

Правила настольной игры **Shadows over Camelot (Тени над Камелотом)**

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

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

Во многих играх, участники соревнуются друг с другом. В этой игре все наоборот. Вы и ваши друзья, в роли рыцарей Камелота, будете сообща сражаться против общего противника... собственно игры!

Увы, это не простая задача, как может показаться сначала, ее осложняет постоянная угроза обнаружить в своих рядах предателя, отринувшего честь рыцарского кодекса, который будет выжидать под личиной благородного рыцаря и мешать остальным в борьбе со злом.

В состав игры входит:

1. Основное игровое поле, с изображением замка Камелот и Круглого стола;
2. 3 дополнительных двусторонних квестовых полей:
 - «В поисках Святого Грааля» (The Quest for the Holy Grail),
 - «В поисках меча Эскалибур» (The Quest for Excalibur),
 - «Броня Ланселота и Дракон» (The Quest for Lancelot & The Dragon's Quest);
3. 16 мечей рыцарей Круглого стола (с белым фоном с одной стороны, и черным с другой);
4. 168 карт (персонажей, событий и верности):
 - 84 белые карты: 69 стандартных, 15 специальных;
 - 8 карт верности (включая карту предателя);
 - 76 черных карт: 64 стандартных, 12 специальных;
5. 7 памяток рыцарей «Coat of Arms» (по одной для каждого рыцаря)
6. 7 стандартных игральных кубиков (по одному для каждого рыцаря) и один 8-ми сторонний кубик.
7. Книга правил и Книга квестов.
8. 30 пластиковых миниатюр, включая:
 - 12 катапульт;
 - 3 реликвии: Броня Ланселота, Священная Чаша Грааля, Легендарный меч Эскалибур;
 - по 4 миниатюры воинов Саксонцев и Пиктов;
 - 7 рыцарей Круглого стола: Король Артур, сэр Гавейн, сэр Галахад, сэр Кей, сэр Паламед, сэр Персифаль, сэр Тристан.

Более подробно о компонентах игры.

Рекомендуем ознакомить с этим разделом новых участников, которые еще не играли в эту настольную игру, это поможет им лучше понять значение различных элементов и компонентов игры.

Карты.

В игре встречаются три типа карт:

1. Карты верности.

Количество карт в игре – 8.

В начале игры, каждый участник случайным образом получает одну из этих карт. Карта верности определяет его верность Камелоту и рыцарям Круглого стола. Если на карте написано «Loyal» – вы играете в роли верного рыцаря, если «Traitor» – то вы играете роль

предателя. Получив карту верности, игроки не должны раскрывать ее значение остальным участникам.

2. Белые карты.

Количество карт в игре – 84.

Эти карты имеют белый фон рубашки и как правило означают «хорошие» события или положительных персонажей, на поддержку которых можно рассчитывать в ходе игры. Карты бывают двух типов: стандартные и специальные. Последние, особенно редки, но отличаются более сильным действием, и отмечены особым символом.

3. Черные карты.

Количества карт в игре – 76.

Эти карты имеют черный фон рубашки, и как правило приносят плохие вести для верных рыцарей Камелота (и наоборот, хорошие для предателя ☺), т.к. основное из назначение – поддержка сил зла в их атакующем порыве. Карты также бывают двух типов: стандартные и специальные. Последние наиболее редки, но представляют собой большую опасность, эти карты также отмечены особым символом.

Памятка рыцаря «Coat of Arms» (Гербовый Щит).

Памятки, представляют собой информационные листы, содержащие важные сведения о каждом рыцаре в отдельности. В начале игры эти памятки в случайном порядке раздаются всем участникам, и именно они определяют, в роли каких рыцарей они будут играть. Каждая памятка имеет две стороны: лицевая сторона рыцаря, обратная сторона предателя. Игроки размещают памятки перед собой на столе лицевой стороной рыцаря. На памятке, в соответствующем месте размещается кубик, определяющий жизненные силы рыцаря, и те реликвии, которые в ходе игры могут быть добыты игроком. Под памятками игроки скрывают карту верности, полученную в начале игры.

На лицевой стороне памятки содержится следующая информация: имя рыцаря, его специальные возможности, особенности легендарных реликвий, условия победы и поражения в игре, а также краткий алгоритм хода.

На обратной стороне памятки содержится информация о том, что нужно делать игроку, если его изобличили в предательстве.

