

CAMELOT LEGENDS ЛЕГЕНДЫ КАМЕЛОТА



Добро пожаловать в Камелот!

Истории о Короле Артуре и Рыцарях Круглого Стола вдохновляли художников, ученых и мечтателей на протяжении сотен лет. Теперь вы можете вдохнуть жизнь в легенды о Камелоте, отправив могучих рыцарей в таинственные земли для участия в величайших приключениях в мире!

I. Быстрые правила начальной игры

Подготовка

Положите три карты Местностей (Location Cards) в центре игрового пространства, по крайней мере сантиметрах в 25 друг от друга, в виде треугольника.



В правом верхнем углу каждой карты находится символ «Уровня игры», соответствующий одному из трех цветов (белый – новичок, синий – стандартный, красный – продвинутый). Разделите карты по Уровню игры и уберите Синие (стандартные) и Красные (продвинутые) карты в коробку, они не будут использоваться в начальной игре. Заметьте, что три **Специальные карты** (Special Cards) и три карты **Конечных Событий** (Final Events) начнут использоваться только в Стандартной игре.

Перетасуйте оставшиеся карты Событий и положите их рубашкой вверх в центре игрового пространства. Перетасуйте карты Персонажей, раздайте каждому игроку по пять карт, а оставшиеся карты положите рубашкой вверх рядом с колодой Событий. Оставьте место для сброса для каждой колоды.

Перетасуйте Информационные карты (по одной для каждого игрока), обязательно включив в их число Информационную карту с символом Пендрагона в левом верхнем углу. Раздайте игрокам Информационные карты. Игрок, получивший карту с символом Пендрагона, ходит первым.

Теперь каждому игроку присуждается цвет, соответствующий одной из четырех сторон на карте Местностей (красный, синий, желтый или зеленый); выберите цвет, расположенный ближе всего к игроку на картах Местностей. Игру начинает первый игрок, ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок выкладывает **Начального Героя** (Starting Character) возле любой Местности. Начальный Герой должен обязательно лежать возле той стороны карты Местности, чей цвет соответствует цвету игрока (синяя сторона для синего игрока, красная – для красного, и т. д.).

Обзор игры

У каждого Персонажа есть шесть **символов Умений** (Ability Icons – Бой/Combat, Дипломатия/Diplomacy, Удаль/Adventure, Хитрость/Cunning, Рыцарство/Chivalry и Разум/Psyche), за которыми идет **число значения Умения** (Ability Score) от 1 до шести. Игроки кладут Персонажи рядом с картами Местности. Группа персонажей, принадлежащих одному игроку и находящихся в одной Местности, называется **Компанией** (Company). Персонажи одного игрока в разных Местностях не считаются частью одной и той же Компании.



Каждый Персонаж, в левом верхнем углу карты которого находится Щит, является **Рыцарем** (Knight). Символ на щите рыцаря определяет его **Принадлежность** (Allegiance) к другим рыцарям. И хотя Щиту принадлежности не посвящены отдельные правила игры, Принадлежность рыцаря может упоминаться на других картах.

В ходе игры карты **Событий Местностей** (Location Events) вытаскиваются из колоды Событий и кладутся на соответствующие карты Местностей. Например, *Черный Рыцарь – карта События Леса, поэтому ее нужно положить на карту Гиблого Леса.*



В правом нижнем углу карт Событий Местностей есть **Требования** (Requirements), необходимые для выполнения Событий. Такие Требования состоят из одного и более символов Умений, за каждым из которых следует число от 6 до 18. Компания Персонажей в нужной Местности должна обладать совокупным Значением Умений, равным или превосходящим Требования, чтобы выполнить Событие. Например, *Компании в Гиблом Лесу понадобится общее значение Боя 12 или более, чтобы выполнить Событие Черного Рыцаря.*

За каждое Событие даются очки победы, от 1 до 6. В конце игры игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает!

Ход игры

Начиная с первого игрока и затем по часовой стрелке каждый игрок в строгой последовательности проходит следующие четыре фазы. Игра продолжается до тех пор, пока не опустошается колода Событий и все карты Событий не выполнены.

1. Вытащить карту Событий: В начале каждого хода активный игрок должен взять верхнюю карту с колоды Событий. Если вытянутая карта – Особое Событие (Special Event), она применяется немедленно, а затем сбрасывается. Если это Событие Местности (Событие Камелота, Событие Корнуолла или Событие Леса – Camelot Event, Cornwall Event, Forest Event), карта кладется рубашкой вниз на соответствующую ей Местность, рядом с остальными сыгранными тут картами Событий Местностей.

2. Использовать необязательный текст на карте («может»): У каждого Персонажа есть текст карты, позволяющий ему по-особому функционировать во время игры. Если в таком тексте есть слово «может» (“may”), тогда этот текст считается необязательным и может использоваться только один раз за ход во время второй фазы активного игрока. У некоторых персонажей есть **символ Угрозы (Threat icon)**, меч, возле текста на карте. Этот текст позволяет Персонажу сбросить Персонаж противника в этой же Местности.



3. Выполнить События Местностей: Активный игрок проверяет, не выполнила ли какая-нибудь из его Компаний Требования Событий Местностей. Если выполнила, игрок выполняет Событие Местности и кладет его лицевой стороной вверх возле себя, в так называемую **стопку победы (Victory Display)**. В каждой Местности игрок может выполнить только одно Событие Местности за ход.

