

CAMELOT LEGENDS ЛЕГЕНДИ КАМЕЛОТА



Вітаємо у Камелоті!

Оповіді про Короля Артура та Лицарів Круглого Столу надихали художників, вчених та мрійників протягом століть. Тепер і ви можете вдихнути життя в легенди про Камелот, відправивши могутніх лицарів у таємничі землі для участі у найвеличніших пригодах світу!

I. Швидкі правила початкової гри

Підготовка

Покладіть три карти Місцевостей (Location Cards) в центрі ігрового простору, але не менше ніж у 25 см одна від одної, у вигляді трикутника.



У правому верхньому кутку кожної карти знаходиться символ «Рівня гри», що відповідає одному з трьох кольорів (білий – початковий, синій – стандартний, червоний – розвинутий). Розділіть карти за рівнем гри та приберіть Сині (стандартні) і Червоні (розвинуті) карти в коробку, вони не будуть використовуватись у початковій грі. Зверніть увагу, що три **Спеціальні карти** (Special Cards) і три карти **Заключних подій** (Final Events) почнуть використовуватись лише в Стандартній грі.

Перетасуйте карти Подій, що лишилися, і покладіть їх зворотною стороною догори в центрі ігрового простору. Перетасуйте карти Героїв, роздайте кожному гравцю по 5 карт, а карти, що лишилися, покладіть зворотною стороною догори поряд з колодою Подій. Залиште місце для зносу для кожної колоди.

Перетасуйте Інформаційні картки (у розрахунок – по одній картці для кожного гравця), обов'язково треба включити у їх число Інформаційну карту із символом Пендрагона у лівому верхньому кутку. Роздайте гравцям Інформаційні картки. Гравець, що отримав карту із символом Пендрагона, розпочинає першим.

Тепер кожному гравцю присвоюється колір, який відповідає одній з чотирьох сторін на карті Місцевості (червоний, синій, жовтий або зелений); оберіть колір, який знаходиться якнайближче до гравця на картах Місцевості. Гру розпочинає перший гравець, хід передається за годинниковою стрілкою. Кожен гравець викладає **Початкового Героя** (Starting Character) біля будь-якої Місцевості. Початковий Герой повинен обов'язково знаходитись біля тієї сторони карти Місцевості, чий колір відповідає кольору гравця (синя сторона для синього гравця, червона – для червоного і т. і.).

Огляд гри

У кожного Героя є шість **символів Умінь** (Ability Icons – Бій/Combat, Дипломатія/Diplomacy, Вдача/Adventure, Хитрість/Cunning, Лицарство/Chivalry та Розум /Psyche), за якими йде число **значення Уміння** (Ability Score) від 1 до 6. Гравці кладуть Героїв поряд з картами Місцевості. Група Героїв, що належать одному гравцю і які знаходяться в одній Місцевості, має назву **Компанія** (Company). Герої одного гравця у різних Місцевостях не вважаються частиною однієї і тієї ж Компанії.



Кожен Герой, у лівому верхньому кутку карти якого знаходиться Щит, є **Лицарем** (Knight). Символ на щиті лицаря встановлює його **Належність** (Allegiance) щодо інших лицарів. І хоча Щиту Належності не присвячені окремі правила гри, Належність лицаря може бути згадана на інших картах.

Протягом гри карти **Подій Місцевості** (Location Events) дістаються з колоди Подій і кладуться на відповідні карти Місцевості. *Наприклад, Чорний Лицар – карта Події Лісу, тому її потрібно покласти на карту Згубного Лісу.*



У правому нижньому кутку карт Подій Місцевостей є **Вимоги** (Requirements), необхідні для виконання Подій. Такі Вимоги складаються з одного чи більше символів Умінь, за кожним з яких стоїть число від 6 до 18. Компанія Героїв в необхідній Місцевості повинна мати у своїй сукупності Значення Умінь, які дорівнюють або перевищують Вимоги, щоб мати змогу виконати Подію. *Наприклад, Компанії у Згубному Лісі знадобилося б загальне значення Бою 12 або більше, щоб виконати Подію Чорного Лицаря.*

За кожен Подію даються очки перемоги, від 1 до 6. У кінці гри гравець, який набрав найбільшу кількість очок, перемагає!

Хід гри

Починаючи з першого гравця, а потім за годинниковою стрілкою, кожен гравець у суворій послідовності проходить наступні чотири фази. Гра продовжується до тих пір, доки не закінчиться колода Подій і всі карти Подій не будуть виконані.

1. Витягнути карту Подій: На початку кожного ходу активний гравець повинен узяти верхню карту з колоди Подій. Якщо витягнута карта – Особлива Подія (Special Event), вона повинна бути задіяна негайно, а потім зноситься. Якщо це Подія Місцевості (Подія Камелота, Подія Корнуолла або Подія Лісу – Camelot Event, Cornwall Event, Forest Event), карта кладеться лицевою стороною догори на відповідне місце, що відповідає даній Місцевості, поряд з іншими зіграними тут картами Подій Місцевості.

