

MERLIN

Um jogo de
Stefan Feld & Michael Rieneck
para 2-4 jogadores, a partir de 14 anos

Tradução: Paula Faria

Conteúdo do Jogo Básico

Materiais compartilhados:

- 1 Tabuleiro



- 2 Bordas de terreno



- 24 Peças de terreno



5x montanha,
floresta e lago

3x torre na montanha,
floresta e lago

- 55 Cartas de missão



- 4 Peças iniciais



- 36 Escudos – 6 por principado



- 36 Bandeiras – 6 por principado



- 36 Materiais de construção – 6 por principado



- 24 Traidores – 4 por principado



- 11 Maças



- 1 Graal & 1 Excalibur



- 1 Merlin & 4 dados do Merlin (branco)



- 1 Marcador de rodadas



- 1 Marcador de primeiro jogador



- 1 Livreto de regras

Materiais para cada jogador (nas quatro cores dos jogadores: azul, amarelo, verde e vermelho):

- 1 Tabuleiro de castelo



- 7 Palacetes



- 3 Cajados do Merlin



- 1 Cavaleiro



- 4 Peças de assistente

Antes do primeiro jogo, cole os adesivos dos assistentes nas peças correspondentes.



Dama de companhia, Escudeiro,
Construtor, Porta-bandeira

- 3 Dados do jogador



- 7 Marcadores de influência



- 1 Marcador de pontos &
• 1 Marcador de 100 pontos



Conteúdo do módulo

- 4 Tabuleiros extra – 1 por cor de jogador

- 16 Selos – 4 por cor de jogador



Preparação do jogo

- 1) Coloque o **tabuleiro** no centro da área de jogo.
- 2) Coloque o **marcador de rodadas** no primeiro espaço da sequência de rodadas.
- 3) O **Merlin** começa no espaço do Principado do Dragão do medalhão (preto).
- 4) Coloque o **Graal** e a **Excalibur** em seus locais designados.
- 5) Separe as **bandeiras, o material de construção e os escudos** e coloque-os nos principados correspondentes.
- 6) Coloque as **maças** no lugar designado.
- 7) Embaralhe as **cartas de missão** e coloque o baralho virado para baixo no tabuleiro. Revele as três primeiras cartas e coloque-as viradas para cima ao lado do tabuleiro.



Materiais do jogador:

A) Cada jogador escolhe uma cor e pega os seguintes materiais daquela cor.

1 tabuleiro de castelo, **1** cavaleiro, **4** assistentes, **6** marcadores de influência, **3** cajados do Merlin, **7** palacetes, **1** marcador de pontos, **1** marcador de 100 pontos e **3** dados pessoais. Cada jogador pega **1** maçã e **1** dado do Merlin.

Todos os jogadores colocam seus marcadores no espaço "0/100" na pista de pontuação e empilham seus palacetes ao lado dos arredores. O resto dos componentes é colocado em cada tabuleiro de castelo, como mostra a ilustração. Por enquanto, cada jogador mantém seu cavaleiro ao lado do castelo e coloca o marcador de 100 pontos ao lado do tabuleiro.





8) Misture as **peças dos traidores** de cabeça para baixo e coloque-as nos espaços indicados no tabuleiro em três pilhas viradas para baixo.



9) **Os arredores:** Ao lado do tabuleiro construa os arredores - uma superfície de peças de terreno delimitada pelas duas bordas de terreno - da seguinte maneira: misture as peças de terreno viradas para baixo. Depois, aleatoriamente, organize os terrenos em filas de seis peças viradas para cima, delimitadas pelas bordas. **Nota:** em um jogo com 2 ou 3 jogadores, antes de misturar os terrenos, remova 1 peça de montanha, floresta e lago, com e sem torre, e devolva essas peças para a caixa.

10) Escolha o jogador que ficará com o **marcador inicial** aleatoriamente.

B) Embaralhe as **peças iniciais** e dê uma para cada jogador. Depois, cada jogador coloca seu cavaleiro no espaço designado do principado no medalhão de ações. Cada jogador pega a bandeira, escudo e material de construção do principado descrito no tabuleiro e os guarda em seu próprio castelo. Cada jogador coloca uma marcador de influência no principado descrito. Devolva as peças iniciais para a caixa do jogo.

