

# Ricardo I

CORAÇÃO DE LEÃO



LIVRO DE REGRAS

É o final do século 12 e a Inglaterra está dividida do resto do país. O Rei Ricardo I, conhecido em toda parte como Ricardo Coração de Leão, está na Terra Santa comandando a Terceira Cruzada contra as forças de Saladino. E é lá que ele luta sua guerra pela glória de Deus e da Inglaterra. Contudo, com o contínuo conflito no exterior, uma ameaça cresce em seu território. João Sem Terra, filho mais novo de Henrique II e irmão mais novo de Ricardo, senta ao trono e governa como rei. Seus aliados, mais notadamente o Xerife de Nottingham, estão derrubando a resistência por toda a terra e trabalhando para garantir que Ricardo não retorne. Entretanto, um bando de homens fiéis se ergue em desafio a tal usurpação, proclamando Ricardo o legítimo Rei da Inglaterra; eles irão apoiá-lo até o fim.

Você é um destes personagens, que estará ao lado de Ricardo Coração de Leão ou do Rei João. Viaje por toda a Inglaterra reunindo as pessoas para lutarem por sua causa e escreva seu nome na história. Você trabalhará ao lado de aliados de sua facção, mas lembre-se – quando a Cruzada chegar ao fim e o Rei for coroado, apenas um de vocês será reconhecido por sua coragem, seu prestígio e sua lealdade.

**Todos saúdem o legítimo Rei da Inglaterra!**



## ... Sumário ...

INTRODUÇÃO .....	2
OBJETIVO.....	2
COMPONENTES .....	4
CONCEITOS BÁSICOS.....	6
♦ TABULEIRO DA INGLATERRA.....	6
♦ TABULEIRO DA CRUZADA.....	7
♦ CARTAS .....	8
♦ TABULEIRO DO PERSONAGEM .....	9
♦ TABULEIRO DE COMPRA .....	9
PREPARAÇÃO.....	10
♦ PREPARAÇÃO DO TABULEIRO.....	10
♦ PREPARAÇÃO DOS PERSONAGENS.....	10
♦ PREPARAÇÃO DAS CARTAS .....	10
♦ PASSOS FINAIS .....	11
♦ DIAGRAMA DE PREPARAÇÃO.....	11
FASES DA PARTIDA .....	12
♦ 1. REVELE UMA CARTA DE EVENTO & ESCOLHA DE FACÇÃO DO NEUTRO.....	12
♦ 2. VIAJANDO & ENCONTRO .....	12
♦ ENCONTRO.....	13
♦ 3. COMPRANDO.....	13
♦ 4. CONTRIBUINDO PARA A CRUZADA .....	14
♦ 5. RESULTADOS DA CRUZADA .....	14
♦ 6. RESOLUÇÃO DA CARTA DE EVENTO .....	15
♦ 7. CHECAGEM DAS CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA.....	15
VENCENDO A PARTIDA .....	16
♦ SOMANDO PONTOS DE PRESTÍGIO .....	17
APÊNDICE: AÇÕES DAS LOCAÇÕES.....	18
RESUMO DA RODADA .....	20

## ... Objetivo ...

Em *Ricardo Coração de Leão* você é um personagem aliado ao Rei Ricardo ou ao seu irmão, João Sem Terra. Durante a partida, você irá viajar através da Inglaterra para influenciar a cruzada em curso em favor de sua facção e para ganhar Pontos de Prestígio para si. É imperativo que você trabalhe ao lado dos outros jogadores aliados à sua facção para garantir que o Rei ascenda ao trono! O vencedor é aquele que não apenas coletou a maior quantidade de Pontos de Prestígio, como também aquele que pertencer à Facção Vencedora ao final da Cruzada de Ricardo na Terra Santa. Mas tenha cuidado! Pode haver um personagem Neutro entre vocês, que não apoie Ricardo ou João, mas sim a sua própria causa. Independentemente da facção, quando a partida termina, somente um jogador será o vencedor.



## ...Componentes ...



LADY MARION    ROBIN HOOD    JOÃO PEQUENO    FREI TUCK    BISPO DE ELY    ISABELLA    PRÍNCIPE JOÃO    XERIFE DE NOTTINGHAM



MARIE DA FRANÇA    LEOPOLDO    MERCADOR    MERCENÁRIO    TESOUREIRO DO REI    EXÉRCITO DE SALADINO    EXÉRCITO DE RICARDO    RETORNO DO REI



10 TABULEIROS DE PERSONAGENS

**240 CARTAS DE INFLUÊNCIA**  
 (40 CARTAS VERMELHAS DE ESTANDARTE DE RICARDO, 40 CARTAS VERMELHAS DE AMPULHETA, 40 CARTAS VERMELHAS DE BAÚ CHEIO, 40 CARTAS VERDES DE ESTANDARTE DE SALADINO, 40 CARTAS VERDES DE AMPULHETA, 40 CARTAS VERDES DE BAÚ VAZIO)

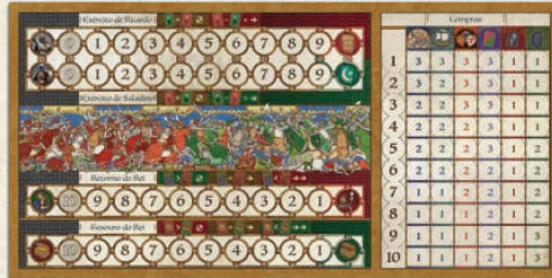


# ...Componentes ...



1 TABULEIRO DA INGLATERRA

1 TABULEIRO DA CRUZADA



1 TABULEIRO DE RESERVA



15 CARTAS DE DECRETO  
(5 CARTAS DE DECRETO DO REI RICARDO, 5 CARTAS DE  
DECRETO DO REI JOÃO, 5 DECRETOS NEUTROS)



18 CARTAS DE EVENTOS  
DA CRUZADA



6 CARTAS DE AUXÍLIO



7 FICHAS DE  
HABILIDADES  
DA FACÇÃO  
(3 DE RICARDO,  
3 DE JOÃO, 1  
NEUTRA)



1 FICHA DE  
JOGADOR  
INICIAL



1 FICHA DE  
RODADA



60 MOEDAS



55 FICHAS AZUIS  
DE PONTOS DE  
PRESTÍGIO



18 FICHAS MARRONS  
DE PONTOS DE  
PRESTÍGIO



1 FICHA  
NEUTRA



6 FICHAS  
DE NAVIO



6 FICHAS  
DE CAVALO

(1 PONTO DE PRESTÍGIO) (3 PONTOS DE PRESTÍGIO)



