

Дополнение к правилам настольной игры Shadows over Camelot (Тени над Камелотом)

Quest Book (Книга квестов)

Автор: Serge Laget & Bruno Cathala (Серж Лаже & Бруно Катала)

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Игровед» ©

Путешествия и героические сражения являются неотъемлемой частью жизни любого рыцаря. Поэтому не удивительно, что без них не обошлось и в настольной игре «Тени над Камелотом», позволяющей нашим современникам примерить на себя рыцарские доспехи и вдохнуть воздуха средневековья наполненного духом приключений.

Содержание книги правил к настольной игре содержит общие сведения о целях и механизме игры, книга квестов же раскроет перед Вами более подробное описание квестов и значений черных и белых карт. Только успешное выполнение квестов позволит доблестным рыцарям одержать победу над превосходящими силами зла.

В игре предусмотрено несколько обычных квестов:

- Битва с Черным рыцарем (The Tournament against the Black Knight)
- В поисках брони Ланселота (The Quest for Lancelot)
- Битва с Драконом (The Dragon's Quest)
- В поисках меча Экскалибур (The Quest for Excalibur)
- В поисках Священной чаши Грааля (The Quest for the Holy Grail)
- Военные кампании против саксонцев и пиктов (The Pict and Saxon Wars)

и специальных квестов:

- Осада Камелота (The Siege of Camelot). Рыцари проигрывают, если у стен Камелота появится 12 катапульта;
- Мечи рыцарей Круглого стола (The Quest of the Round Table). Возможно наиболее значимый квест этой игры, т.к. победа рыцарей зависит от количества белых мечей выложенных на Круглом столе. Квест считается оконченным с момента появления 12-го меча.

Информация о каждом из этих квестов содержится в отдельных главах «Книги квестов».

Обычные квесты имеют общую структуру и некоторые общие особенности:

- Название и особый символ. Помогают определить элементы игры и карты, относящиеся к какому-либо квесту;
- Изображение местности, где происходит действие квеста. В некоторых случаях изображение противника, с которым придется столкнуться в ходе выполнения квеста;
- Слоты, в которых размещаются, сыгранные в ходе выполнения квеста черные и белые карты;
- Слот (-ы) стартовой позиции рыцаря. Позволяющий определить, открыт ли квест для всех рыцарей или он выполняется только одним из них.
- Символы «Victory» (Победа) и «Defeat» (Поражение), содержащие также графическую информацию о последствиях в случае победы или поражения в квесте.

В ходе выполнения квестов игроки подвергнутся атаке сил зла (может быть определенная черная карта или определенное действие), после чего, на этапе атаки рыцарей

Камелота, смогут совершить свои героические действия, чаще всего выраженные в различных комбинациях карт.

Существуют квесты, которые должны выполняться только **одним** участником: Битва с Черным рыцарем, В поисках брони Ланселота. Если по каким-либо причинам рыцарь, выполняющий один из таких соло-квестов, решает добровольно или оказывается вынужден в течение своего хода перейти к другому квесту, то, в качестве штрафа, все сыгранные им белые карты **сбрасываются** в стопку сыгранных карт, при этом все сыгранные против него черные карты **остаются** на игровом поле соло-квеста. Это не означает, что квест проигран, в дальнейшем любой участник может приступить к его выполнению.

Квесты: Битва с Черным рыцарем, В поисках брони Ланселота и Битва с Драконом являются квестовыми сражениями, в которых участники должны сыграть определенные комбинации карт (две пары, тройной триплет, фулхаус), при этом для победы нужно, чтобы сумма значений белых карт была больше суммы значений черных карт. Такие квесты считаются оконченными с момента заполнения всех свободных слотов игрового поля для черных **или** белых карт.

Некоторые квесты (Битва с Черным рыцарем, Военные кампании против саксонцев и пиктов) можно выполнять неограниченное количество раз в течение всей игры. Независимо от того выиграли вы в них или проиграли, эти квесты остаются в игре и их можно продолжать выполнять. Будьте осторожны, т.к. условия поражения в квесте ставят вас в тяжелое положение и осложняют дальнейший путь к победе в игре.

Квест чаще всего заканчивается с момента заполнения белыми **или** черными картами всех своих слотов на игровом поле, а победа чаще всего зависит от суммы значений сыгранных карт. По окончании квеста, когда выявлена победившая сторона, все открытые карты (черные и белые) сбрасываются в стопки сыгранных карт, а фигурки воинов саксонцев и пиктов (если участвовали) убираются в резерв до будущих сражений. Фигурки рыцарей участвовавших в выполнении квеста возвращаются в замок Камелот. После этого в игре происходят изменения предусмотренные условиями победы или поражения в квесте. **Важно:** В случае поражения в легендарных квестах, реликвия удаляется до конца игры, поэтому будьте осторожны и внимательны приступая к их выполнению.

На игровом поле каждого квеста обычно изображены два типа пиктограмм: на светлом фоне - условия победы, на темном – условия поражения в квесте.

