

Camelot Legends

Un gioco di avventura e cavalleria

di Andrew Parks

Traduzione in italiano by The Goblin
La Tana dei Goblin <http://www.goblins.net>

Benvenuti a Camelot!

Le leggende di Re Artù ed i Cavalieri della Tavola Rotonda hanno ispirato artisti, scolari e sognatori per più di un millennio. Ora potete rivivere le leggende di Camelot, inviando valorosi cavalieri in terre misteriose per affrontare le più grandi avventure del mondo!

Componenti

- 3 **Tessere Locazione**, rappresentanti Camelot, la Foresta del Pericolo (Perilous Forest) e la Cornovaglia (Cornwall).
- 4 **Carte di Riferimento**, di cui una con il simbolo del Pendragon in alto a sinistra, che elencano le caratteristiche dei personaggi ed il riassunto del turno di gioco.
- 60 **Carte Personaggio** (con la scritta "Characters" sul dorso).
- 34 **Carte Evento** (con la scritta "Events" sul dorso).
- 3 **Carte Evento Finale** (con la scritta "Final" sul dorso).
- 3 **Carte Speciali** (con la scritta "Special" sul dorso).
- Regolamento a colori.

Nota del traduttore

Questo gioco di carte è caratterizzato da numerose abilità e descrizioni che sono riportate in lingua inglese sulle carte stesse, rendendo di fatto più che mai opportuna una traduzione come questa. Nel realizzare questo regolamento tradotto, quindi, si è cercato di tradurre tutto il possibile, mantenendo comunque un riferimento al testo originale delle carte, cui i giocatori avranno necessità di riferirsi durante la partita.

Laddove si citi una carta, un'abilità o un nome di altro tipo che in questo regolamento si è ritenuto di tradurre, il corrispondente termine originale sarà quindi indicato fra virgolette (e a volte tra parentesi).

Infine, poiché chi non ha familiarità con la lingua inglese potrebbe non riuscire a comprendere a pieno il testo delle carte, che è d'altra parte necessario per giocare, si è scelto di inserire nella presente traduzione delle sezioni aggiuntive, rispetto all'originale, nelle quali sono riportate le traduzioni delle carte.

I. Gioco introduttivo (regole rapide)

Preparazione del gioco introduttivo

Posizionate le tre Tessere Locazione al centro del tavolo, almeno a 25cm. di distanza fra loro, in una sorta di triangolo di cui Camelot si il vertice.

Nell'angolo in alto a destra di ogni carta del gioco c'è un'icona che identifica il **Livello di Gioco** e può essere di tre colori differenti: Bianco = gioco introduttivo, Blu = gioco normale, Rosso = gioco avanzato. Separate le carte in funzione di queste icone, e mettete da parte quelle con l'icona Blu e Rossa, poiché queste non saranno usate nel gioco introduttivo. Fate attenzione che anche le tre Carte Speciali e le tre carte Evento Finale non saranno utilizzate nel gioco introduttivo.

Mescolate le restanti Carte Evento, posizionandole a faccia in giù al centro del tavolo. Mescolate quindi le Carte Personaggio (Character) e distribuitene 5 ad ogni giocatore, posizionando il resto in un mazzo coperto, anch'esso al centro del tavolo. Lasciate uno spazio per poter costituire una pila di scarti a fianco di ciascuno dei due mazzi.

Quindi, mescolate le Carte di Riferimento assicurandovi di includere quella con il simbolo del Pendragon, e distribuitene una ad ogni giocatore: quello che avrà la carta con lo stemma del Pendragon inizierà il gioco.

Ora, ad ogni giocatore verrà assegnato un colore corrispondente ad uno dei lati delle Tessere Locazione (blu, rosso, giallo o verde); è consigliabile scegliere un colore appropriato in funzione della posizione delle tessere e dei giocatori attorno al tavolo. Quindi, ciascun giocatore, iniziando da primo e procedendo in senso orario, giocherà un personaggio iniziale dalla propria mano, avendo cura di posizionarlo dal lato del proprio colore accanto da una Tessera Locazione a sua scelta.

Uno sguardo al gioco, terminologia

Ogni personaggio possiede sei **Icone di Abilità** (combattimento, diplomazia, avventura, astuzia, cavalleria e forza di volontà, riportate anche sulle Carte di Riferimento), ciascuna seguita da un valore che può andare da un minimo di -1 ad un massimo di 6. Nel corso del gioco, i personaggi saranno giocati dalla propria mano e posizionati dal proprio lato di una Tessera Locazione.

Tutti i personaggi di uno stesso giocatore che si trovino in una stessa locazione formano una **Compagnia**. Ovviamente, i personaggi di uno stesso giocatore che si trovino in locazioni differenti non apparterranno alla stessa Compagnia. Una Compagnia non può contenere più di 6 Carte Personaggio.

Ogni personaggio la cui carta riporti uno scudo in alto a sinistra è un **Cavaliere**, il cui stemma riportato indica l'alleanza che condivide con altri cavalieri. Sebbene gli stemmi riportati non abbiano una rilevanza effettiva nel regolamento del gioco, alcune carte potranno farvi riferimento. Al fondo di questo regolamento sono riportati gli stemmi delle diverse alleanze in gioco.



Durante la partita, dal mazzo delle Carte Evento possono essere pescati degli Eventi di Locazione (indicati come "Location Event"), che saranno posizionati sulla corrispondente Tessera Locazione. Ad esempio, il Black Knight è indicato come "Forest Event", quindi dovrà essere messo sulla Perilous Forest.

Ogni Evento di Locazione indica dei requisiti nell'angolo in basso a destra, che devono essere soddisfatti per completare l'evento stesso. Tali requisiti possono consistere di una o più Icone di Abilità seguite da numeri che vanno da un minimo di 6 ad un massimo di 18. Per completare l'evento, una Compagnia di personaggi che si trovi nella locazione giusta dovrà possedere un valore combinato pari al numero riportato sulla carta per le abilità in questione. Ad esempio, una compagnia nella Perilous Forest dovrà avere un valore combinato di 12 punti nell'abilità Combattimento per risolvere l'evento "Black Knight".

Ogni Carta Evento ha un valore in Punti Vittoria, che va da un minimo di 1 ad un massimo di 6, indicato in basso a sinistra. Al termine della partita, il giocatore che avrà accumulato il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore.

Svolgimento del gioco introduttivo

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario attorno al tavolo, ogni giocatore svolge il proprio turno seguendo, in sequenza, le fasi di seguito descritte. Il gioco prosegue fino a che il mazzo delle Carte Evento non sarà esaurito e tutti gli eventi saranno stati risolti.

1. Pescare una Carta Evento

All'inizio di ogni turno, il giocatore attivo DEVE pescare la prima carta dal mazzo degli eventi. Se si tratta di un Evento Speciale, questo viene risolto immediatamente e quindi scartato. Se invece è un Evento di Locazione ("Camelot Event", "Cornwall Event" o "Forest Event"), la carta verrà posizionata sulla corrispondente Tessera Locazione, di fianco ad eventuali altri eventi già presenti nello stesso posto.

2. Usare il testo opzionale delle carte

Ogni Carta Personaggio riporta del testo che permette al giocatore di utilizzare il personaggio stesso in modo particolare. Se il testo riporta la parola "may" (in inglese "può"), allora si tratta di un'abilità opzionale che il giocatore può utilizzare una sola volta nel suo turno di gioco, in questa seconda fase. Alcuni personaggi possiedono una speciale Icona di Minaccia a forma di spada, riportata nel testo, che indica l'abilità di poter scartare un personaggio avversario che si trovi nella stessa locazione.



3. Completare gli Eventi di Locazione

Il giocatore di turno, controlla ora se le sue Compagnie hanno i requisiti necessari per risolvere qualche Evento di Locazione, secondo quanto detto in precedenza. In tal caso, il giocatore può completare gli eventi e prendere le corrispondenti carte che porrà davanti a sé in quella che viene chiamata la Zona dei Punti Vittoria. In ogni caso, un giocatore può completare un solo evento per ogni locazione nel suo turno di gioco.

4. Due Azioni

Il giocatore di turno effettua a questo punto due delle seguenti azioni, in qualsiasi ordine desideri, ed anche ripetendo la stessa se vuole (ad ogni modo ogni uso si conta come un'azione effettuata).

- Pescare un Personaggio. Il giocatore può usare una delle sue azioni per pescare un nuovo Personaggio dal mazzo corrispondente, che aggiunge alla sua mano di carte. Non si può comunque eccedere il limite di 5 carte in mano, e non è possibile scartare volontariamente dalla propria mano.
- Giocare un Personaggio. Il giocatore può usare una delle sue azioni per mettere in gioco una Carta Personaggio dalla propria mano, posizionandola in una delle locazioni. Si noti comunque che va rispettato il limite di 6 Personaggi per Compagnia ad ogni locazione.
- Muovere 1 o 2 Personaggi. Il giocatore può usare una delle sue azioni per muovere uno o due dei suoi Personaggi dalla locazione in cui si trovano ad una qualsiasi altra locazione (purché questo non violi il limite massimo di 6 Personaggi per Compagnia). Se il giocatore sceglie di muovere due Personaggi con una singola azione di questo tipo, entrambi devono iniziare e terminare il movimento nella stessa locazione.