## ...Conceitos Básicos...

### TABULEIRO DA INGLATERRA

O tabuleiro central em *Ricardo Coração de Leão* é um mapa da Inglaterra. É nele que seu personagem irá influenciar o curso da Cruzada! No mapa há 16 Locações diferentes conectadas por Segmentos de Estradas e Água. Cada Locação no mapa tem uma ação única que pode fornecer uma combinação de Pontos de Prestígio, Moedas e Cartas para influenciar o Curso da Cruzada.

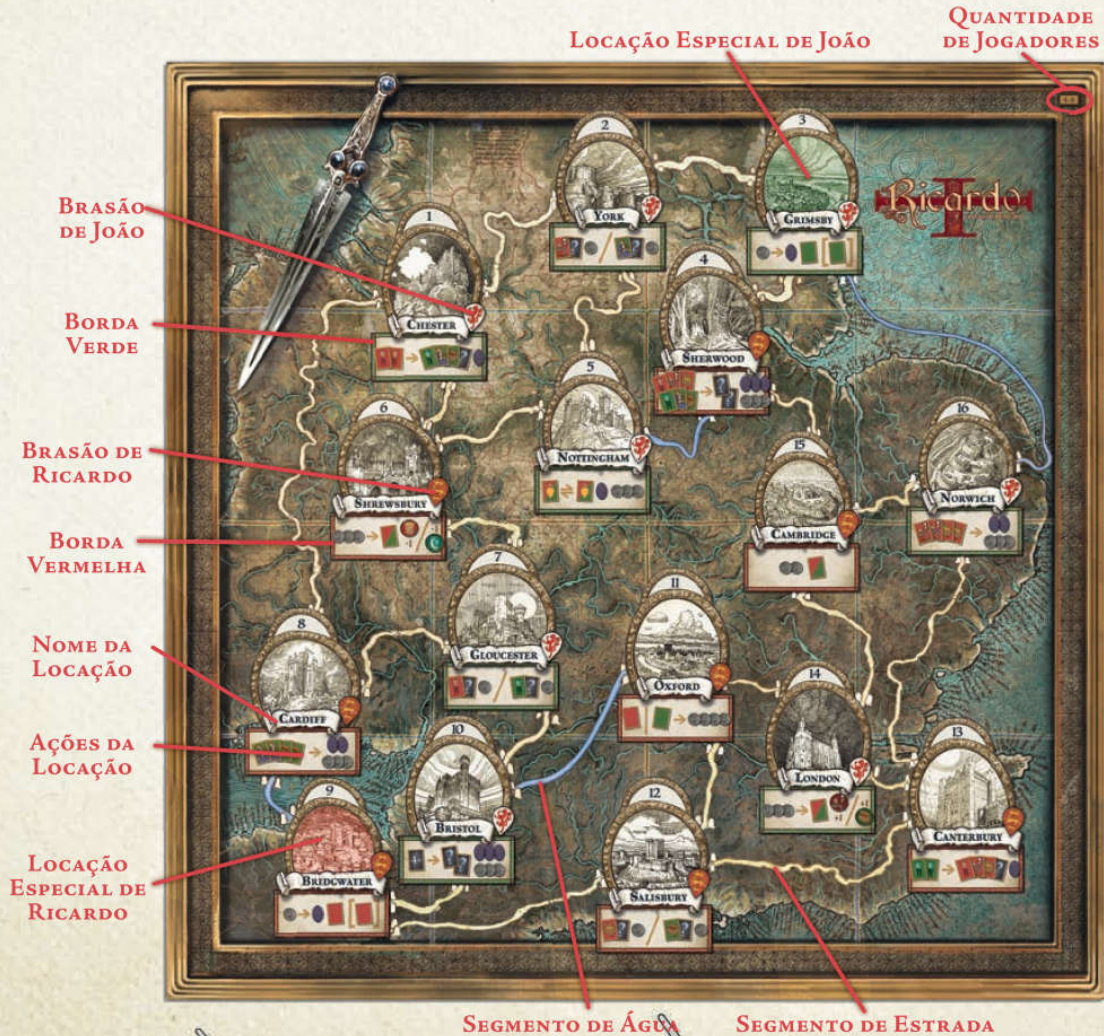
Você pode viajar por Locações em que outro jogador esteja presente, mas você não pode parar em uma Locação ocupada por outro jogador. Em partidas com 4 ou mais jogadores, o Mercador e o Mercenário estarão presentes no Tabuleiro da Inglaterra e podem gerar bônus adicionais.

Antes de iniciar a partida, tenha certeza de que o tabuleiro esteja do lado certo, de acordo com o número de jogadores.

Cada Locação no Tabuleiro auxilia Ricardo ou João. É possível notar isso observando a cor da borda da Locação e o logo da Fação.

**Bridgwater** (com fundo vermelho) só pode ser ativada pelos apoiadores de Ricardo. **Grimbsy** (com fundo verde) só pode ser ativada pelos apoiadores de João.

Durante a partida, Locações com borda Vermelha podem fornecer vantagens para os apoiadores de Ricardo. Por outro lado, Locações com borda Verde podem fornecer vantagens para os apoiadores de João.



## ...Conceitos Básicos...

### TABULEIRO DA CRUZADA

À medida que você reúne forças na Inglaterra, a Cruzada se intensifica no exterior! Há 4 trilhas separadas no Tabuleiro da Cruzada, representando o momento da Guerra Santa de Ricardo: Exército de Ricardo, Exército de

Saladino, o Retorno do Rei e o Tesouro do Rei. O movimento por estas trilhas é determinado por ações em certas Locações no mapa e cartas reveladas do Deck da Cruzada. A partida termina quando 1 ou mais das trilhas atingir os espaços da direita, indicados pelos ícones das cartas (respectivamente os espaços 10, 10, 0 e 0).



