

PODERES DOS CLÃS

Cada Clã tem o poder de alterar a partida, descrito na lateral esquerda da carta. Quando você joga uma carta com a face para cima durante a fase de reunir Seguidores, você pode ativar seu poder de Clã somente, e somente se, não houver nenhum outro Seguidor com a face voltada para cima na escaramuça com força MENOR naquele momento. A maioria dos efeitos deve ser resolvido imediatamente após a ação.

Alguns poderes, por outro lado, somente produzem efeitos no final da rodada. Se ativado, coloque esta carta de lado para mostrar que foi ativada. Uma vez ativada, estes poderes surtirão efeito mesmo que outro Seguidor de força menor seja jogado depois. No entanto, surtirá o efeito somente se você controlar o Seguidor no final do round e se ele ainda continuar em jogo. Se, por algum infortúnio, seu Seguidor pertencer ao exército de outro jogador no final da Rodada, então o efeito beneficiará este jogador.

Cartas jogadas com a face voltada para baixo não ativam seus poderes.

PODERES IMEDIATOS



COCKBURN - TROCA COM UM SECTÁRIO

Quando esta carta é ativada, você a coloca como um Sectário, então pega um Sectário diferente e o coloca à sua frente. A carta à sua frente agora é um Seguidor em seu exército e também conta para sua força no final da rodada, enquanto a carta que você colocou como Sectário não faz parte de seu exército (ela é um Sectário).



FERGUSSON - TROCA COM OUTRO SEGUIDOR

Você pode colocar esta carta no exército de outro jogador e colocar um dos Seguidores dele no seu exército. Se você pegar uma carta com a face para baixo ela continua com a face para baixo em seu exército.



FORSYTH - SAQUE UMA CARTA

Saque a carta do topo da pilha de saque e coloque-a em sua mão.



MAKGILL - REÚNA OUTRO SEGUIDOR

Jogue outra carta de sua mão para se tornar um Seguidor em seu exército. Esta carta pode ser ativa se as condições forem implementadas e você escolher por ativá-la. Se você jogar outra Makgill e ela puder ser ativada, você poderá jogar outra carta e assim por diante.

SCOTT - COPIE OS PODERES DE OUTRO SEGUIDOR



Copie os poderes de qualquer Seguidor com a face para cima. Se você copiar o poder de um Clã que surta efeitos no final da rodada, use a ficha deste Clã, colocando-a sobre a carta Scott ativa para fazer lembrar o poder de qual Clã foi copiado.



Esta carta copia o poder do Clã Cochrane. No final da rodada, o jogador também estará apto a convocar dois Sectários.

WEMYSS - DESCARTE OUTRO SEGUIDOR



Você pode descartar um Seguidor de qualquer exército.

PODERES DE FINAL DE RODADA

BRUCE - QUALQUER CLÃ



Quando ativado, cartas do Clã Bruce são consideradas, no final da rodada, parte de qualquer Clã que você desejar. Isso ajuda a força do exército a dobrar seu valor. Isso não ganha o poder dos outros Clãs.

COCHRANE - PEGUE DOIS SECTÁRIOS



No final da rodada, quando for sua vez de convocar sectários, pegue dois em vez de um. Se você for o último jogador a escolher e houver apenas um Sectário, pegue-o. Se você não for o último, significa que o último jogador não receberá nenhum Sectário.

MACDONNELL - GUARDE PARA A PRÓXIMA RODADA



Quando a rodada terminar, esta carta não é descartada e permanece em jogo para a próxima rodada. Este poder, no entanto, não pode ser ativado novamente. Depois de sua primeira rodada, endireite a carta para mostrar que seu poder já foi usado.

