

PROGRESSO DEL MALE**A) Pescare una Carta Nera e risolverla**

- E' possibile giocare 3 Carte Merlino (anche collettivamente) per annullare una Carta Nera Speciale appena pescata (*non è mai possibile dire apertamente agli altri giocatori quali carte si hanno in mano*).
- Le Carte Nere Standard vanno giocate *scoperte* sulle Imprese corrispondenti, ma quelle con un valore numerico ("Lancillotto & Il Drago" o "Il Cavaliere Nero") possono essere giocate *coperte*, in questo caso si pesca una Carta Bianca.
- Se la carta riguarda un'impresa completa o non più in gioco, si aggiunge una Macchina d'Assedio a Camelot, **tranne se sull'Impresa è presente la miniatura di Merlino (la Carta Nera viene rimossa dal gioco)**.
- Se la Carta Nera pescata completa un'Impresa, controllare i valori per verificare l'esito e riportare tutti i Cavalieri coinvolti a Camelot (*i pareggi non bastano ai Cavalieri*).

B) Aggiungere una Macchina d'Assedio a Camelot

Se è la dodicesima, il gioco termina con la sconfitta dei Cavalieri leali.

C) Perdere 1 Punto Vita

Se si perde l'ultimo punto vita si esce dal gioco e si scartano tutte le Carte Bianche. Excalibur e l'Armatura di Lancillotto vengono eventualmente rimosse dal gioco. E' possibile sopravvivere solo usando e poi scartando il Santo Graal (proprio o in possesso di un altro giocatore), e si riparte con 4 Punti Vita e tutte le Carte.

VERIFICARE CONDIZIONI DI FINE GIOCO

AZIONI EROICHE

Una volta per Turno: un'azione obbligatoria + una facoltativa diversa al costo di 1 Punto Vita;
se un Cavaliere si trova su un'Impresa insieme a Merlino, può pescare una Carta Bianca gratuitamente

A) Iniziare una Nuova Impresa

Se si abbandona un'impresa solitaria si perdono tutte le Carte Bianche giocate, per quelle di gruppo non ci sono penalità.

Ogni volta che ci si sposta su una nuova Impresa (anche usando un potere) si pesca una carta dal Mazzo Viaggi.

B) Compiere un'azione relativa all'Impresa corrente

Verificare le modalità per ciascuna Impresa (*non si possono pescare carte a Camelot se già se ne posseggono 12*).

C) Giocare una Carta Bianca Speciale**D) Curarsi**

Scartare 3 carte identiche e aggiungere 1 Punto Vita.

E) Accusare un altro Cavaliere

E' possibile fare un'accusa solo dopo che 6 Macchine d'Assedio o 6 Spade (Bianche o/e Nere) sono state piazzate:

1. Se l'accusa è sbagliata, girare una Spada Bianca sul lato Nero (se possibile);
2. Se l'accusa è giusta, mettere una nuova Spada Bianca sulla Tavola Rotonda e seguire le istruzioni per il Traditore rivelato.

VERIFICARE CONDIZIONI DI FINE GIOCO

FINE DEL GIOCO

- A) 12 Macchine d'Assedio a Camelot** (sconfitta immediata)
- B) 7 o più Spade Nere sulla Tavola Rotonda** (sconfitta immediata)
- C) Morte di tutti i Cavalieri leali** (sconfitta immediata)
- D) 12 Spade (Bianche e/o Nere) sulla Tavola Rotonda**: in questo caso si contano e i Cavalieri leali vincono solo in caso di maggioranza di Spade Bianche. Se c'è 1 Traditore che si rivela, 2 Spade Bianche diventano Nere.
Se i Traditori sono 2, le Spade Bianche che diventano Nere saranno 3.

VARIANTI

2 GIOCATORI: Distribuire ad ogni giocatore 1 Carta Merlino + 7 Carte Bianche, e partire con 5 Punti Vita. Non si usa il Traditore.

