

REI E INTRIGA

(COM AS CARTAS DA EDIÇÃO DOS JOGADORES)

PREPARAÇÃO E COMPONENTES ADICIONAIS

Rei e Intriga
 90 cartas de Poder (Rei e Intriga) (18 cartas em cada cor)
 3 cartas de Intriga
 3 cartas de Caballero
 3 cartas de Rei
 2 marcadores de Ação (marcadores de pontuação dobrada)



O verso de cada carta desta expansão é marcado com o símbolo de coroa.



A frente de cada carta possui um destes três símbolos:



Rei e Intriga



Edição dos Jogadores



Cartas Especiais

Edição dos Jogadores
 55 cartas de Poder (11 cartas em cada cor)
 5 marcadores de Ação (2 marcadores de aliança, 1 ponte, 1 marcador de quarentena e 1 peça de risco de colapso)



Cartas Especiais
 50 cartas de Poder (10 cartas em cada cor)
 4 marcadores de Ação (1 Guarda Real e 3 tabelas limite)



A preparação é idêntica ao jogo base, com as seguintes exceções:

1. As cartas de Ação do jogo base não são usadas.

No lugar delas, você usará as cartas de Intriga, Caballeros e Rei, cujos versos são marcados para a quantidade correspondente de jogadores. Posicione a carta de Intriga na esquerda. Posicione as cartas de Caballero no lado direito da carta de Intriga. Posicione, então, a carta de Rei à direita de todas as demais. Devem existir tantas cartas quanto jogadores.



No lugar das cartas de Ação do jogo base, use as cartas mostradas do outro lado.



Verso mostrando a quantidade de jogadores



Preparação para 4 jogadores

2. Após todos os jogadores terem determinado suas Residências, cada um irá posicionar 1 Caballero no tabuleiro. Todos os jogadores escolhem uma região com seu disco secreto (mas não a Região Real) e revelam suas escolhas simultaneamente. Cada jogador posiciona 1 Caballero de sua Província na região escolhida.

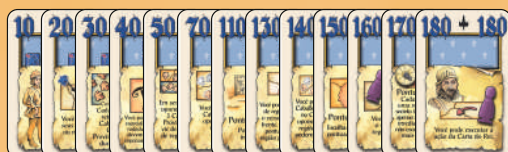


Cada jogador posiciona 1 Caballero adicional vindo da Província em uma região escolhida secretamente.

3. No lugar das cartas de Poder do jogo base, cada jogador recebe um conjunto completo de cartas de Poder "Rei e Intriga" em sua cor. Destas 18 cartas, cada jogador escolhe, secretamente, 13 que irá manter para esta partida. Cada jogador coloca as 5 cartas que não escolheu, novamente na caixa do jogo, sem mostrá-las aos demais jogadores.



Cartas Rei e Intriga do jogador azul:
 Destas 18 cartas, o jogador azul escolhe 13 que usará na partida.



As 5 cartas remanescentes são removidas do jogo.

FLUXO DE JOGO

O andamento do jogo é bastante similar ao jogo base.

Cada jogador possui seu próprio conjunto de cartas. Estas cartas combinam as cartas de poder e as ações especiais das cartas de Ação do jogo base. Neste manual, estas cartas são denominadas simplesmente como cartas de Poder. Adicionalmente, as cartas de Ação do jogo base também foram substituídas com 1 carta de Intriga, 1 carta de Rei e até 3 cartas de Caballeros. Estas cartas serão, daqui em diante, denominadas como cartas de Ação.

Como no jogo base, cada jogador usa uma carta de Poder de sua mão (em sentido horário, começando com o jogador com o marcador de jogador inicial). Cada jogador deve escolher uma carta de Poder de valor diferente (isto é, não podem existir 2 cartas de poder com o mesmo número em uma mesma rodada).

Após todos os jogadores terem jogado uma carta de Poder, o jogador que usou a de maior valor, pega a carta do Rei. Em seguida, os demais jogadores, em ordem decrescente de acordo com suas cartas de Poder, pegam as cartas de Caballeros disponíveis mostrando mais Caballeros. O jogador que usou a carta de Poder mais baixa pega a carta de Intriga. Então, cada jogador realiza seu turno, começando com o jogador com a carta do Rei e seguindo na ordem decrescente das cartas de Poder.

Em seu turno, o primeiro jogador traz uma quantidade de Caballeros da Província para sua Corte igual ao número de Caballeros mostrados na carta de Poder usada (conforme o jogo base, um jogador pode escolher trazer menos Caballeros).

Então, na ordem de sua preferência, o jogador executa sua ação especial e posiciona uma quantidade de Caballeros provenientes de sua Corte no tabuleiro (como no jogo base, um jogador pode escolher posicionar menos Caballeros).

Normalmente um jogador irá executar a ação especial presente em sua carta de Poder.

Exceção: em uma partida com 4 ou 5 jogadores, os jogadores com a carta do Rei e da Intriga irão, apenas, realizar a ação especificada na carta de Ação. As ações especiais mostradas em suas cartas de Poder são ignoradas. Eles, porém, continuarão trazendo os Caballeros mostrados em sua carta de Poder.

Em uma partida para 2 ou 3 jogadores, a carta do Rei e a de Intriga oferecem uma escolha entre as duas ações.

Após todos os jogadores terem completado seus turnos, cada jogador descarta a carta de Poder utilizada em um monte de descarte com o verso para cima.

As demais regras desta expansão são, nos demais casos, idênticas às do jogo base.

Você pode escolher adicionar as cartas da Edição dos Jogadores e/ou das Cartas Especiais. Isto irá aumentar a seleção de cartas de Poder e introduzir novas facetas a serem descobertas no jogo.

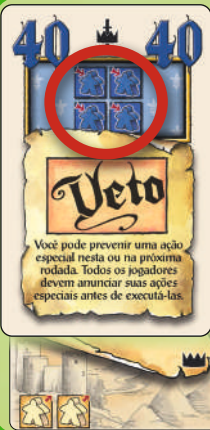
O módulo "Edição dos Jogadores" possui 55 cartas de Poder adicionais (11 em cada cor) e é marcada com 

O módulo "Cartas Especiais" possui 50 cartas de Poder adicionais (10 em cada cor) e é marcada com 

Exemplo: Letícia começa jogando sua carta de Poder 40. Os demais jogadores seguem em sentido horário.



As cartas de Ação em 4 jogadores



Exemplo: Letícia traz 4 Caballeros de Província para sua Corte.

O Veto fica à frente dela.

A carta de Caballero permite que ela posicione 2 Caballeros no mapa.



Em uma partida com 4 ou 5 jogadores, o jogador com a carta do Rei executa apenas a ação da carta do Rei. A ação especial de sua carta de Poder é ignorada. Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, o jogador com a carta do Rei pode escolher uma destas duas ações. O mesmo acontece com a carta de Intriga.



ESCLARECIMENTOS DAS CARTAS DE AÇÃO REI E INTRIGA



Cartas de Intriga

Você deve escolher uma das duas possíveis ações:

- Você pode mover 1 de seus Caballeros ou 1 Caballero oponente.
- OU**
- Você move todos os seus Caballeros de uma região para outra região. A Região Real é sempre proibida!



Carta do Rei

Você pode mover o Rei antes ou depois de posicionar Caballeros. Você não pode mover o Rei para o Castillo.



Cartas de Poder

Esta é a carta de Poder de menor valor. Você será, com ela, o jogador que pegará a carta de Intriga e executará sua ação.



Você pode posicionar Caballeros em uma região à sua escolha, e não apenas nas regiões adjacentes à Região Real. A Região Real é proibida!



Isto não afeta você, somente seus oponentes.



Esta ação é explicada em detalhes nas regras do jogo base (cartas do monte 2).



Em sentido horário, seus oponentes (mas não você) escolhem quais 3 Caballeros deles retornam para a Província.



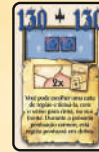
Você escolhe 1 Caballero pertencente a cada oponente (não seus) e coloca-os na Província.



Você não pode pegar seu Grande ou Caballeros da Região Real. Você não pode posicionar seu Grande na Região Real ou no Castillo.



