

SHADOWS OVER CAMELOT

(Tłumaczenie kart)

tłum. Vadim Makarenko (aka Sardanapal),
Tomasz Grynkiewicz (aka Tigi)

CZARNE KARTY O SZCZEGÓLNEJ MOCY

DARK FOREST (ciemny las) – **dotyczy wyprawy po Św. Graala:** Wyciągnięcie tej karty uniemożliwia zagranie białymi kartami Św. Graala. Zła moc karty wygasa, kiedy jakakolwiek wyprawa (poza Camelotem i walką z maszynami oblężniczymi) zakończy się zwycięstwem rycerzy. Jeśli karta *Dark Forest* zostaje wyciągnięta już po zakończeniu wyprawy po Św. Graala, należy dostawić 1 maszynę oblężniczą pod mury Camelotu.

DESOLATION (spustoszenie) – **dotyczy wyprawy po Św. Graala:** Wyciągnięcie tej karty zmusza rycerzy do usunięcia 1 białej karty Św. Graala, która leży najdalej od kielicha Św. Graala. Na jej miejsce należy położyć kartę *Desolation*. Jeśli karta *Desolation* zostaje wyciągnięta już po zakończeniu wyprawy po Św. Graala, należy dostawić 1 maszynę oblężniczą pod mury Camelotu.

GUINEVERE (żona króla Artura, która zdradziła go z jego najlepszym przyjacielem, rycerzem Lancelotem) – **dotyczy wszystkich wypraw:** Wszyscy rycerze (także zdrajca), niezależnie od tego, na jakiej są wyprawie, muszą z niej zrezygnować i stawić się w zamku Camelot. Rycerz, który wyciągnął tę kartę, kończy swoją kolejkę, czyli nie może wykonać już bohaterского czynu. Rycerze nie otrzymują w tym ruchu białych kart, zaś wszystkie białe karty z opuszczonych samotnych wypraw należy zdjąć z planszy i położyć na stosie kart odrzuconych.

MISTS OF AVALON (mgły Avalonu) – **dotyczy wszystkich wypraw:** Od tej chwili każda przegrana wyprawa oznacza jeden dodatkowy czarny miecz na Okrągłym Stole. Np. jeśli wojna z Piktami zakończy się niepowodzeniem, zamiast 1 czarnego miecza, należy położyć 2.

MORDRED (lord Mordred – syn króla Artura z kazirodczego związku z Morgan Le Fey, czarownicą pochodząca z tego samego rodu, co król Artur) – **dotyczy wojny z Piktami lub Saksonami:** wyciągnięcie tej karty oznacza, że na planszy trzeba dostawić w odpowiednim miejscu jedną figurkę Saksona lub Pikta (wybór należy do gracza, który wyciągnął *Mordreda*). Od tej chwili zwycięstwo w tej wyprawie będzie wymagać jednej dodatkowej karty Fight 5.

MORGAN (Morgan Le Fey, zła czarownica pochodząca z tego samego rodu, co król Artur) – Jest pięć różnych kart *Morgan*, każda z nich wywołuje inny skutek.

1. Każdy z rycerzy traci jeden punkt życia (dotyczy to również Zdrajcy)
2. Jeden z rycerzy może na ochotnika poświęcić swoje 3 białe karty; w przeciwnym razie wszyscy rycerze muszą odłożyć po jednej białej karcie
3. Należy wyciągnąć trzy czarne karty - ich złe moce od razu zaczynają działać
4. Należy natychmiast dostawić dwie maszyny oblężnicze pod mury Camelotu
5. Jeden z rycerzy może na ochotnika poświęcić dwa punkty życia, w przeciwnym razie wszyscy rycerze muszą odłożyć po jednej białej karcie

VIVIEN (czarownica, która terminowała u Merlina, ale później go uwięziła) – Ta karta blokuje działanie kart Merlina do momentu, w którym rycerze zakończą zwycięsko dowolną wyprawę (walki z maszyną oblężniczą nie bierze się pod uwagę). Karta Vivien może jednak zostać zablokowana Merlinem, jeśli rycerze natychmiast po jej wyciągnięciu rzucają wspólnie na stół 3 karty Merlina

ZWYKŁE CZARNE KARTY

BLACK NIGHT (czarny rycerz) – Karta do wyprawy „Walka z czarnym rycerzem”. Jeśli położysz ją na planszę zakrytą, tak by inni rycerze nie mogli zobaczyć jej siły, możesz pociągnąć jedną białą kartę. Jeśli ją odkryjesz, nie możesz pociągnąć białej karty.

