

MERLIN Arthur

Expansion:

Expansão do jogo de
Stefan Feld & Michael Rieneck
para 2 a 4 jogadores
a partir de 14 anos

Componentes

- 1 Medalhão de ações



- 1 Peão do Arthur



- 4 Tabuleiros do Arthur
1 por cor de jogador



- 4 Dados pretos



- 1 Anel de sinete



- 1 Expositor de cartas



- 1 Expositor de pictos



- 30 Pictos



- 1 Trilha de rodadas



- 1 Marcador de rodadas



- 12 Bandeiras



6 de cada: pretas e cinzas

- 1 Livreto de regras

Conceito e Objetivo do Jogo

Enquanto a busca de um sucessor está bem encaminhada, o Rei Arthur ainda não abdicou de seu trono. Tropas de soldados pictos estão surgindo da neblina, e, como rei, ele deve pessoalmente assegurar que todos fiquem fora de perigo.

Esta expansão amplia as valiosas decisões do Merlin ao introduzir uma nova figura, Arthur, que moverá em seu próprio medalhão com novas ações personalizadas para serem exploradas.

Mudanças na Preparação

Coloque o **medalhão de ações** no centro do tabuleiro, posicionando-o para que fique alinhado de acordo com as escadarias coloridas.

Coloque o **peão do Arthur**, o Graal, a Excalibur e o **anel de sinete** em seus espaços designados no medalhão de ações.

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

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



Coloque os **expositores de cartas e de pictos** ao lado do tabuleiro. Revele três cartas de missão e coloque-as no expositor. Embaralhe todos os **pictos**, virados para baixo e faça duas pilhas no expositor de pictos. Revele os 4 pictos do topo e coloque-os no expositor.



Espaço inicial do Arthur

Dê um dado preto para cada jogador e um tabuleiro de Arthur de acordo com as cores dos jogadores. Finalmente, todos os jogadores rolam 5 dados (3 da cor do jogador, 1 branco do Merlin e 1 preto do Arthur), colocando-os em seu castelo e no tabuleiro de Arthur. Caso um jogador role quádruplos ou quádruplos, ele deve rolar novamente seus dados, várias vezes, se necessário até obter ao menos três resultados distintos.

Mudanças Durante o Jogo

As regras do jogo básico se aplicam, exceto pelas seguintes mudanças:

Em vez de 4 turnos em cada rodada, agora, cada jogador tem **5 turnos**. Além dos 3 dados da sua cor de jogador e do dado branco do Merlin, cada jogador também usa seu **dado preto do Arthur**. O jogador ainda pode escolher a ordem de uso dos dados.

Atenção: Para uma melhor visão geral, os jogadores devem colocar seus dados usados em seu tabuleiro do Arthur em vez de no centro do medalhão.

Usando seu dado preto, os jogadores movem **Arthur** pelo **círculo interno dos espaços de ação** no medalhão de ações. Arthur é movido um número de espaços igual ao número mostrado no dado preto, na direção escolhida pelo jogador - **sentido horário ou anti-horário**. Depois, o jogador realiza a ação do espaço onde terminar o movimento de Arthur.



Os espaços de ação internos do medalhão de ações;

Espaços de recursos: (x4)

Escudo, bandeira, material de construção: Dependendo do espaço, o jogador pega um escudo, uma bandeira ou um material de construção de qualquer principado, guardando-o em seu castelo.



Marcador de influência: O jogador pega um de seus marcadores de influência de 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 da **Excalibur** são as mesmas do jogo básico.



Anel de sinete: O jogador pega o anel de sinete do tabuleiro ou do jogador em posse dele e coloca-o em seu tabuleiro do Arthur. Depois, ele escolhe uma carta de missão da sua mão e a resolve imediatamente. O jogador ganha os pontos de vitória mostrados sem cumprir as exigências da carta.

O jogador pode resolver uma carta de missão usando o anel de sinete além de resolver sua carta de missão permitida por rodada, cumprindo os requisitos exigidos. Se um jogador resolver duas cartas de missão durante seu turno dessa forma, ele pega duas cartas novas no fim de seu turno, da pilha e/ou em exibição.



Escadaria: (x1)



O jogador avança seu cavaleiro até o próximo espaço de principado, no sentido horário, e realiza a ação daquele principado. O jogador irá posicionar um assistente e ele cumprirá seu dever.



Exemplo: O jogador amarelo move Arthur para o espaço de escadaria e avança seu cavaleiro até o espaço do principado preto. Ele coloca sua Dama de Companhia no espaço correspondente e coloca um marcador de influência naquele principado.

