

SHADOWS OVER CAMELOT™

SERGE LAGET
&
BRUNO CATHALA

Regolamento



Giocatori: 3-9
Età: 10+
Durata: 60-90 minuti

DAYS OF
WONDER

Una rondine leggiadra vola attraverso il cielo di Cornovaglia... Le forze del male si stanno radunando intorno a Camelot: il Cavaliere Nero è stato avvistato in cima ad una desolata collina; una Morgana pianificatrice progetta la sua vendetta; le truppe Sassoni si stanno muovendo; e acri di legname sono tagliati per costruire le Macchine d'Assedio... E inoltre Lancillotto è svanito, Excalibur deve ancora essere trovata e il Santo Graal resta solo una leggenda.

Questi sono tempi davvero bui...

Ti farai avanti tu, giovane scudiero, e giurerai alleanza ai tuoi fedeli compagni della Tavola Rotonda? Il tuo cuore è puro d'intenti e pronto al sacrificio per il bene di tutti? O le oscure promesse di potere ti convinceranno a tradire?

■ Preambolo ■

In molti giochi, i giocatori competono l'uno contro l'altro per raggiungere la vittoria. "Ombre su Camelot" propone un viaggio di un tipo molto diverso, in cui tu e i tuoi compagni, come Cavalieri della Tavola Rotonda, collaborerete per sconfiggere... il gioco!

A prima vista, questo compito sembra abbastanza semplice. Dopo tutto non dovrebbe un gruppo di giovani e nobili Cavalieri, agili e pronti, sconfiggere facilmente un gioco che si gioca da solo? Ahimè, la vostra missione è ulteriormente complicata dalla possibilità sempre presente di un Traditore fra voi, in attesa di colpire nel momento peggiore possibile...

Abbastanza parole... Indossa il tuo mantello, monta il sella al tuo destriero e galoppa nelle Ombre per unirti a noi a Camelot!

Bruno Cağhala
&
Serge Laget

— Aprile 2005



Componenti

- 1 Tabellone Principale di Camelot e della Tavola Rotonda, con le sue Imprese intorno
- 3 Imprese aggiuntive con due lati l'una (il Santo Graal, Excalibur e Lancillotto & il Drago)
- 16 Spade della Tavola Rotonda (Bianche da un lato, Nere dall'altro)
- 168 carte (Personaggi, Eventi e Lealtà), di cui: 84 Bianche (69 standard, 15 speciali), 8 Lealtà, 76 Nere (64 standard, 12 speciali)



- 7 Stemmi Araldici (uno per Cavaliere)
- 7 dadi normali (uno per Cavaliere) e 1 speciale a 8 facce per le Macchine d'Assedio
- Un Regolamento ed un Libro delle Imprese
- Un numero di accesso "Days of Wonder Online" (situato sul retro di queste Regole)
- 30 Miniature, di cui:
 - 12 Macchine d'Assedio
 - 3 Reliquie
 - 4 Guerrieri Sassoni
 - 4 Guerrieri Pitti
 - 7 Cavalieri

Il tabellone di Camelot



Il Santo Graal



Lancillotto & Il Drago



7 Stemmi Araldici



16 Spade a 2 Colori



Excalibur



7 dadi normali



1 dado ad 8 facce



Familiarizzare con le parti essenziali del gioco

Il gioco contiene molti diversi elementi e materiali. Ti suggeriamo di dare le seguenti brevi spiegazioni al tuo gruppo mentre prepari il gioco, o di leggerle per i nuovi giocatori prima di iniziare:

Carte

Ci sono tre categorie principali di carte in "Ombre su Camelot":

Le carte Lealtà, una per ciascuno di voi all'inizio del gioco, determinano la vostra fedeltà: se "Leale", a Camelot e ai Cavalieri della Tavola Rotonda, se il "Traditore", alle forze del Male.



Carta Lealtà



Cavaliere Leale



Cavaliere Traditore

Le carte Bianche, riconoscibili dal dorso e dal bordo bianchi, rappresentano una varietà di eventi o personaggi "buoni" che dovrebbero aiutare te e i tuoi compagni Cavalieri nelle vostre Imprese. Le carte bianche sono di due tipi: Standard e Speciali (più rare e potenti, distinguibili dal loro simbolo speciale).



Carta Bianca



Standard



Speciale

Le carte Nere, riconoscibili dal dorso e dal bordo neri, sono immancabilmente un cattivo auspicio per te e i tuoi compagni Cavalieri (ma gradite da un Traditore), poiché esse generalmente aiutano il diffondersi di forze malvagie nel regno. Le carte nere sono di due tipi: Standard e Speciali (più rare e potenti, distinguibili dal loro simbolo speciale).



Carta Nera



Standard



Speciale



simbolo Carta Bianca Speciale



simbolo Carta Nera Speciale

Stemmi Araldici

Il tuo Stemma Araldico è il promemoria del tuo personaggio durante il gioco. Inizialmente disposto a faccia in su col nome del tuo Cavaliere visibile, è il posto in cui conservi il tuo dado Vita, le Reliquie che potresti vincere e dove nascondi la tua carta Lealtà all'inizio del gioco.

Il tuo Stemma Araldico mostra un sommario delle azioni che puoi intraprendere e descrive il tuo personale Potere Speciale. Quest'ultimo è descritto in maggior dettaglio nell'Appendice 1 del Libro delle Imprese, sotto il nome del tuo Cavaliere.

L'altro lato di ogni Stemma Araldico è per il Traditore, da usarsi se fosse smascherato. Esso elenca i meccanismi dei suoi malvagi intrighi per il resto del gioco.

Cavaliere

Dado Vita

Condizioni di vittoria

Nome

Potere Speciale

Descrizione dei poteri delle Reliquie

Sommario del turno di gioco

Carta Lealtà

Traditore

Il Traditore è descritto in dettaglio nell'Appendice 1 del Libro delle Imprese

Se rivelato, metti qui la tua miniatura e segui le istruzioni

Imprese

In "Ombre su Camelot" i diversi tabelloni di gioco (quello Principale e i tre separati) rappresentano le diverse locazioni in cui puoi viaggiare per realizzare le Imprese che ti aiuteranno a vincere il gioco.

