

# MERLIN'S COMPANY™

A Shadows over Camelot Expansion

Serge Laget  
&  
Bruno Cathala

**A**vevi combattuto molte battaglie e credevi ormai che le terre attorno a Camelot non avessero più segreti per te, e che finalmente le forze del Male sarebbero state sconfitte per sempre.

Non potevi essere più lontano dalla verità. forgia la tua spada e lucidane la lama ancora una volta - nuove minacce si stanno radunando nelle nebbie di Avalon...

Si raccontano storie di streghe che minacciano il regno con la loro magia nera e persino le strade più trafficate per Camelot non sono sicure come prima.

fortunatamente anche in questo momento così oscuro ci sono nuovi cavalieri coraggiosi (o sciocchi?) che si uniscono alla Tavola Rotonda, e lo stesso Merlino ha ritenuto opportuno occuparsi degli affari del regno...

Sei un cavaliere che si cullerà sugli allori, arrendendosi all'imminente oscurità che ti trascinerà verso la slealtà ed il tradimento?

Oppure andrai avanti, con il cuore e con la spada al tuo fianco, per giurare fedeltà al Re ed unirti a noi in questa eroica avventura?

Benvenuto nella Compagnia di Merlino, un'espansione per Shadows over Camelot™ - il gioco da tavolo. Per giocare è necessario avere una copia originale del gioco.

## Componenti

Questa espansione consiste in:

- Una miniatura di Merlino - un nuovo personaggio indipendente, in grado di giungere rapidamente per aiutare la vostra causa



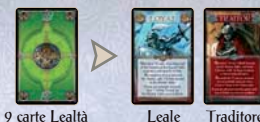
Merlino

- 7 Nuovi Cavalieri, rappresentati dai loro unici Stemmi Araldici, ognuno con lo stesso colore dei 7 cavalieri del gioco originale (ad eccezione di Re Artù, naturalmente, perchè può esserci solo un vero re!)



- 63 Nuove carte:

- Un nuovo mazzo di carte Lealtà, compresa una carta aggiuntiva Traditore



9 carte Lealtà

Leale

Traditore

- 16 Nuove carte Viaggio, che rappresentano eventi che possono manifestarsi tra un'Impresa e l'altra



16 carte Rosse

Carte Viaggio

- 14 carte Nere, comprese 7 nuove carte Nere Speciali - tutte streghe alleate di Morgana - per assicurare una miscela di nuove e vecchie minacce



14 carte Nere

7 Standard

7 Speciali

- 23 carte Bianche, comprese 8 nuove carte Bianche Speciali - indispensabili eventi favorevoli da aggiungersi a quelli già presenti nel gioco originale



28 carte Bianche

15 Standard

8 Speciali

carta Blu

Merlino

- Una carta Riassuntiva per Merlino

- Questa espansione contiene anche la miniatura bonus di Sir Bedivere, una miniatura promozionale ormai difficile da reperire, introdotta al lancio del gioco originale e, per la prima volta, una copia del suo Stemma Araldico ufficiale e del suo dado colorato.



Sir Bedivere

## Modifiche alla preparazione del gioco originale

Prima di preparare il gioco, utilizzando la Compagnia di Merlino, devi fare quanto segue:

- **Mischia le 16 nuove carte Viaggio** incluse in questa espansione e forma un mazzo dei Viaggi, posizionale al di fuori del tabellone, in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.
- **Posiziona la miniatura di Merlino vicino al mazzo Viaggio.** Merlino non entra in gioco finché non viene pescata la prima carta "Merlin Travels" dal mazzo dei Viaggi, durante lo svolgimento della partita.
- **Aggiungi le 14 carte Nere** incluse in questa espansione alle carte Nere del gioco originale.
- **Aggiungi le 23 carte Bianche** incluse in questa espansione alle carte Bianche del gioco originale.

Alcune delle nuove carte Bianche e Nere incluse in questa espansione sono identiche a quelle del gioco originale, ma non ha importanza se è visibile la differenza di usura tra le carte originali e quelle nuove. Non saprai mai se la nuova carta altro non è che una vecchia con il dorso nuovo. Questa apparente ridondanza aiuta a preservare l'equilibrio degli effetti e delle proporzioni nei nuovi grandi mazzi di carte Bianche e Nere.

Ogni carta di questa espansione riporta il simbolo "M" per aiutarti a dividere le carte alla fine del gioco.



Adesso procedi con la normale preparazione del gioco, come descritto alle pagine 6 e 7 del regolamento originale di Shadows over Camelot.

