borbulha na cozinha da bruxa! Morgana está preparando todo tipo de poções nos seus calderões mágicos e os jogadores podem usá-los para obter vantagens ou para dificultar a vida dos seus adversários. Todos os jogadores tem uma ação adicional a cada rodada quando jogarem com Morgana!

Componentes e mudanças na preparação

- **1 Tabuleiro de cozinha de bruxa**
- **1 Morgana**
- **4 Pentagramas**



- **4 Dados de Morgana**
- **1 Copo de chifre**
- **11 Maçãs envenenadas**



- **7 Cabanas de bruxa**
- **5 Caldeirões**
- **6 Marcadores de influência de Morgana**



1) Coloque o **tabuleiro de cozinha de bruxa** ao lado do tabuleiro de jogo.

2) Coloque as **maçãs envenenadas** no canto superior esquerdo do tabuleiro de cozinha e os **4 pentagramas** nos espaços correspondentes no canto superior direito. Role os **4 dados de Morgana** e coloque cada dado em cima de cada pentagrama sem alterar o resultado. Se você rolar 3 ou 4 valores iguais, repita as rolagens até que o resultado mostre pelo menos 3 valores diferentes. Coloque o copo de chifre no topo da seção central.



3) Embaralhe os **5 caldeirões** e aleatoriamente coloque-os nos 5 espaços de caldeirão, um após o outro, da esquerda para a direita. Não importa a face que está sendo mostrada.

4) Coloque as **7 cabanas de bruxa** ao lado dos arredores. Deixe a **Morgana** e os **6 marcadores de influência** dela ao lado do tabuleiro.

Mudanças na jogabilidade

Morgana oferece a cada jogador uma ação adicional durante cada rodada. No seu turno, o jogador pode usar um dos dados de Morgana disponíveis vindos do tabuleiro de bruxa ao invés de um dos seus dados *(pessoal, Merlin, ou Arthur).*

O jogador pega o pentagrama que está embaixo do dado escolhido, indicando que ele não pode mais pegar outro dado de Morgana nesta rodada. No fim da rodada, todos os pentagramas retornam para o tabuleiro de cozinha de bruxa e os dados de Morgana são rolados novamente e colocados em cima dos pentagramas. Dados de Morgana podem ser usados de várias maneiras no tabuleiro de cozinha de bruxa. Um valor 6 pode ser usado como qualquer valor *(incluindo o próprio 6).*

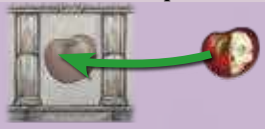




Maçã envenenada

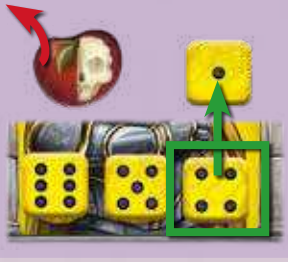
Um jogador sempre pode usar um dado para ganhar uma maçã envenenada, não importando o valor mostrado no dado.

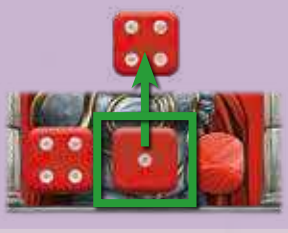
O jogador coloca o dado no canto superior esquerdo do tabuleiro, pega uma maçã envenenada e a coloca em seu tabuleiro de castelo.





Um jogador pode usar a maçã envenenada durante um dos seus turnos para trocar os resultados de qualquer um dos **seus** dados pelo valor do dado de **outro jogador**. Após gastar uma maçã envenenada, o jogador escolhe um dos seus dados e um dado de um oponente – eles não tem que ser do mesmo tipo (Merlin, Arthur, pessoal, ou Morgana). Então, os dois jogadores mudam os valores dos seus dados.





Nota: *a maçã comum não pode ser usada para mudar o resultado de um dado de Morgana.*

Copo de chifre

O copo de chifre somente pode ser usado com o resultado de um dado de Morgana.

O jogador pode ajustar o resultado de um dado de Morgana até 7, aumentando o valor em 1 para cada moeda de ouro ou material de construção que ele queira descartar. Se ele fizer isso, o dado é colocado no centro do tabuleiro e o jogador pega o copo de chifre (de outro jogador, se necessário), além de 1 maçã envenenada e 1 PV. O jogador coloca o copo de chifre ao lado do seu tabuleiro de castelo. Vários jogadores podem colocar seu dado de Morgana aqui durante a mesma rodada.

O jogador permanece com o copo de chifre até outro jogador tomá-lo dele ao usar um dado de Morgana de valor 7.

No fim da rodada, aquele que tiver o copo de chifre marca PVs igual ao número da rodada.



