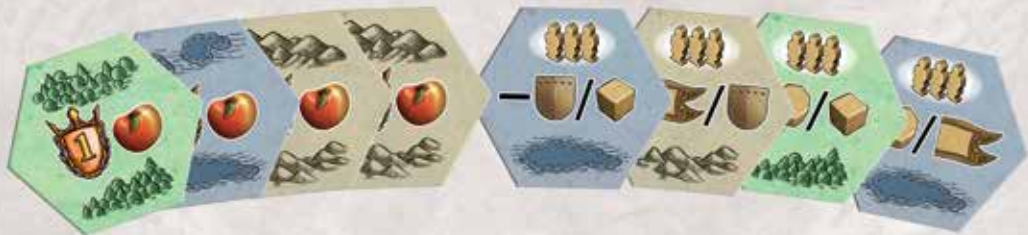


MERLIN

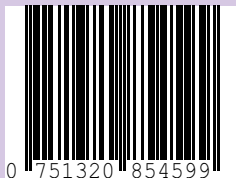
QUEENIE 1



TESOUROS DOS ARREDORES – Precisa do jogo base para ser jogado



Conteúdo: 15 peças de terreno,
2 caçados do Merlin neutros,
1 livreto de regras.



© 2017 All rights reserved.
Queen Games GmbH

Langbaughstr. 7
53842 Troisdorf, Germany.
www.queen-games.com

Produzido na Alemanha



Atenção! Não é recomendado para menores
de 3 anos. Contém peças pequenas que
podem ser ingeridas acidentalmente.
Não é brinquedo.



Pode haver mudança de materias e cores

MERLIN



QUEENIE | TESOUROS DOS ARREDORES

As regras do jogo base permanecem inalteradas, exceto por aquelas descritas abaixo.

Componentes

- 15 Peças de terreno



5x montanha, floresta e lago

- 2 Cajados do Merlin neutros



Mudanças durante a preparação

Antes da preparação, pegue todas as peças de terreno sem torres do jogo básico e coloque-as de volta na caixa. Substitua-as pelas novas peças de terreno do Queenie.

Coloque os cajados do Merlin neutros ao lado dos arredores montado.



Mudanças durante o jogo

Quando um jogador construir um palacete em uma das novas peças de terreno, ele pode usar uma ação especial oferecida pela peça onde o palacete foi construído. As ações especiais são:



Excalibur:

O jogador pega a Excalibur, do tabuleiro ou do jogador que tenha sua posse no momento, e a coloca ao lado do seu tabuleiro de castelo. Em seguida, ele escolhe e descarta um de seus traidores.



Santo Graal:

O jogador pega o Santo Graal, do tabuleiro ou do jogador que tenha sua posse no momento, e o coloca ao lado do seu tabuleiro de castelo. Em seguida, ele pega uma maçã do estoque.





Pontos de vitória e maçãs:



Cajado do Merlin:



O jogador ganha os pontos de vitória da peça imediatamente e pega uma maçã do estoque, colocando-a em seu castelo.

O jogador pega um cajado do Merlin neutro e o coloca no seu tabuleiro. Esse cajado pode ser usado como os cajados do Merlin normais. *Cada cajado não usado vale 2 pontos de vitória no final do jogo.*



Influência:



O jogador escolhe um principado onde ele tem ao menos um marcador de influência e pega daquele principado duas recompensas mostradas na peça de terreno.



Exemplo: O jogador vermelho constrói um palacete na peça de terreno com influência e decide pegar o material de construção e o escudo do principado preto.



Descarte:



Cada um dos outros jogadores deve escolher e descartar um dos itens mostrados na peça de terreno. Escudos, bandeiras e materiais de construção são devolvidos ao espaço apropriado no tabuleiro. Marcadores de influência são devolvidos para os tabuleiros de castelo dos jogadores. Se um jogador não tiver nenhum item representado na peça, ele não precisa descartar nada.



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



O jogador azul não tem bandeiras ou escudos; portanto, não descarta nada.