4. Действия с двумя картами: Активный игрок выполняет два из следующих **действий с картами**. Игрок может выполнять действия с картами в любой последовательности, и даже может выполнить одно и то же действие дважды (при условии, что каждый раз он использует действие с картой).

Вытянуть Персонаж: Игрок может использовать действие на то, чтобы взять из колоды Персонажей карту Персонажа. Нельзя превышать **лимит** 5 карт в руке. По собственной инициативе игрок *не* может сбросить карту с рук.

Играть Персонаж: Игрок может использовать действие на то, чтобы сыграть карту Персонажа из руки на Местность. Для каждого игрока существует **Лимит Компании** на Местность – 6 Персонажей.

Переместить 1 или 2 Персонажа: Игрок может использовать действие на то, чтобы переместить один или два Персонажа из одной Местности в другую, при условии, что нигде не превышает **лимит Компании**. Если игрок решает переместить два Персонажа вместе как часть одного действия, Персонажи должны начать и закончить переход вместе.

Победа в начальной игре

Когда опустошается колода Событий, а последнее Событие Местности на столе выполнено, каждый игрок подсчитывает очки у себя в стопке победы. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает!

Переход к стандартной игре

Сыграйте в начальную игру всего несколько раз, чтобы познакомиться с общими правилами игры и ее многочисленными персонажами. После этого прочтите всю книгу правил и играйте в стандартную игру, которая вводит все карты с белым и с синим символами.

Стандартная игра – гораздо более стратегическая и интерактивная. Начав играть в стандартную игру, вы увидите, что каждая игра отличается от предыдущей, так как играть вы будете с разным набором карт Событий каждый раз!



II. Правила стандартной игры

Стандартные правила очень похожи на правила начальной игры, но они привносят много новых элементов, например, Конечные События и Особые Карты. В стандартной игре участвуют как карты с Белым символом (Новичок), так и карты с Синим символом (Стандартные). Только с одними картами с Синим символом нельзя полноценно играть.



В *Легенды Камелота* также входят карты с Красным символом (Продвинутые), которые добавляют еще больше стратегии и взаимодействия. Правда, для них нет отдельных продвинутых правил. Но когда вы освоитесь с картами с Белыми и Синими символами, добавьте карты с Красным символом в стандартную игру и полностью насладитесь легендарными историями Камелота!

Карты Персонажей

У всех карт персонажей одинаковые характеристики.



ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ (Allegiance): Каждый Персонаж с **Щитом Принадлежности** считается **Рыцарем**. Персонажи без Щита не подвержены картам, упоминающим «Рыцарей». Символ на щите рыцаря обозначает его преданность другим рыцарям. И хотя для Щита принадлежности нет определенных правил игры, принадлежность рыцаря может упоминаться на некоторых картах. У некоторых рыцарей есть два разных щита, и считается, что они преданны и той, и другой стороне. У многих рыцарей есть серый Щит. И хоть эти персонажи считаются рыцарями, они не преданны никому, даже другим рыцарям с серым щитом.



ТЕКСТ КАРТЫ (Card Text): Специальный текст карты позволяет персонажу действовать таким образом, чтобы отобразилась его роль в легендах об Артуре. Если текст на карте Персонажа специально не упоминает фразы «из руки» (from hand) или «из вашей руки» (from your hand), то Персонаж должен быть в игре (лежать на столе), чтобы мог быть задействован текст его карты.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ СИМВОЛ (Helper Icon): Если возле текста на карте Персонажа есть символ «Любви» (роза) или «Угрозы» (меч), это означает, что Персонаж может негативно влиять на Персонажей противника. Символ предупреждает других игроков о том, что с этим Персонажем нужно быть осторожнее.

ЦИТАТА (Quotation): Текст, выделенный курсивом, представляет классические цитаты, произнесенные Персонажем. На игру цитаты не влияют.

УРОВЕНЬ ИГРЫ (Game Level): Как уже объяснялось в правилах начальной игры, этот символ означает общий уровень сложности карты. Существуют следующие символы: Белый (Начальный), Синий (Стандартный) и Красный (Продвинутый).

СИМВОЛЫ УМЕНИЙ (Ability Icons): У каждого Персонажа есть 6 разных Символов Умений, за которыми идут соответствующие числа от -1 (Ущербный) до 6 (Лучший в мире). Ниже приводится краткое описание всех 6 Умений.



Бой (Combat) представляет собой умение Персонажа выигрывать в битвах, будь-то у противника на турнире или ведя армии во время войны.



Дипломатия (Diplomacy) представляет собой умение Персонажа обсуждать важные государственные дела или обманывать могущественных врагов, а также выживать в полной обрядов атмосфере двора.



Удаль (Adventure) представляет собой умение Персонажа преодолевать необычные трудности дикой местности, а также разгадывать тайны сверхъестественного мира.



Хитрость (Cunning) представляет собой способности персонажа в уловках, предательстве, маскировке и обмане. Она также помогает Персонажу распознавать вероломные планы других.



Рыцарство (Chivalry) представляет собой благородство духа Персонажа, его социальный статус, и/или приверженность феодальным законам. В конце концов, это умение показывает, какого мнения о Персонаже рыцарское общество.



Дух (Psyche) представляет собой силу воли Персонажа, его способность противостоять ментальному контролю или атаке и способность сохранять спокойствие в тяжелые времена.

