

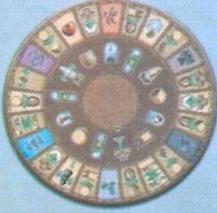
MERLIN Arthur

Espansione:

Espansione per il gioco di
Stefan Feld & Michael Rieneck
Per 2-4 giocatori di 18 anni in su

Componenti

- 1 Ruota delle azioni



- 1 Pedina Arthur



- 4 plance Arthur
1 per colore dei giocatori



- 4 dadi neri



- 1 anello col sigillo



- 1 Display delle carte



- 1 Display dei pittii



- 30 pittii



- 1 tracciato dei
round di gioco



- 1 indicatore
round di gioco



- 12 bandiere



6 per colore nero e grigio

- 1 Regolamento

Concetti e obiettivi di gioco

Mentre la ricerca di un successore è a buon punto, Re Artù non ha ancora abdicato il suo trono. Le truppe dei Pitti stanno emergendo dalla nebbia, e come Re, deve personalmente assicurare a tutti che saranno fuori dal pericolo.

Questa espansione ingrandisce le già ricche decisioni di Merlino introducendo una nuova figura, Arthur, che si muoverà sulla sua ruota delle azioni con le sue nuove azioni da esplorare.

Cambiamenti nella preparazione

Piazza la ruota delle azioni al centro del tabellone in modo che le sezioni delle scale colorate si allineano (vedi illustrazione).

Piazza la pedina di Arthur, il Graal, Excalibur e l'anello col sigillo sugli spazi azione della ruota.

Sostituisci le bandiere nere e grigie del gioco base con quelle dell'espansione.

Piazza il tracciato dei round di gioco sull'angolo del tabellone, a coprire il precedente. Metti l'indicatore dei round di gioco nel primo spazio del tracciato.



Piazza i display delle carte e dei Pitti vicino al tabellone. Rivela 3 carte missione e piazzale sul display. Mischia tutti i Pitti e forma due pile a faccia in giù sul display dei Pitti. Rivelane 4 dalla cima, formando il display attuale.

Spazio di partenza della pedina Arthur

Ogni giocatore riceve un dado nero e una plancia Arthur del proprio colore. Infine, tutti i giocatori lanciano i loro 5 dadi (3 del proprio colore, 1 dado bianco Merlino e 1 dado nero Arthur), piazzandoli sul proprio castello e sulla plancia Arthur. Nel caso un giocatore lanci 4 o 5 dadi di ugual valore, deve rilanciare tutti i dadi, se necessario più volte, fino a che il risultato mostri al massimo 3 valori diversi.

Cambiamenti al gioco

Sono applicate le regole del gioco base eccetto i seguenti cambiamenti:

Anzichè giocare 4 turni ogni round, ogni giocatore ora gioca 5 turni. In aggiunta ai 3 dadi del proprio colore e al dado bianco di Merlino, ogni giocatore usa anche il proprio dado nero di Arthur. E' libero l'ordine col quale un giocatore vuole usare i propri dadi.
Note: per una migliore visibilità ora i giocatori piazzano i loro dadi usati sulla propria plancia Arthur anzichè al centro della ruota delle azioni del tabellone.

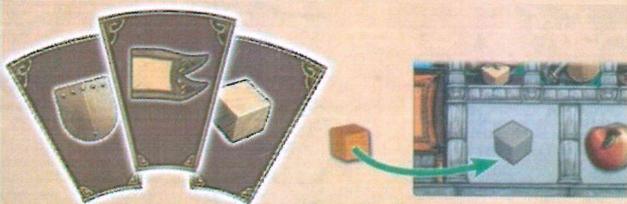
Usando il proprio dado nero, i giocatori muovono la pedina di Arthur lungo il circolo interno degli spazi azione della ruota delle azioni. Arthur si muove di un numero di spazi pari al valore del dado nero, in una direzione a scelta del giocatore - senso orario o anti-orario. Poi il giocatore risolve l'azione dello spazio in cui Arthur finisce il movimento.



gli spazi di azione interni della ruota delle azioni:

Spazi Risorsa : (x4)

Scudi, bandiere, materiali da costruzione : a seconda dello spazio, il giocatore reclama uno scudo, una bandiera o un pezzo di materiale da costruzione da un qualsiasi principato, conservandolo sul proprio castello.



Influenza : Il giocatore prende una influenza dal proprio castello (se disponibile), e la piazza in qualsiasi principato.



Graal, Excalibur, anello col sigillo : (x3)

La funzione del Graal e di Excalibur è la stessa come nel gioco base.



L'anello col sigillo : il giocatore reclama l'anello col sigillo dal tabellone o dal giocatore che lo detiene e lo piazza sulla propria plancia Arthur. Poi, egli seleziona una carta missione dalla propria mano e la risolve immediatamente. Il giocatore guadagna i punti vittoria come mostrato senza soddisfare i requisiti richiesti.

Il giocatore può risolvere una carta missione con l'uso dell'anello col sigillo in aggiunta a quella che può risolvere nel turno, soddisfacendone i requisiti. Se un giocatore ha risolto due carte missioni durante il proprio turno, può pescare due nuove carte missione dalla pila e/o dal display alla fine del proprio turno.



Scale : (x1)

Il giocatore avanza il proprio cavaliere in senso orario fino al prossimo spazio principato e ne risolve l'azione. Il giocatore schiererà il proprio aiutante e ne risolverà il corrispondente effetto.



Esempio : il giocatore giallo muove Arthur sullo spazio Scala e avanza col suo cavaliere allo spazio del principato nero. Egli piazza la sua Lady nello spazio corrispondente per mettere una influenza in quel principato.