Более подробная информация о рыцарях, их специальных возможностях и о роли предателя содержится в **приложении №1 «Книги квестов»**.

Квесты.

Кроме основного игрового поля, существуют 3 дополнительных квестовых поля. Они представляют собой дополнительные локации, где участники выполняют определенные игровые квесты. Квесты – часть игры, а успешное их выполнение знаменует появлением белых мечей на Круглом столе, а, значит, приближает и победу рыцарей Камелота над силами зла.

Квесты имеют ряд характерных отличий:

- Название и особый символ. Помогают определить элементы игры и карты, относящиеся к какому-либо квесту и оказывающие на него свое действие;
- 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 (-ей). Позволяющий определить, открыт ли квест для всех рыцарей или он выполняется в одиночном порядке.

- Пиктограммы «Victory» (Победа) и «Defeat» (Поражение), содержащие графическую информацию о последствиях в случае победы или поражения в ходе выполнения квеста.

Каждый квест - это, как правило, небольшая карточная игра. Силы зла играют черными, а рыцари соответственно белыми. Подробное описание квестов и условия их выполнения дано в «Книге квестов».

Реликвии.

Одержав победу в определенных квестах, игроки в качестве награды получают легендарные реликвии, обладающие особыми свойствами, с помощью которых рыцари могут изменить соотношение сил в свою сторону.

Легендарные реликвии:

- Меч Экскалибур – награда квеста «The Quest for Excalibur»;
- Священная Чаша Грааля – «The Quest for Holy Grail»;
- Броня Ланселота – «The Quest for Lancelot & the Dragon».

Все реликвии представлены в игре в виде пластиковых миниатюр, которые игроки размещают на своей памятке рыцаря.

Важно: в случае поражения в легендарном квесте, реликвия удаляется до конца игры.

Мечи круглого стола.

Мечи служат в игре индикатором. В случае наступления одного из условий окончания игры, победа или поражения рыцарей Камелота определяется количеством мечей того или другого цвета, размещенных на Круглом столе.

Цель игры.

Участники настольной игры «Тени над Камелотом» - союз доблестных рыцарей, объединенных клятвой защитить замок Камелот от нападения сил зла. Чтобы одержать победу участники должны выполнить ряд легендарных квестов, вступить в единоборство с Черным рыцарем и победить в бесчисленных войнах против саксонцев и пиктов.

Все квесты различаются между собой задачами, трофеями и последствиями в случае победы или поражения рыцарей. Успешное выполнение квеста позволит положить на Круглый стол один или несколько белых мечей, а поражение соответственно черных.

Игра немедленно заканчивается поражением рыцарей, если они не смогли предотвратить наступление одного из следующих условий:

1. Замок Камелот окружен 12 катапультами;
2. На круглом столе выложено 7 (или больше) черных мечей;
3. Гибель всех верных рыцарей.

Игра заканчивается победой рыцарей, если к моменту появления на Круглом столе 12-ти мечей, белых среди них окажется больше чем черных.

Предатель празднует победу, когда верные рыцари потерпели поражение в игре.

Подготовка к игре.

Положите на столе основное игровое поле. Сверху и слева от него разместите 3 квестовых поля. Поле квеста «В поисках брони Ланселота / Битва с Драконом» имеет две стороны: одно для квеста «Броня Ланселота», другое для квеста «Битва с Драконом». В начале игры это поле размещается лицевой стороной квеста «Броня Ланселота», и после его окончания, оно переворачивается другой стороной.

Миниатюры меча Экскалибур, Чаши Грааля и Брони Ланселота размещаются на игровых полях соответствующих им квестов. Рядом с основным игровым полем создайте резерв: по 4 миниатюры воинов саксонцев и пиктов, 12 катапульта и 16 мечей.

Случайным образом раздайте каждому участнику памятку рыцаря «Coat of Arms» (Гербовый Щит), после чего каждый участник должен назвать своего рыцаря, зачитать его специальные возможности и получить его миниатюру. В соответствующем месте памятки игроки размещают 6-ти гранный кубик, определяющий жизненные силы рыцаря, таким образом, чтобы на верхней его грани была видна цифра 4.

Поместите фигурку своего рыцаря на игровое поле за Круглый стол.