ЗНАЧЕНИЕ УМЕНИЯ (Ability Scores): За каждым символом Умения на карте Персонажа следует число (Значение Умения), представляющее уровень совершенствования, которого в этом Умении добился Персонаж. Таблица определяет каждое значение по сравнению с успехами обычного рыцаря Камелота.

ЗНАЧЕНИЯ УМЕНИЙ

-1	Ущербный
0	Неопытный
1	Ниже среднего
2	Средний
3	Выше среднего
4	Незаурядный
5	Выдающийся
6	Лучший в мире

Карты Событий

Существует несколько типов карт Событий: **События Местностей (Location Events)**, **Геральдические События (Heraldic Events)**, **События Ставок (Bidding Events)** и **Особые События (Special Events)**. Есть также 3 **Конечных События (Final Events)**, отличающихся от остальных карт. В каждой игре используется только одно Конечное событие. Игра заканчивается, когда выполняется Конечное событие.



ОЧКИ ПОБЕДЫ (Victory Points): У многих Событий есть значение Очков Победы. Игроки кладут выполненные карты Событий лицевой стороной вверх рядом с собой в так называемую стопку Победы (Victory Display).

ТИП СОБЫТИЯ (Event Type): События Местностей разделяются по Местностям, на которых они играют (События Камелота, Корнуолла или Леса – Camelot, Cornwall, Forest Events). Есть также Геральдические события, События Ставок, Особые События и Конечные События.

ТЕКСТ КАРТ (Card Text): Особый текст на карте обычно дает бонус игроку или Компании, выполнившей Событие.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ (Flavor Text): Текст, выделенный курсивом, помогает игрокам понять значение События в мире Артура. Этот текст не влияет на игру.

ТРЕБОВАНИЯ (Requirements): Чтобы выполнить Событие Местности, Компания в этой Местности должна обладать таким же (или большим) значением Умения, что и требования События. Например, Компании в Гиблом Лесу понадобится общее значение *Хитрости 15* или больше, чтобы выполнить Кражу Экскалибура (*Theft of Excalibur*).

Особые Карты

В игре есть три Особые карты: *Верховный Король (The High King)*, *Экскалибур (Excalibur)* и *Любовное Зелье (The Love Potion)*. Эти карты не затасовываются в колоду, но выкладываются лицевой стороной вверх возле центра игрового пространства. Когда Персонаж получает Особую карту (обычно в результате События), положите ее под него так, чтобы название и текст этой карты были видны.

Теперь этот Персонаж получает особое умение, описанное в тексте карты. Более того, игрок, контролирующий этот Персонаж, получает дополнительные очки победы, если к концу игры Персонаж все еще владеет этой Особой картой. Если же Персонаж выбывает из игры (сбрасывается или возвращается в руку), положите Особую карту лицевой стороной вверх на место возле центра игрового пространства. Таким же образом, если другой Персонаж должен взять эту же Особую карту, то владелец обязан ее отдать.

Когда Персонаж добывает *Особую Карту «Верховного Короля» (the High King Special Card)*, игрок, его контролирующий, получает третье действие с картой каждый раз, когда этот персонаж находится в Камелоте. Это дополнительное действие приобретается, как только Персонаж становится Верховным Королем в Камелоте (или когда этот Персонаж переходит в Камелот из другой Местности). Но дополнительное действие теряется, как только Персонаж теряет это звание или уходит из Камелота. Заметьте, что Персонаж может решить уйти из Камелота в качестве третьего действия.



Карты Местностей

Все приключения в игре происходят в трех **Главных Местностях**: *Камелоте, Корнуолле и Гиблом Лесу (Camelot, Cornwall, Perilous Forest)*. По ходу игры **События Местностей** (События Камелота, События Корнуолла, События Леса - Camelot Events, Cornwall Events, and Forest Events) кладутся на соответствующие им Местности.



В каждой Местности есть также и два символа Умений. Эти символы представляют собой Умения, которые считаются наиболее полезными в этой Местности. Например, на карте Местности Камелот изображены символы Боя и Рыцарства (Combat Icon, Chivalry Icon).

Это потому, что Бой и Рыцарство больше всего ассоциируются с Событиями Камелота. Но это не означает, что остальные Умения, например, Дипломатия или Удадь (Diplomacy, Adventure), незначительны для Камелота. Эти символы просто дают подсказки игроку, как лучше составить Компанию, особенно на первых порах.

Особые Местности

Когда Конечное Событие (Final Event) игры (*Убийца Драконов, Священные Поиски или Последняя Война - Dragonslayer, Sacred Quest, The Final War*) вытянуто из колоды, оно выкладывается лицевой стороной вверх возле центра игрового пространства и считается **Особой Местностью (Special Location)**, куда можно сыграть или переместить Персонаж, как и в случае с остальными Местностями. Среди карт Событий с Красным Символом (продвинутые) есть две карты Особых Местностей (*Остров Авалон и Девичий Замок - Isle of Avalon and Castle of Maidens*). Персонажи, сыгранные или перешедшие в эти Местности, подвержены Лимиту Компаний в 6 Персонажей, как и в случае с остальными Местностями. Заметьте, что текст карт, использующий термин «**главная Местность**» (**Main Location**), относится только к *Камелоту, Корнуоллу и Гиблом Лесу* и не применяется к Особым Местностям.