C) Agora, **cada jogador** pega **3 traidores** do tabuleiro e os coloca nos espaços designados no tabuleiro de castelo. Traidores com escudos iguais são colocados empilhados. **Cada jogador forma uma mão com 4 cartas de missão** do baralho.

D) Finalmente, todos os jogadores **rolam seus 4 dados** e os colocam no tabuleiro de castelo. Se um jogador rolar três ou quatro números iguais, ele deve rolar novamente todos os dados até haver menos de 3 repetições.

Conceito e Objetivo do Jogo

O **Rei Artur** está à procura de um sucessor digno de seu trono. Junto com Merlin, ele busca o melhor candidato dentre os Cavaleiros da Távola Redonda. Cada jogador assume o papel de um Cavaleiro e tenta cair nas graças do Rei Artur. Usando os dados, os jogadores movem o Merlin ou seu próprio cavaleiro no medalhão de ações.

O espaço onde eles terminam o movimento especifica a ação possível. Cada jogador controla os movimentos do seu próprio cavaleiro,



enquanto o Merlin pode ser movido por todos os jogadores. Três contabilizações de pontos acontecem durante o jogo.

Os jogadores devem expulsar os traidores e podem ganhar pontos de vitória por construir seus palacetes nos arredores, por sua influência nos principados e por seus assistentes colocados no tabuleiro. Além



disso, os jogadores podem completar missões para ganhar mais pontos de vitória. Depois de seis rodadas, o jogador que tiver usado seus dados com mais eficácia para navegar pelo medalhão, completar as missões e tirar vantagem das pontuações intermediárias, acumulando o maior número de pontos de vitória, será o sucessor do Rei Artur.



Como Jogar

Um jogo de Merlin é jogado em 6 rodadas. Cada rodada começa com o Primeiro Jogador fazendo seu turno, seguido pelos outros jogadores em sentido horário. Durante seu turno, o jogador da vez escolhe um de seus dados e move seu cavaleiro, ou o Merlin, um número de espaços no medalhão de ações igual ao número mostrado no dado, e depois ele realiza a ação do espaço onde o movimento acaba. Depois é o turno do próximo jogador e a rodada continua. A rodada termina após cada jogador realizar 4 turnos, usando todos os seus dados. A marcação de pontos acontece depois da segunda, quarta e sexta rodadas. Os jogadores ganham pontos de vitória adicionais durante essas marcações. O jogo termina depois da contabilização final de pontos, ao final da sexta rodada de jogo.

Detalhes de uma rodada.

O jogador da vez escolhe um dado do seu tabuleiro de castelo e o coloca no centro do tabuleiro de jogo sem mudar o número. Dependendo do dado escolhido, ele procede como a seguir:

Um dos dados pessoais do jogador

O jogador avança seu cavaleiro no medalhão de ações o mesmo número de espaços mostrado no dado, **em sentido horário**.



O dado branco do Merlin

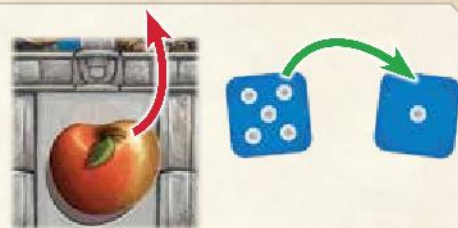
O jogador avança o Merlin no medalhão de ações o número de espaços igual ao mostrado no dado, na direção de sua escolha – **no sentido horário ou anti-horário**.



Nota: O número de peões em um único espaço de ação é ilimitado.

As maçãs

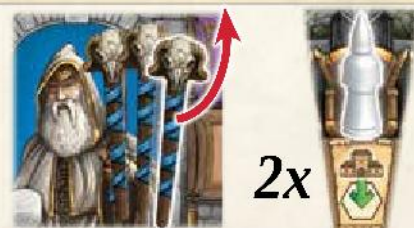
O jogador da vez pode gastar uma maçã do seu tabuleiro de castelo para mudar o lado mostrado de um dado selecionado para qualquer lado, 1-6. Ele move seu peão correspondente segundo o novo número de espaços e devolve a maçã ao estoque geral no tabuleiro do jogo.



Depois, o jogador realiza a ação do espaço onde seu movimento terminou.