DESPAIR (rozpacz) – Karta do „Wyprawy po Św. Graala”. Połóż tę kartę na pierwszym wolnym miejscu, znajdującym się najdalej od Św. Graala. Jeśli wszystkie miejsca są zajęte, należy usunąć białą kartę położoną najdalej od Św. Graala (w tym przypadku karty *Despair* nie kładziemy na planszy). Jeśli karta *Despair* zostaje wyciągnięta już po zakończeniu wyprawy po Św. Graala, należy dostawić 1 maszynę oblężniczą pod mury Camelotu.

EXCALIBUR (Excalibur – legendarny miecz króla Artura) – przesun Excalibur o jedno pole w stronę zła – skutego lodem brzegu rzeki. Jeśli karta *Excalibur* zostaje wyciągnięta już po zakończeniu wyprawy po legendarny miecz, należy dostawić 1 maszynę oblężniczą pod mury Camelotu.

LANCELOT DRAGON (Lancelot i Smok) - Karta do wyprawy „Walka Lancelota ze Smokiem”. Jeśli położysz ją na planszę zakrytą, tak by inni rycerze nie mogli zobaczyć jej siły, możesz pociągnąć jedną białą kartę. Jeśli ją odkryjesz, nie możesz pociągnąć białej karty. Jeśli karta zostaje wyciągnięta już po zakończeniu wyprawy po zbroję Lancelota lub po zakończeniu walki ze Smokiem, należy dostawić 1 maszynę oblężniczą pod mury Camelotu.

MERCENARIES (najemnicy) - ustaw na planszy w odpowiednim miejscu jedną figurkę Saksona lub Pikta. Jeśli jest to już czwarty Sakson lub Pikt, wojna jest przegrana.

PICTS (Piktowie) - ustaw na planszy w odpowiednim miejscu jedną figurkę Pikta. Jeśli to już czwarty wojownik z tej armii, wojna jest przegrana.

SAXONS (Saksonowie) - ustaw na planszy w odpowiednim miejscu jedną figurkę Saksona. Jeśli to już czwarty wojownik z tej armii, wojna jest przegrana.

BIAŁE KARTY O SZCZEGÓLNEJ MOCY

CLAIRVOYANCE (wizja) – karta pozwala na podejrzenie pięciu czarnych kart z góry stosu i ułożenie ich z powrotem w dowolnej kolejności. Pod żadnym pozorem nie można jednak zdradzić pozostałym graczom szczegółów dotyczących tych kart (np. ich wartości, czy nazwy).

CONVOCAATION (zbiórka) – kilku lub wszyscy rycerze mogą jednocześnie wrócić do Camelotu bez straty kolejki. Każdy z tych, którzy powrócili, ciągnie jedną białą kartę i odkrywa ją. Następnie rycerze dzielą się kartami wedle potrzeb. Jeżeli nie mogą dojść do porozumienia, karty są tasowane i rozdawane losowo.

FATE (los, przeznaczenie) – jeśli karta jest w posiadaniu rycerza, to wszyscy rycerze mogą pociągnąć po jednej białej karcie. Uwaga: przy okazji zagrania kartą *Fate* zdrajca może się ujawnić, wtedy pozostali rycerze muszą odrzucić po dwie białe karty (lub jedną jeśli nie mają dwóch).

HEROISM (heroizm) – umieść tę kartę na dowolnej wyprawie. W przypadku zwycięstwa w tej wyprawie na Okrągłym Stole pojawi się dodatkowy biały miecz. Porażka będzie oznaczać o jeden czarny miecz więcej.

LADY OF THE LAKE (strażniczka jeziora – to ona dała królowi Arturowi miecz Excalibur) – jeśli wyprawa po Excalibur jeszcze nie została zakończona, przesuń miecz o jedno pole bliżej zwycięstwa. W przeciwnym wypadku dostajesz dwa punkty życia.

MESSENGER (posłaniec) – możesz przekazać od jednej do trzech kart, które masz w rękach, dowolnemu rycerzowi. Jeśli kartę ma król Artur, może ją połączyć ze swoją specjalną mocą (patrz opis karty króla Artura)

MERLIN (potężny czarownik i doradca króla Artura) – dzięki tej karcie, rycerz może usunąć jedną maszynę oblężniczą spod murów zamku, albo ostatnio zagraną zwykłą czarną kartę na dowolnej wyprawie. Może też zlikwidować jednego z najeźdźców nękających Camelot (Saksona lub Pikta). Dodatkowo, zagranie trzech kart Merlina na raz przez jednego lub kilku rycerzy może zneutralizować działanie jednej czarnej karty o szczególnej mocy (ale tylko zaraz po wyciągnięciu takiej karty).