Merlino : (x1)

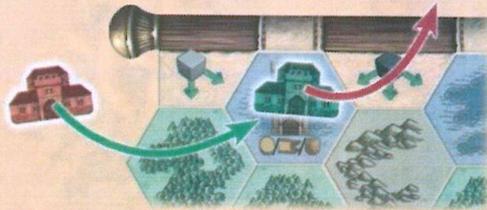
Il giocatore muove Merlino fino a 3 spazi, in senso orario o anti-orario, e risolve l'azione dello spazio dove Merlino termina il suo movimento. Il giocatore può anche spendere un bastone di Merlino se vuole ripetere l'azione.



Esempio : il giocatore blu muove Merlino di uno spazio in senso orario sulla "costruzione del maniero". Il giocatore spende i materiali da costruzione, che ritornano al principato corrispondente, e piazza un proprio maniero sulla tessera terreno. Poi spende un bastone di Merlino per ripetere l'azione.

Sostituire un maniero : (x1)

Il giocatore sceglie il maniero di un altro giocatore e lo sostituisce con uno dei propri preso dalla riserva. Se la sostituzione è fatta su una tessera terreno che mostra un torre, il giocatore NON guadagna i bonus scudo, bandiera o influenza. Il maniero sostituito torna nella riserva.



Esempio : il giocatore rosso sposta il maniero verde nella riserva e lo sostituisce con uno proprio. Egli non può reclamare uno scudo, una bandiera ne piazzare influenza.

Pitti : (x3)

I giocatori devono aiutare Re Artù alla difesa dell'invasione dei nemici Pitti. Se essi lo fanno saranno ricompensati con bonus immediati e punti vittoria nella fase di punteggio.

il giocatore seleziona una tessera Pitto dal Display e lo piazza alla destra della propria plancia Arthur. Il giocatore guadagna immediatamente il bonus mostrato in basso sulla tessera. Lo spazio rimasto vuoto nel display viene immediatamente riempito rivelando una nuova tessera Pitto da una delle due pile.



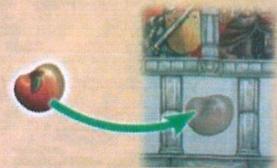
Esempio : il giocatore giallo muove Arthur su uno spazio Pitto. Egli sceglie un Pitto e piazza la tessera vicino alla sua plancia Arthur. Poi guadagna una bandiera arancione.



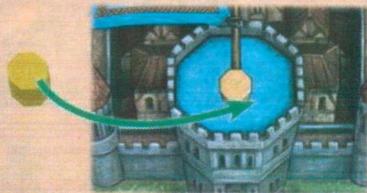
Scudi, bandiere e materiali da costruzione - il giocatore reclama lo scudo, bandiera o materiale da costruzione raffigurato dal tabellone.



Mela - il giocatore prende una mela dalla riserva.



Influenza - il giocatore una influenza dal proprio castello (se disponibile), e la piazza su un principato.



Costruire un maniero - il giocatore costruisce uno dei propri manieri su una tessera terreno come mostrato. Quel terreno non deve essere occupato e il giocatore non deve spendere nessun materiale da costruzione.



La nuova azione speciale delle bandiere

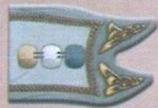
+/-1



Il giocatore può incrementare o decrementare di un proprio dado di 1, prima di spostare il personaggio corrispondente. Questo significa che essi possono muovere un personaggio di 7 spazi oppure possono rimanere sullo spazio attuale e risolvere l'azione.



Scambio



Il giocatore può usare il dado scelto per muovere il proprio cavaliere, Merlino o Arthur, ed eseguire l'azione rispettiva. Se sposta Merlino, può spendere il bastone di Merlino.



Nuovi spazi sulla ruota delle azioni

Mela : (x1)



Il giocatore prende una mela dalla riserva.



Movimento Arthur : (x1)



Attivare un aiutante : (x1)



Il giocatore sceglie uno dei propri aiutanti in un principato, ed esegue la sua azione in quel principato.



Esempio : il giocatore rosso sceglie il suo costruttore nel principato arancione. Ottiene un materiale da costruzione arancione.

Punti vittoria per i manieri : (x1)



Il giocatore guadagna 1 punto vittoria per ognuno dei suoi manieri nei territori.



Esempio : il giocatore rosso guadagna 3 punti vittoria per i suoi manieri nei territori.

Cambiamenti nel punteggio

Territori

Dopo che sono stati assegnati i punti vittoria per le maggioranze dei manieri, non può rimanere più di un maniero di ciascun giocatore in ciascun territorio. A partire dal primo giocatore, tutti i giocatori che hanno costruito più di un maniero in un territorio rimuovono tutti i loro manieri da quel territorio tranne uno (di loro scelta), rimettendoli nella riserva.



Nuovo punteggio : Pitti

Tutti i giocatori aggiungono i numeri mostrati su tutti i loro Pitti. Il giocatore o giocatori col risultato più alto guadagnano 3 punti. Il giocatore o giocatori col risultato più basso perdono 3 punti. (Non avere Pitti conta come 0).

Il giocatore in possesso dell'anello col sigillo aggiunge 3 al suo valore di Pitti.

Successivamente, i giocatori rimettono i loro Pitti nella scatola.



Esempio : il giocatore rosso ha accumulato Pitti per un valore totale di 11, il giocatore verde con un valore di 9 più 3 per l'anello col sigillo, ottiene 12 in totale : il verde guadagna 3 punti vittoria e il rosso perde 3 punti vittoria.

