

SHADOWS OVER CAMELOT™

Serge Laget
&
Bruno Cathala

Rulebook

Uma Andorinha voa ao longo dos céus cinzentos de Cornwall... As forças do Mal estão aglomerar-se em redor de Camelot - O Cavaleiro Preto é avistado em cima de uma cordilheira selvagem; um intrigante Morgan concebe a sua vingança; as tropas dos Saxões estão em movimento; e terras de mato estão a ser cortadas por Máquinas de Cerco. E entretanto Lancelot está quase desaparecido, Excalibur está ainda por ser descoberto, e o Holy Grail permanece apenas uma lenda. Existem de facto tempos difíceis...

Será que tu, jovem escuteiro, te revelas e dás a tua palavra de fidelidade aos teus companheiros Cavaleiros na Távola Redonda? Será que o teu Coração é puro de intenções e está preparado para ser sacrificado pelo bem de todos? Ou será que as promessas de poder do Mal te seduzem para a traição?

Na grande maioria dos jogos, os jogadores competem uns contra os outros para alcançar a vitória. Shadows over Camelot propõe um desafio muito diferente, onde tu e os teus amigos, como Cavaleiros da Távola Redonda, irão cooperar para em conjunto derrotarem... o jogo!

A primeira vista, esta tarefa parece bastante simples. Afinal, não deverá um bando de jovens e nobres Cavaleiros facilmente derrotar um jogo que joga por si próprio? Infelizmente a tua missão é mais complicada devido à possibilidade, sempre presente, de um Traidor existir entre vocês, que vai gastando o seu tempo, para atacar no pior momento possível...

Mas em poucas palavras... Põe a tua armadura, monta o teu cavalo de guerra e vem ter connosco em Camelot!

Bruno Cathala e Serge Laget
Abril de 2005

Players: 3-9

Ages: 10+

Time: 60-90 minutes

DAYS OF
WONDER

Versão Portuguesa
Paulo Santos

Para

net.surf

COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS

Conteúdo

- ◆ 1 Tabuleiro de Jogo Principal de Camelot e a Távola Redonda, com as suas Missões.



- ◆ 3 Missões adicionais de duplo lado ("Holy Grail", "Excalibur", e "Lancelot & the Dragon").



Holy Grail

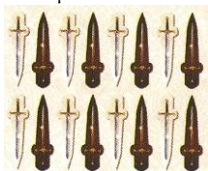


Excalibur



Lancelot & the Dragon

- ◆ 16 Espadas da Távola Redonda (Branças de um lado e Pretas do outro).



- ◆ 168 Cartas de Personagens, Eventos e de Lealdade, incluindo:



84 Cartas
Branças

69 Standard

15 Especiais

8 Cartas
Lealdade

Leal

Traidor



76 Cartas

64 Standard

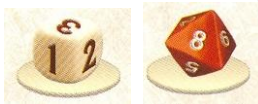
12 Especiais

Pretas

- ◆ 7 Escudos de Armas (um por cada Cavaleiro).



- ◆ 7 Dados Standard (um por cada Cavaleiro) e 1 dado especial de 8 lados para as Máquinas de Cerco.



- ◆ Um Livro de Regras e um Livro de Pesquisas.

- ◆ 30 Miniaturas, incluindo: 12 Máquinas de Cerco, 3 Relíquias, 4 Guerreiros Saxões e 4 Guerreiros Pictos e 7 Cavaleiros



Máquinas de Cerco



Armadura Lancelot



The Holy Grail



Excalibur



Guerreiros Saxões



Guerreiros Pictos (*)



Rei Artur



Sir Gawain



Sir Galahad



Sir Kay



Sir Palamedes



Sir Percival



Sir Tristan

(*)Picto = antigos habitante da Escócia.

Familiariza-te com os Principais Componentes

O Jogo contém vários elementos e componentes diferentes, pelo que sugerimos que dêis, a todos os jogadores, o resumo das explicações que se seguem, ao mesmo tempo que preparas o jogo, ou as passes em revista aos novos jogadores, antes de começarem a jogar:

Cartas

Existem 3 grandes categorias de cartas no "Shadow over Camelot":

As **cartas de Lealdade**, uma por cada um dos jogadores, no início do jogo, determinam a sua fidelidade:

- ° se for Fiel – para Camelot e os Cavaleiros da Távola Redonda;
- ° se Traidor – para as forças do Mal.

As **cartas Brancas**, reconhecidas pelas suas costas e bordas Brancas, representam a variedade de "Bons" eventos ou personagens, que te vão ajudar, não só a ti, como aos teus amigos Cavaleiros, nas vossas missões. As cartas Brancas dividem-se em duas categorias:

- ° Brancas Standard, e as raras, mas mais poderosas
- ° Brancas Especiais, que são reconhecidas pelo seu símbolo especial.

As **cartas Pretas**, reconhecidas pelas suas costas e bordas pretas, são invariavelmente um mau presságio para ti e para os teus Cavaleiros amigos (mas boas notícias para um Traidor), uma vez que elas normalmente ajudam a espalhar as forças do Mal por todo o lado. As cartas pretas dividem-se em duas categorias:

- ° Pretas Standard, e as raras, mas mais perigosas
- ° Pretas Especiais, que são reconhecidas pelo seu símbolo especial.



As costas das cartas de Lealdade

1 Cavaleiro Leal

O traidor



As costas de uma carta Branca

Standard

Especial



As costas de uma carta Preta

Standard

Especial



Símbolo da carta Branca Especial



Símbolo da Carta Preta Especial

Escudos de Armas

O teu Escudo de Armas é a folha de referência da tua personagem durante todo o jogo. Inicialmente é exposto, com a face virada para cima, com o nome do teu Cavaleiro visível. É nele onde armazenas o teu dado da Vida, qualquer Relíquia que ganhes, e onde enfiás a tua carta de Fidelidade no início do jogo.

O Escudo de Armas dá-te um resumo das acções que podes efectuar, e descreve o teu Poder Especial. No Apêndice I do Livro das Missões, no capítulo do nome do teu Cavaleiro, podes encontrar uma descrição mais aprofundada.

O lado oposto de cada Escudo de Armas é para o Traidor usar, quando descoberto. Tem os detalhes do mecanismo das suas intrigas Maldosas para o resto do jogo.



Missões

No "Shadow over Camelot", os vários tabuleiros do jogo (o tabuleiro Principal e os outros três tabuleiros), representam as diferentes localizações onde podes viajar na busca das Missões, que te irão ajudar a ganhar o jogo.