2. Використати необов'язковий текст на карті (“може”): У кожного Героя є текст карти, що дозволяє йому по-особливому функціонувати під час гри. Якщо в такому тексті є слово “може” (“may”), тоді цей текст вважається необов'язковим і може використовуватися тільки один раз за хід під час другої фази активного гравця. У деяких Героїв є **символ Загрози (Threat icon)**, меч, біля текста на карті. Цей текст дозволяє Герою скинути Героя супротивника в цій же Місцевості.



3. Виконати Подію Місцевості: активний гравець перевіряє, чи виконала яка-небудь з його Компаній Вимоги Подій Місцевості. Якщо виконала, гравець виконує Подію Місцевості і кладе її лицевою стороною догори біля себе, у так звану **купку перемоги (Victory Display)**. У кожній Місцевості гравець може виконати тільки одну Подію Місцевості за хід.

4. Дві дії з картами: активний гравець виконує дві з наступних **дій з картами**. Гравець може виконувати дії з картами в будь-якій послідовності і навіть може виконати одну і ту саму дію двічі (за умови, що кожен раз він використовує дію з картами).

Витягнути Героя: гравець може використати дію на те, щоб взяти з колоди Героїв карту Героя. Але не можна перевищувати **ліміт** 5 карт у руці. За власною ініціативою гравець не може знести карту з руки.

Зіграти Героя: гравець може використати дію на те, щоб зіграти карту Героя з руки на Місцевість. Для кожного гравця існує **Ліміт Компанії** на Місцевість – 6 Героїв.

Перемістити 1 або 2 Героїв: гравець може використати дію на те, щоб перемістити одного чи двох Героїв з однієї Місцевості у іншу за умови, що не буде перевищено **ліміт Компанії**. Якщо гравець вирішив перемістити двох Героїв разом як частину однієї дії, Герої повинні розпочати і закінчити перехід разом.

Перемога в початковій грі

Коли спустошується колода Подій, а остання Подія Місцевості на столі виконана, кожен гравець підраховує очки у себе в купці перемоги. Гравець, який набрав більше всього очок, перемагає!

Перехід до стандартної гри

Зіграйте у початкову гру всього декілька разів, щоб ознайомитись з загальними правилами гри та її багатьма Героями. Після цього прочитайте всю книгу правил та грайте в стандартну гру, яка вводить всі карти з білими та синіми символами.

Стандартна гра – більш стратегічна та інтерактивна. Розпочавши грати у стандартну гру, ви побачите, що кожна гра відрізняється від попередньої, так як грати ви будете з різним набором карт Подій кожного разу!



II. Правила стандартної гри

Стандартні правила дуже схожі на правила початкової гри, але вони привносять багато нових елементів, наприклад, Заключні Події та Особливі Карти. В стандартній грі беруть участь як карти з Білим символом (початкові), так і карти з Синім символом (стандартні). В грі не можуть брати участь карти лише з Синім символом, тому що гра буде неповноцінною.



У *Легенди Камелота* входять карти з Червоним символом (розвинуті), які дають ще більше стратегії та взаємодії. Для карт з Червоним символом не існує окремих правил. Але коли ви засвоюєте гру з Білими та Синіми картами, додайте карти з Червоним символом у стандартну гру і отримайте насолоду від легендарних оповідей Камелота!

Карти Героїв

Карти Героїв мають однакові характеристики.



НАЛЕЖНІСТЬ (Allegiance): кожен Герой із **Щитом Належності** вважається **Лицарем**. Карти, які згадують "Лицарів", не впливають на Героїв без щита. Символ на щиті Лицаря означає його вірність іншим лицарям. І хоча для Щита належності немає певних правил гри, належність лицаря може бути згадана у деяких картах. У деяких лицарів є два різних щита, і вважається, що ці лицарі вірні і тій, і іншій стороні. У багатьох лицарів Щит сірого кольору. І хоча ці Герої вважаються лицарями, вони є нейтральними, навіть щодо інших лицарів з сірими Щитами.



ТЕКСТ КАРТИ (Card Text): спеціальний текст дозволяє Герою діяти так, щоб була показана його роль у легендах про Артура. Якщо текст на карті героя спеціально не згадує слів «з руки» (from hand) або «з вашої руки» (from your hand), то Герой повинен бути в грі (лежати на столі), щоб гравець міг задіяти текст його карти.

ДОПОМІЖНИЙ СИМВОЛ (Helper Icon): якщо біля тексту на карті Героя є символ «Кохання» (троянда) або «Загрози» (меч), це означає, що Герой може негативно впливати на Героїв супротивника. Символ попереджує інших гравців про те, що з цим Героєм потрібно бути більш уважним.

ЦИТАТА (Quotation): текст, виділений курсивом, є класичною цитатою, що промовляється Героєм. На гру цитати не впливають.

РІВЕНЬ ГРИ (Game Level): як вже раніше пояснювалося у правилах початкової гри, цей символ показує загальний рівень складності карти. Існують такі символи: білий (навчальний), синій (стандартний) і червоний (розвинутий).

СИМВОЛИ УМІНЬ (Ability Icons): у кожного Героя є 6 різних Символів Умінь, за якими йдуть відповідні числа від -1 (знівечений) до 6 (кращий у світі). Нижче наводиться короткий опис усіх 6 Умінь.