Отсортируйте карты в три колоды: белые, черные и карты верности. Перемешайте колоду черных карт и разместите ее в соответствующем слоте основного игрового поля.

Выберете из колоды белых карт и раздайте каждому игроку **по одной карте «Мерлина»**. Перемешайте остальные белые карты и раздайте каждому игроку **по 5 белых карт**, оставшиеся карты в колоде разместите в соответствующем месте основного игрового поля.

Если в игре участвуют 3 игрока, перед продолжением прочтите раздел «Три храбрых рыцаря» в конце данных правил.

Перемешайте и раздайте по 1 карте верности каждому участнику игры. Если игрок получил карту «Loyal» - его роль верно служить королю Артуру и доблестно сражаться с силами зла, а если карту «Traitor» - его роль не выдавая себя, путем обмана и хитрости от имени темных сил вести разрушительную войну против верных рыцарей Круглого стола, находясь среди них в самом сердце замка Камелот. Определив свою карту игроки, не раскрывая ее значения другим участникам, убирают ее (рубашкой вверх) под свои памятки рыцаря. Никому из игроков нельзя смотреть оставшиеся карты верности, их следует убрать в коробку рубашкой вверх.

Важное замечание: Все сыгранные в ходе игры карты, будь они белые или черные, должны сбрасываться в отдельную колоду (рядом с игровым полем) рубашкой вверх.

Начало игры.

В начале игры каждый игрок выбирает одну из своих белых карт и кладет ее открытой лицевой стороной на изображение круглого стола. Теперь игроки могут обсудить и распределить открытые карты между собой. При этом некоторые игроки могут не брать карт совсем, но другие смогут взять несколько карт.

Если игроки не могут прийти к согласию и единому решению, то выложенные белые карты перемешиваются и случайным образом раздаются **всем** участникам.

Теперь все готово для того, чтобы начать.

Рекомендации для начинающих игроков.

Игра очень необычна, и главным образом тем, что, участники могут невольно помогать ей победить себя. Механизм игры прост, но результат или возможные последствия действий игроков могут отличаться от их ожиданий.

В связи с этим, игрокам не знакомым с этой игрой, мы рекомендуем провести несколько игр без участия предателя. Для этого просто уберите карту предателя из колоды карт верности. Это, конечно, несколько снизит напряженность и азарт игры, но за то каждый участник сможет ознакомиться с элементами игры, освоить ее правила и механизм, а также особые возможности каждого рыцаря.

Памятка рыцаря поможет вам ориентироваться в правилах по ходу игры. Для получения дополнительной информации о квестах и значениях черных и белых карт загляните в «Книгу квестов», которая также прилагается на русском языке.

Когда вы почувствуете себя достаточно освоившимися, верните карту предателя в колоду карт верности, но помните: теперь кто-то из ваших союзников может оказаться предателем и он станет использовать свои знания игры и хитрость в интересах сил зла...

Важно: Координация общих действий рыцарей, их взаимодействие является ключевым фактором в достижении победы. Во многом она зависит от способности вашей группы принимать верные решения или обосновано жертвовать ради общего дела. Некоторые карты и особые возможности рыцарей могут предопределять их действия и выбор квеста.

Игроки могут общаться между собой в ходе игры, но при соблюдении особых правила рыцарского этикета.

Ваши комментарии должны быть общими и не содержать специфической информации.

Например, о своем замысле или возможностях можно сказать: «Я слышал, эти саксонцы снова идут в наступление, я с ними разберусь», или «Мои воины готовы к битве», или так «Черный рыцарь по ту сторону моста не кажется мне слишком сильным».

Нельзя открыто обсуждать значения карт имеющихся на руках, или сообщать специфическую информацию, недоступную остальным участникам.

Например, нельзя допускать таких обсуждений: «У меня 3 карты «чаши Грааля», разрешите я возьму вот эту карту», или «Обменяю свою карту «Сражения - 5» на твои 3 карты «Сражения - 2».

Это правило вы должны соблюдать добровольно, независимо от поведения остальных участников и складывающейся игровой ситуации.

Для предателя допустимо сообщать не точную информацию о своих возможностях и замыслах.

Вы получите настоящее удовольствие от игры, если не будете жульничать.

Ход игры.

По общему правилу право первого хода принадлежит Королю Артуру, но если он не участвует в игре, то право первого хода переходит к самому младшему по возрасту игроку. Далее ход переходит игроку, находящемуся слева.