Подготовка к стандартной игре

Подготовка к стандартной игре происходит точно так же, как и к начальной игре, со следующими дополнениями и исключениями:

- Выложите 3 Особые карты лицевой стороной вверх возле центра игрового пространства; в течение игры карты должны оставаться видимыми для всех.
- Перетасуйте 3 карты Конечных Событий и положите одну из них рубашкой вверх возле центра игрового пространства; отложите 2 оставшихся карты, не глядя на них.
- Перетасуйте колоду Событий (включая карты Событий с Белым, Синим и, если хотите, Красным символами). Положите определенное количество карт Событий рубашкой вверх на карту Конечного События. Количество карт определяется по приведенной ниже таблице. Оставшиеся карты Событий, как и 2 карты Конечных Событий, убираются из игры. Никто не может просматривать убранные из игры карты Событий.

Колода событий

<u>Игроки</u>	<u>События</u>
2	17
3	20
4	23

Оставшаяся часть подготовки (расположение карт Местностей, выдача Информационных карт с определением первого игрока, выдача карт Персонажей и введение в игру Начальных Персонажей) проходит точно так же, как и в начальной игре.

Ход стандартной игры

Как и в начальной игре, игроки по часовой стрелке получают ход, начиная с игрока, которому досталась Информационная карта с символом Пендрагона. Ход каждого игрока состоит из фаз, описанных в правилах для начальной игры и упомянутых на Информационных картах. Ниже приводится более детальное описание каждой фазы, включая специальные правила, не упомянутые в начальной игре.



Вытаскивание карт Событий

В начале каждого хода активный игрок должен взять верхнюю карту с колоды Событий и ввести ее в игру.

События Местностей (Location Events): Событие Местности (Событие Камелота, Событие Корнуолла или Событие Леса - Camelot Event, Cornwall Event, or Forest Event) играется сверху на соответствующую карту Местности рядом с остальными Событиями Местности, уже сыгранными там. Однако в каждой Местности может находиться не более 3 карт Событий. Если вытягивается новое Событие для Местности, на которой уже есть 3 карты Событий, новое Событие сбрасывается. (**Особая заметка:** если вытаскивается карта *Черного Рыцаря (Black Knight)*, а в игре уже есть 3 События Леса, игрок, вытянувший это Событие, может либо сбросить его, либо положить сверху на какое-либо из имеющихся Событий Леса.)

Особые События (Special Events): Особые События разрешаются сразу, как только вытаскиваются из колоды. После того, как указания на картах Особых Событий выполнены, карты сбрасываются.

Геральдические События (Heraldic Events): Геральдическое событие выкладывается возле центра игрового пространства, на уже сыгранную карту Геральдических Событий. Каждое Геральдическое событие приносит выгоду Рыцарям определенной принадлежности, увеличивая одно из Умений. Каждое Геральдическое событие остается в игре до тех пор, пока следующее Геральдическое событие не кладется на него.

События Ставок (Bidding Events): Когда вытаскивается Событие Ставок, активный игрок решает, либо поставить на него 1 Персонаж лицевой стороной вверх, либо спасовать. Игрок может поставить Персонаж как из руки, так и из Компании. Теперь игрок слева решает, поставить Персонаж или спасовать, и так далее по часовой стрелке. Когда ход переходит снова к игроку, который предыдущий раз пасовал, он может снова либо поставить Персонаж, либо спасовать. Ставки делаются до тех пор (по 1 Персонажу за раз), пока все игроки не спасуют, или не поставят максимальное количество Персонажей, обусловленное этим Событием.



Теперь проверьте, какой игрок поставил Персонажи с наибольшим общим значением в необходимых по этому Событию Умениях. Игрок с наибольшим значением выигрывает это Событие Ставок и кладет карту в стопку победы. После разрешения События Ставок все Персонажи, поставленные на это Событие, сбрасываются, включая и тех, которых поставил победивший игрок. Если два или более игроков набрали одинаковое количество очков, Событие Ставок сбрасывается вместе со всеми поставленными Персонажами. Помните, что игроку совсем не обязательно ставить максимальное количество Персонажей, чтобы выполнить Событие Ставок. Иногда даже возможно победить всего одним Персонажем. Однако, если никто не поставил Персонажи, Событие Ставок просто сбрасывается и возобновляется нормальный ход игры.

С целью использования текста карт Персонажей, Событие Ставок временно считается Местностью, а все Персонажи одного игрока, поставленные на это Событие, считаются частью одной Компании. Однако из-за того, что Событие Ставок разрешается до фазы **использования необязательного текста на карте**, игроки не могут использовать Необязательный текст на карте (текст, включающий слово «может» - "may"), чтобы усилить Умение Персонажа во время События Ставок.

Использование необязательного текста на карте

У многих Персонажей на карте есть текст, который всегда находится в действии или автоматически «включается», когда выполняются определенные условия. Необязательный текст всегда использует слово «может» ("may"), например, «*может добавить +3 к Бою на один ход*». Игрок может использовать Необязательный текст на карте каждого из своих Персонажей один раз за ход в фазе **использования необязательного текста на карте**. Иногда способность «может» указывает, что его можно использовать при определенных обстоятельствах во время «хода противника».

Использование способности «может» часто приводит к тому, что Персонаж сбрасывается либо сразу, либо «в конце этого хода» (at the end of that turn). Новые игроки могут свободно использовать всяческие предметы (например, монетки или стеклянные игральные камешки), чтобы отмечать, какие Персонажи должны быть сброшены в конце хода. Такие Персонажи считаются в игре до конца хода. Поэтому возможно, что один Персонаж будет подвержен влиянию нескольких карт в одно и то же время, даже если он должен быть сброшен в конце хода каждой из этих карт.