Tutte queste Imprese condividono alcuni dettagli:

- **Un nome ed un simbolo**, usati per rappresentare quell'Impresa su vari elementi del gioco e carte;
- **Un'illustrazione della locazione in cui l'Impresa ha luogo**, e, in alcuni casi, dei nemici che affronterai là;
- **Spazi predeterminati per le carte**, in cui un certo numero di carte Bianche o Nere deve essere giocato per avanzare nell'Impresa;
- **Posizioni predeterminate per i Cavalieri**, per indicare se l'Impresa è aperta a tutti i Cavalieri o è un'Impresa Solitaria;
- **Simboli di Vittoria e Sconfitta**, che mostrano i premi garantiti ai vittoriosi, e le punizioni inflitte agli sconfitti.

Ogni Impresa ha in genere una o più carte Nere o azioni Malvagie collegate ad essa, e una o più carte Bianche che possono essere giocate su di essa o Azioni Eroiche che possono essere compiute per portarla avanti.

Per una descrizione più precisa delle Imprese e i dettagli sulle condizioni di completamento di ciascuna Impresa e le conseguenze della Vittoria o Sconfitta, per favore fate riferimento al Libro delle Imprese.



Reliquie

In "Ombre su Camelot", parecchie Imprese portano a potenti Reliquie. Vincerle vi permetterà di avanzare per un lungo tratto dell'arduo percorso verso la vittoria.

Queste Reliquie, e le Imprese a cui sono collegate, sono:

- la favolosa spada di **Excalibur**, nell'Impresa per Excalibur
- il leggendario **Santo Graal**, nell'Impresa per il Graal
- e l'**Armatura di Lancillotto**, nell'Impresa per Lancillotto.



Quando completi una di queste Imprese, puoi immediatamente prendere la corrispondente Reliquia e mettere orgogliosamente la sua miniatura sul tuo Stemma Araldico. Il potere di quella Reliquia, descritto sul tuo Stemma Araldico e nell'Impresa corrispondente, è ora tuo.

Tuttavia, se l'Impresa è fallita, la Reliquia sparisce per sempre ed è rimossa dal gioco per il resto della partita.

Spade della Tavola Rotonda

Le 16 Spade del gioco (nere da un alto, bianche dall'altro) sono usate durante la partita per tenere il conto del progresso del vostro gruppo verso la vittoria o la sconfitta. Quando il gioco termina, il colore (e la quantità) delle Spade decreteranno se avrete vinto o perso la partita



SPADE

Quando poste sulla Tavola Rotonda, queste Spade indicano rispettivamente il progresso dei Cavalieri o delle Forze del Male.

Scopo del gioco

In "Ombre su Camelot", tu e i tuoi amici formate una coalizione di Cavalieri che hanno giurato di difendere il reame contro le forze del Male. La vostra vittoria dipende dal completamento di Imprese leggendarie, come la ricerca di Excalibur, del Santo Graal o dell'Armatura di Lancillotto; il torneo contro il Cavaliere Nero; e numerose guerre contro i Sassoni e i Pitti.

Ogni Impresa offre le proprie sfide, con ricompense per i vincitori e terribili conseguenze per gli sconfitti. Il completamento di una Impresa porta spesso una o più nuove Spade alla Tavola Rotonda. Nella vittoria, queste Spade sono poste col lato bianco in su, a supportare i Cavalieri. Nella sconfitta, sono poste col lato nero in su, a mostrare il progresso del Male.

Il gioco termina prematuramente con una sconfitta se i Cavalieri Leali non riescono ad impedire che le forze del Male compiano una qualunque delle seguenti azioni:

- circondare Camelot con 12 Macchine d'assedio;
- piazzare 7 o più Spade Nere sulla Tavola Rotonda;
- uccidere tutti i Cavalieri Leali.

Altrimenti il gioco termina immediatamente dopo la prima Azione in cui la dodicesima (o successiva) Spada è posta sulla Tavola Rotonda. A quel punto, il gioco è vinto se i Cavalieri Leali sono riusciti a piazzare una maggioranza di Spade Bianche sulla Tavola Rotonda. Se c'è un Traditore, egli vince se le forze del Male sconfiggono gli altri Cavalieri.

Preparare il gioco

Disponete il tabellone Principale di Camelot e dintorni al centro del vostro tavolo **1**. Staccate le Imprese per Excalibur, il Santo Graal, Lancillotto & il Drago, e disponetele accanto al Tabellone principale, come in figura **2**. L'Impresa per Lancillotto & il Drago deve essere piazzata con il lato di Lancillotto visibile.

Ponete le miniature di Excalibur, del Santo Graal e dell'Armatura di Lancillotto sui loro rispettivi spazi d'Impresa - fig. **3**. Posiziona le 12 Macchine d'Assedio, i 4 Sassoni, i 4 Pitti e le 16 Spade in una riserva, vicino al piano di gioco **4**.

Ti suggeriamo di descrivere i elementi di gioco ai tuoi amici.



Assegnate casualmente uno Stemma Araldico a ciascun giocatore. Ognuno prende il suo Cavaliere e presenta se stesso ed il suo Potere Speciale al gruppo. Piazzate il vostro Stemma vicino a Voi e ponete un dado con il **4** in alto nello spazio ad esso riservato - fig. **5**. Questo dado sarà utilizzato durante la partita per tenere il conto dei Punti Vita del vostro Cavaliere.

Piazzate la miniatura del vostro Cavaliere sulla sua sedia designata - fig. **6** - alla Tavola rotonda, dove inizierà il gioco.

Separate le carte in tre mazzi (Bianche, Nere e Lealtà).
Mischiate le carte Nere e ponetele a formare un mazzo nello spazio designato a Camelot - fig. **7**.

Dalle carte Bianche, date una carta "Merlino" a ciascun giocatore, poi mischiate le rimanenti carte Bianche, incluse le rimanenti carte "Merlino".

Datene 5 a ciascun giocatore e ponete le restanti carte a formare un mazzo nello spazio designato in Camelot - fig. **8**.