## I Sette Nuovi Cavalieri

Per via della sua statura unica, nella Compagnia di Merlino Re Artù è sempre presente. Distribuisci il suo Stemma Araldico ad un giocatore a caso prima di procedere.

Quando arriva il momento di pescare gli Stemmi Araldici dei Cavalieri (punto 5 della preparazione originale), adesso puoi:

- Sostituire l'intero set di Stemmi Araldici dei Cavalieri presente nel gioco originale (incluso Sir Bedivere ma escluso Re Artù che è già stato assegnato) con i nuovi 7 Cavalieri della Compagnia di Merlino: Sir Bors, Sir Caradoc, Sir Gaheris, Sir Gareth, Sir Geraint, Sir Lamorak e Sir Owain, prima di pescare a caso i cavalieri dal nuovo set di Stemmi Araldici,
- Oppure prendere un Cavaliere a tua scelta (vecchio o nuovo), facendo attenzione che non ci siano due Cavalieri che abbiano lo Stemma Araldico dello stesso colore (ad es. se un giocatore sceglie Sir Gaheris col suo Stemma di colore giallo, Sir Calahad non può essere in gioco). Utilizza la miniatura dello stesso colore del tuo Stemma nel gioco.

## Merlino

Il vecchio stregone saggio adesso è un personaggio indipendente in piena regola, completo della sua miniatura. Merlino comincia il gioco al di fuori del tabellone; quando si verificano determinati eventi (vedi I Viaggi & Il Mazzo dei Viaggi), Merlino entra in gioco e viaggia di Impresa in Impresa, aiutando i Cavalieri in questo modo:



Merlino

- Una volta nel turno di ogni giocatore, quando il proprio Cavaliere è presente nella stessa Impresa con Merlino, il giocatore può scegliere di pescare una carta Bianca dal mazzo. Questa viene considerata come un'Azione gratuita e non conta come un'Azione Eroica del Cavaliere nel turno.
- In aggiunta, ogni volta che Merlino raggiunge un'Impresa non più in gioco (L'Impresa per Excalibur, L'Impresa per il Santo Graal e Lancillotto & il Drago), la pesca della corrispondente carta Nera non aggiunge la Macchina d'Assedio intorno a Camelot; al contrario, la carta Nera pescata viene scartata senza che si produca alcun effetto.

## I Viaggi & Il Mazzo dei Viaggi



Le strade attorno a Camelot sono diventate incerte e pericolose. A differenza del gioco originale, spostarsi da un'Impresa all'altra non è più sicuro per i Cavalieri...

Ogni volta che un Cavaliere decide di Iniziare una Nuova Impresa come Azione Eroica durante il suo turno o tramite l'utilizzo del proprio Potere Speciale (Sir Tristan), egli deve:

- per primo, dichiarare dove intende spostarsi,
- poi pescare una carta Viaggio dalla cima del Mazzo dei Viaggi ed applicarne gli effetti prima di completare il proprio spostamento verso la destinazione scelta.

Tutti gli altri spostamenti nel gioco, come quelli a seguito del completamento di un'Impresa, o effettuati al di fuori del turno, per effetto di carte Speciali Bianche o Nere giocate, non fanno pescare la carta Viaggio, e sono soggetti alle regole del gioco originale. Sono modificati solamente gli spostamenti dei Cavalieri come Azione Eroica del proprio turno o tramite l'utilizzo del proprio Potere Speciale.

- Se la carta Viaggio pescata è una carta **Nothing Happens** allora...non accade nulla di straordinario! Il Cavaliere completa il suo spostamento e raggiunge l'Impresa che aveva scelto come destinazione. Il gioco prosegue come di consueto.
- Se la carta Viaggio pescata è una carta **Merlin Travels**, il Cavaliere raggiunge con successo la sua destinazione e la miniatura di Merlino viene spostata nell'Impresa appena raggiunta dal Cavaliere. Dal momento che Merlino non è un Cavaliere, egli può spostarsi per unirsi ad un Cavaliere in qualsiasi Impresa, incluse le Imprese Solitarie (Il Cavaliere Nero, Lancillotto).



- Se la carta Viaggio pescata è una carta **Vision**, il Cavaliere diventa talmente ispirato dalla visione del Graal che muove verso questa Impresa, anziché quella che aveva scelto. Se l'Impresa per il Santo Graal non è più in gioco, la carta non ha alcun effetto e il Cavaliere prosegue verso la propria destinazione, come se avesse pescato una carta **Nothing Happens**.



NON mischiare il mazzo dei Viaggi per altri motivi, come ad esempio quando viene ordinato di mischiare il mazzo Bianco e quello Nero con le rispettive pile degli scarti.

