

MERLIN

Gra autorstwa

Stefan Feld & Michael Rieneck

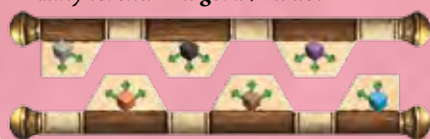
dla 2-4 graczy powyżej 14 roku życia

Zawartość gry

- 1 Plansza



- 2 Ramy terenu - 1x góra / 1x dół



- 24 płytek terenu



- 55 kart misji



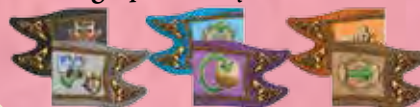
- 4 Startowe płytki



- 36 Tarcz - po 6 na księstwo



- 36 Flag - po 6 na księstwo



- 36 Materiały budowlane - 6 na księstwo



- 24 Zdrajców - po 4 na księstwo



- 11 Jablek



- 1 Gral i 1 Excalibur



- 1 Merlin i 4 kości Merlina - białe



- 1 znacznik rund



- 1 znacznik pierwszego gracza



- Instrukcja

Materiały dla każdego gracza (w czterech kolorach : niebieski, żółty, czerwony i zielony):

- 1 plansza zamku



- 7 dworów



- 3 laski merlina



- 1 rycerz



- 4 żetony pomocników

Przed pierwszą grą starannie przymocuj naklejki pomocników do odpowiednich żetonów.



Dama dworu, Giermek, Budowniczy, Nosiciel flagi

- 3 kości



- 7 znaczników wpływów



- 1 znacznik punktacji

- i znacznik 100 punktów



Zawartość modułu

- 4 dodatkowe plansze - 1 na gracza

- 16 pieczęci - po 4 na gracza



Przygotowanie gry

- 1) Umieść planszę na środku.
- 2) Ustaw znacznik rund na pierwszym polu toru rund.
- 3) Merlin zaczyna na polu rondla Smoczego Księstwa (czarne księstwo).
- 4) Weź Graala i Excalibura i umieść je na przydzielonych im miejscach.
- 5) Posortuj flagi, materiały budowlane i tarcze i połóż je do odpowiednich księstw.
- 6) Połóż jabłka na odpowiedniej przestrzeni na planszy.
- 7) Potasuj karty misji i połóż talię na planszy. Odkryj trzy wierzchnie karty i połóż je odkryte obok planszy.



Zasoby gracza

- A) Każdy gracz wybiera jeden z kolorów i bierze następujące materiały:
 1 planszę zamku, 1 rycerza, 4 pomocników,
 6 znaczników wpływów, 3 laski Merlina,
 7 dworów, 1 znacznik punktacji, 1 znacznik punktowy : 100 punktów, 3 kości.
 Każdy gracz otrzymuje także 1 kostkę jabłka i 1 kostkę Merlina.

Wszyscy gracze umieszczają znacznik punktacji na polu "0/100" na torze punktacji i układają swoje dwory obok okolic. Pozostałe elementy są przypisane do planszy zamku każdego gracza, jak pokazano na ilustracji. Na razie każdy z graczy powinien trzymać swojego rycerza obok swojej planszy zamku i umieścić znacznik 100-punktów obok planszy.





- 8) Wymieszaj kafelki zdrajców i umieść je zakryte we wskazanych miejscach na planszy w trzech oddzielnych stosach .



- 9) Okolice: Obok planszy gry skonstruuj okolice - zamkniętą powierzchnię kafelków terenu otoczoną dwoma ramami terenu - w następujący sposób: Wymieszaj wszystkie płytki terenu . Następnie losowo rozmieszczaj kafelki terenu w rzędach po sześciu odkrytych kafelków, ułożonych w dwóch ramkach terenu. Uwaga: w grze 2- lub 3-osobowej, przed zmieszaniem kafelków terenu, usuń po 1 kafelku gór, lasu i jeziora, zarówno z wieżą, jak i bez niej, i umieść te płytki z powrotem w polu gry.

- 10) Losowo wybierz początkowego gracza, który następnie daj mu znacznik pierwszego gracza.