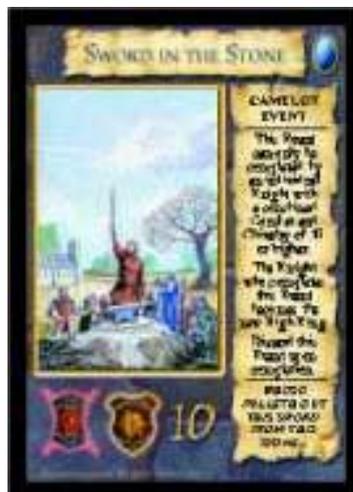
У многих Персонажей текст на карте может влиять на Персонажей противника. Чтобы можно было сразу определить, есть ли у Персонажей противника такие способности, в текст карты Персонажа включается один из **Вспомогательных Символов (Helper Icons)**. **Символ Угрозы (Threat Icon - меч)** показывает, что Персонаж обладает особым умением, позволяющим ему сбросить Персонаж противника в этой же Местности. У некоторых женских Персонажей есть **Символ Любви (Romance Icon - роза)**, обозначающий, что этот Персонаж обладает особым умением, позволяющим ему влиять на мужской Персонаж в этой же Местности особым образом.



Выполнение Событий Местностей

Используя Необязательный текст на карте, активный игрок проверяет, могут ли его Персонажи выполнить какое-нибудь Событие Местности в игре. Сверившись с Требованиями для События Местности, игрок проверяет, обладают ли его Персонажи в этой Местности общим количеством Значения Умений, равным указанным Требованиям или большим, чем они. Если указаны два разных Умения, выполнить нужно *оба* Требования. Необязательный текст, использованный, чтобы увеличить Значение Умения Персонажа, поможет Компании выполнить События. Не забывайте, что игрок может выполнить Событие Местности только в фазе **выполнения Событий Местностей** своего хода. Игрок не может выполнить События Местностей, если он перешел к фазе **совершения действий с картами** (Card Actions), как и не может выполнять События Местностей во время хода противника.

Игрок может выполнить несколько Событий Местности в течение своего хода при условии, что *все они находятся в разных Местностях*. Если игрок может выполнить более одного События в одной Местности в течение хода, он сам выбирает, какое из них выполнить. Выполнив Событие Местности, игрок кладет его лицевой стороной вверх перед собой, в **стопку Победы (Victory Display)**. Но, в отличие от Событий Ставок, Персонажи *не* сбрасываются после выполнения События Местности. Карты, находящиеся в стопке Победы, должны быть видны всем игрокам на протяжении всей игры.



У многих Событий Местности есть текст, «включающийся», когда выполняется Событие. Иногда такой текст дает игроку преимущества до конца игры. В остальных случаях он позволяет игроку получить одну из желанных Особых Карт или разрешает сбросить один из Персонажей противника. Некоторые События Местностей указывают, что их необходимо сбросить после выполнения. Такие События позволяют отдельному Персонажу получить одну из Особых Карт, но сами не приносят очки победы. После того, как Персонаж, выполнивший Событие, получает Особую Карту, это Событие сбрасывается.

Совершение действий с картами

Каждый свой ход игрок может совершить два действия с картами. Из приведенного ниже списка действий игрок выбирает два и может совершать их в любой последовательности или даже несколько раз, при условии, что за раз он использует одно действие.

- **Вытянуть Персонаж:** игрок может использовать действие на то, чтобы взять в руку одну карту Персонажа из колоды, **при этом в руке не должно находиться более 5 карт**. По своему желанию игроки *не* могут сбрасывать карты с рук.

- **Сыграть Персонаж:** игрок может использовать действие на то, чтобы сыграть один Персонаж из руки лицевой стороной вверх рядом с одной из Местностей, **при этом в одной Местности не должно находиться более 6 Персонажей**. Игроки могут сбрасывать Персонажи из игры, только если им позволяет это текст карты.

- **Переместить 1 или 2 Персонажей:** игрок может использовать действие на то, чтобы переместить один или два Персонажа из одной Местности в другую, при условии, что **Лимит Компании** в 6 Персонажей не будет превышен в новой Местности. Если игрок хочет переместить два Персонажа вместе как часть одного действия, Персонажи должны начинать и заканчивать передвижение вместе.



Победа в стандартной игре

Когда вытаскивается **Конечное Событие** игры, оно выкладывается лицевой стороной вверх рядом с центром игрового пространства и считается **Особой Местностью (Special Location)**, куда можно играть Персонажи и куда их можно перемещать. Компания, находящаяся на карте Конечного События и соответствующая Требованиям События, может выполнить его в фазе **выполнения Событий Местностей** своего хода.

Как только выполняется Конечное Событие, игра заканчивается. В отличие от начальной игры, Стандартная игра может закончиться даже в том случае, если на столе еще остались невыполненные События Местностей. Обратите внимание, что все Персонажи, которые должны быть сброшены в конце хода (как и любые Особые карты у них), убираются *до* подсчета очков победы.

Игроки складывают все очки в стопке Победы и на Особых Картах, имеющихся у их Персонажей. Набравший наибольшее количество очков побеждает!



