

# SHADOWS OVER GAMELOT™

The Card Game  
Le Jeu de Cartes  
Das Kartenspiel



Serge  
Laget

DAYS OF  
WONDER

Bruno  
Cathala

# Shadows over Camelot

## The Card Game

*Nad królestwo Camelot ponownie nadciąga ciemność wieszcząca niebezpieczeństwo. Ledwo broń Twego ojca została zamknięta w zbrojowni, ledwo przekazał na Twe ręce herb rodu, a już niepokojące plotki zaczęły na nowo się szerzyć.*

*„Nadciągają jakieś oddziały... Sasi to, czy Piktowie?”*

*„Nie-taki-odważny rycerz wyjechał ubić smoka.”*

*„Pewnikiem to Francuzi posiadają Święty Graal!”*

*„Excalibur zaginął... Znowu?!”*

*Powstań przeciwko wrogowi, połącz się ze swymi sojusznikami i pokonaj Cienie. I módl się, aby tym razem, wśród przyjaciół nie znalazł się żaden zdrajca...*

### CEL GRY

Shadows over Camelot – Gra karciana pozwala Wam wcielić się w synów i córki legendarnych rycerzy Okrągłego Stołu, którzy zjednoczyli swe siły, aby pokonać... grę, reprezentowaną przez talię Pogłosek zagrażających spokojowi królestwa.

Śluchaj uważnie tego, o czym rozprawia lud. Wyostrz wzrok i wspólnie z kompanami wybierzcie odpowiedni moment, aby wyruszyć na wyprawę w celu odnalezienia 7 Białych Mieczów. Jeśli Wam się uda - zwyciężycie.

Współpraca jest kluczem do sukcesu. Tak jak w grze planszowej i w przeciwieństwie do wielu innych gier, Waszym przeznaczeniem jest albo wspólne zwycięstwo, albo wspólna porażka. Chociaż, nie zawsze... Być może w szeregi śmiałków wkradnie się Zdrajca – gracz, który na początku gry wylosuje kartę nakazującą odkrycie 7 Czarnych Mieczów.

Dobro zwycięży, jeśli to Białe Miecze zostaną odnalezione jako pierwsze!

# KOMPONENTY

- 1 Okrągły Stół – nie załączony do gry!
- 16 Mieczów Okrągłego Stołu – odmierzają drogę graczy do zwycięstwa (białą stroną ku górze) lub porażki (czarną stroną ku górze)
- 7 kart Lojalnych i 2 karty Zdrajców – określają role i cel graczy.



MIECZE



LOJALNY

ZDRAJCA

- 62 kwadratowe karty Pogłosek – przedstawiające zagrożenia wiszące nad królestwem (karty Wypraw) oraz słynne postacie (Merlin, Morgana itp.), które gracze mogą spotkać. Każda karta Wyprawy zawiera jej ilustrację i symbol, liczbę Mieczów, jaką gracze mogą zyskać (lub stracić) po zakończeniu Wyprawy; oraz wartość Pogłoski w zakresie od 2 (bardzo wątpliwa) do 5 (prawie pewna) lub ? (wartość zależna).

Wartość  
pogłoski

Liczba  
Mieczów



Symbol  
Wyprawy



MERLIN



MORGANA



VIVIANA



MORDRED

- 9 kart Rycerzy – używanych jedynie w wariantcie eksperckim Odsiecz Rycerzy

- 10 żetonów Wypraw



RYCERZ

## PRZYGOTOWANIE GRY

### • Określcie lojalność graczy

**Od 2 do 6 graczy:** Weźcie liczbę kart Lojalnych o jedną większą od liczby graczy oraz 1 kartę Zdrajcy.

Pozostałe karty Lojalności odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne. W konsekwencji, w grze może, ale nie musi wystąpić 1 Zdrajca!

**7 graczy:** Weźcie wszystkie karty Lojalności – 7 kart Lojalnych i 2 Zdrajców. W grze może więc wystąpić nawet 2 Zdrajców!



Potasujcie karty Lojalności biorące udział w rozgrywce i dajcie każdemu z graczy jedną zakrytą kartę. Pozostałe 2 karty połóżcie zakryte w okolicach środka stołu. Mogą wejść do gry w późniejszym czasie.

Gracze w ukryciu oglądają swoje karty, aby poznać swoją rolę oraz cel (odkrycie 7 białych lub 7 czarnych Mieczów).

