

# Shadows over Camelot

## Начало

Выложить основную доску, квесты Ланселота, Грааля, Эскалибура. Поставить на квесты миниатюры  
Раздать игрокам гербы, кубики здоровья. Поставить за Круглый стол их рыцарей. У всех на старте 4 жизни  
Перетасовать колоду черных карт. Перетасовать 8 карт лояльности, сдать по 1, спрятать под свой герб  
Выдать каждому игроку по 1 карте Мерлина, перетасовать колоду белых карт, сдать по 5 белых карт  
Каждый кладет в открытую одну из своих белых карт на Круглый стол. Выложенные карты делятся игроками  
Первым ходит король Артур. Если его нет, то случайно определенный игрок. Ход передается по часовой стрелке

## Ход игры

Все разыгрываемые карты отправляются в сброс в закрытую, рубашкой вверх  
Все карты на руках всегда скрыты, **нельзя** раскрывать их, описывать их точное значение и количество  
Карты лояльности скрыты вплоть до конца игры, даже если игрок умер  
Если у игрока 12+ карт в руке, он не может использовать локацию Круглого стола (но не сбрасывает карты)  
В любой ничьей (катапульти, Черный рыцарь, Ланселот, Дракон, мечи на Круглом столе) побеждают Силы зла  
Особую черную карту можно отправить в сброс **в момент ее входа в игру**, коллективно сыграв 3 карты Мерлина  
Каждый ход текущего игрока состоит из 2 фаз: Распространения зла и Героического поступка  
В конце каждой из фаз проверяется, не были ли выполнены условия конца игры  
Как только заканчивается белая или черная колода, **обе колоды** перемешиваются со своими сбросами

## Распространение зла

В этой фазе игрок **обязан** совершить одно из следующих трех действий на свой выбор:

1. Вытянуть из колоды черную карту, прочитать вслух и разыграть ее  
Карты Черного рыцаря, Ланселота и Дракона могут играть в закрытую  
В этом случае ее значение никому **не сообщается**, а игрок тянет белую карту
2. Поставить катапульту у Камелота
3. Потерять 1 жизнь  
Максимум 6 жизней. 0 – смерть. Реликвии умершего выходят из игры, карты – в сброс  
**В момент смерти** рыцарь может быть воскрешен с 4 жизнями, если использует Грааль

## Героический поступок

В этой фазе игрок **обязан** совершить одно из следующих пяти действий на свой выбор:

1. Переместиться на другой квест  
Перемещение между Осадой и Круглым столом в Камелоте не трогает действия  
Нельзя переместиться в соло квест, если там уже есть один рыцарь
2. Совершить действие, относящееся к своему текущему квесту (см. Квесты)  
Если это приводит к концу квеста, все участники тут же **перемещаются** за Круглый стол  
Тут же приводятся в действие следствия победы или поражения  
Все карты на доске квеста отправляются в соответствующие сбросы  
За Круглым столом действием является получение 2 белых карт
3. Разыграть Особую белую карту (не более 1 за ход)
4. Излечить себя, в закрытую сбросив 3 полностью идентичные белые карты
5. Обвинить другого игрока в предательстве (не более 1 раза **за игру** для каждого игрока)  
Становится доступным **не раньше**, чем выложено 6 мечей или поставлено 6 катапульти

Один раз в ход рыцарь может **пожертвовать** 1 жизнью и совершить второй Героический поступок  
Второй героический поступок не может быть того же **типа**, что и первый (~нельзя выбрать п.2 дважды)  
**Способности** рыцарей используются в любой момент, до совершения и после Героического поступка  
Посредством способности нельзя 2 раза совершить тот же героический поступок. Исключение – сэр Кей  
Использование способностей опционально и не стоит действия

## Конец игры

Игра заканчивается, когда выполняется одно из условий поражения или же на Круглый стол выложено 12й меч  
Если Предатель к концу игры так и не был раскрыт, 2 белых меча на столе становятся черными  
Проигрыш: у Камелота поставлена 12-я катапульта, выложено 7+ черных мечей, мертвы все кроме Предателя  
Победа: белых мечей выложено больше, чем черных