Изображение на пиктограмме	Значение
Кубик (+/- 1, 2)	Все рыцари, находящиеся непосредственно в стадии выполнения квеста на момент его окончания, либо пополняют, либо теряют жизненные силы на указанное число пунктов. Напоминаем, что рыцари не могут иметь меньше «0» и больше «6» пунктов жизненных сил. <i>Если Паламед участвует в победном квесте, то он получает дополнительно +1 пункт жизненных сил.</i>
Белая карта (x 3, 4, 7)	Откройте указанное количество белых карт и разделите их между всеми рыцарями, участвовавшими в выполнении квеста. Если участники не могут договориться между собой, все карты перемешиваются и раздаются им случайным образом.
Белый или Черный Меч	Положите на Круглый стол указанное количество соответствующих мечей.
Реликвия	В случае победы в квесте, игрок осуществивший последний решающий ход, получает соответствующую реликвию и размещает ее на своей памятке рыцаря. Если квест проигран, реликвия удаляется до конца игры.
Катапульта	Указанное количество катапульт должно быть добавлено к стенам Камелота.

Важное замечание: Некоторые квесты могут быть проиграны даже тогда, когда никто из рыцарей еще не участвует в его выполнении. В таком случае рыцари не теряют пункты жизненных сил (даже если это предусмотрено условиями поражения), но все остальные дурные последствия вроде появления черных мечей и катапульт должны быть выполнены.

Обратите внимание на то, что после окончания квестов (победа/поражение) «Битва с Драконом», «В поисках брони Ланселота», «В поисках Священной чаши Грааля», «В поисках меча Экскалибур» черные карты, вступающие в игру и оказывающие свой эффект на эти квесты (Lancelot/Dragon, Excalibur, Despair, Desolation, Dark Forest), вызывают появление дополнительных катапульт у стен Камелота.

The Tournament against the Black Knight. (Сражение с Черным рыцарем).

Тип – Повторяющееся квестовое сражение для **одного** участника.

Победа – 1 белый меч, 3 белые карты, +1 пункт жизненных сил.

Поражение – 1 черный меч, -1 пункт жизненных сил.

Квест может выполняться бесконечное число раз в течение всей игры. Игрок должен постепенно выложить 4 белые карты «сражения» (Fight), которые должны составить две различные пары (например: 1,1 + 3,3). В каждый ход можно положить только одну белую карту, при этом последовательность выкладывания карт не имеет значения.

Силы зла в свой черед стараются выложить 4 карты «Black Knight (Черный рыцарь)» (см. приложение №2). Эта карта выкладывается на квестовое поле, как только открывается на этапе атаки сил зла в течение хода любого игрока.

Квест оканчивается, когда на игровое поле выкладывается 4-я черная **или** белая карта. Независимо от этого, побеждает та сторона, которая смогла выложить карты с большей суммой значений. Равенство сумм означает поражение для рыцарей Круглого стола.

По окончании квеста рыцарь возвращается в Камелот, все сыгранные карты сбрасываются.

The Quest for Lancelot. (Легендарный квест: В поисках брони Ланселота).

Тип – Единовременное квестовое сражение для **одного** участника.

Победа – 1 белый меч, 4 белые карты, +1 пункт жизненных сил, реликвия - броня Ланселота.

Поражение – 1 черный меч, -1 пункт жизненных сил.

Игрок должен сыграть фулхаус – состоящий из трех белых карт «сражения» одного ранга и любой пары другого ранга (например: 1,1 и 3,3,3). В каждый ход можно положить только одну белую карту, при этом последовательность выкладывания карт не имеет значения..

Силы зла в свой черед выкладывают на игровое поле карты «Lancelot/Dragon». Эта карта выкладывается на квестовое поле, как только открывается на этапе атаки сил зла в течение хода любого игрока.

Квест оканчивается, когда на игровое поле выкладывается 5-я черная **или** белая карта. Независимо от этого, побеждает та сторона, которая смогла выложить карты с большей суммой значений. Равенство сумм означает поражение для рыцарей Круглого стола.

По окончании квеста рыцарь возвращается в Камелот, все сыгранные карты сбрасываются, а игровое поле переворачивается оборотной стороной - квеста «Битва с Драконом».

Сила брони Ланселота позволяет ее обладателю в течение своего хода выбрать из 2 верхних **черных** карт одну, которая будет использована во время хода сил зла. При этом вторая черная карта должна быть убрана под низ колоды. В отличие от других реликвий броня Ланселота остается у своего владельца, даже если он играет роль предателя и оказывается изобличен. При этом для него также сохраняется возможность выбора черной карты для атаки сил зла. Реликвия, ни при каких обстоятельствах, не может быть передана другому рыцарю, она остается со своим владельцем до победы или его гибели.

The Dragon's Quest. (Битва с Драконом).

Тип – Единоновременный, **групповой** квест.

Победа – 2 белых меча, 7 белых карт, +2 пункта жизненных сил для каждого участвующего рыцаря.

Поражение – 2 черных меча, -2 пункта жизненных сил для каждого участвующего рыцаря.