Бій (Combat) – уміння Героя перемагати в битвах, не залежно від того, чи це перемога над супротивником на турнірі, чи це перемога армії під його командуванням під час війни.



Дипломатія (Diplomacy) – це уміння Героя обговорювати важливі державні справи або вводити в оману могутніх ворогів, а також виживати в повній обрядовості атмосфері двору.



Вдача (Adventure) – це уміння Героя переборювати незвичайні складності дикої місцевості, а також відгадувати таємниці надзвичайного світу.



Хитрість (Cunning) – це якості Героя в маскуванні, зраді, хитрощах та обмані. Вона також допомагає Герою розпізнати підступні плани інших.



Лицарство (Chivalry) – це благородний дух Героя, його соціальне становище, та/або приязність до феодалських законів. В решті решт, це уміння показує, якої думки про Лицаря усе лицарське суспільство.



Дух (Psyche) – це сила волі Героя, його здатність протистояти ментальному контролю чи атаці і здатність зберігати спокій у тяжкий час.

ЗНАЧЕННЯ УМІННЯ (Ability Scores): за кожним символом Уміння на кваті Героя йде число (Значення Уміння), що встановлює рівень розвинутості, якого в цьому Умінні досяг Герой. Таблиця встановлює кожне значення у порівнянні з успіхами звичайного лицаря Камелота.

ЗНАЧЕННЯ УМІНЬ

-1	Знівечений
0	Немає досвіду
1	Нижче середнього
2	Середній
3	Вище середнього
4	Незвичайний
5	Видатний
6	Кращий у світі

Карти Подій

Існує декілька типів карт Подій: **Події Місцевостей (Location Events)**, **Геральдичні Події (Heraldic Events)**, **Події Ставок (Bidding Events)** та **Особливі Події (Special Events)**. Є також 3 **Заклучні Події (Final Events)**, що відрізняються від інших карт. В кожній грі використовується лише одна карта Заклучної Події. Якщо виконується Заклучна подія, гра завершується.



ОЧКИ ПЕРЕМОГИ (Victory Points): у більшості подій є значення Очок Перемоги. Гравці кладуть виконані карти Подій лицевою стороною догори поряд із купкою Перемоги (Victory Display).

ТИП ПОДІЙ (Event Type): Події Місцевостей розподіляються за Місцевістю, на якій вони граються (Події Камелота, Корнуола або Лісу – Camelot, Cornwall, Forest Events). Є також Геральдичні події, Події Ставок, Особливі Події та Заклучні Події.

ТЕКСТ КАРТИ (Card Text): особливий текст на карті зазвичай дає бонус гравцю або Компанії, що виконала Подію.

ДОДАТКОВИЙ ТЕКСТ (Flavor Text): текст, який виділений курсивом, допомагає гравцям зрозуміти значення Події у світі Артура. Цей текст не впливає на гру.

ВИМОГИ (Requirements): щоб виконати Подію Місцевості, Компанія в цій Місцевості повинна мати таке саме (або більше) значення Уміння, яке вимагається на карті Події. *Наприклад, Компанія в Загубному Лісі повинна мати загальне значення Хитрості 15 або більше, щоб виконати Крадіжку Екскалібур (Theft of Excalibur).*

Особливі Карти

В грі є три Особливі карти: *Верховний Король (The High King)*, *Екскалібур (Excalibur)* та *Любовне Зілля (The Love Potion)*. Ці карти не затасовуються в колоду, але викладаються лицевою стороною догори біля центру ігрового простору. Коли Герой отримує Особливу карту (зазвичай в результаті Події), покладіть її під нього так, щоб назва і текст цієї карти можна було бачити.

Тепер цей Герой має особливе уміння, яке є у тексті карти. Більше того, гравець, який контролює цього Героя, отримує додаткові очки перемоги, якщо до кінця гри Герой все ще має цю Особливу карту. Якщо Герой вибуває з гри (його треба знести або він повертається у руку), покладіть Особливу карту лицевою стороною догори на місце біля центра ігрового простору. Так само, якщо інший Герой повинен взяти цю Особливу карту, то володар повинен її віддати.

Коли Герой добуває Особливу карту «*Верховного Короля*» (*the High King Special Card*), гравець, що його контролює, отримує третю дію з картами кожен раз, коли цей Герой знаходиться у Камелоті. Ця додаткова дія з'являється, як тільки Герой стає Верховним Королем в Камелоті (або коли цей Герой переходить в Камелот з іншої Місцевості). Але додаткову дію втрачає, як тільки Герой втрачає це звання або переходить з Камелота. Зауважте, що гравець може вирішити піти з Камелота у якості третьої дії.



Карти Місцевостей

Усі пригоди у грі відбуваються у трьох **Головних Місцевостях**: *Камелоті, Корнуоллі та Згубному Лісі (Camelot, Cornwall, Perilous Forest)*. Під час гри **Події Місцевостей** (Події Камелота, Корнуолла та Згубного Лісу - Camelot Events, Cornwall Events, and Forest Events) викладаються на відповідні Місцевості.



