

Stíny nad Kamelotem - pravidla

Vyhublá vlaštovka krouží šedou oblohou Cornwallu... Síly zla se stahují okolo Kamelotu, Černý rytíř byl spatřen na pustém hřebenu, intrikující Morgana plánuje svou pomstu, Sasové jsou na pochodu, akry lesa padly na stavbu jejich obléhacích strojů. K tomu všemu zmizel Lancelot, Excalibur stále nebyl navrácen a Svatý grál se stále více zdá být pouhou legendou. Jsou to opravdu těžké časy.

Troufneš si ty, mladý panoš, předstoupit a slíbit svou oddanost rytířům kulatého stolu? Je tvé srdce čisté a jsi připraven obětovat svůj život ku prospěchu ostatních? Nebo podlehneš lákání temnot a výměnou za moc zradíš?

Předmluva

Ve většině deskových her hrajete proti ostatním hráčům a každý se snaží, aby vyhrál právě on. Stíny nad Kamelotem představují dobrodružství zcela jiného druhu. V této hře se vy a vaši spoluhráči, rytíři kamenného stolu, musíte spojit a spolupracovat a společně porazit... hru samotnou!

Na první pohled to vypadá na jednoduchý úkol, přeci jen skupina mladých rytířů, rychlonohých a ducha bystrého, musí jednoduše porazit hru, která neumí přemýšlet. Bohužel váš úkol komplikuje možnost, že jeden z vašeho středu může být zrádce, který čeká na svou příležitost a udeří v nejnevhodnější chvíli...

Ale dost slov... Vezmi si plášť, vyskoč na svého válečného oře a tryskem se vydej skrz stíny k mocnému hradu Kamelotu a přidej se k nám u kulatého stolu!

Herní materiál:

1 hlavní herní plán s Kamelotem, kulatým stolem s přílehlými úkolovými lokacemi

3 přídavné oboustranné herní plány (Svatý grál, Excalibur a Lancelot a Drak)

16 mečů kulatého stolu (bílé z jedné a černé z druhé strany)

168 karet rytířů, událostí a věrnosti obsahující:

84 bílých karet – 69 standardních, 15 speciálních

8 karet věrnosti – 7 věrných, 1 zrádce

76 černých karet – 64 standardních, 12 speciálních

7 erbovních karet (jednu pro každého rytíře)

7 standardních šestistěnných kostek (po jedné pro každého rytíře) a 1 speciální osmistěnná kostka pro obléhací stroje

Knihy pravidel a kniha úkolů

Přístupový kód na stránky Days of Wonder (mimo jiné umožňuje on-line hraní některých her z produkce Days of Wonder)

30 miniatur:

12 figurek obléhacích strojů

3 relikvie

4 figurky saských a 4 figurky piktských bojovníků

7 figurek rytířů

Seznamte se s klíčovými herními komponenty

Hra obsahuje mnoho různých prvků a komponentů. Doporučujeme vám pročíst si následující stručný popis při přípravě hry či používat ho při „zaškolení“ nových hráčů.

Karty

Ve hře jsou tři základní druhy karet:

Karty věrnosti – na začátku každé hry dostane každý hráč po jedné kartě, karta určuje hráčovu věrnost. Rytíř může být věrný buď Kamelotu a rytířům kulatého stolu nebo pokud je zrádce, silám temnot.

Bílé karty – bílé karty jsou značeny bílým rubem a okrajem a představují různé „pozitivní“ události či postavy, které mohou vám a vašim spolubojovníkům pomoci při plnění vašich úkolů. Bílé karty se dělí na dva druhy, standardní a silnější speciální, speciální karty jsou odlišené symbolem.

Černé karty – černé karty jsou značené černým rubem a okrajem a představují jen a pouze špatné předzvěsti a pro vás a vaše druhy (s výjimkou případného zrádce) jsou vždy nepříznivé, obvykle podporují rozmáhání zla po krajině. Taktéž černé karty se dělí na standardní a speciální a rovněž platí, že speciální jsou silnější, v tomto případě přinášejí rytířům kulatého stolu více problémů. Speciální karty opět poznáme podle symbolu.

Karta erbu

Karta erbu slouží jako osobní tabulka v průběhu hry. Kartu vyložte stranou se jménem rytíře nahoru, na kartě máte místo na kostku životů, získané relikvie a pod kartu erbu zasunete kartu věrnosti.

Na kartě erbu najdete sumář akcí, které můžete ve svém tahu udělat, dále vaši speciální schopnost. Speciální akce jsou popsány v příloze 1 v knize úkolů pod popisem konkrétních rytířů.

Kartu erbu si otočí rubem vzhůru zrádce ve chvíli, kdy je odhalen. Na kartě je popsán jeho další postup po zbytek hry.

Úkoly

Ve hře Stíny nad Kamelotem představují jednotlivé herní plány (hlavní herní plán a tři přídatné plány) různé lokality, kam můžete cestovat za účelem plnění úkolů, jejichž plnění přispívá k vítězství ve hře.

Všechny úkoly mají společné tyto vlastnosti:

- **Jméno a symbol**, použité k znázornění daného úkolu na různých kartách a herních prvcích
- **Ilustraci krajiny a lokality, kde dochází k plnění úkolu**, v některých případech jsou zobrazeni i nepřátele, proti kterým stojíte
- **Připravené značky** na odkládání karet, které jsou v průběhu daného úkolu zahrány
- **Připravené umístění rytíře (rytířů)**, které ukazuje jestli se jedná o úkol pro jednotlivce či o skupinový úkol
- **Piktogramy vítězství či porážky**, které znázorňují odměnu v případě vítězství rytířů či následky porážky

V průběhu každého úkolu se obvykle hrají určité černé a bílé karty, černé ve fázi postupu zla, bílé jako hrdinský čin rytíře, které ovlivňují plnění úkolu a jeho splnění.

Podrobný popis jednotlivých úkolů, specifické detaily, podmínky ukončení úkolu a následky výhry či porážky najdete v knize úkolů.

Relikvie

Splnění některých úkolů přináší rytíři, který je splnil, mocné relikvie. K získání relikvií vede dlouhá a svízelná cesta, ale odměna stojí za to.

Relikvie a úkoly spjaté s jejich získáním jsou:

- **Excalibur** – legendární meč se dá získat při splnění úkolu **Získání Excaliburu**
- **Svatý grál** – mýtický Svätý grál připadne odměnou rytíři, který splní úkol **Legenda o Svatém grálu**
- **Lancelotova zbroj** – bude odměnou tomu rytíři, který úspěšně dokončí úkol **Hledání Lancelota**

Při splnění kteréhokoliv z výše uvedených úkolů získává rytíř, který úkol splnil, příslušnou relikvii a umístí si ji na svojí kartu erbu. Na kartě erbu rovněž najde popis získané relikvie a výhody, které jejím držetím či použitím získá.

Pokud v kterémkoliv z těchto úkolů zvítězí síly zla, je relikvie navždy ztracena a je ze hry odstraněna.

Meče kulatého stolu

Šestnáct mečů s bílým lícem a černým rubem se v průběhu hry používá k sledování postupu ve hře, ať už k vítězství či k porážce. Na konci hry rozhoduje poměr černých a bílých mečů o vítězství či porážce.

Cíl hry

Ve hře samotné vy a vaši spoluhráči vytvoříte družinu rytířů, kteří se zavázali bránit království proti silám zla. Vítězství závisí na tom, jak se vám bude dařit plnit různé legendární úkoly, jako jsou Získání Excaliburu, Legenda o Svatém grálu, Hledání Lancelota, Souboj s černým rytířem nebo četné Piktské a Saské války.

Každý úkol je pro vás výzvou, přináší vám bohatou kořist v případě vítězství a děsivé následky v případě prohry. Splnění či nesplnění úkolu často přináší nové meče ke kulatému stolu. Bílé meče představují vítězství rytířů, jsou pokládány v případě splnění úkolu. Naopak černé meče ukazují postup zla a jsou pokládány jako následek porážky rytířů při plnění úkolu.

Hra končí předčasně porážkou v případě, že družina věrných rytířů nedokáže silám zla zabránit v:

- postavení 12 obléhacích strojů kolem Kamelotu
- položení sedmi či více černých mečů na Kulatý stůl
- zabití všech věrných rytířů

Příprava na hru

Umístěte hlavní herní plán s Kamelotem a přilehlým okolím do středu stolu. Přídavné plány s úkoly Získání Excaliburu, Legenda o Svatém grálu a Lancelot a drak umístěte vedle hlavního plánu, jak je zakresleno na obrázku. Úkol Lancelot a Drak musí být položen Lancelotovou stranou nahoru.

Poté umístěte miniatury Excaliburu, Svatého grálu a Lancelotovy zbroje na patřičné značky na jednotlivých úkolech. Stranou herní plochy nechte 12 miniatur obléhacích strojů, 4 miniatur piktských a 4 miniatur saských bojovníků a 16 mečů kulatého stolu.

Náhodně nalosujte karty erbu jednotlivým hráčům. Každý si prohlédne svého rytíře a popíše jeho speciální schopnost ostatním. Poté kartu erbu položte lícem nahoru před sebe a vezměte si kostku příslušné barvy. Kostka slouží k sledování vašich životů v průběhu hry.

Miniaturu svého rytíře umístěte na vyhrazené sedadlo u Kulatého stolu.

Hrací karty rozdělte na tři hromádky (černé, bílé a karty věrnosti). Černé a bílé karty umístěte na herní plán na vyznačené místo.

Z hromádky bílých karet dejte každému hráči jednu kartu Merlin, zbylé karty včetně zbývajících karet Merlin zamíchejte a dejte každému hráči po pěti kartách. Zbytek karet vraťte na určené místo na herním plánu.

V případě, že hrajete ve třech, přečtěte si odstavec „Tři stateční rytíři“.

Zamíchejte osm karet věrnosti a náhodně dejte každému hráči jednu kartu, zbytek karet odložte rubem nahoru zpět do krabice tak, aby nikdo, ani vy neviděl, které to jsou. Každý hráč si prohlédne kartu věrnosti tak, aby ji nikdo jiný neviděl a poté ji rubem navrch zastrčí pod kartu erbu. Karty věrnosti určí, jestli jste loajální rytíř nebo zákeřný zrádce.

Důležité upozornění:

V průběhu hry se všechny zahrané karty, ať už bílé nebo černé, odkládají na hromádku zahraných karet rubem nahoru, proto je dobré mít hromádky odehraných karet stranou herního plánu, aby nedocházelo k záměně s hromádkami určenými k lízání karet.

Začátek hry

Na začátku hry, jako gesto spolupráce a dobré vůle, musí každý hráč vybrat jednu bílou kartu ze své ruky a položit jí lícem nahoru na Kulatý stůl. Poté se hráči rozhodnou na rozdělení karet jednotlivým rytířům.

Rytíř se může jako opravdový šlechtic dobrovolně vzdát svého podílu ve prospěch ostatních a v tom případě žádnou z karet nedostane a jiný rytíř tím pádem získá více než jednu kartu. V případě, že se hráči nemohou na rozdělení dohodnout (špatné znamení věcí příštích), se karty zamíchají a rozdělí náhodně.

Doporučení pro první hru

Tato hra je odlišná od většiny her co jste mohli hrát, opravdu velmi odlišná!!! V průběhu hry budete svým konáním chtít nechtět přispívat k vlastní porážce. I když mechanismy jsou velmi jednoduché, totéž se nedá říci o jejich aplikaci a případných dopadech vašeho konání ve hře.

Právě proto, pokud nehrajete se skupinou zkušených hráčů, kteří již tuto hru hráli či jsou jinak velmi dobře seznámeni s pravidly, doporučujeme vám hrát první hru bez zrádce. Sice tím ztratíte pro první hru trochu napětí a zábavy plynoucí z možnosti zrady ve vašem středu, ale usnadníte všem pochopení a zvládnutí hry.

Pokud se tak rozhodnete, stačí odstranit kartu věrnosti znázorňující zrádce ze hry před losováním karet věrnosti a všem rozdat po jedné kartě věrného rytíře. V tom případě můžete mít karty věrnosti vyložené lícem nahoru, pro připomenutí podmínek nutných k vítězství ve hře.