ELUCIDAÇÃO DAS REGRAS

- Se as cartas da pilha de saque acabarem, embaralhe a pilha de descarte para formar uma nova pilha de saque.
- A qualquer momento você pode olhar as cartas de seu exército com a face voltada para baixo.
- Você deverá ter ao menos um Seguidor em seu exército no final da rodada para convocar um Sectário.
- Se no seu turno não houver Sectários para serem pegos, você não clama por Sectários nesta escaramuça.
- Se um ou mais Sectários não forem convocados no final de uma escaramuça, descarte e reponha-os com novos Sectários.
- Se todos os Sectários que você sacou no início da rodada tiverem a mesma força, descarte todos imediatamente e os reponha com outros novos.
- Só se ativa o poder de um Clã no turno em que for jogado. Se ele iniciar a escaramuça em jogo ou se você tomar sua posse em razão de uma troca, seu poder não é ativado. Note, no entanto, que o poder ativado no final da rodada continua ativado na troca.
- Copiar o poder de outro Seguidor não sobrepuja o poder do Seguidor copiado.

REGRAS ALTERNATIVAS PARA 4 OU 5 JOGADORES

Se vocês tiverem jogando com quatro ou cinco jogadores, então o poder de um Clã se ativa desde que não haja na escaramuça outros Seguidores do mesmo Clã com força igual ou menor à do seu Seguidor. Basicamente, quando estiver determinando se o poder de um Clã em uma partida com quatro ou cinco jogadores, ignore a força de qualquer Seguidor de Clã diferente.

CRÉDITOS

Game design: Richard James
Design studio: Evertide Games
Ilustrações: Chris Quilliams
Design Gráfico: Philippe Guérin & Karine Tremblay
Desenvolvimento: Luca Holme
Tradução: Kleber Bertazzo
Revisão: Cristiano Cuty e Marcelo Oliveira
Design Gráfico ed. Brasileira: Cristiano Cuty
Playtesters: Jason Schissel, Megan Watson, Steve Flanders, Joe Fenton, Jennifer Spavins, Robert James, Donna James, Laura Kelly, Katie Melanson, Susana Corza Ross, Jeffrey Hall, Travis Watkins, David Hampton, Marissa Oshige, Ross James, Kristina Sophia Della Eronat, William Lee, Matt Schoonmaker-Gates, Jen Rowen, Theodor Trampe and Daniel Chung.



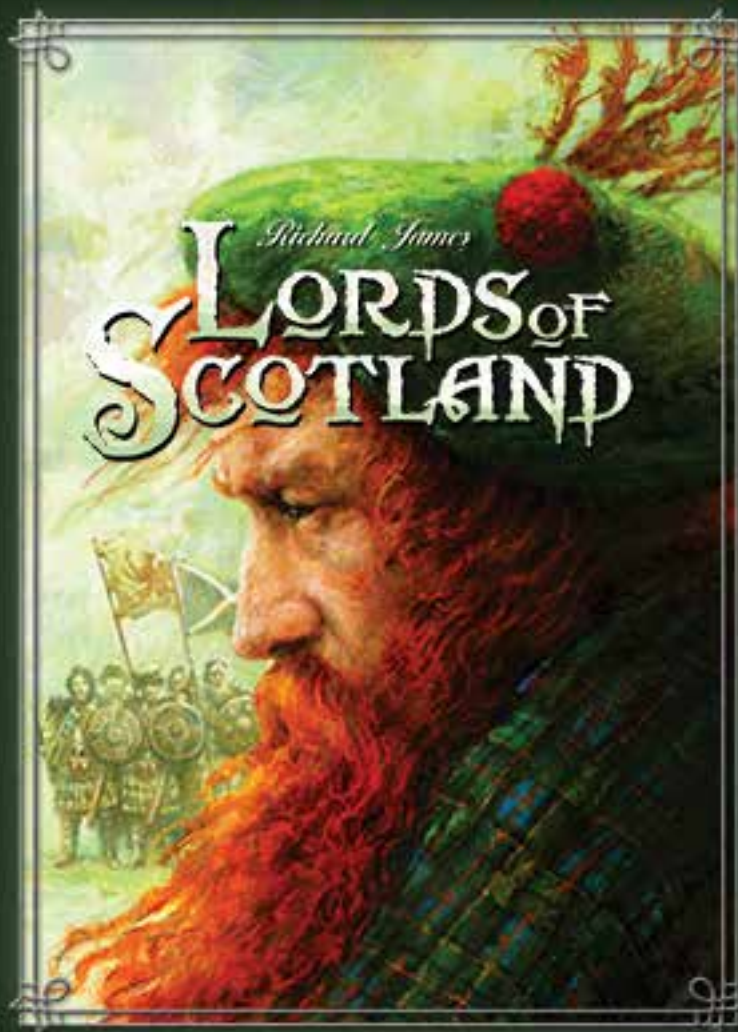
editora@conclaveweb.com.br
www.editora.conclaveweb.com.br