В кожній Місцевості є також два символи Умінь. Ці символи – уміння, які вважаються найбільш корисними у цій Місцевості. Наприклад, на карті Місцевості Камелот зображені символи Бою і Лицарства (Combat Icon, Chivalry Icon).

Це тому, що Бій і Лицарство більш за все асоціюються з Подіями Камелота. Але це не означає, що інші Уміння, наприклад, Дипломатія чи Вдача (Diplomacy, Adventure), є незначними для Камелота. Ці символи лише дають гравцю підказку, як найкраще скласти Компанію, особливо на початку.

Особливі Місцевості

Коли Заключна Подія (Final Event) гри (*Вбивця Драконів, Священні Пошуки чи Остання Війна - Dragonslayer, Sacred Quest, The Final War*) витягнута з колоди, вона викладається лицевою стороною догори біля центру ігрового простору і вважається **Особливою Місцевістю (Special Location)**, куди можна зіграти або перемістити Героя як і в випадку з іншими Місцевостями. Серед карт Подій з Червоним символом (розвинуті) є дві карти Особливих Місцевостей (*Острів Авалон та Замок Дів - Isle of Avalon and Castle of Maidens*). Герої, яких зіграли або перевели в уці Місцевості, підпадають під Ліміт Компанії у 6 Героїв, як і у випадку з іншими Місцевостями. Зауважте, що текст карт, який використовує термін «**головна Місцевість**» (**Main Location**), стосується лише *Камелоту, Корнуоллу та Згубного Лісу* і не може бути використаний стосовно Особливих Місцевостей.

Підготовка Стандартної Гри

Підготовка до стандартної гри відбувається у такому ж порядку, як і до початкової гри із наступними доповненнями та виключеннями:

- Викладіть 3 Особливі карти лицевою стороною догори біля центру ігрового простору; протягом гри усі гравці повинні мати змогу бачити карти.
- Перетасуйте 3 карти Заключних Подій і покладіть одну з них зворотною стороною догори біля центру ігрового простору; відкладіть інші карти не дивлячись.
- Перетасуйте Колоду Подій (включаючи карти Подій з Білим, Синім та, якщо хочете, Червоним символами). Покладіть певну кількість карт Подій зворотною стороною догори на карту Заключної Події. Кількість карт встановлюється по наведеній нижче таблиці. Карти Подій, що лишилися, а також дві карти Заключних Подій прибираються з гри. Ніхто не може продивитися прибрані з гри карти Подій.

Колода подій

<u>Гравці</u>	<u>Події</u>
2	17
3	20
4	23

Решта підготовки (розміщення карт Місцевостей, видача Інформаційних карток з визначенням першого гравця, видача карт Героїв та введення в гру Початкових Героїв) відбувається так само, як і в початковій грі.

Хід стандартної гри

Як і в початковій грі, гравці за годинниковою стрілкою отримують хід, починаючи з гравця, якому випала Інформаційна картка з символом Пендрагона. Хід кожного гравця складається із фаз, описаних у правилах для початкової гри і згаданих на Інформаційних картках. Нижче наводиться більш детальний опис кожної фази, включаючи спеціальні правила, не згадані у початковій грі.



Витягання карт Подій

На початку кожного ходу активний гравець повинен взяти верхню карту з колоди Подій та ввести її в гру.

Подій Місцевостей (Location Events): Подія Місцевості (Подія Камелота, Подія Корнуолла або Подія Ліса - Camelot Event, Cornwall Event, or Forest Event) граються зверху на відповідну карту Місцевості поряд з іншими Подіями Місцевості, вже зіграними там. Однак в кожній Місцевості одночасно може бути не більш 3 карт Подій. Якщо витягується нова Подія для Місцевості, на якій вже є 3 карти Подій, нова Подія зноситься. (**Примітка:** якщо витягується карта *Чорного Лицаря (Black Knight)*, а в грі вже є 3 Події Лісу, гравець, що витягнув цю Подію, може або знести її, або покласти зверху на яку-небудь з Подій Лісу.)

Особливі Події (Special Events): Особливі Події вирішуються одразу, як тільки витягуються з колоди. Після того, як виконались вказівки карт Особливих Подій, останні зносяться.

Геральдичні Події (Heraldic Events): Геральдичні Події викладаються біля центру ігрового простору на вже зіграну карту Геральдичних Подій. Кожна Геральдична Подія приносить зиск Лицарям певної Належності, збільшуючи одне з Умінь. Кожна Геральдична Подія залишається в грі, доки наступна Геральдична Подія не кладеться на неї.

Події Ставок (Bidding Events): коли витягується Подія Ставок, активний гравець вирішує, чи поставити на неї одного Героя лицевою стороною догори, чи спасувати. Гравець може поставити Героя як з руки, так і з Компанії. Тепер гравець зліва вирішує, чи ставити Героя, чи спасувати. І так далі за годинниковою стрілкою. Коли хід переходить знову до гравця, який попереднього разу пасував, він знову може поставити Героя або спасувати. Ставки робляться до того часу (по одному Герою за раз), доки всі гравці не спасують, або не поставлять максимальну кількість Героїв, обумовлену цією Подією.