Nepřítomnost zrádce ve hře vám umožní rychleji hru zvládnout a můžete se lépe soustředit na pochopení herních mechanismů, seznámit se se speciální schopností vašeho rytíře a snáze budete čelit překážkám, které budete muset překonat při plnění úkolů.

Pokud se vám pravidla zdají příliš při prvním čtení složitá, nebojte, vše co potřebujete je se seznámit s klíčovými komponenty hry a fázemi jednotlivých kol, pro lepší přehled máte průběh herního kola popsán na kartě erbu.

S těmito znalostmi se můžete pustit do hraní, zbytek potřebných znalostí získáte v průběhu hraní. Při plnění úkolů si vyhledejte v knize úkolů podrobný popis každého úkolu. V knize úkolů najdete i popis jednotlivých bílých a černých karet.

Když máte hru v malíčku, přidejte před začátkem hry do karet věrnosti i kartu zrádce a užijte si další stupeň zábavy, ale nezapomínejte, že od teď se ve vaší hrdinné družině může skrývat zrádce, který skrytě pracuje proti vašemu společnému cíli... a také nezapomeňte, že zrádce má hru zvládnutou právě tak jako vy!

Pár slov ke spolupráci mezi hráči

Jak sami zjistíte, váš úspěch mimo jiné závisí i na schopnosti vaší družiny přijmout správná rozhodnutí a obětovat vlastní zájem pro dobro družiny. Karty, které v průběhu hry získáte a vaše speciální schopnost, mohou čas od času rozhodovat o tom, jakou akci zvolíte či jaký úkol budete plnit. Právě spolupráce při plnění úkolů s ostatními rytíři bude zásadní pro váš společný úspěch.

Při komunikaci s ostatními hráči proto platí několik důležitých zásad.

Oznámení záměru, např.: „Slyšel jsem, že ti zatracení sasové jsou opět na pochodu, vypořádám se s nimi...“ je v pořádku, zrovna tak náповěda o síle karet v ruce formou prohlášení např.: „Moji bojovníci jsou silní a připravení k boji“ je nezávadná. Klidně můžete zhodnotit své možnosti a oznámit to hráčům např. takto: „Hehe, ten Černý rytíř na protějším břehu pro mě bude zákusek!“ nicméně všechna prohlášení musí být obecná a nespecifická. Nikdy nesmíte ostatním spoluhráčům ukazovat karty, které máte v ruce, či o nich a jejich hodnotách otevřeně diskutovat. Například nikdy nesmíte prohlásit „Já mám tři karty Svatého grálu, tak mi ten úkol nechte, já ho dokončím.“ nebo „Vyměním svojí bojovou kartu s hodnotou pět za tvoji s hodnotou dvě.“

Představujete muže cti a proto se očekává, že budete jednat na základě své vlastní vůle. Přes všechny náповědy, přání či výhrůžky můžete vždy provést akci dle svého výběru. Můžete dokonce lhát o svých záměrech či o zdrojích ve vaší ruce (velmi praktické zejména pro zrádce), nicméně vždy platí, že **nikdy nesmíte podvádět.**

Herní kolo

První hráč

Pokud je ve hře král Artuš, tak je on z titulu své hodnosti začínajícím hráčem. Pokud ve hře není, začíná hru nejmladší hráč.

Hrací pořádek

Hra se hraje postupně ve směru hodinových ručiček dokud:

Hra neskončí předčasně;

NEBO

Není položen dvanáctý meč na Kulatý stůl, v tu chvíli převaha černých či bílých mečů určí vítěze.

Dvě fáze kola

Herní kolo je rozděleno na dvě hlavní fáze, v každé zvláště se ověřuje jestli hra končí nebo jestli se pokračuje.

V první fázi, Rozpínání zla, musíte zvolit jednu ze tří nepříjemných možností, které všechny pomáhají zlu v rozpínání.

Ve druhé fázi, Hrdinských akcí, se snažíte pomocí zvolené akce (případně akcí) postoupit blíže ke společnému vítězství.

Přehled herního kola:

Ve svém kole musíte provést dva následující kroky:

Rozpínání zla. Musíte si vybrat z následujících tří možností:

- **líznutí černé karty a splnění jejího efektu (viz. Líznutí černé karty)**
- **přidání obléhacího stroje pod hradby Kamelotu (viz dále)**
- **ztráta jednoho života vašeho rytíře (viz dále)**

Zkontrolujte, zda-li nebylo dosaženo podmínek potřebných pro ukončení hry před postoupením ke kroku dvě.

Hrdinské akce. Musíte vykonat jednu z následujících Hrdinských akcí:

(občas můžete vykonat více akcí – viz. Obětování se a Speciální schopnosti):

- **přesun k plnění nového úkolu (viz přesun)**
- **plnění úkolu, kterého se rytíř účastní (viz dále)**
- **zahrání zvláštní bílé karty (viz dále)**
- **vyléčení se (viz dále)**
- **obvinění jiného rytíře (viz dále)**

Po skončení druhé fáze zkontrolujte, zda-li nebylo dosaženo podmínek pro ukončení hry (viz dále). Pokud ne, začíná hrát další hráč.

1. Rozpínání zla

Na začátku každého kola čelíte nepříjemné volbě. Všechny tři možnosti pomohou zlu v jeho tažení proti Kamelotu. Musíte vybrat nejmenší zlo z nabízených možností, vše bude záviset na momentální herní situaci a důsledcích plynoucích z vašeho rozhodnutí, každopádně musíte vždy vybrat jednu z následujících možností, líznutí černé karty, přidání obléhacího stroje nebo ztráta života vašeho rytíře.

a) Líznutí černé karty

Pokud se rozhodnete pro tuto možnost, lízněte si vrchní kartu z balíčku černých karet, nahlas jí přečtete a proveďte vše, co je na kartě napsané. Pokud potřebujete objasnit efekt karty, nahlédněte do knihy úkolů, příloha dvě obsahuje popis všech černých i bílých karet.

Karty Černého rytíře a karty Lancelot a Drak mohou být zahrány lícem dolů, v tom případě je nečtete nahlas a ostatní hráči jejich hodnotu nesmí vidět.

Pokud dojde balíček černých karet, zamíchejte všechny zahrané černé karty a udělejte z nich nový balíček černých karet. Ve stejnou chvíli zamíchejte také zahrané bílé karty zpět do balíčku bílých karet. Pokud v průběhu hry dojde jeden z balíčků, vždy jsou zamíchány oba balíčky i přesto, že v jednom či druhém ještě zbývají karty k lízání.

Speciální černé karty

Pokud si líznete jednu z následujících karet, jedná se o speciální černou kartu (viz. Obrázek na str. 10 v originálních anglických pravidlech)

Přečtěte jí nahlas a proved'te co karta nařizuje.

Pokud chcete, můžete efekt speciální karty zrušit zahráním tří karet Merlin. Karty Merlina vám mohou pomoci zahrát i další rytíři. Pokud dohromady zahrájete tři karty Merlina, tak je efekt speciální karty zrušen a karta je odhozena do balíčku zahraných karet bez efektu.

Upozornění: Toto použití karet Merlin nemůže být použito zpětně, tj. pokud jde do hry karta Vivien nebo Dark Forest a vy nemáte tři karty Merlin k zrušení těchto karet, tak tato karta zůstane ve hře až do konce hry a vy jí nemůžete zrušit, ani když později shromáždíte tři karty Merlin.

Všechny zahrané karty, včetně případných karet Merlin, jsou poté odloženy na patřičnou hromádku zahraných karet.

Důležité upozornění: Všechny odhozené karty ve hře jsou odkládány lícem dolů, bez ohledu na jejich barvu a hráče, který je hrál. Oproti tomu všechny karty, které se vykládají na herní plán, jsou vykládány lícem nahoru, pokud není řečeno jinak.

Standardní černé karty

Pokud si líznete jednu z následujících karet, jedná se o standardní černou kartu (viz. Obrázek na straně 11 nahoře v anglických pravidlech)

Kartu zahrájte na příslušný úkol, úkol zjistíte podle symbolu úkolu, který je na kartě nakreslen.

Na rozdíl od speciálních černých karet tyto karty nemohou být zrušeny použitím tří karet Merlin.

Efekt karet žoldněřů je aplikován dle vašeho výběru buď na Piktské nebo Saské války.

Karty Lancelot a Drak jsou vždy umístěny na úkol, který je zrovna k dispozici (na začátku Lancelot, po splnění tohoto úkolu následuje úkol Drak).

Pokud je černá karta, kterou si líznete bojová karta s číselnou hodnotou (Lancelot a Drak nebo Černý rytíř), můžete tuto kartu zahrát na plán úkolu lícem dolů a skrýt tak její hodnotu před ostatními. Tím si sice vysloužíte podezřavé pohledy ostatních, ale umožní vám to líznout si jednu bílou kartu do ruky.

Pokud jde do hry černá karta jejíž úkol už není ve hře (jde o karty k úkolům Získání Excaliburu, Legenda o Svatém grálu a Pátrání po Lancelotovi, či úkol Drak) tak přidejte jeden obléhací stroj pod hradby Kamelotu. Poté je karta odložena do balíčku zahraných karet. Neodkládejte kartu na samotné pole úkolu, grafika tam pouze znázorňuje efekt karty.

Pokud je zahraná černá karta:

- Černý rytíř, Lancelot nebo Drak, která zaplní poslední volné místo v úkolu na straně Zla
- Excalibur, která posune Excalibur na poslední místo na zlé straně řeky
- Despair nebo Desolation, která způsobí, že úkol Legenda o Svatém grálu je zaplněn pouze černými kartami
- Piktského bojovníka, Saského bojovníka či žoldněře, která umístí čtvrtou figurku na bitevní pole

poté úkol, na který byla karta hrána okamžitě končí. Zkontrolujte v Knize úkolů zda byl úkol splněn či nesplněn a pak splňte podmínky pro splnění či nesplnění úkolu.

b) Přidání obléhacího stroje pod hradby Kamelotu

Vezměte miniaturu obléhacího stroje a umístěte ho na vyznačené místo na herním plánu. Pokud je na herní plán umístěn dvanáctý obléhací stroj, hra okamžitě končí porážkou všech rytířů s výjimkou zrádce.

c) Ztráta života

Vždy můžete obětovat vlastní zdraví k zdržení sil zla. Pokud tak chcete udělat, jednoduše si uberte jeden život na kostce životů. Počet vašich životů nikdy nemůže být nižší než nula a vyšší než šest. Pokud v důsledku jakékoliv akce získáte více jak šest životů, všechny životy nad šest jsou ztraceny a zůstáváte na šesti životech.

Pokud váš počet životů klesne na nulu, ať už jako výsledek vašeho rozhodnutí obětovat se či z jiného důvodu, umíráte a na konci vašeho kola je figurka vašeho rytíře odstraněna ze hry. Pokud jste držitelem Excaliburu nebo Lancelotova brnění, tak jsou tyto relikvie navždy ztraceny a odstraněny ze hry. Všechny své bílé karty odhodte lícem dolů na hromádku zahraničních karet.

Vaše jediná šance je Svatý grál. Pokud máte vy nebo někdo z dalších rytířů v držení Svatý grál, tak se můžete napít z této svaté relikvie a přežít. Svatý grál můžete použít pouze se souhlasem jeho držitele, po jeho použití je Svatý grál odstraněn ze hry a počet životů vyléčeného rytíře je doplněn na čtyři.

Poznámka: I přesto, že jste mrtev, neprozrazujte svojí věrnost až do konce hry. I přesto, že jste padl, máte stále možnost oslavit na konci hry vítězství pokud vaše strana zvítězí.