Этот квест удобнее выполнять именно группой. Игроки должны сыграть тройной триплет – состоящий из тройной комбинации трех белых карт «сражения» одного ранга (например: 1,1,1 + 2,2,2 + 4,4,4). В каждый ход можно положить только одну белую карту, при этом последовательность выкладывания карт не имеет значения..

Силы зла в свой черед выкладывают на игровое поле карты «Lancelot/Dragon». Эта карта выкладывается на квестовое поле (когда активна сторона этого квеста), как только открывается на этапе атаки сил зла в течение хода любого игрока.

Квест оканчивается, когда на игровое поле выкладывается 5-я черная **или** 9-я белая карта. Независимо от этого, побеждает та сторона, которая смогла выложить карты с большей суммой значений. Равенство сумм означает поражение для рыцарей Круглого стола.

По окончании квеста рыцари возвращаются в Камелот, где в случае победы **распределяют** между собой 7 белых карт. Сыгранные в ходе выполнения квеста карты сбрасываются, а квестовое поле **убирается** в коробку, т.к. квесты «В поисках брони Ланселота» и «Битва с Драконом» могут выполняться только один раз за игру.

В дальнейшем каждая открытая карта «Lancelot/Dragon» добавляет 1 катапульту к стенам Камелота.

The Quest for Excalibur. (Легендарный квест: В поисках меча Экскалибур).

Тип – Единоновременный, **групповой** квест.

Победа – 2 белых меча, 7 белых карт, +1 пункт жизненных сил для каждого участвующего рыцаря, реликвия – меч Экскалибур.

Поражение – 2 черных меча, -1 пункт жизненных сил для каждого участвующего рыцаря.

Меч Экскалибур находится в центре реки. Чтобы его добыть, игроки должны последовательно сбрасывая любые белые карты (рубашкой вверх) перемещать его по слотам на свой берег реки (сторона игрового поля, окрашенная в зеленый цвет). Игрок, который в свой

ход переместил меч на берег рыцарей, становится обладателем этой реликвии. В каждый ход можно сбросить только одну белую карту.

Силы зла в свой черед выкладывают на игровое поле карты «Excalibur». Эта карта выкладывается на квестовое поле, как только открывается на этапе атаки сил зла в течение хода любого игрока.

Квест оканчивается, когда меч окажется либо на стороне противника, либо рыцари смогут его добыть.

По окончании квеста рыцари возвращаются в Камелот, где в случае победы **распределяют** между собой 7 белых карт. Сыгранные в ходе выполнения квеста карты сбрасываются, а квестовое поле **переворачивается** другой стороной, так что квест больше не может выполняться. В случае поражения реликвия удаляется до конца игры.

В дальнейшем каждая открытая карта «Excalibur» добавляет 1 катапульта к стенам Камелота.

Сила меча Экскалибур добавляет +1 пункт к сумме значений карт «сражения» в ходе выполнения тех квестовых сражений или битвы с катапультами, где участвует рыцарь, обладающий им. Игрок также может пожертвовать реликвией ради предотвращения действия любой черной карты – специальной или стандартной. Меч Экскалибур – единственная возможность отменить действие стандартной черной карты. Это к сожалению приводит к тому, что реликвия удаляется из игры. Меч, ни при каких обстоятельствах, не может быть передан другому рыцарю, он остается со своим владельцем до победы или его гибели.

The Quest for The Holy Grail.

(Легендарный квест: В поисках Священной чаши Грааля).

Тип – Единовременный, **групповой** квест.

Победа – 3 белых меча, 7 белых карт, +1 пункт жизненных сил для каждого участвующего рыцаря, реликвия – Чаша Грааля.

Поражение – 3 черных меча, -1 пункт жизненных сил для каждого участвующего рыцаря.

Игроки должны последовательно выложить на квестовое поле 7 белых карт «чаши Грааля» (Grail). В каждый ход можно положить только одну белую карту.

Силы зла в свой черед выкладывают на игровое поле карты «Desolation», «Despair», «Dark Forest». Эти карты выкладываются на квестовое поле, как только открываются на этапе атаки сил зла в течение хода любого игрока. Подробное описание значения этих карт дано в приложении №2.

В ситуации, когда все слоты игрового поля заняты картами «чаши Грааля» с одной стороны и черными картами с другой, рыцарь в свой ход, сбрасывая карту «чаши Грааля» из руки, может удалить ближайшую черную карту в стопку сыгранных карт, освободив тем самым слот для размещения в нем карты «чаши Грааля» **на следующем ходу**. Соответственно силы зла на этапе своего хода, благодаря картам «Despair» или «Desolation», могут убрать одну из карт «чаши Грааля».

Квест оканчивается, когда на игровое поле будут выложены все 7 белых карт «чаши Грааля» **или** 7 черных карт «Desolation», «Despair». В зависимости от этого побеждает та или другая сторона. В случае победы рыцарей, игрок, выложивший последнюю белую карту, становится обладателем реликвии, а в случае их поражения реликвия удаляется из игры.

