



2 a 5 jogadores (3,4), Max. Mão: ∞

## Preparação

- Cada jogador recebe:

- 1 Tabuleiro de facção e agentes da respectiva cor:

| Nº de Jogadores | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------|---|---|---|---|
| Nº de Agentes   | 4 | 3 | 2 | 2 |

- 1 carta de Lorde aleatória, que não é revelada.
- 2 cartas de Intriga aleatórias, que não são reveladas.
- 2 cartas de Quest aleatórias, abertas no **lado esquerdo** do tabuleiro de facção.
- 4 de ouro, +1 para cada turno depois do 1º Jogador.

- Cartas de Quest: 4 cartas são abertas em Cliffwatch Inn.



- Cartas de Construção: 3 peças de Construção são colocadas em Builder's Hall, perto do contador de rodadas.



- Seguidores Extras: um seguidor extra de cada cor é colocado próximo ao contador de rodadas.

- Contador de Rodadas: 3 Pontos de Vitória (PV) são colocados sobre cada rodada do contador



- Cartas de Intriga: embaralhe-as e coloque o baralho no canto inferior esquerdo do tabuleiro

## Turno de Jogo

No início de cada rodada, retire os 3 PV do espaço da rodada atual, distribuindo 1 PV em cada peça de Construção de Builder's Hall.

1- Alocação de Agentes: O 1º Jogador começa escolhendo uma Construção para alocar um de seus agentes e realizar sua ação imediatamente: receber aventureiros ou ouro (que devem ser colocados em sua Taverna), Cartas de Intriga ou Quest, e etc...

- Castle Waterdeep: pegue o marcador de 1º Jogador e compre uma carta de Intriga.
- Cliffwatch Inn: até 3 agentes (de jogadores diferentes ou não) podem ser alocados nesta Construção. Neste local os jogadores recebem cartas de Quest abertas no tabuleiro, repondo-as imediatamente.

- Builder's Hall: pague o custo de uma Construção, coloque-a em um local do tabuleiro com um emblema de sua facção, e reponha Builder's Hall com uma nova Construção da pilha. A partir deste momento, agentes podem ser alocados nesta peça, beneficiando tanto o dono do agente, quanto o dono da Construção.

**Caso o dono da Construção coloque o seu próprio trabalhador nela, ele só recebe o benefício de cima.**

- Waterdeep Harbor: até 3 agentes (de jogadores diferentes ou não) podem ser alocados nesta Construção, permitindo que seu dono jogue uma carta de intriga por agente. **Assim que todos os agentes forem alocados na rodada, os donos dos agentes em Waterdeep Harbor podem alocá-los em outra Construção vazia, seguindo a ordem 1→2→3.**



2- Completar uma Quest: Após alocar um seguidor, o jogador pode pagar os requisitos necessários para completar uma quest de suas quests e receber sua recompensa. **Apenas uma Quest pode ser completada por turno, mas múltiplas Quests podem ser completadas por rodada.**

- Plot Quests que forem completadas ficam viradas para cima no **lado direito** do tabuleiro de facção, dando-lhe o seu benefício.

## Marcador de 1º Jogador

Este só é passado para outro jogador que coloque um seguidor em Castle Waterdeep, ou que jogue uma carta de intriga com este efeito.

## Seguidor Extra

No início da 5ª rodada, todos os jogadores recebem um seguidor extra.

## Mandatory Quests

Devem ser resolvidas antes de qualquer outra Quest, e são colocadas no descarte de Intrigas.

## Lords of Waterdeep

As cartas de Lorde devem ficar em segredo até o final do jogo, e conferem pontuação extra de acordo com a quantidade e tipos de Quests que foram completadas ao longo do jogo: **Arcana**, **Guerra**, **Desonesta**, **Comercial** ou **Religiosa**. Ou de acordo com a quantidade de **Construções** que o jogador controlar ao final do jogos.

## Final do Jogo

- O jogo termina ao final da 8ª rodada.
- Receba 1 PV para cada 2 ouros em sua Taverna, arredondando para baixo.
- Receba 1 PV para cada aventureiro ainda em sua Taverna.
- Todos revelam suas cartas de Lorde, e recebem PV de acordo com suas condições específicas de pontuação.
- Vitória: o jogador com mais PV ganha. Ouro é usado em desempates.