Os Cajados do Merlin

Se o jogador moveu o Merlin, ele pode escolher gastar um dos seus cajados do Merlin removendo-o do seu castelo e devolvendo-o à caixa do jogo. Se fizer isso, ele pode repetir a ação daquele turno imediatamente.



Além disso, um jogador pode completar até uma das suas cartas de missão por turno.

Depois que o jogador da vez completou sua ação (ou a renunciou), seu turno acaba e é o turno do próximo jogador. A rodada acaba quando nenhum jogador tiver mais dados. *Nota: Um jogador não pode pular seu turno; ele tem que escolher um dado, colocá-lo no centro do tabuleiro e mover o peão apropriado. No entanto, ele pode renunciar à ação do espaço.*

As ações do medalhão de ações:



Espaços de Principados: (x6)

O jogador escolhe um de seus assistentes (Dama de companhia, Escudeiro, Porta-bandeira ou Construtor) do seu tabuleiro de castelo ou de qualquer um dos outros 5 principados e o/a coloca no espaço correspondente no principado onde ele terminou seu movimento. Se aquele espaço estiver ocupado pelo assistente de outro jogador, aquele assistente é devolvido ao castelo do seu dono.



Dependendo do assistente escolhido, agora ele ou ela “cumpre o seu dever”:

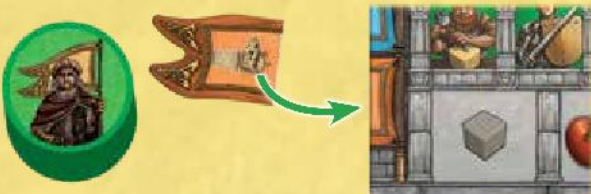
Construtor: O jogador pega uma peça de material de construção daquele principado, se disponível, e o guarda em seu castelo. *Nota:* O material de construção é necessário para se construir palacetes nos arredores.



Escudeiro: O jogador pega um escudo daquele principado, se disponível, e o guarda em seu castelo. *Nota:* Os escudos são necessários para expulsar os traidores.



Porta-bandeira: O jogador pega uma bandeira daquele principado, se disponível, e a anexa ao seu castelo. Bandeiras podem ser usadas para realizar várias ações especiais adicionais durante o turno do jogador. Você verá uma explicação detalhada dessas ações na última página desse livreto.



Nota: Bandeiras sobrepõem certas regras básicas do jogo, dando, assim, vantagens específicas ao jogador.

Dama de companhia: O jogador pega um dos marcadores de influência de seu castelo, se disponível, e o coloca naquele principado. Ele é adicionado aos marcadores já existentes lá, se houver.



Nota: Marcadores de influência dão aos jogadores mais opções ao realizar certas ações e podem valer pontos de vitória durante a contabilização de pontos.



Espaços de pontos de vitória: (x4)

Escudo, bandeira, material de construção: O jogador ganha um ponto de vitória para cada escudo, bandeira ou material de construção em seu castelo, dependendo do espaço.



Marcador de influência: O jogador ganha um ponto de vitória para cada um de seus marcadores de influência colocado nos principados.



Espaços de influência: (x4)

Escudo, bandeira, material de construção: Dependendo do espaço, o jogador pega um escudo, uma bandeira ou um material de construção de qualquer **um dos principados** onde ele tem pelo menos **um** marcador de influência, e o coloca em seu tabuleiro de castelo.



Assistente: O jogador escolhe **um principado** onde ele tem pelo menos **um** marcador de influência e envia para lá um de seus assistentes para cumprir o seu dever. O assistente pode sair do seu castelo ou de qualquer um dos outros 5 principados. (veja acima).



Excalibur: (x1)

Excalibur: O jogador pega a Excalibur do tabuleiro de jogo, ou do jogador que a possui no momento, e a coloca ao lado do seu castelo. Então, o jogador escolhe um dos traidores anexados ao seu castelo e o coloca na pilha de descarte.



Nota: A Excalibur pode valer pontos de vitória adicionais para seu portador durante a contabilização de pontos.

O Graal: (x1)

O Graal: O jogador pega o Graal do tabuleiro de jogo ou do jogador que o possui no momento, e o coloca ao lado do seu castelo. Então, o jogador pega uma maçã do tabuleiro e a guarda em seu tabuleiro de castelo.



Nota: O Graal pode valer pontos de vitória adicionais para seu portador durante a contabilização de pontos.