### ÁREA DE COMPRA DO TABULEIRO

Para auxiliá-lo em seus esforços, benfeitorias estão disponíveis para compra durante a partida, tais como um Cavalo, um Navio e uma Habilidade da Facção. Os Jogadores também podem comprar cartas adicionais da Reserva e Pontos de Prestígio.

O custo das benfeitorias, os quais mudam de rodada para rodada, estão exibidos no Tabuleiro de Compra. Além disso, o Tabuleiro de Compra também mostra a Trilha de Rodadas da Partida.

FICHA DE RODADA  
TRILHA DE RODADAS DA PARTIDA

Compras						
	Ícone 1	Ícone 2	Ícone 3	Ícone 4	Ícone 5	Ícone 6
1	3	3	3	3	1	1
2	3	2	3	3	1	1
3	2	2	3	3	1	1
4	2	2	2	3	1	1
5	2	2	2	3	1	2

CUSTOS DAS BENFEITORIAS



# ...Conceitos Básicos...

## CARTAS

Existem 3 tipos de cartas em *Ricardo Coração de Leão*.

## INFLUÊNCIA

Cartas de Influência são as cartas mais importantes na partida, e elas são divididas por cor: Verde (apoia-dores de João), ou Vermelhas (apoia-dores de Ricardo).

Cartas de Influência compõem o Deck da Cruzada, o Deck de Provisões e a Reserva (cartas reveladas). O Deck da Cruzada dita os resultados da Cruzada no final de cada rodada, determinando o lado vencedor ao final da partida.

Os jogadores coletam cartas de Influência através de Ações das Locações.



COR DA FACÇÃO

SÍMBOLO DE INFLUÊNCIA

## DECRETOS

Cartas de Decretos são divididas por Facções: Rei Ricardo, Rei João e Neutras. Elas podem proporcionar a você pontos de bônus especiais a serem somados no final da partida.



COR DA FACÇÃO

PONTUAÇÃO AO FINAL DA PARTIDA

## EVENTOS

Cartas de eventos fornecem cenários nos quais pontuações ou ações especiais podem ocorrer, desde que as condições da carta sejam preenchidas. Em partidas com 4+ jogadores, cartas de Evento também indicam para onde as miniaturas de Mercador e o Mercenário se movem na rodada seguinte.

*NOTA: sempre que o texto se referir a uma Carta da Facção, isso quer dizer qualquer carta com a cor da Facção com a qual o jogador está aliado.*



CONDIÇÃO DO EVENTO & AÇÃO

LOCAÇÃO DO MERCENÁRIO

LOCAÇÃO DO MERCADOR



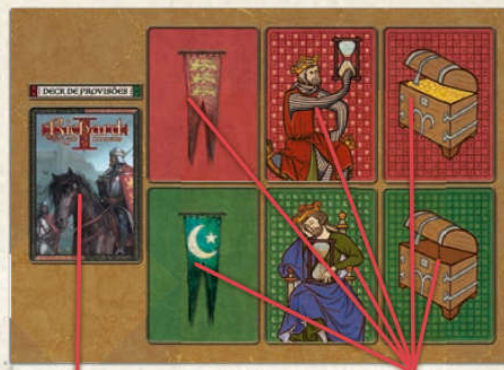


## ...Conceitos Básicos...

### TABULEIRO DE RESERVA

O Tabuleiro de Reserva é o local das Cartas de Influência. Isto inclui as Cartas de Reserva reveladas (em seus respectivos lugares) e o Deck de Provisões.

O Deck de Cruzada é construído durante a partida e deve ser colocado na mesa, próximo ao Tabuleiro da Cruzada. Os Decks de Decretos e o Deck de Eventos são colocados na mesa, ao lado do Tabuleiro de Reserva.



DECK DE PROVISÕES

CARTAS DA RESERVA

DECK DE DECRETO VERMELHO

DECK DE DECRETO VERDE

DECK DE DECRETO AZUL

DECK DE EVENTOS

DECK DA CRUZADA



### TABULEIRO DO PERSONAGEM

Tabuleiros do Personagem representam o papel do jogador durante a partida. Eles indicam com quantas moedas

cada jogador inicia a partida, qual é sua Habilidade Especial e o mais importante, à qual Fação ele pertence. Os Tabuleiros do Jogador também contêm espaços para colocar as Benfeitorias dos jogadores (veja Tabuleiro de Compra, pág. 7).



## ...Preparação...

### PREPARAÇÃO DOS TABULEIROS

I. Coloque o **Tabuleiro da Inglaterra** no centro da mesa com o lado correspondente à quantidade de jogadores de face para cima.

II. Coloque o **Tabuleiro da Cruzada** ao lado do Tabuleiro da Inglaterra. Coloque as miniaturas dos Exércitos de Ricardo e de Saladino na posição 0 de **suas respectivas trilhas de Exército**. Coloque as miniaturas do Tesoureiro do Rei e do Retorno do Rei na posição 10 das **Trilhas de Tesouro do Rei e de Retorno do Rei, respectivamente**.

Na Área de Compra, coloque a **Ficha de Rodadas** na posição inicial da trilha de rodadas. Coloque as fichas de **Ca valo, Navio e Habilidade de Facção** próximas ao tabuleiro.

III. Coloque o **Tabuleiro de Reserva** próximo ao Tabuleiro da Cruzada.

### PREPARAÇÃO DOS PERSONAGENS

IV. Forneça a cada jogador um **Tabuleiro do Jogador** (aleatoriamente ou por escolha). Em uma partida com um número par de jogadores (2, 4 ou 6), use uma quantidade igual de personagens para as facções de Ricardo e de João. Em uma partida com um número ímpar de jogadores (3 ou 5), use uma quantidade igual de personagens para as facções de **Ricardo** e de **João**, mas adicione o personagem Neutro específico.