©2010, 2016 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

© 2016 Conclave Editora
Rua São Mateus, 1068 - São Mateus
Juiz de Fora - MG
Brasil



info@zmandgames.com
www.zmandgames.com



CONTEÚDO

98 cartas
9 fichas de clã
1 Espada de Victor (Ficha de Iniciativa)

INTRODUÇÃO

O trono da Escócia repousa vazio e os Clãs lutam entre si para reivindicá-lo. Como um Lorde da Escócia, você conquista a lealdade dos Clãs mostrando suas proezas em batalha. Conquiste lealdade suficiente e você será capaz de ascender ao trono e ser coroado Rei.

LENDO AS CARTAS

A CLÃ - Cada carta pertence a um dos oito Clãs básicos ou ao Clã Real Bruce. O nome de um Clã, o retrato de seu comandante, seu kilt e seu escudo são mostrados em cada carta.

B RANK - Cada carta tem um rank diferente. Seu rank exclusivo entre as cartas está disposto no canto superior à direita e pode ser usado para decidir empates. Quanto maior o número, mais alto o rank.

C FORÇA - A força de uma carta está disposta no canto superior à esquerda. Ao final de cada rodada, o exército com o maior somatório de força ganha o direito de clamar pelo primeiro sectário. Durante a rodada, a força determina se você poderá ou não ativar o poder do clã. A força de uma carta também representa seu valor em pontos de vitória quando clamada como sectário.

D PODER - Existem nove poderes diferentes no jogo, que correspondem aos oito clãs básicos e ao Clã Real Bruce.

Durante a partida, cada carta poderá ter uma destas funções:

Recruta - Uma carta que poderá ser adicionada à sua mão.

Seguidor - Uma carta colocada em seu exército a partir de sua mão.

Sectário - Uma carta usada como pontos em sua pilha de pontos de vitória.



PREPARANDO A PARTIDA

- Entregue a Espada de Victor (ficha de iniciativa) ao jogador mais velho.
- Coloque de lado as duas cartas do Clã Bruce. Depois de ter jogado algumas vezes o jogo, você poderá adicioná-las para obter partidas mais desafiadoras.
- Embaralhe todas as cartas restantes.
- Distribua cinco cartas para cada jogador.
- Crie uma pilha com as cartas restantes.
- Saque as cinco primeiras cartas da pilha de saque e as coloque com a face para baixo uma ao lado da outra à direita da pilha, como **Recrutadas**.
- Saque uma quantidade de cartas do topo da pilha igual ao número de jogadores e as coloque ao lado esquerdo da pilha, lado a lado, horizontalmente. Estas cartas são os **Sectários**.
- Deixe um espaço para a pilha de descarte em um dos outros lados da pilha de saque.
- O jogador com a Espada de Victor (ficha de iniciativa) inicia a partida.



OBJETIVO DO JOGO

Assim que forem atingidos 40 pontos de força de Sectários no final de uma rodada, o jogador com a maior força clama o trono e vence a partida.

