

MERLIN

QUEENIE 1



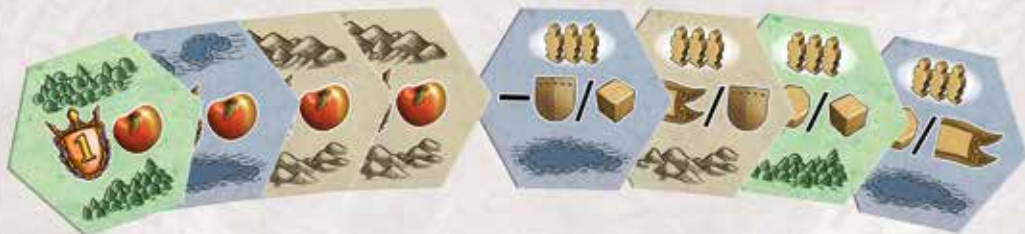
TREASURES OF THE ENVIRONS – playable only with the basic game.



LES TRÉSORS DU DOMAINE – nécessite le jeu de base.



DIE SCHÄTZE DES UMLANDS – nur mit dem Basisspiel spielbar.



Art. No.: 46262

QG462620917



Content: 15 Terrain tiles,

2 Neutral Merlin's Staffs,

1 Rules booklet.



© 2017 All rights reserved.

Queen Games GmbH

Langbaurchstr. 7

53842 Troisdorf, Germany.

www.queen-games.com

Made in Germany



Changes in colours and materials reserved



Attention! Not suitable for children 3 years old or younger, since some pieces could be swallowed.



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans Contient de petites pièces pouvant être avalées.



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: enthält verschluckbare Einzelteile.

MERLIN



QUEENIE I – TREASURES OF THE ENVIRONS

The rules of the base game remain unchanged
except as described below.

Components

• 15 Terrain tiles



5x mountain, wood, lake

• 2 Neutral Merlin's Staffs



Changes during setup

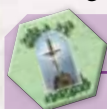
Before set-up take all terrain tiles without a tower from the basic game and place them back into the box. Replace them with the new terrain tiles from this Queenie.

Place the neutral Merlin's staffs next to the assembled environs.



Changes during game play

Every time a player builds a manor on one of the new terrain tiles, he can use a special action granted by the tile. Here are explanations of the different special actions:



Excalibur:

The player takes Excalibur, either from the game board or from a player that currently possesses it, and places it near his castle board. He then chooses and discards one of his traitors.



Holy Grail:

The player takes the Holy Grail, either from the game board or from a player that currently possesses it, and places it near his castle board. He then takes an apple token from the supply.



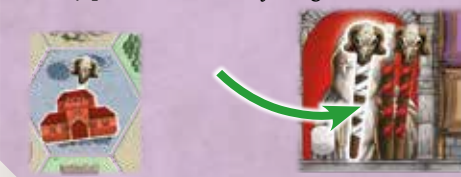
Victory Point & Apple:

The player immediately gains the victory points depicted on the tile, and takes an apple from the supply, placing it on their castle board.



Merlin staff:

The player takes one of the neutral Merlin's staffs and places it on his castle board. This staff can be used like the normal Merlin's staffs. *Each unused staff is worth 2 victory points at the end of the game.*



Influence:

The player chooses one principality where he has at least one influence counter, and takes from it the two rewards depicted on the terrain tile.



Example: The red player builds a manor on the influence terrain tile and decides to get the construction material and the shield from the black principality.

Discard:

Each other player must choose and discard one of the items shown on the terrain tile. Shields, flags, and building materials are returned to the appropriate space on the game board. Influence counters are returned from the game board to the players' castle boards. If a player doesn't currently have any of the depicted items, he is not required to discard anything.



Example: The red player builds a manor on the discard terrain tile, forcing the other players to discard their choice of flag or a shield. The yellow player discards a shield, the green player a flag.

The blue player does not have a flag or a shield, so he discards nothing.

MERLIN



QUEENIE I – LES TRÉSORS DU DOMAINE

Les règles de base ne changent pas, sauf exception mentionnée ci-dessous.

Contenu

• 15 tuiles Terrain



5x montagne, bois, lac

• 2 Bâtons de Merlin neutres



Changements pendant la mise en place

Avant la mise en place, rangez dans la boîte toutes les tuiles Terrain dépourvues de tour, et remplacez-les par celles de ce Queenie.

Posez les deux Bâtons de Merlin neutres près du domaine.



Changements pendant la partie

Chaque fois qu'un joueur construit un Manoir sur une des nouvelles tuiles Terrain, il peut utiliser l'action spéciale figurant sur cette dernière. Voici le détail des actions spéciales :



Excalibur :

Le joueur prend Excalibur sur le plateau ou chez le joueur qui la possède actuellement, et il la place près de son Château. Il choisit ensuite 1 de ses Traîtres et le défause.