- B) Potasuj początkowe kafelki i rozdaj po 1 każdemu z graczy. Następnie wszyscy gracze umieszczają swojego rycerza na wyznaczonym polu ronda akcji księstwa. Każdy gracz bierze flagę, tarczę i materiał budowlany z przedstawionego księstwa z planszy i umieszcza go na swojej własnej planszy zamku. Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników wpływu na przedstawionym księstwie. Zwróć początkowe kafelki do pudełka.



- C) Teraz każdy gracz bierze 3 zdrajców z planszy, dołączając ich do odpowiednich im miejsc na planszy zamku gracza. Zdracy z identycznymi tarczami są umieszczani jeden na drugim. Każdy gracz dobiera 4 karty misji z talii.

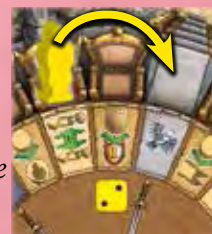


- D) Ostatecznie wszyscy gracze rzucają 4 kostkami i umieszczają je na swojej planszy zamku. W przypadku, gdy gracz wyrzuci trójkę lub czworaczkę, musi ponownie rzucić wszystkie kości, jeśli jest to konieczne rzuca kilka razy, aż wynik nie będzie zawierał trypletu ani kwadratu.

Koncepcja i cel gry

Król Artur szuka godnego następcy tronu. Wraz z Merlinem poszukuje najlepszego kandydata spośród rycerzy Okrągłego Stołu. Każdy gracz przyjmuje rolę Rycerza Okrągłego Stołu i stara się zdobyć przychylność króla Artura.

Korzystając z kości, gracze przenoszą Merlina lub własnego rycerza na rondlu akcji. Pole na którym kończą ruch, określa ich możliwą akcję.

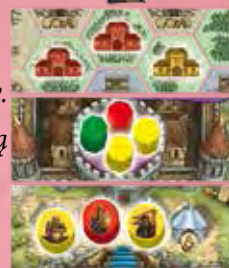


Każdy gracz kontroluje ruch własnego rycerza,

podczas gdy Merlin może być przenoszony przez wszystkich graczy. W trakcie gry odbywają się trzy punktacje. Gracze muszą odeprzeć zdrajców i zdobyć punkty zwycięstwa za budowę dworów w okolicy oraz umieszczać swoich



pomocników na planszy. Dodatkowo gracze mogą wypełniać misje, aby zdobyć kolejne punkty zwycięstwa w trakcie gry.



Po sześciu rundach gracz, który najbardziej efektywnie wykorzystał



swoje kości do poruszania się po rondlu akcji, a tym samym zdobywając najwięcej punktów zwycięstwa, stanie się następcą króla Artura.



Przebieg gry

Gra Merlin rozgrywana jest w 6 rundach gry. Każda runda rozpoczyna się od pierwszego gracza, który wykonuje swoją turę, a następnie pozostali gracze w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury aktywny gracz wybiera jedną ze swoich kości i przesuwa swojego rycerza lub Merlina na rondlu akcji o równą liczbę oczek pokazanych na kości, a następnie wykonuje akcję z pola, na którym zakończył ruch. Następnie następny gracz wykonuje swoją turę. Runda gry kończy się po tym, jak każdy z graczy wykonał 4 tury, wykorzystując wszystkie swoje kości. Punktacja ma miejsce po drugiej, czwartej i szóstej rundzie. Gracze zdobywają punkty zwycięstwa podczas tych punktacji. Gra kończy się po ostatecznej punktacji na koniec szóstej rundy gry.

Szczegóły rundy gry:

Aktywny gracz wybiera jedną kostkę z planszy zamku i umieszcza ją na środku planszy bez zmiany liczby oczek. W zależności od wybranej kości postępuję w następujący sposób:

Jedna z osobistych kostek gracza

Gracz przesuwa rycerza na rondlu akcji o taką samą liczbę miejsc jak ilość oczek na swojej kości, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Biała kostka Merlina

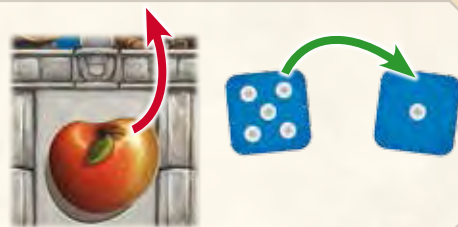
Gracz przesuwa Merlina na rondlu o tyle pól ile pokazuje kość Merlina, - zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.