2. Hrdinské akce

Pokud přežijete fázi rozpínání zla, přijdou na řadu rytíři a jejich hrdinské akce. Ve fázi hrdinských akcí musí váš rytíř provést jednu z pěti následujících akcí:

- **přesun na plnění nového úkolu**
- **plnění úkolu (více viz dále)**
- **zahrání bílé speciální karty**
- **léčení vlastních zranění**
- **obvinění jiného rytíře ze zrady, pokud jsou splněny podmínky pro tuto akci**

Pamatujte, že ve fázi hrdinských akcí **musíte** zvolit a provést jednu z akcí vypsanych výše. Takže pokud například plníte úkol a nemůžete zvolit akci plnění úkolu, musíte provést jinou akci, například zahrát bílou speciální kartu, vyléčit si zranění či obvinít jiného rytíře ze zrady, pokud však nemůžete akci provést, nezbývá vám než se přesunout z úkolu jinam i přesto, že je to to poslední co byste v danou chvíli potřeboval.

a) Přesun na nový úkol

Zem obklopující Kamelot je temná a zlověstná. Cestování do vzdálenějších končin je často nebezpečné samo o sobě, a proto vyžaduje hrdinskou akci.

Pokud chcete cestovat, jednoduše vezměte svojí figurku rytíře a přesuňte jí na úkol dle vašeho výběru. Vzdálenost mezi místem úkolu a výchozí lokací není důležitá stejně jako umístění úkolů na mapě. Cestování z jednoho místa na druhé vždy vyžaduje jednu hrdinskou akci.

Jedinou výjimkou je Kamelot, kde jsou dvě umístění (podhradí, kde se shromažďují obléhací stroje a Kulatý stůl), mezi těmito dvěma lokacemi můžete cestovat aniž byste použili hrdinskou akci.

Některé úkoly (Černý rytíř, Lancelot) jsou sólo úkoly. Z toho plyne, že tento úkol může plnit v jednu chvíli vždy jen jeden rytíř a přesun na sólo úkol je možný pouze ve chvíli, kdy je daný úkol volný a není plněn jiným rytířem.

b) Plnění úkolu

Každý úkol má jednu nebo více hrdinských akcí, které je možno při plnění úkolu provést. Tyto specifické akce většinou přispívají k posunu úkolu ke zdárnému konci. Můžete vždy zvolit pouze akci spjatou s úkolem, který váš rytíř zrovna plní.

Pokud jsou jako výsledek akce plnění úkolu splněny podmínky pro ukončení úkolu, tak:

- všichni rytíři jsou přesunuti zpět do Kamelotu ke Kulatému stolu (tento úkon nevyžaduje žádnou akci).
- následky vítězství či porážky, jak jsou popsány piktogramy v Knize úkolů, jsou v tuto chvíli aplikovány
- všechny karty, které byly zahrány v průběhu úkolu jsou odloženy na příslušný odkládací balíček, figurky sasů a piktů jsou odloženy zpět stranou herního plánu

Hrdinské akce specifické pro každý úkol jsou:

Kamelot

Kamelot má své specifické akce rozděleny na dvě lokality, podhradí Kamelotu a Kulatý stůl. Pokud se váš rytíř nalézá na území Kamelotu, tak můžete provést následující akce:

- líznutí dvou bílých karet
- boj s obléhacími stroji

Líznutí dvou bílých karet

Počet bílých karet, které máte v ruce, není nijak limitován v průběhu hry, ale jestliže máte v ruce dvanáct nebo více karet, tak nemůžete provést akci líznutí dalších bílých karet.

Boj s obléhacími stroji

Při boji s obléhacími stroji zahrajte libovolný počet bílých karet z ruky. Poté hod'te osmistěnnou kostkou:

- pokud je hodnota vámi hraných bojových karet vyšší než číslo na kostce, tak jste boj vyhráli, výsledkem vítězství je jeden obléhací stroj odstraněn z herního pole a vrácen zpět mimo herní plán, zahrané bílé karty jsou odloženy na odkládací balíček
- pokud je hodnota zahraných karet nižší nebo rovná číslu na kostce, tak jste boj prohráli, pokud se tak stane, ztrácíte jeden život, když váš počet životů klesne na nulu, umíráte (viz. odstavec Ztráta života). Obléhací stroj zůstává na místě, všechny zahrané karty jsou odloženy na odkládací balíček

Úkol Černý rytíř a Lancelot a Drak

Turnaj proti černému rytíři a úkol Lancelotova zbroj a Drak jsou bojové úkoly.

Když jste na bojovém úkolu, můžete jako hrdinskou akci hrát bojovou kartu a vyložit tuto kartu na prázdné místo na straně rytířů.

Karty, které můžete hrát, musí výsledně tvořit požadované kombinace (například dva páry stejné hodnoty v případě turnaje s černým rytířem, či „full house“ v případě úkolu Lancelotova zbroj a třikrát trojice v úkolu Drak), takže při hraní bojových karet můžete být těmito podmínkami limitováni a hrané karty zároveň určují, jaké karty můžete při plnění tohoto úkolu hrát v budoucnosti.

Bojový úkol končí ve chvíli, kdy jsou zaplněny všechny volná místa pro bílé karty (nebo i pro černé ve fázi Rozpínání zla). V tuto chvíli se sečte hodnota všech vyložených bílých a černých karet. K ochraně identity jednotlivých hráčů jsou všechny černé karty zamíchány předtím než se otočí lícem vzhůru a sečte se jejich hodnota.

Pokud je hodnota bílých karet vyšší než hodnota černých karet, dobro zvítězilo, pokud tomu tak není, zvítězilo zlo.

Úkol Získání Excaliburu

Pro získání Excaliburu je potřeba dostat meč na vaši stranu řeky. Pro posunutí Excaliburu vám příhodným směrem můžete jako hrdinskou akci odhodit jakoukoliv bílou kartu lícem dolů na odkládací balíček. Jakmile Excalibur dosáhne poslední políčko na vaši straně řeky, úkol je splněn a získáte patřičnou odměnu a rytíř, který položil poslední kartu si vezme Excalibur a položí si ho na svou kartu erbů.

Úkol Legenda o Svatém grálu

Vítězství v tomto úkolu dosáhnete tak, že zaplníte kartami grálu všechna místa na kartě úkolu. Posunu při plnění úkolu Legenda o Svatém grálu dosáhnete tak, že při akci plnění úkolu zahrajete kartu grálu, touto kartou zaplníte nejbližší volné pole na kartě úkolu. Pokud jsou všechna místa obsazena, tak karta grálu odstraní nejbližší kartu Despair (případně Desolation), jestliže nastane tato eventualita, obě karty jsou odloženy na odkládací balíček.

Položením sedmé karty grálu na poslední volné pole na kartě úkolu je úkol splněn. Rytíři, kteří se úkolu účastnili si rozdělí odměnu a rytíř, který položil poslední kartu grálu si na svojí kartu erbů položí Svatý grál.

Piktské a saské války

Vítězství proti pikťům či sasům dosáhnete tak, že vyložíte sérii bojových karet od jedné do pěti předtím, než síly zla umístí čtvrtou figurku pikta či sasa.

Jako hrdinskou akci můžete v těchto úkolech hrát jednu libovolnou bojovou kartu, platí podmínka, že karta musí pasovat do řady od jedné do pěti, karty můžete hrát v libovolném pořadí.

Položením poslední páté karty si zajistíte vítězství. Pokud dojde k umístění čtvrté figurky pikta či sasa na bitevní pole, je úkol ztracen.

c) Zahrání speciální bílé karty

Speciální bílé karty lehce rozeznáte podle symbolu speciální bílé karty.

Při hraní speciální bílé karty nahlas přečtete text napsaný na kartě a provedte příslušné úkony, poté karty odložte do balíčku odkládací balíček. Nikdy nemůžete zahrát více než jednu speciální kartu v jednom kole.

Jestliže hrajete za sira Galahada, můžete využít svou speciální schopnost a zahrát tuto kartu zdarma. V tomto případě musíte zahrát Hrdinskou akci jako normální Akci.

d) Vyléčení zranění

Pro vyléčení zranění jednoduše odhodte z ruky tři stejné karty (např. tři karty grálu nebo tři bojové karty stejné hodnoty) a na své kostce životů si přidejte jeden život. Můžete se vyléčit i přes počáteční čtyři životy, ale nikdy nemůžete mít více než šest životů.

e) Obvinění jiného rytíře ze zrady

Obvinění jiného rytíře ze zrady způsobí, že obviněný rytíř musí okamžitě ukázat svou kartu věrnosti všem hráčům.

K obvinění rytíře se nemusíte nalézat na stejném místě jako rytíř, kterého chcete obvinít.

Pokud jste zrádce, nic vám nebrání obvinít jiného rytíře čistě proto, abyste díky falešnému obvinění zmátli ostatní a samozřejmě i proto, abyste získali černý meč u Kulatého stolu.

Důležité upozornění: Tato akce je k dispozici až poté, co je v podhradí Kamelotu rozmístěno alespoň šest obléhacích strojů nebo pokud je u Kulatého stolu položeno šest a více mečů libovolné barvy. Každý rytíř může tuto akci použít pouze jednou za celou hru.

Pokud se rytíř, kterého jste obvinil ukáže být loajálním, tak u Kulatého stolu otočte jeden bílý meč černou stranou navrch. Pokud u Kulatého stolu není žádný bílý meč, tak falešné obvinění nemá žádný efekt.

Pokud se obviněný rytíř ukáže být zrádcem, tak přidejte ke Kulatému stolu jeden bílý meč. Zrádce je nyní odhalen a musí se řídit pokyny na rubu karty erbu. Další informace jsou v dodatku Zrádce v Knize úkolů.

Dodatečná Hrdinská akce: Obětování

Jednou za kolo se můžete rozhodnout obětovat jeden život a získat výměnou druhou hrdinskou akci. Pokud se tak rozhodnete, okamžitě si odečtete život a provedte druhou hrdinskou akci.

Důležité upozornění: V jednom kole nikdy nemůžete provést dvě stejné akce. Druhá hrdinská akce musí vždy být jiná než první.

Příklad: Můžete jako svou hrdinskou akci zvolit přesun na nový úkol a přesunout se z Kamelotu na úkol Excalibur, poté můžete obětovat život a jako druhou akci zahrát bílou kartu a posunout Excalibur blíže ke své straně řeky.

Kdyby váš rytíř touto obětí ztratil svůj poslední život, je schopen dokončit akci, kterou touto obětí zůstal, ale umírá okamžitě po provedení dané akce, bez ohledu na výsledný efekt akce (tj. pokud touto poslední akcí ukončí vítězný úkol, umírá i přesto, že jako odměna za splněný úkol získává život navíc). Pouze Svátý grál je schopen zachránit rytíře před touto smrtí.

Dodatečná Hrdinská akce: Speciální schopnosti rytířů

S výjimkou sira Percivala a sira Kaye, všichni ostatní rytíři mohou použít svou speciální schopnost během fáze hrdinských akcí. Sir Percival používá svou schopnost v průběhu fáze rozpínání zla a sir Kay používá svou schopnost při ukončení úkolu.

Speciální schopnost můžete použít jak před hrdinskou akcí, tak po ní. Pokud budete v jednom kole mít dvě hrdinské akce, můžete speciální schopnost použít mezi nimi. Stále platí pravidlo, že nemůžete v jednom kole provést dvě stejné hrdinské akce.

Jediná výjimka je sir Kay, který může zahrát dodatečně bojovou kartu ve chvíli, kdy dokončuje boj v úkolech Lancelot a Drak, Černý rytíř, nebo když bojuje proti obléhacím strojům poté, co viděl hodnoty černých bojových karet.

Když například použije sir Galahad svou speciální schopnost, která mu umožňuje zahrát speciální bílou kartu bez použití hrdinské akce, tak již nemůže jako standardní akci zvolit hraní speciální bílé karty.

Remízy

Všechny remízy ve hře, včetně:

- boje proti obléhacím strojům
- boje proti Černému rytíři
- boje v úkolu Lancelot a v úkolu Drak
- všechny remízy v počtech černých a bílých mečů u Kulatého stolu na konci hry

jsou vždy vyhodnoceny ve prospěch sil zla a zrádce. Pat není nikdy ku prospěchu rytířům.