Realocar um assistente: (x1)

O jogador escolhe um de seus assistentes de qualquer principado e realoca aquele assistente no próximo principado na direção horária ou anti-horária. Depois, aquele(a) assistente cumpre o seu dever. (veja página 5).



Exemplo: O jogador vermelho move seu construtor no sentido anti-horário para o principado roxo. Lá, ele faz a ação do construtor pegando um material de construção roxo.

Exceção: Se todos os assistentes do jogador estiverem no tabuleiro de castelo no momento, o jogador pode escolher um deles(as) e mandar ele ou ela para um principado de sua escolha, onde ele ou ela cumprirá seu dever.

Espaços de troca: (x2)

O jogador escolhe um escudo, bandeira ou material de construção do seu castelo e o devolve para seu principado de origem. Em seguida, ele pega um escudo, bandeira ou material de construção de qualquer principado, guardando-o em seu tabuleiro de castelo.



Exemplo: O jogador usa o espaço de troca para trocar o material de construção azul do seu tabuleiro de castelo por uma bandeira laranja do tabuleiro de jogo.

Espaços de missão: (x2)

O jogador pode descartar até duas de suas missões para a pilha de descarte e depois pegar o mesmo número de cartas à mostra ou do baralho. Quando uma carta à mostra é pega, ela é substituída imediatamente. Se o baralho acabar, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo baralho.



PILHA DE DESCARTE

Construir um palacete: (x3)



O jogador pode construir **um** palacete nos arredores. Um palacete pode ser construído em qualquer peça de terreno que não esteja ocupada por outro palacete, desde que o jogador tenha o material de construção necessário guardado em seu tabuleiro de castelo.

Material de construção necessário:

Em uma linha reta saindo de qualquer peça de terreno, nas 6 direções, pelo menos uma dessas linhas acabará em uma borda e indicará uma peça de material de construção. Uma dessas peças é necessária para construir um palacete naquela peça de terreno. Na maioria dos casos o jogador poderá escolher entre várias peças.



Exemplo: Um jogador pode construir um palacete no terreno destacado em vermelho usando um material de construção cinza, azul ou alaranjado.

O jogador devolve o material necessário para o seu principado de origem e coloca um de seus palacetes naquela peça de terreno. Se a peça mostra uma torre, o jogador pode, adicionalmente, pegar um escudo ou uma bandeira de qualquer principado, ou ele pode colocar um marcador de influência em qualquer principado. Um jogador pode construir até 7 palacetes nos arredores. Palacetes construídos nos arredores podem valer pontos de vitória durante a contabilização de pontos.



Exemplo: O jogador verde paga seu material de construção cinza e constrói um palacete no terreno de lago que mostra uma torre. Como ele construiu em uma torre, ele escolhe pegar um escudo preto do tabuleiro e coloca em seu castelo.

Cartas de Missão

O jogador da vez pode completar **no máximo uma** carta de missão por turno, em qualquer momento durante o seu turno. Cada carta de missão mostra os requisitos necessários no lado superior esquerdo da carta. Se o jogador cumpre os requisitos de uma carta, ele ganha os pontos de vitória mostrados no escudo no lado superior direito da carta e coloca a carta na pilha de descarte. Você verá uma descrição detalhada dos requisitos na última página deste livreto.

REQUISITOS



PONTOS DE VITÓRIA
3



Importante: O jogador tem que **apenas possuir** os escudos, bandeiras, material de construção ou marcadores de influência necessários para cumprir os requisitos da carta de missão. Não é preciso gastá-los.

Exemplo: O jogador amarelo tem todos os requisitos necessários para completar uma missão de 3 pontos. Ele anuncia que está completando a missão, coloca a carta na pilha de descarte e move seu marcador de pontos 3 espaços.

Quando um jogador completa uma de sua cartas de missão, ele pega uma nova no fim de seu turno. Ele pode pegar uma carta à mostra ou do baralho. Quando uma carta à mostra é pega, substitua ela imediatamente.

Se o baralho acabar, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo baralho.

Fim de uma rodada de jogo

Após todos os jogadores completarem quatro turnos, acaba uma rodada do jogo. Todos os dados devem estar no centro do tabuleiro nesse momento. O número de rodadas jogadas determina o que acontece a seguir. Depois da...