Mischiate le 8 carte Lealtà e datene una a caso a ciascun giocatore. Ognuno sbircia in segreto la propria carta Lealtà per scoprire la sua fedeltà (alla Tavola Rotonda se Leale, alle forze del Male se Traditore), prima di far scivolare la carta a faccia in giù sotto lo Stemma **9**. Tutte le carte Lealtà non utilizzate sono poste a faccia in giù nella scatola, senza che nessuno possa guardarle.

Nota Importante

Durante la partita, tutte le carte giocate, siano esse Bianche o Nere, devono sempre essere scartate a faccia in giù. Per distinguere gli scarti dai Mazzi, i Mazzi sono sempre piazzati sul tabellone di Camelot (**7** & **8**), mentre gli scarti vanno posti fuori da Camelot - figura **10**, non sul tabellone.

diversi ruoli dei vari
ci prima di cominciare.

■ Iniziare a giocare ■

All'inizio del gioco, come esempio della collaborazione che verrà, ogni giocatore sceglie una carta Bianca dalla sua mano e la pone, a faccia in su, sulla Tavola Rotonda. Una discussione dovrebbe nascere su come sia meglio dividere queste carte fra tutti i Cavalieri.

Un Cavaliere, compiendo un nobile gesto, può volontariamente non prendere alcuna delle carte condivise, mentre altri ne prendono più di una. Se c'è disaccordo (non certo un bel presagio di ciò che avverrà!), le carte offerte sono mischiate e ridistribuite casualmente una a ciascun giocatore. Siete ora pronti ad iniziare a giocare.

■ Raccomandazioni per la prima partita ■

Questo gioco è diverso, davvero diverso! Starai allo stesso tempo giocando il gioco, ed inoltre, involontariamente, aiutandolo a sconfiggerti. Sebbene i meccanismi del gioco siano piuttosto semplici, le loro implicazioni e le potenziali ripercussioni delle vostre azioni non lo sono.

Come risultato, a meno che il vostro gruppo di giocatori sia composto da stagionati veterani che hanno familiarizzato a fondo con queste regole e appendici in precedenza, vi suggeriamo di giocare la prima partita senza un potenziale Traditore in mezzo a voi. Ciò ridurrà la tensione e il divertimento che può scaturire dal tradimento, ma assicurerà che tutti abbiano una possibilità di imparare il gioco.

Per fare ciò, rimuovete semplicemente il "Traditore" dalle carte Lealtà prima di distribuirle, e tenete le carte Lealtà a faccia in su, puramente come promemoria delle condizioni di vittoria del gioco.

Ciò dovrebbe consentirvi di apprendere rapidamente i meccanismi di gioco e di familiarizzare con i Poteri Speciali di ogni Cavaliere e con le Imprese e gli ostacoli che probabilmente incontrerete.

Se le regole sembrano un po' scoraggianti all'inizio, non preoccupatevi. Tutto quello che vi serve per iniziare è familiarizzare con i componenti essenziali durante la preparazione e comprendere la struttura del turno di gioco, esposta sui vostri Stemmi Araldici e in queste regole.

Equipaggiati con tale conoscenza, potete iniziare la partita e scoprire il resto mentre giocate, facendo riferimento al Libro delle Imprese quando intraprendete una nuova Impresa e all'Elenco delle Carte se sorgesse una domanda occasionale.

Dopo aver completato una partita, aggiungete la carta "Traditore" alle carte Lealtà all'inizio del gioco e divertitevi! Ma ricordate: qualcuno nel vostro valente gruppo potrebbe ora essere segretamente al lavoro contro gli altri... ed è intimamente familiare con le sottigliezze del gioco come lo siete voi!

■ Una parola sulla collaborazione ■

A volte durante il gioco, la vittoria dipenderà dall'abilità del vostro gruppo di fare le scelte giuste o compiere dei sacrifici per il bene comune. Le carte che ti sono assegnate e il tuo Potere Speciale possono occasionalmente determinare la tua scelta fra le Imprese o il corso delle tue azioni. Collaborare con altri Cavalieri di mentalità simile nel tuo gruppo si rivelerà spesso cruciale per vincere.

Alcune regole devono perciò essere osservate in ogni momento, mentre conferisci coi tuoi compagni Cavalieri. Dichiarazione di intenti ("Ho udito che quei Sassoni blasfemi sono nuovamente in marcia; li sistemerò io!") possono essere fatte liberamente; risorse ("I miei armigeri sono forti e pronti, mio Signore") e possibilità ("Che ridicolo Cavaliere Nero scorgo al di là di questo ponte!") possono tutte essere discusse apertamente, finché i vostri commenti sono generali e non specifici. Tuttavia, non dovete mai rivelare o discutere l'esplicito valore delle carte nelle vostre mani, o fornire volontariamente qualunque altra informazione specifica sul gioco che non sia disponibile agli altri giocatori. Per esempio, non dovrete mai dire "Io ho 3 Graal, dammi questo" o "Scambio le tue tre carte Scontro 2 per la mia Scontro 5".

Essendo uomini adulti e di valore, dovrete agire di vostra spontanea volontà e coscienza. Indipendentemente dai consigli, desideri o minacce dei vostri simili, dovete sempre imbarcarvi nelle azioni di vostra scelta. E' permesso mentire riguardo al vostro intento o alle vostre risorse disponibili (una mossa particolarmente utile per il Traditore), ma **non dovete mai barare.**

■ Turno di gioco ■

Il primo giocatore

Come si addice ad un monarca, Re Artù inizia il gioco. Se non è in gioco, inizia il Cavaliere del giocatore più giovane

Ordine del turno

In gioco procede in senso orario nei turni successivi, finché:
Il gioco è perso prematuramente

Oppure

Una dodicesima Spada è posta sulla Tavola Rotonda, nel qual momento il colore della maggioranza delle Spade lì presenti determina la vittoria o la sconfitta.

Le due Fasi

Il turno di gioco è diviso in due fasi, ciascuna seguita da una verifica per appurare se il gioco sia terminato oppure no.

- Nella prima fase, la fase di Progresso del Male, devi compiere una di tre sgradevoli scelte, tutte in favore delle forze del Male.
- Nella seconda fase, la fase delle Azioni Eroiche, cerchi di aiutare la tua causa compiendo una (o talvolta di più) di cinque Azioni Eroiche.

panoramica di un turno di gioco

Nel tuo turno devi compiere due passi:

- **PROGRESSO DEL MALE.** Devi scegliere una delle seguenti tre azioni:

- Pescare una carta Nera dal mazzo nero, leggerla e applicarne gli effetti (vedi "Pescare una carta nera", pag. 10);
- Aggiungere una Macchina d'Assedio intorno a Camelot (vedi pag. 11);
- Perdere un punto Vita (vedi pag. 12).