Caldeirão da bruxa

Um jogador pode escolher um caldeirão correspondente a um dos dados de Morgana disponíveis.

Ele coloca o dado abaixo do caldeirão no espaço não ocupado com a face de dado correspondente, então realiza as ações na seguinte ordem:



a) Mova a Morgana

Contanto que a Morgana ainda esteja ao lado do tabuleiro de cozinha da bruxa, o jogador pode colocá-la em qualquer espaço de principado do medalhão de ações, não importando se esteja ocupado ou não.

Se Morgana já estiver em um principado, o jogador move-a em sentido horário ou anti-horário um número de espaços de principados/distritos conforme indicado pelo número acima do caldeirão.

Morgana bloqueia completamente o espaço de principado onde ela se encontra. Ninguém pode ir pra lá e esse espaço não é contado, sendo pulado na ação dos demais. Nenhum recurso – escudo, bandeira ou material de construção – pode ser obtido do principado correspondente até Morgana ser movida para outro lugar.



Módulo: a cidade de Caerleon – *Aqui, Morgana bloqueia o distrito correspondente. Por exemplo, se ela bloqueia a forja, nenhum jogador pode obter um escudo até ela ser movida de lá.*

b) Resolva o marcador de caldeirão

O jogador realiza a ação do marcador de caldeirão escolhido. Então ele vira o caldeirão para o seu verso:



Enfeitiçar:

O jogador pode virar um dos seus dados – pessoal, Merlin ou Arthur – para qualquer lado que ele queira, ou virar um dado pessoal de outro jogador para qualquer lado.





Trocar peões:

O jogador pode trocar as posições entre Merlin e Arthur ou as posições do seu próprio cavaleiro e o cavaleiro de outro jogador.



Ouro da bruxa:



Retornando quaisquer 2 recursos – escudo, bandeira e/ou material de construção – o jogador ganha 3 moedas de ouro do suprimento.



Pagando 2 moedas de ouro, o jogador pega 3 recursos da sua escolha – escudo, bandeira e/ou material de construção – do principado bloqueado por Morgana.



Exemplo: o jogador descarta 2 moedas de ouro e decide pegar 2 bandeiras e 1 material de construção do principado no qual Morgana se encontra atualmente.

Módulo: a cidade de Caerleon – *Aqui, o jogador pega quaisquer 3 recursos do distrito correspondente. Não há recursos no mercado.*

Cabana da bruxa:



O jogador coloca uma cabana da bruxa do suprimento (se disponível) em um dos seus palacetes nos arredores. Aquele palacete conta como dois palacetes quando estiver pontuando os arredores. Se o jogador não tiver um palacete sem uma cabana de bruxa, ele não pode realizar esta ação.

Se o jogador ganhar a pontuação de uma seção dos arredores sozinho (sem dividir os pontos), ele ganha 1 PV adicional por cada cabana de bruxa em seus palacetes. Após a pontuação, retorne todos os palacetes com uma cabana de bruxa para o suprimento do seu dono, e todas as cabanas de bruxa para o suprimento geral.



Exemplo:

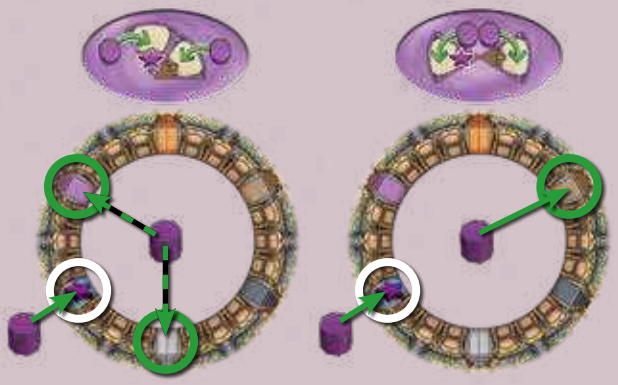
O jogador vermelho ganha 10 pontos (6 + 3+ 1) quando pontuar os arredores.