Konec hry

Hra končí okamžitou porážkou rytířů ve chvíli, kdy:

- a) počet obléhacích strojů v podhradí Kamelotu dosáhne čísla dvanáct
- b) je položeno sedm a více mečů u Kulatého stolu
- c) všichni věrní rytíři (tj. všichni mimo zrádce) jsou mrtví

Dále hra končí poté, co je ke Kulatému stolu položen dvanáctý meč.

Pokud je zrádce na konci hry stále na živu a neodhalen, tak ve chvíli kdy ukáže svou kartu věrnosti a prokáže se, jsou dva bílé meče u Kulatého stolu otočeny a změněny na černé.

Důležité upozornění: Pokud poslední akce ve hře pokládá do hry více mečů, tak se může stát, že u Kulatého stolu bude při ukončení hry více než dvanáct mečů.

Černé a bílé meče u Kulatého stolu jsou sečteny a pokud je počet bílých mečů větší než počet černých mečů, tak vyhráli rytíři, pokud je počet shodný či je více černých mečů, tak vyhrály síly zla.

Každý rytíř (včetně zrádce), který během hry zemřel, se stává posmrtně vítězem pokud jeho strana zvítězí.

Rozšiřující a volitelná pravidla:

Přidání se v průběhu hry

Pokud se hráč chce přidat v průběhu hry, jednoduše si vezme volnou kartu erbu a kartu věrnosti a sedne si po levé ruce hráče, který hraje krále Artuše (případně po levé ruce hráče, který začínal, pokud není král Artuš ve hře). Hráč začíná se čtyřmi životy, lízne si pět bílých karet, položí figurku svého rytíře ke Kulatému stolu a pak již jen čeká než nastane jeho kolo.

Pokud hráč chce hru předčasně ukončit, tak prostě předčasně zemře (viz. kapitola Ztráta života).

Pravidla pro zkušené hráče

Po několika vítězstvích se může stát, že nejobdůbnější z vás budou možná chtít vyzkoušet některou z následujících variant.

Panošova výzva

Zkušení hráči hledající výzvu mohou zkusit začít hru jako prostý panoš, bez karty erbu a speciálních schopností, vybavený pouze čtyřmi životy, pěti bílými kartami a jednou kartou Merlin.

Pokud je splněn úkol, tak si jeden (a pouze jeden) panoš, který se úkolu účastnil vyslouží titul rytíře. Hráči se mohou dohodnout, který z panošů přítomných při plnění úkolu bude povýšen do rytířského stavu, pokud se nebudou schopni dohodnout, tak rozhoduje hráč, jehož akce úkol ukončila. Povýšené páže se stává rytířem, dostane kartu erbu a získá speciální schopnost.

Pokud i tato úprava nebude dostačovat vašim náročným požadavkům, tak můžete začínat hru se třemi životy nebo s menším počtem bílých karet v ruce na začátku hry.

Zrádce mezi námi

Místo použití všech karet věrnosti, použijte pouze tolik loajálních karet věrnosti, kolik je hráčů a přidejte kartu zrádce. Tímto se hra stává složitější. Šance, že je mezi hráči zrádce se značně zvedá, zejména v nižším počtu hráčů, ale jistotu hráči mít nemohou.

Tři stateční rytíři

Pokud je rytířů málo, jejich odhodlání je vystavováno mnohem těžší zkoušce. Při hře tří hráčů důrazně doporučujeme použít doporučení pro první hru (viz výše) těchto pravidel a první hru ve třech hráčích zahrát bez přítomnosti zrádce ve vašem středu.

Ve chvíli, kdy budete přesvědčeni, že hru zvládáte, můžete do karet věrnosti přidat kartu zrádce. Zrádce se ve hře nebude objevovat příliš často, přeci jen se vybírají tři karty z osmi, ale jestliže se tak stane, jeho přítomnost může mít fatální následky.

Právě proto hráč hrající zrádce by v tomto případě měl dávat veliký pozor, aby svojí roli hrál nejenom v souladu s pravidly, ale také v souladu s atmosférou hry. Ve hře je úkolem zrádce škodit skrytě a po straně a ne jednoduše odhalit svou totožnost a zjevně hrát tak, aby uškodil ostatním co nejvíce.

K posílení tohoto principu hry ve hře tří se hráči na svojí kartu věrnosti nedívají na začátku hry, ale smí se podívat až ve chvíli, kdy je u Kulatého stolu položeno nejméně šest mečů .

Podezření tak i nadále svým stínem zahluje Kamelot a výzva pro loajální rytíře zůstává stále značná bez ohledu na to, jestli se jeden z nich nechá zlákat sliby temné strany.

WWW.BLACKFIRE.CZ

KNIHA ÚKOLŮ

Hnací silou v životě každého pravého rytíře jsou úkoly či poslání. Proto není žádným překvapením, že základem hry Stíny nad Camelotem jsou právě úkoly.

Zatímco Knihu pravidel by si měl každý rytíř důkladně prostudovat, Kniha úkolů představuje spíše příručku pro zvědavé rytíře nebo pro intrikujícího zrádce.

Na konci této knihy najdete dvě přílohy. První nabízí seznámení s jednotlivými rytíři a druhá obsahuje popis všech karet použitých ve hře.

V této knize jsou odkazy na konkrétní stránky vždy směřovány do Knihy pravidel, pokud není výslovně napsáno jinak.

Úkoly

Ve hře je v okolí Camelotu k dispozici několik „standardních“ úkolů:

Souboj s Černým rytířem
Hledání Lancelota
Drak
Získání Excaliburu
Legenda o Svatém grálu
Piktské a Saské války

Každý z nich vám podrobně popíšeme na následujících stránkách.

Výsledkem každého úkolu, ať již splněného či nesplněného, jsou meče položené ke Kulatému stolu. Jak hra plyne, meče u Kulatého stolu ukazují která strana má navrch.

Dále jsou zde dva „speciální“ úkoly, ve kterých selhání znamená zkázu Camelotu a definitivní porážku pro loajální rytíře.

Obléhání Camelotu – tento úkol je ztracen pakliže je do podhradí Camelotu umístěn dvanáctý katapult.

Kulatý stůl – zde se rozhoduje o výsledku hry. Pokud je položeno dvanáct či více mečů, vítězí strana, která má většinu mečů své barvy (temné straně stačí k vítězství i remíza).

Standardní úkoly

Všechny standardní úkoly mají společnou strukturu a některé společné znaky:

- *Jméno a symbol*, použité k znázornění daného úkolu na různých kartách a herních prvcích
- *Ilustraci krajiny v místě, kde dochází k plnění úkolu*, v některých případech jsou zobrazeni i nepřátelé, proti kterým stojíte
- *Připravené značky* na odkládání karet, které jsou v průběhu daného úkolu zahrány
- *Připravené umístění rytíře (rytířů)*, které ukazuje zda se jedná o úkol pro jednotlivce či ho lze plnit ve více hráčích
- *Symbolsy vítězství či porážky*, které znázorňují odměnu pro vítěze či postihy pro poražené

Každý úkol má obvykle jednu nebo více černých karet nebo akcí zla, které se k němu vážou, ale také jednu nebo více bílých karet či Hrdinských akcí, které přispívají k jeho splnění. Toto je blíže popsáno v kapitole Rozpínání zla a kapitole Hrdinské akce v Knize pravidel, proto nejsou opakovány v popisu jednotlivých úkolů. V případě potřeby je seznam a popis všech karet uveden v Příloze 2.

Úkoly pro jednotlivce

Úkol, na kterém je pro rytíře vyhrazeno pouze jedno místo (Souboj s Černým rytířem a Hledání Lancelota) je úkol pro jednotlivce. V jednu chvíli ho může plnit jen jeden rytíř.

Pakliže rytíř plní úkol pro jednotlivce ho z jakéhokoliv důvodu opustí nebo je donucen ho opustit předtím než je splněn, jsou všechny bílé karty zahrané v průběhu plnění tohoto úkolu za trest odhozeny na odkládací balíček. Všechny černé karty na tomto úkolu zůstávají nadále v platnosti.

Úkol tím není ukončen ani ztracen, nicméně jeho úspěšné dokončení je teď mnohem těžší.

Bojové úkoly

Souboj s Černým rytířem, Hledání Lancelota a Drak jsou bojové úkoly.

Při plnění bojových úkolů hraje jeden či více rytířů postupně bílé bojové karty tak, jak ukládají podmínky úkolu (dvojice, trojice, full house) a snaží se, aby na konci byla hodnota všech bílých karet vyšší než hodnota černých.

Bojový úkol končí ve chvíli, kdy jsou zaplněna všechna místa vyhrazená pro bílé nebo černé karty. Vítězem se stává strana, jejíž karty mají vyšší hodnotu.

Opakující se úkoly

Některé z úkolů (Souboj s Černým rytířem, Piktské a Saské války) jsou opakující se úkoly. Jakmile je úkol splněn či ztracen a aplikují se následky vítězství či porážky, úkol začíná znovu.

Konec úkolu

Úkol často končí ve chvíli, kdy jsou zaplněna všechna volná místa pro karty kterékoliv ze stran. Vítězství většinou závisí na tom, jestli hodnota bílých karet zahraných rytíři převyšuje hodnotu černých karet zahraných temnými silami. Specifické podmínky ukončení jednotlivých úkolů jsou popsány na dalších stranách této knihy.

Při ukončení úkolu jsou všechny bílé i černé karty a figurky Piktů a Sasů odstraněny z hracího plánu a navráceny na příslušné odkládací balíčky, respektive do zásoby figurek. Rytíři, kteří plnili úkol v okamžiku jeho dokončení, jsou odesláni zpět do Camelotu. Těmto rytířům také náleží odměny za vítězství či postihy za porážku. Pokud je součástí úkolu relikvie, získá ji rytíř, který úkol dokončil. Pokud je úkol ztracen, relikvie je odstraněna ze hry a již ji není možno získat.

Vítězství a porážka

Každý úkol má zobrazeny dvě sady symbolů. Světlá znázorňuje odměnu za splnění úkolu a tmavá ukazuje následky porážky.

Symbyly znázorňující vítězství či porážku obsahují:

Zisk/ztrátu životů

Všichni rytíři nacházející se na úkolu v okamžiku jeho dokončení ztrácí či získávají tolik životů, kolik ukazuje symbol kostky.

Pokud je na vítězném úkolu Sir Palamedes, přidá si díky své speciální schopnosti ještě o 1 život víc než je uvedeno na symbolu.

Bílé karty

Po vyhraném úkolu se z bílého balíčku vezme tolik karet, kolik udává symbol. Tyto karty si rozdělí rytíři, kteří úkol dokončili. Mohou si je rozdělit libovolně dle potřeb nebo taktiky.

Přidání bílých/černých mečů ke Kulatému stolu

Ke Kulatému stolu přidejte vyznačený počet bílých či černých mečů.

Získání relikvie

V případě vítězně zakončeného úkolu získává rytíř, který splnil úkol (nebo ten, který provedl poslední akci vedoucí ke splnění úkolu) relikvii a umístí si ji na svou Kartu erbu. Pokud je úkol ztracen, je relikvie odstraněna ze hry a navracena zpět do krabice.

Přidání katapultu

Tento symbol v úkolech Piktských a Saských válek znamená, že do podhradí Camelotu musí být přidán další katapult pokaždé, když je válka prohrána.

Katapult místo karty

Když jsou úkoly Drak, Získání Excaliburu a Legenda o Svatém grálu ukončeny (ať už splněny či ztraceny), pak všechny černé karty spjaté s těmito úkoly (Lancelot/Drak, Excalibur, Beznaděj, Skleslost, Temný les) hrané po ukončení příslušného úkolu přidávají do podhradí Camelotu jeden katapult.

Důležité upozornění:

Úkol může být ztracen i ve chvíli, kdy na něm není žádný rytíř. V tomto případě rytíři samozřejmě neztrácejí životy, nicméně ostatní následky porážky (černé meče a katapulty) platí. Pokud byla součástí úkolu relikvie, je také ztracena.