Controlla se le condizioni per la fine del gioco (pag. 17) sono state raggiunte prima di procedere con la seconda fase.

- **AZIONI EROICHE.** Devi ora compiere una delle cinque possibili Azioni Eroiche (puoi occasionalmente compierne di più; vedi "Sacrificio e Poteri Speciali", pagg. 16-17):

- Iniziare una nuova Impresa (vedi pag. 12);
- Compiere un'azione relativa all'Impresa che stai affrontando (vedi pagg. 13-15);
- Giocare una carta Bianca Speciale (vedi pag. 16);
- Curarti (vedi pag. 16);
- Accusare un altro Cavaliere (vedi pag. 16).

Dopo questo passo, controlla se le condizioni per la fine del gioco (vedi pag. 17) sono state raggiunte.
Se non lo sono, il gioco continua con il prossimo giocatore.

Durante le tue fasi di Progresso del Male e Azioni Eroiche, sei libero di discutere qualunque tua scelta con il gruppo, purché rispetti le regole esposte in "Una parola sulla collaborazione" (vedi pag. 8). Comunque, hai sempre tu la parola finale sulle tue decisioni.

1. Progresso del Male

All'inizio di ogni turno, devi compiere una delle tre sgradevoli scelte, tutte concepite per aiutare le forze del Male nella loro campagna contro di voi. Scegliere quale sia il minore di questi mali dipenderà dalle attuali circostanze del gioco, ma devi comunque scegliere una delle seguenti: pescare una carta Nera, aggiungere una Macchina d'Assedio intorno a Camelot o perdere un punto Vita.

a. Pescare una carta Nera

Se scegli di pescare una carta Nera, prendi quella in cima al mazzo delle carte nere, leggila ad alta voce e applicane gli effetti. Se necessario, fate riferimento all'Elenco delle Carte nell'Appendice 2 del Libro delle Imprese per avere maggiori dettagli su come giocare la carta.



Se stai giocando come **SIR PERCIVAL**, il tuo Potere Speciale ti permette di guardare la carta Nera in cima al mazzo e rimetterla a posto in cima al mazzo nero prima di decidere quale azione scegliere per il Progresso del Male.

Nota che le carte del Cavaliere Nero e di Lancillotto & il Drago possono essere giocate a faccia in giù, se così scegli. In questo caso, il loro valore non deve essere letto ad alta voce agli altri giocatori.

Se il mazzo delle carte Nere si esaurisce come risultato della tua pescata, rimischiare tutte le carte Nere scartate per creare un nuovo mazzo nero e simultaneamente mischiate le carte Bianche scartate e quelle rimaste nel mazzo bianco per creare un nuovo mazzo di carte Bianche.

Durante il gioco, ogni volta che un mazzo di esaurisce, dovrete rimischiare entrambi i mazzi, anche se l'altro non è ancora esaurito.

Carte Nere Speciali

Se la carta Nera che peschi è una carta Speciale:



Foresta Oscura



Desolazione



Ginevra



Nebbie di Avalon



Mordred



Morgana (x5)



Viviana

Leggila ad alta voce ed applicane immediatamente gli effetti.

Se lo desideri, tu e/o alcuni dei tuoi compagni Cavalieri potete decidere di cancellare immediatamente l'effetto della carta giocando collettivamente 3 carte "Merlino".

Attenzione: questo uso collettivo delle carte "Merlino" per prevenire l'entrata in gioco di una carta Speciale Nera non può essere applicato retroattivamente.

Ad esempio se pescate "Viviana" o la "Foresta Oscura" e non usate 3 carte "Merlino", essa entra in gioco e ha effetto fino alla fine del gioco, anche se in seguito avrete 3 carte "Merlino" da usare.

Tutte le carte giocate, incluse le 3 carte Merlino (se giocate), sono scartate nelle rispettive pile degli scarti, a faccia in giù.

Nota Importante

Durante il gioco, tutte le carte vanno scartate a faccia in giù, indipendentemente dal loro colore o da chi le abbia giocate. Le carte giocate sul tabellone sono generalmente piazzate a faccia in su, a meno che sia diversamente indicato.

Carte Nere Standard

Se la carta Nera che peschi è una carta Standard:



Cavaliere
Nero



Disperazione



Excalibur



Lancillotto &
il Drago



Mercenari



Pitti



Sassoni

Giocala, a faccia in su, nell'Impresa corrispondente, come indicato dal simbolo dell'Impresa sulla carta.

A differenza delle carte Speciali, una carta Standard non può essere neutralizzata usando 3 carte "Merlino".

L'effetto di una carta "Mercenari" è applicato, a tua scelta, o sulla Guerra contro i Pitti o sulla Guerra contro i Sassoni.

Le carte "Lancillotto & il Drago" sono sempre giocate sull'Impresa, fra le due, attualmente in gioco (dapprima Lancillotto, seguito dal Drago una volta che l'Impresa per Lancillotto è completata).

Se la carta Nera che peschi è una carta Combattimento con un valore numerico ("Lancillotto & il Drago" o "Cavaliere Nero"), potete scegliere di giocarla a faccia in giù sul tabellone per nascondere il suo valore numerico al resto del gruppo. Questo probabilmente darà origine a qualche occhiata sospettosa, ma ti consentirà di pescare immediatamente una carta Bianca dal mazzo e aggiungerla alla tua mano. Se l'Impresa per una data carta Nera non è più in gioco (una volta complete, le Imprese di Excalibur, del Santo Graal e di Lancillotto & il Drago sono capovolte o rimosse), una Macchina d'Assedio è immediatamente aggiunta a Camelot invece del normale effetto della carta, che viene scartata. Non giocate la carta sul tabellone, dove la grafica è solo un promemoria del suo effetto.