# JOGADORES	RICARDO	JOÃO	NEUTRO
2	1	1	0
3	1	1	Leopoldo
4	2	2	0
5	2	2	Marie
6	3	3	0



**EXEMPLO:** em uma partida com 5 jogadores, pegue 2 personagens da Facção de Ricardo, 2 personagens da Facção de João e Marie da França.

V. Cada jogador pega a **Miniatura** correspondente a seu personagem e suas **Moedas** iniciais (como informado em seu Tabuleiro do Personagem). Coloque os Tabuleiros e Miniaturas restantes na caixa do jogo (eles não serão utilizados nesta partida).

VI. Coloque as Moedas restantes ao lado do Tabuleiro da Inglaterra.

### PREPARAÇÃO DAS CARTAS

VII. Prepare o **Deck da Cruzada**: embaralhe uma **carta de Influência** de cada tipo/cor (Estandarte Vermelho, Baú Vermelho, Ampulheta Vermelha, Estandarte Verde, Baú Verde e Ampulheta Verde: 6 cartas no total) e coloque o deck próximo ao **Tabuleiro da Cruzada**.

VIII. Prepare o **Deck de Provisões**: embaralhe 15 **cartas de Influência** de cada tipo (90 no total) e coloque o deck na posição apropriada do **Tabuleiro de Reserva**. Se o deck acabar durante a partida, repita a operação. Coloque as outras **cartas de Influência**, reveladas, no mesmo tabuleiro de acordo com seu tipo. Esta é a **Reserva**.

IX. Separe as **cartas de Decreto** em 2 pilhas (de **Ricardo** e de **João**) e embaralhe-as separadamente. **Entregue** uma **carta de Decreto** da Facção correspondente para cada jogador. Não revele sua carta de Decreto aos outros jogadores. Coloque todas as cartas de Decreto restantes em pilhas pequenas, ao lado do Tabuleiro da Inglaterra. Se estiverem jogando com um personagem Neutro, embaralhe as **cartas de Decreto** Neutras e entregue uma para o jogador **Neutro**.



#### EXEMPLO:

Entregue uma carta de Decreto do Rei Ricardo para Robin Hood; uma carta de Decreto do Rei João para o Xerife de Nottingham.



Se estiver jogando com um número ímpar de jogadores, entregue 1 Decreto Neutro para Leopoldo V, Duque da Áustria.

X. Embaralhe as **cartas de Evento da Cruzada** e coloque-as, com a face para baixo, ao lado do **Tabuleiro da Inglaterra**.

# ...Preparação...

## PASSOS FINAIS

XI. Distribua 7 cartas aleatórias do **Deck de Provisões** para cada jogador. **Jogadores Neutros** recebem 10 cartas.

XII. Coloque as fichas de **Pontos de Prestígio** ao lado do **Tabuleiro da Inglaterra**.

XIII. Se estiver jogando com 4 ou mais jogadores, coloque as miniaturas do **Mercador** e do **Mercenário** ao lado do **Tabuleiro da Inglaterra**.

XIV. Aleatoriamente, entregue a **Ficha de Jogador Inicial** a um dos jogadores.



## ...Fases da Partida...

*Ricardo Coração de Leão* é jogado ao longo de uma série de rodadas. Cada rodada contém as seguintes fases, as quais serão explicadas em detalhes nas páginas abaixo:

1. REVELE UMA CARTA DE EVENTO & O NEUTRO ESCOLHE QUEM APOIAR
2. VIAJANDO E ENCONTRO
3. COMPRANDO
4. CONTRIBUINDO PARA A CRUZADA
5. RESULTADOS DA CRUZADA
6. RESOLUÇÃO DAS CARTAS DE EVENTO
7. CHEGAGEM DAS CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA

### 1. REVELE UMA CARTA DE EVENTO & O NEUTRO ESCOLHE QUEM APOIAR



O jogador inicial saca a carta de Evento do topo do deck da Eventos e a lê em voz alta. O efeito da carta pode impactar em fases subsequentes ou ela pode ser resolvida no final da rodada.

O jogador Neutro deve escolher qual facção irá apoiar nesta rodada: ele revela a ficha de Neutro com a facção escolhida voltando a face para cima (Vermelho para Ricardo, Verde para João).

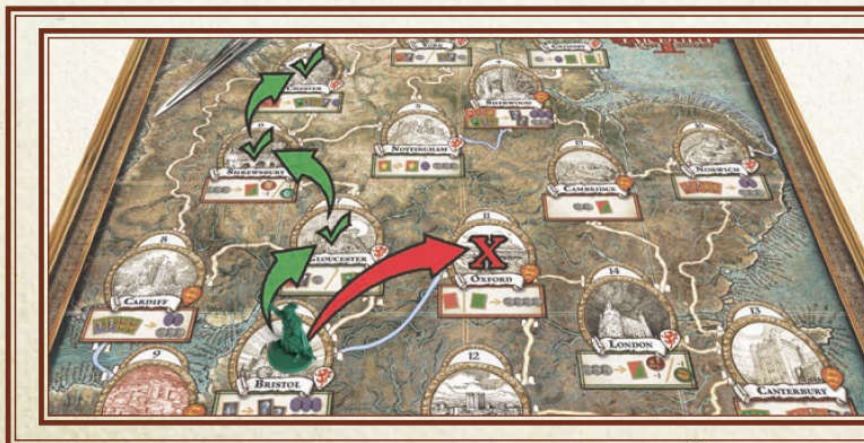


A decisão do Neutro irá influenciar em suas opções de ações e bônus nas Locações e/ou Eventos.