Fine del gioco e vittoria nel gioco introduttivo

Quando il mazzo delle Carte Evento è terminato e anche l'ultimo evento sul tavolo è stato completato, la partita ha termine. I giocatori totalizzano i Punti Vittoria che hanno accumulato nelle proprie Zone dei Punti Vittoria, e chi ha il totale maggiore vince la partita.

Passare al gioco normale

Una o due partite al gioco introduttivo serviranno per familiarizzare con le regole generali e le abilità dei personaggi, dopo di che è consigliabile leggere il resto del regolamento e passare al gioco normale, che aggiungerà le carte con l'icona blu del Livello di Gioco.

I giocatori troveranno che il gioco normale è molto più strategico ed interattivo. Inoltre, con il gioco normale le partite saranno sempre diverse, poiché ogni volta saranno usate solo parte delle Carte Evento disponibili.

II. Gioco normale e avanzato (regole complete)

Le regole del gioco normale sono molto simili a quelle già viste per il gioco introduttivo, ma aggiungono molti nuovi elementi come gli Eventi Finali e le Carte Speciali. Si ricordi che nel gioco normale si utilizzano sia le carte con l'icona Livello di Gioco bianca che quelle con l'icona blu: non è possibile giocare una partita al gioco normale utilizzando solo le carte con l'icona bianca.

Camelot Legends include inoltre una serie di carte con l'icona Livello di Gioco rossa, che aggiungono ulteriori situazioni di interazione, strategia e ambientazione al gioco. Tuttavia, non ci sono delle regole avanzate separate per utilizzare queste carte. Una volta che i giocatori avranno familiarizzato con il gioco normale, potranno semplicemente iniziare ad aggiungere le carte con l'icona rossa, per gustare l'esperienza di gioco completa delle mitiche leggende di Camelot!

Le Carte Personaggio

Tutti i Personaggi hanno una serie di caratteristiche come di seguito elencato:



- **Alleanza.** Ogni Personaggio che abbia uno stemma di alleanza è considerato un Cavaliere. I Personaggi che non hanno questi stemmi non vengono influenzati dalle carte che hanno effetto sui Cavalieri ("Knights"). Lo stemma individua l'alleanza che un Personaggio condivide con altri Cavalieri. Sebbene non vi siano regole specifiche a riguardo, alcune carte possono far riferimento a queste alleanze (i cui stemmi sono riportati al fondo del regolamento).

Alcuni Cavalieri possiedono due diversi stemmi di alleanza, nel qual caso si considerano far parte di entrambe le alleanze. Altri personaggi possiedono uno scudo grigio (come quello a lato) che li identifica comunque come Cavalieri, ma non associati ad una particolare alleanza, neanche con quelli che hanno lo stesso stemma grigio.



- **Testo della carta e abilità.** Il testo riportato sulla carta permette ad ogni Personaggio di agire in un modo specifico e differente che riflette il suo ruolo nelle leggende arturiane. Si noti che, a meno che una carta non lo indichi specificamente (con il testo "from hand" o "from your hand"), le abilità possono essere utilizzate solo dopo che un Personaggio è stato messo in gioco e non mentre la carta è in mano.
- **Icona aggiuntiva.** Se la carta riporta l'icona di Minaccia (una spada) o di Storia d'amore (una rosa), allora il Personaggio in questione può influenzare in modo negativo quelli avversari (si veda più avanti). In pratica, queste icone avvisano gli avversari circa la pericolosità del Personaggio.
- **Citazione.** Il testo in corsivo riporta una citazione classica attribuita al personaggio rappresentato: sebbene aggiunga colore, non ha alcun effetto in termini di gioco.
- **Livello di Gioco.** Come anticipato nel regolamento introduttivo, questa icona indica la complessità generale della carta, e può essere bianca (introduttivo), blu (normale) o rossa (avanzato).

- **Icone delle caratteristiche.** Ogni Personaggio possiede sei diverse caratteristiche seguite da un valore che può andare da -1 (pessimo) a 6 (migliore al mondo). Di seguito viene riportata una breve descrizione del loro significato (le icone sono riportate anche nelle Carte di Riferimento dei giocatori).



Combattimento (“Combat”)

Rappresenta l’abilità di un Personaggio nell’essere efficace in battaglia, sia quando affronta avversari in un torneo, sia quando conduce gli eserciti in guerra.



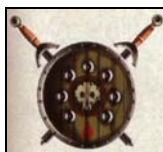
Diplomazia (“Diplomacy”)

Rappresenta l’abilità di un Personaggio di discutere degli affari di stato, di bluffare con un avversario più potente, e in generale di riuscire a sopravvivere all’interno dell’ambiente formale e rituale della Corte.



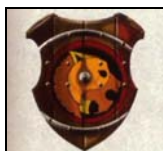
Avventura (“Adventure”)

Rappresenta l’abilità di un Personaggio di intraprendere le missioni e le sfide inusuali del mondo esterno, nonché la capacità di decifrare i misteri del mondo soprannaturale.



Astuzia (“Cunning”)

Rappresenta l’abilità di un Personaggio nelle arti dell’inganno, del sotterfugio, del tradimento e dell’occultamento, ma può anche aiutare a svelare gli insidiosi complotti orditi dagli altri.



Cavalleria (“Chivalry”)

Rappresenta la nobiltà d’animo e di spirito di un Personaggio, il suo stato sociale e l’aderenza alle leggi feudali. In sostanza, è una misura del modo in cui il personaggio viene considerato dai membri della società cavalleresca.



Forza di volontà (“Psyche”)

Rappresenta la forza di volontà e l’abilità di un Personaggio nel resistere agli attacchi ed ai tentativi di controllo della mente, così come misura la capacità di mantenere la calma nei momenti di stress e di maggiore difficoltà.

- **Valori delle caratteristiche.** Come anticipato, ognuna delle sei caratteristiche ha un valore che rappresenta la misura della perfezione raggiunta da un Personaggio in quella specifica area. I valori possibili si riferiscono alla media di un Cavaliere di Camelot ed hanno il significato di seguito riportato (per comodità si riporta anche il testo originale in inglese):

Valore	Significato	
-1	Pessimo	Detrimental
0	Non addestrato	Unskilled
1	Sotto la media	Below Average
2	Nella media	Average
3	Sopra la media	Above Average
4	Eccezionale	Exceptional
5	Rinomato	Renowned
6	Migliore al mondo	Best in the world

Le Carte Evento

Vi sono diversi tipi di Carte Evento, divise in **Eventi di Locazione** (“Location Events”), **Eventi Araldici** (“Heraldic Events”), **Eventi di Asta** (“Bidding Events”) e **Eventi Speciali** (“Special Events”). Sono inoltre presenti tre **Eventi Finali** (“Final Events”), le cui carte sono differenziate dalle altre per la scritta sul dorso.

In ogni partita viene utilizzato una sola carta Evento Finale. Non appena l’evento finale viene completato, il gioco termina immediatamente.



- **Punti Vittoria.** Molte Carte Evento hanno un valore in Punti Vittoria. Quando i giocatori completano eventi di questo tipo, prendono la carta corrispondente e la mettono di fronte a sé in una Zona dei Punti Vittoria che sarà valutata alla fine del gioco.
- **Tipo di evento.** Gli Eventi di Locazione vengono indicati con il nome della locazione in cui vengono posizionati: Eventi di Camelot (“Camelot Events”), Eventi di Cornovaglia (“Cornwall Events”) e Eventi di Foresta (“Forest Events”). Come sopra anticipato, vi sono anche Eventi Araldici, Eventi di Asta, Eventi Speciali e Eventi Finali (vedi oltre).
- **Testo dell’evento.** Le indicazioni riportate sulle Carte Evento spesso comportano dei bonus o altri vantaggi per la Compagnia che completa l’evento in questione.
- **Testo di contorno.** Il testo in corsivo aiuta i giocatori a comprendere il significato dell’evento in termini di ambientazione nelle leggende arturiane, ma non ha alcun effetto sullo svolgimento del gioco.
- **Requisiti.** Per poter completare l’evento, una Compagnia che si trovi nella locazione corrispondente deve possedere nelle caratteristiche riportate dalla carta un valore combinato maggiore o uguale a quello indicato. Nella figura sopra riportata, una Compagnia nella Foresta del Pericolo dovrebbe avere un valore combinato in Astuzia almeno pari a 15 per poter completare l’evento Furto di Excalibur.

Carte Speciali

Il gioco comprende tre Carte Speciali, indicate dalla scritta “Special” sul dorso: **High King**, **Excalibur** e **Love Potion**. Queste carte non vengono mescolate alle altre durante la preparazione del gioco, ma sono tenute da parte pronte per essere usate in seguito quando le condizioni lo richiedano. Quando un Personaggio riceve una Carta Speciale (normalmente a seguito di un evento), la carta corrispondente sarà posizionata sotto la Carta Personaggio facendo in modo che il titolo e la descrizione della Carta Speciale siano visibili.

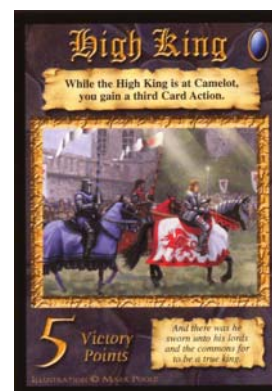
Il Personaggio in questione riceverà a quel punto l’abilità descritta dalla Carta Speciale. In aggiunta, il giocatore che controlla tale Personaggio guadagnerà Punti Vittoria aggiuntivi se alla fine del gioco avrà ancora la Carta Speciale sotto il proprio controllo. Se tuttavia il Personaggio dovesse essere scartato o ripreso in mano dal giocatore durante la partita, la Carta Speciale dovrà essere riposta nuovamente da parte, assieme alle altre eventualmente non assegnate. Analogamente, se un Personaggio dovesse ricevere una Carta Speciale già posseduta da un altro, il vecchio proprietario dovrebbe cederla al nuovo.