Se la carta Nera pescata è:

- "Lancillotto & il Drago" o un "Cavaliere Nero" che riempie l'ultimo spazio del lato malvagio di tale Impresa,
- carta "Excalibur" che sposta Excalibur nell'ultima posizione del lato malvagio del fiume,
- carta "Disperazione" o "Desolazione" che riempie completamente l'Impresa del Graal con carte Nere;
- oppure carta "Pitti", "Sassoni" o "Mercenari" che mette la quarta miniatura dei Pitti o dei Sassoni sul campo di battaglia;

l'Impresa su cui è giocata la carta termina immediatamente. Controllate se l'Impresa è stata vinta o persa e applicate le corrispondenti condizioni di Vittoria o Sconfitta, come indicato dai simboli di Vittoria o Sconfitta sull'Impresa stessa.

b. Aggiungere una Macchina d'Assedio intorno a Camelot

Prendi una Macchina d'Assedio dalla riserva e mettila in uno degli appositi spazi vuoti che circondano Camelot.

Se questa è la dodicesima Macchina d'Assedio posta intorno a Camelot, il gioco è immediatamente perso da tutti (tranne che dal Traditore!).



Nell'Impresa per Lancillotto considerate il valore di Lancillotto.



Nell'Impresa del Drago considerate il valore del Drago.



c. Perdere un Punto Vita

Puoi sempre sacrificare la tua salute per tenere a bada le forze del Male. Per farlo, perdi semplicemente un punto Vita e giri il tuo dado dei punti Vita in modo che mostri il nuovo valore, inferiore di uno al precedente.

I tuoi punti Vita non possono andare sotto zero o oltre sei (ogni punto Vita guadagnato oltre il sesto è ignorato).

Se i tuoi punti Vita scendono a zero (come risultato di questo sacrificio volontario o in qualunque altro momento del gioco, indipendentemente dalla ragione), muori e sparisce dal gioco (alla fine del turno, se è il tuo turno). Se possedevi Excalibur o l'Armatura di Lancillotto, esse sono perse per sempre e rimosse dal gioco. Tutte le tue carte Bianche sono immediatamente scartate a faccia in giù nella pila degli scarti e la tua miniatura è rimossa dal tabellone.



Il Santo Graal

La tua sola speranza: se il Santo Graal è stato vinto in precedenza durante la partita e il suo possessore ti permette di bere da esso, sopravvivi al raggiungimento dei zero punti Vita, ma solo una volta! (Se sei tu il possessore del Graal, puoi usare il suo potere magico su te stesso.) Quando qualcuno beve dal Santo Graal, i suoi punti Vita tornano ad essere quattro e il Santo Graal è rimosso dal gioco.

Nota Importante: Anche morto, non devi rivelare la tua carta Lealtà fino alla fine del gioco. Anche se cadi in battaglia, avrai una possibilità di goderti una vittoria (postuma, ovviamente!) se la tua fazione vince la partita.

2. Azioni Eroiche

Se sopravvivi alla fase di Progresso del Male, devi intraprendere una delle cinque Azioni Eroiche. Per aiutare i tuoi compagni, puoi:

- Iniziare una nuova Impresa (vedi pag. 12);
- Compiere un'azione relativa all'Impresa che stai affrontando (vedi pagg. 13-15);
- Giocare una carta Bianca Speciale (vedi pag. 16);
- Curarti (vedi pag. 16);
- Oppure accusare un altro Cavaliere, se permesso (vedi pag. 16).

Ricordati che in questa fase devi intraprendere un'azione. Perciò se stai affrontando un'Impresa e non puoi compiere un'azione relativa ad essa, devi giocare una carta Bianca Speciale o curarti o accusare un altro Cavaliere. Se non puoi fare nulla di tutto questo, dovrai iniziare una nuova impresa, indipendentemente da quanto avresti desiderato restare a fronteggiare quella attuale!

a. Iniziare una Nuova Impresa

Le terre che circondano Camelot sono oscure e foriere di cattivi presentimenti. Viaggiare verso una nuova destinazione è spesso una grande impresa essa stessa e perciò richiede un'Azione Eroica.

Per viaggiare, prendi la miniatura del tuo Cavaliere e spostala sull'Impresa di tua scelta. La distanza fra la tua locazione di partenza e la destinazione è irrilevante, così come la posizione relativa delle Imprese sul tabellone. Ogni spostamento richiede sempre una sola Azione Eroica.

La sola eccezione è Camelot, che consiste in due locazioni (l'area dell'Assedio fuori dalle mura e la Tavola Rotonda al loro interno) fra le quali ti puoi spostare liberamente senza spendere un'Azione Eroica.

Alcune Imprese (il Cavaliere Nero, Lancillotto) sono Imprese Solitarie. In nessun momento più di un Cavaliere può trovarsi in un'Impresa Solitaria. Perciò puoi intraprendere un'Impresa Solitaria solo se al momento essa non è occupata.

b. Compiere un'azione relativa all'Impresa che stai affrontando

Ogni Impresa ha una o più Azioni Eroiche specifiche collegate ad essa. Queste Azioni relative all'Impresa generalmente aiutano a progredire verso una conclusione vittoriosa dell'Impresa. Puoi compiere un'Azione relativa ad un'Impresa solo se sei attualmente impegnato in tale Impresa.

Se, come risultato di un'Azione Eroica, le condizioni di completamento di un'Impresa sono raggiunte:

- Tutti i Cavalieri impegnati in quella Impresa sono riportati (senza alcun costo) alla Tavola Rotonda, a Camelot;
- Le conseguenze della Vittoria o della Sconfitta (indicate dai simboli di Vittoria o Sconfitta sull'Impresa stessa e nel Libro delle Imprese) sono subito applicate;
- Tutte le carte giocate sull'Impresa sono scartate nelle rispettive pile degli scarti. Le miniature dei Sassoni o dei Pitti, se coinvolte, sono rimesse nella riserva.

Le Azioni Eroiche relative a ciascuna Impresa sono:

Camelot

Camelot ha un'Azione Eroica relativa a ciascuna delle sue due sezioni: la Tavola Rotonda e l'area dell'Assedio fuori dalle mura.

Quando in Camelot, puoi scegliere di intraprendere un'Azione Eroica per:

- Pescare 2 carte Bianche;
- Oppure combattere le Macchine d'Assedio.