### 2. VIAJANDO E ENCONTRO

Começando com o jogador inicial e prosseguindo em sentido horário, cada jogador move seu Personagem no Tabuleiro da Inglaterra e executa a ação da Locação, conforme abaixo:

- Durante a primeira rodada, ao invés de mover sua miniatura pelo tabuleiro, os jogadores colocam-na no tabuleiro em uma Locação vazia à sua escolha.
- Os jogadores podem mover-se sem custo por até 3 segmentos de estrada. Se ele possuir um Cavalo, pode mover-se por até 4 segmentos.
- Os jogadores nunca podem passar duas vezes pela mesma Locação na mesma rodada.
- Os jogadores têm de mover-se pelo menos por 1 espaço e não podem permanecer na mesma Locação que ocupavam na rodada anterior.
- Apenas jogadores que possuem um Navio podem mover-se por segmentos de água, tratando-os como se segmentos de estrada fossem.
- O movimento dos Jogadores devem terminar em uma Locação vazia.
- Se um jogador passar por uma Locação ocupada por um personagem inimigo, ele pode optar por perder 1 ponto de movimento para sacar aleatoriamente uma carta da mão do jogador oponente respectivo.



**EXEMPLO:**  
"Sergio não possui Cavalo ou Navio. Ele não pode iniciar seu movimento indo para Oxford, pois ele teria de usar um segmento de água. Assim, o máximo que ele consegue se movimentar são 3 segmentos."

## ...Fases da Partida...



**EXEMPLO:**  
"Ruby possui um Cavalo e um Navio, assim, ela pode mover-se por no máximo 4 espaços. Além disso ela também pode usar segmentos de água além dos segmentos de estrada."

Uma vez que o jogador tenha se movido, ele pode realizar a ação da Locação que ele atualmente ocupa (veja pág. 18).

### ENCONTRO

Se o **Mercador** ou o **Mercenário** estiverem presentes na Locação em que o jogador parou, este recebe um bônus, além da ação da Locação:

- O **Mercador** dá ao jogador 2 Moedas.
- O **Mercenário** dá ao jogador 2 Cartas do Deck de Provisões.

### 3. COMPRANDO



**BENFEITORIAS**      **CARTA**      **CARTA**      **PONTO DE**  
**ESPECÍFICA**      **ALEATÓRIA**      **PRESTÍGIO**

Uma vez que todos os jogadores tiverem colocado (durante a primeira rodada) ou movido (nas rodadas subsequentes) sua Miniatura, cada jogador pode fazer 1 compra.

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, os jogadores podem comprar 1 dos seguintes:

- 1 **Carta Aleatória** do deck de Provisões por 1 Moeda;

- 1 **Carta Específica** da Reserva pelo custo correspondente (o qual é indicado na tabela da rodada corrente, de acordo com a posição da ficha de Rodada da Partida);
- 1 **Ponto de Prestígio** pelo custo correspondente;
- 1 ficha de Benfeitoria: **Navio**, **Cavalo** ou a ativação da sua **Habilidade da Facção** pelo custo correspondente.

Possuindo o Navio (pode mover-se por segmentos de água) e o Cavalo (pode mover-se por até 4 segmentos de estrada), as benfeitorias fornecerão mais possibilidades de movimento (veja *Viajando na página anterior*).

Habilidades da Facção (as quais são as mesmas para todos os personagens da mesma facção) estão descritas abaixo:

- **Habilidade da Facção de Ricardo:** quando resolver uma ação em uma Locação Vermelha, saque 1 carta do deck de Provisões e descarte 1 carta para a Reserva.
- **Habilidade de Facção de João:** quando resolver uma ação em uma Locação Verde, saque 1 carta do deck de Provisões e descarte 1 carta para a Reserva.
- **Habilidade de Facção de Neutro:** durante a Fase de Compra, você pode trocar 2 cartas iguais por 4 cartas do deck de Provisões.



## ...Fases da Partida...

### 4. CONTRIBUINDO PARA A CRUZADA

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador deve adicionar 2 cartas de Influência de sua mão, com a face para baixo, no deck da Cruzada.

- Um jogador pode pagar 2 Moedas para adicionar uma 3ª carta de Influência ao deck da Cruzada.
- Se o jogador não quiser ou não puder adicionar 2 cartas de Influência, ele irá perder 1 Ponto de Prestígio **para cada carta não adicionada**. Se ele não tiver nenhum Ponto de Prestígio para perder, nada acontece.

### 5. RESULTADOS DA CRUZADA

*É hora de descobrir o que está acontecendo com o Rei Ricardo!*

O jogador inicial embaralha o deck da Cruzada e saca um número de cartas igual ao dobro do número de jogadores:

# JOGADORES	SACA DO DECK DA CRUZADA
2	4
3	6
4	8
5	10
6	12

Se não houver cartas suficientes no deck da Cruzada, saque a quantidade de cartas que for possível e então pegue 1 carta de cada tipo da Reserva, embaralhe-as e saque a quantidade de cartas que faltava das cartas embaralhadas. Se ainda não houver cartas suficientes, repita esse processo sempre que necessário. As cartas que sobram agora formam o novo deck da Cruzada para a próxima rodada.

Revele todas as cartas sacadas e siga os seguintes passos para determinar os resultados da Cruzada:

**I. Compare as cartas de Força Militar (Estandarte Vermelho) e de Conspiração/Milícia Mulçumana (Estandarte Verde).**

⇨ **Rei Ricardo venceu a batalha!**



Se houver **mais** cartas de Estandarte Vermelho, mova a miniatura do Exército de Ricardo uma quantidade de espaços na Trilha de Exército do Ricardo igual à diferença entre as cartas de Estandarte Vermelho e Verde.



⇨ **Saladino venceu a batalha!**



Se houver **mais** cartas de Estandarte Verde, mova a miniatura de Exército do Saladino um número de espaços na Trilha do Exército de Saladino igual à diferença entre as cartas de Estandarte Verde e Vermelho.



⇨ **Impasse!**



Se o número de cartas dos Estandartes Vermelho e Verde for o **mesmo** (ou se não for revelada nenhuma carta de Estandarte), a batalha termina sem vencedor ou perdedor, e nenhuma alteração nas trilhas de Exército.

## ...Fases da Partida...



EXEMPLO: 2 cartas de Estandarte Vermelho e também duas de Verde são reveladas. Nenhuma força é maior que a outra, assim nenhuma trilha é alterada.

### II. Compare as cartas de Ampulheta Vermelha (Vazia) e Verde (Cheia).

⇨ O Retorno do Rei diminui a marcha!