Uwaga: Liczba pionków na pojedynczym polu akcji nie jest ograniczona.

Jabłko

Aktywny gracz może wydać jabłko ze swojej planszy zamku, aby zmienić wartość wybranej kości na dowolną stronę, 1-6. Przesuwa o odpowiednią liczbę pionek i zwraca jabłko do ogólnej puli na planszy.



Następnie gracz wykonuje akcję z pola w której zakończył się jego ruch.

Laska Merlina

Jeśli gracz przesunął Merlina, może wydać jeden z żetonów laski Merlina, usuwając go z planszy zamku i zwracając go do pudełka gry. Jeśli to zrobią, mogą natychmiast powtórzyć akcję w tej turze.



Dodatkowo, gracz może ukończyć jedną z kart misji na turę.

Po tym jak aktywny gracz zakończy swoją akcję (lub straci ją), jego kolej kończy się, a następny gracz wykonuje swoją turę. Runda kończy się, gdy żaden gracz nie posiada już kości. Uwaga: Gracz nie może pominąć swojej tury; musi wybrać jedną kość, umieścić ją na środku planszy i przenieść odpowiednią figurkę. Mogą jednak nie wykonywać akcji.

Działania akcji rondela:



Pola Księstw: (x6)

Gracz wybiera jednego ze swoich pomocników (Dama dworu, Rycerz, Budowniczy, Nosiciel flagi) ze swojej planszy zamków lub z którejkolwiek z pozostałych 5 księstw i umieszcza go na odpowiednim polu w księstwie w którym zakończył swój ruch. Jeśli to miejsce jest zajmowane przez pomocnika innego gracza, ten pomocnik jest zwracany do zamku jego właściciela.



W zależności od tego, który z pomocników został wybrany przez gracza, teraz ona lub on "wykonuje swój obowiązek":

Budowiczy: Gracz bierze jeden materiał budowlanego z księstwa, jeśli jest dostępny i umieszcza go na swojej planszy zamku. *Uwaga: Do budowy dworów w okolicy potrzebne są materiały budowlane.*



Nosiciel flagi: gracz bierze jedną flagę z tego księstwa, jeśli jest dostępna i dołącza ją do swojej planszy zamku. Flagi mogą być używane do wykonywania różnych dodatkowych akcji specjalnych podczas tury gracza. Szczegółowe wyjaśnienie tych akcji specjalnych znajdziesz na ostatniej stronie tej instrukcji.



Uwaga: Flagi zastępują pewne podstawowe zasady gry, zapewniając graczowi określone zalety.

Giermek: Gracz bierze jedną tarczę z tego księstwa, jeśli jest dostępna i umieszcza ją na swojej planszy zamku.

Uwaga: Tarcze są potrzebne, aby odeprzeć zdrajców.



Dama dworu: gracz bierze jeden ze swoich żetonów wpływów ze swojej planszy zamku, jeśli jest dostępny i umieszcza ją na tym księstwie. Jest on dodawany do istniejących tam liczników, jeśli takie są.

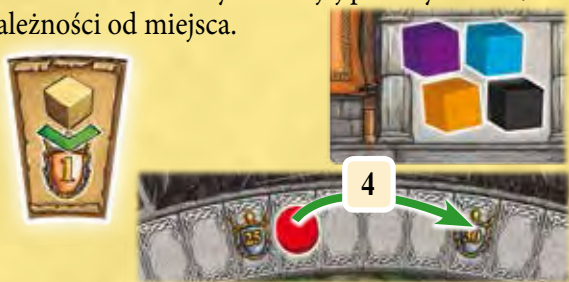


Uwaga: Liczniki wpływów dają graczom więcej opcji podczas wykonywania określonych akcji i mogą dawać punkty zwycięstwa podczas gry.



Pola punktów zwycięstwa: (x4)

Tarcza, flaga, materiał budowlany: Gracz otrzymuje jeden punkt zwycięstwa za każdą tarczę, flagę lub materiał budowlany na swojej planszy zamku, w zależności od miejsca.



Licznik wpływów: Gracz otrzymuje jeden punkt zwycięstwa za każdy z liczników wpływów, który został umieszczony w księstwach.