Тепер перевірте, який гравець поставив Героїв з найбільшим загальним значенням в необхідних по цій Події Уміннях. Гравець за найбільшим значенням виграє цю Подію Ставок і кладе карту в купку перемоги. Після вирішення Події Ставок, усі Герої, яких поставили на цю Подію, зносяться, включаючи і тих, кого поставив гравець, що переміг. Якщо два або більше гравців набрали однакову кількість очок, Подія Ставок зноситься разом з усіма поставленими Героями. Пам'ятайте, що гравцю зовсім не обов'язково ставити максимальну кількість Героїв, щоб виконати Подію Ставок. Іноді можна перемогти лише одним Героєм. Однак, якщо ніхто не зробив ставок, Подія просто зноситься і відновлюється нормальний хід гри.

З ціллю виконання тексту на карті Героїв, Подія Ставок тимчасово вважається місцевістю, а усі Герої одного гравця, поставлені на цю Подію, вважаються частиною однієї Компанії. Однак з-за того, що Подія Ставок вирішується до фази **виконання необов'язкового тексту на краті**, гравці не можуть задіяти необов'язковий текст на карті (текст, що включає слово "може" - "may"), щоб посилити Уміння Героя під час Події Ставок.

Виконання необов'язкового тексту на карті

У багатьох Героїв на карті є текст, який завжди задіяний або автоматично «включається», коли виконуються певні умови. Необов'язковий текст завжди використовує слово «може» ("may"), наприклад, «*може додати +3 до Бою на один хід*». Гравець може використати необов'язковий текст на карті кожного зі своїх Героїв один раз за хід у фазі **виконання необов'язкового тексту на карті**. Інколи здатність «може» вказує, що її можна використати при певних обставинах під час «хода супротивника».

Використання здатності «може» часто приводить до того, що Герой зноситься одразу або «в кінці цього ходу» (at the end of that turn). Нові гравці можуть вільно використовувати бідь-які предмети (наприклад, монетки або скляні ігрові камінці), щоб відмітити, який Герой повинен бути знесений в кінці ходу. Такий Герой вважається в грі до кінця ходу. Тому можливо, що на одного Героя будуть впливати декілька карт одночасно, навіть якщо він повинен бути знесений в кінці ходу кожною з цих карт.

У багатьох Героїв текст на карті може впливати на Героїв супротивника. Щоб можна було одразу встановити, чи є у Героя супротивника такі здатності, в текст карти Героя включається один з **Допоміжних Символів (Helper Icons)**. **Символ Загрози (Threat Icon - меч)** показує, що Герой супротивника має особливе уміння, яке дозволяє йому знести Героя супротивника у цій самій Місцевості. Деякі Герої жіночої статі мають **Символ Кохання (Romance Icon - троянда)**, він означає, що ця Героїня володіє особливим умінням, яке дозволяє їй певним чином впливати на Героя чоловічої статі в тій самій Місцевості.



Виконання Подій Місцевостей

Використавши необов'язковий текст на карті, активний гравець перевіряє, чи можуть його Герої виконати яку-небудь Подію Місцевості у грі. Співставив Вимоги для Подій Місцевості, гравець перевіряє, чи мають його Герої в цій Місцевості необхідну кількість Значення Уміння, або навіть більшу, ніж вказана у Вимогах даної Події. Якщо вказано два різних Уміння, виконати необхідно обидві Вимоги. Необов'язковий текст, використаний для збільшення Значення Уміння Героя, допоможе Компанії виконати Подію. Не забувайте, що гравець може виконати Подію Місцевості лише у фазі **виконання Подій Місцевостей** у свій хід. Гравець не може виконати Подію Місцевості, якщо перейшов до фази **здійснення дій з картами (Card Actions)**, так само як не може виконати Подію під час ходу іншого гравця.

Гравець може виконати декілька Подій Місцевостей під час свого ходу за умови, що *всі вони знаходяться у різних Місцевостях*. Якщо гравець може виконати більше однієї Події в одній Місцевості протягом свого ходу, він обирає, яку Подію виконати. Виконавши Подію Місцевості, гравець кладе її лицевою стороною догори перед собою, у **купку перемоги (Victory Display)**. Але на відміну від Подій Ставок Герої не зносяться після виконання Події Місцевості. Карти, які знаходяться у купці перемоги, повинні бути видні усім гравцям протягом всієї гри.



На картах багатьох Подій Місцевостей є текст, який задіяється, коли виконується Подія. Іноді такий текст дає гравцю перевагу до кінця гри. В інших випадках він дозволяє гравцю отримати одну з бажаних Особливих карт або дозволяє знести одного з Героїв супротивника. Деякі Події Місцевостей вказують, що їх необхідно знести після виконання. Такі Події дозволяють окремому Герою отримати одну з Особливих карт, але самі не приносять очок перемоги. Після того, як Герой, який виконав Подію, отримає Особливу карту, ця Подія зноситься.

Здійснення дій з картами

Кожен свій хід гравець може здійснити дві Дії з картами. З наведеного нижче списку дій гравець обирає дві і може здійснити їх в будь-якій послідовності або навіть декілька разів, при умові, що за раз він використає одну Дію.