III. Персонажи Камелота

На создание карточной игры «Легенды Камелота» (*Camelot Legends*) автора вдохновили фантастические события мира Артура. Но именно персонажи этого богатого мира сделали истории Камелота такими притягательными для читателей и художников. Все цитаты на картах Персонажей в игре взяты из огромного числа книг, посвященных Артуровской традиции.

Ниже приводится **Глоссарий Персонажей**, проливающий свет на сущность этих ярких персон. Многие разделы также включают в себя пояснения к игровому процессу, которые могут оказаться полезными для игроков. Если во время игры возникнут вопросы касательно отдельных Персонажей, загляните в соответствующий раздел со значком * для более полной информации об уникальном тексте карты этого Персонажа.



Сэр Акколон (Sir Accolon) – некогда благородный рыцарь, который подпал под чары Феи Морганы и помог ей украсть меч Короля Артура Эскалибур.

Сэр Агловаль (Sir Agloval) – один из старших сыновей Короля Пелинора. Он привел своего младшего брата Персиваля ко двору Камелота. * *Агловаль и другой рыцарь из рода Де Галес (De Gales) могут вместе перейти в другую Местность «бесплатно», т. е. они не используют действие с картой.*

Сэр Агравейн (Sir Agravaing) – злобный брат сэра Мордредра, вынашивающий смертельные планы против своего заклятого врага сэра ланцелота.

Сэр Алисандер (Sir Alisander) – несет стражу в Лесу, охраняя честь своей дамы. * *Сэр Алисандер не влияет на рыцарей, сыгранных с руки в Лес.*

Сэр Андред (Sir Andred) – потворствующий придворный Короля Марка, выступающий против счастья Тристана и Изольды.

Архиепископ Кентерберийский (The Archbishop of Canterbury) – пронзительная политическая фигура, чья власть признает действительной должность Верховного Короля.

Король Артур (King Arthur) – владыка Круглого Стола, сын павшего Утера Пендрагона. Артур стал величайшим Верховным Королем Британии. * *Умение Короля Артура можно использовать лишь один раз в игре, даже если он потом возвращается в руку или из сброса.*

Король Багдемагус (King Bagdemagus) – дипломатичный, но полный печали отец злого Мелеаганта.

Сэр Балин (Sir Balin) – добивается успеха во многих важных приключениях, но часто платит за это высокую цену, включая и смерть своего брата. * *Умение сэра Балина не может использоваться против Событий, которые сбрасываются после их выполнения (например, Меч в Камне - *Sword in the Stone*), так как такие События сбрасываются до того, как он может использовать текст своей карты.*

Король Бан (King Ban) – благородный глава рыцарей рода Де Ганис (De Ganis) и отец сэра Ланцелота.

Сэр Бедивер (Sir Bedivere) – очень преданный служитель Короля Артура, подающий ему кубок.

Сэр Борс (Sir Bors) - стал Святым Рыцарем, присоединившись к Персивалю и Галахаду в качестве одного из трех Рыцарей Грааля.

Бранвен (Dame Bragwaine) – служанка принцессы Изольды, являющаяся также ее посланницей к сэру Тристану.

Сэр Бревнис (Sir Breunis) – самый злобный и подлый из разбойников, он всегда бежит от битвы, когда его обвиняют в преступлениях.

Ля Кот Маль Тэйл (La Cote Male Taile) - носит растрепанное, пропитанное кровью платье своего мертвого отца. Он известен тем, что часто проваливает задания.

Сэр Дагонет (Sir Dagonet) – шут Короля Артура, еще более веселящий двор, нагло воплощая великих героев, а затем побеждая трусливых рыцарей. * *Из-за того, что в тексте на карте Дагонета нет слова «цель» (target), он может заме-*

нить любой Персонаж в игре (кроме рыцаря, на которого нацелено Гибельное Сиденье - *Siege Perilous*). Когда Дагонет замещает Персонаж, он оставляет себе все его Особые Карты. Если его ставят на Событие Ставок, он должен заменить кого-нибудь, кого уже поставили на это Событие, заняв его место.

Сэр Динадан (Sir Dinadan) - не трус, но очень прагматичный рыцарь, он не станет встречаться с опасностью, перед лицом которой, как он знает, не сможет выстоять.

Сэр Динас (Sir Dinas) – один из немногих добрых советников злобного Короля Марка.

Сэр Эктор (Sir Ector) – благородный брат сэра Ланцелота, он много времени проводит приглядывая за своим знаменитым братом.

Леди Этарда (Lady Ettard) - презирает безумно влюбленного и постоянно следующего за ней сэра Пелеаса.

Сэр Гахерис (Sir Gaheris) – молодой, стремительный брат сэра Гавейна. Он часто первым устремляется в битву.. и к почти точному поражению.

Сэр Гарет (Sir Gareth) – благородный рыцарь, перестающий доверять своей злобной Оркнейской родне; позже он становится последователем Ланцелота и состоявшимся искателем приключений.

Карлик Гарета (Gareth's Dwarf) – оруженосец сэра Гарета. Хотя литература никогда не раскрывала нам имя этого благородного персонажа, оруженосец чрезвычайно предан Гарету. Несмотря на титул «Карлик Гарета», этот персонаж не принадлежит Гарету, а скорее является его верным спутником и близким другом.

Сэр Галахад (Sir Galahad) – могущественный и почти сверхъестественный рыцарь, служащий Граалю с беспредельной преданностью. Он сын сэра Ланцелота и леди Элейны.