## Scartare le carte Nere per le Imprese non più in gioco

Le carte Nere pescate che fanno riferimento ad una Impresa non più in gioco (L'Impresa per Excalibur, L'Impresa per il Santo Graal, Lancillotto & il Drago) adesso vengono definitivamente rimosse dal gioco anziché scartate. Perciò non saranno più presenti quando il mazzo verrà rimischiato durante il gioco. Pescare tali carte farà comunque aggiungere una Macchina d'Assedio attorno a Camelot, quando applicabile.

- Se la carta Viaggio pescata è una carta **Charged!**, **Lost!** oppure **Ambushed!**, il Cavaliere deve completare con successo la sfida descritta sulla carta oppure subirne le conseguenze e terminare immediatamente il proprio turno.



- Se la carta Viaggio pescata è una carta **Captured!**, il Cavaliere viene catturato e trattenuto per il riscatto. Egli rimane dove si trova e non può più giocare (posiziona la carta Captured! sotto la miniatura del Cavaliere, per ricordarlo) finché uno dei suoi compagni non spende una delle sue Azioni Eroiche per scartare una carta Bianca Speciale per liberarlo! Nota che il Cavaliere non può liberarsi da solo né partecipare ad alcuna azione di gioco (scambiare carte, ecc...) finché non viene liberato da un compagno. Se un Traditore ancora non rivelato viene catturato alla fine del gioco, egli non può rivelarsi da solo, né girare spade Bianche in spade Nere. Per questo bisogna fare attenzione a non liberare un Traditore o lasciare fuori dal gioco un Cavaliere Leale!



## Giocare in 7 e 8 giocatori: Due Traditori!

Con la Compagnia di Merlino adesso è possibile avere fino ad 8 giocatori (7 Cavalieri & Re Artù). Questo però ha un prezzo: in 7 e 8 giocatori, bisogna aggiungere la seconda carta Traditore quando si mischiano le carte Lealtà all'inizio del gioco.

I due Traditori non si conoscono e non sanno se l'altro è presente oppure no nel gruppo. Se alla fine della partita c'è un Traditore che non è stato rivelato, egli gira 2 Spade da Bianche a Nere. Se tutti e due i Traditori non sono stati rivelati, diventano 3 le Spade Bianche da girare a Nere! Se sono loro a vincere, si rivelano insieme nel loro tradimento...

Una volta completati gli effetti di una carta Viaggio, questa deve essere posizionata in una pila degli scarti. Nel caso il mazzo dei Viaggi dovesse terminare, ricrearne uno nuovo mischiando tutte le carte scartate.



### CREDITI

Game Design: Bruno Cathala & Serge Laget

Illustrazioni: Julien Delval

Traduzione: Giuseppe Ferrara

[g.ferrara74@gmail.com](mailto:g.ferrara74@gmail.com)

Ringraziamenti speciali a tutti gli intrepidi Cavalieri che hanno girato in lungo e in largo per aiutarci nel regno di Camelot, portando nuovi Scudieri in queste avventure...



# APPENDICE

# LE CARTE IN DETTAGLIO

## Il Traditore

Gioca utilizzando le regole originali. Vedi anche *Giocare in 7 e 8 giocatori: Due Traditori!* di questo regolamento.

## Il Mazzo dei Viaggi



Dorso



Lost! x2



Ambushed! x2



Captured! x1



Charged! x2



Merlin Travels x5



Nothing Happens x3



Vision x1

## Carte Nere Standard Aggiuntive



Despair x2



Excalibur x2



Mercenaries! x1



Picts! x1



Saxons! x1

## Le 7 Streghe di Morgana

### 1.a Strega (1 carta)

Rimischiare immediatamente i mazzi di carte Nere e Bianche con le carte scartate (non il Mazzo dei Viaggi!).

### 2.a Strega (1 carta)

Finché una nuova Impresa non è vinta, i Cavalieri:

- non possono perdere 1 punto Vita durante la fase del Progresso del Male;
- non possono perdere 1 punto Vita per giocare una seconda Azione Eroica;
- Sir Caradoc è temporaneamente privato del suo Potere Speciale.

Ovviamente, i punti Vita possono essere persi a seguito di una Impresa persa, per effetto di alcune carte Nere, ecc... Solamente la perdita volontaria dei punti Vita non è concessa.