Souboj s Černým rytířem

Souboj s Černým rytířem je opakující se bojový úkol pro jednotlivce. Rytíř plnící tento úkol musí zahrát dva různé páry bílých bojových karet (například: 1,1 a 3,3 – rytíř nemůže hrát dva stejné páry např. 4,4 a 4,4). Mezitím jsou na úkol pokládány i příslušné černé karty. Ve chvíli, kdy jedna strana vyplní všechna vyhrazená pole pro své karty, úkol končí a vítězí ta strana, která dosáhla vyššího součtu bojových karet.

Rozpínání zla

Kdykoliv je v průběhu fáze Rozpínání zla tažena karta Černého rytíře, je umístěna na tento úkol. Ve chvíli, kdy jsou na úkolu čtyři tyto karty, je úkol okamžitě ukončen a vyhodnocen.

Hrdinské akce

Hrají se bílé bojové karty. Když je položena poslední karta kompletující dva páry, úkol končí a je vyhodnocen.

Vítězství/Porážka

Když je úkol dokončen, rytíři vyhrávají tehdy, je-li součet hodnot bílých karet vyšší než součet hodnot černých karet, v ostatních případech (včetně remízy) vyhrává strana zla.

Vzhledem k tomu, že se jedná o opakující se úkol, ihned po ukončení a vyhodnocení začíná znovu.

Odměna za vítězství

Odměnou pro hráče, který porazí Černého rytíře, je jeden život, líznutí tři bílých karet a získává jeden bílý meč, který položí na Kulatý stůl. Hráč se vrací do Camelotu.

Následky porážky

Porážka přidá ke Kulatému stolu jeden černý meč. Pokud je při vyhodnocování porážky na úkolu přítomen rytíř, ztrácí jeden život a je okamžitě vrácen do Camelotu.

Hledání Lancelota

Hledání Lancelota je bojový úkol pro jednotlivce. Rytíř hraje bílé bojové karty a musí jejich pomocí sestavit „full house“ (trojici a pár karet, opět platí že pár a trojice nesmějí být sestavovány z karet stejných hodnot, tj. 3,3,3 a 2,2 je v pořádku, zatímco 2,2,2 a 2,2 je špatně). Síly zla mezitím umísťují na úkol černé karty Lancelota. Na konci úkolu vítězí strana, jejíž vyložené karty mají vyšší hodnotu.

Rozpínání zla

Pokud je tažena černá karta Lancelot, je umístěna na tento úkol. Pokud je položena pátá karta, je úkol okamžitě ukončen a vyhodnocen.

Hrdinské akce

Rytíř hraje bílé bojové karty. Položením páté karty kompletující „full house“ je úkol ukončen a okamžitě vyhodnocen.

Vítězství/Porážka

Když je úkol dokončen, rytíři vyhrávají v případě, že součet hodnot bílých karet je vyšší než součet hodnot černých karet. V ostatních případech (včetně remízy) vyhrává temná strana.

Tento úkol se hraje pouze jednou. Jakmile je dokončen, ať vítězstvím či porážkou, herní plán úkolu se otočí a začíná úkol Drak.

Odměna za vítězství

Rytíř, který splnil tento úkol, získává jeden život, lízne si čtyři bílé karty a umístí relikvii Lancelotova zbroj na svou Kartu erbu. Poté je okamžitě vrácen ke Kulatému stolu a položí na něj jeden bílý meč.

Následky porážky

Porážka přidá ke Kulatému stolu jeden černý meč. Pokud je při vyhodnocování porážky na úkolu přítomen rytíř, ztrácí jeden život a je okamžitě vrácen do Camelotu.

Relikvie: Lancelotova zbroj

Vlastnost: Kdykoliv se nositel Lancelotovy zbroje rozhodne ve fázi Rozpínání zla líznout černou kartu, vezme si místo jedné karty dvě. Na karty se podívá a vybere si jednu, kterou bude hrát. Druhou vrátí dospod balíčku černých karet. Narozdíl od ostatních relikvií zůstává Lancelotova zbroj v držení hráče i ve chvíli, kdy je odhalen jako zrádce a může tak nadále využívat jejích výhod. Zbroj nemůže být jakkoliv předána či zapůjčena jinému rytíři. Rytíř, který ji získá, je jejím vlastníkem až do konce hry nebo jeho smrti. Je to jediná relikvie, kterou si nechává i rytíř který byl odhalen jako zrádce.

Úkol Drak

Úkol drak přichází na řadu až po skončení úkolu Hledání Lancelota. Úkol Drak je ale na rozdíl od úkolu Hledání Lancelota skupinový úkol, tj. může se ho účastnit více nebo i všichni rytíři. Rytíři hrají bílé bojové karty, které musí utvořit tři trojice (opět platí pravidlo rozdílných trojic, např. 1,1,1 a 2,2,2 a 4,4,4). Mezitím temná strana pokládá na úkol černé karty Draka (pozn.: úkoly Hledání Lancelota a Drak mají stejné černé karty a vykládají se vždy na úkol, který je v tu chvíli v platnosti). Při skončení úkolu vítězí strana, jejíž karty mají vyšší součet hodnot.

Rozpínání zla

Pokud je tažena černá karta Drak je umístěna na tento úkol. Pokud je položena pátá karta je úkol okamžitě ukončen a vyhodnocen.

Hrdinské akce

Rytíři hrají bílé bojové karty. Položením deváté karty kompletující tři trojice je úkol ukončen a okamžitě vyhodnocen.

Vítězství/Porážka

Když je úkol dokončen, rytíři vyhrávají v případě, že součet hodnot bílých karet je vyšší než součet hodnot černých karet. V ostatních případech (včetně remízy) vyhrává strana zla.

Po ukončení úkolu, ať už vítězstvím nebo porážkou, je tento úkol odstraněn ze hry. Od této chvíle každá další černá karta Lancelot/Drak tažená ve fázi Rozpínání přidá do podhradí Camelotu jeden katapult.

Odměna za vítězství

Každý z rytířů, kteří se účastní úkolu v okamžiku vítězství, získá dva životy. Dále si tito rytíři dle dohody rozdělí sedm bílých karet a ihned se vrátí do Camelotu ke Kulatému stolu, na který umístí dva bílé meče. Hrací plán úkolu je poté odstraněn ze hry.

Následky porážky

Každý z rytířů, kteří se účastní úkolu v okamžiku vítězství, ztrácí dva životy a je okamžitě navrácen ke Kulatému stolu. Tam jsou položeny dva černé meče. Hrací plán úkolu je poté odstraněn ze hry.

Získání Excaliburu

Získání Excaliburu je skupinový úkol, ve kterém se rytíři pokouší přemístit Excalibur na svou stranu řeky (zelená strana).

Rytíř, jehož akce posune meč na poslední políčko na zelené straně řeky, získává Excalibur.

Rozpínání zla

Pokud je tažena karta Excalibur, je meč posunut o jedno pole směrem k temné straně řeky (zamrzlá strana).

Hrdinské akce

Odhozením jakékoliv bílé karty posune rytíř Excalibur o jedno pole bliž ke své straně řeky.

Vítězství/Porážka

Úkol je ukončen ve chvíli, kdy se Excalibur dostane na jednu či druhou stranu řeky, tj. přesune se na poslední vyznačené políčko na jedné či druhé straně. Pokud se meč dostane na zelenou stranu řeky, vítězí rytíři, pokud na zamrzlou stranu, vítězí strana zla.

Jakmile je jednou úkol ukončen, ať již vítězstvím nebo porážkou, je hrací plán otočen a další černé karty Excalibur nyní přidávají do podhradí Camelotu jeden katapult.

Odměna za vítězství

Každý rytíř, který se úkolu účastní v okamžiku vítězství, získává jeden život. Dále si rytíři přítomní v tu chvíli na úkolu rozdělí sedm bílých karet a rytíř, jehož akce vedla k ukončení úkolu, získává bájný Excalibur. Relikvii si umístí na svou kartu erbu. Všichni rytíři jsou vráceni ke Kulatému stolu, kde položí dva bílé meče. Hrací plán úkolu je poté otočen.

Následky porážky

Každý rytíř, který se úkolu účastní v okamžiku vítězství, ztrácí jeden život a je okamžitě navrácen do Camelotu. Tam jsou ke Kulatému stolu položeny dva černé meče. Excalibur je navždy ztracen a odstraněn ze hry. Hrací plán úkolu je poté otočen.

Relikvie: Excalibur

Vlastnost: Dokud je rytíř vlastníkem Excaliburu, může v každém bojovém úkolu, který dokončí, zvýšit hodnotu bílých karet o +1. Ve chvíli, kdy je úkol ukončen a sčítají se hodnoty bílých a černých karet, jednoduše přičtete k hodnotě bílých karet +1 a pak je teprve porovnejte s hodnotou černých karet. Toto pravidlo platí u každého bojového úkolu, stejně jako při boji s obléhacími stroji. Navíc kdykoliv v průběhu hry, včetně kola jiného rytíře, je možno Excalibur obětovat a zrušit tím jakoukoliv právě taženou černou kartu, ať už standardní nebo speciální. Obětování Excaliburu je jediná možnost jak zrušit standardní černou kartu, která byla právě tažena. V případě obětování je Excalibur odstraněn ze hry a efekt tažené černé karty je zrušen. Excalibur nemůže být předán ani zapůjčen jinému rytíři.

Legenda o Svatém grálu

Legenda o Svatém grálu je skupinový úkol, ve kterém se rytíři snaží umístit na hrací plán úkolu sedm bílých karet Grálu.

Rozpínání zla

Na hrací plán úkolu jsou pokládány tyto tažené karty: Skleslost, Beznaděj a k úkolu patří i speciální černá karta Temný les.

Hrdinské akce

Na tomto úkolu je možno hrát pouze bílé karty Grálu.

Vítězství/Porážka

Pakliže je na úkol položeno sedm karet jedné barvy (bílých či černých), úkol je ukončen. Pokud je to sedm karet Grálu pak vyhrávají rytíři, pokud je to sedm karet černých (kombinace Skleslost a Beznaděj), rytíři prohrávají. Jakmile je úkol vítězstvím či porážkou ukončen, otočte hrací plán. Všechny karty Skleslost, Beznaděj a Temný les tažené v budoucnu odteď přidávají do podhradí Camelotu jeden katapult.

Odměna za vítězství

Každý z rytířů, kteří se účastní úkolu v okamžiku vítězství, získá jeden život. Tito rytíři si rozdělí sedm bílých karet a rytíř, jehož akce vedla ke splnění úkolu, získá Svatý grál. Všichni rytíři jsou poté okamžitě vráceni ke Kulatému stolu, na který položí tři bílé meče. Poté je hrací plán úkolu otočen.

Následky porážky

Na Kulatý stůl jsou položeny tři černé meče. Každý z rytířů, kteří se účastní úkolu v okamžiku vítězství, ztrácí jeden život. Svatý grál je odstraněn ze hry a navždy ztracen. Poté je hrací plán úkolu otočen.

Relikvie: Svatý grál

Vlastnost: Kdykoliv během hry klesne některému z rytířů počet životů na nulu, tak umírá. Majitel Svatého grálu však může tuto smrt odvrátit tím, že umírajícímu rytíři dá napít z Grálu. Tím rytíř opět ožívá a má zpět všechny 4 životy. Majitel Grálu může takto zachránit i sám sebe. Pro obětování Grálu a záchranu jiného rytíře se nemusí oba rytíři nacházet na stejném místě. Pokud je Grál použit, je odstraněn ze hry.

Piktské a Saské války

Piktské a Saské války jsou dva podobné opakující se skupinové úkoly. Rytíři se snaží zahrát bojové karty, které vytvoří číselnou řadu od jedné do pěti, dříve než budou na hrací plochu umístěny čtyři figurky bojovníků (Piktů či Sasů).

Rozpínání zla

Kdykoliv je tažena karta Piktů, Sasů nebo Žoldáků, umístí jednu figurku bojovníka na příslušné místo na hracím plánu. Položením čtvrté figurky je úkol ukončen a rytíři válku prohráli.

Hrdinské akce

Rytíři hrají bílé bojové karty tak, aby vytvořili číselnou řadu od jedné do pěti. Položením páté karty, která dokončí řadu, příslušnou válku vyhrávají.