Сэр Гавейн (Sir Gawain) – когда-то был сияющей звездой Камелота, пока его позже не затмил сэр Ланцелот. Его судьба становится темнее с течением жизни.

Гувернэйл (Gouvernail) – был когда-то наставником сэра Тристана, но позже стал его верным, пусть и немного старым, оруженосцем.

Сэр Грифлет (Sir Griflet) – один из преданных дворецких Короля Артура.

Принцесса Гвиневера (Princess Guinevere) – невеста Короля Артура, вдохновляющая его самых лучших рыцарей на не имеющие себе равных подвиги.

Хелависа (Hellawes) – извращенная колдунья, желающая убить Ланцелота и сохранить его труп для своих темных удовольствий. * *Игрок, контролирующий Хелавису, может изучить колоду Сброса Персонажей, прежде чем решить, использовать или нет текст ее карты.*

Принцесса Изольда (Princess Isolde) – невеста Короля Марка Корнуоллского, безнадежно влюбившаяся в воителя Марка сэра Тристана. * *Добавьте все усилители к значению Боя рыцаря, прежде чем удвоить его при помощи текста карты Изольды.*

Сэр Кей (Sir Kay) - старается поддержать честь Камелота, оскорбляя и вызывая на бой всех вновь прибывших, чтобы проверить их храбрость.

Сэр Ламбег (Sir Lambegus) – пытается сохранить честь Тристана, спасая Изольду в его отсутствие. * *Если другой рыцарь в Компании Ламбега должен быть сброшен по какой-либо причине во время хода противника, вместо него можно сбросить Ламбега; не используется при разрешении Событий Ставок.*

Сэр Ламорак (Sir Lamorak) – победил множество рыцарей, но был убит Оркнейскими братьями за связь с их матерью Королевой Моргаузой. * *Если 2 Оркнейских рыцаря находятся в одной с ним Местности в начале хода владеющего им игрока, он должен быть сброшен до того, как будет вытащена карта Событий.*

Сэр Ланцелот (Sir Lancelot) – величайший рыцарь Камелота; со временем он предаст Короля Артура из-за любви к Гвиневере.

Король Лот (King Lot) – предводительствует Оркнейским кланом; амбиции против Артура приводят к его смерти от рук Короля Пелинора.

Сэр Лионель (Sir Lionel) – брат сэра Борса; он нападает на своего брата в ярости от того, что тот решил спасти находящуюся в опасности даму, а не брата.

Сэр Лукан (Sir Lucan) – преданный виночерпий Короля Артура.

Леди Лунетта (Lady Lunete) – активная и умная сваха, которая помогла соединить сэра Овейна со своей госпожой.

Леди Лионесса (Lady Lyonesse) – подарила своему возлюбленному Гарету кольцо защиты.

Сэр Мархаус (Sir Marhaus) – ирландский искатель приключений и воитель, сражавшийся с Тристаном из-за дани Корнуолла Ирландии.

Король Марк (King Mark) – злой, мелочный и трусливый правитель Корнуолла.

Мерлин (Merlin) – мудрый дипломат, советник и волшебник Короля Артура. Обладающий огромным могуществом в магии, он не принимает прямого участия в битвах.

Сэр Мордред (Sir Mordred) – предательский сын Короля Артура. Он восстает против своего отца и начинает страшную войну, которая приводит к смерти их обоих.

Фея Моргана (Morgan le Fay) – иногда вредная, иногда смертоносная сводная сестра Короля Артура. Несмотря на смертельные игры, она выказывает удивительную преданность своему брату.

Королева Моргауза (Queen Morgause) – жена Лота, следящая за Артуром (а позже и совратившая его); она родила сына Артура – Мордреда.

Насциен (Nascien) – мудрый отшельник, направляющий праведных рыцарей во время Поисков Святого Грааля. * *Добавьте все усилители к значению Удали рыцаря, прежде чем удвоить его при помощи текста карты Насциена.*

Нимуэ (Nimue) – чародейка, поймавшая в ловушку Мерлина за то, что тот слишком долго ее любил.

Сэр Овейн (Sir Owain) – двоюродный брат Гавейна, ставший безумным после того, как не смог выполнить обещание, данное даме. Во время своих темных скитаний он знакомится с храбрым львом.

Сэр Паломид (Sir Palomides) – рыцарь-сарацин, иногда выступающий другом, а иногда врагом Тристана и Изольды.

Сэр Пелеас (Sir Pelleas) – влачит жалкое существование в лесу, увядая по пренебрежительной леди Этарде.

Король Пеллес (King Pelles) – владыка Замка Грааля и дед сэра Галахада.

Король Пелинор (King Pellinore) – яростный глава любящей приключения семьи Де Галес. Он много времени проводит в безуспешных поисках ускользающего Зверя Рыкающего.

Сэр Персеваль (Sir Percival) – простодушный, но могучий юный рыцарь, который стал одним из трех Рыцарей Грааля, добившихся успеха.

Сэр Перис (Sir Peris) – малодушный воин, подстерегающий дам в чаще Гиблого Леса.

Сэр Приам (Sir Priamus) – африканский рыцарь, который сначала сражался с Гавейном, а потом стал его другом во время Римской Войны Артура в Италии. Приам хранит зачарованные сосуды с водой из земного рая в Эдеме. * *Сэр Приам не может использовать текст своей карты во время Событий Ставок.*

Сэр Саграмур (Sir Sagamore) – жестокий рыцарь, безжалостно вызывающий других рыцарей на поединок и часто побеждающий малоизвестных воинов. Но в конце концов он проигрывает лучшим рыцарям королевства. * *Добавьте все усилители к значению Боя Саграмура, прежде чем удвоить его.*

Сэр Тор (Sir Tor) – простоватый, но сильный сын Пелинора; его воспитал пастух.