Ход каждого игрока состоит из двух этапов. После каждого из них может наступить условие окончания игры.

Этап 1: Атака сил зла.

Игрок, совершающий ход, должен выбрать и допустить совершение одного из трех возможных действий сил зла:

- Открыть и задействовать верхнюю черную карту;
- Поставить к стенам Камелота одну катапульту;
- Потерять часть жизненных сил рыцаря, сдержав силы зла от совершения какого-либо действия.

Перед продолжением хода, проверьте наличие условия окончания игры.

Этап 2: Атака рыцарей Камелота.

Игрок, совершающий ход, должен выбрать и совершить одно из пяти возможных действий (в некоторых случаях рыцарь может совершить несколько действий – см. раздел «дополнительные действия рыцарей»):

- Перейти к новому квесту;
- Совершить действие определенное для квестовой зоны, в которой находится рыцарь;

- Сыграть специальную белую карту;
- Вылечить рыцаря;
- Выдвинуть обвинения рыцарю, вызывающему подозрения в предательстве.

Перед переходом хода к следующему игроку, проверьте наступление условий окончания игры.

В течение своего хода игрок может обсуждать свои решения с соратниками. Напоминаем, что эти обсуждения должны проходить по правилам рыцарского этикета, о котором упоминается выше.

Рассмотрим более подробно каждое из возможных действий игроков.

Этап 1: Атака сил зла.

I. Открытие черной карты.

Возьмите верхнюю карту из колоды черных карт, прочтите вслух и выполните предписанное ей действие. (Детальное рассмотрение всех карт представлено во 2-м приложении «Книги квестов».)

Сэр Персифаль обладает особенностью, позволяющей посмотреть верхнюю черную карту, перед тем как выбрать действие сил зла в течение хода игрока.

Важно: Карты «**Black Knight** (Черный рыцарь)», «**Lancelot** (Ланселот)» и «**Dragon** (Дракон)» **могут быть** сыграны в темную (рубашкой вверх), и в связи с этим игрок не должен сразу вслух объявлять значение этих карт.

Если колода черных карт опустела, перетасуйте стопку сыгранных черных карт и образуйте из нее новую игровую колоду. Вместе с этим перетасуйте все белые карты (сыгранные + колода) и также образуйте новую игровую колоду.

Каждый раз, когда в течение игры одна из колод будет пустеть, необходимо перемешивать обе колоды, независимо от того, закончилась ли вторая или нет.

Специальные черные карты.

1. Dark Forest (Дремучий лес)
2. Desolation (Опустошение)
3. Guinevere (Гиневера)
4. Mist of Avalon (Мгла Авалона)
5. Mordred (Модред)
6. Morgans (Морган (в колоде 5 карт))
7. Vivien (Вивиана)

Если черная карта, которую вы взяли, оказалась специальной, прочтите вслух ее значение и совершите предписанное ей действие.

Действие специальной черной карты можно предотвратить, сыграв одновременно 3 белые карты «Мерлина». Их может сыграть один или несколько игроков коллективно (при необходимости это можно сделать вне своего хода). Если игроки не захотели, или на руках не оказалось 3 карт «Мерлина», то специальная черная карта вступает в игру и оказывает свое действие.

Если игрок или игроки сыграли 3 карты «Мерлина» и остановил действие специальной черной карты, то такая черная карта и карты «Мерлина» сбрасываются рубашкой вверх в соответствующие стопки сыгранных карт.

Важно: Все карты, сыгранные в ходе игры сбрасываются рубашкой вверх.

Стандартные черные карты.

1. Black Knight (Черный рыцарь)
2. Despair (Отчаяние)
3. Excalibur (Эккалибур)
4. Lancelot & Dragon (Ланселот и Дракон)
5. Mercenaries (Наемники)
6. Picts (Пикты)
7. Saxon (Саксонцы)

Стандартные черные карты оказывают свое действие на игровые квесты, и каждая карта содержит определенный символ, позволяющий определить тот квест, на который она оказывает свое действие. Поэтому, если вы вытащили из колоды стандартную черную карту, положите ее открытой лицевой стороной на соответствующее квестовое игровое поле.

В отличие от специальных, действие стандартных черных карт не может быть остановлено 3-мя белыми картами «Мерлина».

Карта «Mercenaries (Наемники)» вводит в игру, по выбору игрока, одну фигуру воина Пиктов или Саксонцев.

Карта «Lancelot/Dragon (Ланселот/Дракон)» оказывает свой эффект на тот из квестов, который в настоящий момент является активным.

Если выбранная черная карта имеет цифровое значение в верхнем углу (Lancelot/Dragon, Black Knight), игрок может, по своему выбору, положить ее на игровое поле рубашкой вверх, что может вызвать недоумение соратников, но за то позволит этому игроку немедленно взять одну белую карту, в качестве компенсации.

Если квест, на который оказывает свой эффект открытая черная карта уже завершен, то в таком случае к стенам Камелота добавляется одна катапульта, после чего черная карта сбрасывается в отдельную стопку сыгранных карт.

Подробное описание значений карт дано в «книге квестов».

II. Добавление катапульта к стенам Камелота.

В начале игры вы образовали резерв, в который кроме всего прочего входят 12 миниатюр катапульта. Когда в игре наступает ситуация, предполагающая увеличение числа катапульта у стен Камелота (на основном игровом поле), игроки добавляют из этого резерва одну миниатюру. Если число катапульта достигло 12-ти, это означает немедленное поражение рыцарей круглого стола (и победу предателя).

III. Потеря жизненных сил рыцаря.

Рыцарь может пожертвовать один пункт своего здоровья, чтобы сдержать силы зла в течение своего хода. Просто переверните кубик жизни рыцаря так, чтобы его значение стало меньше предыдущего на 1 пункт. Жизненные силы рыцаря оканчиваются, когда достигают значения «0», и не могут быть выше значения «6».

Если жизненные силы рыцаря достигли значения «0» (в результате добровольного пожертвования или любой другой игровой ситуации), то это означает гибель рыцаря. В таком

случае игрок обязан убрать фигурку рыцаря с игрового поля, все имеющиеся у него реликвии выбывают из игры, а белые карты немедленно сбрасываются в стопку сыгранных карт.

Единственная надежда на спасение – Священная Чаша Грааля. Эта реликвия способна воскресить погибшего рыцаря, но только **один единственный раз, после чего Чаша Грааля выбывает из игры до ее конца**. Для воскрешения необходимо, чтобы один из рыцарей уже обладал этой реликвией. Если обладателем чаши является погибший рыцарь, он также может воспользоваться ее чудесным свойством. Жизненные силы воскресшего рыцаря восстанавливаются до значения «4».

Важное замечание: Даже если один из рыцарей погиб, игрок не должен раскрывать свою карту верности до конца игры. Погибшего рыцаря будут также чествовать в случае победы той стороны, верность которой он сохранил до конца.

Этап 2: Атака рыцарей Камелота.

Выдержав атаку противника, и оставшись в строю, игрок **должен** совершить одно из 5-ти возможных действий:

- Перейти к выполнению нового квеста;
- Совершить действие, определенное для квестовой зоны, в которой находится рыцарь;
- Сыграть специальную белую карту;
- Вылечить рыцаря;
- Выдвинуть обвинения рыцарю, вызывающему подозрения в предательстве.

Обратите внимание на то, что на этом этапе игрок **обязан** совершить одно из действий. В связи с этим, если игрок находится в стадии выполнения какого-либо квеста, но не имеет возможности в данный момент продолжить его выполнение, он обязан сыграть специальную белую карту, или вылечить себя, или выдвинуть обвинение в предательстве другому рыцарю. Если игрок не имеет возможности выполнить одно из этих действий, он, независимо ни от чего, **обязан** перейти к выполнению другого квеста.

I. Перейти к выполнению нового квеста.

Переставив фигурку рыцаря на новое квестовое поле, вы совершаете перемещение. При этом расстояние между пунктами перемещения не имеет никакого значения.

Само по себе перемещение к новому квестовому полю является отдельным действием, за исключением тех случаев, когда вы перемещаете рыцаря в пределах зоны катапульт и зала Круглого стола (на основном игровом поле), где вы можете делать это свободно.

Квесты «Битва с Черным рыцарем» и «В поисках брони Ланселота» предусматривают их выполнение в **одиночном** режиме, в связи с этим игрок может перейти к их выполнению, только если до этого момента никто из участников не приступил к их выполнению.

Сэр Тристан обладает особенностью, позволяющей ему свободно переместиться из зала круглого стола к любому квесту и уже после этого произвести одно из своих обязательных действий.

II. Совершить действие, определенное для квестовой зоны, в которой находится рыцарь.

Выполнение квестов предполагает совершение рыцарем определенных для каждого квеста действий. Если игрок, выполняя какой-либо квест, **не может** выполнить соответствующее ему действие, то он все еще вправе совершить 3, 4 или 5 действие, оставаясь при этом на квестовом поле **или** добровольно покинуть квест, перейдя к другому, в ходе выполнения действия 1. Если игрок **не может** выполнить действия 2, 3, 4 и 5, выполняя какой-либо квест, то он **обязан** покинуть этот квест и перейти к другому, т.е. выбрать действие 1.

Подробное описание квестов, их особенностей и алгоритма выполнения дано в «Книге квестов».

По завершении выполнения квеста:

- Рыцари, участвовавшие в прохождении квеста, возвращаются в Камелот, в зал круглого стола;
- Результат победы или поражения в квесте оказывает свой эффект на игру;
- Все карты сыгранные в ходе выполнения квеста сбрасываются в соответствующие стопки. Фигурки саксонских воинов и пиктов (в случае их участия) возвращаются в резерв.

Описание действий характерных для определенных квестовых зон.

1. Замок Камелот.

Квестовая зона замка Камелот изображенного на основном игровом поле состоит из двух частей: зал Круглого стола, зона катапульт у стен замка.

Находясь в зале Круглого стола, рыцарь может совершить следующие квестовые действия:

- Взять 2-е белые карты;
- Сразиться с катапультами.

Выбор 2 белых карт.

В игре нет ограничения на количество карт, которое игрок может держать в своей руке, но в случае, когда игрок имеет 12 или больше белых карт, он **не может** выбрать действие, связанное с получением белых карт, для своего хода.

Сражение с катапультами.

Для того, чтобы сразиться с катапультами сыграйте, по своему выбору, одну или несколько карт «Сражения» («Fight»), затем бросьте 8-сторонний кубик, и:

- Рыцарь **побеждает** в сражении, если сумма значений сыгранных белых карт **больше** чем значение, выпавшее на кубике. В этом случае уберите одну катапульту в резерв и сбросьте в отдельную стопку сыгранные белые карты;
- Рыцарь терпит **поражение** в этом сражении, если сумма значений сыгранных белых карт **меньше** или **равна** значению, выпавшему на кубике. В этом случае рыцарь теряет один 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.

Сэр Гавейн обладает особой силой, позволяющей ему, находясь в замке Камелот, в течение своего хода брать не 2, а 3 белые карты. При этом для него также становится недоступным это действие, если у него на руках 12 или больше белых карт.

2. Квесты: «Сражение с Черным рыцарем», «В поисках брони Ланселота», «Битва с Драконом» («The Black Knight, Lancelot & the Dragon quests»)

Все они относятся к квестовым сражениям.

В ходе выполнения одного из таких квестовых сражений рыцарь может совершить только одно действие – сыграть одну белую карту «Сражения» (Fight) на один из свободных слотов квестового игрового поля.

Карты должны быть сыграны по определенным правилам, образуя определенные комбинации:

Квест	Комбинации карт	Пример
Битва с Черным рыцарем	2 пары карт сражения с различными значениями	1,1 + 2,2
В поисках брони Ланселота	Фулхаус – набор карт, состоящий из трех карт одного ранга и любой пары другого ранга	3,3,3 + 1,1
Битва с Драконом	Тройной триплет – набор карт, состоящий из тройной комбинации трех карт одного ранга	1,1,1 + 2,2,2 + 4,4,4

Квестовое сражение заканчивается в тот момент, когда на игровом поле была сыграна последняя белая карта (или черная, на этапе хода сил зла), заполнившая последний свободный слот на квестовом поле. Затем игрок подсчитывает и сравнивает сумму значений белых и черных карт.

Рыцарь побеждает в квестовом сражении, если сумма белых карт **больше** суммы черных, и терпит поражение, если эта сумма **меньше** или **равна** сумме значений черных карт.

Важно: В целях сохранения в тайне личности предателя (если таковой участвует в игре) перед открытием черных карт для подсчета, их следует перемешать.

3. Квест «В поисках легендарного меча Экскалибур».