Vítězství/Porážka

O vítězství nebo porážce rozhoduje to, kdo první splní podmínky úkolu. Rytíři musí vyložit pět karet tvořících číselnou řadu a strana zla musí na příslušnou válku položit čtvrtou figurku bojovníka. Kdo dokončí své zadání první, vítězí. Jakmile je válka dobojována, začíná úkol znovu.

Odměna za vítězství

Každý rytíř, který se účastní úkolu když je válka vítězně dobojována, získává jeden život. Dále si přítomní rytíři rozdělí čtyři bílé karty a ihned se vrátí ke Kulatému stolu, kam položí jeden bílý meč.

Následky porážky

Pokud jsou rytíři poraženi, do podhradí Camelotu jsou přidány dva katapulty, ke Kulatému stolu položen jeden černý meč a všichni rytíři přítomní na úkolu ve chvíli porážky ztrácejí jeden život.

Camelot

Camelot není běžný úkol, ale pravé srdce hry. Pokud je Camelot poražen, pak končí vše.

Camelot je rozdělen na dvě části - Kulatý stůl a podhradí Camelotu. Přesun mezi těmito lokacemi nevyžaduje akci jako přesuny na jiný úkol.

Kulatý stůl

Kulatý stůl je místo, kam se pokládají černé a bílé meče, které ukazují jak si rytíři vedou ve svém boji proti zlu. Kulatý stůl je také místo, kde všichni rytíři hru začínají.

Pokud strávíte své kolo v Kamelotu, můžete buď:

a) zůstat u Kulatého stolu a líznout si dvě karty (tuto akci můžete provést pouze v případě, že před líznutím nemáte v ruce dvanáct či více karet).

Pozn.: Sir Gawain díky své speciální schopnosti u Kulatého stolu líže 3 namísto 2 karet

nebo

b) sestoupit do podhradí a pokusit se zničit jeden katapult.

Podhradí Camelotu

V podhradí Camelotu se shromažďují katapulty nepřátel. Katapult je do podhradí přidán vždy, když:

- hráč zvolí přidání obléhacího stroje jako akci v průběhu fáze Rozpínání zla
- je tažena černá karta již vyčerpaného úkolu

Katapulty mohou být umístěny do podhradí také jako důsledek prohrané války s Pikty či Sasy. V případě porážky v těchto úkolech jsou do podhradí přidány dva katapulty. Také jedna z karet Morgana (pokud není ihned při líznutí zrušena) přidává do podhradí Camelotu dva katapulty.

Při boji s katapulty nejdříve vyložte z ruky libovolný počet bílých bojových karet a poté hodte osmistěnnou kostkou.

- pokud je součet vámi vyložených karet vyšší než číslo které jste hodili, pak jste zvítězili a jeden katapult je z podhradí odstraněn
- pokud je součet vámi vyložených karet nižší či roven číslu, které padlo na kostce, pak jste prohráli, stroj zůstává na místě a vy ztrácíte jeden život. Jestli počet vašich životů klesne na nulu, umíráte.

Konečné vítězství Camelotu

Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy je výsledkem jakékoliv akce ke Kulatému stolu položen dvanáctý meč. Pokud je v průběhu této poslední akce položeno více mečů, může se stát, že jich u Kulatého stolu bude více než dvanáct.

Pokud je na konci hry zrádce stále naživu a neodhalen, prokáže to otočením své karty věrnosti a u Kulatého stolu otočí dva bílé meče černou barvou vzhůru.

Poté jsou bílé a černé meče odděleny a spočítány. Je-li počet bílých mečů větší než počet černých mečů, zvítězili rytíři (s výjimkou zrádce). Pokud tomu tak není, slaví triumf zrádce.

Okamžitá porážka Camelotu

Pokud se kdykoliv během hry stane, že na Kulatém stole je 7 či více černých mečů, hra je prohraná. To samé platí pokud je do podhradí Camelotu umístěn dvanáctý katapult. V obou případech je Camelot dobyt a zároveň poražen i všichni loajální rytíři.

Příloha 1

Rytíři a zrádce

Ve hře Stíny nad Camelotem představuje každý hráč jednoho rytíře Kulatého stolu. Každý rytíř má vlastní figurku a vlastní Kartu erbu, na které najde:

- obrázek rytíře
- jeho speciální schopnost
- shrnutí herního kola
- místo pro kostku ukazující životy
- vymezené místo pro relikvie (Excalibur, Svatý grál a Lancelotova zbroj), které může rytíř získat při plnění úkolů

Rub karty Erbu použije rytíř až ve chvíli, kdy je odhalen jako zrádce.

Rytíři, kteří jsou připraveni bránit Camelot:

Král Artuš

syn Uthera Pendragona

Pokud je ve hře, hraje jako první. Pokud se v průběhu hry připojí další hráč, sedne si po jeho levici.

Kdykoliv v průběhu svého kola může jinému rytíři poslat jednu bílou kartu, bez ohledu na to, kde se oba dva nachází. Rytíř, který kartu obdržel, musí Artušovi na oplátku poslat také jednu bílou kartu. Obě karty jsou posílány rubem vzhůru tak, aby je ostatní hráči neviděli.

Sir Galahad

syn Lancelotův

Jednou za kolo v průběhu fáze Hrdinských akcí může zahrát jednu speciální bílou kartu aniž by se to počítalo za Hrdinskou akci. Pokud se tak rozhodne, nemůže již hrát další speciální bílou kartu jako svou běžnou Hrdinskou akci.

Sir Tristan

z Lyonesse

Přesun z Kamelotu na nový úkol nevyžaduje Hrdinskou akci. Pokud využije této možnosti „volného“ přesunu z hradu, jeho běžná Hrdinská akce nemůže být další přesun.

Sir Palamedes

saracénský rytíř

Pokud se účastní úkolu, který je úspěšně splněn, získává o 1 život víc než činí odměna za vítězství. I on je však limitován maximálním možným počtem životů, což je šest.

Sir Percival

syn Pellinorův

V průběhu fáze se může podívat na vrchní kartu z balíčku černých karet a teprve poté se rozhodnout, jestli si jí lízne nebo zvolí jinou akci zla. Pokud je Sir Percival držitelem Lancelotovi zbroje, lízne si ve fázi Rozpínání zla dvě černé karty, jednu vrátí dospod balíčku černých karet a pak se rozhodne, jestli zbývající kartu zahraje nebo ji vrátí zpět navrch balíčku černých karet a raději zvolí jinou akci zla.

Sir Kay

správce Artušova dvora

Na konci bojového úkolu může zahrát jednu dodatečnou bílou bojovou kartu poté, co jsou odkryty a spočítány černé karty. Tuto schopnost může Sir Kay uplatnit i v případě, že nebyl posledním rytířem, který při plnění daného úkolu hrál poslední bílou kartu. Musí však být stále přítomen na daném úkolu při jeho ukončení. Tuto schopnost může použít i při boji s katapulty.

Sir Gawain

syn krále Lota

Pokud se u Kulatého stolu rozhodne líznout karty, vezme si 3 namísto 2. Musí ale dodržet pravidlo o 12 kartách.

Zrádce

Zrádce je rytíř, který svou věrnost slíbil silám zla. Tuto příslušnost získá losováním karet věrnosti na začátku hry.

V počátečních fázích hry hraje zrádce svoji roli tak, aby nevzbudil žádné podezření. Navenek se tváří jako loajální rytíř, ale skrytě pracuje proti ostatním.

Ve chvíli, kdy je u Kulatého stolu položeno šest mečů (lhostejno jaké barvy) nebo je v podhradí Camelotu již šest katapultů, mohou rytíři vznášet obvinění a pokusit se tak odhalit zrádce.

Pokud rytíř obviní jiného rytíře ze zrady, musí obviněný okamžitě ukázat ostatním svou kartu věrnosti. Pokud je opravdu zrádce, pak svou kartu loajality nechá otočenou a navíc otočí i svou Kartu erbu na stranu zrádce.

Zrádce poté musí odhodit všechny bílé karty a na otočenou kartu erbu postavit figurku svého rytíře, kterou odstraní z hracího plánu.

Pokud byl zrádce držitelem Excaliburu či Svatého grálu, odstraní se tyto relikvie ze hry. Lancelotova zbroj mu však zůstává.

Zrádce také odloží kostku životů, kterou už nebude potřebovat. Odteď až do konce hry totiž škodí rytířům z povzdálí, kde na něj nemohou.

Po svém odhalení postupuje zrádce podle pokynů na druhé straně karty erbu. Jeho kolo teď vypadá takto:

1. Kterémukoliv rytíři vezme jednu kartu z ruky a odhodí ji na odkládací balíček.
2. Přidá do podhradí Camelotu jeden katapult **nebo** lízne a okamžitě zahraje jednu černou kartu z vrchu balíčku černých karet.

Příloha 2

Popis jednotlivých karet

Ve hře jsou tři hlavní druhy karet:

Karty věrnosti – každý rytíř na začátku hry obdrží náhodně vylosovanou kartu věrnosti, která určuje jestli bude loajálním rytířem nebo zrádcem.

Bílé karty – které poznáte podle jejich bílého okraje a světlého rubu. Tyto karty představují dobré události nebo postavy, které obvykle pomáhají rytířům v jejich boji se stranou zla.

Černé karty – které poznáte podle černého okraje a tmavého rubu. Jsou ztělesněním nepříznivých událostí nebo nepřátel Camelotu a pomáhají zlu v jeho Rozpínání. Pro zrádce jsou tudíž vítané.

Jak bílé tak černé karty se ještě dělí na:

Speciální karty: Některé bílé a černé karty jsou takzvané speciální karty. Poznáte je podle symbolu speciální karty zobrazeného v horní půlce karty. Bílé speciální karty jsou většinou hrané jako Hrdinské akce, zatímco speciální černé karty znamenají pro rytíře většinou velmi nepříjemné události.

Běžné černé a bílé karty jsou v pravidlech zmiňovány jako standardní bílé a standardní černé karty. Tyto karty mají dvě kategorie:

Bojové karty: Všechny bílé bojové karty a černé karty Černého rytíře, Lancelota a Draka jsou popisovány jako bojové karty. Jsou k rozpoznání podle čísla zobrazeného v horních rozích karty. Toto číslo ukazuje sílu dané karty, kterou potřebujete v bojových úkolech a při boji s katapulty.

Specifické karty úkolu: Pokud je karta, ať již speciální či standardní, spjata s konkrétním úkolem, zjistíte to podle symbolu úkolu zobrazeného na kartě, většinou v horním rohu. Pokud je toto umístění obsazeno jiným symbolem, jako u bojových či speciálních karet, pak symbol úkolu naleznete na středu karty, těsně nad jejím textem.

Několik důležitých pravidel týkajících se karet

Hráč nemá omezen počet karet, které v jednu chvíli může mít v ruce, ale pokud jich má dvanáct a více, nemůže zvolit hrdinskou akci lízání karet, která je k dispozici pouze v Camelotu.

Hráč nikdy nesmí karty, které má v ruce, ukazovat ostatním hráčům. Může o nich pouze mluvit a to jen ve velmi obecných termínech.

Karta věrnosti zůstává pro ostatní hráče vždy skryta s výjimkou situace, kdy ji hráč ukazuje jako reakci na obvinění.

Pokud dojde balíček černých karet, zamíchejte všechny zahraniční černé karty a udělejte z nich nový balíček černých karet. Ve stejnou chvíli zamíchejte také zahraniční bílé karty zpět do balíčku bílých karet. Pokud v průběhu hry dojde jeden z balíčků, vždy jsou zamíchány oba balíčky i přesto, že v jednom či druhém ještě zbývají karty k lízání.

Standardní bílé karty:

Bojové karty (51 karet - 14 jednobodových, 12 dvoubodových, 10 třibodových, 8 čtyřbodových a 7 pětibodových)

Typ: Bojová karta

Bojové karty jsou hrány v průběhu Hrdinské akce. Vždy může být v jedné akci hrána jedna bojová karta a to v případě, že rytíř plní jeden z úkolů: Souboj s Černým rytířem, Hledání Lancelota, Drak nebo Piktské a Saské války. Hráč může hrát pouze takové bojové karty, které splňují požadavky jednotlivých úkolů (tj. musí kompletovat páry, trojice či třeba číselnou řadu).