PIETY (nabożność) – rycerz ma do wyboru: albo dostaje trzy dodatkowe punkty życia albo każdy z rycerzy dostaje jeden dodatkowy punkt życia (także Zdrajca, o ile nie został jeszcze zdemaskowany).

REINFORCEMENTS (posiłki) – rycerz ma do wyboru: albo ciągnie cztery białe karty albo pozwala pozostałym rycerzom wyciągnąć po jednej białej karcie (wówczas sam traci ten przywilej).

ZWYKŁE BIAŁE KARTY

GRAIL (Św. Graal) – Połóż tę kartę na puste miejsce, najbliższe św. Graala. Jeśli wszystkie miejsca są zajęte, usuń najbliższą Graala czarną kartę (białej karty nie kładzie się w tym przypadku na planszę). Jeśli wyprawa po Św. Graala już się zakończyła, kart tych można użyć w dwojaki sposób: trzy białe karty Graala można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowy punkt życia, albo przesuwać Excalibur o jedno miejsce w stronę brzegu rzeki opanowanego przez rycerzy

FIGHT (walka) – karta walki.

KARTY RYCERZY

(tłumaczenie)

KRÓL ARTUR

Syn Utera Pendragona

SZCZEGÓLNE MOCE: wykonując swój ruch, możesz wymienić z dowolnym rycerzem jedną dowolną białą kartę.

EXCALIBUR: dodaje jeden punkt do sumy punktów z kart Fight w każdej walce, w której bierzesz udział. Excaliburem można zneutralizować działanie dowolnej czarnej karty, która została wyciągnięta. Potem legendarny miecz opuszcza grę.

ŚW. GRAAL: dowolny umierający rycerz może napić się z pucharu (Św. Graala), zyskując w ten sposób cztery punkty życia. Następnie Św. Graal opuszcza grę.

ZBROJA LANCELOTA: za każdym razem, gdy masz wyciągnąć czarną kartę, możesz wyciągnąć dwie i podejrzeć. Jedną z nich musisz zagrać, a drugą przełożyć na dół stosu z czarnych kart.

PUNKTY ŻYCIA: Gra kończy się porażką, jeśli 12 maszyn oblężniczych znajduje się pod murami Camelotu albo 7 czarnych mieczy leży na Okrągłym Stole albo wszyscy rycerze (nie licząc zdrajcy) zginęli.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli na Okrągłym Stole leży 12 lub więcej mieczy, a większość z nich jest biała.

WYKONANIE RUCHU PODCZAS GRY:

1. Rozwój zła. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- wyciągnięcie czarnej karty;
- dodanie jednej maszyny oblężniczej pod murami zamku;
- utrata jednego punktu życia.

2. Bohaterski czyn. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- ruszyć na nową wyprawę;
- dokonać czegoś podczas bohaterskiej wyprawy;
- zagrać jedną białą kartę o szczególnej mocy;
- zdobyć jeden punkt życia, odrzucając trzy jednakowe karty;
- oskarżyć jednego ze swoich towarzyszy o zdradę (jednak możesz to uczynić wyłącznie wtedy, gdy pod murami Camelotu stoi już co najmniej sześć maszyn oblężniczych, a na Okrągłym Stole leży co najmniej sześć mieczy w dowolnym kolorze).

- Jeśli chcesz, możesz skorzystać podczas swego ruchu ze swoich mocy specjalnych albo wykonać jeszcze jeden bohaterski czyn poświęcając jeden punkt życia.

SIR KAY

Senior króla Artura (zarządzał jego rodzowym majątkiem)

SZCZEGÓLNE MOCE: podczas pojedynku na wyprawie, możesz zagrać dodatkowo jedną białą kartę, gdy czarne karty zostaną odkryte.

EXCALIBUR: dodaje jeden punkt do sumy punktów z kart Fight w każdej walce, w której bierzesz udział. Excaliburem można zneutralizować działanie dowolnej czarnej karty, która została wyciągnięta. Potem legendarny miecz opuszcza grę.

ŚW. GRAAL: dowolny umierający rycerz może napić się z pucharu (Św. Graala), zyskując w ten sposób cztery punkty życia. Następnie Św. Graal opuszcza grę.