### • Przygotujcie talię Pogłosek

Wyciągnijcie wszystkie karty Morgany z talii Pogłosek. Losowo wybierzcie 6 z nich i z powrotem wtasujcie do talii. Pozostałe 3 karty Morgany odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne (za wyjątkiem wariantu eksperckiego). Tak przygotowany stos kart Pogłosek połóżcie pośrodku stołu.



### • A co z Mieczami?

Na razie nie wyciągajcie Mieczów z pudełka. Będą pojawiać się na stole, gdy gracze zakończą (sukcesem lub porażką) różne Wyprawy.

### • Co z kartami Rycerzy?

Te karty biorą udział w grze jedynie w wariantcie eksperckim (zobacz str. 10).



## TURA GRACZA

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Dalej gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż 7 białych lub 7 czarnych Mieczy pojawi się na stole.

W swojej turze gracz **MUSI** wykonać jedną i tylko jedną z następujących 3 akcji:

- Słuchać Pogłosek
- Wyruszyć na Wyprawę
- Oskarżyć innego gracza

### 1. Słuchanie pogłosek

Gracz dobiera jedną kartę z wierzchu talii Pogłosek i kładzie odkrytą na wierzchu stosu Zagrożenia powstałego z poprzednio odkrywanych kart Pogłosek. Zawsze tylko ostatnia odkryta Pogłoska jest widoczna dla graczy.

#### Viviana

Jeśli odkrytą kartą Pogłoski jest Viviana, jej efekt natychmiast wchodzi w życie, tak jak opisano w Kompendium wiedzy o kartach (str. 12).

#### Morgana, Merlin i Mordred

Jeśli odkrytą kartą Pogłoski jest Morgana, Merlin albo Mordred, jej efekt wchodzi w życie wedle zasad opisanych w Kompendium wiedzy o kartach (str. 12-15).

#### Piktowie, Sasi, Smok, Excalibur, Święty Graal

Jeśli odkryta zostaje jedna z kart Wyprawy, należy standardowo odłożyć ją na stos Zagrożenia. Karta zostanie rozstrzygnięta, gdy któryś z graczy zdecyduje się Wyruszyć na Wyprawę. Wartość kart Pogłosek tej Wyprawy zebranych w stosie Zagrożenia zdecyduje o jej powodzeniu (zobacz Wyruszenie na Wyprawę na str. 6).

### Ważne

*Aby osiągnąć sukces, gracze muszą ze sobą współpracować. W tym celu, mogą swobodnie wymieniać się informacjami i wspomnieniami z przeszłych wydarzeń, szczególnie w momencie wyboru akcji przez gracza.*

*Lecz strzeżcie się! Gra będzie toczyć się między okresami swobodnej wymiany informacji a okresami narzuconej ciszy w momencie, gdy na wierzch stosu Zagrożenia zostanie odłożona karta Morgany.*

*Ponowna komunikacja między graczami (wizualna, werbalna, albo jakakolwiek inna) jest dopuszczalna dopiero po odkryciu karty Merlina LUB, gdy któryś z graczy Wyruszy na Wyprawę.*

*Nigdy też nie zapominajcie, że wśród życzliwych, którzy podpowiadają Wam konkretne działanie, może kryć się zdrajca!*

## 2. Wyruszenie na Wyprawę

Gracz może Wyruszyć na Wyprawę tylko wtedy, gdy karta widoczna na wierzchu stosu Zagrożenia posiada symbol Wyprawy, na którą chce wyruszyć:



Gracz może wyruszyć na poszukiwanie Excalibura



Gracz może wyruszyć na wojnę z Piktami lub Sasami.



Gracz może wyruszyć na dowolną Wyprawę.

*Uwaga: Niektóre karty Morgany i Mordreda także zawierają symbol Wyprawy. Jeśli gracz odkryje jedną z takich kart, następny gracz w kolejności może Wyruszyć na Wyprawę odpowiadającą symbolowi.*

**Gracz ogłasza swój wybór:**

*–“Ja, wkrótce-wielce-sławny Rycerz, wyruszam, aby pokonać Sasów (Piktów itp.) i przynieść chwałę swemu królowi!”.*

Następnie bierze stos Zagrożenia do ręki i odkrywa karty po kolei sortując je na stosy wedle symboli Wyprawy. Wyprawa, na którą gracz zdecydował się wyruszyć zostaje Wyprawą Główną, a pozostałe obecne w stosie Zagrożenia zostają Wyprawami Drugorzędnymi.