Todas essas Missões partilham algumas características comuns:

- ♦ **Um nome e um símbolo**, usado para representar essa Missão nos vários elementos e cartas do jogo;
- ♦ **Uma ilustração da localização da zona rural onde as Missões ocorrem**, e em alguns casos, a oposição que irás encontrar aí;
- ♦ **Os lugares das cartas predeterminados**, onde uma variedade de cartas Pretas e Brancas têm de ser jogadas para avançar na Missão;
- ♦ **Pictogramas de Vitória e Derrota**, mostram as vantagens assumidas para a vitória e a punição para o derrotado.



Cada Missão tem normalmente uma ou mais cartas pretas ou Acções do Mal anexadas a ela, e uma ou mais cartas Brancas que podem ser jogadas ou Acções Heróicas que podem ser efectuadas para se avançar.

Para uma descrição mais aprofundada das Missões, e detalhes específicos de cada uma das Missões, e condições e consequências da Vitória ou da Derrota, por favor consultar o Livro das Missões.

Relíquias

No "Shadow over Camelot", muitas das Missões rendem Relíquias poderosas. Ao ganhá-las, vão conduzir-te a um longo caminho, no teu árduo trajecto em direcção à Vitória.

Estas Relíquias, e as Missões estão ligadas entre si:

- ♦ "Excalibur", a lendária espada na Missão por "Excalibur"
- ♦ A lenda do "Holy Grail", na Missão do "Grail"
- ♦ E "Lancelot's Armor (armadura)" na Missão por Lancelot



Quando ganhas uma destas Missões, capturas imediatamente a Relíquia correspondente e posicionas orgulhosamente a sua miniatura no teu Escudo de Armas. O poder dessa Relíquia, conforme está descrito no teu Escudo de Armas e na respectiva Missão, passa agora a ser teu.

No entanto, se a Missão for perdida, a Relíquia desaparece para sempre e é removida do jogo.

As Espadas e a Távola Redonda

As 16 espadas do jogo (pretas de um lado e brancas do outro) são usadas durante todo o jogo para registar o progresso do teu grupo em direcção à Vitória ou à Derrota. Quando o jogo termina, a cor das Espadas (e a sua quantidade) irá ditar se ganhaste ou perdeste o jogo.



Objectivo do Jogo

No “Shadow over Camelot”, tu e os teus amigos formam uma coligação de Cavaleiros que têm o compromisso de defender o reino contra as forças do Mal. A tua vitória articula-se na conclusão bem sucedida das Lendárias Missões, tais como a procura por “Excalibur”, o “Holy Grail”, ou “Lancelot’s Arms”; o torneio contra o Cavaleiro Negro, e numerosas guerras contra os Saxões e os Pictos.

Cada Missão oferece os seus próprios desafios, com as vantagens para os vitoriosos e as terríveis consequências para os derrotados. A conclusão de uma Missão traz frequentemente uma ou mais novas Espadas à Távola Redonda. Na vitória, essas Espadas são deitadas com o seu lado Branco para cima, em apoio dos Cavaleiros. Na derrota, elas são deitadas com o lado Preto virado para cima, mostrando o progresso assustador do Mal.

O jogo termina prematuramente e é perdido, se os Cavaleiros Leais não impedirem que as forças do Mal façam qualquer uma das seguintes situações:

- a) Rodream Camelot com 12 Máquinas de Cerco;
- b) Posicionarem 7 ou mais Espadas Pretas na Távola Redonda
- c) Matarem todos os Cavaleiros Leais.

Caso contrário, o jogo termina imediatamente a seguir à primeira Acção em que a 12ª Espada (nem mais uma) é deitada na Távola Redonda. Nesse momento, o jogo é ganho se os Cavaleiros Leais tiverem sucesso no posicionamento da maioria das Espadas Brancas na Távola Redonda.

Se existir um Traidor, ele ganha se as forças do Mal derrotarem os restantes Cavaleiros.

Preparação do Jogo

Posiciona o tabuleiro do jogo Principal de Camelot no centro da mesa ❶. Tira as Missões de “Excalibur”, “the Holy Grail”, e “Lancelot & the Dragon”, e deita-as junto ao tabuleiro do jogo Principal, conforme mostrado no ❷. A Missão da “Lancelot & the Dragon” tem de ser posicionada com a face do “Lancelot” virada para cima.

Agora posiciona as miniaturas de “Excalibur”, “the Holy Grail” e “Lancelot’s Armor” nos seus respectivos lugares destas Missões ❸. Posiciona as 12 Máquinas de Cerco, os 4 Saxões, os 4 Pictos e 16 Espadas de duplo lado numa Reserva, junto ao tabuleiro do jogo ❹.

Dá aleatoriamente um Escudo de Armas a cada jogador. Cada um recebe o seu Cavaleiro e apresenta-se ao grupo divulgando os seus poderes especiais. Posiciona o teu Escudo de Armas, com a face virada para cima, perto de ti e deita um dado de seis lados, com a face do ❹ (quatro) visível, no lugar reservado para ele ❺. Este dado irá ser usado durante o jogo para registar os pontos de Vida do teu Cavaleiro.

Coloca a miniatura do teu Cavaleiro no seu lugar da Távola Redonda ❻, onde irá começar o jogo.

Separa as cartas em três montes (Branças, Pretas e Lealdade). Baralha as cartas Pretas e forma um Baralho de Cartas, colocando-o no lugar desenhado para ele em Camelot ❼.

Dá uma carta Branca de Merlin a cada jogador, depois baralha as restantes cartas Brancas, incluindo qualquer carta Merlin que sobre. Dá 5 cartas Brancas a cada jogador e posiciona as restantes cartas Brancas num Baralho de Cartas no lugar destinado para elas em Camelot ❽.

Se houverem 3 jogadores em jogo, por favor vejam na página 19 os “Três Bravos Cavaleiros”, antes de prosseguirem.

Baralha todas as 8 cartas de Lealdade, e dá aleatoriamente uma carta a cada jogador. Secretamente dá uma olhadela para a tua carta de Lealdade para saberes da tua fidelidade (para a Távola Redonda, se Leal, ou para as forças do Mal, se o Traidor), antes de enfiar a tua carta de Lealdade, com a face virada para baixo, debaixo do teu Escudo de Armas ❾. Qualquer carta de Lealdade não utilizada é posta, com a face virada para baixo, dentro da caixa do jogo, sem que ninguém a veja.

Nota Importante

Durante o jogo, todas as cartas jogadas, sejam elas Pretas ou Brancas, têm sempre de ser descartadas com a face virada para baixo. Para distinguir os montes das cartas Descartadas dos Baralhos de cartas, os Baralhos de cartas estão sempre no tabuleiro de Camelot (❷ e ❽), enquanto os montes das cartas Descartadas ficam fora de Camelot, fora do tabuleiro do jogo ❿).



Sugerimos que descrevas a função dos vários elementos do jogo aos teus companheiros de jogo, conforme vais preparando o jogo.

Iniciar o Jogo

No início do jogo, num gesto de colaboração futura, cada jogador deve seleccionar uma das suas cartas Branca que tem na mão e colocá-la, com a face virada para cima, na Távola Redonda. Deve-se seguir uma discussão sobre a melhor maneira de partilhar essas cartas entre todos os Cavaleiros.

Um Cavaleiro, num gesto nobre, pode voluntariamente não tirar nenhuma das cartas partilhadas, para que outros possam tirar várias. Se houver uma discordância (o que não é um bom presságio para o futuro), as cartas oferecidas são baralhadas e redistribuídas aleatoriamente a cada um dos jogadores.

Agora estás preparada para começar a jogar.

Recomendações para o Primeiro Jogo

Este jogo é diferente, verdadeiramente diferente! Irás por vezes jogar o jogo de tal forma que, ainda que involuntariamente, fazes com que ele te derrote. Enquanto os mecanismos do jogo são muito simples, as suas implicações e as eventuais repercussões dos teus actos irão ser mais complexos.

Por isso, a menos que o teu grupo seja feito de veteranos experientes em que todos eles estão completamente familiarizados com estas regras e respectivos apêndices, sugerimos que jogues o teu primeiro jogo sem um potencial Traidor. Isto irá diminuir a tensão e o prazer que pode provir de um bom bocado de traição, mas assegura que todos têm uma oportunidade de dominar o jogo.

Para o fazer, simplesmente remove o Traidor de entre as cartas de Lealdade, antes de as distribuíres, e usa cada carta de Lealdade, com a face virada para cima, exclusivamente como um lembrete das condições de vitória do jogo.

Isto deverá dar-te a possibilidade de rapidamente dominares os mecanismos do jogo e de te familiarizar com os Poderes Especiais de cada um dos Cavaleiros, e com as Missões e obstáculos que são possíveis de enfrentar.

Se as regras à primeira vista te parecerem um pouco assustadoras, não te preocupes: Tudo o que precisas para começar a jogar, é familiarizaste a ti mesmo com os componentes chave do jogo, durante a preparação do jogo, e adquirir uma compreensão sólida da estrutura básica de como jogar o jogo, como no esquema que está no teu Escudo de Armas e nestas regras.

Equipado com esse conhecimento, podes depois começar o jogo e descobrir tudo o resto, conforme o vais jogando, consultando o Livro das Missões, quando entra uma nova Missão e para consulta do Manifesto das Cartas, se uma questão pertinente se levantar.

Quando dominares o jogo, adiciona no início do jogo, a Carta do Traidor de regresso ao Baralho de cartas de Lealdade, e diverte-te! Mas não te esqueças: Alguém no teu grupo pode agora estar a trabalhar secretamente contra o resto do grupo... e ele está tão bem familiarizado com as subtilezas do jogo quanto tu estás!

Uma Palavra sobre a Colaboração

Por vezes, durante o jogo, a vitória irá articular-se na capacidade do teu grupo de fazer as escolhas correctas ou sacrifícios para o bem comum. As cartas que tu liças, e os teus Poderes Especiais Únicos, podem por vezes ditar a tua escolha da Missão ou o curso da acção. A colaboração com outro Cavaleiro da mesma opinião do teu grupo irá frequentemente revelar-se por ser crucial para a vitória.

Algumas regras devem assim ser observadas em todos os momentos do jogo, quando conferências com os teus companheiros Cavaleiros.

Declarações de intenção ("Ouvi que <os blasfemos> Saxões estão em marcha outra vez, irei eliminá-los!") podem ser feitas livremente; recursos ("Os meus Homens de armas são fortes e estão prontos, meu Senhor") e capacidades ("Que ridículo Cavaleiro Preto franzino eu vejo a atravessar esta ponte!") podem todas ser discutidas abertamente, desde que os teus comentários sejam gerais e não específicos.

Contudo, nunca debes revelar ou discutir valores explícitos das cartas que tens na tua mão, ou oferecer voluntariamente qualquer outra informação específica do jogo que não esteja prontamente disponível aos teus companheiros de jogo. Por exemplo, nunca debes dizer "Eu tenho 3 'Grail's", deixa-me ter este" ou ""Eu trocarei as tuas três cartas de Combate 2 pelas minhas cartas de combate 5".

Sê um homem de honra, deverás actuar segundo a tua vontade própria e consciência. Independentemente dos conselhos da tua religião, desejos ou ameaças, podes sempre te aventurar e levar a cabo uma acção à tua escolha. É permitido mentir sobre as tuas intenções ou os teus recursos que tens na mão (um assunto particularmente útil para um Traidor), contudo nunca podes fazer batota.

Modo de Jogar

Primeira Jogada

Como por direito de um monarca, o Rei Artur inicia o jogo. Se ele não estiver em jogo, o Cavaleiro em jogo mais novo é quem inicia o jogo.

Ordem de Jogar

O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio por sucessivas jogadas até que:

- O jogo seja perdido prematuramente;

Ou

- Uma 12ª Espada seja deitada na Távola Redonda, e nesse momento a cor majoritária das Espadas que estão deitadas, determinam a vitória ou a derrota.

As duas Fases

A vez de jogar está dividida em duas fases, cada uma delas separada por uma verificação de controlo para determinar se o jogo termina ou não.

- ♦ **Na primeira Fase**, A Fase de Progressão do Mal, deves fazer uma de três escolhas difíceis de gostar, todas favorecendo as forças do Mal.
- ♦ **Na segunda fase**, A Fase de Acções Heróicas, vais tentar ajudar a tua causa, efectuando uma de cinco Acções Heróicas (ou ocasionalmente mais).

Visão Geral da Vez de Jogar

Na tua vez de jogar deves efectuar dois passos:

- ♦ **Progressão do Mal**. Tens de escolher uma das seguintes três acções:
 - ☞ Tirar uma Carta Preta do Baralho de cartas Pretas, ler a carta e aplicar os seus efeitos (Tirar uma carta Preta – página X);
 - ☞ Adicionar uma Máquina de Cerco em redor de Camelot (página XI) ou
 - ☞ Perder um ponto de Vida (página XII).

Verifica se as condições do Fim do jogo foram alcançadas, antes de prosseguires para o passo 2.

- ♦ **Acções Heróicas**. Agora, tens de efectuar uma de cinco possíveis Acções Heróicas (podes ocasionalmente efectuar mais – ver Sacrifício e Poderes Especiais nas páginas XVI e XVII):
 - ☞ avançar para uma Nova Missão (Movimentação – página XII);
 - ☞ Efectuar uma acção associada à Missão onde está (páginas XIII a XV);
 - ☞ Jogar uma carta Especial Branca (página XVI);
 - ☞ Curar-te (página XVI)
 - ☞ Ou Acusar outro Cavaleiro (página XVI).

Depois das tuas Acções Heróicas, verifica se as condições de Fim do Jogo (página 17) foram alcançadas. Se não, o jogo prossegue com o próximo jogador.

Durante as tuas fases de Progressão do Mal e Acções Heróicas, são bem-vindas as discussões sobre as tuas escolhas com o grupo, desde que respeites as regras descritas em “Uma palavra sobre a Colaboração” na página VIII. Contudo, tens sempre a palavra final sobre as tuas decisões.

1. Progressão do Mal

No início de cada vez de jogar, és confrontado com a selecção de uma de três escolhas difíceis de gostar, todas elas concebidas para ajudar as forças do Mal na sua campanha contra os Cavaleiros. Decidir quais são as menos más, irá depender das actuais circunstâncias do jogo, mas tens de escolher uma das seguintes acções: tirar uma carta Preta, adicionar uma Máquina de Cerco em redor de Camelot, ou perder um ponto de Vida.

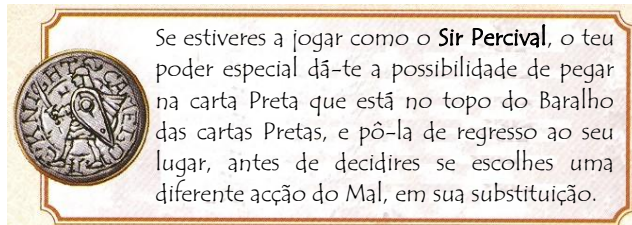
a. Tirar uma carta Preta

Se escolheres em tirar uma carta Preta, pega na carta que está no topo do Baralho de cartas Pretas, lê a carta em voz alta, e aplica o seu efeito. Se necessário, consulta o Manifesto das Cartas do Apêndice II do Livro das Missões para mais detalhes em como se joga a carta.

Atenção, se quiseres, as cartas do Cavaleiro Preto, "Lancelot e Dragon" podem ser jogadas, com a face para baixo. Neste caso, o seu valor não deverá ser lido alto aos outros jogadores,

Se o baralho de cartas Pretas se esgotar, como resultado do teu biscoar de carta, baralha todas as cartas Pretas descartadas e forma um novo Baralho de Cartas Pretas, e simultaneamente embaralha o monte das cartas Brancas descartadas com o Baralho de cartas Brancas para formar um novo Baralho de cartas Brancas.

Durante o jogo, cada vez que um Baralho de cartas se esgotar, terás que embaralhar ambos os baralhos, mesmo se o outro ainda não tenha sido esgotado.



Pretas Especiais

Se a carta Preta que tiraste for uma carta Preta Especial:

Símbolo da carta Preta Especial



Lê a carta em voz alta e aplica imediatamente os seus efeitos.

Se o desejares, tu e/ou algum dos teus companheiros Cavaleiros podem decidir cancelar imediatamente os efeitos da carta, jogando colectivamente 3 cartas de Merlin.

Toma cuidado: Este uso colectivo de cartas de Merlin para impedir que uma carta Preta Especial entre no jogo, nunca poder ser aplicado com retroactividade, por exemplo, se tirares uma carta "Vivien" ou uma "the Dark Florest" e se não tiverem 3 Merlin, a carta entra no jogo e permanece efectiva até que o jogo termine, mesmo se mais tarde tiverem 3 Merlin nas vossas mãos.

Todas as cartas jogadas, incluindo os 3 Merlin, se jogadas, são depois descartadas para cima dos seus respectivos montes de cartas descartadas, com a face virada para baixo.

Nota Importante

Durante o jogo, descarta todas as cartas com a face virada para baixo, independentemente da sua cor ou que a joga. As cartas jogadas no tabuleiro são normalmente posicionadas com a face virada para cima, a menos que venha indicado o contrário.

Pretas Standard

Se a carta Preta que tiraste for uma carta Preta Standard:



Joga a carta, com a face virada para cima, na sua respectiva Missão, conforme indicado pelo símbolo da Missão que está na carta.

Ao contrário das Pretas Especiais, uma carta Preta Standard não pode ser contrariada pelo uso de 3 cartas Merlin quando entra no jogo.

O efeito da carta “Mercenaries” é aplicado, segundo a tua escolha, quer na Guerra dos Pictos ou Saxões.

As cartas de “Lancelot & Dragon” são sempre posicionadas em qualquer uma dessas Missões, que esteja actualmente em jogo (Lancelot primeiro, seguido pelo Dragon, quando a Missão de Lancelot estiver completa).

Se a carta Preta que tirares for uma carta de Combate com um valor numérico (Lancelot & Dragon, ou o Cavaleiro Preto), podes escolher em jogá-la, com a face virada para baixo no tabuleiro, para esconder o seu valor numérico do resto do grupo. Isto irá provavelmente aumentar um pouco a suspeição, mas também faz com que tires imediatamente uma carta Branca do Baralho de cartas para a tua mão.

Se a Missão para uma dada carta Preta já não estiver em jogo (uma vez jogadas, as Missões para “Excalibur”, o “Holy Grail”, e “Lancelot & Dragon”, são todas viradas ou removidas), uma Máquina de Cerco é imediatamente adicionada a Camelot no lugar da carta que acabou de ser jogada. A carta é depois descartada para cima do monte das cartas descartadas. Não jogues a carta no tabuleiro, onde o gráfico é apenas um lembrete do efeito da carta.



Se a carta Preta que tiraste for:

- ♦ Uma carta do Cavaleiro Preto, Lancelot ou Dragon, que preencha o último lugar vazio do lado do Mal de uma Missão;
 - ♦ Uma carta Excalibur que move o Excalibur para a última posição do lado Mal do rio;
 - ♦ Uma carta Despair ou Desolation que provoca que toda a Missão do Grail seja agora preenchida com cartas Pretas;
 - ♦ Ou uma carta Picto, Saxão ou Mercenaries que ponha uma 4ª figura de Picto ou Saxão no campo de batalha;
- a missão em que jogas a carta, termina imediatamente. Consulta o Livro das Missões, se a Missão for ganha ou perdida, e aplica as respectivas consequências de Vitória ou Derrota, conforme indicado nos pictogramas de Vitória e derrota.

b. Adicionar uma Máquina de Cerco em redor de Camelot

Tira uma Máquina de Cerco da Reserva e posiciona-a num lugar vazio de Máquina de Cerco em redor de Camelot.

Se esta for a 12ª Máquina de Cerco colocada em redor de Camelot, o jogo é imediatamente perdido para todos menos o Traidor!



c. Perder um ponto de Vida

Podes sempre sacrificar a tua própria vitalidade para manter as forças do Mal à distância. Para o fazeres, simplesmente perdes um ponto de vida e viras o teu dado de pontos de Vida de modo a mostrar o próximo valor mais baixo virado para cima.

Os teus pontos de Vida nunca podem ir abaixo de zero ou acima de seis (qualquer ponto de Vida ganho acima de 6 é imediatamente perdido).

Se os pontos da tua Vida caírem para zero (como consequência deste sacrifício voluntário, ou em qualquer momento durante o jogo, independentemente da sua razão), tu morres e desapareces do jogo no final da tua vez de jogar. Se possuíres o Excalibur ou a Armadura de Lancelot, agora elas são perdidas para sempre e removidas do jogo. Todas as tuas cartas são imediatamente descartadas, com a face virada para baixo para cima do monte das cartas Brancas descartadas, e a tua miniatura é removida do tabuleiro do jogo.



A tua única esperança: Se o "Holy Grail" já tiver sido ganho no jogo e o seu proprietário te deixar beber por ele, tu sobrevivês à tua queda para zero pontos de Vida, mas só uma única vez! (Se fores o proprietário do "Grail", podes usar o seu poder mágico em ti mesmo). Quando bebemos pelo "Holy Grail", coloca os teus pontos de Vida de regresso a 4 e remove o "Holy Grail" do jogo.

Nota Importante: Mesmo quando morto, não deves revelar a tua Lealdade até ao final do jogo. Mesmo se tu caíres em batalha, irás ter uma oportunidade de saborear a vitória (postumamente, claro!) se o teu lado afinal ganhar.

2. Acções Heróicas

Se sobreviveres à tua fase da Progressão do Mal, tens então de efectuar uma das cinco acções Heróicas. Para ajudar os teus companheiros Cavaleiros tens de escolher entre:

- ♦ Avançar para uma nova Missão – página XII;
- ♦ Executar uma Missão – acção específica – páginas XIII a XV;
- ♦ Jogar uma carta Branca Especial – página XVI;
- ♦ Curar-te a ti próprio – página XVI;
- ♦ Ou, quando permitido, fazer uma Acusação

Não te esqueças que nesta fase, tens de efectuar uma Acção. Assim, se estiveres numa Missão e fores incapaz de efectuar a Acção associada a essa Missão específica, tens de jogar uma carta Branca Especial, curar-te a ti próprio, ou fazer uma acusação. Se não puderes fazer qualquer destas acções, tens de te mover, independentemente de quanto possas ter esperado por permanecer nesta Missão!

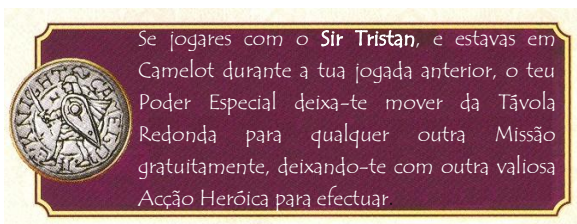
a. Avançar para uma nova Missão

As terras em redor de Camelot são sinistras e agoiçadas. Viajar para um novo destino é por vezes uma grande façanha, e por conseguinte requer uma Acção Heróica.

Para viajar, apenas tens de agarrar a miniatura do teu Cavaleiro e move-la para qualquer Missão à tua escolha. A distância entre a tua Missão de origem e a de Destino, e a posição relativa dessas Missões no mapa, é irrelevante. Cada movimento requer sempre uma única Acção Heróica.

A única excepção é Camelot, a qual tem duas localidades (a área de Cerco fora das muralhas, e a Távola Redonda dentro), entre as quais te podes mover livremente sem gastar uma Acção Heróica.

Algumas das Missões (o Cavaleiro Preto e Lancelot) são Missões Solitárias. Só um Cavaleiro pode estar em cada Missão Solitária em qualquer momento. Assim, só te podes mover para uma Missão Solitária, se ela estiver actualmente inocupada.



Se jogares com o **Sir Tristan**, e estavas em Camelot durante a tua jogada anterior, o teu Poder Especial deixa-te mover da Távola Redonda para qualquer outra Missão gratuitamente, deixando-te com outra valiosa Acção Heróica para efectuar.

b. Executar uma Missão – Acção específica

Cada Missão tem uma ou mais Acções Heróicas associadas a elas. Estas Acções específicas das Missões, normalmente ajudam a avançar a Missão em direcção a uma conclusão bem sucedida. Só podes executar uma Acção específica da Missão, se o teu Cavaleiro estiver actualmente nessa Missão.

Se, como consequência de uma Acção Heróica, as condições de Finalizar uma Missão forem reunidas:

- ☞ Todos os Cavaleiros na Missão acabada de finalizar são movidos de regresso à Távola Redonda de Camelot (sem qualquer custo),
- ☞ As consequências de Vitória e Derrota da Missão – conforme indicado nos pictogramas da Missão e apontamentos no Livro das Missões – são aplicadas de imediato,
- ☞ E todas as cartas jogadas na Missão são descartadas para cima dos seus respectivos montes de cartas descartadas. As figuras dos Saxões e Pictos, se existir alguma, são colocados de regresso à reserva.

As Acções Heróicas específicas para cada Missão são:



Camelot

Camelot tem uma Acção Heróica associada a cada uma das duas secções, a Távola Redonda e a área do Cerco fora das muralhas da fortaleza.

Quando em Camelot, podes escolher em executar uma Acção Heróica para:

- Tirar 2 Cartas Brancas;
- Ou Combater uma Máquina de Cerco.

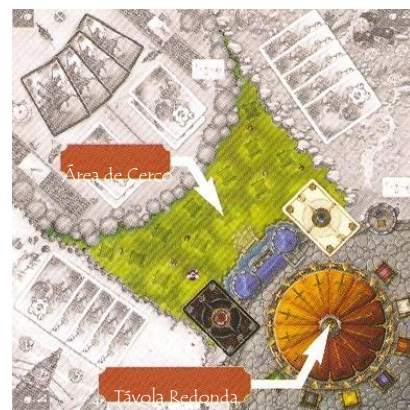
Tirar 2 Cartas Brancas

Não existe nenhum limite para o número de cartas Brancas que podes ter na tua posse, em qualquer momento durante o jogo. Mas, se tiveres 12 ou mais cartas Brancas na tua mão, não podes escolher em tirar mais cartas Brancas, como opção para a tua Acção Heróica.

Combater uma Máquina de Cerco

Para combater uma Máquina de Cerco, primeiro selecciona e joga tantas cartas de Combate (Fight) quantas as desejares, que tenhas na tua mão, colocando-as em cima da mesa. Depois, lança o dado de 8 lados:

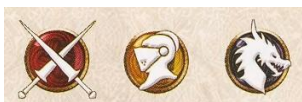
- ☞ Se a soma das cartas Brancas de Combate que jogaste for maior do que o valor saído do dado, tu ganhas o combate. Move a Máquina de Cerco para fora do tabuleiro de regresso à Reserva e descarta as cartas que jogaste.
- ☞ Se a soma das tuas cartas Brancas de Combate for menor ou igual que o valor do dado que lançaste, remove 1 ponto de Vida do teu total, através do virar do teu dado da Vida para o próximo valor mais baixo. Se isto te levar a zero, tu morres (ver Perder um ponto de Vida na página anterior). A Máquina de Cerco permanece no lugar e tens de descartar as cartas que jogaste.



Se estiveres a jogar com **Sir Gawain**, o teu Poder Especial dá-te a possibilidade de coleccionar 3 Cartas Brancas em Camelot, em vez de 2. Estás ainda sujeito ao limite de 12 cartas na tua mão.

Nota Importante

Lembra-te, se em qualquer momento durante o decurso do jogo, o Baralho das cartas Brancas se esgotar, embaralha todas as cartas Brancas descartadas, formando um novo baralho de cartas, e em simultâneo, embaralha as cartas Pretas descartadas juntamente com o Baralho das cartas Pretas, para formar um novo Baralho de cartas Pretas.



O Cavaleiro Preto e as Missões de Lancelot & the Dragon

O torneio contra o Cavaleiro Preto (Black Knight), a Missão para a Armadura de Lancelot e a Missão do Dragon, são Missões de Combate.

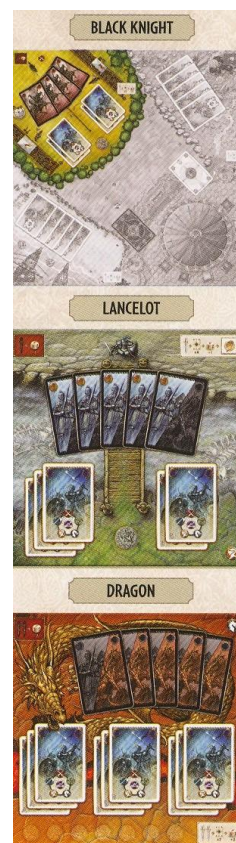
Quando estás numa Missão de Combate, podes, como tua escolha da Acção Heróica, jogar uma única carta de Combate (Fight) em qualquer espaço vazio de um lugar de carta, do lado dos Cavaleiros.

As cartas que jogas têm eventualmente de formar uma combinação específica (2 pares de diferentes valores no Torneio do Cavaleiro Preto, um "full house" – 3 de um tipo e um par – na Missão de Lancelot, e 3 de três tipos na Missão do Dragon), assim a tua escolha de cartas de Combate pode ser limitada, ou pode limitar as cartas que podem ser jogadas aí no futuro.

Uma Missão de Combate termina no momento em que o seu último lugar vazio Branco (ou Preto, se numa fase de Progressão do Mal) for preenchido. A soma de todas as cartas Brancas jogadas na Missão é comparada com a soma das cartas Pretas jogadas nessa mesma Missão.

Para proteger a identidade de inocentes ou do potencial Traidor, todas as cartas Pretas que forem jogadas numa Missão têm de ser baralhadas, antes de serem reveladas para calcular a sua soma.

Se as cartas Brancas de Combate tiverem um valor total maior, a Missão é ganha, caso contrário ela é perdida.



A Missão termina com a 5ª Carta Preta

As 5 cartas Pretas, incluindo 4 posicionadas com a face virada para baixo

$$3 + 1 + 1 + 5 + 1 = 11$$

Os cavaleiros jogaram 3 cartas até agora para um total de:

$$1 \times 4 + 2 \times 5 = 14$$

Vitória dos: Cavaleiros : 14 vs. 11



A Missão por Excalibur

Para vencer Excalibur, tens de mover progressivamente o Excalibur para o teu lado do rio.

Para mover o Excalibur em um lugar, mais perto do teu lado, podes, como a tua escolha da Acção Heróica, descartar uma qualquer carta Branca da tua mão, com a face virada para baixo, para cima do monte das cartas Brancas Descartadas.

Quando o Excalibur alcançar o último lugar do teu lado do rio, a Missão é ganha, e as suas vantagens assumidas. O Excalibur é posicionado no Escudo de Armas do Cavaleiro que completou a Missão.





A Missão do “Holy Grail”

Para ganhar o “Holy Grail”, tens de cobrir cada um dos lugares individuais desta Missão com uma carta “Grail”.
Para progredires na tua busca pelo “Holy Grail”, tens de, como a tua escolha da Acção Heróica, jogar uma única carta “Grail” no primeiro lugar vazio mais perto da miniatura do “Holy Grail”



Se todos os lugares das cartas estiverem preenchidos, em alternativa remove a carta “Despair” mais próxima (ou possivelmente a carta “Desolation”, e descarta ambas as cartas.

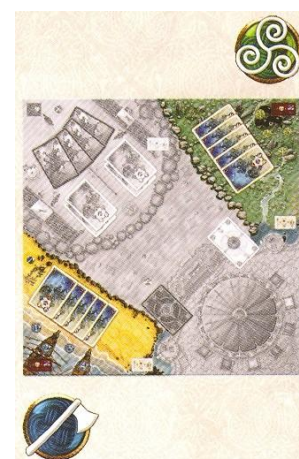
Se deitares a 7ª carta “Grail” no último espaço do tabuleiro, a Missão é ganha, e as suas vantagens de vitórias são assumidas, e o “Holy Grail” vai para o teu Escudo de Armas.

A Guerras dos Saxões e dos Pictos

Para ganhar uma das Guerras dos Saxões ou Pictos, tens de completar uma série de cartas de Combate (Fight) “por ordem” com os valores de 1 a 5, antes das Forças do Mal serem capazes de posicionar 4 miniaturas de Saxões ou Pictos nessa guerra.

Para combater os Saxões ou os Pictos, tens de, como a tua escolha da Acção Heróica, jogar uma única carta de Combate no primeiro lugar disponível para as cartas nessa guerra.

Se ainda não existirem cartas em jogo nessa Guerra, tens de jogar uma carta “1” como a primeira carta de Combate nessa Missão. O valor de cada carta que suceda à carta de Combate jogada, tem de ser exactamente 1 ponto mais alto do que a última carta jogada, assim, essas cartas deitadas na Missão formam uma série “por ordem” crescente de valores de 1 a 5.



Fim da
Missão

Quem jogar a quinta e última carta de Combate numa Guerra, ganha essa Missão. Se quatro figuras de “Saxões ou Pictos” forem posicionadas no campo de batalha, antes de jogares a quinta carta, a Missão é perdida.

c. Jogar uma carta Branca Especial

As cartas Brancas Especiais são facilmente identificadas pelo seu símbolo Branco Especial.

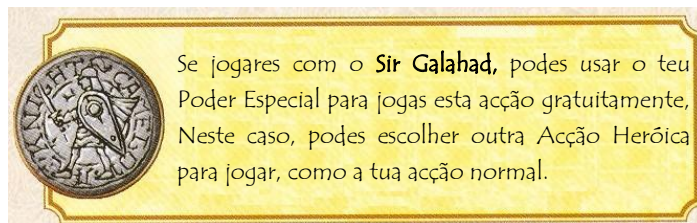


Símbolo da Carta Branca Especial



Ao jogar uma carta Branca Especial, lê o seu texto e aplica o seu efeito imediatamente, depois descarta a carta para cima do monte das cartas Brancas Descartadas.

Nunca podes jogar mais do que uma carta Branca Especial, por cada vez de jogar.



d. Curar-te a ti próprio

Para te curares a ti próprio e ganhar um ponto de Vida, descarta três cartas iguais (por exemplo 3 cartas "Grail", ou " 3 Cartas de Combate (Fight), do mesmo valor) e vira o teu dado para o próximo valor mais alto. Tu podes te curar a ti próprio acima dos teus 4 pontos de Vida iniciais, mas nunca acima dos 6 pontos.

e. Fazer uma Acusação

Acusa um companheiro Cavaleiro de ser um Traidor para o forçares a revelar de imediato a sua carta de Lealdade a todos vocês.

Não precisas de estar na mesma localização que o Cavaleiro que acusas da sua deslealdade.

Se fores o Traidor, podes escolher acusar falsamente um Cavaleiro de ser o Traidor só com o propósito de semear a confusão (e virar uma Espada Preta para cima para a tua causa).

Se o Cavaleiro acusado acabar por ser Leal, vira uma Espada Branca (se existir alguma) sobre o seu lado Preto na Távola Redonda. Se ainda não existir nenhuma Espada Branca na Távola Redonda, a acusação (errada) não tem efeito.

Se o Cavaleiro que acusas for o Traidor, adiciona uma nova Espada Branca à Távola Redonda. O Traidor é agora desmascarado e tem de seguir as instruções do verso do seu Escudo de armas. Ver o Traidor no Apêndice I do Livro das Missões para mais detalhes.

Nota Importante

Esta acção só se torna disponível quando existirem, pelo menos 6 Máquinas de Cerco em redor de Camelot ou, pelo menos, 6 Espadas de qualquer cor na Távola Redonda.

Cada Cavaleiro só pode escolher esta acção uma vez durante o jogo.

Acções Heróicas Adicionais

Sacrifício

Uma vez por jogada, pode decidir em te excederes para além da razão, sacrificando um dos teus pontos de Vida em troca por uma segunda Acção Heróica. Reduz imediatamente os teus pontos de Vida em 1, e executa esta segunda Acção.

Por Exemplo, é possível avançar para a Missão por Excalibur, usando a primeira Acção Heróica, depois sacrificas um ponto de Vida, para descartar uma carta Branca e mover o Excalibur em um espaço, em direcção ao teu lado.

Nota Importante

Nunca podes executar a mesma Acção Heróica duas vezes na mesma vez de jogar, a segunda Acção tem sempre de ser uma diferente.

Se esse sacrifício provocar que desças para zero pontos de Vida, podes encontrar recursos internos para executar esta última Acção, mas irás morrer imediatamente a seguir, independentemente do resultado desta acção (isto é, mesmo se esta Acção ganhar uma Missão, que te poderia dar um novo ponto de Vida). Só o "Holy Grail" te poderá salvar da morte certa, caso ele tenha sido ganho numa Missão anterior!

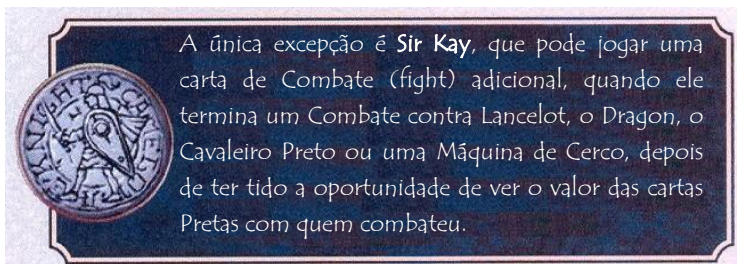
Poderes Especiais dos Cavaleiros

Com a excepção do Percival e Kay, todos os outros Cavaleiros só podem usar o seu Poder Especial durante a sua respectiva fase de Acção Heróica. O Percival usa o seu, durante a sua Fase de Progressão do Mal, e o Kay pode usar o seu, fora da vez de jogar, logo que uma Missão termine.

Podes usar o teu Poder Especial antes ou depois da tua acção Heróica. Se escolheres executar duas Acções Heróicas, podes usar o teu Poder Especial entre as duas.

As regras proíbem que a mesma Acção Heróica seja executada duas vezes na mesma vez de jogar em que permanece o efeito.

Se por exemplo, como Sir Galahad, tu usas o teu Poder Especial para jogar uma carta Branca Especial gratuitamente, não podes optar por jogar uma segunda carta Branca Especial como a Acção Heróica obrigatória durante a mesma vez de jogar.



Empates

Todos os empates do jogo, incluindo:

- ◆ Combates contra Máquinas de cerco;
- ◆ Combates contra o Cavaleiro Preto;
- ◆ Combates nas Missões de Lancelot e Dragon;
- ◆ E empates entre espadas Pretas e Brancas na Távola Redonda no final do Jogo,

são sempre resolvidas a favor das forças do Mal e do Traidor. Um impasse nunca é o suficiente para os Cavaleiros!

Fim do Jogo

O jogo termina imediatamente com uma derrota para todos os Cavaleiros Leais, se existirem:

- a. 12 Máquinas de Cerco em redor de Camelot;
- b. 7 ou mais Espadas Pretas na Távola Redonda;
- c. ou todos os cavaleiros Leais (excepto o Traidor) estiverem mortos.

Adicionalmente, o jogo pára imediatamente a seguir à primeira acção, na qual uma 12ª Espada é deitada na Távola redonda.

Se o Traidor ainda estiver vivo e não detectado, neste momento, ele revela a sua carta de Lealdade, e duas Espadas Brancas da Távola Redonda são agora viradas para o seu lado Preto.

Nota Importante

Se Várias Espadas são deitadas de uma só vez, durante a acção Final do jogo, o jogo pode terminar com mais do que doze Espadas na Távola Redonda.

As Espadas Pretas e Brancas na Távola redonda são depois agrupadas separadamente. Se o número de Espadas Brancas deitadas for rigorosamente superior ao número de Espadas Pretas, os Cavaleiros Leais ganham o jogo. Caso contrário, as forças do Mal ganham, juntamente com o seu amigo traidor, se existir algum.

Qualquer Cavaleiro (incluindo o Traidor) que morra durante o jogo, é considerado vencedor a título póstumo, se a facção a quem ele deu a sua palavra de honra de lealdade, tenha ganho o jogo.

Regras Avançadas e Opcionais

Juntar-se a Meio do Jogo

Se um jogador quiser participar num jogo que já vá a meio, ele simplesmente tira um dos restantes Escudos de armas e cartas de Lealdade, e sentam-se imediatamente à esquerda do Rei Artur (ou do jogador que começou o jogo, se o Rei Artur não estiver em jogo). Depois ele prepara o seu dado de Vida para 4, tira 5 Cartas Brancas do topo do Baralho das cartas Brancas, posiciona a sua miniatura em Camelot e espera pela sua vez de jogar.

Se um jogador quiser deixar o jogo, ele é considerado como tendo alcançado uma morte prematura (ver Perder um ponto de Vida – página XII).

Regras Para Jogadores Experientes

Depois de algumas vitórias, os mais corajosos irão querer experimentar jogar com qualquer das seguintes variantes:

O Desafio do Escudeiro

Qualquer jogador veterano que procura por um desafio maior, pode optar por começar o jogo, como um simples escudeiro, sem Escudo de Armas ou Poder Especial, equipado apenas com os seu dado de Vida – preparado com os normais 4 pontos – e uma mão inicial de 5 cartas Brancas e um único Merlin.

Quando uma Missão é ganha, um (e apenas um) dos Escudeiros presentes nela irá ganhar o seu título de Cavaleiro. Os jogadores podem decidir qual entre eles se torna num Cavaleiro. Se não houver acordo, o Escudeiro cuja acção ganhou a Missão é quem se torna Cavaleiro. Depois ele passa a ser um Cavaleiro plumoso, recebendo um Escudo Armas e o Poder Especial que vai com ele.

Quando fores verdadeiramente mestre neste desafio, pondera ter o teu Escudeiro a iniciar o jogo com 3 pontos de Vida e menos cartas Brancas na mão.

O Traidor entre Nós

Em vez de dares as cartas de Lealdade a partir das 8 disponíveis, tira apenas tantas cartas de Lealdade quantos os jogadores que estão em redor da mesa, adiciona a carta do Traidor, baralha e distribui. Isto torna o jogo um pouco mais difícil, ao mesmo tempo que não existe nenhuma garantia que exista um Traidor entre os jogadores, esta probabilidade tem um grande aumento dramático, especialmente para um número pequeno de jogadores.

Os três Bravos Cavaleiros

Quando os cavaleiros são poucos, o desafio torna-se ainda muito maior.

Com apenas 3 jogadores em jogo, recomendamos vivamente que prestes atenção às Recomendações para a primeira vez de jogar da página VIII deste livro de regras e começando a busca das Missões sem um potencial Traidor entre vocês.

Só quando os jogadores se tornarem confiantes nas suas capacidades deverá ser considerada a adição do potencial Traidor. O Traidor não irá parecer com frequência entre o teu pequeno grupo de jogadores (só 3 hipóteses em 8), mas, quando ele aparece, a sua presença irá mostrar-se como sendo devastadora.

Como tal, qualquer jogador que lide com a carta do Traidor tem de por especial ênfase no jogar desta personagem não só pelas regras, mas também no espírito do jogo. No “Shadow over Camelot”, o desafio do Traidor é derrotar os Cavaleiros Leais, através da dissimulação e desonestidade, não simplesmente esmagando os seus oponentes através da exibição sincera da sua verdadeira natureza, com uma série de declarações e óbvios, movimentos do mal.

Para encorajar e facilitar este tipo de jogo, num jogo com 3 jogadores, os jogadores não deverão olhar para as suas cartas de Lealdade quando elas são distribuídas no início do jogo, em vez disso, os jogadores devem esperar até que, pelo menos, 6 Espadas tenham sido deitadas na Távola Redonda, antes de darem uma olhadela à sua carta de Lealdade.

A suspensão irá agora começar a distribuir papéis no escuro em Camelot, enquanto os desafios para os Cavaleiros Leais permanecem importantes, independentemente se um deles tenha sido subitamente seduzido pelas promessas do lado do Mal.