- **Витягнути Героя:** гравець може використати дію на те, щоб взяти в руку одну карту Героя з колоди, але **в руці не повинно бути більш ніж 5 карт**. За своїм бажанням гравець не може зносити карти з рук.

- **Зіграти Героя:** гравець може використати дію на те, щоб зіграти одного Героя з руки лицевою стороною догори поряд з однією з Місцевостей; зауважте, що **в одній Місцевості не повинно бути більш 6 Героїв**. Гравці можуть знести Героя з гри, якщо це їм дозволяється текстом карти.

- **Перемістити 1 або 2 Героїв:** гравець може використати дію на те, щоб перемістити 1 або 2 Героїв з однієї Місцевості в іншу за умови, що **ліміт Компанії** у 6 Героїв не буде перевищений в новій Місцевості. Якщо гравець хоче перемістити 2 Героїв разом як частину однієї дії, Герої повинні розпочинати і закінчувати переміщення разом.



Перемога в стандартній грі

Коли витягується **Заклучна Подія** гри, вона викладається лицевою стороною догори поряд з центром ігрового простору і вважається **Особливою Місцевістю (Special Location)**, куди можна зіграти Героїв і куди їх можна перемістити. Компанія, що знаходиться на карті Заклучної Події і яка відповідає її Вимогам, може виконати цю Подію у фазі **виконання Подій Місцевостей** у свій хід.

Як тільки виконується Заклучна Подія, гра завершується. На відміну від початкової гри, стандартна гра може закінчитися навіть тоді, коли на столі ще лишилися невиконані Події Місцевостей. Зауважте, що всі Герої, які повинні бути знесені в кінці ходу (як і будь-які Особливі карти в них), прибираються до підрахунку очок перемоги.

Гравці складають усі очки в купці перемоги і на Особливих картах, які є у їх Героїв. Гравець, який набрав більшу кількість очок, перемагає!



III. Герої Камелота

На створення карточної гри «Легенди Камелота» (*Camelot Legends*) автора надихнули фантастичні події світу Артура. Але саме персонажі цього багатого світу зробили історії Камелота такими привабливими для читачів і художників. Усі цитати на картах Героїв в гри взяті з великої кількості книг, присвячених Артурівській традиції.

Нижче наводиться **Глосарій Героїв**, який проливає світло на цих яскравих персон. Багато розділів також включають у себе пояснення до гри, які можуть стати корисними для гравців. Якщо під час гри виникнуть питання стосовно певних Героїв, загляньте у відповідний розділ зі знаком * для більш повної інформації про унікальний текст карти цього Героя.



Сер Акколон (Sir Accolon) – колись благородний лицар, який підпав під чари Феї Моргани і допоміг їй викрасти меч Короля Артура Екскалібур.

Сер Агловаль (Sir Agloval) – один з старших синів Короля Пелінора. Він привів свого молодшого брата Персівалю до двору Камелота. * Агловаль та інший лицар з роду Де Галес (*De Gales*) *можуть разом перейти у іншу Місцевість «безкоштовно», тобто вони не використовують дії з картою.*

Сер Агравейн (Sir Agravain) – злий брат Сера Мордреда, який виношує смертоносні плани проти свого лютого ворога сера Ланцелота.

Сер Алісандер (Sir Alisander) – несе варту у лісі, охороняє честь своєї дами. * *Сер Алісандер не впливає на Лицарів, яких зігнали з руки в Ліс.*

Сер Андред (Sir Andred) – потураючий придворний Короля Марка, який виступає проти щастя Трістана і Ізольди.

Архієпископ Кентерберійський (The Archbishop of Canterbury) – прониклива політична фігура, влада якої визнає дійсною посаду Верховного Короля.

Король Артур (King Arthur) – володар Круглого Столу. Син загиблого Утера Пендрагона, Артур став найвеличнішим верховним Королем Британії. * *Уміння Короля Артура можна використати лише один раз за гру, навіть якщо він потім повертається у руку або зі зносу.*

Король Багдемагус (King Bagdemagus) – дипломатичний, але дуже сумний батько злого Мелеганта.

Сер Балін (Sir Balin) – досягає успіху в багатьох важких пригодах, але часто платить за це надто високу ціну, включаючи і смерть свого брата. * *Уміння сера Баліна не може бути використане проти Подій, які зносяться після їх виконання (наприклад, Меч в Каміні - *Sword in the Stone*), бо такі Події зносяться до того, як він може використати текст своєї карти.*

Король Бан (King Ban) – шляхетний голова лицарського роду Де Ганіс і батько сера Ланцелота.

Сер Бедівер (Sir Bedivere) – дуже вірний слуга Короля Артура, який подає йому кубок.

Сер Борс (Sir Bors) – став Святим Лицарем, приєднавшись до Персеваля і Галахада в якості одного з трьох Лицарів Граалю.

Бранвен (Dame Bragwaine) – служниця принцеси Ізольди, вона також була її посланцем до сера Трістана.

Сер Бреуніс (Sir Breunis) – самий лихий і підлий з розбійників, він завжди тікає від битви, коли його звинувачують у злочинах.

Ля Кот Маль Тейл (La Cote Male Taile) – носить розтріпаний, просочений кров'ю одяг свого мертвого батька. Він відомий тим, що часто провалює завдання.