ZBROJA LANCELOTA: za każdym razem, gdy masz wyciągnąć czarną kartę, możesz wyciągnąć dwie. Jedną z nich musisz zagrać, a drugą przełożyć na dół stosu z czarnych kart.

PUNKTY ŻYCIA: Gra kończy się porażką, jeśli 12 maszyn oblężniczych znajduje się pod murami Camelotu albo 7 czarnych mieczy leży na Okrągłym Stole albo wszyscy rycerze (nie licząc zdrajcy) zginęli.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli na Okrągłym Stole leży 12 lub więcej mieczy, a większość z nich jest biała.

WYKONANIE RUCHU PODCZAS GRY:

1. Rozwój zła. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- wyciągnięcie czarnej karty;
- dodanie jednej maszyny oblężniczej pod murami zamku;
- utrata jednego punktu życia.

2. Bohaterski czyn. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- ruszyć na nową wyprawę;
- dokonać czegoś podczas bohaterskiej wyprawy;
- zagrać jedną białą kartę o szczególnej mocy;
- zdobyć jeden punkt życia, odrzucając trzy jednakowe karty;
- oskarżyć jednego ze swoich towarzyszy o zdradę (jednak możesz to uczynić wyłącznie wtedy, gdy pod murami Camelotu stoi już co najmniej sześć maszyn oblężniczych, a na Okrągłym Stole leży co najmniej sześć mieczy w dowolnym kolorze).

• Jeśli chcesz, możesz skorzystać podczas swego ruchu ze swoich mocy specjalnych albo wykonać jeszcze jeden bohaterski czyn poświęcając jeden punkt życia. W tej samej kolejce nie można jednak dokonać 2 takich samych bohaterskich czynów

SIR PERCIVAL

Syn Pellinore'a

SZCZEGÓLNE MOCE: w pierwszej części twego ruchu, gdy zło postępuje, możesz podejrzeć czarną kartę na górze stosu. Jeśli uznasz, że jej działanie będzie zbyt niszczące, nie musisz jej wyciągać i wykonać inną czynność.

EXCALIBUR: dodaje jeden punkt do sumy punktów z kart Fight w każdej walce, w której bierzesz udział. Excaliburem można zneutralizować działanie dowolnej czarnej karty, która została wyciągnięta. Potem legendarny miecz opuszcza grę.

ŚW. GRAAL: dowolny umierający rycerz może napić się z pucharu (Św. Graala), zyskując w ten sposób cztery punkty życia. Następnie Św. Graal opuszcza grę.

ZBROJA LANCELOTA: za każdym razem, gdy masz wyciągnąć czarną kartę, możesz wyciągnąć dwie. Jedną z nich musisz zagrać, a drugą przełożyć na dół stosu z czarnych kart.

PUNKTY ŻYCIA: Gra kończy się porażką, jeśli 12 maszyn oblężniczych znajduje się pod murami Camelotu albo 7 czarnych mieczy leży na Okrągłym Stole albo wszyscy rycerze (nie licząc zdrajcy) zginęli.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli na Okrągłym Stole leży 12 lub więcej mieczy, a większość z nich jest biała.

WYKONANIE RUCHU PODCZAS GRY:

1. Rozwój zła. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- wyciągnięcie czarnej karty;
- dodanie jednej maszyny oblężniczej pod murami zamku;
- utrata jednego punktu życia.

2. Bohaterski czyn. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- ruszyć na nową wyprawę;
- dokonać czegoś podczas bohaterskiej wyprawy;
- zagrać jedną białą kartę o szczególnej mocy;
- zdobyć jeden punkt życia, odrzucając trzy jednakowe karty;
- oskarżyć jednego ze swoich towarzyszy o zdradę (jednak możesz to uczynić wyłącznie wtedy, gdy pod murami Camelotu stoi już co najmniej sześć maszyn oblężniczych, a na Okrągłym Stole leży co najmniej sześć mieczy w dowolnym kolorze).

● Jeśli chcesz, możesz skorzystać podczas swego ruchu ze swoich mocy specjalnych albo wykonać jeszcze jeden bohaterski czyn poświęcając jeden punkt życia.

SIR TRISTAN

z Lyonesse

SZCZEGÓLNE MOCE: wyruszenie na wyprawę w twoim przypadku nie jest uważane za ruch. Po nim możesz wykonać jeszcze bohaterski czyn.

EXCALIBUR: dodaje jeden punkt do sumy punktów z kart Fight w każdej walce, w której bierzesz udział. Excaliburem można zneutralizować działanie dowolnej czarnej karty, która została wyciągnięta. Potem legendarny miecz opuszcza grę.

