

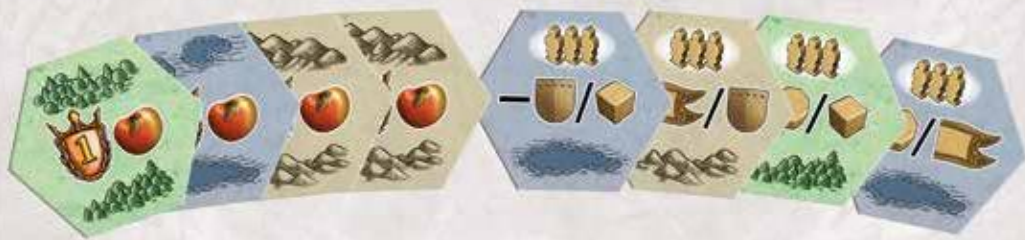
MERLIN

Queenie 1

Traduzido e diagramado
por Daniel Portugal
Março 2020



Tesouros dos Arredores – é necessário ter o jogo base.



Art. No.: 46262

QG462620917



Conteúdo: 15 Fichas de Terreno,
2 Cajados Neutros do Merlin,
1 Livreto de regras.



© 2017 Todos os direitos reservados.

Queen Games GmbH

Langbaughstr. 7

53842 Troisdorf, Germany.

www.queen-games.com

Feito na Alemanha



As cores e materiais dos componentes podem variar.



Atenção! Esse produto não é destinado a crianças de 3 anos ou menos, já que possui peças pequenas que poderiam ser ingeridas acidentalmente.

MERLIN



Queenie 1 – Tesouros dos Arredores

As regras do jogo base permanecem as mesmas exceto pelo que for descrito abaixo.

Componentes

• 15 Fichas de terreno



5x montanhas, 5x florestas e 5x lagos

• 2 Cajados Neutros do Merlin



Mudanças durante o setup

Antes do setup, pegue todas as fichas de terreno do jogo base e coloque-as de volta à caixa de jogo. Substitua-as pelas novas fichas de terreno deste Queenie.

Coloque os cajados neutros do Merlin perto dos arredores já montados.



Mudanças durante a partida

Toda vez que um jogador construir um palacete em uma das novas fichas de terreno, ele pode usar uma ação especial. Veja as explicações das diferentes ações:



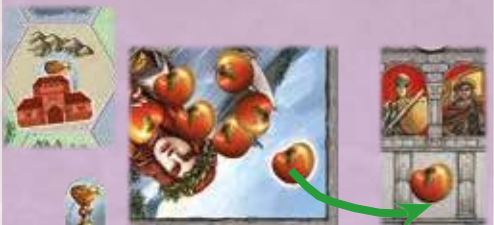
Excalibur:

O jogador pega a Excalibur, seja do tabuleiro de jogo ou de um jogador que atualmente a possua e coloca-a perto do seu tabuleiro de castelo. Depois ele escolhe e descarta um dos seus traidores.



Santo Graal:

O jogador pega o Santo Graal, seja do tabuleiro de jogo ou de um jogador que atualmente o possua e coloca-o perto do seu tabuleiro de castelo. Depois ele pega uma ficha de maçã da reserva.





Ponto de Vitória & Maçã:

O jogador imediatamente ganha os pontos de vitória descritos na ficha e pega uma maçã da reserva, colocando-a no seu tabuleiro de castelo.



Cajado do Merlin:

O jogador pega um dos cajados neutros do Merlin e coloca-o no seu tabuleiro de castelo. Esse cajado pode ser usado como os cajados normais do Merlin. *Cada cajado não usado vale 2 pontos de vitória no final da partida.*



Influência:

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



Exemplo: O jogador vermelho constrói um palacete na ficha de terreno de influência e decide pegar um material de construção (um cubo) e um escudo do principado preto.

Descartar:

Os outros jogadores devem escolher e descartar um dos itens mostrados na ficha de terreno. Escudos, bandeiras e materiais de construção são devolvidos ao espaço apropriado no tabuleiro. Os marcadores de influência são devolvidos do tabuleiro para o tabuleiro de castelo dos jogadores. Se um jogador atualmente não tiver qualquer um dos itens descritos, ele não descarta nada.



Exemplo: O jogador vermelho constrói um palacete na ficha de terreno de descart, forçando os outros jogadores a descartarem uma bandeira ou um escudo. O jogador amarelo descarta um escudo, o jogador verde descarta uma bandeira.

O jogador azul não tem bandeira ou escudo, então ele não descarta nada.