Expansão Arthur: *todos os palacetes em um território com uma cabana de bruxa (no palacete de qualquer jogador) retornam para o suprimento dos seus donos após a pontuação, exceto palacetes com uma ficha de castelo sob eles (habilidade de Sir Gaheris).*

Influência sombria:



O jogador coloca 2 marcadores de influência de Morgana do suprimento *(se disponível)* nos principados/distritos. Um desses vai para o principado/distrito atualmente bloqueado por Morgana, e o outro para um principado/distrito adjacente a ele à escolha do jogador. Se este jogador tem um marcador de influência em qualquer desses principados/distritos sem um marcador de influência de Morgana em cima, ele coloca o marcador de influência de Morgana em cima dele agora, caso contrário é apenas colocado ao lado dos outros marcadores de influência. Um marcador de influência de um jogador com uma influência de Morgana em cima conta como 2 durante a pontuação. Qualquer influência de Morgana sozinha não conta para jogador nenhum, apenas para Morgana. Ela não ganha pontos durante a pontuação de influência, mas pode tirar a chance de pontuar dos jogadores. Após pontuar a influência, coloque todos os marcadores de influência de Morgana de volta no tabuleiro de cozinha da bruxa, e cada marcador de influência com uma Morgana no topo precisa ser retornado para o tabuleiro de castelo do jogador.





Exemplo: o jogador vermelho vence a pontuação de influência por causa do marcador de influência de Morgana em cima do seu marcador e ganha 4 pontos.



Exemplo: Morgana vence a pontuação de influência e nem o jogador azul, nem o jogador amarelo, ganham pontos.

Queenie: tesouros dos arredores

Componentes

• **15 Fichas de terreno**



5 de cada: montanha, floresta, lago

• **2 Cajados de Merlin Neutros**



Mudanças na preparação

Antes da preparação, pegue todas as fichas de terreno do jogo base sem uma torre e retorne-os para a caixa do jogo.

Substitua-as pelas novas fichas de terreno dessa Queenie. Coloque os cajados de Merlin neutros ao lado dos arredores.



Mudanças na jogabilidade

Sempre que um jogador construir um palacete em uma das novas fichas de terreno, ele pode usar uma ação especial provida pela ficha. Seguem as explicações das diferentes ações especiais:



Excalibur:

O jogador descarta um traidor do seu tabuleiro de castelo. Se ele não possuir Excalibur, ele a pega do tabuleiro ou do jogador que atualmente a possua.





Graal:

O jogador pega uma maçã do suprimento. Se ele não possuir o Graal, ele o pega do tabuleiro ou do jogador que atualmente o possua.





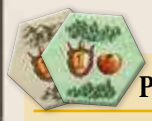
Cajado de Merlin:



O jogador pega um cajado de Merlin neutro e o coloca no seu tabuleiro de castelo. Este cajado pode ser usado como um cajado de Merlin normal.

Cada cajado não usado vale 2 pontos de vitória no final do jogo.







Pontos de vitória e maçã:

O jogador imediatamente ganha os pontos de vitória mostrados na ficha e pega uma maçã do suprimento, colocando-a em seu tabuleiro de castelo.





Influência:



O jogador escolhe um principado onde ele tenha pelo menos um marcador de influência, e pega de lá as duas recompensas mostradas na ficha de terreno.



Exemplo:

O jogador vermelho constrói um palacete na ficha de terreno de influência e decide pegar o material de construção e o escudo do principado preto.

Descarte:

Cada outro jogador precisa escolher e descartar um dos itens mostrados na ficha de terreno. Escudos, bandeiras e materiais de construção são retornados para o espaço correspondente no tabuleiro. Marcadores de influência são retornados do tabuleiro de jogo para o tabuleiro de castelo dos jogadores. Se um jogador no momento não tem quaisquer dos itens mostrados, ele não precisa descartar nada.



Exemplo: o jogador vermelho contrói um palacete na ficha de terreno de descarte, assim, forçando os outros jogadores a descartarem uma bandeira ou um escudo. O jogador amarelo descarta um escudo e o jogador verde, uma bandeira. O jogador azul não tem nem bandeiras nem escudos, então ele não descarta nada.

Queenie: o decreto do rei

Componentes

- **24 Fichas de decreto**



Verso

6 de cada: escudos, materiais de construção, bandeiras, pontos de vitória

- **2 Tabuleiros de decreto**



Mudanças na preparação

Embaralhe todas as fichas de decreto, então empilhe 4 fichas, com a face para baixo, em cada um dos seis principados.

Coloque os tabuleiros de decreto para referência próximo ao tabuleiro de jogo.

Mudanças na jogabilidade

Sempre que um jogador realizar uma ação em um dos 6 principados, ele pode decidir escolher um decreto daquele principado, se algum estiver disponível, ao invés de realizar a ação do vassalo posicionado. Ele pode olhar a pilha inteira de decretos restantes no principado e escolher um, mas uma vez que tenha olhado a pilha ele não pode mais escolher uma ação diferente.
O jogador imediatamente pega do tabuleiro, o escudo, bandeira ou material de construção mostrado na ficha de decreto, se disponível. Se estiverem sendo mostrados pontos de vitória, ele avança seu marcador de pontuação de acordo. Em seguida, o decreto é colocado à frente do jogador.

Ações dos decretos:

No seu turno, um jogador pode descartar quantas fichas de decreto ele quiser que estejam à sua frente para realizar ações especiais. Dependendo do número de fichas de decreto descartadas, um jogador pode realizar as seguintes ações:



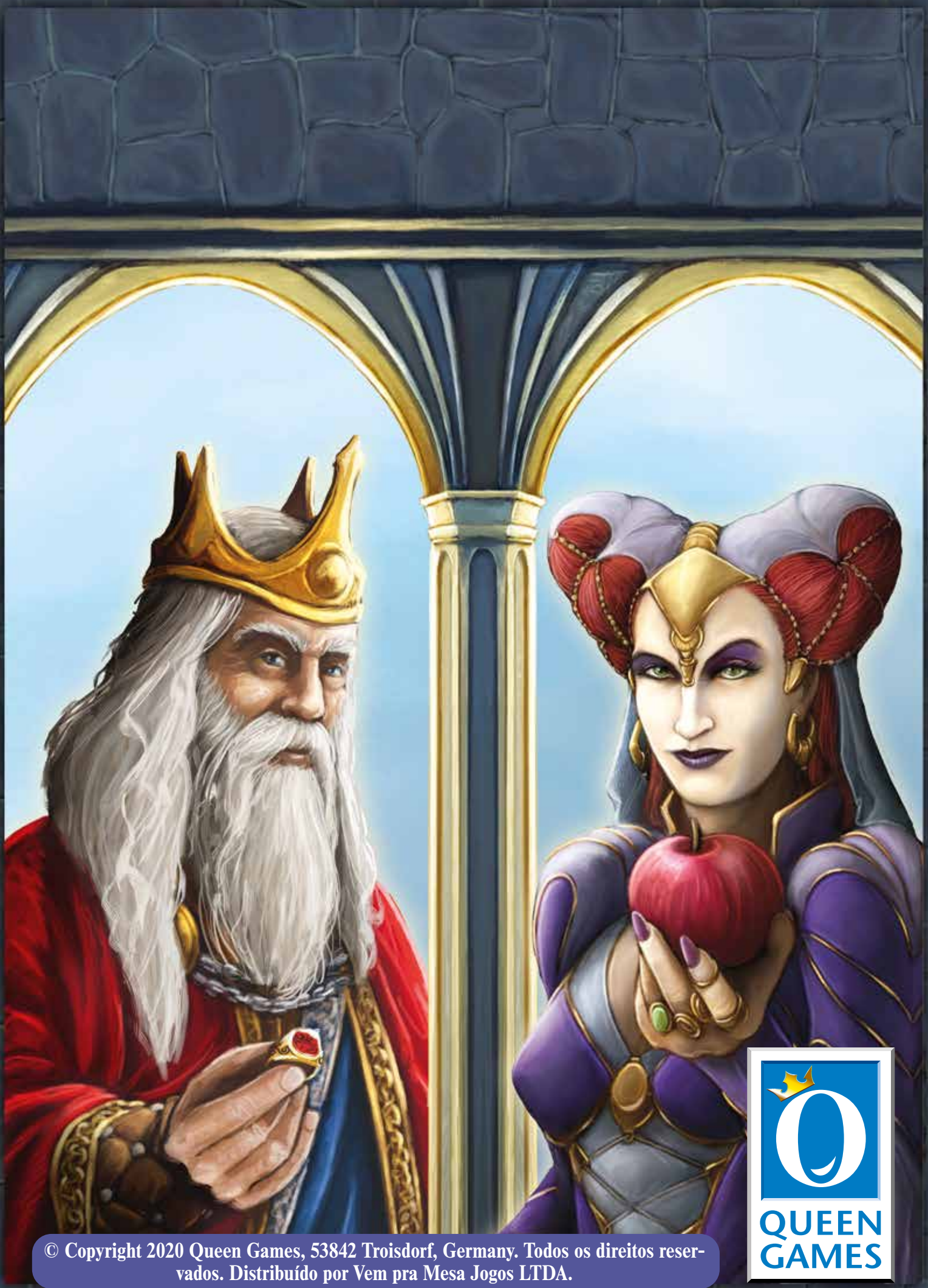
1 decreto: o jogador pode aumentar ou diminuir em 1, o valor de um dos seus dados *(pessoal ou Merlin).*



2 decretos: o jogador pode pegar um escudo, bandeira ou material de construção quaisquer do tabuleiro ou colocar um dos seus marcadores de influência em qualquer principado.



3 decretos: o jogador ganha 5 pontos de vitória.



© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. Todos os direitos reservados. Distribuído por Vem pra Mesa Jogos LTDA.

QUEEN GAMES