По окончании квеста рыцари возвращаются в Камелот, где в случае победы **распределяют** между собой 7 белых карт. Все сыгранные карты сбрасываются в соответствующие стопки, а игровое поле переворачивается обратной стороной, так что квест

больше не может выполняться. Каждая черная карта «Desolation», «Despair», «Dark Forest» открытая в дальнейшем - добавляет 1 катапульта к стенам Камелота.

Сила Священной чаши Грааля позволяет воскресить погибшего рыцаря. Это можно сделать в тот момент, когда его жизненные силы становятся равны «0». Владелец реликвии жертвует ей ради воскрешения соратника, при этом чаша удаляется из игры, а рыцарь, испивший из священной чаши, восполняет свои жизненные силы до «4» пунктов. Владелец чаши может также воспользоваться ей для себя, в случае необходимости.

The Pict and Saxon Wars.

(Военные кампании против саксонцев и пиктов).

Тип – Повторяющийся, **групповой** квест.

Победа – 1 белый меч, 4 белые карты, +1 пункт жизненных сил для каждого участвующего рыцаря.

Поражение – 1 черный меч, -1 пункт жизненных сил для каждого участвующего рыцаря, 2 катапульти к стенам Камелота.

В соответствующих зонах основного игрового поля благодаря эффектам черных карт «Pict», «Saxon», «Mercenary» появляются фигурки воинов саксонцев и пиктов. Игроки должны противостоять им, выложив последовательный ряд белых карт «сражения» со значениями от 1 до 5. В каждый ход можно положить только одну белую карту.

Рыцари одерживают победу в кампании, если игроки успевают выложить последовательный ряд карт до появления в соответствующих зонах 4 воинов саксонцев или 4 воинов пиктов, и, соответственно, терпят поражение, если не успевают этого сделать.

По окончании квеста рыцари возвращаются в Камелот, где в случае победы **распределяют** между собой 7 белых карт. Все сыгранные белые карты сбрасываются в стопку сыгранных карт, а фигурки воинов убираются в резерв. Данный квест **повторяется** в течение всей игры, поэтому с момента его окончания, каждая новая открытая черная карта «Pict», «Saxon», «Mercenary» вызывает новую волну атаки саксонцев и пиктов.

Camelot.

(Замок Камелот).

Камелот это не просто квест. Защитить замок от атак сил зла – суть игры. Если Камелот падет, вместе с ним погибнут все надежды на спасение.

Квестовая зона замка Камелот изображенного на основном игровом поле состоит из двух частей: зал Круглого стола, зона катапульта у стен замка. Обратите внимание на то, что эти части не являются отдельными квестами, это две стороны одной квестовой зоны, поэтому перемещение между ними не требует отдельного обязательного действия. Находясь в квестовой зоне замка Камелот, игрок сам решает в какой из ее частей он станет осуществлять свои действия.

Зал Круглого стола

Игроки начинают игру в зале Круглого стола замка Камелот. Если в свой ход игрок не перемещает своего рыцаря в другую игровую зону, он может совершить одно из двух обязательных действий:

- Взять 2-е белые карты (напоминаем, что игрок не может выбрать это действие, если имеет на руках 12 или больше белых карт);
- Сразиться с катапультами.

Сражение с катапультами.

Камелот в осаде, и катапульти атакуют его стены. Силы зла вводят в бой новые катапульти в следующих случаях:

- Игрок в свой ход выбрал это действие на этапе атаки сил зла.
- Игрок открыл черную карту, относящуюся к квесту, который более не доступен в игре для выполнения.
- В случае поражения в военных кампаниях против саксонцев и пиктов.
- Игрок открыл черную карту «Morgans».

Если допустить появление 12 катапульти под стенами замка, игра будет проиграна. С катапультами можно сражаться уменьшая их количество. Для этого сыграйте, по своему выбору, одну или несколько карт «сражения» («Fight»), затем бросьте 8-сторонний кубик, и:

- Рыцарь побеждает в сражении, если сумма значений сыгранных карт «сражения» больше чем значение, выпавшее на кубике. В этом случае уберите **1** катапульти в резерв и сбросьте в отдельную стопку сыгранные белые карты;
- Рыцарь терпит поражение в этом сражении, если сумма значений сыгранных карт «сражения» **меньше** или **равна** значению, выпавшему на кубике. В этом случае рыцарь теряет **1** пункт жизненных сил. Рыцарь погибает, если это приводит его жизненные силы к значению «0». Все катапульти остаются на месте, а сыгранные карты сбрасываются в отдельную стопку рубашкой вверх.

Победа рыцарей Камелота.

Игра останавливается сразу после появления на Круглом столе 12-го меча. В некоторых случаях на столе может оказаться больше 12-ти мечей из-за того, что в заключительном действии на стол могут быть выложено сразу несколько мечей.

Если к концу игры предатель не выявлен и находится в строю, он должен показать свою карту верности и в качестве штрафа **перевернуть** 2 белых меча на Круглом столе обратной стороной, так что они становятся черными.