La Carta Speciale “High King”

Quando un Personaggio ottiene la Carta Speciale High King, il giocatore che lo controlla guadagna una terza azione nel suo turno di gioco, se il Personaggio in questione si trova a Camelot.

L'azione bonus è acquisita non appena il Personaggio diventa High King a Camelot oppure non appena si reca a Camelot da un'altra locazione dopo aver ricevuto la Carta Speciale.

Tuttavia, il giocatore non ha diritto all'azione bonus se il Personaggio perde il titolo (e quindi la Carta Speciale High King), oppure se questo si trova in una locazione diversa da Camelot. Si noti che il Personaggio può legalmente scegliere come terza azione di muovere per lasciare Camelot.



Le Tessere Locazione

Tutta l'avventura del gioco si svolge in una delle tre locazioni principali: Camelot, la Cornovaglia o la Foresta del Pericolo. Nel corso della partita, gli Eventi di Locazione (come gli Eventi di Camelot, gli Eventi di Cornovaglia e gli Eventi di Foresta) vengono posizionati sulle locazioni corrispondenti.



Ogni locazione contiene inoltre due Icone delle Caratteristiche, evidenziando così le caratteristiche che più utili in tali locazioni. Ad esempio, Camelot (nell'immagine sopra) mostra le icone di Combattimento e Cavalleria, perché queste sono le due caratteristiche più frequentemente associate agli Eventi di Camelot. Questo non significa comunque che le altre caratteristiche, come Diplomazia o Avventura, siano inutili a Camelot. Le icone rappresentate sulle locazioni sono solo un suggerimento per aiutare i giocatori nella scelta di dove comporre le proprie Compagnie, soprattutto nei primi turni di gioco.

Locazioni Speciali

Nel corso del gioco, vi sono situazioni in cui alle tre locazioni di base si possono aggiungere delle nuove Locazioni Speciali. Questo accade ad esempio quando si pesca la carta **Evento Finale** (“Dragonslayer”, “Sacred Quest” o “The Final War”), oppure quando entrano in gioco due particolari carte con l'icona di Livello di Gioco avanzato (rossa): “**Isle of Avalon**” e “**Castle of Maidens**”.

In queste situazioni, la carta viene posizionata di fianco all'area di gioco e sarà considerata ora come una Locazione Speciale, dove i giocatori potranno piazzare e muovere i loro Personaggi, esattamente come nelle tre locazioni di base. I Personaggi giocati o mossi in queste Locazioni Speciali sono sempre soggetti al limite di 6 membri per Compagnia come nelle tre locazioni di base.

Si noti tuttavia che il testo di alcune carte fa riferimento esplicitamente alle Locazioni Principali (indicate come “Main Locations”): in questi casi gli effetti si applicano solo a Camelot, alla Cornovaglia ed alla Foresta del Pericolo, non alle eventuali Locazioni Speciali in gioco.

Preparazione del gioco normale e avanzato

La preparazione del gioco avviene come descritto per il gioco introduttivo, con le seguenti aggiunte e modifiche:

- Le 3 Carte Speciali vengono disposte a faccia in su vicino all'area di gioco, in modo che siano sempre visibili durante la partita.
- Mescolare le 3 carte Evento Finale, pescarne una a caso senza rivelarla e porla a faccia in giù al centro dell'area di gioco. Riporre le restanti due carte nella scatola senza rivelarle.
- Mescolare le Carte Evento includendovi le carte con le icone Livello di gioco bianche e blu e, se si desidera il gioco avanzato, aggiungendovi anche quelle con l'icona rossa. Determinare nella tabella a fianco il numero di carte da utilizzare in funzione del numero di giocatori, quindi disporre tale numero di carte sopra la carta Evento Finale, componendo così il mazzo principale degli eventi. Le carte restanti, come i due Eventi Finali non usati, sono rimosse dal gioco senza rivelarle e senza che i giocatori possano consultarle durante la partita.

N. di Giocatori	Carte Evento
2	17
3	20
4	23

Tutto il resto della preparazione, incluso il posizionamento delle Tessere Locazione, la distribuzione delle Carte di Riferimento e la determinazione del primo giocatore, la distribuzione delle Carte Personaggi ed il gioco del primo Personaggio in una locazione a scelta, viene effettuato esattamente come descritto per il gioco introduttivo.

Svolgimento del gioco normale ed avanzato

Come nel gioco introduttivo, ognuno svolge il proprio turno come giocatore attivo, procedendo in senso orario dal primo giocatore, cioè quello che ha ricevuto la Carta di Riferimento con il simbolo del Pendragon. La struttura del turno di gioco è la stessa già vista nel gioco introduttivo e riassunta sulle Carte di Riferimento dei giocatori. I paragrafi successivi affronteranno in maggior dettaglio le quattro fasi del turno di gioco, includendo le regole speciali non introdotte nel gioco introduttivo.

1. Pescare una Carta Evento

All'inizio del proprio turno, il giocatore attivo DEVE obbligatoriamente pescare la prima Carta Evento dal mazzo e metterla in gioco.

Eventi di Locazione (Location Events)

Gli eventi di questo tipo (Eventi di Camelot, Eventi di Cornovaglia, Eventi di Foresta) devono essere posizionati sulla rispettiva Tessera Locazione, di fianco ad eventuali altri eventi già presenti. Ogni locazione può contenere solo 3 eventi per volta, pertanto se viene pescato un quarto evento per una locazione che già ne ha tre, questo sarà scartato senza ulteriori effetti.

La sola eccezione a questa regola è la carta **Black Knight**: se vi sono già tre Eventi di Foresta quando viene pescata, il giocatore può scegliere se scartarla o metterla sopra uno degli altri già presenti.

Eventi Speciali (Special Events)

Questi eventi devono essere immediatamente risolti non appena pescati, seguendo le istruzioni riportate nel testo della carta. Dopo che le istruzioni sono state completate, l'evento viene scartato.

Eventi Araldici (Heraldic Events)

Queste Carte Evento vengono messe in gioco posizionandole di fianco all'area di gioco, ricoprendosi di volta in volta: la carta viene quindi messa sopra la precedente, sostituendola. Di conseguenza, ogni Evento Araldico resta in gioco fino a che non ne viene pescato un altro che andrà a sostituirlo.

Gli eventi di questo tipo costituiscono benefici specifici per i Cavalieri di una determinata alleanza, dando loro un bonus in una particolare caratteristica.

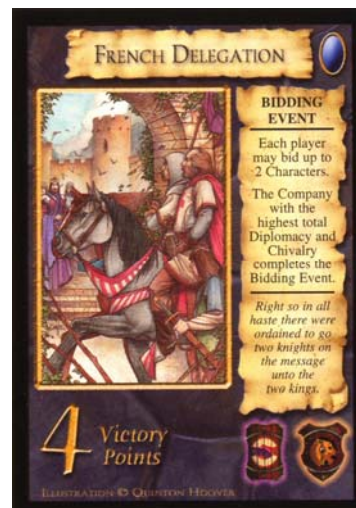
Eventi di Asta (Bidding Events)

Quando un giocatore pesca uno di questi eventi, deve decidere se passare o puntare sull'evento un Personaggio che viene mostrato a tutti, che può essere preso dalla propria mano di carte oppure da una

delle Compagnie già in gioco di quel giocatore. Il giocatore seguente in senso orario deciderà a sua volta se passare o puntare un Personaggio allo stesso modo, procedendo analogamente per tutti gli altri giocatori. Quando toccherà nuovamente ad un giocatore che abbia passato, egli potrà sia passare nuovamente che puntare un Personaggio.

L'asta prosegue in questo modo (puntando un Personaggio alla volta o passando), fino a quando tutti i giocatori passano consecutivamente o hanno puntato il massimo numero di Personaggi consentito dall'evento, come indicato sulla carta stessa.

A questo punto, i giocatori calcolano per i Personaggi che hanno puntato il valore combinato nelle caratteristiche richieste dalla Carta Evento, e quello che ha il maggior totale completa l'evento stesso, prendendo la carta e mettendola nella sua Zona dei Punti Vittoria. In ogni caso, tutti i Personaggi puntati vengono scartati, compresi quelli del giocatore che ha completato l'evento. Se si verifica un pareggio per il maggior valore totale, l'evento viene scartato assieme a tutti i Personaggi puntati.



Si noti che un giocatore non è obbligato a puntare il massimo numero di Personaggi indicato sulla carta per completare un evento di questo tipo. E' possibile risultare vincitori anche con un solo Personaggio. Se comunque nessun giocatore effettua un'offerta di almeno un Personaggio, l'evento viene scartato e si procede normalmente con il gioco.

Per quanto riguarda il testo descrittivo di alcune carte, un Evento di Asta è temporaneamente considerato come una locazione, e tutti i Personaggi che un giocatore vi punta sono considerati parte di una stessa Compagnia. Tuttavia, poiché gli eventi sono risolti prima della fase in cui è possibile utilizzare il testo opzionale delle carte (fase successiva), non è possibile usare queste abilità speciali per potenziare le caratteristiche di un Personaggio ai fini del completamento dell'evento stesso.