Se houver **mais** cartas de Ampulheta Verde, a trilha do Retorno do Rei não se move.

⇨ O Retorno do Rei aumenta a marcha!



Se houver **mais** cartas de Ampulheta Vermelha, ande na trilha de Retorno do Rei 2 espaços em direção ao 0.

⇨ O Retorno do Rei se aproxima!



Se o número de cartas de Ampulheta Verde e Vermelha for o **mesmo** (ou se não for revelada nenhuma carta de Ampulheta), ande na trilha de Retorno do Rei 1 espaço em direção ao 0.

### III. Compare as cartas de Baú Vermelho (Cheio) e Baú Verde (Vazio).

⇨ Preserve o Tesouro Real!



Se houver **mais** cartas de Baú Vermelho Cheio, a trilha de Tesouro do Rei não se altera.

⇨ Esvazie o Tesouro do Rei!



Se houver **mais** cartas de Baú Verde Vazio, ande na trilha de Tesouro do Rei 2 espaços em direção ao 0.

⇨ Gasto Necessário!



Se o número de cartas de Baú Vermelho e Verde for o **mesmo** (ou se não for revelada nenhuma carta de Baú), ande na trilha de Tesouro do Rei 1 espaço em direção ao 0.

## 6. RESOLVA A CARTA DE EVENTO

Se ainda não tiver sido aplicado durante uma fase anterior, aplique o efeito impresso na carta de Evento da Cruzada desta rodada (revelada durante a Fase 1) de acordo com o Resultado da Cruzada (Fase 5). Então, resolva o que se segue:

- Em uma partida com 4+ jogadores: coloque as miniaturas do Mercador e do Mercenário em suas novas Locações como indicado na carta de Evento da Cruzada ativa.
- Descarte a carta de Evento ativa.

## 7. CHECAGEM DAS CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA

No final de uma rodada, verifique se foi cumprida uma das condições para o final da partida, na seguinte ordem:

- A trilha de Exército do Ricardo atingiu 10;
- A trilha de Exército do Saladino atingiu 10;
- A trilha de Retorno do Rei atingiu 0;
- A trilha de Tesouro do Rei atingiu 0;
- A trilha de Rodadas atingiu 10.

Se as condições para o final da partida não forem cumpridas, continue com o que segue:

- Retorne para a Reserva todas as cartas reveladas e jogadas durante a fase Resultados da Cruzada, separando-as por tipo.
- Mova a ficha de Rodadas 1 espaço para a frente na Trilha de Rodadas.
- Passe a ficha de Jogador Inicial para o próximo jogador em sentido horário e comece a rodada seguinte.



## ...Vencendo a Partida...

Para vencer a partida, os jogadores precisam apoiar a facção vencedora. Dentre os aliados do lado vitorioso,

o jogador com mais pontos de prestígio é o vencedor.

- Se a miniatura de Exército do Ricardo atingir o espaço 10 de sua trilha, o Rei Ricardo triunfante vence a cruzada e retorna para casa. **Os jogadores que apoiam o Rei Ricardo pertencem à Facção Vencedora.**
- Se a miniatura do Retorno do Rei atingir o espaço 0 de sua trilha, o Rei Ricardo retorna cedo para casa mas com um exército grande o suficiente para recuperar seu trono. **Os jogadores que apoiam Rei Ricardo pertencem à Facção Vencedora.**
- Se a miniatura de Exército do Saladino atingir o espaço 10 de sua trilha, o Rei Ricardo morre em batalha. **Os jogadores que apoiam o Rei João pertencem à Facção Vencedora.**
- Se a miniatura do Tesoureiro do Rei atingir o espaço 0 de sua trilha, o Rei Ricardo terá consumido toda a sua riqueza durante a guerra e terá sido destronado. **Os jogadores que apoiaram o Rei João pertencem à Facção Vencedora.**



### EXEMPLO:

“O Exército de Ricardo atingiu o espaço 10 de sua trilha, o que significa que Ricardo foi vitorioso na Terra Santa. Os jogadores que apoiam Ricardo pertencem à Facção Vencedora e agora contam seus pontos de prestígio para ver quem dentre eles é o vencedor.”



### EXEMPLO:

“O Tesoureiro do Rei atingiu o espaço 0 de sua trilha, o que significa que Ricardo gastou toda a sua riqueza e não pode continuar lutando. Os jogadores que apoiam João pertencem à Facção Vencedora e agora contam seus pontos de prestígio para ver quem dentre eles é o vencedor.”



## ...Vencendo a Partida...

Se, ao final de uma rodada, várias trilhas tiverem atingido o espaço 10/0 (ou se a trilha de Rodadas tiver alcançado o espaço 10), a trilha com o **menor** valor na **Ordem de Resolução** define a facção vencedora.

ORDEM DE RESOLUÇÃO	TRILHA DA PARTIDA	FACÇÃO VENCEDORA
1	Exército de Ricardo = 10	Rei Ricardo
2	Exército de Saladino = 10	Rei João
3	Retorno do Rei = 0	Rei Ricardo
4	Tesouro do Rei = 0	Rei João
5	Rodada = 10	Mais Pontos de Prestígio

## SOMANDO PONTOS DE PRESTÍGIO

Após determinar a Facção Vencedora, **todos os jogadores contam os pontos de prestígio de suas cartas de Decreto**. O jogador (aliado à Facção Vencedora) que tiver mais Pontos de Prestígio é o vencedor! No caso de empate, o jogador com mais Moedas é o vencedor. Se os jogadores também empatarem em Moedas, eles dividem a vitória.

Se a 5ª condição for cumprida – a ficha de Rodada atinge o espaço 10 na trilha – e há um jogador **Neutro**, **ele automaticamente soma 3 Pontos de Prestígio Adicionais**. Esta é a única forma do jogador Neutro ter a chance de vencer a partida.

*NOTA: o jogador com mais Pontos de Prestígio (contando decretos) é o vencedor da partida.*

Se, ao final de uma rodada, nenhuma destas condições for atingida, uma nova rodada começa.