После этого игроки подсчитывают количество белых и черных мечей. Если белых мечей оказывается больше черных - рыцари верные Камелоту празднуют победу, ну, а предатель в данном случае терпит поражение.

Рыцари, погибшие в ходе игры, празднуют победу и чествуются наравне с остальными.

Немедленное поражение в игре наступает, если на Круглом столе в результате какого-либо действия оказывается 7 (или больше) черных мечей, а также в случае появления у стен Камелота 12-ти катапульти.

Приложение №1

Рыцари Круглого стола и Предатель.

Каждый игрок представляет одного из рыцарей Круглого стола. Для каждого рыцаря в игре существует памятка «Coat of Arms» (Гербовый Щит), который содержит:

- Изображение рыцаря;
- Специальные возможности рыцаря;
- Краткий алгоритм хода;
- Слот для кубика, определяющего жизненные силы рыцаря;
- Слот для размещения добытых в игре реликвий.

Обратная сторона памятки используется, в случае, если игроку выпала роль предателя и его смогли изобличить.

Итак, расскажем о каждом из рыцарей Круглого стола.

1. Король Артур.

Сын Утера Пендрагона, который является легендарным королем бриттов. Эпитет «Пендрагон» означает в переводе с валлийского «голова дракона».

Король Артур - единственный кто обладает неоспоримым правом первого хода. Любой участник, вошедший в игру после ее начала, занимает место слева от него. В течение своего хода король Артур имеет право передать одну белую карту любому из рыцарей (независимо от их взаимного местоположения). Рыцарь в ответ должен передать одну из своих белых карт совершив, таким образом, обмен. Передача карт должна производиться рубашкой вверх, так, чтобы никто не видел их лицевую сторону.

2. Сэр Галахад.

Сын Ланселота, знаменитейшего рыцаря Круглого стола, полюбившего и склонившего к измене Джиневру - жену короля Артура. Сэр Галахад с детства воспитывался монахами в монастыре и считается «святым рыцарем».

Специальная возможность сэра Галахада позволяет ему в течение своего хода свободно сыграть одну специальную карту, а затем выполнить одно из своих обязательных действий. Но помните, что никто не может выполнить два одинаковых действия в течение одного хода.

3. Сэр Гавейн.

Сын короля Лота Оркнейского, племянник короля Артура. Считался первым или вторым по доблести рыцарем.

Осуществляя свои действия в зале круглого стола, сэр Гавейн может взять 3 белые карты вместо двух.

4. Сэр Кей.

Сын рыцаря Круглого стола Эктора, который при участии волшебника Мерлина с малых лет воспитывал в своей семье Артура Пендрагона, ставшего в последствии королем. Сэр Кей и король Артур молочные братья.

Сэр Кей обладает способностью, которая позволяет ему участвуя в квестовом сражении или битве против катапульта выкладывать дополнительную карту «сражения» на последнем этапе квеста, когда сумма значений черных карт уже известна. При этом не имеет значения, кто из рыцарей сделал заключительный ход, важно, чтобы сэр Кей, на момент окончания, был среди участников, выполняющих квест.

5. Сэр Паламед.

Рыцарь сарацин, в последствии принявший христианство. Был безответно влюблен в Изольду, из-за чего конфликтовал с Тристаном.

Паламед получает **дополнительный** 1 пункт жизненных сил по окончании каждого успешно выполненного квеста. Напоминаем, что рыцарь не может иметь больше «6» пунктов жизненных сил.

6. Сэр Персифаль.

Сын короля Пелленора. Наибольшую известность приобрел в поисках Священной чаши Грааля.

Персифаль обладает особенностью, позволяющей ему на этапе атаки сил зла посмотреть верхнюю черную карту в колоде, и на основании этого решить какое из действий сил зла следует допустить. Если Персифаль обладает броней Ланселота, то в случае открытия двух черных карт, он должен одну из них убрать под низ колоды **прежде** чем решит, вводить ли в игру черную карту из руки или выбрать другое действие для сил зла.

7. Сэр Тристан.

Доблестный рыцарь, рожденный в легендарных землях Лайонесса, ему суждено было пройти сотни сражений, преодолеть коварство королей, испытать и пронести до смерти бесстрашную, всеобъемлющую любовь к Изольде Ирландской.

Находясь в замке Камелот Тристан может свободно переместиться в любую другую квестовую зону, а затем совершить одно из своих обязательных действий. Напоминаем, что рыцари не могут совершать два одинаковых действия в течение одного хода.

8. Предатель

Предателем становится рыцарь, который тайно, путем обмана ведет игру в пользу сил зла. Предателем может стать любой участник игры, т.к. карты верности, среди которых есть карта предателя раздаются в начале игры случайным образом.

Рыцари в качестве одного из своих обязательных действий могут выдвигать друг другу обвинения в предательстве. Это возможно при достижении в игре следующих условий:

- У стен Камелота находится как минимум **6** катапульта;
- На круглом столе размещено как минимум **6** мечей (независимо от их цвета).