2. Usare il testo opzionale delle carte

Molti Personaggi hanno delle abilità (descritte sulle rispettive carte) che sono continuamente in effetto durante il gioco, o che si attivano automaticamente quando si verificano determinate condizioni. Il testo opzionale delle carte, invece, è quello che prevede sempre la possibilità di scelta da parte del giocatore, espressa con la parola "may" ("può") nel testo in inglese (ad esempio "may add +3 to his Combat for one turn", che significa "può aggiungere +3 al Combattimento per un turno").

Un giocatore può utilizzare il testo opzionale di ognuno dei suoi Personaggi una volta per turno, in questa fase. In alcuni casi e circostanze particolari, una carta può indicare che il testo opzionale può essere usato nel turno di un avversario.

Spesso, l'uso di queste abilità opzionali richiede che il Personaggio venga scartato immediatamente o alla fine del turno. I giocatori alle prime armi potranno trovare utile indicare con un segnalino qualsiasi (come monetine o perline di vetro) i Personaggi che dovranno scartare alla fine del turno. Tutti questi Personaggi saranno comunque considerati in gioco a tutti gli effetti fino alla fine del turno corrente. E' quindi possibile che uno stesso Personaggio subisca gli effetti di più carte allo stesso tempo, anche se ognuno di questi effetti comporta il suo scarto alla fine del turno.

Alcuni Personaggi hanno abilità che possono influenzare negativamente quelli degli avversari. Per consentirne una rapida individuazione, le carte di questi Personaggi "pericolosi" includono nel testo una specifica icona con il simbolo di una spada o di una rosa.



L'icona di **Minaccia**, a forma di spada, indica che il Personaggio possiede un'abilità che gli permette di scartare un Personaggio avversario che si trovi nella stessa locazione.



L'icona di **Storia d'amore**, a forma di rosa, indica che un Personaggio femminile possiede un'abilità che le consente di influenzare un Personaggio maschio che si trovi nella stessa Locazione in un modo unico.

3. Completare gli Eventi di Locazione

Dopo aver utilizzato il testo opzionale delle carte, il giocatore di turno verifica se i suoi Personaggi sono in grado di completare qualcuno degli Eventi di Locazione in gioco. Dopo aver consultato i requisiti indicati dalle Carte Evento, il giocatore verifica se i suoi Personaggi in quella locazione hanno un valore combinato nelle caratteristiche specificate maggiore o uguale a quello richiesto. Se i requisiti dell'evento indicano due caratteristiche, entrambi i requisiti devono essere soddisfatti.

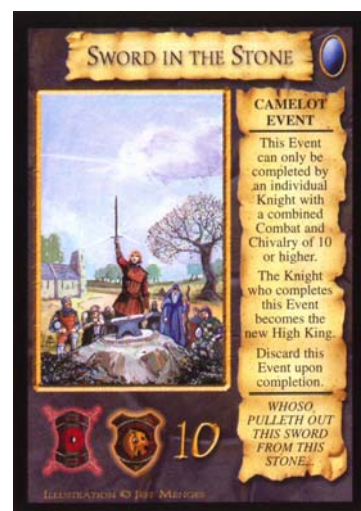
Ogni abilità derivante dal testo opzionale delle carte utilizzata per potenziare le caratteristiche dei personaggi sarà ora utile alla Compagnia per completare l'evento. Si ricordi comunque che gli eventi possono essere completati solo in questa fase, non è più possibile risolverli dopo aver iniziato la fase delle azioni (seguito) né durante il turno di un avversario.

Un giocatore può completare più eventi in questa fase del suo turno, purché ogni evento sia completato in una diversa locazione. In breve, è possibile completare un solo evento per ogni locazione: se un giocatore è in grado di completare più eventi alla stessa locazione, dovrà decidere quale di essi sarà risolto.

Quando un evento viene completato con successo, il giocatore prende la Carta Evento e la mette nella sua Zona dei Punti Vittoria (diversamente dagli Eventi di Asta, i Personaggi utilizzati per risolvere l'evento non saranno scartati in questo caso). Le carte che ognuno ha nella propria Zona dei Punti Vittoria sono pubbliche e devono sempre essere visibili agli avversari durante il gioco.

Molti Eventi di Locazione hanno del testo che indica gli effetti che vengono attivati al completamento dell'evento stesso. A volte, questo comporta dei bonus che il giocatore guadagna fino alla fine del gioco, altre volte consentono di ottenere una delle Carte Speciali, o ancora di scartare un Personaggio avversario.

Il testo di alcuni Eventi di Locazione indica che la carta deve essere scartata una volta completato l'evento stesso. Questi eventi danno ad uno dei Personaggi il controllo di una delle Carte Speciali, e per questo non hanno un valore proprio di Punti Vittoria. Non appena il Personaggio ha ricevuto la Carta Speciale indicata, l'evento viene scartato.



4. Effettuare due azioni

Come ultima fase del proprio turno, ogni giocatore può effettuare due azioni. Il giocatore può scegliere fra le tre azioni di seguito dettagliate, che può svolgere in qualsiasi ordine anche ripetendo la stessa azione più di una volta, se desidera (ogni volta conta comunque come un'azione spesa).

Azione: Pescare una Carta Personaggio

Il giocatore può spendere una delle sue azioni per pescare una Carta Personaggio dal mazzo corrispondente, senza superare il limite massimo di 5 carte in mano. Il giocatore non può volontariamente scartare carte dalla propria mano per poterne pescare altre.

Azione: Giocare una Carta Personaggio

Il giocatore può spendere una delle sue azioni per mettere in gioco una Carta Personaggio dalla propria mano, che viene posizionata a faccia in su in una delle locazioni in gioco, senza superare il limite massimo di una Compagnia che è di 6 Personaggi in una stessa locazione. I Personaggi in gioco possono essere scartati solo a causa dell'effetto descritto nel testo di una carta.

Azione: Muovere 1 o 2 Personaggi

Il giocatore può spendere una delle sue azioni per muovere uno o due dei suoi Personaggi da una locazione ad un'altra locazione qualsiasi, a patto che questo non violi il limite massimo di una Compagnia che è di 6 Personaggi e deve essere rispettato anche alla nuova locazione. Se il giocatore usa quest'azione per muovere due Personaggi, devono trovarsi entrambi nella stessa locazione di partenza e devono essere mossi entrambi nella stessa locazione di arrivo.

Fine del gioco e vittoria nel gioco normale e avanzato

Quando viene pescata la carta **Evento Finale**, essa viene posta nell'area di gioco ed è trattata come una locazione speciale in cui è possibile giocare e muovere normalmente i Personaggi. Una Compagnia che si trovi in questa locazione e che sia in grado di soddisfare i requisiti dell'evento finale, può completarlo normalmente nel turno del giocatore corrispondente, come qualsiasi altro Evento di Locazione.

Non appena si completa l'Evento Finale, il gioco termina immediatamente. Diversamente dal gioco introduttivo, la partita termina in questo caso anche se vi sono ancora in gioco degli Eventi non completati in qualche locazione. In ogni caso, tutti i Personaggi che devono essere rimossi alla fine del turno (e le eventuali Carte Speciali possedute), saranno scartati prima di procedere al conteggio dei Punti Vittoria.

Ogni giocatore somma quindi i Punti Vittoria delle carte che si trovano nella sua Zona dei Punti Vittoria e quelli delle Carte Speciali ancora possedute dai suoi Personaggi. Chi ottiene il totale maggiore è il vincitore.



III. Traduzione delle carte

In questa sezione si è ritenuto opportuno fornire al giocatore una traduzione delle carte di Camelot Legends, allo scopo di facilitare coloro che hanno scarsa familiarità con l'inglese. Solo il primo paragrafo, dedicato ai personaggi di Camelot, è presente sul regolamento originale, in quanto contiene anche dati di contorno dell'ambientazione. Gli altri paragrafi sono stati aggiunti solo per fornire una traduzione del testo inglese.

I Personaggi di Camelot

Camelot Legends è stato ispirato ai fantastici eventi della tradizione arturiana. Ma sono i personaggi che si inseriscono in questo mondo che hanno reso le leggende di Camelot così interessanti per i lettori e gli artisti attraverso i secoli. Tutte le citazioni incluse nelle Carte Personaggi sono state tratte dall'immensa raccolta di letteratura arturiana, scegliendole in modo da chiarire le abilità descritte nel testo delle carte usate nel gioco.

Quanto segue è un glossario dei personaggi, che mira a dare uno sguardo più approfondito alla natura di questi singoli individui. Alcune delle indicazioni riportate danno anche chiarimenti che possono essere utili nel corso di una partita a Camelot Legends. Se durante il gioco dovesse sorgere qualche dubbio circa uno specifico personaggio, il testo preceduto da un asterisco (*) potrà fornire utili indicazioni a riguardo. In tale contesto, per rendere più semplice ed utile il riferimento all'elenco, si riporta con sfondo grigio la parte che riguarda le meccaniche di gioco e le note relative.

Archbishop of Canterbury (*Arcivescovo di Canterbury*)

È un'importante figura politica la cui autorità rende valido il titolo di High King.

Finché l'Arcivescovo è a Camelot, puoi scartarlo assieme ad una Carta Evento dalla tua Zona dei Punti Vittoria per far diventare High King il tuo Cavaliere a Camelot che ha la caratteristica Cavalleria più alta.

Dame Bragwaine (*Dama Bragwayne*)

È la pettegola attendente della Principessa Isotta, che fa da messaggera nei confronti di Ser Tristano.