**Spotkanie Morgany, Mordreda i Merlina**

Jeśli w stosie Zagrożenia gracz natrafi na kartę Morgany, Mordreda, albo Merlina, nie układa ich na żadnym stosie Wyprawy. W zamian, wprowadza efekty tych kart w życie zgodnie z opisem w Kompendium wiedzy o kartach (str. 12-15).

Następnie gracz podlicza sumaryczną wartość kart Pogłosek każdej Wyprawy. **Karta o wartości „?” ma wartość równą liczbie kart z symbolem „?” obecnych w danym stosie Wyprawy.**

Gracz może teraz stwierdzić, jak trafne okazały się Pogłoski, počawszy od Wyprawy Głównej, na którą zdecydował się wyruszyć.

**Jeśli sumaryczna wartość kart Pogłosek Wyprawy Głównej wynosi 10 lub mniej**

Pogłoski, które popchnęły gracza do wyruszenia na tę Wyprawę okazały się bezwartościowe i fałszywe. Poświęcony czas i wysiłki włożone w przygotowania poszły na marne, co rzuca cię na królestwo. Zło postępuje: weźcie 1 Miecz i połóżcie na stole czarną stroną do góry.

**Jeśli sumaryczna wartość kart Pogłosek Wyprawy Głównej wynosi 11, 12 lub 13**

Gracz wraz z towarzyszami przybyli na czas, aby oddalić niebezpieczeństwo! Wyprawa zakończyła się sukcesem.

Położcie na stole tyle Białych Mieczów, ile Mieczów odpowiada tej Wyprawie.



Piktowie



Excalibur



Sasi



Smok



Święty Graal

=



**Jeśli sumaryczna wartość kart Pogłosek Wyprawy Głównej wynosi 14 lub więcej**

Gracz nie dał wystarczającej wiary pogłoskom i sprowadził na całą grupę sromotną porażkę. Położcie na stole tyle Czarnych Mieczów, ile Mieczów odpowiada tej Wyprawie.

**Względem WSZYSTKICH Wypraw Drugorzędnych w stosie Zagrożenia**

Jeśli sumaryczna wartość kart Pogłosek Wyprawy Drugorzędnej wynosi 14 lub więcej, gracz wraz z towarzyszami doświadczają kolejnej hańbiącej porażki. Położcie na stole tyle Czarnych Mieczów, ile Mieczów odpowiada tej Wyprawie. Jeśli sumaryczna wartość Pogłosek wynosiła 13 lub mniej, pogłoski okazały się nieszkodliwe i gracz nie ponoszą żadnych konsekwencji.

## Czyszczenie pola gry

Gdy gracze rozstrzygną wszystkie Wyprawy obecne w stosie Zagrożenia, odrzućcie wszystkie karty na osobny stos. Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz. Jeśli talia Pogłosek się wyczerpie, potasujcie odrzucone karty, aby uformować nowy stos dobierania.

### Przykład 1



#### Gracz wyruszył na poszukiwanie Excalibura.

Sumaryczna wartość kart Pogłosek tej Wyprawy wynosi  $5 + 3 + (2 \times 2)$  ["?"] jest wart 2, gdyż w stosie wystąpiły 2 karty z "?" = 12. Na stole należy położyć 2 nowe Białe Miecze. Sumaryczna wartość kart Pogłosek Wyprawy po Świątym Graalu wynosi  $3 + 1 = 4$ ; co oznacza, iż Camelot jest bezpieczny. Ale wartość kart Pogłosek dotyczących najazdu Piktów wynosi już  $5 + 3 + 2 + (2 \times 2) = 14$  i niestety 1 nowy Czarny Miecz pojawia się na stole.

### Przykład 2



#### Gracz wyruszył na poszukiwanie Excalibura.

Sumaryczna wartość kart Pogłosek odnośnie Excalibura wynosi  $3 + (2 \times 2) = 7$ . 1 nowy Czarny Miecz łąduje na stole. Ani Świątym Graalu, ani Piktowie nie powodują żadnego działania, gdyż wartość kart Pogłosek na ich temat jest mniejsza od 14. Piktowie, co prawda, uzbierali  $5 + 3 + 2 + 1 = 11$ , Ale jako iż nie była to Wyprawa Główna, na którą gracz wyruszył, rycerze nie zdobywają Białego Miecza.



### 3. Rzucanie oskarżenia

Każdy gracz może rzucić tylko jedno oskarżenie w trakcie gry i tylko pod warunkiem, że na stole znajdują się już co najmniej 4 Miecze (bez względu na ich kolor). Gracz nigdy nie może oskarżyć samego siebie.

Gracz wskazuje innego gracza, którego oskarża o bycie Zdrajcą, co może mieć niestety przykre konsekwencje dla Camelotu. Wskazany gracz musi ujawnić swoją kartę Lojalności.

- Jeśli oskarżony okazał się Lojalny, połóżcie na stole 1 Czarny Miecz.
- Jeśli oskarżony był Zdrajcą, połóżcie na stole 1 Biały Miecz.

#### Szerzenie pogłosek: Zdrajca

Po ujawnieniu, Zdrajca może nadal skutecznie mącić spokój w królestwie. Podczas każdej swojej tury, musi dobrać 2 karty z wierzchu stosu Pogłosek i jedną z nich położyć odkrytą na stosie Zagrożenia, a drugą odrzucić bez ujawniania jej treści.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy na stole pojawi się co najmniej 7 Białych lub 7 Czarnych Mieczów. Jeśli gracze znajdowali się w trakcie rozstrzygania Wypraw ze stosu Zagrożenia, **MUSZĄ** rozstrzygnąć **WSZYSTKIE** Wyprawy (zarówno Główną jak i Drugorzędne) dając możliwość kolejnym Mieczom do pojawienia się na stole.

Gracze, których Lojalność nie została jeszcze zweryfikowana (tzn. ci, którzy nie zostali przez nikogo oskarżeni) odkrywają swoje karty Lojalności. Każdy Zdrajca, który w ten sposób się ujawni odwraca 1 Biały Miecz znajdujący się na stole na jego Czarną stronę.

- Jeśli na stole znajduje się teraz co najmniej 7 Białych Mieczów i jest ich **więcej** niż Czarnych Mieczów – **lojalni królowi gracze wygrywają rozgrywkę!**
- Jeśli na stole znajduje się co najmniej 7 Czarnych Mieczów i jest ich **przynajmniej tyle samo**, co Białych Mieczów – **zwyciężają siły zła**, ramię w ramię ze Zdrajcami (jeśli takowi występowali w grze).
- Jeśli na koniec gry, po ujawnieniu ewentualnych Zdrajców, na stole nie ma co najmniej 7 Mieczów w jednym kolorze, gracze kontynuują grę do momentu, aż warunek zwycięstwa jednej ze stron zostanie spełniony.

## Gra Solo

Ambitni Rycerze mogą spróbować swych sił w grze w pojedynkę. Należy postępować wedle zasad standardowych z tym wyjątkiem, iż nie używa się kart Lojalności (nie ma Zdrajcy), ani nie rzuca oskarżeń.

## Odsiecz Rycerzy - tylko dla ekspertów!

Gracze dobrze obeznani z grą mogą rozegrać trudniejszy wariant. W tym celu, przed rozpoczęciem gry potasujcie 9 kart Rycerzy i połóżcie w zakrytym stosie obok talii Pogłosek. Obok połóżcie także 3 odłożone w czasie przygotowań karty Morgany.

W trakcie rozgrywki, za każdym razem, gdy gracz zakończy Wyprawę powodzeniem, siły zła ogarnia nieprzebrana złość – należy natychmiast wtasować jedną z odłożonych kart Morgany do talii Pogłosek.

Za każdym razem, gdy gracz Wyruszy na Wyprawę zakończoną porażką, co owocuje nowym Czarnym Mieczem na stole, dobiera dodatkowo **wierzchnią kartę ze stosu Rycerzy**. Gracz w ukryciu zaznajamia się z jej treścią, po czym kładzie zakrytą kartę przed sobą. Każda karta Rycerza posiada informacje o tym, kiedy i w jakich okolicznościach może zostać zagrana.



### Artur (Arthur x 3)

**Kiedy:** W momencie, gdy inny gracz decyduje się Wyruszyć na Wyprawę.

**Efekt:** Zmuszasz tego gracza do rezygnacji z Wyruszenia na Wyprawę. W zamian musi on Słuchać Pogłosek.



### Tristan (x 2)

**Kiedy:** W swojej turze, zanim podejmiesz akcję.

**Efekt:** Przejrzyj talię Pogłosek bez zmieniania kolejności kart. Możesz poinformować innych graczy o tym, co widziałeś, ale dopiero po odłożeniu talii na miejsce.



### Gowen (Gawain x 2)

**Kiedy:** Podczas akcji Wyruszenia na Wyprawę, gdy gracz podliczy sumaryczną wartość kart Pogłosek wszystkich Wypraw, lecz zanim na stole pojawią się nowe Miecze.