Pescare 2 carte Bianche

Non ci sono limiti al numero di carte Bianche che puoi avere in mano durante la partita. Tuttavia, se hai 12 o più carte Bianche in mano, non puoi scegliere di pescarne altre come tua Azione Eroica.

Combattere le Macchine d'Assedio

Per combattere una Macchina d'Assedio, innanzi tutto scegli e gioca quante carte Combattimento desideri dalla tua mano sul tavolo. Poi tira il dado ad 8 facce:

- Se la somma delle carte Combattimento da te giocate è maggiore del valore ottenuto col dado, vinci lo scontro: togli una Macchina d'Assedio dal tabellone (rimettila nella riserva) e scarta le carte che hai giocato;
- Se la somma delle carte Combattimento da te giocate è inferiore o uguale al valore ottenuto col dado, perdi lo scontro: perdi un punto Vita (gira il tuo dado dei punti Vita in modo che mostri il nuovo valore, inferiore di uno al precedente) e se questo ti porta a zero punti Vita sei morto (vedi "Perdere un punto Vita", pag. 12).
Le Macchine d'Assedio restano dove sono e le carte che hai giocato sono scartate.



Se stai giocando come **SIR TRISTAN** ed eri a Camelot nel tuo turno precedente, il tuo Potere Speciale ti permette di muoverti dalla Tavola Rotonda verso qualsiasi altra Impresa, lasciandoti con un'altra preziosa Azione Eroica da compiere.



Nota Importante

Ricordate: se in qualsiasi momento durante il gioco il mazzo Bianco si esaurisce, rimischiate tutte le carte Bianche scartate per creare un nuovo mazzo e simultaneamente rimischiate gli scarti e il mazzo Nero per creare un nuovo mazzo Nero.



Se stai giocando come **SIR GAWAIN**, il tuo Potere Speciale ti permette di pescare 3 carte invece di 2. Neanche tu però puoi pescare se hai già 12 o più carte Bianche in mano.

Il Cavaliere Nero, Lancillotto & il Drago

Il Torneo contro il Cavaliere Nero, l'Impresa per l'Armatura di Lancillotto e l'Impresa del Drago sono Imprese di Combattimento.

Quando sei in un'Impresa di Combattimento, puoi, come tua Azione Eroica, giocare una singola carta Combattimento in uno spazio vuoto per le carte Bianche di tale Impresa.

Le carte che giochi devono formare una specifica combinazione (due coppie di valori distinti nel Torneo contro il Cavaliere Nero, un tris e una coppia nell'Impresa di Lancillotto e tre tris nell'Impresa del Drago), perciò la tua scelta di carte Combattimento può essere limitata o può limitare le future carte giocabili.

Un'Impresa di Combattimento termina nel momento in cui si riempie l'ultimo spazio vuoto per le carte Bianche (o Nere, durante la fase di Progresso del Male). La somma di tutte le carte Bianche giocate sull'Impresa è confrontata con la somma delle carte Nere lì presenti.

Per proteggere l'identità degli innocenti e di un potenziale Traditore, tutte le carte Nere giocate sull'Impresa sono mischiate fra loro prima di rivelarle per sommarle.

Se le carte di Combattimento Bianche hanno il totale maggiore, l'Impresa è vinta, altrimenti è persa.



Cavaliere Nero



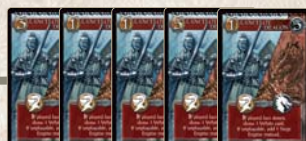
Lancillotto



Il Drago



L'Impresa termina con la quinta carta Nera.



Le 5 carte Nere, incluse le 4 giocate a faccia in giù, sono:
 $3 + 1 + 1 + 5 + 1 = 11$



I Cavalieri hanno giocato 3 carte fino ad ora, per un totale di:
 $1 \times 4 + 2 \times 5 = 14$

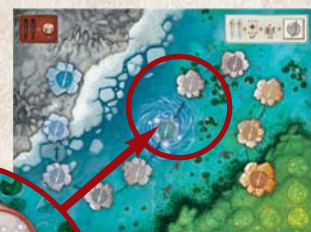
Vincono i Cavalieri 14-11

L'Impresa per Excalibur

Per vincere Excalibur, dovete muoverla progressivamente verso il vostro lato del fiume.

Per spostare Excalibur di uno spazio più vicino al vostro lato, puoi, come tua Azione Eroica, scartare una qualsiasi carta Bianca a faccia in giù dalla tua mano nella pila degli scarti.

Quando Excalibur raggiunge l'ultimo spazio del vostro lato del fiume, l'Impresa è vinta. Excalibur è posta sullo Stemma Araldico del Cavaliere che completa l'Impresa.



Scarta una carta a faccia in giù per spostare Excalibur più vicino a voi.

L'Impresa per il Santo Graal

Per vincere il Santo Graal, dovete coprire tutti gli spazi di questa Impresa con una carta Graal.

Per progredire nella ricerca del Graal, puoi, come tua Azione Eroica, giocare una singola carta Graal sullo spazio vuoto più vicino alla miniatura del Santo Graal.



Se tutti gli spazi sono occupati, devi invece rimuovere la più vicina carta "Disperazione" (o eventualmente "Desolazione") e scartarle entrambe.

Se posizioni la settima carta Graal sull'ultimo spazio del tabellone, l'impresa è vinta e il Santo Graal va posto sul tuo Stemma Araldico.

Le Guerre contro i Sassoni ed i Pitti

Per vincere una Guerra contro i Sassoni o i Pitti dovete completare una "scala" di carte Combattimento (cioè una serie con i valori da 1 a 5), prima che le Forze del Male riescano a schierare quattro miniature di Sassoni o Pitti in quella guerra.

Per combattere i Sassoni o i Pitti, puoi, come tua Azione Eroica, giocare una singola carta Combattimento sul primo spazio disponibile per le carte di quella Guerra.

Se non ci sono ancora carte giocate su quella Guerra, devi giocare una carta di valore "1" come prima carta Combattimento dell'Impresa. Il valore di ogni carta successiva deve essere esattamente di un punto più alto dell'ultima carta giocata, così che le carte poste sull'Impresa formino una "scala" di valori crescenti da 1 a 5.