Finché si trova in una locazione principale, può immediatamente trasportare uno dei tuoi Cavalieri in quella stessa locazione (il quale può poi usare la sua abilità normalmente); se usi questa abilità, scarta Dama Bragwayne alla fine del turno.

Gareth's Dwarf (*Il nano di Gareth*)

È lo scudiero di Ser Gareth. Sebbene la letteratura non ci abbia mai concesso di conoscerne il nome, questo nobile personaggio è estremamente leale e devoto a Gareth. Nonostante il suo titolo, questo personaggio non è una proprietà del cavaliere ma piuttosto il suo fedele compagno e migliore amico.

Può aggiungere +2 al Combattimento o +2 alla Cavalleria di un Cavaliere nella sua stessa Compagnia per un turno; se usi questa abilità, scarta il nano alla fine del turno.

Gouvernail

Era un tempo il tutore di Ser Tristano, poi divenne il suo fedele, anche se più anziano, scudiero.

Può aggiungere +2 al Combattimento o +2 alla Avventura di un Cavaliere nella sua stessa Compagnia per un turno; se usi questa abilità scarta Gouvernail alla fine del turno.

Hellawes

È la perversa incantatrice che vuole uccidere Lancillotto e preservarne il corpo per i suoi piaceri sinistri.

Finché si trova nella Foresta, puoi scartare Hellawes ed una carta dalla tua mano per ripescare un Personaggio dalla pila degli scarti e aggiungerlo alla tua mano.

(*) Il giocatore che controlla Hellawes può esaminare la pila degli scarti dei Personaggi prima di decidere se usare questa abilità opzionale.

King Arthur (Re Artù)

E' il signore della tavola rotonda, figlio dello scomparso Uther Pendragon, che salì al potere come il più grande degli High King britannici.

Una volta per partita, può diventare il nuovo High King se due altri Cavalieri sono nella sua Compagnia.

(*) L'abilità di Re Artù può essere utilizzata una sola volta per partita, anche se dovesse tornare nella mano di un giocatore dalla pila degli scarti.

King Bagdemagus (Re Bagdemagus)

E' il diplomatico e triste padre del perfido Meleagant.

Aggiunge +1 alla Diplomazia di tutti gli altri Personaggi nella sua stessa Compagnia.

King Ban (Re Ban)

E' il nobile capo dei cavalieri De Ganis, oltre ad essere padre di Lancillotto.

Aggiunge +1 alla Cavalleria di tutti gli altri Personaggi nella sua stessa Compagnia.

King Lot (Re Lot)

Alla testa del clan Orkney, la sua ambizione contro Artù lo porta ad essere ucciso per mano di Re Pellinore.

Aggiunge +1 al Combattimento di tutti gli altri Personaggi nella sua stessa Compagnia.

King Mark (Re Mark)

E' il maligno e codardo re della Cornovaglia.

Aggiunge +1 all'Astuzia di tutti gli altri Personaggi nella sua stessa Compagnia.

King Pelles (Re Pelles)

E' il signore del castello del Graal e nonno di Ser Galahad.

Aggiunge +1 alla Forza di Volontà di tutti gli altri Personaggi nella sua stessa Compagnia.

King Pellinore (Re Pellinore)

E' il fiero signore della avventurosa famiglia De Gales. Spese gran parte del suo tempo nella vana ricerca della Bestia Errante.

Aggiunge +1 all'Avventura di tutti gli altri Personaggi nella sua stessa Compagnia.

La Cote Male Taile

Con gli abiti sdruciti e sporchi di sangue del suo defunto padre, è noto per le sue pasticciate ricerche.

Finché si trova in una Locazione Principale, può scartare la Carta Evento che vi si trova che abbia il minor valore di Punti Vittoria (almeno 1), quindi La Cote Male Taile viene scartato.

Lady Ettard

Disprezza il paziente Ser Pelleas nonostante questi continui a seguirla incessantemente.

Quando Lady Ettard viene giocata dalla tua mano, può immediatamente influenzare uno dei Cavalieri che si trovi nella sua stessa locazione. Per il resto del gioco, quel Cavaliere non potrà muovere fintanto che Lady Ettard rimane in tale locazione.

Lady Lunete

E' l'energica e astuta combinatrice di incontri che aiutò Ser Owain a riunirsi alla sua signora.

Ogni volta che giochi un Cavaliere dalla tua mano nella stessa Compagnia di Lady Lunete, puoi giocare simultaneamente un Personaggio femminile in quella stessa locazione come parte della stessa azione.

Lady Lyonesse

Donò il suo anello di protezione all'amato Gareth.

Una volta per partita, può influenzare un Cavaliere nella sua stessa Compagnia. Per il resto del gioco, finché Lady Lyonesse è in gioco, quel Cavaliere non subisce effetti da parte di personaggi avversari.

Merlin (Merlino)

E' il saggio diplomatico, consigliere e mago di Re Artù. Sebbene sia potente nelle sue arti, non entra mai direttamente in battaglia.

I Personaggi avversari che abbiano la caratteristica di Forza di Volontà inferiore a quella di Merlino non possono influenzare con i loro effetti lo stesso Merlino né altri Personaggi nella sua stessa Compagnia .

Morgan le Fay

Talvolta malvagia, altre volte mortale, è la sorellastra di Re Artù. Nonostante i suoi giochi mortali, mostra una sorprendente devozione nei confronti del fratellastro.

Può influenzare un Personaggio maschio nella sua stessa locazione che abbia un valore inferiore al suo nella caratteristica Forza di Volontà; se usi questa abilità, quel Personaggio si unisce alla Compagnia di Morgan le Fay e questa viene scartata.

Nascien

Il saggio eremita che guida i giusti cavalieri nella ricerca del Santo Graal.

Può raddoppiare il valore della caratteristica Avventura di un Cavaliere nella sua Compagnia per un turno; se usi questa abilità, alla fine del turno scarta sia Nascien che quel Cavaliere.

(*) Gli eventuali altri modificatori alla caratteristica Avventura del Cavaliere devono essere sommati prima di raddoppiarne il valore a causa di questa carta.

Nimue

E' l'incantatrice che irretisce Merlino per aver troppo a lungo contato su di lei.

Può influenzare un Personaggio maschio nella sua stessa locazione; il testo e quindi l'abilità di quella Carta Personaggio vengono negati fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Princess Guinevere (Principessa Ginevra)

L'amata di Re Artù, colei che ispira nei suoi migliori cavalieri gesta da leggenda.

Può aggiungere +1 ad una singola caratteristica di un Cavaliere nella sua Compagnia per un turno; se usi questa abilità, scarta quel Cavaliere alla fine del turno.

Princess Isolde (Principessa Isotta)

E' l'amata del Re Mark della Cornovaglia, la quale tuttavia si innamorò perdutamente del suo campione, Ser Tristano.

Può raddoppiare il valore della caratteristica Combattimento di un Cavaliere nella sua stessa Compagnia per un turno; se usi questa abilità, scarta sia Isotta che il Cavaliere alla fine del turno.

(*) Tutte le altre eventuali modifiche alla caratteristica Combattimento del Cavaliere devono essere aggiunte prima di raddoppiarne il valore con questa carta.

Queen Morgause (Regina Morgause)

E' la moglie del Re Lot che spia e più tardi sedurrà Re Artù, dando alla luce suo figlio Mordred.

Puoi guardare le carte della mano di un avversario e prenderne una a tua scelta (o scartarla se dovessi superare il limite delle 5 carte in mano), quindi scarta Morgause.

Sir Accolon (Ser Accolon)

Cavaliere un tempo nobile che cadde irretito da Morgan le Fay e la aiutò a rubare la spada magica di Re Artù, Excalibur.

Può aggiungere il suo valore della caratteristica Astuzia ad un'altra delle sue caratteristiche per un turno; se usi questa abilità scarta Ser Accolon alla fine del turno.

Sir Agloval (Ser Agloval)

Uno dei figli più anziani di Re Pellinore, scortò il suo più giovane fratello Parsifal alla corte di Camelot.

Una volta per turno, se Agloval si muove assieme con un altro Cavaliere dell'alleanza De Gales, entrambi muovono gratuitamente.

(*) Ciò significa che i due cavalieri muovono assieme senza spendere una delle azioni del turno.

Sir Agravain (Ser Agravain)

E' il malizioso fratello di Ser Mordred, che ordisce piani malefici ai danni di Lancillotto, il suo odiato nemico.

Aggiunge +1 al valore della sua caratteristica Astuzia per ogni altro Personaggio nella sua Compagnia che appartenga all'alleanza Orkney.

Sir Alisander (Ser Alisander)

Sta a guardia della foresta per difendere l'onore della sua signora.

Finché si trova nella Foresta, nessun Cavaliere avversario può muovere in questa locazione a meno che non abbia un valore della caratteristica Combattimento superiore a quello di Ser Alisander.

(*) Questa abilità funziona solo quando un altro cavaliere cerca di muovere nella Foresta, non ha alcun effetto sui Cavalieri che vengono giocati direttamente dalla mano di un giocatore in tale recensione..

Sir Andred (Ser Andred)

E' il lacchè connivente di Re Mark che congiura ai danni della felicità di Tristano e Isotta.

Fintanto che si trova in Cornovaglia, può influenzare un Cavaliere nella stessa locazione che abbia un valore della caratteristica Astuzia inferiore alla sua. Se usi questa abilità, scarta entrambi i cavalieri.