Сэр Тристан (Sir Tristan) – воитель Корнуолла, безнадежно влюбленный в Изольду; его страсть пробуждает в нем ярость.

Сэр Турквин (Sir Turquin) – стал злодеем, убивая или захватывая в плен всех рыцарей, переходивших ему дорогу. * *Рыцари, помещенные под Турквина, считаются вне игры в течение нормальной игры; при передвижении Турквин считается одним персонажем. Используя умения Турквина, контролирующей его игрок может использовать только 1 действие с картой, даже если один из его персонажей – Верховный Король.*

Белый Рыцарь (The White Knight) – победил величайших рыцарей Камелота, а позже оказался переодетым сэром Ланцелотом. * *Рыцарь, замещающий Белого Рыцаря в этой фазе, может сразу же использовать свой собственный Обязательный текст на карте.*

Библиография

Все цитаты и дополнительный текст на картах «Легенд Камелота», а также работа по подготовке Глоссария Персонажей основывались на следующих источниках.

Если вы хотите больше узнать о своих любимых рыцарях, дамах и злодеях, обязательно прочитайте эти шедевры классики!

Chrétien de Troyes. *Perceval, or the Story of the Grail*. Translated by Ruth Harwood Cline. Athens: The University of Georgia Press, 1985. (Кретьен де Труа. Персеваль, или Повесть о Граале.)

The Death of King Arthur. Translated by James Cable. New York: Penguin Books, 1971. (Смерть Короля Артура.)

Gottfried von Strassburg. *Tristan*. Translated by A. T. Hatto. New York: Penguin Books, 1967. (Готфрид Страсбургский. Тристан.)

Malory, Sir Thomas. *Le Morte D'Arthur*. Vols. I & II. Edited by Janet Cowan. New York: Penguin Books, 1986. (Сэр Томас Мэлори. Смерть Артура.)

The Quest of the Holy Grail. Translated by P. M. Matarasso. New York: Penguin Books, 1969. (Поиски Святого Грааля.)

Wilhelm, James J. and Gross, Laila Zamuelis, eds. *The Romance of Arthur*. Vols. I - III. New York: Garland Publishing, Inc., 1984 - 1988. (Романы об Артуре.)

Wolfram von Eschenbach. *Parzival*. Translated by A. T. Hatto. New York: Penguin Books, 1986. (Вольфрам фон Эшенбах. Парцифаль.)



Создатели игры

Дизайн игры: Andrew Parks

Destini Productions Inc. Graphic Design Studio

Художественный директор: Ed Beard Jr.

Ответственный за процесс создания игры: Kelly D. Beard

Дизайн карт и графики: Andrew Parks

Графика контуров карт и символов умений: Nigel Sade

Графика символов принадлежности: C. James Parks VII

Изображение Короля Артура на упаковке и рубашке карт, фон камня и свитка на лицевой стороне карт: Ed Beard Jr.

Все права на графику принадлежат художникам, а также *Camelot Legends* и Z-Man Games, Inc. по лицензии.

Художники:

Quinton Hoover
Noel Meyer
Daerick Gröss, Sr.
Paul (Prof) Herbert
Randy Asplund
Heather Bruton
Craig Maher
Thomas Gianni
Thomas Manning
Mark Poole
DW Gröss
Jeff Menges
Drew Baker

Mike Jackson
Tina Druce-Hoffman
Donato Giancola
Carisa Swenson
Mark Evans
Jim Pavelec
Chris Dien
Melissa A. Benson
Storn A. Cook
Patrick McEvoy
Raven Mimura
Jeremy McHugh
Ed Beard Jr.

Издатель: Zev Shlasinger, Z-Man Games, Inc.

Консультант по Артуриане: Peter Corless

Перевод книги правил: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko)

Главные плейтестеры: S. Coleman Charlton, Peter Corless, Michael Dalton, Denson D. Conn II, Donald Dennis, Doug Faust, Darin Gilchrist, Michael Gradin, Jason O. Hawkins, Norman F. Hill, Jason Holmgren, Robert Lardiere, Chuan Lin, Mark Murphy, Manny O'Donnell, Kathleen Parks, Bill Reeves, Ada Smith, Justin Smith, James Stoneburner, Kyle Volker, Catherine Weresow, and Lysle White.

Помощники плейтестеров: Anthony Albanese, David Bronovicki, Karen Coskren, Christopher Guild, George Gundry, Erik Hall, Stephen Maio, Steve Marvin, Christopher T. Parks, C. James Parks, Kevin Sullivan, and Bridgett Volker.

Camelot Legends

ALLEGIANCE SHIELDS



PENDRAGON



DE GANIS



STEWARD



ORKNEY



HOLY
KNIGHTS



DE GALES



DOLOROUS
TOWER



CORNISH



NO
ALLEGIANCE



© 2004 Z-Man Games, Inc. All Rights Reserved.
Venture Game Mechanics™ & © 2003 Andrew Parks.
All images © 2004 to their respective artists.

На сайте «Легенд Камелота» www.zmangames.com вы найдете ответы на вопросы о правилах игры и много другой информации.