15



Impresa Terminata

Giocare la quinta e ultima carta Combattimento in una Guerra, fa vincere l'Impresa. Se quattro miniature di Sassoni o Pitti sono schierate sul campo di battaglia prima che riusciate a giocare la quinta carta, l'Impresa è persa.



=



Schiera una miniatura sul campo di battaglia



c. Giocare una carta Bianca Speciale

Le carte Bianche Speciali sono facilmente identificabili dal loro simbolo Speciale.



Convocazione

Fato

Eroismo

Dama del
Lago

Messaggero

Pietà

Rinforzi

Chiaroveggenza

Merlino

Per giocare una carta Bianca Speciale, leggine il testo ad alta voce e applicane subito gli effetti, poi scartala nella pila degli scarti.

Non puoi mai giocare più di una carta Bianca Speciale per turno.

d. Curarti

Per curarti e guadagnare un Punto Vita devi solo scartare tre carte identiche (ad es. 3 carte Graal o 3 carte Combattimento con lo stesso valore) e girare il tuo dado dei Punti Vita in modo che mostri il nuovo valore, superiore di uno al precedente. Puoi curarti oltre il valore iniziale di 4 Punti Vita, ma mai oltre 6.

e. Accusare un altro Cavaliere

Puoi accusare un altro Cavaliere di essere un Traditore per costringerlo a rivelare immediatamente la sua carta Lealtà a tutti.

Non hai bisogno di essere nella stessa locazione del Cavaliere che accusi.

Se sei tu il Traditore, puoi scegliere di accusare falsamente un Cavaliere col solo scopo di seminare confusione (e girare una Spada dal lato Nero per la tua causa).

Se il Cavaliere da te accusato si rivela essere "Leale", devi girare una Spada Bianca (se ce ne sono) sulla Tavola Rotonda sul lato Nero. Se non ci sono ancora Spade Bianche, l'accusa errata non ha conseguenze.

Se il Cavaliere da te accusato è il Traditore, metti una nuova una Spada Bianca sulla Tavola Rotonda. Il Traditore è smascherato e deve seguire le istruzioni sul retro del suo Stemma Araldico. Leggi "Il Traditore" nell'Appendice 1 del Libro delle Imprese per avere maggiori dettagli.

Azioni Eroiche aggiuntive: il Sacrificio

Una volta per turno, puoi decidere di sforzarti oltre il ragionevole, sacrificando uno dei tuoi Punti Vita in cambio di una seconda Azione Eroica. Riduci immediatamente i tuoi Punti Vita di uno ed esegui questa seconda Azione.



Per esempio, potresti muoverti per unirti all'Impresa di Excalibur usando la tua prima Azione Eroica, poi sacrificare un Punto Vita per scartare una carta Bianca e spostare Excalibur di uno spazio verso di te.



Se stai giocando come **SIR GALAHAD**, puoi usare il tuo Potere Speciale per fare questa Azione gratuitamente. In tal caso, devi scegliere un'altra Azione Eroica come tua Azione del turno.

Note Importanti

- Questa Azione può essere scelta solo se ci sono almeno 6 Macchine d'Assedio intorno a Camelot o 6 Spade di qualsiasi colore sulla Tavola Rotonda.
- Ciascun Cavaliere può scegliere questa Azione solo una volta durante l'intera partita.

Nota Importante

Non puoi mai effettuare la stessa Azione Eroica due volte nello stesso turno; la seconda Azione deve sempre essere diversa dall'altra.

Se tale sacrificio ti porta a zero Punti Vita, puoi trovare le risorse interiori richieste per completare quest'ultima Azione finale, ma morirai immediatamente dopo, qualunque sia l'esito di tale Azione (cioè anche se quest'Azione completa vittoriosamente un'Impresa che ti darebbe un nuovo Punto Vita). Solo il Santo Graal potrebbe salvarti da morte certa, ammesso che sia stato recuperato in precedenza.

Azioni Eroiche aggiuntive: i Poteri Speciali dei Cavalieri

Con l'eccezione di Percival e Kay, tutti gli altri Cavalieri possono usare i loro Poteri Speciali solo durante la rispettiva fase delle Azioni Eroiche. Percival usa il suo durante la sua fase di Progresso del Male e Kay può usare il suo fuori dal suo turno, appena un'Impresa ha termine.

Puoi usare il tuo Potere Speciale prima o dopo la tua Azione Eroica. Se decidi di eseguire due Azioni Eroiche, puoi anche usare il tuo Potere Speciale fra di esse.

La regola che proibisce di eseguire la stessa Azione Eroica due volte nello stesso turno è ancora valida.

Ad esempio, se Sir Galahad usa il suo Potere Speciale per giocare gratuitamente una carta Speciale Bianca, non può scegliere di giocare un'altra carta Speciale Bianca come sua Azione Eroica obbligatoria in quello stesso turno (né come Azione aggiuntiva dovuta ad un eventuale sacrificio).



La sola eccezione è **SIR KAY**, che può giocare una seconda carta Combattimento quando termina uno scontro contro Lancillotto, il Drago, il Cavaliere Nero o una Macchina d'Assedio, dopo aver visto il valore delle carte Nere (o del dado) contro cui sta combattendo.

Parità

Tutte le parità nel gioco, inclusi:

- I Combattimenti contro le Macchine d'Assedio,
- I Combattimenti contro il Cavaliere Nero,
- I Combattimenti nelle Imprese per Lancillotto & il Drago,
- E le parità fra Spade Bianche e Nere sulla Tavola Rotonda al termine del gioco,

sono sempre risolte in favore delle Forze del Male e del Traditore. Un pareggio non è mai sufficiente ai Cavalieri!

Fine del gioco

Il gioco termina immediatamente con una sconfitta per i Cavalieri Leali se:

- 12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;
- 7 o più Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- oppure tutti i Cavalieri (tranne eventualmente il Traditore) sono morti.

Inoltre, il gioco termina dopo la prima Azione che porti una dodicesima Spada sulla Tavola Rotonda.

Se il Traditore è ancora in vita e non identificato a questo punto, egli rivela la sua carta Lealtà e due Spade Bianche sulla Tavola Rotonda sono capovolte sul lato Nero

Nota Importante

Se varie Spade sono piazzate in un colpo solo durante l'Azione finale del gioco, la partita può terminare con più di dodici Spade sulla Tavola Rotonda.