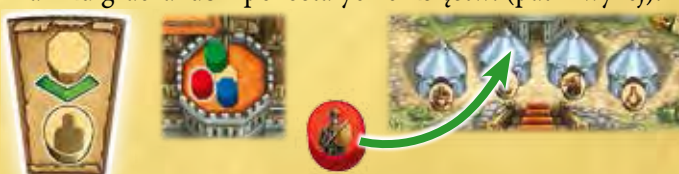


Pola wpływów: (x4)

Flaga, materiał budowlany, tarcza: W zależności od miejsca, gracz bierze jedną tarczę, jedną flagę lub jeden materiał budowlany z dowolnego księstwa, gdzie ma przynajmniej jeden licznik wpływów i umieszcza go na swojej planszy zamku.



Pomocnik: Gracz wybiera księstwo, w którym ma przynajmniej jeden licznik wpływów i wysła jednego ze swoich pomocników aby wykonał swój obowiązek w tym księstwie. Pomocnik może pochodzić ze planszy zamku gracza lub z pozostałych 5 księstw. (patrz wyżej).



Excalibur: (x1)

Excalibur: Gracz bierze Excalibura z planszy lub od gracza, który aktualnie go trzyma i umieszcza go obok swojej planszy zamku. Następnie gracz wybiera jednego ze zdrajców dołączonych do swojej planszy zamków i kładzie go na stos odrzuconych zdrajców.



Uwaga: Excalibur może być warty dodatkowe punktów zwycięstwa dla posiadacza podczas punktacji.

Graal: (x2)

Graal: Gracz bierze Graal z planszy lub od gracza, który aktualnie go trzyma i umieszcza go obok swojej planszy zamku. Następnie gracz bierze jedno jabłko z planszy i kładzie je na swojej planszy zamku.



Uwaga: Graal może być warty dodatkowe punktów zwycięstwa dla posiadacza podczas punktacji.

Zmień lokalizację pomocnika: (x1)

Gracz wybiera jednego ze swoich pomocników z dowolnego księstwa i przenosi tego pomocnika do następnego księstwa zgodnym lub przeciwnym kierunkowi do ruchu wskazówek zegara. Wtedy ten pomocnik wykonuje swój obowiązek (patrz strona 5).



*Przykład:
Czerwony gracz przesuwa swojego budowniczego w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara na purpurowe księstwo. Tam wykonuje akcję budowniczego, biorąc fioletowy materiał budowlany.*

Wyjątek: Jeśli wszyscy pomocnicy gracza znajdują się obecnie na planszy zamku, gracz może wybrać jednego i wysłać go do wybranego przez siebie księstwa, gdzie wykona swój obowiązek.

Pola wymiany: (x2)

Gracz wybiera jedną tarczę, flagę lub materiał budowlany ze swojej planszy zamku i zwraca go do odpowiedniego księstwa. Następnie bierze jedną tarczę, flagę lub materiał budowlany z dowolnego księstwa, umieszczając go na swojej planszy zamku.



Przykład: Gracz używa pola wymiany do wymiany niebieskiego materiału budowlanego z planszy zamku za pomarańczową flagą z planszy.

Pola Misji: (x2)

Gracz może odrzucić do dwóch kart misji na stos kart odrzuconych, a następnie dobrać taką samą liczbę kart z talii kart lub z odkrytych. Gdy jedna z odkrytych kart zostanie zabrana, uzupełnij ją natychmiast. Jeśli stos dobierania jest wyczerpany, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nowy stos.



Zbuduj dwór: (x3)



Gracz może zbudować jeden dwór w okolicy. Dwór może być zbudowany na dowolnym terenie, który nie jest już zajęty przez inny dwór, pod warunkiem, że gracz ma wymagane materiały budowlane w zamku.

Wymagany materiał budowlany:

Rysując prostą linię z dowolnego pola terenu we wszystkich 6 kierunkach, przynajmniej jedna z tych linii kończy się na ramie i wskazuje materiał budowlany. Jeden z tych materiałów jest wymagany do zbudowania dworu na tym terenie. W większości przypadków gracz będzie miał do wyboru kilka materiałów.



Przykład: Gracz może zbudować dwór na czerwonym podświetlonym polu terenu, używając szarego, pomarańczowego lub niebieskiego materiału budowlanego.