Sir Balin (Ser Balin)

Spesso vittorioso in molte imprese, ma spesso a grande prezzo, come la morte di suo fratello.

Quando la Compagnia cui appartiene Ser Balin completa un Evento di Locazione, puoi scegliere di scartare sia Ser Balin che la Carta Evento; se usi questa abilità, tutti gli altri giocatori devono scartare una Carta Evento dalla propria Zona dei Punti Vittoria.

(*) Questa abilità non può essere usata con eventi che debbano essere scartati al loro completamento (come Sword in the Stone), poiché lo scarto in tal caso avviene prima che si possa usare l'abilità stessa.

Sir Bedivere (Ser Bedivere)

E' il fiero e leale attendente che riempie e porge il calice a Re Artù.

Aggiunge +1 al valore delle sue caratteristiche Diplomatiche e Cavalleria finché si trova nella stessa Compagnia di un Re.

Sir Bors (Ser Bors)

Divenne un Santo Cavaliere quando si unì a Galhad e Parsifal nella ricerca del Graal.

Può aggiungere +3 al valore della sua caratteristica Forza di Volontà per un turno; se usi questa abilità, scarta Ser Bors alla fine del turno.

Sir Breunis (Ser Breunis)

Il più vile e senza scrupoli degli avventurieri, fugge dalla battaglia quando viene sfidato per i suoi crimini.

Può costringere un giocatore a scartare una carta a caso dalla sua mano; se usi questa abilità, devi riprendere in mano Ser Breunis (o scartarlo se superi il limite delle 5 carte in mano).

Sir Dagonet (Ser Dagonet)

Il giullare di Re Artù, che contribuisce al buonumore della corte impersonando sfacciatamente grandi eroi e scacciando i Cavalieri codardi.

Puoi giocare Ser Dagonet dalla tua mano aggiungendolo alla Compagnia di qualsiasi altro giocatore, rimpiazzando così un altro Personaggio della stessa Compagnia che viene scartato.

(*) Poiché questa abilità non richiede di influenzare direttamente qualcuno, può essere usata su qualsiasi personaggio in gioco (ad eccezione del Cavaliere che dovesse essere sotto l'influenza di Siege Perilous).

Quando Dagonet sostituisce un altro personaggio, ne acquisisce le eventuali Carte Speciali.

Se puntato in un Evento di Asta, Ser Dagonet deve rimpiazzare un altro personaggio che qualcuno abbia già puntato, prendendone il posto a tutti gli effetti.

Sir Dinadan (Ser Dinadan)

Non è un codardo ma è molto pragmatico: non affronta un pericolo se sa di non poterlo superare.

Durante il turno di gioco di ciascuno degli avversari, Ser Dinadan e la sua Compagnia possono scegliere di ignorare gli effetti delle Carte Evento (a meno che queste non conferiscano Carte Speciali a un personaggio avversario).

Sir Dinas (Ser Dinas)

Uno dei pochi consiglieri onesti del perfido Re Mark.

Aggiunge +1 al valore delle sue caratteristiche Combattimento e Diplomazia fintanto che si trovi nella stessa Compagnia con almeno un altro Cavaliere dell'alleanza Cornish.

Sir Ector de Maris (Ser Ector de Maris)

E' il nobile fratello di Lancillotto e passa la maggior parte del tempo alla sua ricerca.

Aggiunge +1 al valore delle sue caratteristiche Combattimento e Cavalleria fintanto che si trovi nella stessa Compagnia con almeno un altro Cavaliere dell'alleanza De Ganis.

Sir Gaheris (Ser Gaheris)

Lo sfacciato fratellino di Ser Gawain, entra spesso per primo in battaglia... e quasi sempre sconfigge.

Aggiunge +1 al valore della sua caratteristica Avventura per ogni altro Cavaliere nella sua stessa Compagnia che appartenga all'alleanza Orkney.

Sir Galahad (Ser Galahad)

E' il potente e quasi soprannaturale cavaliere che serve il Graal con incrollabile dedizione. E' il figlio che Lancillotto ha avuto da Lady Elaine.

Può aggiungere +1 a tutte le sue caratteristiche per un turno; se usi questa abilità, scarta Ser Galahad alla fine del turno.

Sir Gareth (Ser Gareth)

Un onesto cavaliere che è cresciuto rinnegando il suo maligno lato Orkney, diventerà un seguace di Lancillotto ed un esperto avventuriero.

Può aggiungere +3 al valore della sua caratteristica Cavalleria per un turno; se usi questa abilità, scarta Ser Gareth alla fine del turno.

Sir Gawain (Ser Gawain)

Un tempo la stella più lucente di Camelot, ora eclissata dalla gloria di Lancillotto. Il suo destino si fa più oscuro nel corso della sua vita.

Può aggiungere +3 al valore della sua caratteristica Combattimento per un turno; se usi questa abilità, scarta Ser Gawain alla fine del turno.

Sir Griflet (Ser Griflet)

Uno dei devoti intendenti di Re Artù.

Aggiunge +2 al valore della sua caratteristica Combattimento per ogni altro cavaliere nella sua stessa Compagnia che appartenga all'alleanza Steward.

Sir Kay (Ser kay)

Cerca di rinforzare l'onore di Camelot insultando e sfidando tutti gli stranieri per metterne alla prova il carattere.

Fintanto che si trova a Camelot, può influenzare un Personaggio in questa locazione che abbia un valore di Cavalleria inferiore al suo; se usi questa abilità, scarta entrambi i personaggi.

Sir Lambegus (Ser Lambegus)

E' colui che tenta di preservare l'onore di Tristano proteggendo Isotta in sua assenza.

Nel turno di un avversario, dr un altro Cavaliere della stessa Compagnia di Ser Lambegus sta per essere scartato, puoi scegliere di scartare Ser Lambegus al suo posto.

(*) Ser Lambegus può essere scartato al posto di un qualsiasi altro Cavaliere della stessa Compagnia, se questo dovesse essere scartato per qualsiasi ragione nel turno di un avversario. Questa abilità non può essere utilizzata durante un Evento di Asta.

Sir Lamorak (Ser Lamorak)

Sconfisse decine di Cavalieri, ma finì infine ucciso dai fratelli Orkney a causa di un appuntamento con la loro madre, la Regina Morgause.

Può influenzare e scartare un altro Cavaliere che si trovi nella sua stessa locazione, purché abbia un valore di Combattimento inferiore al suo; Ser Lamorak resta comunque in gioco.

All'inizio del tuo turno di gioco, scarta Ser Lamorak se nella sua stessa locazione si trovano almeno due Cavalieri dell'alleanza Orkney, anche se fanno parte della sua stessa Compagnia.

(*) Qualora due o più cavalieri Orkney dovessero essere nella stessa locazione di Ser Lamorak all'inizio del turno del giocatore, questo dovrà essere immediatamente scartato, ancor prima di pescare la Carta Evento nella prima fase del turno.

Sir Lancelot (Ser Lancillotto)

Il più grande dei cavalieri di Camelot, che in seguito tradirà Re Artù a causa del suo amore per Ginevra.

Aggiunge +1 al valore di tutte le sue caratteristiche, finché si trova nella stessa locazione di Ginevra.

Sir Lucan (Ser Lucan)

Il fedele maggiordomo di Re Artù.

Può aggiungere +3 al valore di Diplomazia di un altro Cavaliere nella sua stessa Compagnia per un turno; se usi questa abilità, scarta Ser Lucan alla fine del turno.

Sir Lionel (Ser Lionel)

Fratello di Ser Bors, attaccò con rabbia suo fratello dovendo scegliere se salvare lui o una dama in pericolo.

Aggiunge +1 al valore delle sue caratteristiche Combattimento e Avventura finché si trova nella stessa locazione di Ser Bors o Ser Lancillotto.

Sir Marhaus (Ser Marhaus)

E' l'avventuriero e campione irlandese che combatterà Tristano per i debiti della Cornovaglia verso l'Irlanda.

Può influenzare un Cavaliere che si trovi nella sua stessa locazione e che abbia un valore combinato di Combattimento e Cavalleria inferiore a quello di Ser Marhaus; se usi questa abilità, scarta entrambi.

Sir Mordred (Ser Mordred)

Fratello traditore di Re Artù, si ribellò contro di lui in una sanguinosa guerra terminata con la loro morte.

Può influenzare un Cavaliere che si trovi nella sua stessa locazione e che abbia un valore combinato nelle caratteristiche Combattimento e Astuzia inferiore al suo; se usi questa abilità, scarta entrambi.

Sir Owain (Ser Owain)

Cugino di Ser Gawain, divenne pazzo per aver fallito nel mantenere una promessa fatta alla sua dama. Nel suo viaggio oscuro, ebbe come amico un valoroso leone.

Aggiunge +2 alla sua caratteristica Combattimento se si trova nella stessa locazione di Ser Gawain.

Aggiunge +2 alla sua caratteristica Cavalleria se si trova nella stessa locazione di Lunete.

Sir Palomides (Ser Palomides)

E' il cavaliere saraceno che fu a volte amico a volte avversario di Tristano e Isotta.

Aggiunge +1 alle sue caratteristiche Combattimento e Astuzia se nella stessa locazione di Tristano o Isotta.

Sir Pelleas (Ser Pelleas)

Visse nella foresta per lunghi e miserabili giorni, lontano dalla sprezzante Lady Ettard.

Finché si trova nella stessa Compagnia con un Personaggio femminile, può aggiungere +2 ad una delle sue caratteristiche per un turno; se usi questa abilità, scarta Ser Pelleas alla fine del turno.

Sir Percival (Ser Parsifa)

Giovane, ingenuo ma potente, divenne con successo uno dei tre Cavalieri del Graal.

Può aggiungere +3 alla sua Avventura per un turno; se usi questa abilità, scartalo alla fine del turno.

Sir Peris (Ser Peris)

E' l'ardente guerriero che attende al varco le dame nella Foresta del Pericolo.

Finché si trova nella Foresta, può influenzare un Personaggio femminile che si trovi nella stessa locazione; se usi questa abilità, scarta entrambi.

Sir Priamus (Ser Priamus)

E' il cavaliere africano che per primo affrontò e poi divenne amico di Gawain durante la guerra romana di Artù in Italia. Ser Priamus porta con sé fiale che contengono l'acqua incantata del paradiso di Eden.

Una volta per ogni turno di un avversario, se un Personaggio nella stessa Compagnia di Ser Priamus viene scartato, puoi scartare immediatamente una carta dalla mano per ripescare quel Personaggio dagli scarti.

(*) Questa abilità non può essere usata durante un Evento di Asta.

Sir Sagramore (Ser Sagramore)

Il brutale sfidante di cavalieri, colui che solitamente sconfigge quelli di bassa reputazione, ma che infine cede il passo di fronte ai più grandi cavalieri della terra.

Può raddoppiare il valore della sua caratteristica Combattimento per un turno. Se usi questa abilità, scarta Ser Sagramore alla fine del turno.

(*) Gli eventuali modificatori al Combattimento di Ser Sagramore vanno sommati prima di raddoppiare.

Sir Tor (Ser Tor)

Il semplice ma forte figlio di Re Pellinore, cresciuto da un mandriano.

Può aggiungere +X al valore di una sua caratteristica per un turno, dove X è pari al numero di Cavalieri dell'alleanza De Gales che si trovano nella sua stessa locazione, compreso sé stesso. Se usi questa abilità scarta Ser Tor alla fine del turno.

Sir Tristan (Ser Tristano)

E' il campione di Cornovaglia che ama disperatamente Isotta, condotto alle soglie della follia dalla sua passione.

Aggiunge +1 al valore della caratteristica Combattimento se si trova in Cornovaglia o nella stessa locazione di Isotta. Aggiunge +3 se le condizioni sono entrambe verificate.

Sottrae -4 al valore della sua caratteristica Forza di Volontà fintanto che Isotta è in gioco in una Compagnia diversa dalla sua.

Sir Turquin (Ser Turquin)

Costruì una scellerata carriera uccidendo e imprigionando ogni cavaliere che attraversò la sua strada.

Fintanto che si trovi nella Foresta, può influenzare un Cavaliere avversario nella stessa locazione che abbia un valore di Combattimento inferiore al suo; se usi questa abilità, metti la carta del Cavaliere influenzato sotto quella di Ser Turquin e non puoi fare più di 1 sola azione questo turno. Al termine del gioco, ogni Cavaliere che si trovi sotto Ser Turquin vale 1 Punto Vittoria aggiuntivo.

(*) I cavalieri che si trovano sotto Ser Turquin non si considerano in gioco, e lui viene sempre considerato come un singolo cavaliere quando muove. Se decide di utilizzarne l'abilità, il giocatore che controlla Ser Turquin può solo effettuare 1 azione nel suo turno, anche se controlla la Carta Speciale High King.

The White Knight (Il Cavaliere Bianco)

Sconfisse i migliori cavalieri di Camelot, e alla fine si rivelò essere Ser Lancillotto sotto mentite spoglie.

Puoi sostituire il Cavaliere Bianco con un altro Cavaliere dalla tua mano senza spendere azioni; se usi questa abilità, scarta il Cavaliere Bianco e dai tutte le sue Carte Speciali al nuovo Cavaliere.

(*) Il cavaliere che sostituisce il Cavaliere Bianco può utilizzare la sua abilità immediatamente.

Le Carte Evento

Questa sezione è stata aggiunta per riportare la traduzione del testo delle Carte Evento, con particolare riferimento agli effetti che si verificano al completamento dei vari eventi.

Assassination (*Assassinio*)

Il giocatore che completa questo evento può immediatamente scartare un Cavaliere da qualsiasi locazione.

Battle of Caerleon (*Battaglia di Caerleon*)

La Compagnia che completa questo evento sceglie uno dei suoi Personaggi che diventa il nuovo High King.

Castle of Maidens (*Il castello delle vergini*)

Questo evento crea una nuova Locazione Speciale. Appena viene pescata questa carta, ogni giocatore deve immediatamente piazzare in questa nuova locazione un suo Personaggio femminile già in gioco (se ne ha), che viene considerato qui prigioniero.

Una Compagnia che abbia in questa locazione un valore combinato di almeno 18 punti in una qualsiasi caratteristica può completare l'evento e prende possesso dei prigionieri. Iniziando da chi ha completato l'evento e proseguendo in senso orario, ogni giocatore a turno deve muovere uno dei suoi Personaggi qui presenti in un'altra Locazione Principale a sua scelta, dopo di che il turno termina immediatamente.

Dark Journey (*Viaggio sinistro*)

Iniziando da chi ha pescato questa carta e proseguendo in senso orario, ogni giocatore deve muovere un Personaggio avversario da una Locazione Principale ad un'altra Locazione Principale a sua scelta.

False Promise (*Falsa promessa*)

Se il giocatore che completa questo evento ha almeno una carta in mano, può immediatamente scambiare la sua intera mano di carte con quella di un avversario.

Feast of Pentecost (*Pentecoste*)

Il giocatore che completa questo evento può effettuare una terza azione in questo turno.

French Delegation (*Delegazione francese*)

Ogni giocatore può puntare fino a 2 Personaggi. La Compagnia con il maggior totale in Diplomazia e Cavalleria completa questo evento.

Grand Tournament (*Grande giostra*)

Quando una Compagnia completa questo evento, ogni altra Compagnia presente a Camelot deve scartare il suo membro con il minor valore di Combattimento.

Honor of De Ganis (*L'onore dei De Ganis*)

Questo evento ricopre e sostituisce un eventuale Evento Araldico precedente. Finché questo evento è scoperto, tutti i Cavalieri dell'alleanza De Ganis aggiungono +2 al valore della caratteristica Cavalleria.

Isle of Avalon (*L'isola di Avalon*)

Questo evento crea una nuova Locazione Speciale. Nessun Personaggio può essere giocato direttamente in questa locazione speciale. Durante l'intera partita, un giocatore può muovere al massimo 1 Cavaliere ed 1 Personaggio femminile in questa locazione, i quali devono muovere qui assieme con una singola azione.

Nessun Personaggio può lasciare l'isola di Avalon. Al termine della partita, ogni giocatore riceve un numero di Punti Vittoria aggiuntivi pari al valore di Avventura del suo Cavaliere che si trova a Avalon.

Irish Alliance (*Alleanza irlandese*)

Questo evento può essere completato solo da un singolo Cavaliere che abbia un valore combinato di Diplomazia e Astuzia di 6 o più, purché vi sia almeno un Personaggio femminile nella sua Compagnia.

Il Cavaliere che completa l'evento diventa il nuovo portatore del Filtro d'Amore e sceglie un Personaggio femminile della sua Compagnia come propria compagna. L'evento viene scartato al completamento.

Knights of the quest (*I cavalieri della ricerca*)

Questo evento ricopre e sostituisce un eventuale Evento Araldico precedente. Fintanto che questo evento è scoperto, tutti i Cavalieri dell'alleanza De Gales aggiungono +2 al valore della caratteristica Avventura.

Lady of the Lake (*La signora del lago*)

Questo evento può essere completato solo da un singolo Cavaliere che abbia un valore combinato di Avventura e Forza di Volontà di 8 o più. Il Cavaliere che completa questo evento diventa il nuovo portatore di Excalibur. L'evento viene scartato al suo completamento.

Mysterious Damosel (*La damigella misteriosa*)

Il giocatore che completa questo evento può immediatamente giocare dalla sua mano un Personaggio femminile nella Foresta, senza spendere un'azione aggiuntiva.

Mystic Temptation (*Tentazione mistica*)

Finché questa carta è nella tua Zona dei Punti Vittoria, aggiungi +2 al valore complessivo della caratteristica Forza di Volontà di ognuna delle tue Compagnie.

Noble Alliance (*Alleanza fra nobili*)

Il giocatore che ha il maggior numero di Personaggi al tavolo deve dare uno dei suoi Personaggi in gioco (a sua scelta) a quello che ne ha meno al tavolo (in caso di parità, chi cede sceglierà chi riceve). Il Personaggio ceduto deve rimanere nella stessa locazione in cui si trova. Se i giocatori sono in parità per chi ha il maggior numero di Personaggi al tavolo, l'evento si scarta senza effetti.

Royal Boon (*Benevolenza reale*)

Il giocatore che ha il maggior numero di carte in mano deve darne una a caso al giocatore che ne ha meno (scegliendo nel caso vi sia parità). Se più giocatori sono in parità per chi ha il maggior numero di carte in mano, l'evento si scarta senza effetti.

Siege Perilous (*Seggio pericoloso*)

Il giocatore che completa questo evento influenza immediatamente il suo Cavaliere con il maggior valore di Forza di Volontà che si trovi a Camelot. Fintanto che questa carta è nella Zona dei Punti Vittoria del giocatore, quel cavaliere non può essere scartato (tranne che a seguito di puntata in un Evento di Asta).