Каждый рыцарь может совершить это действие только **один** раз в течение игры, при этом не имеет значение местоположение рыцарей на момент игры.

Рыцарь, которого обвиняют в предательстве, должен немедленно показать свою карту верности. Если игрок ошибается и обвиняемый рыцарь оказывается преданным Камелоту и рыцарскому кодексу чести, один из белых мечей круглого стола переворачивается обратной стороной и становится черным. Если на момент игры на круглом столе нет белых мечей, ничего не происходит.

Если обвиняемый рыцарь действительно оказывается предателем, на круглый стол добавляется один белый меч. А рыцарь изобличенный в предательстве должен убрать фигурку рыцаря из замка Камелот и поставить перед собой, сбросить все белые карты, находящиеся на руках, а также кубик жизненных сил. С момент разоблачения рыцарь продолжает игру из Тени, и не достигаем рыцарями Круглого стола.

Если рыцарь-предатель обладает мечом Экскалибур и Священной чашей Грааля, то эти реликвии удаляются из игры и больше не оказывают своего эффекта. Если он обладает броней Ланселота, то эта реликвия остается у предателя до конца игры.

Теперь в каждый свой ход рыцарь-предатель осуществляет последовательно следующие два действия:

1. Случайным образом взять одну из карт любого рыцаря и немедленно сбросить ее в стопку сыгранных карт;
2. Добавить одну катапульта к стенам Камелота **или** открыть одну черную карту и произвести предполагаемое ей действие.

Приложение №2

Описание значений карт.

Стандартные белые карты:

1. **Fight card** (карта «Сражения»), в колоде 51 шт: 14 карт рангом «1», 12x2, 10x3, 8x4, 7x5. Карты «Сражения» могут быть сыграны на этапе атаки рыцарей Камелота. Если Ваш рыцарь находится в стадии выполнения одного из квестов: Битва с Черным рыцарем, В поисках брони Ланселота, Битва с Драконом, Военные кампании против саксонцев и пиктов, то в свой ход Вы можете сыграть одну из карт «Сражения» соответствующую условиям выполняемого квеста. Если вы вступили в бой с катапультами, то вы можете сыграть одновременно несколько карт в любой комбинации. **Три карты «Сражения» одного ранга** (например: 1,1,1) могут быть сыграны в качестве обязательного действия рыцаря, чтобы восполнить его жизненные силы на +1 пункт.
2. **Grail card** (карта «Чаша Грааля»), в колоде 18 шт.
Эти карты применяются в ходе выполнения квеста «В поисках Священной чаши Грааля».

Специальные белые карты:

1. **Convocation card** (карта «Созыв»), в колоде 1 шт.
Эта карта позволяет любому количеству рыцарей, по их собственному желанию, свободно вернуться в Камелот. Для каждого рыцаря вернувшегося в Камелот на Круглом столе открываются по одной белой карте, после чего рыцари могут распределить их между собой, либо раздать их случайным образом.
2. **Fate card** (карта «Судьбы»), в колоде 1 шт.
Карта предполагает два действия: одно для верных рыцарей, другое для предателя. Если игрок, открывающий эту карту, является верным рыцарем, то это позволяет всем рыцарям взять по одной белой карте.
Рыцарь являющийся предателем может, не раскрывая себя, сыграть эту карту, как если бы он был верным, и попытаться убедить в своей честности остальных рыцарей. Он также вправе, сыграть эту карту, чтобы раскрыть себя и свою роль, показав свою «карту верности». В таком случае все остальные рыцари обязаны сбросить две любые белые карты (или меньше, на руках меньше 2-х карт) в стопку сыгранных карт.
Предатель может сыграть эту карту еще перед тем, как в игре наступят условия, при которых можно предъявлять обвинение.
3. **Heroism card** (карта «Доблесть»), в колоде 1 шт.
Сыграв эту карту игрок может положить на игровое поле любого квеста (кроме квестовой зоны Камелота), и после его окончания, она позволяет положить на Круглый стол **дополнительный меч победившей стороны**.
4. **Lady of the Lake card** (карта «Владычица Озера»), в колоде 1 шт.
Если на момент открытия этой карты квест «В поисках меча Экскалибур» не окончен, она позволяет переместить фигурка меча на один слот ближе к рыцарскому берегу. Если на тот момент квест уже окончен, карта позволяет сыгравшему ее игроку восполнить жизненные силы рыцаря на +2 пункта. Свое действие карта оказывает независимо от того, где находится игрок ее сыгравший.
5. **Merlin card** (карта «Мерлина»), в колоде 7 шт.
Игрок может применить эту карту в течение своего хода для того, чтобы:
 - Убрать 1 катапульту от стен Камелота в резерв;

- Убрать стандартную черную карту, которая была сыграна последней на одном из квестовых полей (например: «Битва с Черным рыцарем», «В поисках брони Ланселота», «Битва с Драконом», или карта «Despair» в квесте «В поисках Священной чаши Грааля»);
- Убрать 1 фигурку воина саксонцев **или** пиктов.