Gracz zwraca jeden z wymaganych materiałów do księstwa, z którego pochodzi i umieszcza jeden ze swoich dworów na tym polu terenu. Jeśli na kafelku znajduje się wieża, gracz może dodatkowo zdobyć jedną tarczę lub jedną flagę z dowolnego księstwa, lub może umieścić jeden ze swoich znaczników wpływu w dowolnym księstwie. Gracz może zbudować nie więcej niż 7 dworów w okolicy. Dwory zbudowane dają punkty zwycięstwa podczas punktowania.



Przykład: zielony gracz płaci szary materiał budowlany i buduje dwór na kafelku terenu wody, który przedstawia wieżę. Po zbudowaniu wieży, wybiera z planszy czarną tarczę i umieszcza ją na swojej planszy zamku.

Karty Misji

Aktywny gracz może rozpatrzyć do jednej ze swoich kart misji w dowolnym momencie swojej tury. Każda karta misji przedstawia wymagania w lewej górnej części karty. Jeśli gracz spełnia wszystkie wymagania karty, otrzymuje punkty zwycięstwa, jak pokazano na tarczy w prawym górnym rogu karty i kładzie kartę na stosie kart odrzuconych. Szczegółowy opis znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji.

WYMAGANIA



Ważne: Gracz musi po prostu posiadać tarcze, flagi, materiały budowlane lub znaczniki wpływu, które są potrzebne do spełnienia wymagań karty misji, nie muszą powiększać tych komponentów.

Przykład: żółty gracz ma wszystkie wymagania niezbędne do rozpatrzenia 3-punktowej karty misji. Ogłasza, że wykonuje misję, kładzie kartę na stosie kart odrzuconych i przesuwą swój znacznik punktacji o 3 pola do przodu.

Po tym, jak gracz wykonał jedną z kart misji, dobiera nową na końcu swojej tury. Może wziąć kartę z kart odkrytych lub ze stosu kart. Gdy jedna z odkrytych kart zostanie zabrana, uzupełnij ją natychmiast. Jeśli stos dobierania jest wyczerpany, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nowy stos.

Koniec rundy:

Po tym, jak wszyscy gracze wykonali cztery tury, runda dobiega końca. W tym momencie wszystkie kości powinny znajdować się na środku planszy. Liczba rozegranych rund gry określa, co dzieje się dalej. Po...

pierwszej rundzie

Przygotowanie kolejnej rundy

drugiej rundzie

Punktacja

i

Przygotowanie kolejnej rundy

trzeciej rundzie:

Przygotowanie kolejnej rundy

czwartej rundzie:

Punktacja

i

Przygotowanie kolejnej rundy

piątej rundzie:

Przygotowanie kolejnej rundy

szóstej rundzie

Punktacja

i

Koniec gry

Przygotowanie do kolejnej rundy :

Każdy gracz zabiera 3 kości osobiste i 1 kość Merlina, a następnie rzuca nimi. Jeśli gracz wyrzuci 3 lub 4 takie same wyniki, musi ponownie rzucić wszystkimi kośćmi, jeśli to konieczne rzuca, aż nie będzie więcej niż 2 takie same wyniki. Po rzuceniu gracze umieszczają swoje kostki na swoich planszach, uważając, aby nie zmienić wyniku kości.



Pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza graczowi po swojej lewej stronie, który będzie pierwszym graczem w następnej rundzie.



Przesuń znacznik rund na następne pole na torze rund.



Punktowanie:

Gracze zdobywają punkty zwycięstwa w zależności od ich wyniku w 4 kategoriach opisanych poniżej. Zaznaczają swoje punkty zwycięstwa na torze punktów zwycięstwa znacznikiem punktów zwycięstwa. Znacznik lądujący na polu zajmowanym przez inny znacznik, umieszcza się na wierzchu tego znacznika. Jeśli znacznik punktów zwycięstwa gracza przechodzi przez pole "100" na torze punktów zwycięstwa, to ten gracz bierze znacznik 100 punktów i umieszcza go obok swojej planszy zamku. Pod koniec gry ten gracz doda 100 punktów do swojego wyniku.