Primeira rodada do jogo: **Preparação da próxima rodada**

Segunda rodada do jogo: **Pontuação** & **Preparação da próxima rodada**

Terceira rodada do jogo: **Preparação da próxima rodada**

Quarta rodada do jogo: **Pontuação** & **Preparação da próxima rodada**

Quinta rodada do jogo: **Preparação da próxima rodada**

Sexta rodada do jogo: **Pontuação** & **Fim do jogo**

Preparação da próxima rodada de jogo:

Cada jogador rola todos os seus 3 dados pessoais e 1 dado do Merlin. Se um jogador rola três ou quatro números iguais, ele deve rolar novamente todos os dados, várias vezes se necessário, até o resultado mostrar não mais de uma repetição de um número qualquer. Depois de rolar, os jogadores colocam seus dados no tabuleiro de castelo, com cuidado para não mudar o número mostrado.



O primeiro jogador passa o marcador de primeiro jogador para a pessoa à sua esquerda, que será o primeiro jogador na rodada seguinte.



Mova o marcador de rodadas para o próximo espaço na sequência de rodadas.



Pontuação

Os jogadores ganham pontos de vitória dependendo do seu sucesso nas 4 categorias descritas abaixo. Eles marcam seus pontos de vitória na trilha de pontos com seus marcadores de pontos. Se um marcador termina em um espaço ocupado por outro marcador, ele é colocado em cima desse marcador. Se o marcador de pontos de vitória de um jogador passa do espaço de 100 pontos, o jogador pega o marcador de 100 pontos e o coloca ao lado de seu castelo. No fim do jogo, aquele jogador adiciona 100 pontos ao seu total.

1ª Categoria : Traidores

a) Primeiro, o jogador precisa expulsar os traidores à sua frente. Um traidor é expulso devolvendo o escudo apropriado (como mostrado no traidor) do castelo do jogador para o principado correspondente. O traidor é descartado.

Um jogador perde 3 pontos de vitória para cada traidor que ele não pôde expulsar. Os traidores são descartados depois.



Excalibur: Se um jogador conseguiu expulsar todos os traidores e está em posse da Excalibur, ele recebe 3 pontos de vitória adicionais.



Exemplo: O jogador amarelo só pode derrotar dois traidores com seus escudos. O traidor azul permanece, então ele tem que mover seu marcador de pontos 3 espaços para trás.

Nota: Se um jogador tem que expulsar vários traidores mostrando o mesmo escudo, ele deve gastar um escudo para cada um desses traidores.

b) Depois, cada jogador pega mais 3 novos traidores da pilha. Os traidores são anexados ao tabuleiro de castelo do jogador. Se as pilhas de traidores acabarem, misture a pilha de descarte e forme três novas pilhas.

2ª Categoria: Arredores

Os arredores são considerados divididos em territórios. Um território é um grupo de uma ou mais peças de terreno do mesmo tipo que estão conectadas. Para cada território, são concedidos pontos de vitória ao jogador com o maior número de palacetes (mais do que qualquer outro jogador). O número de pontos de vitória concedido para cada território é igual ao número de peças nele. No caso de empate pela maioria dos palacetes, os pontos são divididos igualmente entre os jogadores empatados (arredondando para baixo). Ninguém ganha pontos por um território sem palacetes.



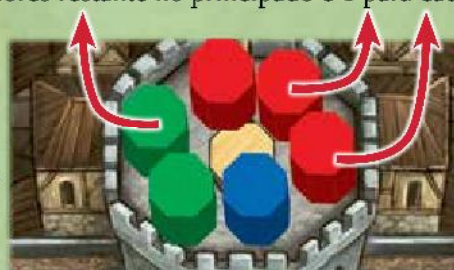
Exemplo: Os jogadores azul e verde ganham os pontos de vitória totais por seus territórios, já que apenas eles construíram palacetes ali. 2PV para o jogador azul e 1PV para o jogador verde. Os jogadores vermelho e amarelo, construíram 1 palacete no grande território de floresta, portanto eles dividirão os pontos. 2PV cada. ($5 \div 2 = 2$ arredondado para baixo)