В дополнении к этому, один или несколько игроков коллективно могут применить 3 карты «Merlina» (при необходимости даже вне своего хода) для предотвращения воздействия специальной черной карты (но не стандартной).

6. **Messenger card** (карта «Глашатай»), в колоде 1 шт.

Карта позволяет в течение хода передать любому из рыцарей 3 белые карты (рубашкой вверх) из своей руки. Эта карта не пересекается со специальной возможностью короля Артура, но может быть использована в связке. Это позволит ему воспользоваться сперва своей возможностью и передать 1 белую карту любому рыцарю, а затем в качестве обязательного действия он может сыграть эту карту, чтобы передать еще 3 белые карты тому же рыцарю или другому на его выбор.

7. **Piety card** (карта «Благодать»), в колоде 1 шт.

Эта карта позволяет игроку либо восполнить жизненные силы своего рыцаря на +3 пункта, либо восполнить жизненные силы всех живых рыцарей на +1 пункт. Обратите внимание, что пока предатель не выявлен, он также получит 1 пункт здоровья.

8. **Clairvoyance card** (карта «Прорицательность»), в колоде 1 шт.

Эта карта позволяет игроку взять из колоды 5 верхних черных карт, и посмотрев их перемешать по своему желанию, после чего положить их наверх этой колоды. Игроку нельзя сообщать другим участникам специфическую информацию, которая станет ему известна (например: названия или значения карт).

9. **Reinforcements card** (карта «Подкрепление»), в колоде 1 шт.

Эта карта позволяет игроку взять 4 белые карты в свою руку, независимо от его местоположения или количества карт в его руке. Вместо этого, вы можете разрешить всем другим участникам (кроме себя) взять по 1 белой карте, независимо от их местоположения и количества карт в руке.

Стандартные черные карты:

1. **Black Knight card** (карта «Черный рыцарь»), в колоде 11 шт: 5шт.х1, 3х3, 2х5, 1х7.

При открытии эта карта должна быть размещена на игровом поле квеста «Битва с Черным рыцарем», на первом свободном слоте для черных карт. Если игрок решает положить ее рубашкой вверх, скрыв тем самым ее значение, то он получает право взять 1 белую карту. Если эта карта окажется 4-ой (последней) на игровом поле квеста, то квест считается оконченным. Игроки должны перемешать черные карты, открыть и сравнить сумму их значений с суммой значений белых карт (если таковые окажутся на игровом поле квеста). Все черные карты сбрасываются, а условия победы или поражения в квесте оказывают свой эффект на игру и игроков. Поражение в квесте наступает даже тогда, если игроки не выложили ни одной белой карты.

2. **Despair card** (карта «Отчаяние»), в колоде 15 шт.

Карта применяется к квесту «В поисках Священной чаши Грааля». Каждый раз открывая эту карту, игроки должны положить ее на свободный слот игрового поля квеста, начиная справа на лево. В ситуации, когда для такой карты нет свободного слота, карта «Отчаяние» помещается в сброс, но при этом одна карта «чаша Грааля», находящаяся ближе к черным картам также удаляется в сброс. Если квест уже выполнен, то каждая открытая карта добавляет по одной катапульте к стенам Камелота.

3. **Excalibur card** (карта «Эккалибур»), в колоде 15 шт.
Эта карта заставляет фигурку меча Эккалибур перемещаться на один слот дальше от рыцарского берега и ближе к берегу противника. Если квест выполнен, добавьте одну катапульта к стенам Камелота.
4. **Lancelot/Dragon card** (карта «Ланселот/Дракон»), в колоде 11 шт: Lancelot (левая сторона) – 4 шт.х1, 3х3, 3х5, 1х7); Dragon (правая сторона) – 4х5, 3х7, 3х9, 1х11)
Карта применяется к квестам «В поисках брони Ланселота» и «Битва с Драконом» в зависимости от того, какой из квестов на момент игры активен. При открытии этой карты, она должна быть размещена на игровом поле активного квеста в свободном слоте для черных карт. Если игрок положил ее рубашкой вверх, скрыв ее значение, он может взять 1 белую карту в качестве компенсации. Если на игровое поле была выложена 5 (последняя) черная карта – квест считается окончанным. Игрок перемешивает черные карты, затем открывает их и подсчитывает сумму их значений. Если эта сумма больше суммы значений белых карт – рыцари терпят поражение, если меньше, то рыцари побеждают. Затем все сыгранные карты сбрасываются в соответствующие стопки сыгранных карт. Если на момент открытия карты оба квеста уже выполнены – добавьте одну катапульта к стенам Камелота.
5. **Mercenaries, Picts, Saxons cards** (карты «Наемники», «Пикты», «Саксонцы»), в колоде по 4 шт.
Карты относятся к квесту «Военные кампании против саксонцев и пиктов». В соответствии с названием черные карты добавляют по 1 воину в соответствующих квестовых зонах. Карта «Mercenaries (Наемник)» позволяет игроку на свой выбор добавить либо 1 воина саксонцев, либо 1 воина пиктов. После этого карта сбрасывается в стопку сыгранных карт. Если на игровое поле квеста добавляется 4 воина, то такой квест оканчивается поражением рыцарей.