Сер Дагонет (Sir Dagonet) – блазень Короля Артура. Він веселив двір зухвало копіюючи великих героїв, а потім перемагав боязливих лицарів. * *Тому що в тексті на карті Дагонета немає слова «ціль» (target), він може замінити будь-якого Героя в гри (крім лицаря, на якого націлене Згубне Сидіння - *Siege Perilous*). Коли Дагонетом замінюють Героя, Дагонет залишає собі усі його Особливі карти. Коли його ставлять на Події Ставок, то він повинен замінити кого-небудь, кого вже поставили на цю Подію, та зайняти його місце.*

Сер Дінадан (Sir Dinadan) – не боягуз, але дуже прагматичний лицар. Він не стане зустрічатися з небезпекою, перед обличчям якої, як він знає, не зможе вистояти.

Сер Дінас (Sir Dinas) – один з небагатьох добрих радників лихого Короля Марка.

Сер Ектор (Sir Ector) – благородний брат сера Ланцелота, він дуже багато часу проводить наглядаючи за своїм славетним братом.

Леді Етарда (Lady Ettard) – зневажає надто закоханого й постійно переслідуючого її сера Пелеаса.

Сер Гахеріс (Sir Gaheris) – молодий, нестримний брат сера Гавейна, він часто першим рушає в битву... і майже завжди до точної поразки.

Сер Гарет (Sir Gareth) – благородний лицар, який перестав довіряти своїй лихій Оркнейській рідні; пізніше він стає послідовником Ланцелота та повноцінним шукачем пригод.

Карлик Гарета (Gareth's Dwarf) – зброєносець сера Гарета. Хоча в літературі ніколи не розкривалося ім'я цього благородного героя, зброєносець надзвичайно відданий Гарету. Незважаючи на титул "Карлик Гарета", цей герой не належить Гарету, а скоріш є його вірним супутником та близьким другом.

Сер Галахад (Sir Galahad) – могутній і майже надзвичайний лицар. Він служить Граалю з безмежною відданістю. Син сера Ланцелота і леді Елейни.

Сер Гавейн (Sir Gawain) – колись був палаючою зіркою Камелота, доки його пізніше не затьмарив сер Ланцелот. Його доля дедалі темнішає.

Гувернейл (Gouvernail) – був колись наставником сера Трістана, але пізніше став його вірним, нехай і старим, зброєносцем.

Сер Грифлет (Sir Griflet) – один з відданих дворецьких Короля Артура.

Принцеса Гвіневера (Princess Guinevere) – наречена Короля Артура, яка надихала його найкращих лицарів на неймовірні героїчні вчинки.

Хелавіса (Hellawes) – розбещена відьма, яка бажає вбити сера Ланцелота і зберегти його труп для своїх темних задоволень. * *Гравець, який контролює Хелавісу, може переглянути колоду зноса Героїв перед тим, як вирішити, використувати або ні текст її карти.*

Принцеса Ізольда (Princess Isolde) – наречена Короля Марка Корнуоллського, яка безнадійно покохала воїна Марка сера Трістана. * *Додайте усі посилення до значення Боя лицаря перед тим, як подвоїти його за допомогою тексту карти Ізольди.*

Сер Кей (Sir Kay) – намагається підтримати честь Камелота, зневажаючи та визиваючи на поєдинок нових лицарів, щоб перевірити їх хоробрість.

Сер Ламбег (Sir Lambegus) – намагається зберегти честь Трістана, рятуючи Ізольду у його відсутність. * *Якщо інший лицар в Компанії Ламбега повинен біти знесений з будь-якої причини під час хода супротивника, замість нього можна знести Ламбега; не використовується при вирішенні Подій Ставок.*

Сер Ламорак (Sir Lamorak) – переміг багатьох лицарів, але був вбитий братами Оркнейськими за зв'язок з їх матір'ю Королевою Моргаузою. * *Якщо 2 Оркнейських лицаря знаходяться в одній Місцевості із сером Ламораком, то на початку хода гравець, який має цього Героя, повинен знести його до того, як буде витягнута карта Події.*

Сер Ланцелот (Sir Lancelot) – найвеличніший лицар Камелота; пізніше він зрадить Короля Артура через кохання до Гвіневери.

Король Лот (King Lot) – ватажок Оркнейського клану; амбіції проти Артура призводять до того, що він гине від руки Короля Пелінора.

Сер Ліонель (Sir Lionel) – брат сера Борса; він нападає на свого брата розлючений тому, що той вирішив врятувати даму, а не брата.

Сер Лукан (Sir Lucan) – відданий виночерпій Короля Артура.

Леді Лунетта (Lady Lunete) – активна і розумна сваха, яка допомогла воз'єднати сера Овейна із його пані.

Леді Ліонесса – подарувала своєму коханому Гарету перстень захисту.

Сер Мархаус (Sir Marhaus) – ірландський шукач пригод, воїн, який воював з Трістаном через данину Корнуолла Ірландії.

Король Марк (King Mark) – злий, дріб'язковий і боягузливий правитель Корнуолла.

Мерлін (Merlin) – мудрий дипломат, радник і чарівник Короля Артура. Могутній чарівник, він не бере сам участі у битвах.