Если вы посмотрите на квестовое поле, то увидите, что меч Экскалибур находится в реке, и чтобы его добыть, игрок должен переместить его на свой берег реки (сторона игрового поля, окрашенная в зеленый цвет). Чтобы переместить меч на один слот ближе к своему берегу игрок должен сбросить любую одну из своих белых карт. Игрок, который в свой ход переместил меч на берег рыцарей, становится обладателем этой реликвии.

4. Квест «В поисках чаши Святого Грааля».

Чтобы добыть Священную чашу игрок должен заполнить все свободные слоты квестового игрового поля белыми картами с изображением чаши Грааля («Grail»). В свой ход игрок может положить только одну карту, начиная их размещать слева направо.

Противостоящие силы зла в свой черед размещают на игровом поле черные карты «Отчаяние» («Despair») или «Опустошение» («Desolation»), начиная справа налево.

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» может сбросить 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 «Отчаяние» («Despair») или «Опустошение» («Desolation»), могут убрать одну из карт «чаши Грааля».

Квест считается окончанным после того, как на игровом поле размещены 7 белых карт «чаши Грааля», либо 7 черных карт. В зависимости от этого рыцарь либо побеждает либо терпит поражение. В случае победы игрок, сделавший ход последним, становится обладателем легендарной реликвии - Священной чаши Грааля.

5. Военные кампании против Саксонцев и Пиктов.

Победу в военных кампаниях гарантирует серия из 5 белых карт сражений («Fight»), которые игроки выкладывают последовательно, начиная с карты рангом 1 и до карты с рангом

5. Важно успеть выложить последовательную серию карт до того как на поле сражения появятся 4 фигурки воинов саксонцев или пиктов.

Итак, участвуя в одной из этих военных кампаний, каждый рыцарь в свой ход должен сыграть одну белую карту «Сражения» («Fight») так, чтобы на игровом поле образовался последовательный ряд из 5 карт, со значениями - 1, 2, 3, 4, 5.

Квест считается оконченным с появлением пятой карты сражения или с появлением 4 фигурки воина саксонцев или пиктов.

III. Сыграть специальную белую карту.

Специальные белые карты отличаются особым символом, изображенным в левом верхнем углу карты.

1. Convocation (Созыв)
2. Fate (Предназначение)
3. Heroism (Доблесть)
4. Lady of the Lake (Владычица Озера)
5. Messenger (Глашатай)
6. Piety (Благочестие)
7. Reinforcements (Подкрепление)
8. Clairvoyance (Прорицательность)
9. Merlin (Мерлин)

Чтобы сыграть такую карту, игрок должен вслух прочитать ее значение, осуществить предполагаемое картой действие и сбросить ее в стопку сыгранных карт.

В игре нельзя сыграть больше одной специальной белой карты в течение одного хода.

Сэр Галахад обладает особой силой, позволяющей ему свободно сыграть специальную белую карту, а затем уже выполнить свое обязательное действие.

IV. Лечение рыцаря.

Игрок может лечить своего рыцаря, сбрасывая 3 одинаковые карты (например, 3 карты «чаша Грааля» или 3 карты «сражения» одного ранга), что добавит тому 1 пункт жизненных сил. Помните, что рыцарь не может иметь больше «6» пунктов жизненных сил.

V. Обвинение в предательстве.

Обвинение другого рыцаря в предательстве возможно при достижении 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. С момента разоблачения предатель должен следовать инструкциям на обратной стороне своей памятки («Coat of Arms»). Подробное описание действий предателя в игре дано в приложении №1 «Книге квестов».

Дополнительные действия рыцарей.

В некоторых случаях рыцарь может совершить дополнительное действие в течение своего хода.

1. Благодаря жертвованию 1 пункта жизненных сил.

Один раз в течение каждого хода рыцарь может пожертвовать 1 пункт жизненных сил и сразу совершить дополнительное действие.

Пример: Рыцарь первым действием переходит к квесту «в поисках меча Экскалибура», затем жертвует 1 пункт жизненных сил и сбрасывает одну белую карту, чтобы приблизить меч к своему берегу.

Важно: Независимо ни от чего рыцарь **не может** совершить два одинаковых действия в течение одного хода.