## ...Créditos...

**GAME DESIGN:** Andrea Chiaversio

**DESENVOLVIMENTO E DESIGN ADICIONAIS:** Fel Barros & Alexandru Olteanu

**DESENVOLVIMENTO:** Fabio Tola, Leo Almeida, Marco Portugal & Michael Shinall

**PRODUÇÃO:** Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma & Renato Sasdelli

**EDITOR:** David Preti

**ARTE & ILUSTRAÇÕES:** Stefan Kopinski, Louise Combal & Nicolas Fructus

**DESIGN GRÁFICO:** Mathieu Harlaut & Fabio de Castro

**TEXTOS:** Colin Young

**REVISÃO:** Jared Miller, Jason Koep & Colin Young

**TRADUÇÃO:** Marcelo Oliveira & Kleber Bertazzo

**REVISÃO:** Kleber Bertazzo & Cristiano Cuty

**LAYOUT ED. BRASILEIRA:** Cristiano Cuty

**COLABORAÇÃO:** João Furtado

**PLAYTESTING:** Luca Grasso & Pietro Puglisi (District Games).

Bruno Meira, Caio da Quinta, Carolina Negrão, Daniel Caballero,

Diego de Moraes, Eduardo Cunha Vilela, Fabio Iwace, Fabio

Tola, Flávio Oota, Fernando Bastos, Gabriel Perin, Isadora Leite,

João José Goes, Júlia Ferrari, Leo Almeida, Lucas Antonini,

Lucas Martini, Luiz Kalagar, Luiz Martinez, Luiza Pirajá, Marco

Portugal, Paulo Shinji, Patricia Brotezzi, Pedro Oblizner, Renato

Bardela, Ricardo Limonete, Rodrigo Sonesso, Rodrigo Esper, Rod

Mends & Sergio Roma.



# : Apêndice: Ações de Locação :

## BRIDGWATER



(4-6j) Se o jogador estiver apoiando Ricardo, pague 1 Moeda para a Reserva. Ele ganha 1 Ponto de Prestígio e 1 carta de Fação de sua escolha da Reserva. Então, todo jogador apoiando Ricardo pode pegar 1 carta de Fação de sua escolha da Reserva. Se o jogador estiver apoiando João, nada acontece.



(2-3j) Pegue 1 Moeda da Reserva e saque 1 carta do deck de Provisões. Então escolha entre pegar 1 carta de Estandarte Vermelho ou 1 carta de Estandarte Verde da Reserva.

## BRISTOL



(4-6j) Retorne 4 cartas do mesmo tipo para a Reserva. Ganhe 3 Pontos de Prestígio, pegue 3 Moedas da Reserva de Moedas e saque 2 cartas do deck de Provisões.



(2-3j) Retorne 6 Moedas para a Reserva e reduza (movendo para a esquerda) 1 da trilha de Exército 1 espaço.

## CAMBRIDGE



Pegue 2 Moedas da Reserva e pegue 1 carta de sua escolha da Reserva.

## CANTERBURY



(4-6j) Retorne 2 cartas de Estandarte Verde para a Reserva. Pegue 1 carta de Estandarte Vermelho, 1 Carta de Ampulheta Vermelha e 1 carta de Baú Vermelho da Reserva, saque 1 carta do deck de Provisões e ganhe 1 Ponto de Prestígio.



(2-3j) Retorne 3 cartas de Estandarte Verde para a Reserva. Pegue 1 carta de Estandarte Vermelho, 1 carta de Ampulheta Vermelha e 1 carta de Baú Vermelho da Reserva e saque 2 cartas do deck de Provisões.

## CARDIFF



(4-6j) Retorne 2 cartas de Ampulheta Verde e também 2 de Baú Verde para a Reserva. Ganhe 2 Pontos de Prestígio e pegue 3 Moedas da Reserva de Moedas.



(2-3j) Retorne 2 cartas de Ampulheta Verde e também 2 de Baú Verde para a Reserva. Saque 3 cartas do deck de Provisões e pegue 3 Moedas da Reserva de Moedas.

## CHESTER



(4-6j) Retorne 2 cartas de Estandarte Vermelho para a Reserva. Pegue 1 carta de Estandarte Verde, 1 carta de Ampulheta Verde e 1 carta de Baú Verde da Reserva, saque 1 carta do deck de Provisões e ganhe 1 Ponto de Prestígio.



(2-3j) Retorne 3 cartas de Estandarte Vermelho para a Reserva. Pegue 1 carta de Estandarte Verde, 1 carta de Ampulheta Verde e 1 carta de Baú Verde da Reserva e saque 2 cartas do deck de Provisões.

## GLOUCESTER



Pegue 1 Moeda da Reserva de Moedas e saque 1 carta do deck de Provisões. Então, escolha entre pegar 1 carta de Estandarte Vermelha ou Verde da Reserva.

## GRIMSBY



(4-6j) Se o jogador apoiar João, pague 1 Moeda para a Reserva. Ele ganha 1 Ponto de Prestígio e pega 1 carta de Fação de sua escolha da Reserva. Então, todo outro jogador apoiando João pode pegar 1 carta de Fação de sua escolha da Reserva. Se o jogador está apoiando Ricardo, nada acontece.



(2-3j) Escolha um: retorne 3 cartas de Baú Vermelho para a Reserva e aumente a trilha de Tesouro do Rei em 1 (movendo para a esquerda), ou retorne 3 cartas de Ampulheta Verde para a Reserva e aumente a trilha do Retorno do Rei em 1 (movendo para a esquerda).

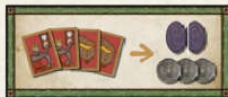
# : Apêndice: Ações de Locação :

## LONDON

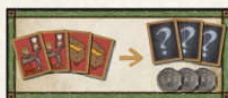


Retorne 3 Moedas para a Reserva. Pegue 1 carta da Reserva à sua escolha e aumente (movendo para a esquerda) tanto a trilha de Retorno do Rei quanto a trilha de Tesouro do Rei 1 espaço.

## NORWICH



(4-6j) Retorne 2 cartas de Ampulheta Vermelha e 2 cartas de Baú Vermelho para a Reserva. Ganhe 3 Pontos de Prestígio e pegue 3 Moedas da Reserva de Moedas.