# Shadows over Camelot

## Квесты

На каждой из карт указаны квесты, в которых ее можно разыграть. Часть карт – особые (узнаются по символу)  
На досках квестов указываются следствия победы и поражения, тип квеста (соло/группа), места для карт  
Если черная карта относится к квесту, которого уже нет в игре, к Камелоту добавляется 1 катапульта  
Награда в виде белых карт делится между **участниками** на момент победы. Если игрок был один – в закрытую  
Если рыцарь (по любой причине) покидает соло-квест, разыгранные белые карты отправляются в сброс  
При дележе белых карт, если нет согласия, карты скрыто раздаются, начиная с рыцаря, выигравшего квест  
Если в момент победы в квесте участвовал только 1 рыцарь, награду из карт он получает в закрытую  
Реликвии нельзя передавать. Если квест с реликвией проигран, она выходит из игры

### Квесты Ланселота (соло), Дракона (групповой), Черного рыцаря (постоянный, соло)

Задача: выложить комбинацию белых карт, сумма значений которых превысит сумму черных карт  
Допустимая комбинация белых карт зависит от квеста, порядок выкладывания любой

Черный рыцарь: 2 **разных** пары, Ланселот: 3+2 **разными** картами, Дракон: 3 **разных** тройки

Квест завершается, карты тасуются и подсчитываются, как только заняты все белые или все черные ячейки  
Распространение зла: выложить соответствующую черную карту (без ограничения комбинацией)  
Героический поступок: выложить боевую белую карту, удовлетворяющую текущей комбинации

### Экскалибур (групповой)

Задача: переместить Экскалибур на свой берег реки. Квест завершается, как только меч достигает любого берега  
Распространение зла: при входе в игру черной карты Экскалибура, переместить меч на 1 шаг от рыцарей  
Героический поступок: в закрытую сыграть любую белую карту. Переместить меч на 1 шаг к рыцарям  
В случае победы меч получает рыцарь, сыгравший последнюю карту, остальная награда делится

### Грааль (групповой)

Задача: закрыть белыми картами 7 ячеек. Квест завершается, как только 7 ячеек закрыты картами одного цвета  
Распространение зла: закрыть ячейку черной картой. Героический поступок: закрыть ячейку картой Грааля  
В случае победы Грааль получает рыцарь, выложивший последнюю карту, остальная награда делится  
Если все ячейки заняты, черная карта уничтожает самую дальнюю белую, белая – черную

### Война с саксами (постоянный, групповой), Война с пиктами (постоянный, групповой)

Задача: выложить стрейт в **строгом** порядке (1→2→3→4→5) из боевых белых карт на соответствующем поле  
Квесты завершаются, когда на соответствующем поле выложен стрейт или поставлена 4-я миниатюра  
Распространение зла: поставить миниатюру на соответствующее поле  
Героический поступок: выложить боевую белую карту на соответствующее поле согласно комбинации

## Осада

Рыцарь может попытаться уничтожить 1 катапульта, находясь в зоне осады в Камелоте  
Для этого в качестве героического поступка он разыгрывает любое количество белых боевых карт и кидает кубик  
Если сумма на картах строго больше выпавшего на кубике числа, катапульта уничтожена. Иначе -1 жизнь

## Реликвии

Грааль: жертвование Граалем (в т.ч. вне хода), воскрешает любого рыцаря момент его смерти (с 4 жизнями)  
Воскрешенный сохраняет белые карты и тут же завершает ход (даже если завершил квест)  
Броня Ланселота: Рыцарь тянет не 1, а 2 черных карты, разыгрывает одну на свой выбор, 2-ю – под низ колоды  
Экскалибур: во всех боевых квестах +1 к результату, если в нем участвует рыцарь с Экскалибуром  
Экскалибур можно пожертвовать, чтобы отменить эффект любой черной карты при ее входе в игру

## Предатель и обвинение

Предатель выигрывает (даже посмертно), если остальные игроки проиграли  
При игре с Предателем рекомендуется никому не смотреть свои карты лояльности до 6-го хода  
Обвинять можно, находясь в любой точке карты. Обвиняемый обязан показать всем свою карту лояльности  
Если обвиненный рыцарь оказался предателем, на Круглый стол добавляется 1 белый меч  
Если обвиненный рыцарь оказался лояльным, 1 уже выложенный белый меч становится черным  
Герб переворачивается на сторону предателя, игроку становятся доступны только описанные там действия  
После раскрытия его миниатюра убирается на герб. Все его реликвии кроме Брони Ланселота выходят из игры