Esta ação é explicada em detalhes nas regras do jogo base (cartas do monte 4).



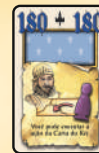
A pontuação dobrada acontece apenas durante a próxima pontuação comum. Se uma pontuação ocorrer na região antes da próxima pontuação comum, esta pontuação não é dobrada. Após a próxima pontuação comum, retorne a carta da região e o marcador para o suprimento.



Você pode abrir mão desta ação. Contudo, se você mover quaisquer Caballeros oponentes para o Castillo, você também deve mover 2 de seus próprios Caballeros para o Castillo. Você não pode retirar nenhum Caballero da Região Real.



Antes ou depois de posicionar Caballeros, você pode mover o Rei para uma região adjacente.



Esta é a carta de Poder com maior valor. Com ela, você receberá a carta do Rei e executará sua ação.



As cartas de Poder 60, 100, 110, 120, 150 e 170 acionam pontuações especiais e são idênticas às cartas correspondentes encontradas no jogo base (montes 3 e 4).



EDIÇÃO DOS JOGADORES



Curinga

Quando jogar esta carta, você irá esperar até que todos os oponentes joguem uma carta de Poder. Quando isto acontecer, você baixa uma outra carta de Poder de sua mão. Você não pode escolher uma carta de Poder de mesmo valor a uma já baixada na rodada.



Dia no Campo

Se um Grande oponente está na Região Real, ele não participa. Se um oponente escolhe a Região Real, seu Grande permanece onde ele estava.



Realocação

Você não pode posicionar o Castillo na Região Real. Você deve mover o Castillo e seu conteúdo sem revelar quais Caballeros se encontram lá. Uma vez que o Castillo esteja realocado, mova todos os Caballeros daquela região para o Castillo.

De agora em diante, os jogadores podem escolher posicionar/mover Caballeros para a região (ao lado do Castillo) ou para o Castillo. Se o Rei for movido para a região onde está o Castillo, **ele não terá nenhum efeito no Castillo**. Durante a pontuação comum, você irá esvaziar e pontuar o Castillo primeiro, como usual (tome

cuidado especial para não misturar os Caballeros no Castillo com aqueles na região). Então, pontue o Castillo de acordo com a tabela de pontuação da região que ele ocupa (incluindo quaisquer bônus Reais ou de Residência relevantes). Finalmente, retorne o Castillo para sua posição normal no tabuleiro.



Guerra Civil

Você não pode escolher a Região Real. Caso você tenha Caballeros na região escolhida, eles permanecem lá. Caso você não tenha Caballeros na sua Corte, então você não pode executar esta ação.



Aliança

Você não pode posicionar nenhum dos marcadores na Região Real. Durante a pontuação comum, todos os jogadores contam e combinam a quantidade de Caballeros que eles possuem nas duas regiões marcadas. As recompensas de cada região são combinadas (isto é, o jogador com mais Caballeros recebe os primeiros pontos de ambas as regiões).

Se uma das regiões for a Região Real ou a região de Residência de um jogador, os bônus também são entregues de acordo. Após a pontuação comum terminar, remova os marcadores de aliança. Se outro jogador usar a carta de Aliança antes da próxima pontuação comum, ele pode mover os marcadores de Aliança para outras regiões.

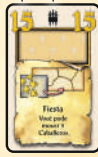


Construção de Ponte

Posicione a Ponte entre duas regiões adjacentes. Nenhuma destas regiões pode ser a Região Real. Adicionalmente aos 3 Caballeros que você posicionar neste turno, você também posicionará um Caballero de sua Corte diretamente na Ponte. Enquanto a Ponte permanecer,



CARTAS ESPECIAIS



Fiesta

Você recebe quaisquer Caballeros da Província para sua Corte. Adicionalmente aos Caballeros que sua carta de Caballero permite posicionar, você pode posicionar outros 5 Caballeros.



Espionagem

Esta carta não tem efeito no seu uso do disco secreto durante uma ação especial. Após a próxima pontuação comum, descarte esta carta.



Golpe

Você não pode pegar um Grande da Região Real. Durante a próxima pontuação comum, qualquer jogador cujo Grande esteja no Castillo deve posicioná-lo (junto com seus Caballeros) para a região escolhida em seu disco secreto. Desta forma, é possível que um jogador pontue seu bônus de Residência duas vezes durante a pontuação comum (uma vez pelo Castillo e uma vez pela região na qual o Grande será realocado).

imediatamente antes de seu turno nas rodadas seguintes, você pode mover livremente seus Caballeros entre estas duas regiões.

Em cada pontuação comum, o jogador que controla a Ponte recebe 1 ponto.

Se você remover o Caballero da Ponte, ela retorna para o suprimento.

Se outro jogador usar a carta da Ponte, ele toma a Ponte. Caso você tenha um Caballero sobre ela neste momento, retorne-o para sua Corte.



Revolta

Quando invertida, a ficha de pontuação móvel 8/4/2 torna-se 0/4/8, o que significa que o jogador com a menor quantidade de Caballeros (pelo menos 1) recebe 8 pontos. O jogador com a segunda menor quantidade recebe 2. O mesmo se aplica à ficha de pontuação móvel 4/0/0. Caso outro jogador use a carta da Revolta, ele pode retornar uma ficha de pontuação móvel para sua posição original ou inverter a outra. Quando um jogador move uma ficha de pontuação móvel invertida, ela permanece invertida.



Tabela para Seis

Você não pode posicionar a tabela limite na Região Real. Um jogador usando a carta de Intriga pode mover Caballeros para ou da tabela limite. Caso mais Caballeros sejam posicionados na região (por exemplo, via disco secreto) do que espaços na tabela limite, estes Caballeros excedentes retornam para a Corte dos jogadores.



Você pode mover o Caballero nesta carta para uma região imediatamente antes dela ser pontuada durante uma pontuação comum ou especial. Você não pode mover este Caballero para o Castillo ou para a Região Real.



Guarda Real

Qualquer região que possua o marcador real não pode ser alterada de nenhuma forma. Ela é proibida da mesma forma que a Região Real. Para mais detalhes, veja Região Real, no manual base. Se o marcador real for posicionado em uma rodada imediatamente antes de uma pontuação comum, ele permanece no tabuleiro durante a pontuação comum,



Risco de Colapso

Caballeros já dentro do Castillo permanecem lá e irão pontuar normalmente durante uma pontuação comum ou especial.



Quarentena

Quaisquer regiões contendo a ficha de quarentena não podem ser alteradas de nenhuma forma. Elas são proibidas da mesma forma como a Região Real. Para mais detalhes, veja Região Real, no manual base.



Furacão

Você revela seu disco secreto no início de seu turno.



Amante

Você não pode posicionar Caballeros na Região Real. Caso exista uma pontuação especial na Região Real nesta rodada, o bônus Real não é entregue. Da mesma forma, se uma pontuação comum ocorrer na sequência desta rodada, o bônus Real não é entregue. Bônus de Residência são entregues normalmente.

adicionando o bônus Real à região que ele ocupa.



Com esta carta você pode descartar uma carta 25 ou 75 posicionada em frente a outro jogador, ou remover a tabela limite.

Regra opcional: você pode escolher permitir que esta carta cancele efeitos representados por fichas ou marcadores (por exemplo, aliança, risco de colapso, ponte etc.).



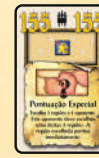
Pontuação Especial

Você só pode escolher uma região onde você tenha pelo menos 1 Caballero.



Pontuação Especial

Você pode escolher uma região onde você não tenha nenhum Caballero.



Pontuação Especial

Você dá 3 regiões como opção ao seu oponente. Destas 3, seu oponente escolhe qual será pontuada.



DADOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradutor: Romir G. E. Paolino
Revisão: Marcio Botelho e Thiago Leite.
Diagramação: Kaique Messias

IMPORTADO E DISTRIBUIDO POR

MEEPLE BR JOGOS DE TABULEIRO
CNPJ: 22.558.292/0001-15

WWW.MEEPLEBR.COM

RUA MANOEL PIRES DE MORAES PEDROSO, 18, JD BRASIL
EMBU GUACU/SP - CEP 06.9000-000 - BRASIL