Сер Мордред (Sir Mordred) – зрадницький син Короля Артура. Він повстає проти свого батька і розпочинає страшну війну, яка призвела до смерті їх обох.

Фея Моргана (Morgan le Fay) – іноді шкідлива, іноді смертоносна зведена сестра Короля Артура. Незважаючи на смертельні ігри, вона показує надзвичайну відданість своєму брату.

Королева Моргауза (Queen Morgause) – дружина Лота, яка постійно слідкує за Артуром (а пізніше спокусила його); вона народила сина Артура – Мордреда.

Насциєн (Nascien) – мудрий самітник, який спрямовував праведних лицарів під час Пошуків Святого Граалю. * *Додайте усі посилення до значення Вдачі лицаря до того, як подвоїти його за допомогою карти Насциєна.*

Німує (Nimue) – чародійка, яка спіймала у пастку Мерліна за те, що той надто довго її кохав.

Сер Овейн (Sir Owain) – двоюрідний брат Гавейна, який втратив глузд після того, як не зміг виконати обіцянку, яку дав дамі. Під час своїх темних мандрів він знайомиться з хоробрим левом.

Сер Паломід (Sir Palomides) – лицар-сарацин, інколи він друг, а інколи ворог Трістана і Ізольди.

Сер Пелеас (Sir Pelleas) – веде нікчемне існування в лісі, сохнучи по зневажливій леді Етарді.

Король Пеллес (King Pelles) – володар замка Граалю та дід сера Галахада.

Король Пелінор (King Pellinore) – лютий голова люблячої пригоди сім'ї Де Галес. Він багато часу проводить в безуспішних пошуках зникаючого Звіря Рикаючого.

Сер Персеваль (Sir Percival) – простодушний, але могутній юний лицар, який став одним з трьох Лицарів Граалю, які досягли успіху.

Сер Періс (Sir Peris) – легкодушний воїн, який підстерігає дам у хащі Згубного Лісу.

Сер Пріам (Sir Priamus) – африканський лицар, який спочатку воював з Гавейном, а потім став його другом під час Римської війни Артура в Італії. Пріам зберігає зачаровані пляшки з водою з земного рая в Едемі. * *Сер Пріам не може використати текст своєї карти під час Події Ставок.*

Сер Саграмур (Sir Sagramore) – жорстокий лицар, який безжалісно викликає інших лицарів на двобій і часто перемагає маловідомих воїнів, але в кінці він програє кращим лицарям Королівства. * *Додайте усі посилення до значення Бою Саграмура перед тим, як подвоїти його.*

Сер Тор (Sir Tor) – простуватий, але сильний син Пелінора; його виховав пастух.

Сер Трістан (Sir Tristan) – воїн Корнуолла, безнадійно закоханий в Ізольду. Його пристрасть породжує в ньому лють.

Сер Турквін (Sir Turquin) – став лиходієм, вбиваючи або захоплюючи в полон усіх лицарів, які переходили йому дорогу. * *Лицарі, які знаходяться під Турквіном, вважаються поза грою впродовж нормальної гри; при пересуванні Турквін вважається одним Героєм. Використовуючи уміння Турквіна контролюючий його гравець може використати тільки одну дію з картами, навіть якщо один з його Героїв – Верховний Король.*

Білий Лицар (The White Knight) – переміг найславетніших лицарів Камелота, а пізніше виявився перевдягненим сером Ланцелотом. * *Лицар, який замінює Білого Лицаря в цій фазі, може одразу використати свій власний необов'язковий текст на карті.*

Бібліографія

Наступні джерела лягли в основу усіх цитат і додаткового тексту на картах «Легенд Камелота», а також роботи по підготовці Глосарія Героїв.

Якщо хочете більше дізнатись про своїх улюблених лицарів, дам або лиходіїв, обов'язково прочитайте ці шедеври класики!

Chrétien de Troyes. *Perceval, or the Story of the Grail*. Translated by Ruth Harwood Cline. Athens: The University of Georgia Press, 1985. (Крет'єн де Труа. Персеваль, або Повість про Грааль.)

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. (Готфрід Страсбурзький. Трістан.)

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

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

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

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



Гру "Легенди Камелота" створили:

Дизайн гри: Andrew Parks

Destini Productions Inc. Graphic Design Studio

Художній директор: Ed Beard Jr.

Відповідальний за процес створення гри: Kelly D. Beard

Дизайн карт та графіки: Andrew Parks

Графіка контурів карт та символів умінь: Nigel Sade

Графіка символів належності: C. James Parks VII

Зображення Короля Артура на упаковці та зворотній стороні карт, фон каменя і свитків на лицевій стороні карт:
Ed Beard Jr.

Усі права на графіку належать художникам, а також *Camelot Legends* і Z-Man Games, Inc. по ліцензії.

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.

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

Консультант з Артуріани: Peter Corless

Переклад книги правил: Вікторія Садошенко (Victoria Sadoshenko)

Головні плейтестери: 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.

Помічники плейтестерів: 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 сайті «Легенд Камелота» www.zmangames.com ви знайдете відповіді на питання про правила гри і багато іншої інформації.