ŚW. GRAAL: dowolny umierający rycerz może napić się z pucharu (Św. Graala), zyskując w ten sposób cztery punkty życia. Następnie Św. Graal opuszcza grę.

ZBROJA LANCELOTA: za każdym razem, gdy masz wyciągnąć czarną kartę, możesz wyciągnąć dwie. Jedną z nich musisz zagrać, a drugą przełożyć na dół stosu z czarnych kart.

PUNKTY ŻYCIA: Gra kończy się porażką, jeśli 12 maszyn oblężniczych znajduje się pod murami Camelotu albo 7 czarnych mieczy leży na Okrągłym Stole albo wszyscy rycerze (nie licząc zdrajcy) zginęli.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli na Okrągłym Stole leży 12 lub więcej mieczy, a większość z nich jest biała.

WYKONANIE RUCHU PODCZAS GRY:

1. Rozwój zła. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- wyciągnięcie czarnej karty;
- dodanie jednej maszyny oblężniczej pod murami zamku;
- utrata jednego punktu życia.

2. Bohaterski czyn. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- ruszyć na nową wyprawę;
- dokonać czegoś podczas bohaterskiej wyprawy;
- zagrać jedną białą kartę o szczególnej mocy;
- zdobyć jeden punkt życia, odrzucając trzy jednakowe karty;

- oskarżyć jednego ze swoich towarzyszy o zdradę (jednak możesz to uczynić wyłącznie wtedy, gdy pod murami Camelotu stoi już co najmniej sześć maszyn oblężniczych, a na Okrągłym Stole leży co najmniej sześć mieczy w dowolnym kolorze).

• Jeśli chcesz, możesz skorzystać podczas swego ruchu ze swoich mocy specjalnych albo wykonać jeszcze jeden bohaterski czyn poświęcając jeden punkt życia.

SIR GALAHAD

Syn Lancelota

SZCZEGÓLNE MOCE: wykonując swój ruch podczas bohaterskiego czynu możesz zagrać dodatkowo jedną białą kartę o specjalnej mocy.

EXCALIBUR: dodaje jeden punkt do sumy punktów z kart Fight w każdej walce, w której bierzesz udział. Excaliburem można zneutralizować działanie dowolnej czarnej karty, która została wyciągnięta. Potem legendarny miecz opuszcza grę.

ŚW. GRAAL: dowolny umierający rycerz może napić się z pucharu (Św. Graala), zyskując w ten sposób cztery punkty życia. Następnie Św. Graal opuszcza grę.

ZBROJA LANCELOTA: za każdym razem, gdy masz wyciągnąć czarną kartę, możesz wyciągnąć dwie. Jedną z nich musisz zagrać, a drugą przełożyć na dół stosu z czarnych kart.

PUNKTY ŻYCIA: Gra kończy się porażką, jeśli 12 maszyn oblężniczych znajduje się pod murami Camelotu albo 7 czarnych mieczy leży na Okrągłym Stole albo wszyscy rycerze (nie licząc zdrajcy) zginęli.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli na Okrągłym Stole leży 12 lub więcej mieczy, a większość z nich jest biała.

WYKONANIE RUCHU PODCZAS GRY:

1. Rozwój zła. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- wyciągnięcie czarnej karty;
- dodanie jednej maszyny oblężniczej pod murami zamku;
- utrata jednego punktu życia.

2. Bohaterski czyn. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- ruszyć na nową wyprawę;
- dokonać czegoś podczas bohaterskiej wyprawy;
- zagrać jedną białą kartę o szczególnej mocy;
- zdobyć jeden punkt życia, odrzucając trzy jednakowe karty;
- oskarżyć jednego ze swoich towarzyszy o zdradę (jednak możesz to uczynić wyłącznie wtedy, gdy pod murami Camelotu stoi już co najmniej sześć maszyn oblężniczych, a na Okrągłym Stole leży co najmniej sześć mieczy w dowolnym kolorze).

• Jeśli chcesz, możesz skorzystać podczas swego ruchu ze swoich mocy specjalnych albo wykonać jeszcze jeden bohaterski czyn poświęcając jeden punkt życia.

SIR GAWAIN

Syn króla Lota

SZCZEGÓLNE MOCE: jeśli decydujesz się na ciągnięcie białych kart, możesz wyciągnąć trzy zamiast dwóch.