3 GIOCATORI: Guardare la propria Carta Lealtà solo dopo che 6 Spade (Bianche e/o Nere) sono piazzate sulla Tavola Rotonda o 6 Macchine d'Assedio a Camelot.

LA SFIDA DELLO SCUDIERO: Si diventa Cavalieri, ricevendo lo Stemma Araldico e il Potere Speciale, solo dopo aver completato un'Impresa. Se l'Impresa è di gruppo si decide chi viene promosso o ci si affida al caso.

IL TRADITORE TRA NOI: Carte Lealtà: numero giocatori + 1 Traditore con 3-6 giocatori, **2 Traditori con 7-8.**

RIMISCHIARE SEMPRE ENTRAMBI I MAZZI DELLE CARTE BIANCHE E NERE QUANDO UNO DEI DUE SI ESAURISCE

NON POSSONO MAI ESSERE IN GIOCO CAVALIERI CON STEMMI ARALDICI DELLO STESSO COLORE

Poteri Speciali

RE ARTO: Una volta per turno, potete scambiare 1 carta Bianca, tenendola a faccia in giù, con un altro cavaliere di vostra scelta.

SIR TRISTAN: Per voi, partire dalla Tavola Rotonda è un Movimento Gratuito.

SIR GARRETT: Pescate 1 carta Bianca ogni volta che completate con successo un Movimento durante la vostra fase Azione Eroica.

SIR GALAHAD: Una volta per turno, durante la vostra fase delle Azioni Eroiche, potete giocare una carta Bianca Speciale come azione gratuita.

SIR GAHERIS: Durante il vostro turno, potete prendere 1 carta Merlino dal mazzo degli scarti per ogni 3 Carte Bianche scartate dalla vostra mano.

SIR GALWALD: Se decidete di pescare le carte Bianche presso la Tavola Rotonda, prendetene 3 anziché 2.

SIR BORS: Ogni volta che le carte Bianche sono distribuite, potete partecipare, anche se non siete presenti nella Quest o nel luogo dove avviene la distribuzione.

SIR BEDIVERE: Durante il vostro turno potete scartare una Carta Bianca e pescarne una nuova.

SIR CARADOC: Una volta per turno, potete sacrificare 1 punto Vita per pescare 2 Carte Bianche.

SIR PALAMEDES: Ogni volta che partecipate ad una Quest che si conclude con successo, guadagnate 1 punto Vita aggiuntivo.

SIR LAMORAK: Ogni volta che state per perdere 1 punto Vita, potete invece scegliere di scartare 2 carte Bianche.

SIR KAY: Se state partecipando ad una Quest che termina, potete giocare 1 carta Bianca aggiuntiva dopo che tutte le carte Nere sono state rivelate.

SIR OWAIN: Quando combattete contro una Macchina d'Assedio, tirate il dado a 8 facce prima di giocare le vostre carte.

SIR PERCIVAL: Durante l'Avanzamento del Male, potete sbirciare la prima carta Nera del mazzo, prima di decidere se pescarla o effettuare un'altra azione del Male.

SIR GERALT: Durante l'Avanzamento del Male, potete scartare 2 carte Bianche invece di scegliere un'azione del Male.

Reliquie

Excalibur: Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

Santo Graal: Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

Armatura di Lancillotto: Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocate 1, e riponetene l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

Traditore Rivelato

- Il Cavaliere che ha fatto l'accusa aggiunge una Spada Bianca sulla Tavola Rotonda.
- Rimuovere la miniatura dal tabellone e piazzarla sulla scheda traditore.
- Rimuovere il dado vita.
- Scartare tutte le carte Bianche.
- Se posseduti, Excalibur o il Santo Graal vengono rimossi dal Gioco.

Armatura di Lancillotto: Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocate 1 e riponetene l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

Turno di Gioco

1. Provocare i Cavalieri

Prendete a caso una carta Bianca dalla mano di un Cavaliere di vostra scelta e scartatela.

2. Favorire la diffusione del male (1 scelta)

- A) Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot
- B) Pescate e giocate la carta Nera in cima al mazzo.