Pierwsza kategoria: Zdradcy

- a) Po pierwsze, gracze muszą odeprzeć zdrajców leżących przed nimi. Zdrajca zostaje odparty przez zwrot odpowiedniej tarczy (jak pokazano na zdradcy) z planszy zamku gracza do odpowiedniego księstwa. Zdrajca zostaje odrzucony. Gracz traci 3 punkty zwycięstwa za każdego zdrajcę, którego nie może odeprzeć. Zdradcy są następnie odrzucani.



Excalibur: Jeśli graczowi udało się odeprzeć wszystkich zdrajców i aktualnie posiada Excalibur, otrzymuje 3 dodatkowe punkty zwycięstwa.



Przykład: Żółty gracz może pokonać tylko dwóch zdrajców swoimi tarczami. Niebieski zdrajca pozostaje, więc musi przesunąć swój znacznik punktacji o 3 pola do tyłu.

Uwaga: Jeśli gracz musi odeprzeć kilku zdrajców o tej samej tarczy, musi wydać jedną tarczę na każdego z tych zdrajców.

- b) Następnie każdy gracz losuje 3 nowych zdrajców ze stosów. Zdradcy są umieszczani nad planszę zamku każdego gracza. Jeśli stosy zdrajców są wyczerpane, wymieszaj stos odrzuconych zdrajców i utwórz trzy nowe stosy.

Druga Kategoria: Okolice

Okolica jest podzielona na terytoria. Terytorium to grupa jednego lub więcej płytek terenu tego samego rodzaju, które są połączone. Dla każdego terytorium punkty zwycięstwa przyznawane są graczowi, który ma najwięcej dworów (więcej niż jakikolwiek inny gracz). Liczba punktów zwycięstwa przyznawanych za każde terytorium jest równa liczbie płytek. W przypadku remisu dworów, punkty są dzielone równo pomiędzy remisujących graczy (zaokrąglając w dół). Nikt nie zdobywa punktów za terytorium, które nie ma dworów.



Przykład: Niebieski i zielony gracz otrzymują pełne punkty zwycięstwa za swoje terytoria, ponieważ tylko oni zbudowali w nich dwór. 2 PZ dla niebieskiego gracza i 1 PZ dla zielonego gracza. Czerwony i żółty gracz zbudowali 1 dwór na terenie dużego lasu, więc podzielą się punktami zwycięstwa. Obaj otrzymują 2 PZ. ($5 \div 2 = 2$ zaokrąglone w dół)

Trzecia Kategoria: Wpływy

W każdym z sześciu księstw punkty zwycięstwa przyznawane są graczom, którzy mają największe wpływy. Zaczynając od Smoczego Księstwa (czarny) i kontynuując w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, punkty zwycięstwa przyznawane są za wpływy w każdym księstwie, jeden po drugim. Punkty przyznawane są sumę wszystkich znaczników wpływów w księstwie. Jeśli jeden gracz posiada najwięcej znaczników wpływów w księstwie niż jakikolwiek inny gracz, to ten gracz otrzymuje wszystkie punkty zwycięstwa. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą ilość znaczników, suma punktów jest dzielona przez liczbę remisujących graczy (zaokrąglona w dół), przy czym każdy z graczy otrzymuje wynikową liczbę punktów. Po rozpatrzeniu księstwa, wszyscy gracze, którzy posiadają więcej niż 1 znacznik wpływów w tym księstwie, zwraca wszystkie swoje znaczniki oprócz jednego z nich: oznacza to, że w księstwie może pozostać maksymalnie 1 znacznik każdego gracza.



Przykład: Żółty, niebieski i czerwony gracz mają jeden wpływ w czarnym księstwie. Każda z nich zyskuje 1 PZ. ($3 \div 3 = 1$)



Przykład: Czerwony gracz ma największą liczbę wpływów niż zielony i niebieski gracz. Dlatego zdobywa wszystkie punkty = 6 PZ.

Czwarta Kategoria: Pomocnicy

Każdy gracz otrzymuje 1 PZ za każdego swojego pomocnika znajdującego się w księstwie. Pomocnicy na planszach zamku nie dają punktów zwycięstwa.



Przykład: zielony = 4 PZ | Niebieski = 3 PZ | Czerwony = 3 PZ | Żółty = 1 PZ

Graal: Gracz będący w posiadaniu Graala może użyć go w jednym z księstw, które jest punktowane i ma ta remis z innymi graczami, aby zerwać remis. Umieszcza on Graala w tym księstwie i bierze wszystkie punkty, pozostali gracze nic nie otrzymują. Po punktowaniu wszystkich 6 księstw gracz zabiera graala.