Специальные черные карты:

1. **Desolation card** (карта «Опустошение»), в колоде 2 шт.
Карта оказывает эффект на квест «В поисках Священной чаши Грааля». Вступив в игру, карта «Опустошение» заставляет игроков сбросить в стопку сыгранных карт одну из белых карт «чаша Грааля», расположенную ближе к правому краю игрового поля. После чего карта «Опустошение» размещается в свободном слоте игрового поля по ходу движения справа налево. Если на квестовом поле еще нет карт «чаша Грааля», то карта «Опустошение» играет так же как и карта Despair («Отчаяние»). Если к моменту появления данной карты квест будет уже завершен, то к стенам Камелота добавляется одна катапульта.
2. **Dark Forest card** (карта «Дремучий лес»), в колоде 1 шт.
Карта оказывает эффект на квест «В поисках Священной чаши Грааля», препятствуя его выполнению. Открытая карта «Дремучий лес» размещается на игровом поле квеста, и для того, чтобы преодолеть ее действие, игрокам нужно **успешно выполнить** любой другой квест (кроме сражения с катапультами), после чего они могут сбросить черную карту в стопку сыгранных карт и продолжить выполнение квеста «В поисках священной Грааля». Обратите внимание на то, что эта черная карта препятствует размещению только белых карт «чаша Грааля», но черные карты «Despair» и «Desolation» все еще могут быть сыграны для этого квеста на этапе хода сил зла. Если эта карта открыта в момент игры, когда квест уже окончен – добавьте одну катапульта к стенам Камелота.
3. **Guinevere card** (карта «Гиневра»), в колоде 1 шт.
Вступившая в игру карта «Гиневра» заставляет всех рыцарей вернуться в замок Камелот, независимо от их настоящего местоположения. Предатель (если еще не разоблачен), действует как верный рыцарь и не должен раскрывать своей роли. По возвращении в

замок рыцари не получают белых карт, а игрок открывший эту черную карту немедленно заканчивает свой ход. Те игроки, которым пришлось прекратить выполнение соло-квестов, должны сбросить, использованные в ходе квеста, белые карты в стопку сыгранных карт.

4. **Mist of Avalon card** (карта «Мгла Авалона»), в колоде 1 шт.

С открытием этой черной карты черная мгла разливается в небе над Камелотом. Теперь за каждое поражение в квесте на Круглом столе будет появляться на **1 черный меч больше** чем по условиям поражения. Карта оказывает свой эффект до конца игры с момента ее открытия.

5. **Mordred card** (карта «Модред»), в колоде 1 шт.

Карта оказывает эффект на квест «Военные кампании против саксонцев и пиктов». Вступившая в игру карта размещается, по выбору игрока, в зоне саксонцев или пиктов. Чтобы одержать победу в квесте, на который оказывает свой эффект эта черная карта, игрокам нужно сыграть одну дополнительную карту «Сражения» рангом – 5 (например: 1,2,3,4,5,5). По окончании квеста (независимо от его исхода) эта карта сбрасывается в стопку сыгранных карт вместе с остальными картами.

6. **Morgan card** (карта «Морган»), в колоде 5 шт.

Обратите внимание, что все пять карт «Морган» оказывают на игру различный эффект.

№	Значение карт «Морган» на английском	Значение карт «Морган» на русском
1	Each knight immediately loses 1 life point...	Каждый рыцарь теряет 1 пункт жизненных сил, независимо от их местоположения в игре. Не избалованный в предательстве рыцарь также теряет 1 пункт здоровья.
2	One knight with at least 3 white cards in hand may volunteer...	Один из рыцарей, имеющий на руках как минимум 3 карты, может добровольно пожертвовать ими и сбросить в стопку сыгранных карт, либо каждый рыцарь (имеющий на руках минимум 1 карту) сбрасывает по 1-й белой карте.
3	Draw and play at once the next 3 black cards from the top of the black draw pile.	Игрок должен открыть из колоды верхние 3 черные карты, которые немедленно оказывают свое действие на игру и игроков.
4	Immediately adds 2 siege engines to Camelot.	К стенам Камелота добавляется 2-е дополнительные катапульты.
5	One Knight may volunteer to lose 2 life points at once...	Один из рыцарей может добровольно пожертвовать 2 пункта жизненных сил, либо каждый рыцарь (имеющий на руках минимум 1 карту) сбрасывает по 1-й белой карте в стопку сыгранных карт.

7. **Vivien card** (карта «Вивиана»), в колоде 1 шт.

Если эта карта вошла в игру и игроки не смогли предотвратить ее действие 3-мя картами «Мерлина», то она **не допускает** дальнейшее использование в игре белых карт «Мерлина» до того момента, пока один из квестов не будет **успешно** завершен. При этом победа в сражении с катапультами не считается победой в квесте.