Více bojových karet v jednu chvíli může hráč zahrát při boji s katapultem, zde navíc může hrát libovolné karty a není omezen žádnou požadovanou kombinací. Dále může odhodit tři totožné bojové karty jako Hrdinskou akci pro získání jednoho života.

Karty grálu (18 karet, všechny stejné)

Typ: Karta úkolu Legenda o Svatém grálu

Karty grálu jsou hrány pouze při plnění úkolu Legenda o Svatém grálu. Jako Hrdinská akce se na hrací pole úkolu vykládá vždy jedna karta. Pokládá se vždy na první volné místo ze strany, kde stojí relikvie.

Pokud na plánu úkolu není žádné volné místo, ale místa na tmavší straně jsou obsazena kartami Skleslost nebo Beznaděj, pak kartu Grálu použijte na odstranění jedné z nich. Pak odhodíte jak kartu Skleslost/Beznaděj, tak vámi hranou kartu Grálu.

Po ukončení úkolu Legenda o Svatém grálu nejsou karty Grálu bezcenné. Mohou být použity buď při úkolu Získání Excaliburu nebo 3 z nich odhozeny pro získání jednoho života.

Speciální bílé karty

Karta Svolání (Convocation) (1 karta)

Zahrání této karty umožní všem rytířům okamžitý návrat do Camelotu, rytíři se mohou vrátit i mimo své kolo bez potřeby Hrdinské akce. Rytíř, který tohoto nechce využít a raději zůstane tam, kde je, se do Camelotu nepřesouvá. Za každého rytíře, který se vrátil za pomoci této karty, je na stůl vyložena jedna bílá karta lícem nahoru a rytíři svolání do Camelotu si tyto karty podle dohody rozeberou. Pokud se hráči nedokáží dohodnout, karty budou zamíchány a rozděleny náhodně.

Karta Osud (Fate) (1 karta)

Pokud kartu zahrává loajální rytíř, všichni ostatní rytíři si do ruky líznou jednu bílou kartu. Pokud je zrádce stále neodhalen, může tuto kartu zahrát jako loajální rytíř, aby ostatní utvrdil v tom, že je jedním z nich.

Pokud je hráč zrádce, může této karty využít k odkrytí své totožnosti. Ukáže svou kartu věrnosti ostatním a otočí Kartu erbu stranou zrádce vzhůru. Všichni ostatní rytíři jsou tak rozhozeni touto zradou, že musí z ruky okamžitě odhodit dvě bílé karty dle svého výběru (pokud mají jen jednu, tak jednu).

Pokud zrádce chce, může tuto kartu zahrát a odhalit se ještě dříve než mohou být vznášena obvinění (tj. dříve než je u Kulatého stolu položeno šest mečů nebo dříve než se v podhradí Camelotu shromáždí šest katapultů).

Karta Hrdinství (Heroism) (1 karta)

Když je tato karta zahrána, položí se na úkol dle výběru hráče, který ji hrál. Karta na úkolu zůstává do jeho ukončení. Pokud ovšem úkol vyhrají síly zla, získávají navíc jeden černý meč. Je-li úkol dokončen úspěšně pro rytíře, získávají za splnění úkolu jeden bílý meč navíc.

Jezerní paní (Lady of the Lake) (1 karta)

Pokud ještě není v okamžiku zahrání této karty dokončen úkol Získání Excaliburu, Jezerní paní posune Excalibur o jedno pole blíže k zelenému kraji řeky. Při hraní této karty nemusí rytíř stát na úkolu Získání Excaliburu. Pokud je úkol již ukončen, hráč hrající tuto kartu získává dva životy. Může tak mít více než počáteční čtyři životy, ale ne více než šest životů.

Karta Merlin (7 karet)

Hráč může tuto kartu hrát ve svém kole k:

- odstranění jednoho katapultu z podhradí Camelotu.
- odstranění poslední zahrané standardní černé karty položené na jakýkoliv úkol (tj. poslední bojovou kartu na úkoly Souboj s Černým rytířem, Hledání Lancelota, Drak nebo poslední hranou kartu Beznaděj či Skleslost v úkolu Legenda o Svatém grálu).
- odstranění jedné figurky bojovníka z úkolů Piktské a Saské války

Navíc mohou hráči odhodit tři karty Merlin ke zrušení právě tažené speciální černé karty (nikoliv standardní) v průběhu fáze Rozpínání zla. V tomto případě mohou hráči použít karty Merlin i mimo své kolo. Karty jsou zahrány a odhozeny poté, co je tažena speciální černá karta, ale předtím než se provede její efekt. Karty Merlin jsou pak se speciální černou kartou odhozeny do příslušných odkládacích balíčků.

Karta Posel (Messenger) (1 karta)

Když je karta Messenger zahrána, umožní hráči předat až tři karty dle svého výběru jinému hráči. Tato akce může být provedena bez ohledu na pozici rytířů na mapě. Efekt karty nekoliduje se speciální schopností Krále Artuše, ten naopak může za pomoci této v jednom kole předat až čtyři karty jinému hráči nebo tři karty jednomu hráči a jednu jinému.

Karta Zbožnost (Piety) (1 karta)

Zahráním této karty si může rytíř přidat až tři životy (do maximálního počtu šesti) nebo přidat všem ostatním rytířům jeden život (pouze rytířům, kteří jsou stále naživu). Přestože podezíráte jiného rytíře ze zrady, tak dokud není odhalen, získává život i on.

Karta Jasnozření (Clairvoyance) (1 karta)

Zahrání této karty vám umožní líznout si vrchních pět karet z balíčku černých karet, podívat se na ně a seřadit je dle svého uvážení. Poté je již seřazené vrátíte zpět. V žádném případě nemůžete ostatním hráčům sdělit jaké karty jste viděli a co rytíře v nejbližší době čeká.

Karta Posily (Reinforcements) (1 karta)

Když je tato karta zahrána, můžete si líznout čtyři bílé karty bez ohledu na to, kolik karet máte již v ruce nebo můžete umožnit všem ostatním rytířům (tj. všem kromě vás) líznout si jednu bílou kartu. V tomto případě opět nezáleží na pozici hráčů na hracím plánu. Dosud neodhalený zrádce si také bere jednu bílou kartu jako, všichni ostatní.

Standardní černé karty

Karty Černý rytíř (11 karet - 5 jednobodových, 3 tříbodové, 2 pětibodové, 1 sedmibodovou)

Typ karty: Bojová karta

Pokud je tato karta tažena, musí být umístěna na volné pole na úkolu Černý rytíř. Pokud je položena lícem dolů (tj. tak, že není vidět její hodnota), tak si hráč, který ji položil, lízne bílou kartu jako kompenzaci za riziko, že na něj padne podezření ze zrady.

Když je to čtvrtá karta, tj. poslední černou kartou na úkolu, pak úkol okamžitě končí. Černé karty jsou nejprve zamíchány, poté spočítány a jejich hodnota porovnána s hodnotou bílých karet vyložených na tomto úkolu. Pokud je hodnota bílých karet vyšší, pak je úkol vyhrán, v ostatních případech je ztracen. Všechny karty jsou poté odloženy do příslušných odkládacích balíčků.

Karta Beznaděj (15 karet)

Typ: Karta úkolu Legenda o Svatém grálu

Když je tažena karta Beznaděj, je vyložena na volné pole úkolu Legenda o Svatém grálu. Karty pokládejte ze strany znázorňující porážku (tmavá strana).

Pokud není na úkolu k dispozici žádné volné pole, pak kartu Beznaděj odhodte společně s jednou bílou kartou Grálu, která leží na poli úkolu nejdále od relikvie.

Pokud úkol Legenda o Svatém grálu není k dispozici (byl již ukončen), pak tažením této karty přidáte do podhradí Camelotu jeden katapult.

Karta Excalibur (15 karet)

Typ karty: Karta úkolu Získání Excaliburu

Tažením této karty je Excalibur posunut blíže k zamrzlé straně řeky.

Pokud úkol Získání Excaliburu není k dispozici (byl již ukončen), pak tažením této karty přidáte do podhradí Camelotu jeden katapult.

Karta Lancelot/Drak (11 karet)

Typ karty: Bojová karta

Levá strana: Karta úkolu Hledání Lancelota (4 jednobodové, 3 tříbodové, 3 pětibodové, 1 sedmibodová)

Pravá strana: Karta úkolu Drak (4 pětibodové, 3 sedmibodové, 3 devítibodové, 1 jedenáctibodová)

Pokud je tato karta tažena, je vyložena na volné místo na úkolu Hledání Lancelota nebo na úkolu Drak, podle toho jaký z nich je ve hře. Pokud je hrána lícem dolů, pak si hráč, který ji položil, může líznout jednu bílou kartu.

Pokud je to pátá vyložená karta na úkolu Hledání Lancelota či Drak, pak úkol končí. Černé karty jsou nejprve zamíchány, poté spočítány a jejich hodnota porovnána s hodnotou bílých karet vyložených na tomto úkolu. Pokud je hodnota bílých karet vyšší, pak je úkol vyhrán, v ostatních případech je ztracen. Všechny karty jsou poté odloženy do příslušných odkládacích balíčků.

Pokud již ve hře není ani úkol Hledání Lancelota, ani úkol Drak, pak tažení této karty přidá do podhradí Camelotu jeden katapult.

Karty Žoldáci, Piktové a Sasové (4 karty od každého druhu)

Typ karty: Karty úkolů Piktské a Saské války

Pokud jsou taženy tyto karty, musí hráč do hry položit figurku příslušného bojovníka (při kartě Žoldáci si hráč může vybrat kterou figurku do hry umístí). Po umístění figurky bojovníka je karta odložena do příslušného odkládacího balíčku.

Vyložením čtvrté figurky je válka prohrána a všechny figurky i karty jsou z úkolu odstraněny.

Speciální černé karty

Karta Skleslost (2 karty)

Typ: Karta úkolu Legenda o Svatém grálu

Když je tato karta hrána, odstraní z úkolu Legenda o Svatém grálu jednu bílou kartu grálu a poté je položena na volné místo na hracím plánu, stejně jako karta Beznaděj.

Pokud na úkolu není žádná karta Grálu, pak je tato karta pouze položena na volné místo jako by to byla karta Beznaděj. Pokud byl již úkol Legenda o Svatém grálu ukončen, pak se tažením této karty umístí do podhradí Camelotu jeden katapult.

Karta Temný les (Dark Forest) (1 karta)

Typ: Karta úkolu Legenda o Svatém grálu

Pokud je tato karta zahrána, je okamžitě umístěna na úkol Legenda o Svatém grálu. Od této chvíle nesmí být přidány žádné karty Grálu do té doby, než se rytířům podaří úspěšně splnit jiný úkol (nepočítá se boj s katapulty). Poté, co je nějaký úkol úspěšně splněn, tuto kartu odhodte a můžete pokračovat v plnění úkolu Legenda o Svatém grálu jako dříve.

Karty Beznaděj a Skleslost jsou hrány normálně i přesto, že je ve hře karta Temný les, efekt této karty se vztahuje pouze na bílé karty. Pokud byl úkol Legenda o Svatém grálu ukončen, pak je tažením této karty umístěn do podhradí Camelotu jeden katapult.

Karta Guinevra (Guinevere) (1 karta)

Zahráním karty Guinevra jsou všichni rytíři (i neodhalený zrádce) okamžitě povoláni zpět do Camelotu. Rytíři jsou svoláni bez ohledu na pozici na hracím plánu a úkoly které plní. Hráč, který kartu Guinevra hrál, již dále ve svém kole nepokračuje. Následuje rovnou kolo dalšího hráče.

Pokud je rytíř donucen opustit sólo úkol, pak jsou všechny bílé karty doposud zahrané na tomto úkolu odhozeny na odkládací balíček.

Karta Mlhy Avalonu (Mists of Avalon) (1 karta)

Tato karta zůstává po zahrání vyložena na stole. Po zbytek hry je při každém ztraceném úkolu přidán ke Kulatému stolu jeden černý meč navíc.