Nessun personaggio può "ignorare" questo evento.

Strength of Orkney (*La forza degli Orkney*)

Questo evento ricopre e sostituisce un eventuale Evento Araldico precedente. Finché questo evento è scoperto, tutti i Cavalieri dell'alleanza Orkney aggiungono +2 al valore della caratteristica Combattimento.

Sword in the Stone (*La spada nella roccia*)

Questo evento può essere completato solo da un singolo Cavaliere che abbia un valore combinato in Combattimento e Cavalleria di 10 o più. Il Cavaliere che completa questo evento diventa il nuovo High King. L'evento viene scartato al suo completamento.

Test of Amour (*Prova d'amore*)

La Compagnia che completa questo evento deve includere almeno un Cavaliere ed un Personaggio femminile. Il Cavaliere diventa il nuovo portatore del Filtro d'Amore, e la dama sarà la sua compagna.

The Black Knight (*Il Cavaliere Nero*)

Il giocatore che pesca questa carta può scegliere se metterla in gioco ricoprendo un altro evento della Foresta che viene quindi messo temporaneamente fuori gioco. In tal caso, solo al completamento del Cavaliere Nero l'evento sottostante tornerà in gioco.

The Grail Castle (*Il castello del Graal*)

Il giocatore che completa questo evento può immediatamente guardare le prime 4 Carte Evento del mazzo e cambiarne l'ordine come desidera (l'Evento Finale deve comunque restare per ultimo).

The Green Knight (*Il Cavaliere Verde*)

Fintanto che questa carta è nella tua Zona dei Punti Vittoria, aggiungi +2 al valore totale della caratteristica Avventura di tutte le tue Compagnie.

The Questing Beast (*La Bestia Errante*)

Qualsiasi giocatore può spendere una delle azioni del proprio turno per muovere la Bestia Errante in una qualsiasi altra Locazione Principale a sua scelta (purché non violi il limite di 3 Carte Evento per locazione).

The Roman War (*La guerra di Roma*)

Ogni giocatore può puntare fino a 4 Personaggi. La Compagnia con il maggior valore combinato di Combattimento e Astuzia completa l'evento.

The Round Table (*La Tavola Rotonda*)

Fintanto che questa carta si trova nella Zona dei Punti Vittoria di un qualsiasi giocatore, tutte le Compagnie in gioco che abbiano membri di almeno tre diverse alleanze possono aggiungere +2 al valore combinato totale di qualsiasi caratteristica. Il bonus si applica al totale di ogni compagnia, non ai valori individuali delle caratteristiche. I Cavalieri con lo scudo grigio sbarrato non contano come parte di alcuna alleanza.

Theft of Excalibur (*Il furto di Excalibur*)

La Compagnia che completa questo evento sceglie uno dei suoi personaggi che diventa il nuovo portatore di Excalibur.

Tournament of Logres (*Il torneo di Logres*)

Ogni giocatore deve immediatamente muovere il suo Cavaliere in gioco con il maggior valore combinato di Combattimento e Cavalleria su questo evento. Fra tutti i Cavalieri qui presenti, quello (o quelli in caso di parità) con il maggior valore combinato di Combattimento e Cavalleria viene quindi mosso in una qualsiasi Locazione Principale a scelta, mentre tutti gli altri devono essere ripresi in mano dai rispettivi giocatori (o scartati se si supera il limite di 5 carte in mano).

Treachery of Cornwall (*Il tradimento della Cornovaglia*)

Questo evento sostituisce e ricopre un eventuale Evento Araldico precedente. Finché questa carta è scoperta, tutti i Cavalieri dell'alleanza Cornish aggiungono +2 al valore della caratteristica Astuzia.

Trial by Combat (*Processo con le armi*)

Il giocatore che completa questo evento può immediatamente scartare un qualsiasi Personaggio che si trovi in Cornovaglia.

Truage of Cornwall (*Il pagamento della Cornovaglia*)

Il giocatore che completa questo evento può immediatamente pescare carte fino a reintegrare la sua mano al limite massimo di 5 carte.

Villainous Request (*Richiesta oltraggiosa*)

La Compagnia che completa questo evento può immediatamente rubare un Personaggio femminile a sua scelta da un'altra Compagnia che si trovi in Cornovaglia.

Visit to the Otherworld (*Visita all'altro mondo*)

Ogni giocatore può puntare fino a 3 Personaggi per questo evento. La Compagnia con il maggior valore combinato di Avventura e Forza di Volontà completa l'evento.

Le Carte Speciali

Questa sezione è stata aggiunta per riportare la traduzione del testo delle tre Carte Speciali. Si ricordi che le Carte Speciali non sono utilizzate nel gioco introduttivo.

Excalibur

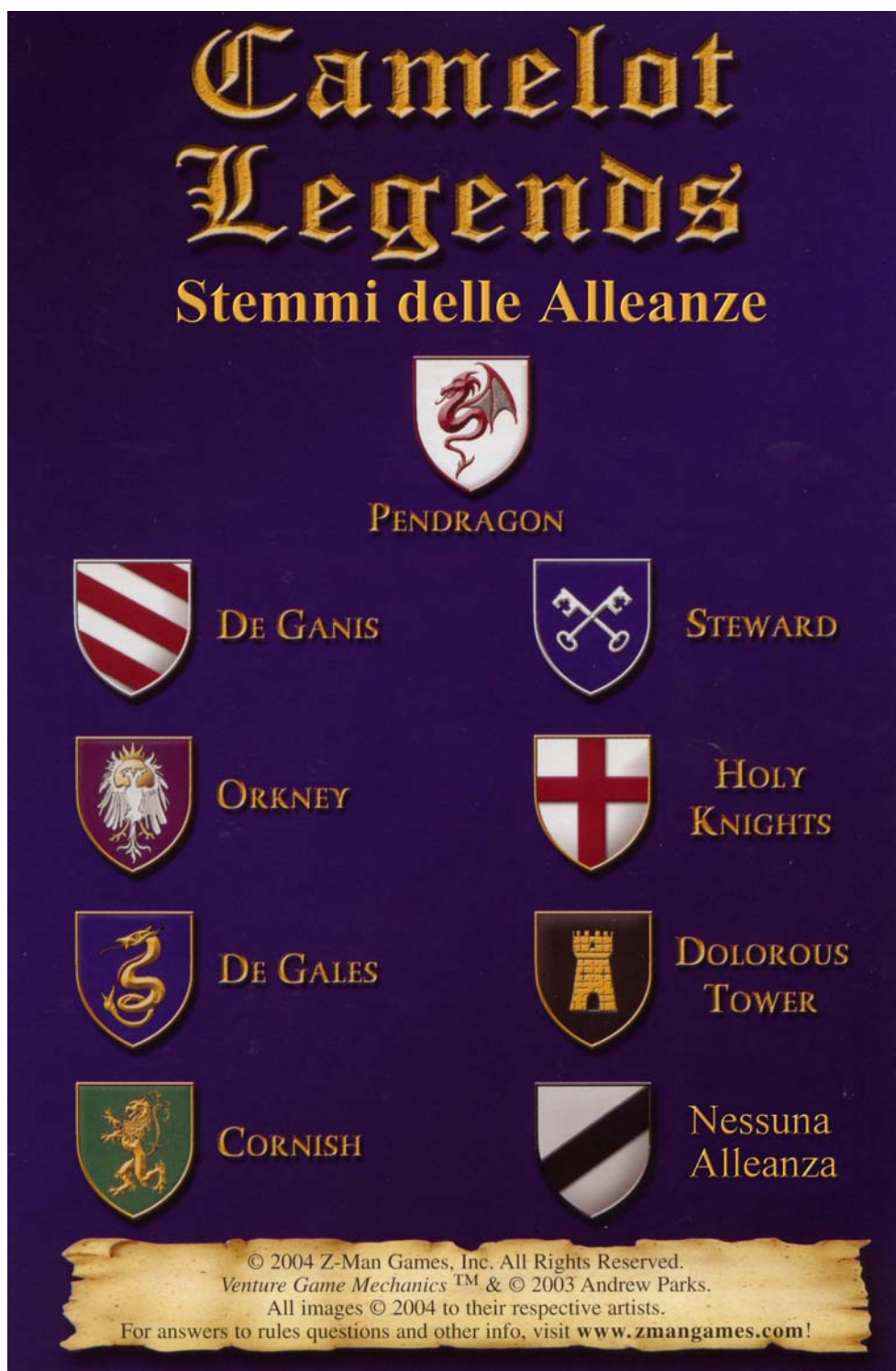
Il Personaggio che possiede questa Carta Speciale aggiunge +2 al valore della sua caratteristica Combattimento e non può essere influenzato dalle abilità dei Personaggi avversari.

High King (*Il Grande Re*)

Fintanto che il Personaggio che possiede questa Carta Speciale si trova a Camelot, il giocatore che lo controlla, nel suo turno, ha diritto ad una terza azione (invece delle due normali).

Love Potion (*Filtro d'amore*)

Il Personaggio che possiede questa Carta Speciale, assieme al suo compagno prescelto, possono muovere assieme gratuitamente (ovvero come fossero un solo Personaggio). Tuttavia, se uno dei due Personaggi deve essere scartato, il giocatore è obbligato a scartare anche l'altro.



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>).

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.