Если в результате жертвования жизненные силы рыцаря становятся равны «0», то внутренние резервы позволяют ему совершить дополнительное действие, но сразу после его совершения он погибает, даже если результат этого действия приносит ему дополнительный пункт жизненных сил. Только Священная чаша Грааля может воскресить погибшего рыцаря при условии, что она была добыта ранее.

2. Благодаря особым способностям некоторых рыцарей.

Все рыцари, за исключением Персифаля и Кея, используют особые способности в течение своего хода. Сэр Персифаль обладает способностью действовать на этапе атаки сил зла, а сэр Кей может совершить свое особое действие по окончании квестовых сражений (Ланселот, Дракон, Черный рыцарь) и сражения с катапультами, независимо от того, кто из рыцарей завершает квест.

Рыцари могут использовать свои **специальные возможности** до или после совершения ими обязательных действий в течение хода, или даже между двумя действиями, если игрок решает совершать одно обязательное действие + одно дополнительное.

Важно: Любой равный (ничейный) результат, будь то в сражении или в подсчете количества мечей на круглом столе к концу игры, считается в пользу сил зла.

Конец игры.

Игра оканчивается, когда наступает одно из следующих условий:

- 12 катапульти выстраиваются у стен Камелота;
- 7 или больше черных мечей оказываются на Круглом столе;
- В случае гибели всех рыцарей верных Камелоту.
- Сразу после того, как на круглый стол будет выложен 12-й меч. На Круглом столе может оказаться больше 12-ти мечей, если в результате последнего действия выложено больше одного меча.

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.

Описание дополнительных вариантов игры.

Новый участник может присоединиться к игре даже тогда, когда она уже начата.

Игрок садится слева от того, кто начал игру, получает одну из свободных памяток («Coat of Arms»), карту верности, миниатюру своего рыцаря, которого ставит в зал Круглого стола. Затем он размещает кубик жизненных сил рыцаря значением «4» вверх, берет 5 белых карт из колоды и ожидает своего хода.

Если игрок хочет выйти из игры, то он должен проделать все то, что обычно случается, если рыцарь погибает.

Правила игры для ветеранов Камелота.

Если вы достаточно освоились в игре и чувствуете в себе силы сразиться с превосходящими силами зла, предлагаем вам несколько вариантов игры:

1. Битва оруженосцев.

Каждый игрок начинает игру в качестве сквайра, не имея рыцарского титула и соответственно специальных возможностей, с «4» пунктами жизненных сил, 5 белыми картами и 1 картой Мерлина.

После успешного выполнения квеста, только один из оруженосцев посвящается в рыцари: получает памятку, миниатюру рыцаря и с этого момента он может использоваться его особыми способностями.

Игроки могут сами решить, кому из них достанется рыцарский титул, но по общему правилу рыцарем становится тот игрок, чье заключительное действие привело к выполнению квеста.

Если этот вариант покажется вам простым, попробуйте начать игру с «3» пунктами жизненных сил и меньшим количеством белых карт.

2. Предатель.

Сократите количество карт верности по количеству участников игры и положите среди них карту предателя, чтобы увеличить шанс его участия в игре. Уверяем это добавит напряжения в игру, т.к. теперь совершенно точно один из рыцарей Круглого стола играет на стороне сил зла... но кто?

3. Три храбрых рыцаря.

Если в игре участвуют три незнакомых с игрой человека, мы советуем вам учесть наши рекомендации для начинающих игроков приведенные в начале этих правил и провести свою первую игру без предателя.

Когда вы освоитесь в игре, вы можете вернуть карту предателя в стопку карт верности, однако для такой небольшой группы игроков эта карта не выпадет слишком часто (всего в 3 случаях из 8). Когда это случится, предатель окажет неожиданный эффект.

Роль предателя не в открытом сражении против рыцарей на стороне зла, его задача, не раскрывая себя, путем обмана и коварства мешать планам и скоординированным действиям рыцарей Камелота.

Это особая роль и несмотря на неприглядную суть предательства, очень важно для игрока сыграть ее от начала до конца, чтобы придать игре неповторимость и позволить всем участникам прочувствовать напряжение от неизвестности и неопределенности исхода совместных действий.

Для данного варианта игры мы также рекомендуем участникам не смотреть свои карты верности до тех пор, пока на круглом столе не окажется как минимум 6 мечей.

Страшной тенью лягут подозрения в неверности на рыцарский замок Камелот. Исход сражения верных рыцарей с силами зла непредсказуем...