



2-5
jogadores



40
minutos



14+

Um vento mágico sopra sobre os barões! Agora são cinco as famílias que clamam o título de Rei. A batalha pelo domínio dessas terras nunca foi tão feroz!

Um jogo de Marc André

Ilustrado por Ismaël

Barony

Sorcery

Conteúdo

9 Fichas de Território
20 Fichas de Recursos
30 Fichas de Magia
25 Fichas de Controle
(5 por jogador)

Componentes para o 5º jogador:

- 7 Cavaleiros
- 5 Cidades
- 2 Fortalezas
- 14 Vilas
- 1 Tabuleiro de Pontuação
- 1 Ficha de Referência do Jogador

Descrição da expansão

Com esta expansão será possível jogar com até 5 jogadores. Ela também traz uma nova dimensão ao jogo: magia. Conjurando feitiços, os jogadores terão a possibilidade de realizar espetaculares mudanças de movimento. Mas apenas se os outros jogadores derem tempo suficiente para fazê-lo!

• Elementos do jogo •

LUGARES MISTERIOSOS



Lugares misteriosos proveem fichas de magia. É proibido construir vilas, fortalezas ou cidades nos lugares Misteriosos.

FICHAS DE CONTROLE



Eles indicam que um jogador já visitou um lugar Misterioso. Ao final da partida, cada ficha de Controle colocada em um lugar Misterioso vale 3 pontos de vitória. Cada jogador poderá colocar apenas uma ficha de controle em cada lugar Misterioso.

FICHAS DE MAGIA



Elas permitem que os jogadores conjurem feitiços.

FEITIÇOS



Cada feitiço oferece a possibilidade de se realizar uma ação especial. O custo em fichas de Magia é indicado ao lado esquerdo de cada feitiço. Feitiços são divididos em 3 tipos: Movimento (cor de esmeralda), Recrutamento (cor marrom) e Construção (cor laranja).

• Preparação da partida •

Preparando o tabuleiro

Siga a preparação da partida encontrada no livro de regras do jogo base, com as seguintes modificações:

- Para 5 jogadores, use todas as 45 fichas de Território (36 do jogo base, mais 9 desta expansão).
- Para menos de 5 jogadores, posicione 9 fichas por jogador, verificando se a quantidade correta de lugares Misteriosos está incluída. Proceda como indicado:
 - Para 2 jogadores, pegue 3 fichas de lugar Misterioso, para 3 jogadores pegue 4 fichas de lugar Misterioso e para 4 jogadores, pegue todas as 5 fichas de lugar Misterioso.
 - Adicione a quantidade de fichas de Território do jogo base necessária para alcançar um total de 9 fichas de Território por jogador.

Lugares Misteriosos devem ser colocados no mínimo a dois espaços de distância entre eles.

- Cada jogador pega as 5 fichas de Controle que correspondem à sua cor.
- Aleatoriamente saque 5 feitiços e os coloque com a face para cima próximo ao tabuleiro. OS 4 feitiços restantes podem ser colocados de volta na caixa.
- Coloque as fichas de Magia próximas ao tabuleiro.

Posicionamento das primeiras cidades

Durante a preparação da partida, as cidades não podem ser posicionadas próximas aos lugares Misteriosos (no entanto isso será possível durante o curso da partida usando uma ação D – Nova cidade).

• Novas Regras •

Explorando lugares Misteriosos

Quando um Cavaleiro chega em um lugar Misterioso, o jogador coloca uma ficha de Controle sobre ele e ganha:

- 3 fichas de Magia se for o primeiro a chegar neste lugar (i.e. se ali não houver nenhuma ficha de Controle).
- 2 fichas de Magia se for o segundo a chegar.
- 1 ficha de Magia se for o terceiro a chegar.

Quando 3 fichas de Controle tiverem sido colocadas, nenhuma mais pode ser adicionada e aquele lugar não mais proporcionará fichas de Magia. Se um jogador já tiver colocado uma ficha de Controle em um lugar Misterioso, ele não poderá colocar uma segunda ficha e, assim, não poderá receber fichas de Magia deste local novamente.

Ao final da partida, cada ficha de Controle colocada em um lugar Misterioso vale 3 pontos de vitória.

Conjurando feitiços

Em seu turno, em vez de realizar uma das 6 ações básicas, o jogador pode conjurar feitiços. Eles podem tanto conjurar um feitiço quanto conjurar vários feitiços diferentes **do mesmo tipo**. No entanto, é proibido conjurar o mesmo feitiço várias vezes durante a mesma ação. Para conjurar um feitiço, os jogadores devem descartar a quantidade de fichas de Magia necessária para cada feitiço. Uma vez que o feitiço for conjurado, ele permanecerá disponível para todos os jogadores até o final da partida.

Exemplo: A fim de mover um cavaleiros dois espaços, sendo um espaço de montanha ocupado por uma vila de um oponente e destruir esta vila isolada no espaço que o cavaleiro terminou seu movimento, custará 4 fichas de Magia (uma vez que todas os três feitiços de movimento serão usados). É claro que isso só será possível se todas essas três magias estiverem disponíveis ao se preparar a partida.

• Feitiços de movimento •

Velocidade

Custo: 1 ficha de magia



Mova um de seus cavaleiros dois espaços.

Teletransporte

Custo: 1 ficha de Magia



Mova um de seus Cavaleiros para um espaço de montanha ocupado por uma vila isolada de seus oponentes.

Tornado

Custo: 2 fichas de Magia



Mova um de seus Cavaleiros. Destrua qualquer Cavaleiro ou vila isolados de seus oponentes no espaço que você deixou e no espaço que você ocupou.

• Feitiços de Recrutamento •

Encantamento

Custo: 1 ficha de Magia



Recrute até um cavaleiro em todas as suas cidades.

Ilusão

Custo: 1 ficha de Magia



Recrute em uma fortaleza como se fosse uma cidade. (combinado com o feitiço Encantamento, recrute até um Cavaleiro em suas cidades e fortalezas.)

Portal

Custo: 2 fichas de Magia



Realize uma ação A – Recrutamento. Qualquer cavaleiro que tenha sido eliminado por uma ação E – Expedição pode ser trazido de volta como parte deste recrutamento.

• Feitiços de Construção •

Abundância

Custo: 1 ficha de Magia



Construa uma cidade e ganhe uma ficha de recurso correspondente ao tipo de terreno do espaço.

Petrificação

Custo: 1 ficha de Magia



Construa uma cidade em um espaço de Floresta e/ou adjacente a uma de suas cidades, mas não adjacente à cidade de um de seus oponentes.

Santuário

Custo: 2 fichas de Magia



Construa uma cidade em um espaço ocupado por um de seus cavaleiros e nenhuma peça de seus oponentes, como se ele fosse uma vila.