Karta Mordred (1 karta)

Typ: Karta úkolu Piktské a Saské války

Když je tažena tato karta, musí být vyložena k úkolu Piktské nebo Saské války, výběr je na hráči, který tuto kartu hrál. Pro vítězství ve válce, ke které byl přidán Mordred, musí nyní rytíři přidat k požadované řadě karet ještě jednu pětibodovou (tj. pro vítězství musí rytíři vyložit karty 1, 2, 3, 4, 5, 5). Poté, co tato válka skončí, ať již vítězstvím či porážkou, je karta Mordred odhozena s ostatními kartami na příslušné odkládací balíčky.

Karty Morgana (Morgan) (5 karet)

Typ: Různé úkoly

Pozor! Každá z pěti karet Morgan má jiný efekt.

- 1) Každý rytíř okamžitě ztratí jeden život (i neodhalený zrádce), pozice rytířů ve hře nemá žádný vliv.
- 2) Všichni rytíři odhodí jednu kartu (pokud ji mají). Jeden rytíř, který má alespoň tři karty, se může obětovat a odhodit tři karty. Pokud tak učiní, ostatní rytíři nemusí odhazovat nic.
- 3) Lízni a okamžitě zahraj tři vrchní karty z balíčku černých karet.
- 4) Ihned do podhradí Camelotu přidej dva katapulty.
- 5) Jeden rytíř může dobrovolně obětovat dva životy nebo všichni rytíři zahodí jednu kartu (i neodhalený zrádce), pozice rytířů ve hře nemá žádný vliv.

Karta Vivien (1 karta)

Po zahrání je karta Vivien vyložena na hrací plán. Dokud je ve hře, nemůže být hrána žádná karta Merlin (ani jednotlivé karty pro zničení katapultů, ani odhození tří karet Merlin pro zrušení speciální černé karty). Vivien zůstává ve hře dokud není úspěšně dokončen jakýkoliv úkol (nepočítá se boj s katapulty).

Pozn.: Samotná karta Vivien může být zrušena odhozením tří karet Merlin ve chvíli, kdy přichází do hry, tj. předtím než její efekt vstoupí v platnost.

Překlad jednotlivých karet:

Grál (Grail)

Polož na prázdné místo na úkolu Legenda o Svatém grálu. Pokud jsou všechna pole plná, odstraň nejbližší kartu Despair.

Merlin (Merlin)

Odstraň jeden katapult NEBO poslední zahranou standardní černou kartu na úkolu dle tvého výběru. Ke zrušení speciální černé karty zahrajte dohromady tři karty Merlin.

Posily (Reinforcements)

Lízni si čtyři bílé karty nebo nech ostatní rytíře líznout po jedné kartě.

Jezerní paní (Lady of the Lake)

Pokud úkol Získání Excaliburu nebyl ukončen, posuň Excalibur o jedno pole blíže k vítězství, jinak získáváš dva životy.

Svolání (Convocation)

Všichni rytíři se mohou vrátit ke Kulatému stolu. Svolání rytíři si líznou a rozdělí tolik bílých karet, kolik se rytířů vrátilo.

Jasnozřivost (Clairvoyance)

Lízni pět vrchních karet z balíčku černých karet, uspořádej je dle svého uvážení a vrať navrch balíčku.

Zbožnost (Piety)

Sám získej 3 životy NEBO všichni ostatní rytíři získají 1 život.

Posel (Messenger)

Předej jednu až tři bílé karty ze své ruky rytíři dle svého výběru.

Hrdinství (Heroism)

Umísti na úkol dle svého výběru. Za vítězství v úkolu získáš navíc jeden bílý meč nebo naopak černý meč za porážku.

Osud (Fate)

Loajální rytíř: Všichni rytíři si líznou jednu bílou kartu
Zrádce: Odhal svou totožnost, všichni tvoji soupeři (rytíři) musí odhodit dvě karty.

Piktové (Picts)

Umísti figurku Pikta na bitevní pole. Pokud je to čtvrtá figurka, válka je ztracena.

Sasové (Saxons)

Umísti figurku Sasa na bitevní pole. Pokud je to čtvrtá figurka, válka je ztracena.

Žoldáci (Mercenaries)

Umísti figurku Pikta či Sasa na bitevní pole. Pokud je to čtvrtá figurka, válka je ztracena.

Excalibur (Excalibur)

Posuň Excalibur o jedno pole blíže k porážce.

Černý rytíř (Black Knight)

Pokud je karta hrána lícem dolů, lízni jednu bílou kartu.

Lancelot/Drak (Lancelot/Dragon)

Pokud je karta hrána lícem dolů, lízni jednu bílou kartu. Pokud se již nedá hrát, přidej jeden katapult.

Beznaděj (Despair)

Polož na první volné pole na úkolu Legenda o Svatém grálu. Pokud jsou všechna pole obsazená, odstraň jednu kartu Grálu.

Skleslost (Desolation)

Odstraň jednu kartu Grálu a polož kartu Skleslost na volné místo na hracím plánu úkolu Legenda o Svatém grálu.

Temný les (Dark Forest)

Dokud není úspěšně splněn jiný úkol, nemohou být hrány žádné karty grálu.

Vivien (Vivien)

Dokud není úspěšně splněn jiný úkol, nemohou být hrány žádné karty Merlin.

Mlhy Avalonu (Mists of Avalon)

Odted' za každý prohraný úkol přidej ke Kulatému stolu jeden černý meč navíc.

Guinevra (Guinevere)

Všichni rytíři jsou povoláni zpět do Camelotu a nezískají žádné bílé karty. Kolo hráče, který kartu hrál, okamžitě končí. Z opuštěných sólo úkolů odstraň všechny bílé karty.

Mordred (Mordred)

Umísti Mordreda na bojiště Piktských nebo Saských válek. Tento úkol nyní pro úspěšné splnění vyžaduje jednu pětibodovou bojovou kartu navíc.

Morgana (Morgan)

- 1) Jeden rytíř okamžitě ztrácí dva životy NEBO všichni rytíři odhodí jednu kartu.
- 2) Každý rytíř okamžitě ztrácí život.
- 3) Jeden rytíř okamžitě odhodí tři bílé karty NEBO všichni rytíři odhodí jednu bílou kartu.
- 4) Lízni a okamžitě zahraj tři vrchní karty z balíčku černých karet.
- 5) Ihned do podhradí Camelotu přidej dva katapulty.

Věrný rytíř (Loyal)

Cíl: K vítězství musí být na konci hry u Kulatého stolu nadpoloviční většina bílých mečů.

Obvinění: Pokud odhalíš zrádce, přidej jeden bílý meč ke Kulatému stolu. Pokud jsi křivě obviněn, otoč jeden bílý meč u Kulatého stolu černou stranou navrch.

Zrádce (Traitor)

Cíl: Pro vítězství je potřeba ke Kulatému stolu položit sedm černých mečů nebo umístit 12 katapultů nebo zabít všechny ostatní rytíře.

Obvinění: Pokud jsi obviněn, odhal svou totožnost a otoč svou kartu erbu stranou zrádce navrch. Pokud jsi na konci hry zůstal neodhalen otoč dva bílé meče u Kulatého stolu černou stranou nahoru.

Karta erbu

...jméno rytíře...

...speciální schopnost...

Excalibur

Přidej si +1 bod v každém boji, kterého se účastníš.

Odhoď Excalibur pro zrušení jedné jakékoliv černé karty, která byla zrovna zahrána.

Svatý Grál

Kterýkoliv umírající rytíř, který se napije ze Svatého Grálu, získává 4 životy. Po použití Grál odhod'.

Lancelotova zbroj

Kdykoliv si musíš líznout černou kartu, lízni dvě. Jednu z nich zahraj a druhou dej dospod balíčku černých karet.

Životy

Start = 4 životy

Maximum = 6 životů

Smrt = 0 životů

Hra je ztracena, když:

- je v podhradí Camelotu umístěno 12 katapultů
- nebo je na Kulatý stůl položen sedmý černý meč
- nebo zemřou všichni rytíři (s výjimkou zrádce)

Vítězství nastane, když:

- je u Kulatého stolu dvanáct či více mečů a nadpoloviční většina z nich je bílá

Herní kolo

1. **Rozpínání zla** (vyber jednu)

- lízni černou kartu a zahraj ji
- nebo přidej do podhradí Camelotu jeden katapult
- nebo si uber jeden život

2. **Hrdinská akce** (vyber jednu)

- přesuň se na nový úkol
- nebo vykonej Hrdinskou akci Plnění úkolu
- nebo zahraj jednu speciální kartu
- nebo odhod' tři identické karty a získej tím jeden život
- nebo obviň jednoho rytíře (pouze pokud je v podhradí Camelotu šest a více katapultů nebo je u Kulatého stolu položeno šest a více mečů)

* Pokud chceš, můžeš výměnou za obětování jednoho života zahrát druhou Hrdinskou akci (jinou než první).

** Pokud chceš, použij speciální schopnost svého rytíře.

Zde pod kartu erbu zasuň svou kartu věrnosti. Odhal ji pouze pokud jsi obviněn a pakliže jsi zrádce, otoč kartu erbu rubem nahoru.

WWW.BLACKFIRE.CZ

Zrádce

Odhalení

Pokud jsi odhalen jako zrádce:

- otoč svou kartu věrnosti lícem vzhůru
- rytíř, který Tě obvinil, přidá ke Kulatém stolu jeden bílý meč

Nyní hraješ z povzdálí, rytíři už na tebe nemohou.

1. odstraň figurku svého rytíře z hracího plánu a umísti ji sem
2. odlož kostku životů
3. odhod' všechny své bílé karty
4. pakliže máš Excalibur nebo Svatý Grál odstraň, je ze hry

Lancelotova zbroj

Kdykoliv si musíš líznout černou kartu, lízni dvě. Zahraj jednu z nich dle vlastního výběru, druhou vrať dospod balíčku černých karet.

Herní kolo

1. Výsměch rytířům
 - kterémukoliv rytíři vezmi z ruky 1 bílou kartu a odhod' ji
2. Podpora šíření zla (vyber jednu)
 - do podhradí Camelotu přidej jeden katapult
 - nebo lízni a zahraj černou kartu

Vítězství

Vítězem stáváš ve chvíli:

- kdy je v podhradí Camelotu 12 katapultů
- nebo ve chvíli, kdy je ke Kulatému stolu položen sedmý černý meč
- nebo když jsou všichni rytíři mrtví

Hra také končí v případě, že je u kulatého stolu dvanáct a více mečů. A pokud je alespoň polovina z nich černá, vítězíš.

WWW.BLACKFIRE.CZ

Popis jednotlivých speciálních schopností:

Král Artuš

syn Uthera Pentragona

Speciální schopnost:

Jednou za kolo si můžeš vyměnit jednu bílou kartu (lícem dolů) s jiným rytířem dle tvého výběru.

Sir Galahad

syn Lancelotův

Speciální schopnost:

Jednou za kolo v průběhu fáze Hrdinských akcí můžeš zahrát jednu speciální bílou kartu bez použití Hrdinské akce.

Sir Tristan

z Lyonesse

Speciální schopnost:

Přesun z Camelotu na nový úkol nevyžaduje Hrdinskou akci.

Sir Palamedes

saracénský rytíř

Speciální schopnost:

Pokud se zúčastní úkolu, který je úspěšně splněn, získává jeden život navíc.

Sir Percival

syn Pellinorův

Speciální schopnost:

V průběhu fáze Rozpíná zla se může podívat na vrchní kartu z balíčku černých karet a teprve poté se rozhodnout, jestli si ji lízne nebo zvolí jinou akci zla.

Sir Kay

Správce Artušova dvora

Speciální schopnost:

Na konci bojového úkolu může zahrát jednu dodatečnou bílou kartu poté, co jsou černé karty odhaleny.

Sir Gawain

syn krále Lota

Speciální schopnost:

Pokud líže bílé karty u Kulatého stolu, líže 3 karty namísto 2.

WWW.BLACKFIRE.CZ