Przykład: Żółty gracz umieszcza świętego Graala w pomarańczowym księstwie, a więc wygrywa remis. Teraz zyskuje 4 zamiast 2 punktów zwycięstwa.

To kończy punktację.

Koniec gry

Gra kończy się po szóstej rundzie. Gracze otrzymują teraz dodatkowe punkty zwycięstwa za następujące elementy:

Jabłak:

Każde jabłko jest warte 1 punktu zwycięstwa.



Laska Merlina:

Każda laska Merlina jest wart 2 punkty zwycięstwa.



Materiały:

Za dowolne 3 niewykorzystane materiały (tarcze, flagi i / lub materiały budowlane) na planszy zamku, gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.



Przykład: Żółty gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za pozostałe 5 materiałów. (2 flagi, 2 materiały budowlane i 1 tarczę)

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę! W przypadku remisu, remisujący gracze dzielą zwycięstwem. Akcje specjalne z flag i opisy kart misji można znaleźć na ostatniej stronie tej instrukcji.

Moduł: Łaska Króla

Podczas rozpatrywania karty misji, gracze mają teraz możliwość albo zdobyć punkty zwycięstwa za kartę, albo odrzucić ją, aby zdobyć nową, trwałą umiejętność. Gracz może zdobyć do 4 umiejętności w ten sposób.

Zmiany podczas przygotowania gry:

Dodatkowo, każdy gracz bierze jedną dodatkową planszę plus 4 pieczęcie swojego koloru gracza. Dodatkową planszę umieszcza się poniżej planszy zamku każdego gracza, a pieczęcie są trzymane obok dodatkowej planszy.



Zmiany w grze:

Za każdym razem, gdy gracz rozpatruje kartę misji, ma dwie opcje:

Zdobywa PZ:

Gracz jak zwykle otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa pokazane na karcie.



LUB

Gracz uczy się umiejętności, w zależności od karty:

Pomocnik w lewym dolnym rogu karty wskazuje kolumnę dodatkowej planszy, z której gracz może przyjąć umiejętność, a liczba punktów zwycięstwa karty określa rząd. Karta warta 1 punkt pozwala tylko na umiejętności z górnego rzędu. Karta o wartości 2 punktów pozwala graczowi wybrać umiejętność najwyższego rzędu lub drugiego rzędu, a przy karcie o wartości 3 punktów gracz może wybrać jedną z umiejętności tej kolumny.



Po wybraniu zdolności gracz umieszcza na niej jedną ze swoich pieczęci. Oznacza to, że umiejętność jest aktywna przez resztę gry. Gdy gracz aktywował 4 umiejętności na dodatkowej planszy, nie może aktywować już więcej. Przenoszenie pieczęci, które zostały już umieszczone, jest niedozwolone.



Umiejętności w szczegółach:

+1 punkt zwycięstwa (x4)

Za każdym razem, gdy gracz rozpatruje kartę misji z tego pomocnika, otrzymuje jeden dodatkowy punkt zwycięstwa, bez względu na to, czy zdobędzie punkty zwycięstwa z karty lub zdobędzie nową umiejętność.



Przykład: Gracz realizuje kartę misji i otrzymuje 3 PZ. 2 PZ z karty i 1 PZ, ponieważ zdobył pierwszą umiejętność budowniczego.

Wdrożenie do dowolnego księstwa (x4)

Przenosząc swojego rycerza lub Merlina do jednej z 6 księstw i wybierając pomocnika, gracz może wysłać tego pomocnika do dowolnego wybranego przez siebie księstwa. Jednakże, jeśli pomocnik został już umieszczony w księstwie, nie można go ponownie umieścić w tym samym księstwie, używając tej zdolności.



Umiejętności w trzecim rzędzie są stałe i mogą być używane nie więcej niż 3 razy w trakcie gry (raz za punktacją). Aby wskazać, że taka umiejętność została użyta, gracz odwraca pieczęć. Ta umiejętność nie może zostać wykorzystana ponownie, dopóki nie nastąpi kolejna punktacja. Po każdej punktacji pieczęcie są odwracane, co oznacza, że można ponownie użyć tej zdolności.

