

# MERLIN

## TOUR DE JEU

La partie se joue en 6 manches, un décompte à lieu à la fin e manches 2, 4 et 6.  
Au début de chaque manche, les joueurs lancent leurs 4 dés et les placent sur leur Château.

- A ton tour de jeu choisit un de tes dés et effectues l'action correspondante.



Utilises un de tes dés colorés pour déplacer ton Chevalier dans le sens horaire et effectues l'action figurant sur la case où il a terminé son déplacement.



Utiliser ton dé blanc pour déplacer Merlin dans le sens de son choix et effectues l'action figurant sur la case où il a terminé son déplacement.



Tu peux changer la valeur de ton dé et défausser 1 Pomme.

- Une fois pendant ton tour tu peux accomplir une carte Quête; puis pioches une nouvelle carte de la rivière ou de la pioche.

- Pendant ton tour, tu peux défausser autant de tuiles Drapeau que souhaité pour effectuer des actions spéciales.



Effectuer l'action d'une case occupée par un autre Chevalier à la place de ton action normale.



Tu peux retourner 1 dé sur sa face opposée avant de déplacer ton Chevalier.



Tu peux déplacer ton chevalier dans le sens anti horaire.



Après avoir déplacer ton chevalier, déplaces le sur la case d'en face, avant d'effectuer l'action.



Repousser tous les traîtres ayant le même type de Bouclier, sans dépenser de Bouclier.



Tu peux résoudre 2 cartes Quête à ton tour. Si tu y parviens, gagne 2 PV supplémentaires.

- Lorsque tous les joueurs ont joué leurs 4 dés la manche est finie.
- Le premier joueur passe la couronne à son voisin de gauche.
- On déplace le marqueur de manche d'une case. (décompte éventuel)

## DECOMPTE INTERMEDIAIRE

1. Marquer 1PV par Influence sur le plateau.
2. Défausser 1 Bouclier par traître correspondant pour le repousser, Perdez 3 PV par traîtres non repoussés.
3. Gagner 3 PV si vous possédez Excalibur et que les 3 traîtres son repoussés.
4. Pour chaque territoire du domaine le joueur avec le plus de manoirs gagne le nombre de PV correspondant à la taille du territoire. En cas d'égalité, divisé par le nombre de joueurs aequo (arrondi à l'inférieur).
5. Dans chaque province, le joueur avec le plus d'Influence gagne autant de PV que d'Influence présent dans le territoire. En cas d'égalité, divisé par le nombre de joueur aequo (arrondi à l'inférieur). Le joueur qui possède le Graal peut trancher une égalité en sa faveur.
6. Défausser tout les traîtres et piocher en trois nouveaux.
7. Dans l'ordre du tour de jeu, et pour chaque territoire, les joueurs récupèrent tous leurs manoirs sauf un.
8. Pour chaque Province, les joueurs récupèrent tous leurs pions Influence sauf un.

## DECOMPTE FINAL

1. Chaque Pomme inutilisée rapporte 1PV.
2. Chaque Bâton de Merlin inutilisé rapporte 2 PV
3. Chaque tranche de 3 accessoires inutilisée rapporte 1 PV

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie.

<http://jeuxstrategie.free.fr>

## CASES ACTIONS



Placer un Serviteur, soit de son chateau, soit d'une autre province. Si cette case est occupée, le serviteur est rendu à son propriétaire.



Placer 1 Influence.



Prendre 1 Bouclier.



Prendre 1 Matériau.



Prendre un Drapeau.



1 PV pour chaque cube Matériau.



1 PV pour chaque Bouclier.



1 PV pour chaque Drapeau.



1 PV pour chacune de tes Influences sur le plateau.



1 PV pour chacun de tes Manoirs dans le domaine.



Placer 1 Serviteur dans une province où tu as de l'influence.



Prendre 1 Matériau d'une province où tu as de l'influence.



Prendre 1 Drapeau d'une province où tu as de l'influence.



Prendre 1 Bouclier d'une province où tu as de l'influence.



Gagner le Graal et 1 Pomme.



Gagner 1 Pomme.



Gagner Excalibur et défausser 1 tuile Traître.



Déplacer Arthur d'une case et effectuer l'action. (extension)



Echanger 1 Resource contre 1 autre Resource.



Choisir 1 Serviteur et le réactiver. (extension)



Déplacer 1 Serviteur vers une Province adjacente. Si vous n'en avez pas sur le plateau, placer 1 Serviteur n'importe où.



Construire un Manoir sur une case vide du Domaine en payant le Matériau indiqué. **Bonus Tour:** Gagner 1 Drapeau, 1 Bouclier ou 1 influence.

## CARTES QUÊTE



Avoir au moins 1 Influence sur la Province Indiquée.



Avoir le Serviteur indiqué, Dans la Province indiquée.



Avoir le drapeau, le Matériau et le bouclier indiqués.



Avoir au moins 2 Serviteurs dans les Provinces indiquées.



Avoir 1 Influence dans 1 Province.



Avoir les 2 Serviteurs indiqués dans 1 Province.



Avoir 1 Drapeau / Bouclier / Matériau de n'importe quel type.