### 3.a Strega (1 carta)

Aggiungi una miniatura dei Pitti e dei Sassoni alle loro rispettive Guerre. Questo può causare la sconfitta di una o di entrambe le Guerre. Se necessario, risolvi prima le conseguenze a seguito del posizionamento della miniatura dei Pitti; in seguito fai lo stesso per i Sassoni.

### 4.a Strega (1 carta)

Ogni Cavaliere deve scartare immediatamente una carta Grail o perdere un punto Vita. Se un Cavaliere non ha una carta Grail allora DEVE perdere un punto Vita, anche a rischio della propria vita!

### 5.a Strega (1 carta)

Per il resto della partita, ogni falsa accusa fa girare due Spade Bianche in Nere sulla Tavola Rotonda. Come nel gioco normale, se non ci sono Spade Bianche da girare, la falsa accusa non produce alcun effetto.

### 6.a Strega (1 carta)

Per il resto della partita, ogni carta Merlino giocata viene rimossa permanentemente dal gioco, anziché essere scartata.

### 7.a Strega (1 carta)

Tutti i Cavalieri che non sono presenti alla prossima Impresa che viene persa, perdono immediatamente 1 punto Vita. La carta viene poi scartata.

## Carta Bianche Standard Aggiuntive



x3



x2



x1



x1



x1



Grail x3



Merlin x1

### FIGHT ? (3 carte) (Combattimento)

Il valore di questa carta, da 1 a 5, è scelto dal Cavaliere nel momento in cui decide di giocarla. Nota che questa carta, nonostante il suo effetto unico, è una carta Bianca Standard, come tutte le altre carte Fight (Combattimento) e non è una carta Speciale Bianca.

## Nuove carte Speciali Bianche

### CALL FOR HELP (1 carta) (Richiesta di Aiuto)

I Cavalieri possono unirsi alla tua Impresa, senza alcun costo e senza pescare alcuna carta Viaggio.

Non puoi chiedere aiuto nelle Imprese Solitarie, ma puoi lasciare una Impresa Solitaria - e subirne le conseguenze - per rispondere alla Richiesta di Aiuto di un tuo compagno.



### DISPEL (1 carta) (Scacciare)

Scarta una carta Speciale Nera permanente o semi-permanente (*Dark Forest, Mists of Avalon, Mordred, Vivien e le Streghe di Morgana n. 2, n.5, n.6 e 7*) di tua scelta. Può anche essere utilizzata, come qualsiasi altra carta Speciale Bianca, per liberare un Cavaliere preso in ostaggio (tramite la carta Captured!).



### DIVINE FAVOR (1 carta) (Favore Divino)

Il prossimo pareggio che si verifica nella partita è vinto a favore delle forze del Bene. Se a fine partita si verifica un pareggio tra le Spade Bianche e le Spade Nere, i Cavalieri Leali vincono la partita!



### DRAGON SLAYER (1 carta)

(Uccidi il Drago)

Pesca 3 carte Bianche dal mazzo. Se stai giocando l'Impresa del Drago puoi scegliere, in alternativa, di giocare 2 carte Fight (anziché pescare le 3 carte, come preferisci). Puoi giocare fino a 3 carte Fight nell'Impresa del Drago durante lo stesso turno: 1 come tua Azione Eroica, e altre 2 perdendo volontariamente 1 punto Vita e giocando questa carta Dragon Slayer.



### MERLIN TO THE RESCUE (1 carta)

(Merlino in Soccorso)

Sposta immediatamente la miniatura di Merlino su un'Impresa a tua scelta, anche un'Impresa che non stai affrontando. Puoi anche spostare Merlino su un'Impresa non più in gioco (Excalibur, il Santo Graal, Lancillotto & il Drago) per evitare che una nuova Macchina d'Assedio venga posizionata in caso dovesse uscire una carta Nera del tipo corrispondente all'Impresa.



### NEW HOPE (1 carta)

(Nuova Speranza)

Scarta tutte le tue carte Bianche, inclusa questa, e pescane lo stesso numero dal mazzo di carte Bianche.



### TOURNAMENT (1 carta) (Giostra)

Guadagni 2 punti Vita OPPURE uno Scudiero diventa Cavaliere (se giochi con le regole della Sfida dello Scudiero). Quando questa carta è giocata, non devi necessariamente essere dove si trova lo Scudiero, né è necessario che lo Scudiero si trovi in Camelot per la sua investitura a Cavaliere.



### TRUCE (1 carta) (Armistizio)

Termina una Guerra a tua scelta (Sassoni o Pitti) con un armistizio. La Guerra non è vinta da nessuno; scarta tutte le carte Fight e rimuovi tutte le miniature presenti. Scarta anche la carta Mordred, se presente.