Budowniczy: Zbuduj dwa dwory

Przenosząc swojego rycerza lub Merlina na pole, które pozwala na budowę dworu, gracz może wykonać tę akcję dwa razy.



Ważne: gracz nie może używać laski Merlina z tą umiejętnością.

Giermek: odeprzyj zdrajcę

Gracz może odeprzeć jednego zdrajcę ze swojej planszy zamku, bez konieczności posiadania (i wydawania) tarczy. Zdrajca zostaje umieszczony na stosie kart odrzuconych. Dodatkowo gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.



Punkty zwycięstwa za dowolne elementy

Przenosząc swojego rycerza lub Merlina na pole punktów zwycięstwa, gracz może zdobyć dowolne wybrane przez siebie elementy - znaczniki wpływów, tarcze, flagi lub imateriały budowlane, bez względu na to, która z tych ikon jest pokazana na tym polu. Dodatkowo gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt zwycięstwa.



Dama dworu: Dwie akcje

Przenosząc swojego rycerza lub Merlina na pole wpływów, gracz może użyć tej zdolności. Jeden po drugim gracz wybiera 2 księstwa, w których ma co najmniej 1 znacznik wpływu i umieszcza tam jednego ze swoich pomocników, wykonując swoje obowiązki. Gracz może wybrać to samo księstwo dwa razy.



Ważne: gracz nie może używać laski Merlina z tą umiejętnością.

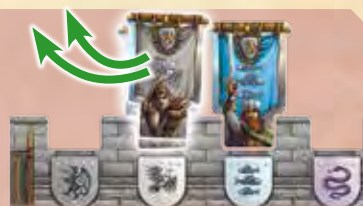
Akcje specjalne z flag

Flagi mogą być używane w różnych momentach do wykonywania akcji specjalnych. Podczas gdy każda flaga zezwala na 1 akcję specjalną, gracz może użyć tyle flag, ile zechce i ile jest w stanie podczas swojej tury. Po użyciu flagi zwraca się do księstwa pochodzenia.



Odeprzyc zdrajców

Gracz może odeprzeć wszystkich zdrajców ze swojej planszy zamku, pokazujących jeden rodzaj tarczy, bez konieczności posiadania (i wydawania) odpowiedniej tarczy (tarcz). Gracz może odeprzeć tylko jednego lub kilku zdrajców z tą flagą. Zdrajców wkłada się na stos kart odrzuconych.



Misje

Gracz może rozpatrzeć 2 karty misji podczas swojej tury. Jeśli tak, zyskują dwa dodatkowe punkty zwycięstwa. Gracz dobiera dwie nowe karty misji na końcu swojej tury.



Powrót

Gracz może przesunąć swojego rycerza na rondelu akcji w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.



Odwróć jedną kość

Gracz może odwrócić jedną z kostek do góry nogami, zanim poruszy figurkę.



Inna akcja

Po tym, jak gracz przesunie figurkę, może wykonać akcję z dowolnego innego pola zajmowanego przez rycerza innego gracza, zamiast akcji z pola, w którym znajduje się jego rycerz.



Szkłane odbicie

Po tym, jak gracz poruszy rycerza, może umieścić rycerza na przeciwnym polu rondla akcji i wykonać akcję tego pola. Rycerz pozostaje na tym polu i zostanie przeniesiony z tego pola w jednej z nadchodzących tur.

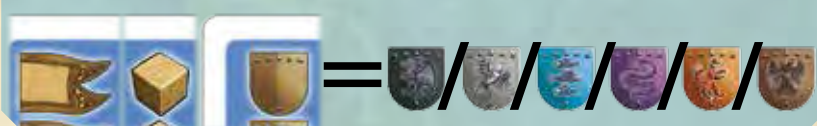


Wymagania kart misji

Konkretne flagi, materiały budowlane, tarcze:



Dowolne rodzaje flagi, tarcz, materiałów budowlanych:



Znacznik wpływów w określonym księstwie:



Znacznik wpływów w dowolnym księstwie:



Konkretny pomocnik w konkretnym księstwie:



Dwaj dowolni pomocnicy w konkretnym księstwie:



Dwóch konkretnych pomocników w każdym z księstw:

