

THE BOOK OF QUESTS

Księga wypraw



Manuskrypt przeznaczony
dla czujnych Rycerzy i szcwanych Zdrajców

A manuscript for the vigilant Knight
& cunning Traitor

KSIĘGA WYPRAW

Wyprawy są siłą, która pcha każdego Rycerza naprzód. Nic więc dziwnego, że stanowią esencję rozgrywki w Cieniach nad Camelotem.

Zawartość tej Księgi powinna być znana każdej osobie aspirującej do bycia Rycerzem. Stanowi ona ceny punkt odniesienia, do którego zwrócić się mogą dociekliwi Rycerze szukający głębszego wglądu z materię rzeczy, jak również przebiegli Zdrajcy, którzy szukają broni do zadania ostatecznego ciosu.

Na końcu tej księgi znajdują się dwa Dodatki. Pierwszy z nich, przepisany ze zmurszałych już manuskryptów, oferuje wejrzenie w osobowość każdego z Rycerzy. Drugi stanowi dokładny przegląd kart znajdujących się w grze.

W Księdze niniejszej wszelkie podane numery stron odnoszą się do Księgi Zasad, chyba że zaznaczono inaczej.

WYPRAWY

W bliskim sąsiedztwie Camelotu znajduje się kilka Wypraw 'Standardowych':

- ◆ Turniej z Czarnym Rycerzem
- ◆ Wyprawa po Lancelota
- ◆ Wyprawa do Smoka
- ◆ Wyprawa po Excalibur
- ◆ Wyprawa po Świętego Graala
- ◆ Wojny z Piktami i Sasami

Każda z nich jest opisana w Księdze Wypraw. Po ukończeniu każdej z Wypraw, czy to szczęśliwie czy nie, na Okrągłym Stole pojawiają się nowe Miecze. W czasie gry to właśnie Miecze wskazują, która ze stron jest obecnie silniejsza.

Istnieją także dwie Wyprawy 'Specjalne' w samym Camelocie, w których przegrana skazuje Rycerzy na automatyczną porażkę:

- oblężenie Camelotu, które kończy się porażką Rycerzy w chwili gdy 12 machin oblężniczych stoi u wrót zamku
- Wyprawa Okrągłego Stołu, która określa zwycięstwo lub porażkę Rycerzy w chwili gdy dwunasty Miecz zostanie położony na Stole.

Wyprawy Standardowe

Wyprawy Standardowe posiadają wspólne cechy oraz pewną wspólną strukturę:

- nazwę i symbol, które reprezentują tą Wyprawę na elementach gry i kartach,
- ilustrację na głównej planszy lub planszy dodatkowej z lokacją, gdzie dana Wyprawa ma miejsce, a w niektórych przypadkach przeciwnikami, z którymi trzeba się zmierzyć,
- oznaczone miejsca dla Rycerzy, które wskazują, czy Wyprawa jest grupowa, czy jednoosobowa.



- Wyznaczone miejsca na karty (gdzie takowe występują), gdzie kładzie się Białe i Czarne karty by zbliżyć się lub oddalić od zakończenia Wyprawy
 - Piktogram Zwycięstwa i Porażki, które pokazują Łupy otrzymywane przez zwycięzcę (łącznie ze zdobytym Reliktem, jeżeli taki jest do zdobycia) oraz karę za porażkę.

Akcje złe i dobre

Do każdej Wyprawy dołączona jest co najmniej 1 Czarna karta lub Zła akcja oraz co najmniej jedna Biała karta, którą można zagrać, lub Heroiczny Czyn – te ostatnie pozwalają przybliżyć zwycięstwo. Zostały one opisane w Księdze Zasad jako Postęp Zła (strony 10-11) oraz Heroiczne Czyny (strony 12-17) i dlatego nie są wyjaśniane w opisach Wypraw. Tam, gdzie jest to potrzebne, pojawia się odnośnik do opisów kart w Dodatku 2.

Wyprawy samotne

Wyprawy, na których znajduje się miejsce na tylko jednego Rycerza (Turniej z Czarnym Rycerzem, Wyprawa po Lancelota) są Samotnymi Wyprawami. Wyprawy takie nie mogą być wykonywane przez więcej niż jednego Rycerza w danej chwili.

Jeżeli z jakiegoś powodu Rycerz będący na Samotnej Wyprawie zdecyduje się lub zostanie zmuszony do porzucenia Wyprawy przed jej zakończeniem, wszystkie zagrane Białe karty zostają z niej usunięte. Jakiegokolwiek znajdujące się tam Czarne karty zostają na swoich miejscach.

W takim przypadku Wyprawa nie jest zakończona, a konsekwencje Zwycięstwa czy Porażki nie wchodzi w życie, ale Wyprawa jest mocno zagrożona porażką!

Wyprawy zbrojne

Turniej z Czarnym Rycerzem, Wyprawa po Zbroję Lancelota oraz Wyprawa do Smoka to Wyprawy Zbrojne.

W takich Wyprawach Rycerz (e) zagrywają karty w układzie określonym przez Wyprawę (pary, trójki, fule) starając się, by suma wartości zagranych Białych kart była większa niż suma wartości Czarnych kart zagranych na tę Wyprawę.

Wyprawa Zbrojna kończy się, gdy Czarna lub Biała karta zostanie zagrana na ostatnie wolne miejsce. Zwycięstwo należy do strony, która uzbierała większą sumę.

Wyprawy powtarzalne

Kilka Wypraw (Turniej z Czarnym Rycerzem, Wojny z Piktami i Sasami) można powtarzać. Kiedy któraś z nich zostanie zakończona (czy to porażką, czy zwycięstwem), rozpoczyna się na nowo.

Zakończenie Wyprawy

Wyprawa kończy się zazwyczaj w momencie położenia karty na ostatnim wolnym miejscu, a zwycięstwo określane jest przez porównanie sumy kart Białych i Czarnych. W niektórych przypadkach warunki zwycięstwa są inne, co zostało określone w opisie Wyprawy.

Po zakończeniu Wyprawy usuwa się z niej wszystkie Białe i Czarne karty oraz figurki Piktów lub Sasów (jeżeli zakończono którąś z Wojen). Karty umieszcza się na stosach kart odrzuconych, a figurki wraz z innymi nieużywanymi figurkami. Wszyscy uczestniczący w Wyprawie Rycerze zostają automatycznie i bez kosztu w Akcji przemieszczeni do Okrągłego Stołu. Następnie wchodzi w życie konsekwencje Zwycięstwa lub Porażki, zgodnie z piktogramami na danej Wyprawie. Relikt otrzymuje Rycerz, który zakończył Wyprawę. Jeżeli Wyprawa została przegrana, to usuń z niej Relikt.

Zwycięstwo i Porażka

Każda z Wypraw oznaczona jest dwoma zestawami piktogramów: oznaczenia na jasnym tle wskazują Łupy po Zwycięstwie, te na ciemnym tle - konsekwencje Porażki.



Objaśnienie piktogramów:



Utrata/Zyskanie Punktów Życia

Wszyscy Rycerze uczestniczący w danej Wyprawie podczas jej zakończenia natychmiast tracą lub zyskują odpowiednią liczbę Punktów Życia. Żaden z Rycerzy nie może nigdy mieć więcej niż 6 lub mniej niż 0 Punktów Życia.



Kiedy **SIR PALAMEDES** uczestniczy w Wyprawie, która kończy się Zwycięstwem Rycerzy, otrzymuje 1 Punkt Życia więcej niż wskazuje to piktogram Wyprawy.

Białe karty do podziału



Należy pociągnąć z talii tyle białych kart, ile wskazuje piktogram. Karty te dzieli się między wszystkich Rycerzy, którzy uczestniczyli w Wyprawie w momencie jej zakończenia. Jeżeli Rycerze nie potrafią dojść do porozumienia, karty te należy potasować i rozdać losowo wszystkim Rycerzom, którzy byli obecni przy zakończeniu Wyprawy, rozpoczynając od tego, który ostatecznie ją zakończył.



Dodanie Białych/Czarnych Mieczów

Do Okrągłego Stołu należy dodać wskazaną przez piktogram liczbę Białych/Czarnych Mieczów.

Zwycięski Relikt



Gdy Wyprawa zakończy się sukcesem, Rycerz, który ostatecznie zakończył Wyprawę (tj. gracz, którego Akcja zakończyła Wyprawę), otrzymuje Relikt i umieszcza go na swoim Herbie. Jeżeli Wyprawa zostanie przegrana, to Relikt jest usuwany z gry i umieszczany z powrotem w pudełku.



Dodanie Machiny Obleźniczej

Symbol ten, występujący przy Wojnach z Piktami i Sasami, wskazuje, że po przegraniu każdej wojny pod bramę Camelotu należy dołożyć jedną Maszynę Obleźniczą.

Machina Obleźnicza zamiast karty



Kiedy zakończone zostaną Wyprawy ze Smokiem, Świętym Graalem oraz Excaliburem (nieważne, czy zakończyły się szczęśliwie, czy nie), każda pociągnięta Czarna karta z nimi związana (karta Lancelota/Smoka, Excalibur, Despair, Desolation, Dark Forest) zamiast swojego normalnego działania dodaje pod Camelot jedną Maszynę Obleźniczą.

Ważne

Wyprawa może zakończyć się Porażką, gdy nie uczestniczy w niej żaden z Rycerzy! W takim przypadku nikt nie traci Punktów Życia, ale konsekwencje w postaci Czarnych Mieczów lub dodatkowych Maszyn Obleźniczych wciąż wchodzi w życie. Z takiej Wyprawy znika także Relikt.



Turniej z Czarnym Rycerzem

Cel Wyprawy

Turniej z Czarnym Rycerzem jest samotną, powtarzalną Wyprawą zbrojną, w której jeden z Rycerzy stara się zagrać dwie różne pary białych Kart Walki (np. dwie 1 i dwie 3, ale nie dwie 1 i dwie 1). W tym czasie siły Zła układają po stronie Czarnego Rycerza swoje karty. Po zakończeniu Wyprawy zlicza się punkty i wygrywa strona, która ma ich więcej.



Postępowanie Zła

Za każdym razem, gdy pociągnięta zostanie karta Czarnego Rycerza. Wyprawa kończy się natychmiast po położeniu na planszy czwartej karty Czarnego Rycerza.



Heroiczny Czyn

Zagraniem białej karty Walki (patrz Czarny Rycerz, s. 14). Wyprawa kończy się natychmiast po położeniu drugiej karty drugiej pary.

Warunki zwycięstwa/przegranej

Rycerz wygrywa Wyprawę, gdy suma położonych przez niego kart jest większa niż suma kart Czarnego Rycerza. Każdy inny wynik (także remis) oznacza porażkę Rycerza.

Wyprawa jest powtarzalna, po zakończeniu Wyprawy należy usunąć z niej wszystkie karty.

Łupy

Rycerz, który pokonał Czarnego Rycerza, wygrywa Punkt Życia, ciągnie 3 Białe karty i natychmiast wędruje do Camelotu, gdzie kładzie na stole 1 nowy Biały Miecz.



Konsekwencje porażki

Na Okragły Stół kładzie się jeden Czarny Miecz. Rycerz uczestniczący w tej Wyprawie tracie 1 Punkt Życia i natychmiast wraca do Okragłego Stołu.





Wyprawa po Lancelota

Cel Wyprawy

Wyprawa po Lancelota to Samotna Wyprawa Zbrojna, w której jeden Rycerz próbuje zagrać fula złożonego z Białych Kart (np. dwie 1 i trzy 3, ale nie dwie 1 i trzy 1). W międzyczasie siły Zła zagrywają po swojej stronie karty Lancelota. Po zakończeniu Wyprawy zlicza się punkty i wygrywa strona, która ma ich więcej.



Postępowanie Zła

Za każdym razem, gdy pociągnięta zostanie karta Lancelota. Wyprawa kończy się natychmiast, po pociągnięciu piątej karty Lancelota.



Heroiczny Czyn

Zagranie Białej karty walk (patrz Lancelot, s. 14). Wyprawa kończy się, gdy zostanie zagrana piąta karta fula z Białych Kart.

Warunki zwycięstwa/przegranej

Rycerz wygrywa Wyprawę, gdy suma położonych przez niego kart jest większa niż suma kart Lancelota. Każdy inny wynik (także remis) oznacza porażkę Rycerza.

Jest to jednokrotna Wyprawa. Znika z planszy kiedy tylko zostanie zakończona (Zwycięstwem lub Porażką) i zostaje zastąpiona Wyprawą do Smoka (po drugiej stronie planszy Wyprawy po Lancelota).

Łupy

Zwycięski Rycerz otrzymuje 1 Punkt Życia, ciągnie 4 Białe karty i otrzymuje Zbroje Lancelota, która umieszcza na swoim herbie. Następnie automatycznie udaje się do Okrągłego Stołu, na którym kładzie 1 nowy Biały Miecz. Należy odwrócić planszę Wyprawy po Lancelota.



Konsekwencje porażki

Należy położyć 1 Czarny Miecz na Okrągłym Stole. Przegrany Rycerz traci 1 Punkt Życia i natychmiast wraca do Okrągłego Stołu. Należy odwrócić planszę Wyprawy po Lancelota.



Relikt: Zbroja Lancelota

Zdolność: Za każdym razem, gdy właściciel Zbroi Lancelota ma pociągnąć Czarną kartę, to ciągnie dwie Czarne karty. Jedną z nich zatrzymuje, a drugą wsadza pod spód Czarnej talii. W odróżnieniu od innych Reliktów Zbroja pozostaje przy Zdrajcy, jeżeli ten zostanie wykryty, Wciąż może on używać zdolności Zbroi, gdy ciągnie Czarne karty. Zbroi Lancelota nie można pożyczać ani przekazywać innym graczom. Zostaje ona przy Rycerzu, który ją zdobył, aż do jego śmierci. Jest to jedyny Relikt, który zostaje przy właścicielu jeżeli zostanie on zdemaskowanym zdrajcą.



Wyprawa po Smoka

Cel Wyprawy

Wyprawa ta pojawia się po zakończeniu Wyprawy po Lancelota. W odróżnieniu od tej poprzedniej jest to Wyprawa Grupowa, która wymaga, by kilku Rycerzy połączyło siły. Rycerze muszą zagrać trzy komplety Białych kart walki o różnych wartościach (np. trzy 1, trzy 2 i trzy 4). W międzyczasie siły Zła układają po swojej stronie karty Smoka. Wygrywa ta strona, która po zakończeniu Wyprawy ma większą sumę!



Postępowanie Zła

Zawsze, gdy pociągnięta zostanie karta Smoka. Wyprawa kończy się po pociągnięciu piątej karty Smoka.



Heroiczny Czyn

Zagranie Białej karty walki (patrz Smok, s. 14). Wyprawa kończy się po położeniu dziewiątej, ostatniej karty.

Warunki zwycięstwa/przegranej

Rycerze wygrywają Wyprawę, gdy suma położonych przez nich kart jest większa niż suma kart Smoka. Każdy inny wynik (także remis) oznacza porażkę Rycerzy.

Jest to jednokrotna Wyprawa. Znika z planszy kiedy tylko zostanie zakończona (Zwycięstwem lub Porażką). Od tej pory za każdym razem, gdy zostanie pociągnięta karta Lancelota/Smoka, zamiast użyć jej normalnie, dokłada się jedną Maszynę Oblężniczą pod Camelot.

Łupy

Rycerze, którzy uczestniczą w Wyprawie w momencie jej zakończenia otrzymują po 2 Punkty Życia, dzielą między siebie 7 Białych kart oraz automatycznie wracają do Okrągłego Stołu, gdzie kładą dwa nowe Białe Miecze. Należy usunąć planszę z tą Wyprawą z gry.



Konsekwencje porażki

Należy położyć 2 nowe Czarne Miecze na Okrągłym Stole. Każdy Rycerz, który uczestniczy w Wyprawie w momencie jej zakończenia, traci 2 Punkty Życia i natychmiast wraca do Okrągłego Stołu. Należy usunąć planszę z tą Wyprawą z gry.





Wyprawa po Excalibur

Cel Wyprawy

Wyprawa po Excalibur jest Wyprawą Grupową, w której celem jest przesunięcie magicznego miecza w stronę brzegu rzeki, na którym czekają Rycerze (zielony brzeg).



Postępowanie Zła

Pociągnięcie karty Excalibura powoduje przesunięcie miecza o jedno pole w kierunku nicości (zamarznięty brzeg rzeki).



Heroiczny Czyn

Odrzucenie Białej karty podczas uczestniczenia w tej Wyprawie powoduje, że miecz przesuwa się o jedno pole w kierunku oczekujących go Rycerzy (zielony brzeg).

Warunki zwycięstwa/przegranej

Przesunięcie Excalibura na ostatnie pole na którymś z brzegów kończy Wyprawę. Rycerze zwyciężają, jeżeli ruch zakończył się na ostatnim polu zielonego brzegu. Rycerze odnoszą klęskę, jeżeli miecz kończy ruch na ostatnim polu zamarzniętego brzegu.

Gdy Excalibur zostanie zdobyty lub przepadnie na wieki, należy odwrócić planszę Wyprawy. Od tej pory za każdy pociągnięty Czarny Excalibur należy postawić przy bramach Camelotu jedną Maszynę Obleźniczą.

Łupy

Każdy Rycerz, który uczestniczy w tej Wyprawie w chwili jej zakończenia otrzymuje 1 Punkt Życia. Rycerze ci dzielą między siebie 7 Białych kart, a ten, który zagrał ostatnią kartę, otrzymuje także Excalibura, którego umieszcza na swoim herbie. Zwycięzcy Rycerze automatycznie trafiają do Okrągłego Stołu, na którym kładą 2 nowe Białe Miecze. Należy odwrócić planszę z Wyprawa.



Konsekwencje porażki

Należy położyć 2 nowe Czarne Miecze na Okrągłym Stole. Każdy Rycerz, który uczestniczył w Wyprawie w momencie jej zakończenia traci 1 Punkt Życia i automatycznie wędruje do Okrągłego Stołu. Excalibur zostanie usunięty z gry, a jego figurkę należy odłożyć do pudełka. Należy odwrócić planszę z Wyprawa.



Relikt: Excalibur

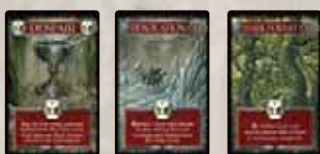
Zdolność: Tak długo, jak Rycerz ma przy sobie Excalibura, dodaje on +1 do wyniku każdej Zbrojnej Wyprawy, w której uczestniczy. Należy dodać 1 do sumy Białych kart walki zanim porówna się je z sumą kart Czarnych. Dotyczy to każdej Zbrojnej Wyprawy, jak i walki z Machinami Obleźniczymi. W dowolnym momencie gry gracz dzierżący Excalibura może go poświęcić by zanegować jedną pociągniętą własnie Czarną kartę, czy to zwykłą, czy specjalną. Excalibur to jedyny sposób, by anulować działanie zwykłej Czarnej karty w momencie, gdy wchodzi ona do gry. Poświęcenie ma natychmiastowy efekt przed rozstrzygnięciem konsekwencji pociągnięcia Czarnej karty. Następnie Excalibur znika na zawsze i należy odłożyć go do pudełka. Rycerz dzierżący Excalibur nie może do oddać ani pożyczyć innemu Rycerzowi.



Wyprawa po Świętego Graala

Cel Wyprawy

Wyprawa po Świętego Graala jest Wyprawą grupową, która kończy się Zwycięstwem gdy Rycerze położą na niej 7 Białych kart Graala.



Postępowanie Zła

Za każdym razem, gdy zostanie pociągnięta karta Desolation, Despair czy Dark Forest.



Heroiczny Czyn

Zagranie karty Graala (patrz s. 15).

Warunki zwycięstwa/przegranej

Wyprawa zostaje zakończona, gdy na planszy pojawi się siedem kart tego samego koloru. Rycerze zwyciężają jeżeli wszystkie karty są kartami Graala. Jeżeli wszystkie karty to kombinacja kart Desolation i Despair - Wyprawa kończy się klęską. Po zakończeniu wyprawy (Zwycięstwem lub Porażką) należy odwrócić planszę Wyprawy. Od tej pory karty Desolation, Despair i Dark Forest zamiast normalnego działania dodają jedną Maszynę Obleźniczą pod bramy Camelotu.

Łupy

Każdy Rycerz, który uczestniczy w Wyprawie w momencie jej zakończenia, otrzymuje 1 Punkt Życia. Rycerze ci dzielą także między siebie 7 Białych kart pociągniętych z talii. Rycerz, który zagrał ostatnią kartę Graala, otrzymuje kielich i kładzie go na swoim herbie. Następnie Rycerze wracają do Okrągłego Stołu i kładą na nim 3 nowe Białe Miecze. Należy odwrócić planszę Wyprawy.



Konsekwencje porażki

Należy położyć 3 nowe Czarne Miecze na Okrągłym Stole. Każdy Rycerz, który bierze udział w Wyprawie w momencie jej zakończenia, traci 1 Punkt Życia i natychmiast wraca do Okrągłego Stołu. Święty Graal zostaje usunięty z gry. Należy odwrócić planszę Wyprawy.



Relikt: Święty Graal

Zdolność: Kiedy jeden z Rycerzy spada do 0 Punktów Życia i ma umrzeć, właściciel Świętego Graala może pozwolić mu napić się z kielicha. Po wypiciu ze Świętego Graala Punkty Życia pijącego wracają do 4. Z mocy tej może też korzystać gracz, który jest właścicielem Świętego Graala.

Po jednokrotnym użyciu Święty Graal znika. Należy go usunąć z gry.



Wojny z Piktami i Sasami



Cel Wyprawy

Wojny z Piktami i Sasami to dwie odrębne, lecz działające na tych samych zasadach, powtarzalne Wyprawy. W wojnach gracze starają się wyłożyć Białe karty walki o rosnącej wartości (od 1 do 5) zanim na planszy pojawią się 4 figurki wojowników (piktyjskich lub saskich, w zależności od prowadzonej wojny).



Postępowanie Zła

Za każdy razem, gdy zostanie pociągnięta karta Pict, Saxon lub Mercenary. Wyprawa kończy się Porażką, gdy na danej wojnie pojawi się 4 figurka.



Heroiczny Czyn

Zagranie Białej karty walki (patrz Piktowie i Sasowie na stronie 15). Wyprawa kończy się Zwycięstwem, gdy Rycerz wyłoży pięć Białych kart walki o rosnących wartościach.

Warunki zwycięstwa/przegranej

Wynik wojny zależy od tego, co szybciej pojawi się na planszy – pięć Białych kart walki o rosnących wartościach czy 4 figurki danego przeciwnika. Wyprawa rozpoczyna się na nowo kiedy tylko zakończy się poprzednia Wyprawa.

Łupy

Każdy Rycerz, który bierze udział w Wyprawie w momencie jej zakończenia, otrzymuje 1 Punkt Życia. Rycerze ci dzielą między siebie 4 Białe karty pociągnięte z talii oraz wracają do Okrągłego Stołu, gdzie kładą 1 nowy Biały Miecz.



Konsekwencje porażki

Należy dodać 2 nowe Machiny Oblężnicze pod bramy Camelotu oraz położyć 1 nowy Czarny Miecz na Okrągłym Stole. Wszyscy Rycerze, którzy brali udział w tej Wyprawie w momencie jej zakończenia, tracą 1 Punkt Życia, po czym uciekają w bezpieczne mury Camelotu.

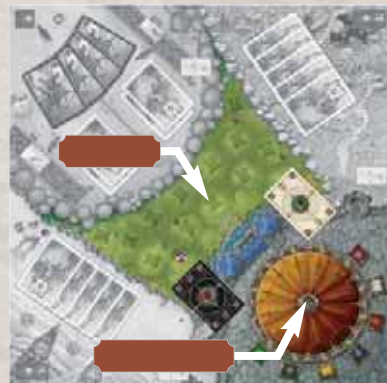




Camelot

Camelot nie jest zwykłą Wyprawą, jest sercem gry. Kiedy upadnie zamek, Rycerze tracą nadzieję i ochotę do walki, a gra kończy się porażką.

Camelot podzielony jest na dwie części: salę z Okrągłym Stołem oraz obszar okupowany pod murami zamku. Należy zauważyć, że te dwa obszary liczą się jako jeden do celów poruszania się po planszy (tj. przejście z jednej części do drugiej nie wymaga akcji, to po prostu dwie strony tej samej lokacji).



Okrągły Stół

Na Okrągłym Stole umieszcza się Miecze, co wskazuje, jak dobrze Rycerze radzą sobie ze Złem.

Rycerze zaczynają grę w pomieszczeniu z Okrągłym Stołem.

Rycerz, który zamierza spędzić turę w zamku Camelot, może:

- Pozostać przy Okrągłym Stole. Ciągnie wtedy 2 Białe karty z talii (chyba że ma już 12 lub więcej kart na ręce) lub
- Udać się pod mury by walczyć z Machiną Obleźniczą.



Teren okupowany

Teren okupowany mieści się pod murami Camelotu i właśnie tam umieszcza się Machiny Obleźnicze. Następuje to za każdym razem, gdy:

- gracz wybierze tę akcję jako swoją akcję w fazie Postępowania Zła
- gracz pociągnie Czarną kartę Wyprawy, która jest już poza grą.

Dodatkowo, za każdym razem po przegranej Bitwie z Piktami lub Sasami należy dodać 2 Machiny Obleźnicze pod mury Camelotu. Także jedna z kart Morgan dodaje dwie Machiny, jeżeli nie zostanie anulowana.

By walczyć z Machiną Obleźniczą gracz zagrywa tyle Białych kart walki, ile chce. Następnie rzuca ośmiościenną kością:

- Jeżeli suma wartości zagranych Białych kart walki jest większa niż liczba wyrzucona na kości, to walka zostaje wygrana. Należy zdjąć jedną Machinę Obleźniczą z planszy.
- Jeżeli suma wartości zagranych Białych kart walki jest mniejsza lub równa wartości wyrzuconej na kości, to walczący Rycerz przegrał i traci 1 Punkt Życia. Rycerz umiera jeżeli ma zero punktów Życia.



Zwycięstwo Camelotu

Gra kończy się natychmiast w Akcji, w której na Okrągłym Stole położono 12. Miecz.

Należy zauważyć, że jeżeli w ostatniej Akcji położono na Okrągłym Stole kilka mieczy, to może być ich więcej niż 12.

Jeżeli wśród Rycerzy jest nieodkryty jeszcze Zdrajca, to może on teraz odsłonić swoje prawdziwe oblicze i pokazać swoją kartę Lojalności. Dwa Białe Miecze zamieniają się w dwa Czarne Miecze.

Następnie zlicza się osobno Białe i Czarne Miecze. Jeżeli liczba Białych Mieczów jest większa niż Czarnych, to wszyscy Rycerze (z wyjątkiem Zdrajcy) wygrywają. W innym razie Rycerze przegrywają, a Zdrajca może cieszyć się zwycięstwem.

Nağła zağlada Camelotu

Jeżeli w jakimś momencie gry na Okrągłym Stole będzie 7 lub więcej Czarnych Mieczów, to Rycerze zawiedli i nie obronili królestwa przed Złem. Innymi słowy przegrali rozgrywkę.

Jeżeli w jakimś momencie gry na planszy pojawi się 12 Machina Obłężnicza, to Camelot upada, a razem z nim jego Rycerze.

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Szymon 'neishin' Szweða

Tłumaczenie kart:
*Vadim Makarenko (aka Sardanapał),
Tomasz Grynkwicz (aka Tigi)*

Skład komputerowy:  *klema*

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

**DAYS OF
WONDER**

DODATEK I

RYCERZE I ZDRAJCA

W Cieniach nad Camelotem każdy gracz reprezentuje jednego Rycerza Okrągłego Stołu.

Każdy Rycerz ma swoją figurkę oraz podkładkę herbową, na której są:

- ilustracja przedstawiająca Rycerza
- unikalna Specjalna Zdolność tego Rycerza
- podsumowanie tury gry
- miejsce na kości Punktów Życia, które odzwierciedlają zdrowie i wytrzymałość Rycerza
- miejsca na Relikty, które można zdobyć w czasie Wypraw (Excalibur, Święty Graal i Zbroja Lancelota).

Na tyle każdej podkładki herbowej jest strona przeznaczona dla Zdrajcy, jeżeli ten zostanie wykryty.

Oto Rycerze gotowi bronić Camelotu do śmierci:

Król Artur – syn Uthera Pendragona

To właśnie Król Artur zaczyna rozgrywkę jeżeli jest w grze. Jeżeli jakiś Gracz dołącza do rozgrywki w połowie gry, siada po jego lewej stronie.

W dowolnym momencie swojej tury Król Artur może przekazać jedną Białą kartę innemu Rycerzowi bez względu na jego położenie na planszy. Rycerz ten musi oddać Królowi inną Białą kartę. Wymiana jest tajemnicą dla innych graczy, więc karty powinny być wymienione koszulkami do góry.

Sir Galahad – syn Lancelota

Podczas swojej fazy Heroicznego Czynu Sir Galahad może zagrać jedną Specjalną Białą kartę jako wolną Akcję. Jeżeli to uczyni, to jego zwykła Akcja musi być inna niż zgranie Specjalnej Białej karty.

Sir Gawain – syn Króla Lota

Kiedy Sir Gawain znajduje się przy Okrągłym Stole i zdecyduje się pociągnąć Białe Karty jako swój Heroiczny Czyn, ciągnie 3 karty zamiast 2.

Sir Kay – Seneszał Króla Artura

Jeżeli Sir Kay znajduje się w Wyprawie Zbrojnej w momencie jej zakończenia, to może zagrać jeszcze jedną Białą kartę walki po ujawnieniu kart Czarnego Rycerza. Sir Kay może to uczynić nawet jeżeli to nie on dołożył ostatnią kartę kończącą Wyprawę. Ważne, by brał udział w Wyprawie w momencie jej zakończenia. Sir Kay może użyć swojej zdolności także podczas walki z Machiną Oblężniczą.

Sir Palamedes – rycerz saraceński

Za każdą zwycięską Wyprawę, w której uczestniczy Sir Pa-

lameded w momencie jej zakończenia, otrzymuje on dodatkowy Punkt Życia ponad punkty wymienione jako Łupy. Maksymalna ilość jego Punktów Życia wciąż wynosi 6.

Sir Percival – syn Pellinora

Przed swoją fazą Postępowania Zła Sir Percival może podejrzeć górną kartę z Czarnej talii zanim zdecyduje, którą akcję w tej fazie wybiera. Jeżeli Sir Percival posiada Zbroję Lancelota, to może podejrzeć dwie górne karty z Czarnej talii. Umieszcza jedną z nich na spodzie talii, a potem decyduje, czy chce zagrać drugą kartę, czy odłożyć ją z powrotem na górę talii, by wybrać inną akcję tej fazy.

Sir Tristan z Lyonesse

Sir Tristan nie ponosi kosztu w Akcji kiedy odchodzi od Okrągłego Stołu. Jego kolejnym Heroicznym Czynem w tej turze nie może być kolejny ruch.

Zdrajca

Zdrajcą jest Rycerz, którego przynależność leży po stronie sił Zła (jest na to szansa przy losowaniu kart Lojalności na początku gry).

Na początku gry Zdrajca zachowuje się jak zwyczajny Rycerz, ale w ukryciu sabotuje wysiłki swoich towarzyszy tak, by tego nie spostrzegli.

Kiedy w grze znajduje się już 6 Maszyn Oblężniczych lub 6 Mieczy na Okrągłym Stole, to można rozpocząć oskarżenia o zdradę.

Jeżeli któryś z Rycerzy poprawnie wytypuje Zdrajcę, to oskarżony musi natychmiast pokazać swoją prawdziwą naturę poprzez obrócenie swojej karty Lojalności tak, by wszyscy mogli ją zobaczyć. Obraca także swoją kartę herbową na stronę Zdrajcy.

Następnie Zdrajca odrzuca wszystkie posiadane karty oraz usuwa swoją figurkę z planszy i stawia ją przed sobą.

Jeżeli Zdrajca posiada Excalibur lub Świętego Graala, to zostają one utracone i są usuwane z gry. Jeżeli Zdrajca posiada Zbroję Lancelota, to ją zatrzymuje.

Zdrajca odrzuca także swoją kostkę życia, której już nie potrzebuje. Od tej chwili Zdrajca działa w Cieniach i żaden z Rycerzy nie może go zatrzymać.

Od tej pory zamiast normalnej tury Zdrajca działa z zasadami opisanymi na swojej karcie, to jest:

- Losowo wybiera jedną Białą kartę z ręki jednego z Rycerzy i ją odrzuca
- Oraz
- Dodaje pod Camelot 1 Maszynę Oblężniczą lub ciągnie (i natychmiast zagrywa) kartę z Czarnej talii.

Dodatek 1

Spis kart

W Cieniach nad Camelotem są trzy główne typy kart:

Karty Lojalności, które gracze losują na początku rozgrywki by określić swoją przynależność (do Camelotu, kiedy są Lojalni lub do sił Zła, kiedy są Zdrajcami).

Białe karty oznaczone białą obwódką reprezentują 'Dobre' postacie i wydarzenia, które pomagają Rycerzom w ich Wyprawach.

Czarne karty oznaczone czarną obwódką są złymi omenami dla Rycerzy (i dobrą nowiną dla Zdrajcy), dzięki nim umacniają się siły Zła w królestwie.

Zarówno w Czarnej jak i Białej talii występuje kilka typów kart:

Karty specjalne: W każdej talii jest po kilka kart specjalnych. Są one rozpoznawane przez charakterystyczny symbol na górze karty. Specjalne Białe karty zagrywane są zazwyczaj jako Heroiczny Czyn (patrz Zagrywanie Białych kart, s. 16), zaś Czarne, kiedy zostaną pociągnięte, uruchamiają paskudne dla Rycerzy wydarzenia (patrz Specjalne Czarne karty, s. 10).

Zwykłe Czarne i Białe karty nazywane są Standardowymi kartami. Część z nich należy do pewnych podtypów:

Karty walki: Karty walki to Białe karty walki, karty Czarnego Rycerza, karty Lancelota i Smoka. Rozpoznaje się je przez wartości liczbowe, które znajdują się w górnych rogach karty. Liczby te wskazują siłę karty, która jest ważna przy Zbrojnych Wyprawach czy walce z Machinami Oblężniczymi.

Karty związane z Wyprawą: Kiedy karta (Standardowa lub Specjalna) związana jest z konkretną Wyprawą, to w górnym rogu ma zazwyczaj symbol tej Wyprawy. Jeżeli miejsce to jest zajęte (np. w kartach Specjalnych lub kartach walki), to symbol Wyprawy umieszczony jest na środku karty nad tekstem.

Kilka ważnych zasad dotyczących kart

Nie ma górnej granicy Białych kart, które gracz może mieć na ręce, ale jeżeli ma ich 12 lub więcej, to nie może dociągać nowych kart jako Heroiczny Czyn w Camelocie.

Gracz nigdy nie może pokazać swoich kart innym graczom. Może jedynie rozmawiać o swoich kartach, a i to w ogólnych niesprecyzowanych zdaniach (patrz Słowo o współpracy, s. 8).

Karty Lojalności zawsze są tajemnicą dla innych graczy, chyba że któryś z Rycerzy zmuszony jest do ujawnienia swojej karty w odpowiedzi na rzucone Oskarżenie.

Jeżeli skończy się któraś z talii, to należy przetasować stos kart odrzuconych odpowiedniego koloru i utworzyć z niego nową talię; *stos kart odrzuconych drugiego koloru zostaje dołączony do istniejącej talii tego koloru, a cała talia zostaje przetasowana.*

Standardowe Białe karty



KARTY WALKI (51 kart: 14 jedynek, 12 dwójek, 10 trójek, 8 czwórek, 7 piątek)

Typ: Karty walki

Karty walki zagrywane są podczas fazy Czynu Heroicznego gracza.

Dopóki Rycerz uczestniczy w danej Wyprawie (Turniej z Czarnym Rycerzem, Wyprawa po Lancelota, Wyprawa do Smoka, Wojny z Piktami i Sasami) i karta, którą chce zagrać, spełnia wymagania co do siły (czyli jest częścią pary, trójki, fuła lub rosnących wartości), to może on zagrać pojedynczą kartę Walki jak swój Heroiczny Czyn.

W wypadku walki z Machiną Oblężniczą gracz może zagrać kilka Białych kart walki na raz w dowolnej kombinacji. Można także zagrać trzy Białe karty walki o tej samej wartości (np. 1, 1, 1) by odzyskać 1 Punkt Życia.



KARTA GRAALA (18 kart, wszystkie identyczne)

Typ: Wyprawa po Świętego Graala

Jeżeli Rycerz jest na Wyprawie po Świętego Graala, może zagrać jedną taką kartę i położyć ją na planszy Wyprawy jako swój Heroiczny Czyn.

Kartę kładzie się zawsze na pierwszym wolnym miejscu jak najbliższym Świętego Graala.

Święty Graal



Jeżeli nie ma wolnego pola, ale niektóre pola są zajęte przez karty Despair (lub Desolation), to karta Świętego Graala nie zostaje na planszy, lecz używa się jej by zdjąć kartę Despair (lub Desolation) znajdującą się najbliższym Świętego Graala.



Gry Wyprawa po Świętego Graala zostanie zakończona, to wciąż można używać tych kart (np. do przybliżania Excalibura lub odrzucając trzy karty Świętego Graala by się wyleczyć).

SPECJALNE BIAŁE KARTY

CONVOCAION (1 karta)



Po zagranie tej karty każdy z Rycerzy może przenieść się do Camelotu bez wydawania Akcji i poza swoją turą. Dla każdego Rycerza już znajdującego się w Camelocie ciągnie się i odstawia jedną Białą kartę. Karty te należy rozdzielić między Rycerzami znajdującymi się w Camelocie. Jeżeli Rycerze nie mogą dojść do porozumienia, to karty należy potasować i rozdać losowo.



FATE (1 karta)

Kiedy kartę tę zagra Lojalny Rycerz, wszyscy pozostali przy życiu Rycerze dociągają jedną kartę. Nieodkryty Zdjaca także może zagrać tę kartę jak Lojalny Rycerz, by przekonać innych Rycerzy, że jest niewinny!

Jeżeli kartę tę zagrywa Zdrajca, który zdecydował się odkryć swoje prawdziwe oblicze, pokazuje on swoją kartę Lojalności oraz odwraca swoją kartę herbową. Jego przeciwnicy są tak wstrząśnięci ogromem jego zdrady, że muszą odrzucić 2 (lub mniej, jeżeli tylu nie mają) Białe karty na stos kart odrzuconych.

Zdrajca może zagrać tę kartę w swojej turze nawet zanim mógłby zostać oskarżony (tj. przed tym, kiedy w grze pojawi się 6 Machin Oblężniczych lub 6 Mieczy na Okrągłym Stole).



HEROISM (1 karta)

Kartę tę zagrywa się na dowolną Wyprawę (poza Camelotem i Machinami Oblężniczymi). Karta pozostaje tam aż do zakończenia danej Wyprawy, przy czym daje jeden dodatkowy miecz zwycięskiej stronie.



LADY OF THE LAKE (1 karta)

Jeżeli w czasie zagrywania tej karty Wyprawa po Excalibur nie została zakończona, to należy przesunąć miecz o jedno pole w stronę Rycerzy. Jeżeli Wyprawa ta została już zakończona, to Rycerz zagrywający tę kartę otrzymuje 2 Punkty Życia. Punkty te mogą przekroczyć początkowe 4, ale żaden Rycerz nie może mieć ich więcej niż 6. Kartę tę można zagrać bez względu na swoje położenie.



MERLIN (7 kart)

Gracz może użyć tej karty by w swojej turze: usunąć spod Camelotu jedną Maszynę Oblężniczą lub usunąć ostatnio zagrana Standardową Czarną kartę z dowolnej Wyprawy (tj. ostatnio zagrana kartę walki Czarnego Rycerza, Lancelota, Smoka lub kartę Despair z Wyprawy po Świętego Graala) lub usunąć jednego saskiego/piktyjskiego wojownika.

Dodatkowo jeden lub kilku graczy może w sumie zagrać trzy karty Merlina by anulować wejście do gry Specjalnej Czarnej karty (ale nie standardowej). Wszystkie trzy karty Merlina należy zagrać po tym, jak Czarna karta zostanie pociągnięta i zagrana, ale zanim jej efekt wejdzie w życie. Następnie trzy karty Merlina i Specjalna Czarna karta, która została nimi anulowana, zostają odrzucone na odpowiednie stosy kart odrzuconych.



MESSENGER (1 karta)

Zagranie tej karty pozwala graczowi na przekazanie swoich 3 Białych kart innemu graczowi, bez względu na pozycję obu graczy na planszy. Zagranie tej karty przez Króla Artura nie przeszkadza w użyciu jego zdolności specjalnej, dzięki czemu może przekazać 4 karty wybranemu graczowi w jednej turze albo przekazać 3 karty jednemu graczowi (przy użyciu karty Messenger), a 1 innemu (przy użyciu swojej zdolności specjalnej).



PIETY (1 karta)

Właściciel tej karty ma do wyboru: albo odzyskać 3 Punkty Życia (do maksymalnych 6) lub pozwolić wszystkim innym (wciąż żywym) Rycerzom odzyskać po 1 Punkcie Życia. Nawet jeżeli zagrywający tę kartę gracz ma podejrzenia, że jeden z jego towarzyszy jest Zdrajcą, to do momentu jego zdemaskowania on także odzyskuje 1 Punkt Życia.



CLAIRVOYANCE (1 karta)

Karta ta pozwala graczowi na pociągnięcie górnych 5 Czarnych kart i ułożeniu ich w dowolnej kolejności. Następnie należy je odłożyć z powrotem na górę Czarnej talii. Gracz ten nie może w żaden sposób podzielić się z innymi Rycerzami zdobytymi informacjami (np. jakie karty zobaczył).



REINFORCEMENTS (1 karta)

Zagranie tej karty pozwala na pociągnięcie 4 Białych kart – bez względu na położenie Rycerza na planszy czy ilość kart na ręce. Zamiast tego właściciel karty pozwolić, by każdy Rycerz oprócz niego pociągnął 1 Białą kartę, bez względu na ich położenie na planszy, ilość kart w ręce czy Lojalność.

STANDARDOWE CZARNE KARTY



BLACK KNIGHT (11 kart: 5 jedynek, 3 trójki, 2 piątki, 1 siódemka)

Typ: karta walki

Po pociągnięciu należy ją umieścić na pierwszym wolnym miejscu na karty przy Turnieju z Czarnym Rycerzem. Jeżeli zostanie położona koszulką do góry, tak, by inni gracze nie widzieli jej wartości, pozwala pociągnąć jedną Białą kartę.

Jeżeli karta zapełni czwarte miejsce na planszy, to Turniej automatycznie dobiega końca. Czarne karty należy potasować, a potem odkryć i zliczyć ich sumę, następnie zaś podliczyć sumę wartości kart Białych. Jeżeli suma kart Białych jest większa, to turniej został wygrany przez Rycerzy, w przeciwnym zaś razie ponieśli oni porażkę. Należy odrzucić wszystkie karty.



DESPAIR (15 kart)

Typ: Wyprawa po Świętego Graala

Po pociągnięciu tej karty należy ją umieścić na najdalszym wolnym polu od figurki Graala (jak najbliżej Porażki).



Jeżeli nie ma żadnych wolnych miejsc, ale część z nich zajmują Białe karty Graala, to karty nie kładzie się na planszy, ale używa się jej by odrzucić Białą kartę leżącą najdalej od figurki Graala.



Jeżeli Wyprawa po Świętego Graala została już zakończona, to zamiast normalnego działania karta ta dodaje jedną Maszynę Oblężniczą pod Camelot.



EXCALIBUR (15 kart)

Typ: Wyprawa po Excalibur

Po pociągnięciu tej karty należy przesunąć miecz o jedno pole w stronę zapomnienia (ku zamrzniętemu brzegowi rzeki).

Jeżeli w grze nie ma już Wyprawy po Excalibur, należy dodać jedną Maszynę Oblężniczą pod Camelot.



LANCELOT/DRAGON (11 kart)

Typ: karta walki

Lewa strona: Wyprawa po Lancelota (4 jedyńki, 3 trójki, 3 piątki, 1 siódemka)

Prawa strona: Wyprawa do Smoka (4 piątki, 3 siódemki, 3 dziewiątki, 1 jedenastka)

Po pociągnięciu tej karty należy umieścić ją na wolnym miejscu na Wyprawie po Lancelota (jeżeli jest w grze) lub na Wyprawie do Smoka (jeżeli jest w grze). Jeżeli zostanie położona koszulką do góry, tak, by inni gracze nie widzieli jej wartości, pozwala pociągnąć jedną Białą kartę.

Wyprawa automatycznie dobiega końca, jeżeli położenie karty zapełni czwarte miejsce. Czarne karty należy potasować, a potem odkryć i zliczyć ich sumę, następnie zaś podliczyć sumę wartości kart Białych. Jeżeli suma kart Białych jest większa to turniej został wygrany przez Rycerzy, w przeciwnym zaś razie ponieśli oni porażkę. Należy odrzucić wszystkie karty.

Jeżeli w grze nie ma już tych Wypraw to należy dodać jedną Maszynę Oblężniczą pod Camelot.



MERCENARIES, PICTS, SAXONS (po 4 karty)

Typ: Wojna z Piktami/Sasami

Po pociągnięciu tej karty należy dostawić jedną figurkę na odpowiedniej Wyprawie (Piktów na Wojnie z Piktami, Sasów na Wojnie z Sasami, a w przypadku Mercenaries gracz sam wybiera wojnę). Kartę należy odrzucić po dołożeniu figurki.

Jeżeli karta spowoduje dodanie czwartek figurki w danej wojnie, oznacza to, że wojna została przegrana. Należy odrzucić wszystkie figurki i karty tam się znajdujące.



SPECJALNE CZARNE KARTY



DESOLATION (2 karty)

Typ: Wyprawa po Świętego Graala

Po pociągnięciu tej karty należy odrzucić kartę Graala leżącą najdalej od reliktu, a następnie położyć Desolation na planszy jakby była kartą Despair.

Jeżeli na planszy nie ma żadnych kart Graala, to należy zagrać Desolation jak Standardową kartę Despair. Jeżeli w grze nie ma już Wyprawy po Świętego Graala, to należy dodać jedną Maszynę Oblężniczą pod Camelot.



DARK FOREST (1 karta)

Typ: Wyprawa po Świętego Graala

Po pociągnięciu tej karty należy położyć ją na Wyprawie po Świętego Graala. Do momentu pomyślnego zakończenia innej Wyprawy nie można zagrywać Białych kart Graala. Kiedy cel ten zostanie osiągnięty należy odrzucić kartę Dark Forest. Od tego momentu można normalnie zagrywać Białe karty Graala.

Należy zauważyć, że wciąż zagrywane są karty Despair i Desolation. Kiedy Dark Forest jest w grze, nie można zagrywać tylko Białych kart Graala.

Jeżeli w grze nie ma już Wyprawy po Świętego Graala, należy dodać jedną Maszynę Oblężniczą pod Camelot.



GUINEVERE (1 karta)

Po pociągnięciu tej karty wszyscy Rycerze wracają natychmiast do Camelotu, bez względu na ich Lojalność, położenie na planszy czy turę gry. Rycerze nie otrzymują za to żadnych Białych kart, a tura gracza, który pociągnął tę kartę, natychmiast się kończy.

Jeżeli Rycerze są zmuszeni porzucić samotne Wyprawy, to należy zdjąć z nich Białe karty, które tam położyli.



MISTS OF AVALON (1 karta)

Od kiedy zostanie pociągnięta ta karta przez całą grę na Okrągły Stół kładzie się jeden dodatkowy Czarny Miecz za każdą Porażkę w Wyprawach.



MORDRED (1 karta)

Typ: Wojna z Piktami/Sasami

Po pociągnięciu tej karty należy ją umieścić na którejś z Wojen (decyduje gracz, który ją pociągnął). By wygrać Wojnę, w której uczestniczy Mordred, należy zagrać dodatkową kartę o wartości 5 (czyli trzeba zagrać karty o wartościach 1, 2, 3, 4, 5, 5). Po zakończeniu tej Wojny należy odrzucić Mordreda.



MORGAN (5 karty)

Typ: różne Wyprawy

Uwaga: każda z pięciu kart Morgan ma inny efekt.

1. Morgana: Każdy Rycerz traci 1 Punkt Życia, bez względu na swoją Lojalność czy pozycję na planszy.

2. Morgana: Rycerz, który na ma ręce co najmniej 3 Białe karty, może zgłosić się, by je odrzucić. W innym przypadku każdy w Rycerzy odrzuca 1 Białą kartę, bez względu na ich Lojalność czy pozycję na planszy.

3. Morgana: Należy pociągnąć 3 pierwsze Czarne karty. Karty te wchodzi natychmiast do gry.

4. Morgana: Należy natychmiast dodać 2 Maszyny Oblężnicze pod Camelot.

5. Morgana: Jeden z Rycerzy może poświęcić się i stracić 2 Punkty Życia. W innym przypadku każdy z Rycerzy odrzuca 1 Białą kartę, bez względu na ich Lojalność czy pozycję na planszy.



VIVIEN

Typ: Specjalna Czarna

Karta Vivien powoduje, że do czasu pomyślnego zakończenia którejś z Wypraw nie można zagrywać kart Merlina (bez względu na to, czy zagrywa się je pojedynczo w fazie Heroicznego Czynu, czy trójkami – by anulować działanie Specjalnej Czarnej karty). Wygranie walki z Maszyną Oblężniczą w tym przypadku nie liczy się jako Wyprawa. Należy jednak zauważyć, że kartę Vivien można anulować kiedy zostanie pociągnięta, ale z nim wejście do gry, poprzez odrzucenie trzech kart Merlina.