(2-3j) Retorne 2 cartas de Ampulheta Vermelha e 2 cartas de Baú Vermelho para a Reserva. Saque 3 cartas do deck de Provisões e pegue 3 Moedas da Reserva de Moedas.

## NOTTINGHAM



(4-6j) Saque 1 carta de seu deck Decreto da Fação e retorne 1 carta para o fundo do deck. Então, ganhe 1 Ponto de Prestígio e pegue 3 Moedas da Reserva de Moedas.



(2-3j) Pegue 2 Moedas da Reserva de Moedas, pegue 1 carta de sua escolha da Reserva e saque 1 carta do deck de Provisões.

## OXFORD



Retorne 1 carta de Fação (Vermelha se ele estiver apoiando Ricardo. Verde se ele estiver apoiando João) para a Reserva. Pegue 4 Moedas da Reserva de Moedas.

*\*Jogadores Neutros devem usar a carta de Fação à qual eles estiverem aliados neste turno.*

## SALISBURY



Pegue 1 Moeda da Reserva de Moedas e saque 1 carta do deck de Provisões. Então, escolha entre pegar 1 carta de Baú Vermelho ou 1 carta de Baú Verde da Reserva.

## SHERWOOD



(4-6j) Retorne 1 carta de cada tipo (1 de Estandarte Vermelho, 1 de Ampulheta Vermelha, 1 de Baú Vermelho, 1 de Baú Verde, 1 de Ampulheta Verde e 1 de Baú Verde) para a Reserva. Saque 2 cartas do deck de Provisões, ganhe 3 Pontos de Prestígio e pegue 3 Moedas da Reserva de Moedas.



(2-3j) Retorne 1 carta de cada tipo (1 de Estandarte Vermelho, 1 de Ampulheta Vermelha, 1 de Baú Vermelho, 1 de Baú Verde, 1 de Ampulheta Verde e 1 de Baú Verde) para a Reserva. Reduza (movendo para a esquerda) 1 das trilhas de Exército 1 espaço.

## SHREWSBURY




Retorne 3 Moedas para a Reserva de Moedas. Pegue 1 carta de sua escolha da Reserva e reduza (movendo para a esquerda) 1 das trilhas de Exército 1 espaço.

## YORK



Pegue 1 Moeda da Reserva de Moedas e saque 1 carta do deck de Provisões. Então, escolha entre 1 carta de Estandarte Vermelho ou 1 carta de Estandarte Verde da Reserva.

## REFERÊNCIAS

Uma carta à sua escolha			4 do mesmo tipo
Carta da Fação de Ricardo			Tr. do Exército de Ricardo
Carta da Fação de João			Tr. do Exército de Saladino
Carta de Decreto			Tr. do Retorno do Rei
Carta do Deck de Provisões			Tr. do Tesouro do Rei

## ...Resumo da Rodada...

### 1. REVELE UMA CARTA DE EVENTO E O NEUTRO ESCOLHE QUEM APOIAR

O jogador inicial saca a carta do topo de Evento do Deck de Cruzadas e a revela em voz alta.

O jogador Neutro, se houver, anuncia qual facção está apoiando para a rodada corrente.

### 2. VIAJANDO E ENCONTRO

Na ordem do turno, os jogadores movem sua Miniatura de Personagem até 3 espaços no tabuleiro da Inglaterra. Se um jogador tiver um **Navio**, ele pode usar segmentos de água. Se um jogador tiver um **Cavalo**, ele pode se mover por até 4 espaços.

Uma vez que um jogador se moveu, ele pode fazer a ação da Locação que ele atualmente ocupa.

Se o **Mercador** ou o **Mercenário** estiverem presentes na Locação atual do jogador, ele recebe os seguintes bônus:

**Mercador:** 2 Moedas.

**Mercenário:** 2 cartas do deck de Provisões.

### 3. COMPRANDO



BENFEITORIAS

CARTA  
ESPECÍFICA

CARTA  
ALEATÓRIA

PONTO DE  
PRESTÍGIO

Cada jogador pode fazer 1 compra. Os custos estão descritos na coluna abaixo dos ícones, de acordo com as Rodadas da Partida.

### 4. CONTRIBUINDO PARA A CRUZADA

Cada jogador deve adicionar 2 cartas com a face para baixo de sua mão para o deck de Cruzada. Quando adicionar 1 ou nenhuma carta, o jogador irá perder 1 Ponto de Prestígio (se ele tiver algum) por carta não adicionada. Para adicionar uma 3ª carta, um jogador deve pagar 2 Moedas.

### 5. RESULTADOS DA CRUZADA

O jogador inicial embaralha o deck de Cruzada e saca um número de cartas igual ao dobro do número de jogadores. Revele todas as cartas sacadas:

COMPARE AS CARTAS DE ESTANDARTE:  VS 	 -  × →  -  × →  =  ∅
COMPARE AS CARTAS DE AMPULHETA:  VS 	 >  ∅  =  →  <  → →
COMPARE AS CARTAS DE BAÚ:  VS 	 >  ∅  =  →  <  → →

### 6. RESOLUÇÃO DA CARTA DE EVENTO

Se ainda não tiver sido aplicado durante uma fase anterior, aplique o feito impresso na carta de Evento para esta rodada.

- (4+ jogadores): coloque o Mercador e o Mercenário em suas novas Locações conforme indicado na carta de Evento ativa.
- Descarte a carta de Evento ativa.

### 7. CHECAGEM PARA AS CONDIÇÕES DE FIM DA PARTIDA

Se qualquer trilha tiver chegado ao fim (pág. 15), a partida termina. Veja **Vencendo a Partida** (págs. 16/17).

Se a partida não tiver terminado, continue com o que segue:

- Retorne para a Reserva todas as cartas reveladas e jogadas durante a fase de Resultados da Cruzada.
- Mova a ficha de Rodada da Partida 1 espaço para frente na Trilha de Rodada da Partida.
- Passe a ficha de Primeiro Jogador para o próximo jogador em sentido horário.