COMO JOGAR

A partida é jogada durante uma série de rodadas, cada uma representando uma escaramuça. Cada escaramuça é dividida em cinco turnos. Durante cada turno, um após o outro, cada jogador terá duas opções: reunir **Seguidores** jogando cartas de sua mão ou recrutar, sacando uma carta de **Recruta**. Reunir **Seguidores** lhe permite fortalecer seu exército, enquanto recrutar lhe proporciona mais cartas para jogar. Ao final de cada rodada, cada jogador clama por um **Sectário** na ordem da maior para a menor força do exército. Os **Seguidores**, **Recrutadas** e **Sectários** que sobram são descartados e uma nova rodada se inicia.

NO SEU TURNO

Importante: se você tiver a Espada de Victor (ficha de iniciativa), **no início de cada um de seus turnos e antes de realizar uma ação**, você tem que revelar um dos Recrutadas com a face virada para baixo. Isso ajuda a identificar qual turno está sendo jogado. Quando o quinto Recruta for revelado, o último turno da rodada está sendo jogado.

Durante cada rodada, quando for seu turno, você deve realizar uma das duas ações:

A. Recrutar uma carta – Saque uma carta de Recruta e a adicione à sua mão. Reponha esta carta com uma carta da pilha de saque. Se o Recruta que você pegou estava com a face virada para cima, reponha com uma carta com a face virada para cima. Você não pode recrutar se tiver mais de dez cartas em sua mão.

B. Reunir Seguidores – Jogue uma carta de sua mão à sua frente com a face virada para cima ou para baixo para adicioná-la a seu exército para a corrente escaramuça. Se você jogar sua carta com a face para cima e não houver nenhuma outra carta na escaramuça com força **MENOR** que sua carta, então você **pode** ativar imediatamente o poder descrito na carta.

Depois de ter recrutado uma carta ou reunido Seguidores (e talvez ativado seu poder), seu turno termina e se inicia o turno do próximo jogador (em sentido horário).

O FINAL DA RODADA

No final de cada rodada, revele todos os Seguidores que estejam com a face virada para baixo na escaramuça e some a força de todas as cartas do exército de cada um dos jogadores. Dobre a força de qualquer exército que contenha mais de uma carta desde que **TODAS** as cartas deste exército sejam do mesmo clã. Se seu exército tiver a maior força, você vence essa rodada.

Pegue um dos Sectários disponíveis e o coloque de lado com a face voltada para cima em sua pilha de pontos de vitória, para indicar a quantidade de pontos que você tem. Então, na ordem da segunda maior para a menor força de exército, cada jogador pega um Sectário e o coloca de lado em sua pilha de pontos de vitória. Um jogador sem nenhum Seguidor não pode pegar Sectário. Sempre que houver empate entre dois ou mais jogadores, o jogador que controlar a carta com maior rank de Clã (o número disposto no canto superior à direita da carta) vence o empate na escaramuça.



Neste exemplo, Judy ganhou a escaramuça com 22 pontos (11 dobrados para 22 por ter todo o seu exército ser composto por duas ou mais cartas do mesmo Clã). Roger tem apenas uma carta e não pode dobrar sua força. Sean tem duas cartas do mesmo Clã, mas a terceira carta em seu exército não é do mesmo Clã. Poderia ter 7: Makgill que são do Clã Scott ou uma carta Bruce ativada, então sua pontuação teria sido dobrada.

Ambos os jogadores empataram a escaramuça com 12 de força. No entanto, Pierce ganhou o desempate e a escaramuça com sua carta de rank 66, maior que todas as outras cartas.



Depois que todos os jogadores tiverem clamado seus Sectários, descarte todos os Sectários restantes, todos os Recrutadas e todos os Seguidores. Depois, reponha com novos Sectários e Recrutadas da pilha de saque (organizando-os na forma descrita na preparação da partida) e inicie uma nova rodada. O jogador que ganhou a rodada anterior inicia o primeiro turno da rodada seguinte. Entregue a este jogador a Espada de Victor (ficha de iniciativa).

FIM DA PARTIDA

Continue completando rodadas até que alguém tenha acumulado 40 ou mais em força dos Sectários. Neste ponto, vence o jogador com a maior força dos Sectários. Se dois ou mais jogadores empatarem, então vence o jogador que colocou o maior na última rodada.