**Efekt:** Dobierz 3 karty z wierzchu talii Pogłosek; zagraj natychmiast jedną z nich (nie może to być Morgana). Jeśli zagrana karta to postać (Merlin, Mordred, Viviana), zagraj ją wedle obowiązujących tę kartę zasad. Jeśli jest to Wyprawa (Sasi, Piktowie, Smok, Excalibur lub Święty Graal) dodaj tę kartę do stosu odpowiadającej jej Wyprawy, zanim wyliczysz ostateczną wartość jej kart Pogłosek.



### Galahad (x 1)

**Kiedy:** W swojej turze, zamiast wykonywania standardowej akcji.

**Efekt:** Podejrzij treść karty Lojalności jednego z graczy. Nie ujawniaj jej pozostałym graczom!



### Percewal (Percival x 1)

**Kiedy:** W momencie, gdy jeden z graczy jest oskarżony o bycie Zdrajcą, albo gdy Zdrajca ujawnia się na koniec gry.

**Efekt:** Dodaj (lub odwróć) 2 Miecze odpowiedniego koloru zamiast 1!

## KOMPENDIUM WIEDZY O KARTACH



*Uwaga: Za każdym razem, gdy symbol Wyprawy pojawia się na odkrywanej karcie Pogłoseki (włączając Mordreda i Morgane), następny gracz w kolejności może podjąć akcję Wyruszenia na tę właśnie Wyprawę.*



Piktowie



Sasi



Smok



Excalibur



### Piktowie, Sasi, Smok, Excalibur, Święty Graal

Po 9 kart każdej Wyprawy – cztery o wartości „2”, jedna o wartości „2”, jedna o wartości „3”, dwie o wartości „4” i jedna o wartości „5”.



Święty Graal

Gracz, którego tura następuje bezpośrednio po gracz, który dobrał tę kartę z talii Pogłosek może w ramach swej akcji Wyruszyć na tę właśnie Wyprawę.



## Mordred

Podczas podliczania sumarycznej wartości kart Pogłosek Wypraw przeciwko Piktom i Sasom, Mordred dodaje tyle punktów do każdej Wyprawy, ile kart ona zawiera.



Przykład



Mordred podwyższa wartość kart Pogłosek na temat Piktów:  $5 + (2 \times 2) + 3 = 12$ , jako że w stosie obecne są 3 karty Piktów; oraz na temat Sasów:  $4 + 1 = 5$  z powodu 1 karty Sasów.

## Viviana

Gracz, który dobrał kartę Viviany natychmiast bierze 1 z dwóch kart Lojalności odłożonych na bok podczas przygotowania gry, a drugą kartę przekazuje dowolnemu graczowi, bez podglądania jej treści. Obaj gracze decydują teraz, czy chcą zachować swoją dotychczasową kartę Lojalności, czy zamienić ją na nową.



Niewybrane karty odkładają zakryte ponownie na stół. Gracze nie zdradzają swojego wyboru innym graczom.

## Morgana

Od momentu odkrycia karty Morgany, wszelka komunikacja między graczami (wzrokowa, werbalna, czy jakakolwiek inna) **jest zabroniona** do momentu, gdy któryś z graczy zdecyduje się Wyruszyć na Wyprawę lub z talii Pogłosek odkryta zostanie karta Merlina.

Ponadto, każda karta Morgany posiada dodatkowy efekt:

## Karta Morgany #1

Każdy gracz wybierający w swojej turze akcję Słuchania Pogłosek **MUSI** w ukryciu obejrzeć treść dobranej karty i poinformować pozostałych graczy o tej treści zanim odłoży ją zakrytą na stos Zagrożenia. Zdrajcy mogą oczywiście kłamać! Gracze muszą tak czynić za każdym razem, gdy wykonują akcję Słuchania Pogłosek, dopóki nie zostanie dobrana karta Merlina, która niweluje efekt karty Morgany. Objaśnienie autora: działanie karty dotyczy tylko kart Wypraw. Karty postaci muszą zostać odkryte. Ponadto, gracz może wyruszyć na Wyprawę odpowiadającą kategorii ujawnionej przez gracza (co niekoniecznie musi być prawdą). Przed rozstrzygnięciem Wyprawy, należy potasować stos Zagrożenia



## Karta Morgany #2

Każdy gracz wybierający w swojej turze akcję Słuchania Pogłosek MUSI powiedzieć na głos, którą z kolei kartę Pogłoski odkrywa; pierwszy gracz mówi zatem „1”, drugi „2” itd. Gracze muszą w ten sposób odliczać kolejne odkrywane karty Pogłosek, dopóki nie zostanie dobrana karta Merlina.



## Karta Morgany #3

(Podczas akcji Wyruszenie na Wyprawę) Wykładając nowe Miecze na stół po rozstrzygnięciu każdej Wyprawy, dołóż 1 Miecz więcej danego koloru.



## Karta Morgany #4

(Podczas akcji Wyruszenie na Wyprawę) Dodaj wartość wskazaną na karcie Morgany podczas podliczania wartości kart Pogłosek wszystkich Wypraw. Jeśli w stosie brak kart danej Wyprawy (np. w stosie Zagrożenia nie ma żadnych kart Excalibura), wtedy nie dodaje się wartości tej karty i dana Wyprawa nadal jest pomijana.



## Karta Morgany #5

(Podczas akcji Wyruszenie na Wyprawę) Podczas podliczania wartości kart Pogłosek Wyprawy Głównej, wartość ta musi wynosić 12 albo 13, aby gracz odniósł sukces. Suma 11 jest równa w skutkach sumie 10 i na stół należy dołożyć 1 nowy Czarny Miecz.



## Karta Morgany #6

(Podczas akcji Wyruszenie na Wyprawę) Podliczając wartość kart Pogłosek wszystkich Wypraw, każda wartość „?” liczy się jako „1” zamiast standardowej wartości równej liczbie kart z „?”.



## Karta Morgany #7

Gdy następny gracz Wyruszy na Wyprawę i osiągnie wartość kart Pogłosek Wyprawy Głównej równą 14 lub więcej, gra natychmiast się kończy przegraną rycerzy lojalnych wobec króla. Dzieje się tak bez względu na liczbę i kolor Mieczów leżących na stole!



## Merlin

W momencie, gdy odkryta zostaje karta Merlina, przestaje obowiązywać zakaz komunikacji między graczami, którzy znowu mogą swobodnie wymieniać się informacjami i konsultować decyzje.

Kiedy gracz Wyrusza na Wyprawę, lecz zanim zostanie podliczona wartość wszystkich Wypraw obecnych w stosie Zagrożenia, należy odłożyć na bok wszystkie karty Merlina znajdujące się w tym stosie równocześnie wprowadzając w życie ich efekty (patrz niżej). Gracz usuwa zarówno karty Merlina jak i karty, które eliminuje sam Merlin.

Karty Merlina nie mają wpływu na karty „?” (więc, jeśli Wyprawa składa się tylko z kart „?”, Merlin nie ma na nią żadnego wpływu).

### Karta Merlina #1

Bezpośrednio przed podliczeniem wartości kart Pogłosek wszystkich Wypraw, usuń kartę o najwyższej wartości zarówno w Wyprawie przeciwko Piktom jak i w Wyprawie przeciwko Sasom (jeśli takie występują).



### Karta Merlina #2

Bezpośrednio przed podliczeniem wartości kart Pogłosek wszystkich Wypraw, usuń kartę o najwyższej wartości zarówno w Wyprawie przeciwko Smokowi jak i w Wyprawie w poszukiwaniu Świętego Graala (jeśli takie występują).



### Karta Merlina #3

Bezpośrednio przed podliczeniem wartości kart Pogłosek wszystkich Wypraw, usuń kartę o najwyższej wartości zarówno w Wyprawie w poszukiwaniu Excalibura jak i w Wyprawie w poszukiwaniu Świętego Graala (jeśli takie występują).



### Karta Merlina #4

Po odkryciu tej karty Merlina natychmiast wybierz rodzaj Wyprawy, weź odpowiadający jej żeton i połóż zakryty obok stosu Zagrożenia.

Następnym razem, gdy któryś z graczy Wyruszy na Wyprawę, ale przed podliczeniem wartości kart Pogłosek Wyprawy, usuń kartę o najwyższej wartości z Wyprawy wskazanej na żetonie.



## Karta Merlina #5

Podczas podliczania wartości kart Pogłosek Głównej Wyprawy, uznaje się ją za zakończoną sukcesem, jeśli w stosie Zagrożenia występuje dokładnie 5 kart tej Wyprawy. Ponadto, obowiązują standardowe warunki sukcesu, tj. przy sumie 11, 12, 13 lub 12 i 13 w obecności Morgany #5.