Saint Graal :

Le joueur prend le Saint Graal sur le plateau ou chez le joueur qui le possède actuellement, et il le place près de son Château. Il prend ensuite un marqueur Pomme dans la réserve.



Points de victoire et Pomme :

Le joueur gagne immédiatement les points de victoire figurant sur la tuile et prend une pomme dans la réserve pour la placer sur son Château.



Bâton de Merlin :

Le joueur prend un des Bâtons de Merlin neutres et le place sur son Château. Un Bâton neutre peut être utilisé comme un Bâton ordinaire. *Chaque Bâton rapporte 2 points de victoire s'il n'a pas été dépensé durant la partie.*



Influence :

Le joueur choisit une province où il dispose d'au moins 1 compteur d'Influence, et il y prend les 2 récompenses figurant sur la tuile Terrain.



Exemple : le joueur rouge construit un Manoir sur cette tuile Terrain et décide d'obtenir le Matériau et le Bouclier de la province noire.

Défausse :

Chacun des autres joueurs doit choisir et défausser un des objets figurant sur la tuile Terrain. Les Boucliers, les Drapeaux et les Matériaux sont remplacés sur la case adéquate du plateau. Les compteurs d'Influence retournent sur le Château du joueur. Si un joueur ne possède aucun des objets représentés, il ne défausse rien.



Exemple : le joueur rouge construit un Manoir sur cette tuile Terrain, forçant chacun des autres joueurs à défausser soit un Drapeau, soit un Bouclier.



Le joueur jaune défausse un Drapeau, et le joueur vert un Bouclier. Comme le joueur bleu n'a ni Drapeau ni Bouclier, il ne défausse rien.

MERLIN



QUEENIE I – DIE SCHÄTZE DES UMLANDS

Die Regeln des Basisspiels bleiben bis auf folgende Änderungen unverändert.

Spielmaterial

• 15 Geländeplättchen



5x Berg, Wald und See

• 2 Neutrale Merlinstäbe



Änderungen im Spielaufbau

Bevor mit dem Aufbau begonnen wird, werden alle Geländeplättchen des Basisspiels, die keinen Turm zeigen, aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Als Ersatz werden die 15 Geländeplättchen dieser Queenie verwendet. Die neutralen Merlinstäbe werden neben das Umland gelegt.



Änderungen im Spielablauf

Immer wenn ein Spieler ein Rittergut auf ein neues Geländeplättchen baut, führt er eine Sonderaktion aus. Die unterschiedlichen Sonderaktionen werden im Folgenden erläutert:



Excalibur:

Der Spieler nimmt sich Excalibur vom Spielplan oder von dem Spieler, der Excalibur gerade besitzt und stellt es neben sein Burgtableau. Anschließend wählt er einen Verräter und legt ihn auf den Ablagestapel.



Gral:

Der Spieler nimmt sich den Gral vom Spielplan oder von dem Spieler, der den Gral gerade besitzt und stellt ihn neben sein Burgtableau. Anschließend nimmt er sich einen Apfel vom Spielplan.





Punkt & Apfel:

Der Spieler erhält einen Punkt und nimmt sich einen Apfel vom Spielplan.



Merlinstab:

Der Spieler nimmt sich einen der neutralen Merlinstäbe und legt ihn auf sein Burgtableau. Diesen kann er genau wie seine anderen Merlinstäbe einsetzen. *Wird dieser Merlinstab während des Spiels nicht benutzt so ist auch dieser 2 Punkte wert.*



Einfluss:



Der Spieler wählt eine Grafschaft, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt und nimmt sich die auf dem Plättchen abgebildeten Gegenstände aus der Grafschaft.



Beispiel: Spieler rot baut auf dem Geländeplättchen „Einfluss“ und entscheidet sich, ein Baumaterial und einen Schild aus der schwarzen Grafschaft zu nehmen.



Abgabe:



Alle Mitspieler müssen sofort einen der abgebildeten Materialien zurück auf den Spielplan legen, bzw. den Einflussmarker zurück auf ihr Burgtableau stellen. Besitzt ein Spieler keinen der beiden Materialien, so muss er nichts abgeben.



Beispiel: Spieler rot baut auf dem Geländeplättchen „Abgabe“ und zwingt somit alle Mitspieler entweder eine Flagge oder einen Schild abzugeben. Spieler gelb legt einen Schild und Spieler grün eine Flagge zurück in die entsprechende Grafschaft. Spieler blau besitzt weder Flaggen noch Schilde und muss daher nichts abgeben.