Le Spade Bianche e Nere sulla Tavola Rotonda sono quindi conteggiate. Se il numero di Spade Bianche è strettamente maggiore del numero di quelle Nere, i Cavalieri Leali vincono la partita. Altrimenti, le forze del Male vincono, insieme al Traditore (se ce n'è uno).

I Cavalieri (incluso il Traditore) che muoiono durante la partita sono considerati vincere una vittoria postuma se la fazione a cui erano alleati vince la partita.

■ Regole avanzate ed opzionali ■

Unirsi ad una Partita Già Cominciata

Se un giocatore vuole unirsi a una partita già in svolgimento, egli pesca semplicemente uno dei rimanenti Stemmi Araldici e una carta Lealtà, e si siede alla sinistra di Re Artù (o del giocatore che ha iniziato il gioco, se Re Artù non è presente). Egli posiziona il suo dado Vita sul 4, pesca 5 carte Bianche dal mazzo Bianco, mette la sua miniatura a Camelot e attende l'arrivo del suo turno.

Se un giocatore vuole abbandonare una partita, il suo Cavaliere è considerato avere incontrato una morte prematura (vedi "Perdere un Punto Vita", pag. 12).

Regole per Esperti

Dopo un pò di vittorie, i più coraggiosi fra voi vorranno sperimentare qualcuna delle seguenti varianti:

La Sfida dello Scudiero

Ogni giocatore che cerca una sfida più grande può scegliere di iniziare il gioco come un semplice scudiero, privo di Stemma Araldico o Potere Speciale, equipaggiato solo con il suo dado Vita (impostato sul 4 come al solito) e una mano iniziale di 5 carte Bianche e una carta "Merlino".

Quando un'Impresa è completata con successo, uno (e solo uno) degli Scudieri presenti su di essa guadagnerà l'investitura a Cavaliere. I giocatori possono decidere quale fra loro diventa Cavaliere. Se non si raggiunge un accordo, lo Scudiero la cui Azione ha completato l'Impresa è colui che viene fatto Cavaliere. Egli diventa allora un Cavaliere a tutti gli effetti: riceve uno Stemma Araldico e il Potere Speciale che ne deriva.

Una volta che avrete davvero imparato ad affrontare questa sfida, considerate la possibilità che il vostro Scudiero inizi il gioco con 3 punti Vita e meno carte Bianche in mano.

Il Traditore fra Noi

Invece di assegnare le carte Lealtà dalle 8 disponibili, prendete solo tante carte "Leale" quanti sono i giocatori, aggiungetevi la carta "Traditore", mischiate e distribuite. Questo rende il gioco alquanto più difficile. Sebbene non ci siano garanzie che il Traditore sia in mezzo a voi, la probabilità della sua presenza sale drammaticamente, specialmente per piccoli numeri di giocatori.

Tre Cavalieri Coraggiosi

Quando i Cavalieri sono pochi, le Imprese possono essere più grandi del valore dei Cavalieri stessi. In una partita a 3 giocatori, noi suggeriamo caldamente di seguire le "Raccomandazioni per la Prima Partita" indicate a pagina 8 di questo regolamento, ed iniziare a giocare le prime Imprese senza la presenza di un Traditore nel gruppo.

Ti consigliamo di utilizzare il Traditore solamente una volta presa padronanza con il gioco. Sicuramente il Traditore non sarà molto frequente (ha solamente 3 possibilità su 8), ma siamo certi che, una volta questi entri in gioco, i suoi effetti saranno davvero devastanti.

Il giocatore che riceve la carta del Traditore, dovrebbe veramente enfatizzare il proprio ruolo, non solo perchè descritto dalla carta, ma proprio per entrare nello spirito del gioco. In *Shadows Over Camelot*, lo scopo del Traditore è quello di eliminare i Cavalieri Leali tramite la malvagità e l'inganno, e non semplicemente limitandosi ad ostacolarli apertamente o tramite una serie di prevedibili mosse.

Per incoraggiare e facilitare questo tipo di concetto, in una partita a 3 giocatori, consigliamo ai giocatori di non guardare le carte Lealtà che ognuno riceve all'inizio di ogni partita, bensì attendere che almeno 6 spade siano state deposte sulla Tavola Rotonda. Solo a questo punto ogni giocatore potrà conoscere la sua vera natura.

Sospetti ora si diffondono nelle ombre di Camelot; i Cavalieri hanno finora lottato con lealtà per la loro giusta e significativa causa, anche se tra loro, probabilmente, c'era un Cavaliere già sedotto dalle promesse dell'Oscurità.



Giocare Online

Sebbene attualmente non abbiamo in progetto di creare una versione online di "Ombre su Camelot", ti invitiamo ad unirti alla nostra incredibile comunità di giocatori online e mettere alla prova la tua abilità contro giocatori di tutto il mondo, 24 ore al giorno, in alcuni dei nostri giochi più famosi: Ticket to Ride Online, Gang of Four Online, ecc.

Qui c'è il tuo Numero di Accesso Days of Wonder Online:

Per usarlo, visita semplicemente www.shadowsovercamelot.com e clicca sul bottone "New Player Signup" (Registrazione Nuovo Giocatore) nella pagina principale. Poi segui le istruzioni.

Puoi anche scoprire i nostri numerosi altri giochi visitandoci su Internet all'indirizzo www.daysofwonder.com

Crediti

Autori del Gioco

Bruno Cathala

&

Serge Laget

www.sergelaget.com

Illustrazioni

Julien Delval

Localizzazione in Italiano

Traduzione: Luca Iennaco

Impaginazione: Giuseppe Ferrara (g.ferrara@lycos.it)

Desideriamo ringraziare gli allegri menestrelli della città di Etourvy-en-Chaource, capitale mondiale dei giochi e del formaggio, i bighelloni gentiluomini e le dame della Borgogna e di Dauphiny, e tutto lo staff della Days Of Wonder per il loro aiuto. La loro pazienza e fedeltà non sono mai state in dubbio (o quasi...!).

Copyright © 2005 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022

Days of Wonder e Shadows over Camelot sono marchi registrati da Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti riservati.