EXCALIBUR: dodaje jeden punkt do sumy punktów z kart Fight w każdej walce, w której bierzesz udział. Excaliburem można zneutralizować działanie dowolnej czarnej karty, która została wyciągnięta. Potem legendarny miecz opuszcza grę.

ŚW. GRAAL: dowolny umierający rycerz może napić się z pucharu (Św. Graala), zyskując w ten sposób cztery punkty życia. Następnie Św. Graal opuszcza grę.

ZBROJA LANCELOTA: za każdym razem, gdy masz wyciągnąć czarną kartę, możesz wyciągnąć dwie. Jedną z nich musisz zagrać, a drugą przełożyć na dół stosu z czarnych kart.

PUNKTY ŻYCIA: Gra kończy się porażką, jeśli 12 maszyn oblężniczych znajduje się pod murami Camelotu albo 7 czarnych mieczy leży na Okrągłym Stole albo wszyscy rycerze (nie licząc zdrajcy) zginęli.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli na Okrągłym Stole leży 12 lub więcej mieczy, a większość z nich jest biała.

WYKONANIE RUCHU PODCZAS GRY:

1. Rozwój zła. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- wyciągnięcie czarnej karty;
- dodanie jednej maszyny oblężniczej pod murami zamku;
- utrata jednego punktu życia.

2. Bohaterski czyn. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- ruszyć na nową wyprawę;
- dokonać czegoś podczas bohaterskiej wyprawy;
- zagrać jedną białą kartę o szczególnej mocy;
- zdobyć jeden punkt życia, odrzucając trzy jednakowe karty;
- oskarżyć jednego ze swoich towarzyszy o zdradę (jednak możesz to uczynić wyłącznie wtedy, gdy pod murami Camelotu stoi już co najmniej sześć maszyn oblężniczych, a na Okrągłym Stole leży co najmniej sześć mieczy w dowolnym kolorze).

- Jeśli chcesz, możesz skorzystać podczas swego ruchu ze swoich mocy specjalnych albo wykonać jeszcze jeden bohaterski czyn poświęcając jeden punkt życia.

SIR PALAMEDES

Rycerz-Saracen

SZCZEGÓLNE MOCE: za każdą wyprawę zakończoną zwycięstwem, w której wziąłeś udział, zdobywasz dodatkowy punkt życia.

EXCALIBUR: dodaje jeden punkt do sumy punktów z kart Fight w każdej walce, w której bierzesz udział. Excaliburem można zneutralizować działanie dowolnej czarnej karty, która została wyciągnięta. Potem legendarny miecz opuszcza grę.

ŚW. GRAAL: dowolny umierający rycerz może napić się z pucharu (Św. Graala), zyskując w ten sposób cztery punkty życia. Następnie Św. Graal opuszcza grę.

ZBROJA LANCELOTA: za każdym razem, gdy masz wyciągnąć czarną kartę, możesz wyciągnąć dwie. Jedną z nich musisz zagrać, a drugą przełożyć na dół stosu z czarnych kart.

PUNKTY ŻYCIA: Gra kończy się porażką, jeśli 12 maszyn oblężniczych znajduje się pod murami Camelotu albo 7 czarnych mieczy leży na Okrągłym Stole albo wszyscy rycerze (nie licząc zdrajcy) zginęli.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli na Okrągłym Stole leży 12 lub więcej mieczy, a większość z nich jest biała.

WYKONANIE RUCHU PODCZAS GRY:

1. Rozwój zła. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- wyciągnięcie czarnej karty;
- dodanie jednej maszyny oblężniczej pod murami zamku;
- utrata jednego punktu życia.

2. Bohaterski czyn. Masz do wyboru jedno z poniższych posunięć:

- ruszyć na nową wyprawę;
- dokonać czegoś podczas bohaterskiej wyprawy;
- zagrać jedną białą kartę o szczególnej mocy;
- zdobyć jeden punkt życia, odrzucając trzy jednakowe karty;
- oskarżyć jednego ze swoich towarzyszy o zdradę (jednak możesz to uczynić wyłącznie wtedy, gdy pod murami Camelotu stoi już co najmniej sześć maszyn oblężniczych, a na Okrągłym Stole leży co najmniej sześć mieczy w dowolnym kolorze).

● Jeśli chcesz, możesz skorzystać podczas swego ruchu ze swoich mocy specjalnych albo wykonać jeszcze jeden bohaterski czyn poświęcając jeden punkt życia.

tłum. Vadim Makarenko (aka Sardanapal), Tomasz Gryniewicz (aka Tigi)