Merlin: (x1)

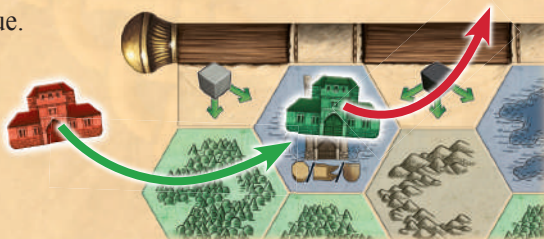
O jogador move o Merlin até três espaços, no sentido horário ou anti-horário, e realiza a ação do espaço onde acabar o movimento do Merlin. O jogador pode gastar um cajado do Merlin também, se ele quiser repetir a ação.



Exemplo: O jogador azul move o Merlin um espaço no sentido anti-horário até o espaço "Construir um palacete". O jogador devolve o material de construção exigido para o principado de origem e coloca um de seus palacetes em uma peça de terreno. Depois, ele gasta um cajado do Merlin e repete a ação.

Substituir um palacete: (1x)

O jogador escolhe o palacete de outro jogador nos arredores e o substitui por um de seus palacetes do seu estoque. Se a substituição for feita em uma peça com uma torre, o jogador NÃO recebe o bônus de um escudo, bandeira ou marcador de influência. O palacete substituído é devolvido ao estoque.



Exemplo: O jogador vermelho devolve o palacete verde para o estoque de seu dono e o substitui por um palacete seu. Ele não pode pegar um escudo ou bandeira, nem colocar um marcador de influência.

Pictos: (x3)

Os jogadores devem ajudar Arthur a derrotar os exércitos invasores de pictos. Se fizerem isso, Arthur vai recompensá-los com um bônus imediato e pontos de vitória durante a pontuação.

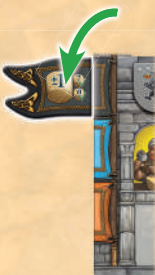
O jogador escolhe uma peça de picto em exibição e coloca-a à direita do seu tabuleiro do Arthur. O jogador ganha o bônus mostrado na parte inferior da peça imediatamente. O espaço desocupado no expositor é imediatamente ocupado revelando um novo picto de qualquer pilha.



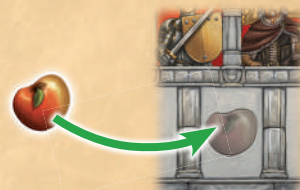
Exemplo: O jogador amarelo move o Arthur até um espaço de picto. Ele escolhe um picto e coloca a peça ao lado de seu tabuleiro do Arthur. Então, ele ganha o bônus de uma bandeira laranja.



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



Maça - O jogador pega uma maçã do estoque.



Marcador de influência - O jogador pega um de seus marcadores de influência de seu castelo, se disponível, e coloca-o no principado indicado.



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



Novas ações especiais das bandeiras

+/-1



O jogador pode aumentar ou diminuir em 1 o número mostrado em seu dado a ser usado, antes de mover a figura correspondente. Isso significa que ele pode mover a figura em até 7 espaços ou a figura pode permanecer no seu espaço atual e realizar a ação.



Substituir



O jogador pode usar o dado que quiser para mover seu próprio cavaleiro, o Merlin ou o Arthur e realizar a ação respectiva. Se ele mover o Merlin, ele pode gastar um cajado para repetir a ação.



Novos espaços no medalhão de ações

Maçã: (x1)



O jogador pega uma maçã do estoque.



Mover Arthur: (x1)



O jogador move Arthur 1 espaço no sentido horário ou anti-horário e depois realiza a ação do espaço onde Arthur parou.

Ativar assistentes: (x1)

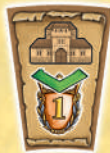


O jogador escolhe um de seus assistentes atualmente em um principado e realiza a ação do assistente naquele principado.



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

Pontos de vitória por palacetes: (1x)



O jogador ganha 1 PV por cada palacete nos arredores.



Exemplo: O jogador vermelho ganha 3 PV por seus palacetes nos arredores.

Mudanças na pontuação

Arredores:

Depois que os pontos de vitória pela maioria dos palacetes tiver sido contabilizada, no máximo **um palacete** de cada jogador pode ficar em cada território. Começando com o primeiro jogador, todos os jogadores que construíram mais que um palacete em um território removem todos os seus palacetes daquele território, exceto um (à sua escolha), devolvendo-os para seu estoque.



Nova pontuação: Pictos

Todos os jogadores somam os números mostrados em todos os seus pictos coletados. O jogador ou jogadores com o **maior** resultado **marca 3 PVs** cada. O jogador ou jogadores com o **menor** resultado **perde 3 PVs** cada. Não possuir nenhum picto conta como 0.

O jogador com posse do anel de sinete aumenta seu total em 3.

Por fim, os jogadores devolvem todos os seus pictos para a caixa do jogo.



Exemplo: O jogador vermelho coletou pictos no valor total de 11; e o jogador verde tem um valor de 9 mais 3 pelo anel de sinete, fazendo um total de 12: o verde ganha 3 PVs e o vermelho perde 3 PVs.