3ª Categoria: Influência

Em cada um dos 6 principados, pontos de vitória são dados ao jogador com mais influência. Começando pelo Principado do Dragão (preto) e seguindo no sentido horário, pontos de vitória são dados por influência em cada principado, um por vez. Os pontos dados são iguais ao total de todos os marcadores de influência em um principado. Se um jogador tiver mais marcadores de influência no principado que qualquer outro jogador, ele ganha pontos de vitória por todos os marcadores ali. Se dois ou mais jogadores estão empatados pela maioria dos marcadores, o total é dividido pelo número de jogadores empatados (arredondando para baixo) e cada jogador ganha o número de pontos do resultado. Depois que os pontos de um principado foram marcados, os jogadores com mais de 1 influência naquele principado devolvem todos os marcadores menos 1 para o seu castelo: o máximo de marcadores restante no principado é 1 para cada jogador.



Exemplo: Os jogadores amarelo, azul e vermelho têm uma influência no principado preto. Cada um ganha 1PV. ($3 \div 3 = 1$)



Exemplo: O jogador vermelho tem mais influência que os jogadores verde e azul. Portanto, ele ganha 6 PV.

4ª Categoria: Assistentes

Cada jogador ganha um ponto de vitória para cada um de seus assistentes posicionado em um principado. Assistentes no castelo não valem pontos de vitória.



Exemplo: Verde = 4PV | Azul = 3PV | Vermelho = 3PV | Amarelo = 1PV

O Graal: O jogador em posse do Graal pode usá-lo em uma contabilização de influência em um principado onde há empate com outros jogadores para fazer o desempate. Ele coloca o Graal naquele principado e leva todos os pontos, os outros jogadores não pontuam. Quando os 6 principados forem contabilizados, o jogador pega o Graal de volta.



Exemplo: O jogador amarelo coloca o Santo Graal no principado laranja, assim ganhando o empate. Ele agora ganha 4PV em vez de 2PV.

Isso finaliza a pontuação.

Fim do jogo

O jogo termina depois da sexta rodada. Os jogadores agora ganham pontos de vitória adicionais pelo seguinte:

Maçãs

Cada maçã vale 1PV para o seu dono.



Cajado do Merlin

Cada cajado do Merlin vale 2PV para o seu dono.



Material:

Para quaisquer 3 materiais não usados (escudo, bandeira e/ou material de construção) no castelo do jogador, ele ganha 1PV.



Exemplo: O jogador amarelo ganha 1PV pelos seus cinco materiais restantes. (2 bandeiras, 2 materiais de construção e 1 escudo.)

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor do jogo! No caso de empate, os jogadores dividem a vitória.

As ações especiais permitidas pelas bandeiras e a descrição das cartas de missão podem ser encontradas, para fácil referência, na última página deste livreto.

Módulo: Nas Graças do Rei

Ao resolver uma carta de missão, o jogador agora tem a escolha de ganhar pontos de vitória pela carta, como é o normal, ou recusar os pontos para adquirir uma nova habilidade permanente. Um jogador pode ganhar até 4 habilidades dessa maneira.

Mudanças na preparação do jogo:

Adicionalmente, cada jogador pega um tabuleiro extra e 4 selos da sua cor de jogador. O tabuleiro extra é colocado abaixo de cada tabuleiro de castelo e os selos ficam ao lado do tabuleiro extra.



Mudanças durante o jogo:

Sempre que um jogador resolver uma carta de missão, ele tem duas opções:

Ganhar pontos de vitória:

O jogador ganha o número de pontos mostrado na carta, normalmente.



OU

O jogador aprende uma habilidade, dependendo da carta:

O assistente no canto inferior esquerdo da carta indica a coluna do tabuleiro extra de onde o jogador pode adquirir uma habilidade, enquanto o número de pontos de vitória da carta define a fileira. Uma carta que vale 1PV permite habilidades apenas da primeira fileira. Uma carta que vale 2PV permite a escolha entre habilidades da primeira e segunda fileiras, enquanto com uma carta que vale 3PV o jogador pode escolher qualquer habilidade da coluna.



Depois que o jogador escolher uma habilidade, ele coloca o seu selo sobre ela. Isso indica que a habilidade está ativada pelo resto do jogo. Uma vez que o jogador ativar 4 habilidades no seu tabuleiro extra, ele não poderá ativar mais habilidades. Realocar selos que já foram colocados não é permitido.



As habilidades detalhadas:

+1 ponto de vitória (x4)

Toda vez que o jogador resolver uma carta de missão daquele assistente, ele ganha um ponto de vitória adicional, não importa se ele ganha pontos de vitória ou adquire uma nova habilidade.



Exemplo: O jogador completa uma carta de missão e ganha 3VP. 2VP da carta e um 1VP porque ele ganhou a primeira habilidade do construtor.

Alocação para qualquer principado (x4)

Quando mover seu cavaleiro ou o Merlin para um dos 6 principados e escolher um assistente, o jogador pode enviar aquele assistente para qualquer principado de sua escolha. No entanto, se o assistente já foi colocado em um principado, ele não pode ser substituído naquele mesmo principado com essa habilidade.



Mesmo as habilidades da terceira fileira sendo permanentes, elas não podem ser usadas **mais de 3 vezes** durante o jogo (uma vez por pontuação). Para indicar que a habilidade foi usada, o jogador vira o selo ao contrário. Ela não pode ser mais usada até a próxima contabilização. Depois de cada contabilização, os selos são virados para cima, indicando que a habilidade pode ser usada de novo.

Construtor: Construir dois palacetes

Quando mover seu cavaleiro ou o Merlin para um espaço que permite a construção de um palacete, o jogador pode fazer essa ação duas vezes.



Importante: Um jogador não pode usar o cajado do Merlin com essa habilidade.

Escudeiro: Expulsar traidor

Um jogador pode expulsar um traidor anexado ao seu castelo sem precisar possuir (e gastar) o escudo correspondente. O traidor é colocado na pilha de descarte. Além disso, o jogador recebe 1 ponto de vitória.



Porta-bandeira: Ponto de vitória por qualquer elemento

Quando mover seu cavaleiro ou o Merlin para um espaço de ponto de vitória, o jogador pode pontuar o elemento de sua escolha - marcadores de influência, materiais de construção, escudos ou bandeiras, não importando qual desses ícones é mostrado no espaço. Além disso, o jogador recebe 1 ponto de vitória.



Dama de companhia: Duas ações

Quando mover seu cavaleiro ou o Merlin para um espaço de influência, o jogador pode usar essa habilidade. Um após o outro, o jogador escolhe 2 principados onde ele tem ao menos 1 marcador de influência e coloca um de seus assistentes lá cumprindo seu dever. O jogador pode escolher o mesmo principado duas vezes.



Importante: Um jogador não pode usar o cajado do Merlin com essa habilidade.

Ações especiais concedidas pelas bandeiras

Bandeiras podem ser usadas em vários momentos para fazer ações especiais. Cada bandeira permite 1 ação especial, mas um jogador pode usar quantas bandeiras quiser, e puder, durante seu turno. Depois de usada, a bandeira é devolvida ao seu principado de origem.



Expulsar traidores

O jogador pode expulsar todos os traidores anexados ao seu castelo mostrando um determinado escudo, sem precisar possuir (e gastar) o(s) escudo(s) correspondente(s). O jogador pode expulsar apenas um ou muitos traidores com essa bandeira. Os traidores vão para a pilha de descarte.



Missões

O jogador pode completar **2 cartas de missão** durante o seu turno. Se ele fizer isso, ele ganha 2 pontos de vitória adicionais. O jogador pega duas novas cartas de missão no final do seu turno.



Ao contrário

O jogador pode avançar com seu cavaleiro no **sentido anti-horário** no medalhão de ações.



Virar um dado

O jogador pode virar um de seus dados **ao contrário** antes de mover um peão.



Ação diferente

Depois que o jogador mover um peão, ele pode fazer a ação de qualquer outro espaço ocupado pelo cavaleiro de outro jogador, em vez da ação do espaço onde o seu peão parou.



Espelhar

Depois que o jogador mover seu cavaleiro, ele pode colocar o cavaleiro no espaço oposto no medalhão de ação e realizar a ação daquele espaço. O cavaleiro permanece naquele espaço e será movido daquele espaço em diante nos turnos seguintes.



Requisitos das Cartas de Missão

Bandeiras, material de construção e escudos específicos:



Qualquer tipo de bandeira, escudo e material de construção:



Marcador(es) de influência em um principado específico:



Marcador(es) de influência em qualquer principado:



Assistente específico em um principado específico:



Quaisquer dois assistentes em um principado específico:



Dois assistentes específicos em qualquer principado:

