

## Лоялен



**Цель:** Для победы необходимо чтобы больше половины мечей на Крутом столе были белыми.  
**Обвинения:** Если вы обнаружили предателя, добавьте 1 белый меч на Крутый стол.  
Если вы ошибочно обвинили лояльного рыцаря, замените 1 белый меч на черный.

## Лоялен



**Цель:** Для победы необходимо чтобы больше половины мечей на Крутом столе были белыми.  
**Обвинения:** Если вы обнаружили предателя, добавьте 1 белый меч на Крутый стол.  
Если вы ошибочно обвинили лояльного рыцаря, замените 1 белый меч на черный.

## Лоялен



**Цель:** Для победы необходимо чтобы больше половины мечей на Крутом столе были белыми.  
**Обвинения:** Если вы обнаружили предателя, добавьте 1 белый меч на Крутый стол.  
Если вы ошибочно обвинили лояльного рыцаря, замените 1 белый меч на черный.

## Лоялен



**Цель:** Для победы необходимо чтобы больше половины мечей на Крутом столе были белыми.  
**Обвинения:** Если вы обнаружили предателя, добавьте 1 белый меч на Крутый стол.  
Если вы ошибочно обвинили лояльного рыцаря, замените 1 белый меч на черный.

## Лоялен



**Цель:** Для победы необходимо чтобы больше половины мечей на Крутом столе были белыми.  
**Обвинения:** Если вы обнаружили предателя, добавьте 1 белый меч на Крутый стол.  
Если вы ошибочно обвинили лояльного рыцаря, замените 1 белый меч на черный.

## Предатель



**Цель:** выложите 7 черных мечей на Крутый стол, расставьте 12 осадных машин вокруг Камелота или убейте всех лояльных рыцарей.  
**Обвинения:** Если вас обвинили в предательстве, раскройте себя и переверните гербовую карту на сторону предателя.  
Если в конце игры вы не раскрыты, замените 2 белых меча на черные.

## Предатель



**Цель:** выложите 7 черных мечей на Крутый стол, расставьте 12 осадных машин вокруг Камелота или убейте всех лояльных рыцарей.  
**Обвинения:** Если вас обвинили в предательстве, раскройте себя и переверните гербовую карту на сторону предателя.  
Если в конце игры вы не раскрыты, замените 2 белых меча на черные.

## Лоялен

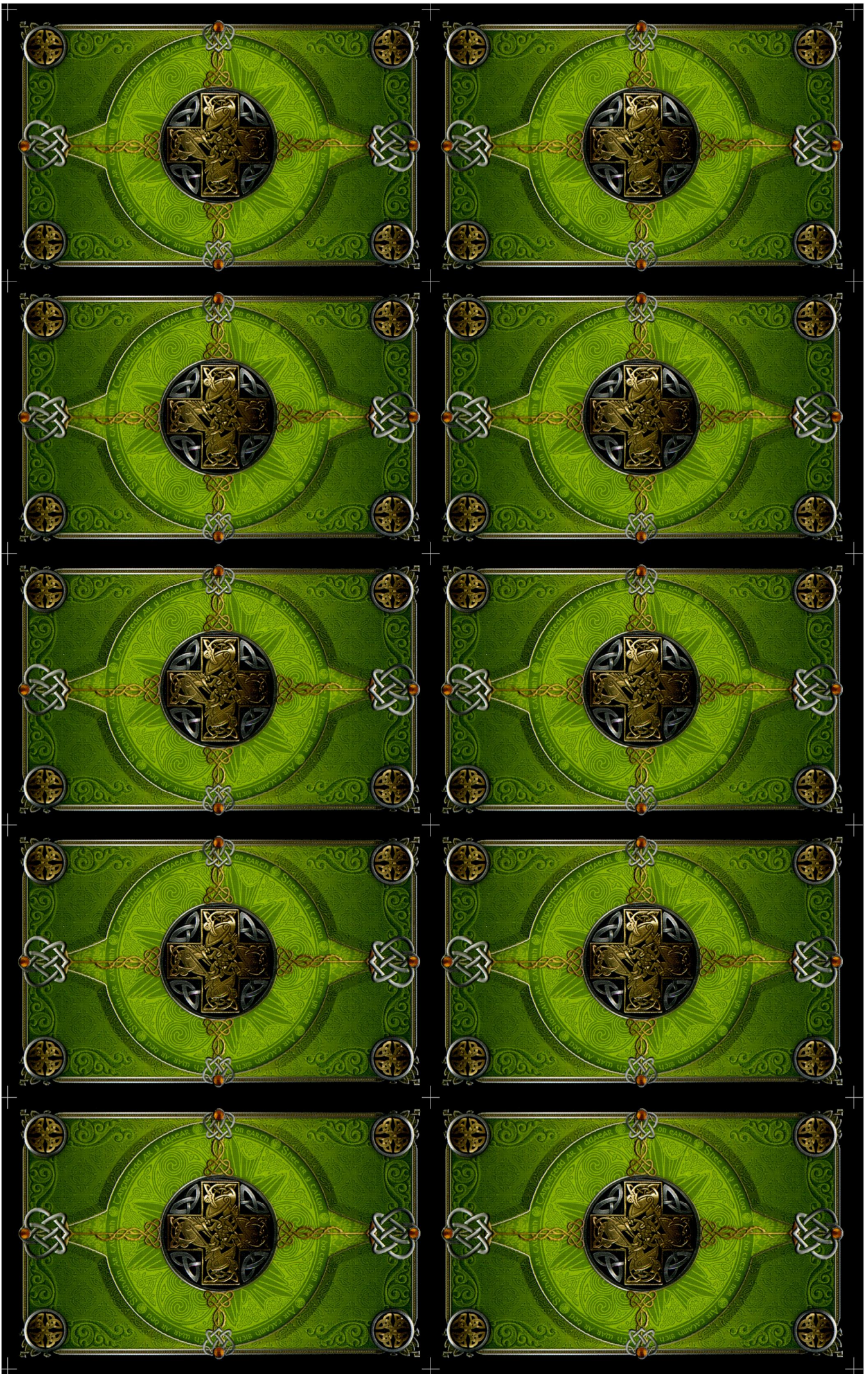


**Цель:** Для победы необходимо чтобы больше половины мечей на Крутом столе были белыми.  
**Обвинения:** Если вы обнаружили предателя, добавьте 1 белый меч на Крутый стол.  
Если вы ошибочно обвинили лояльного рыцаря, замените 1 белый меч на черный.

## Лоялен



**Цель:** Для победы необходимо чтобы больше половины мечей на Крутом столе были белыми.  
**Обвинения:** Если вы обнаружили предателя, добавьте 1 белый меч на Крутый стол.  
Если вы ошибочно обвинили лояльного рыцаря, замените 1 белый меч на черный.

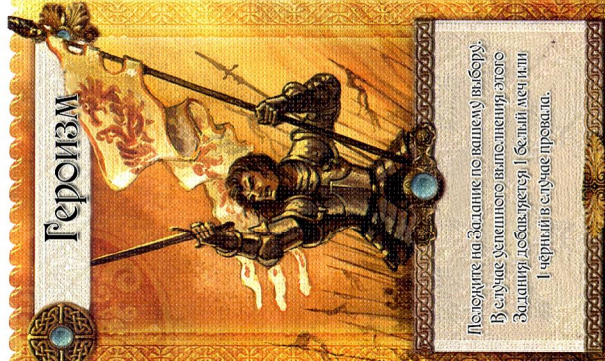


**Сбор**



Рыцари могут немедленно вернуться в Камелот. Собранные в Камелоте рыцари могут играть только в карты, если еще собрались рыцари.

**Героизм**



Не можете по-настоящему вывернуть? В случае успеха вы можете этого сделать, добавив 1 белый меч или 1 черную палочку.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

**Мерлин**



Уберите 1 есаду или пикету или есаду или естандартную черную карту, выходящую на левое задание последней. Сыграйте коллективно или индивидуально. З карты, Мерлина, чтобы отменить епешальную черную карту.

### Владычица озера



Если Золотые «Дебри» Эфекалибуры еще не захвачены, то снесите Эфекалибуру на 1 позицию ближе к побеге, в противном случае получите 2 елишши-здеровья.

### Предвиденье




Выложите пять верхних карт из черной колоды, и распелюдайте их в нужном вам порядке.

### Набожность



Рыцарь, сыгравший карту, получает 3 елишши-здеровья.  
**ИЛИ**  
все остальные рыцари получают 1 ну-елишшу-здеровья.

### Подкрепления



Рыцарь, сыгравший карту, получает 4 е-белых-карты.  
**ИЛИ**  
все остальные рыцари получают по 1-ой белой карте.

### Судьба



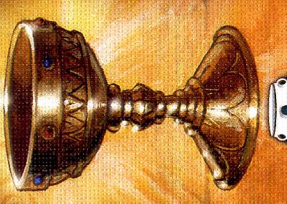
**Держать!** Все рыцари получают по 1-ой белой карте.  
**Прекратить!** Все остальные рыцари сбрасывают по 2 е-белые карты.

### Посланик



Передайте от 1-ой до 3-х белых карт из своей руки рыцарю по вашему выбору.

### Грааль



Выложите на пустое место ближайшего к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

### Грааль




Выложите на пустое место ближайшего к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

### Грааль



Выложите на пустое место ближайшего к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

### Грааль



Выложите на пустое место ближайшего к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».



Граль



Выложите на пустое место ближайшее к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

Граль



Выложите на пустое место ближайшее к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

Граль



Выложите на пустое место ближайшее к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

Граль




Выложите на пустое место ближайшее к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

Граль




Выложите на пустое место ближайшее к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».


Схватка 5




Схватка 5



Схватка 5



Граль

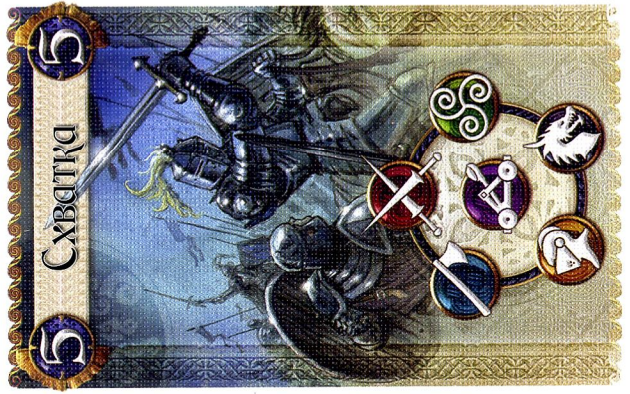
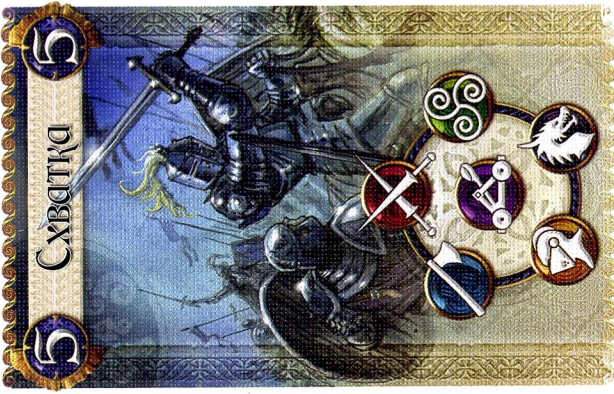
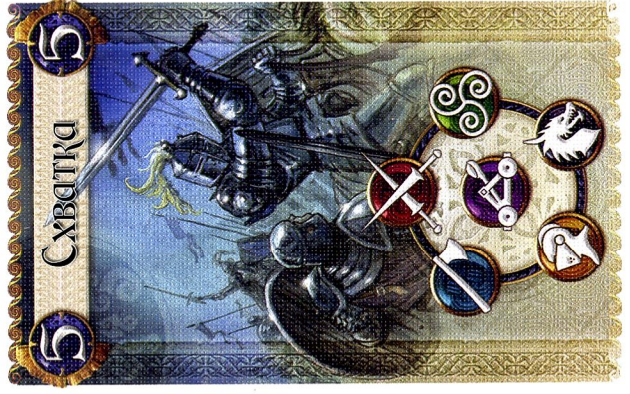
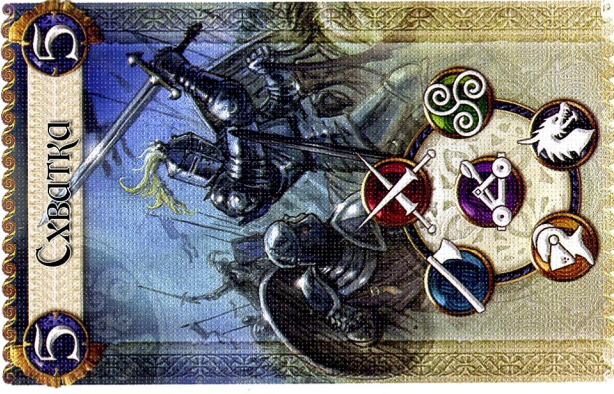
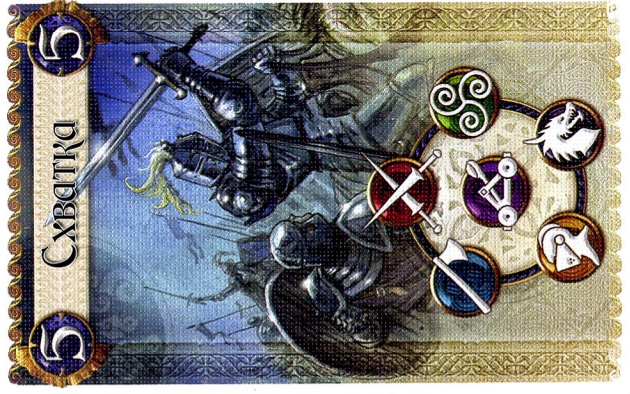
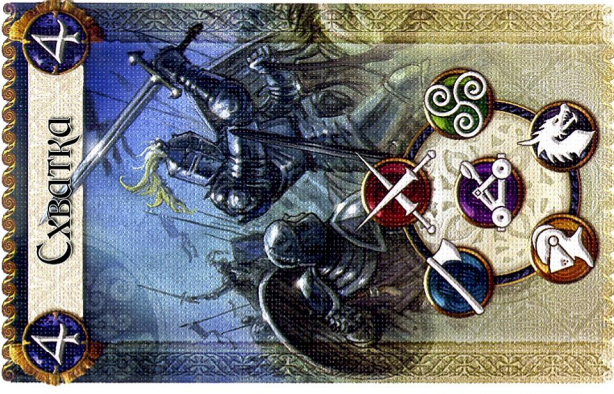
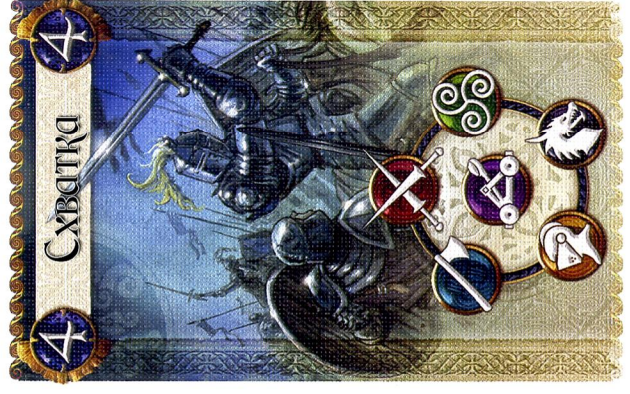
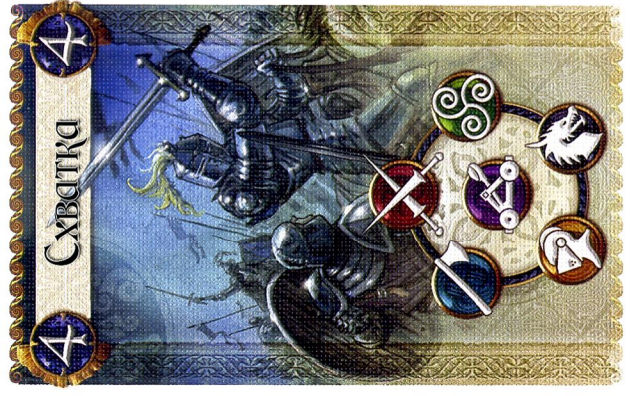
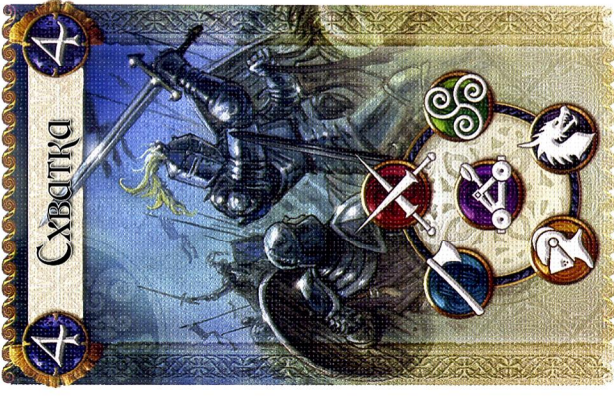


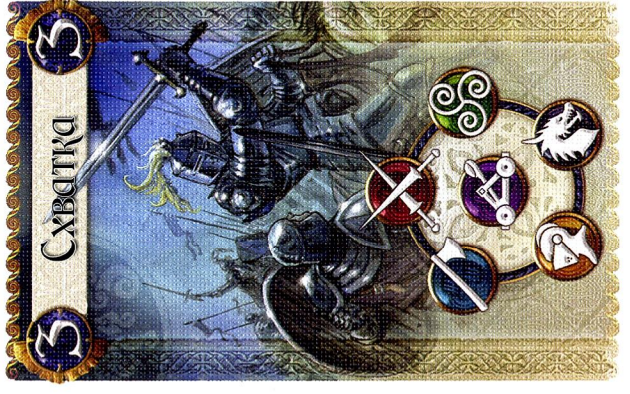
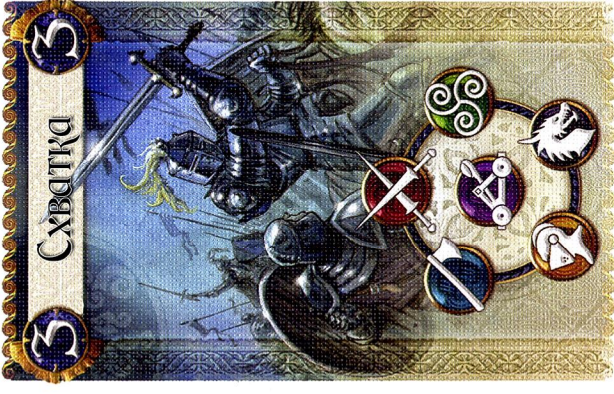
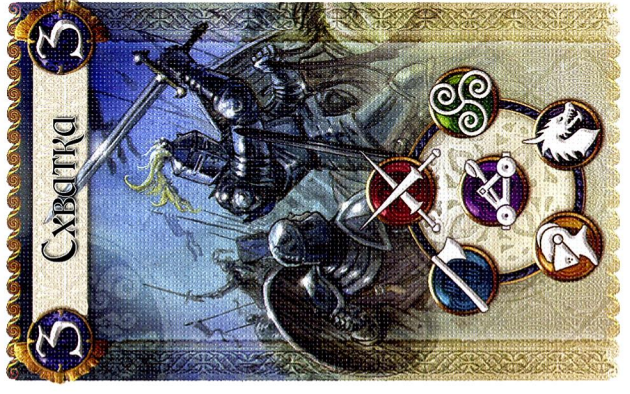
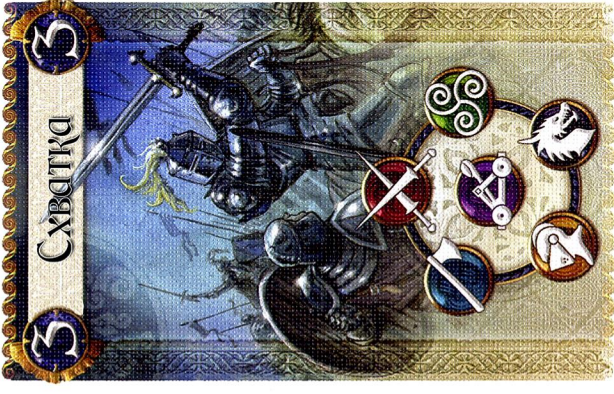
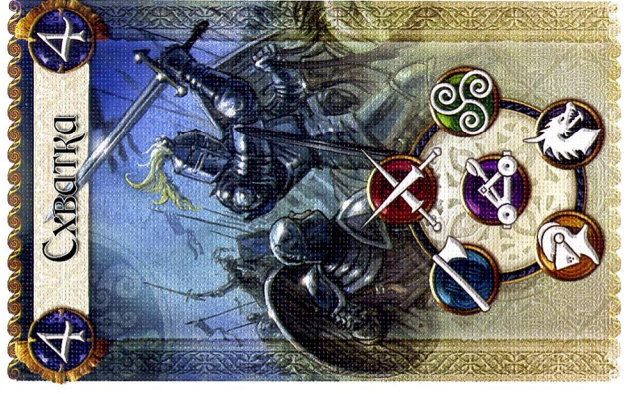
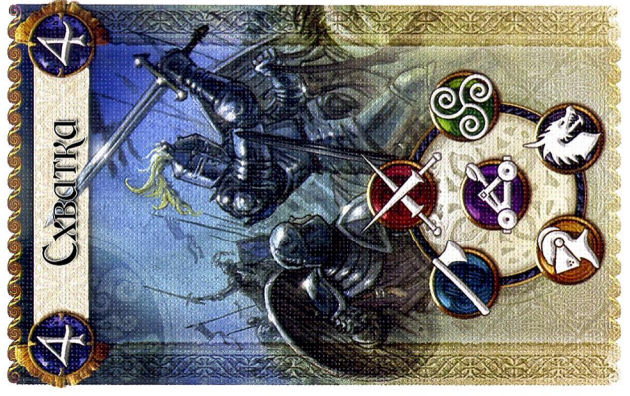
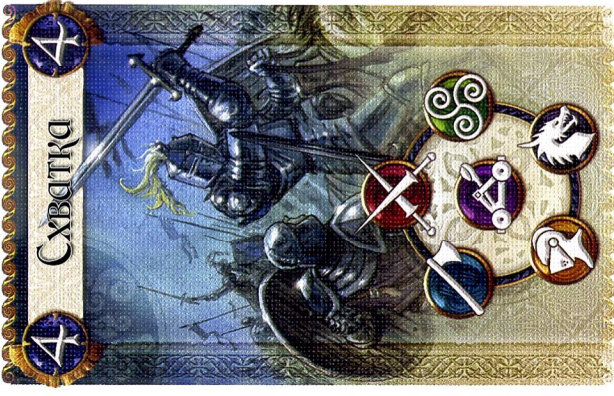
Выложите на пустое место ближайшее к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

Граль



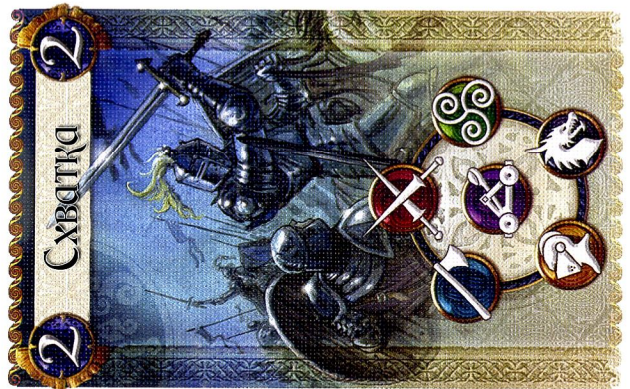
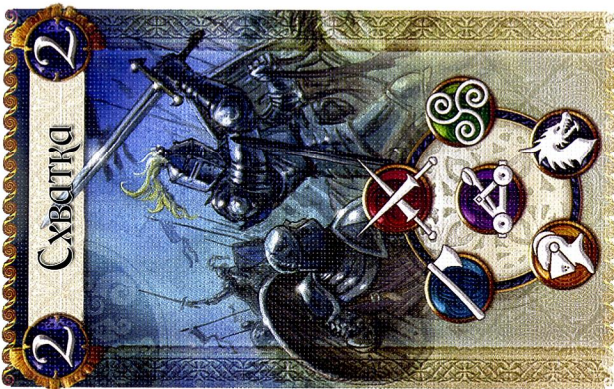
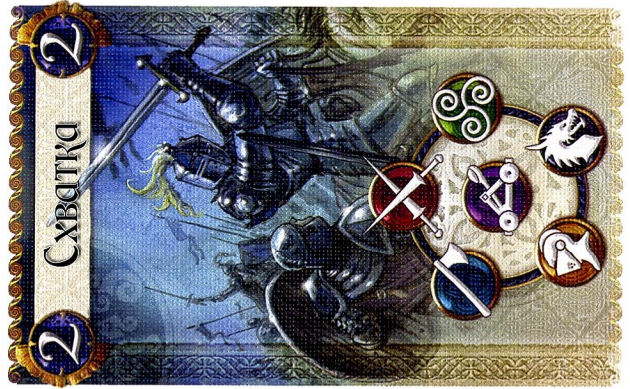
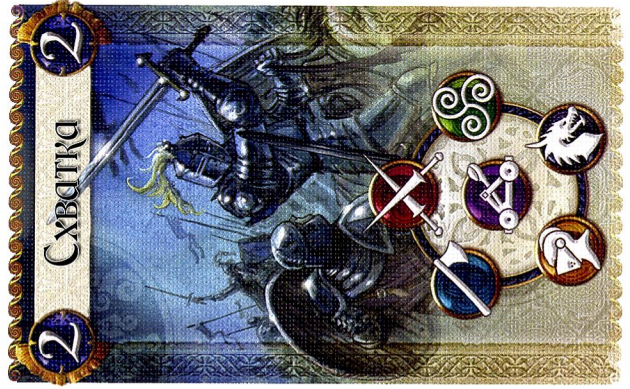
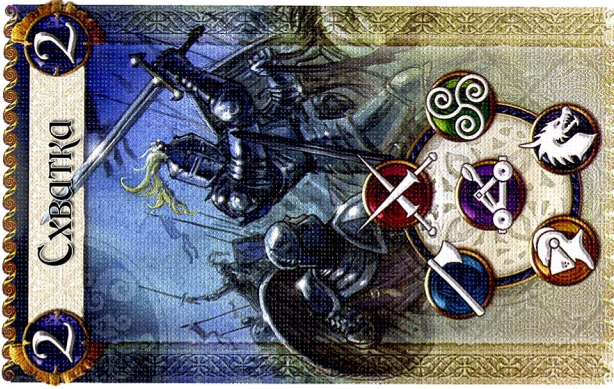
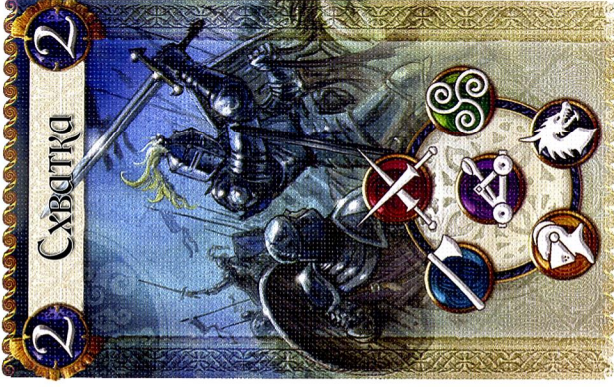
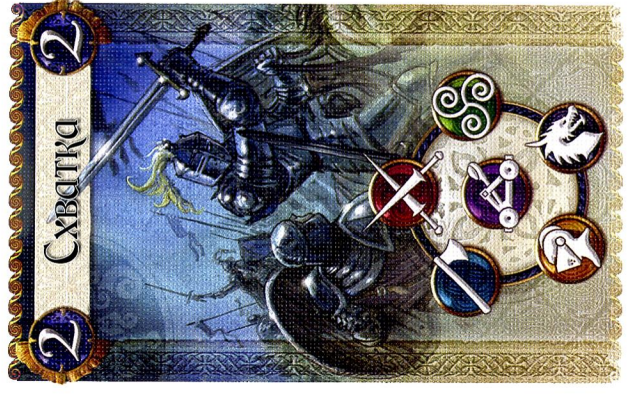
Выложите на пустое место ближайшее к Святому Граалю. Если все места заняты, уберите ближайшую к Граалю карту «Открытие».

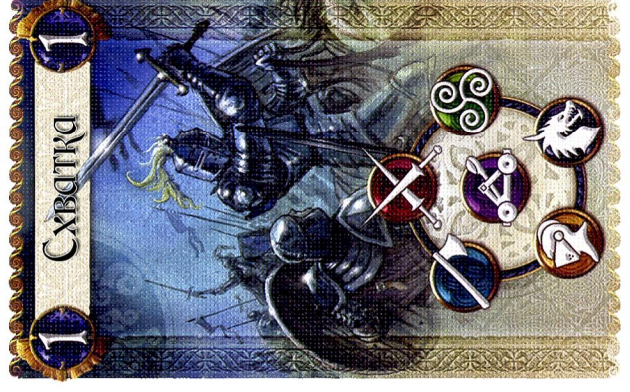
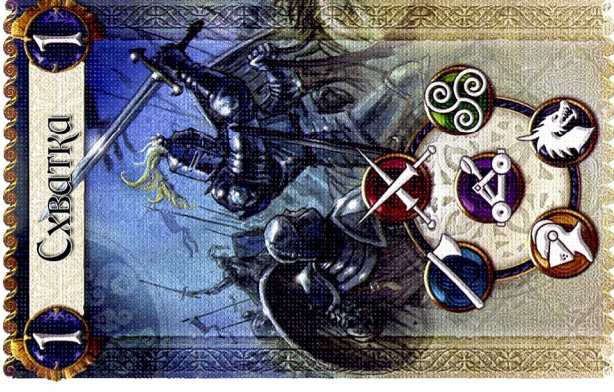


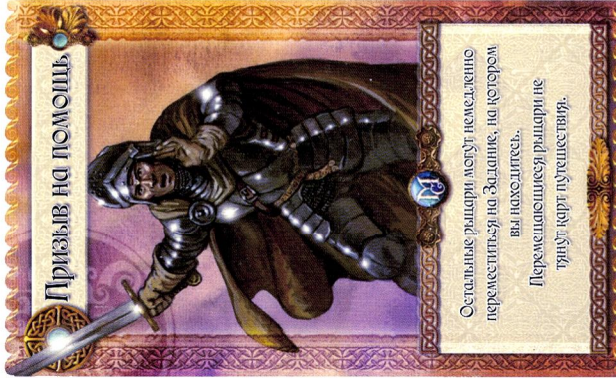
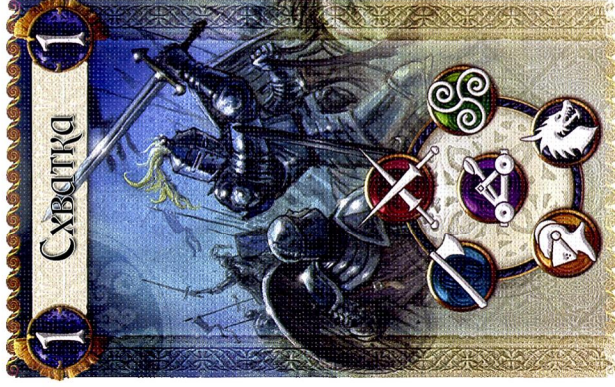
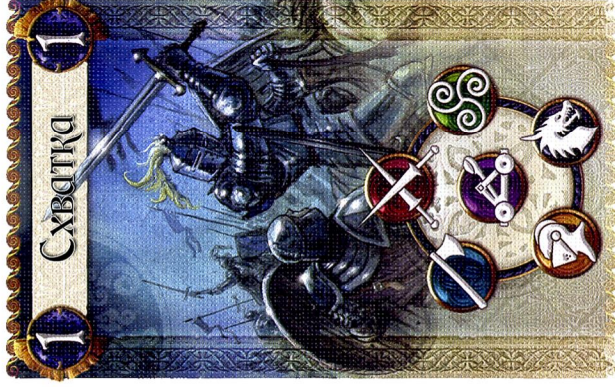
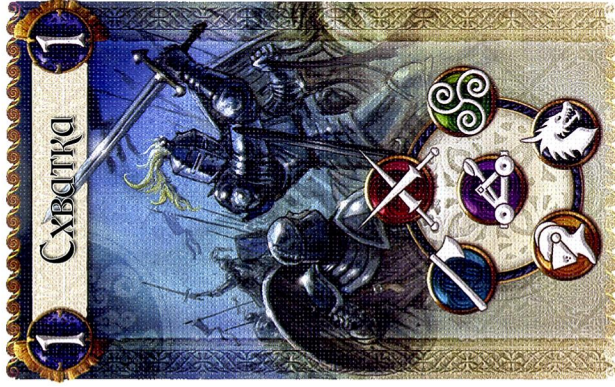
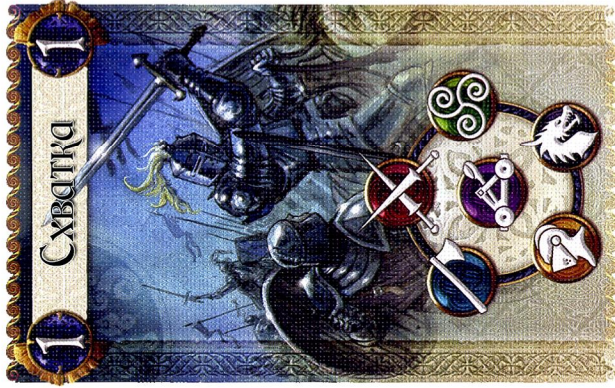


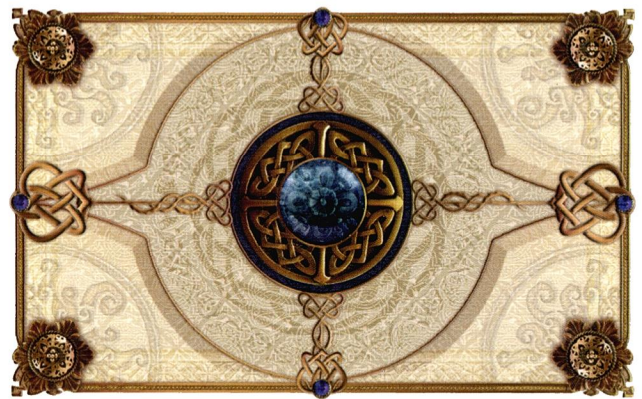
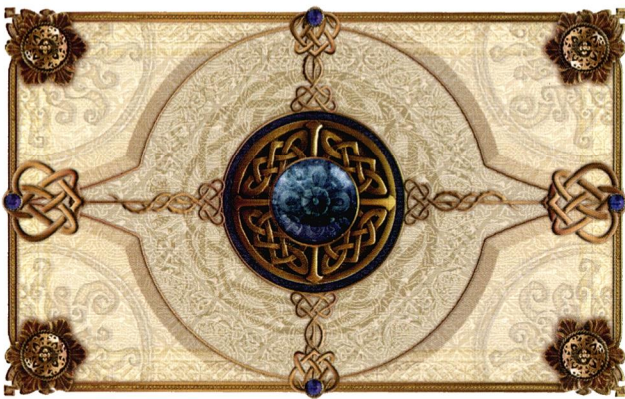
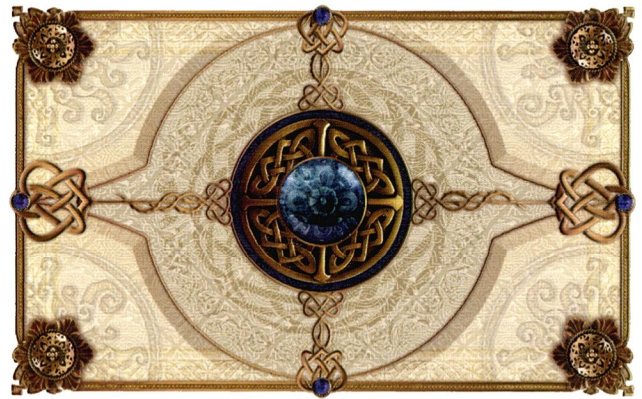
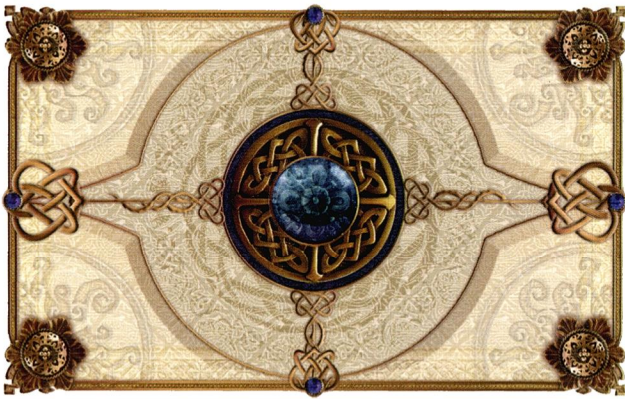
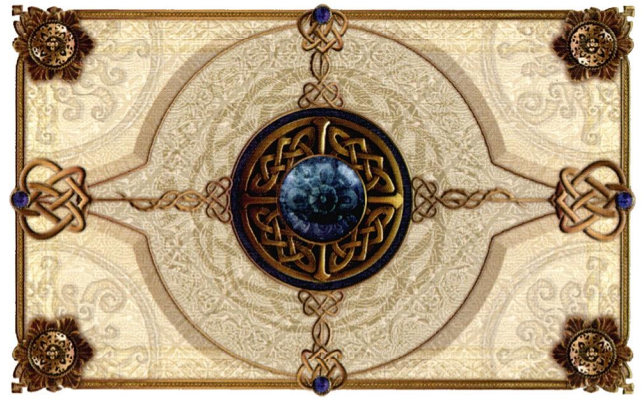
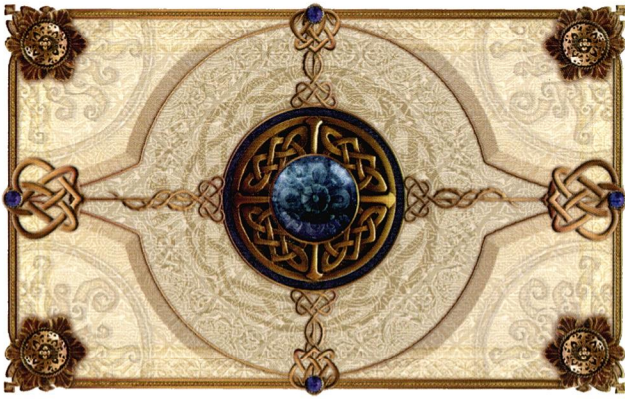
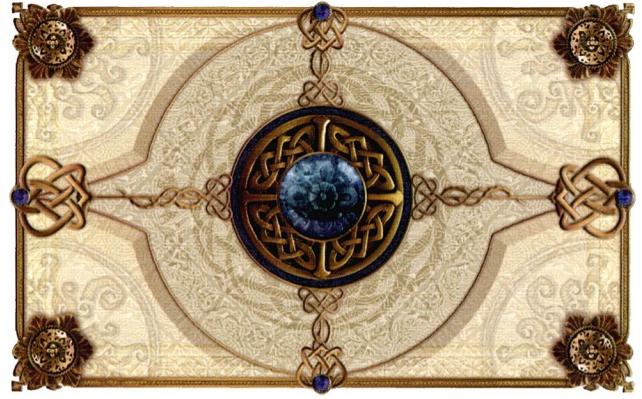
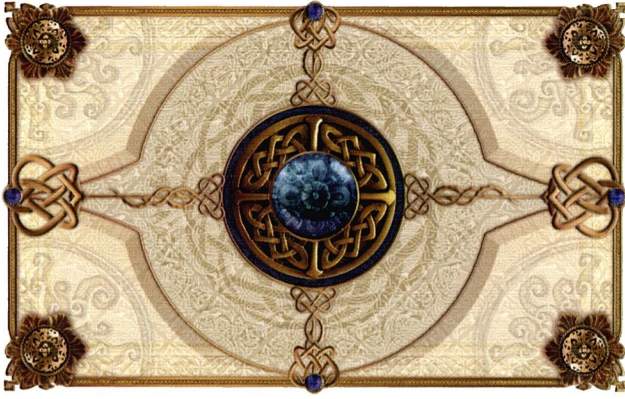
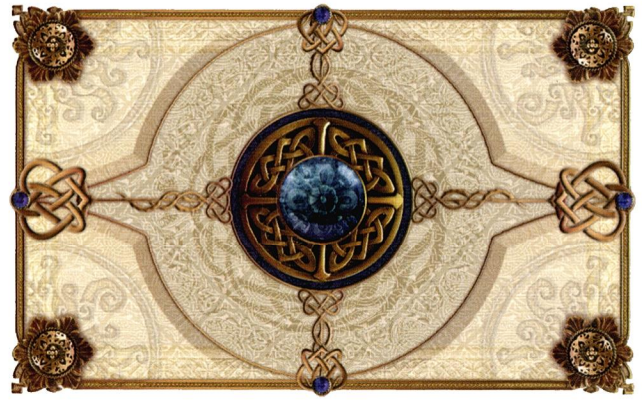
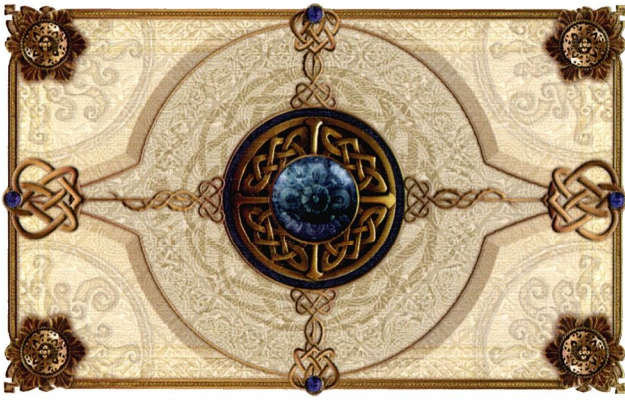












**Снять чары**



Сбросьте одну песорино-девятершную черную карту по вашему выбору.

**Святое покровительство**



Следующий игрок с равенством сил, рывающейся в пользу сил Света. Если это равенство белых и черных мечей на Крутом этапе в конце игры, то лорды-рыцари побеждают.

**Турнир**



Получите 2-е или 3-е звание зрелой и проведите 1 оруженосца в рыцари.

**Новая надежда**



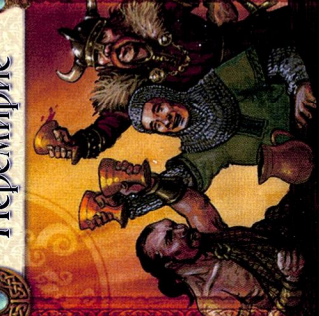
Сбросьте с руки все белые карты, включая эту, и наберите такое же количество новых.

**Помощь Мерлина**



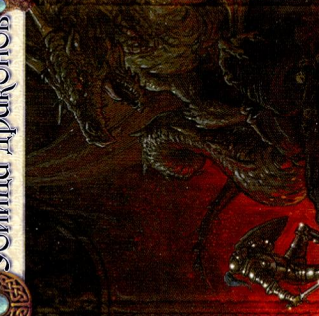
Немедленно переместите Мерлина на Задание по вашему выбору.

**Перемирие**



Завершите войну (с Сивыми или с Ликторами) по вашему выбору перемирием. Все карты и фигуры убираются с этой войны, и ни одна сторона не одерживает победы.

**Убийца драконов**



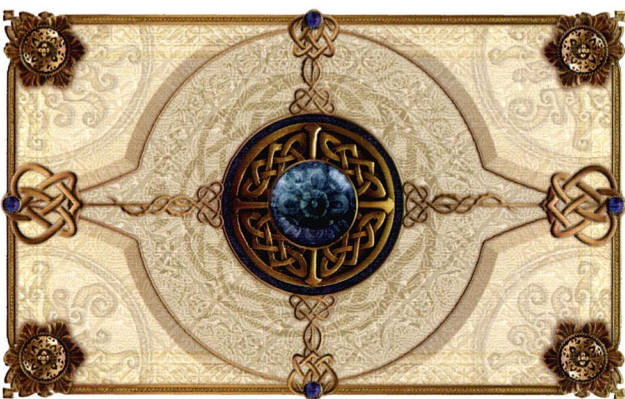
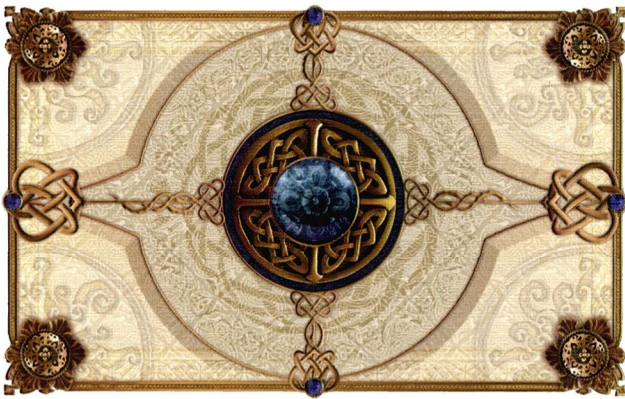
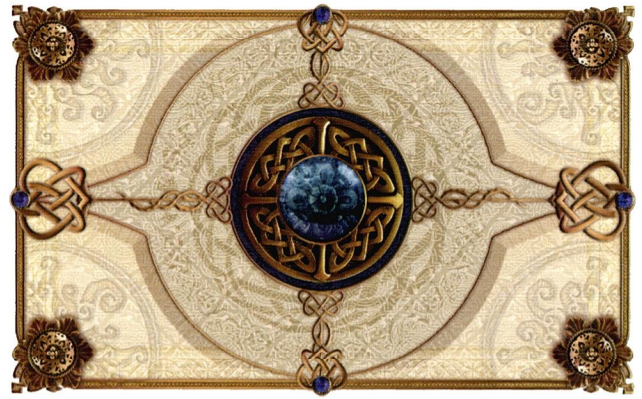
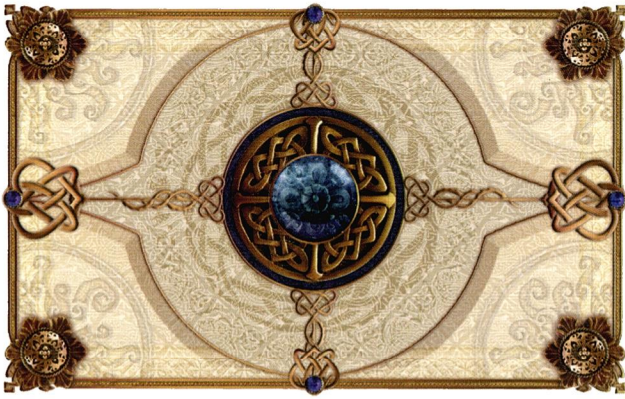
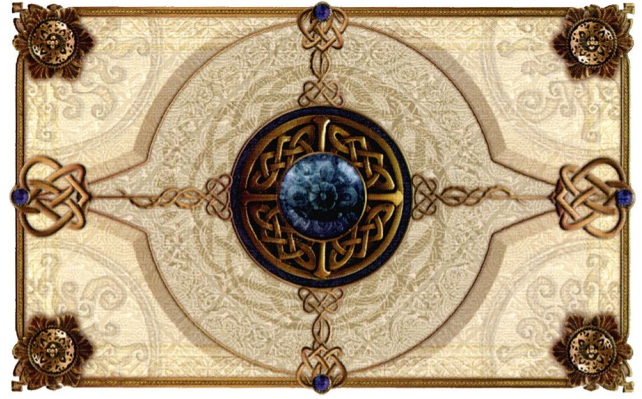
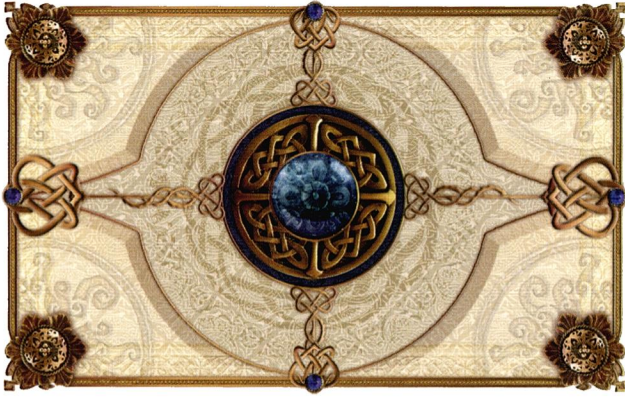
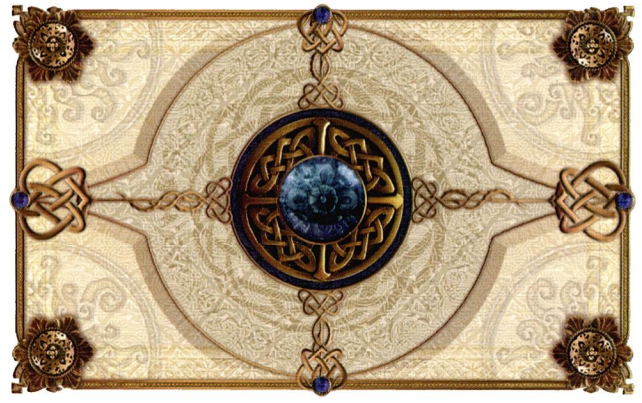
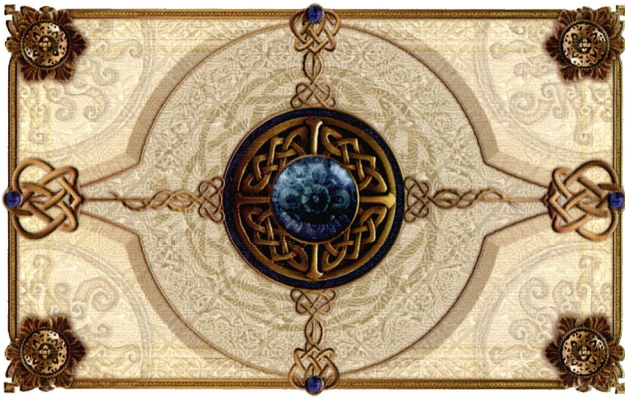
Вытащите 3 белые карты. Если вы найдете, на задании «Драконы», то вы можете вместо этого сыграть 2 карты «Схватка».

**Мерлин**



Если Мерлин находится на этапе задания или, то вы можете 1 раз в игре 1-й раз сыграть карту как свое свободное действие. Если Мерлин находится на этапе задания, то вы можете сыграть карту этого задания по вашему выбору и сыграть карты по своему выбору.





А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

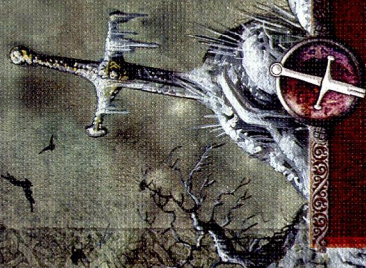
А Эҗқалыбур



Эҗқалыбур дыйҗетса на  
1-нү позиция блицде  
қ перәҗетпсе.

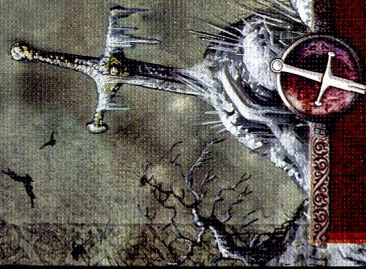


# А Эҗқалибур



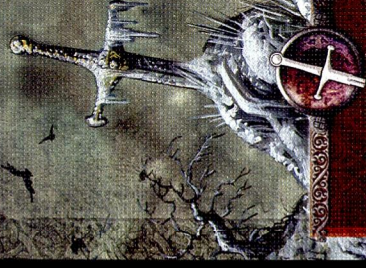
Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



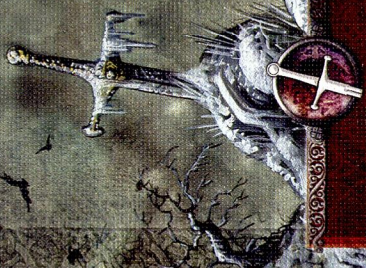
Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



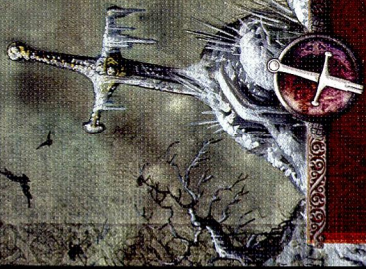
Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# А Эҗқалибур



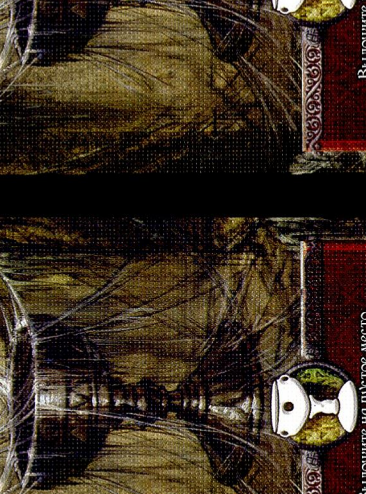
Эҗқалибур дивжетур на  
I-ну позиция ближе  
к порождению.

# Отчаяние



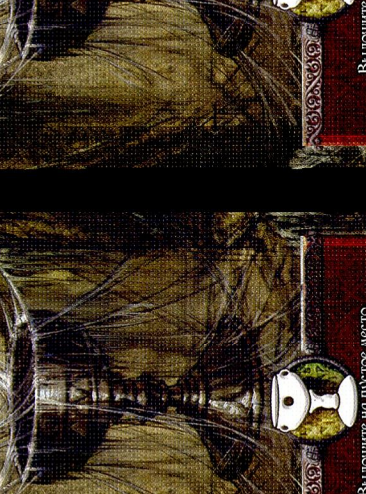
Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

# Отчаяние



Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

# Отчаяние



Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

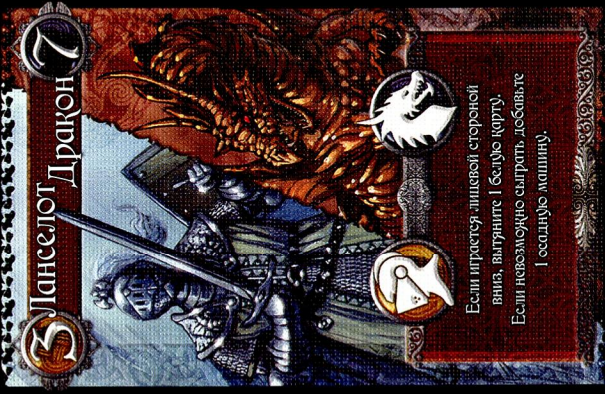


**3** Ланселот Дракон **7**



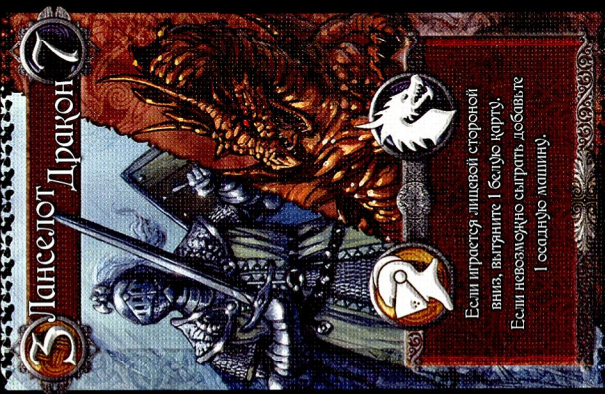
Если игрок с левой стороны  
вниз, вытните 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добвьте  
1 соседнюю машину.

**3** Ланселот Дракон **7**



Если игрок с левой стороны  
вниз, вытните 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добвьте  
1 соседнюю машину.

**3** Ланселот Дракон **7**



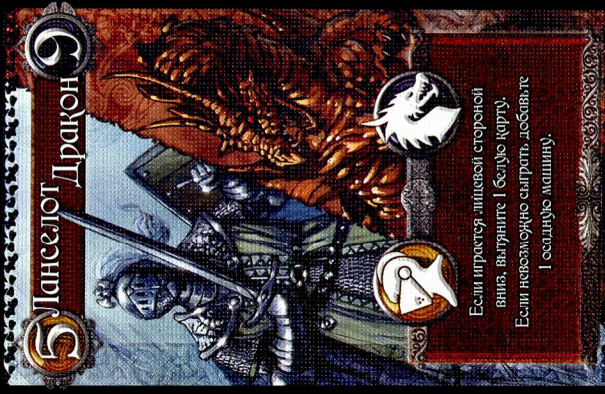
Если игрок с левой стороны  
вниз, вытните 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добвьте  
1 соседнюю машину.

**5** Ланселот Дракон **9**



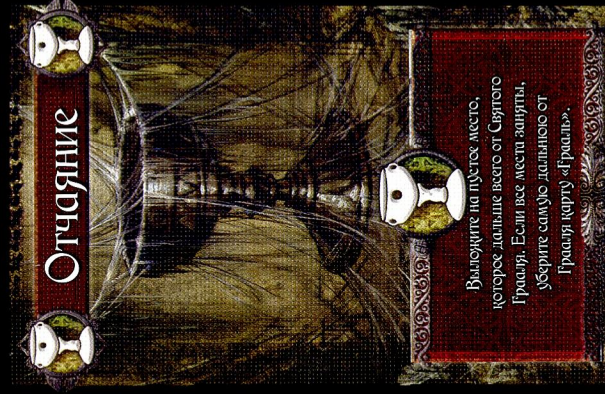
Если игрок с левой стороны  
вниз, вытните 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добвьте  
1 соседнюю машину.

**5** Ланселот Дракон **9**



Если игрок с левой стороны  
вниз, вытните 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добвьте  
1 соседнюю машину.

**Отчаяние**



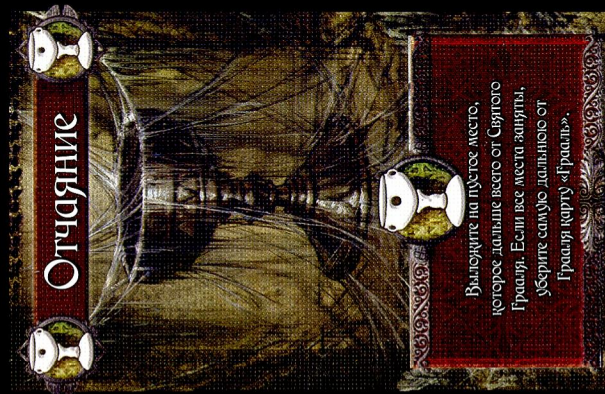
Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

**Отчаяние**



Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

**Отчаяние**



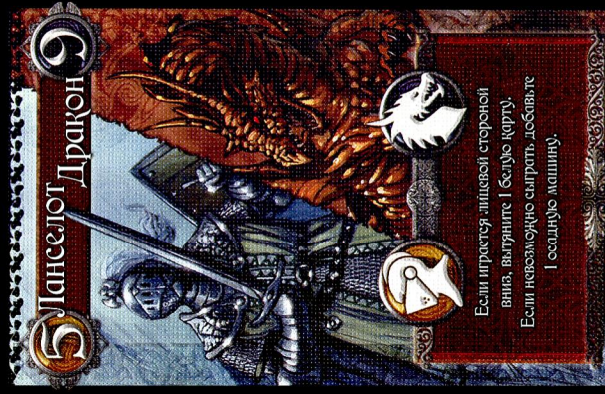
Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

**Отчаяние**



Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

**Отчаяние**



Выложите на пустое место,  
которое дальше всего от Святого  
Грааля. Если все места заняты,  
уберите самую дальнюю от  
Грааля карту «Грааль».

**7** Ланселот Дракон **11**



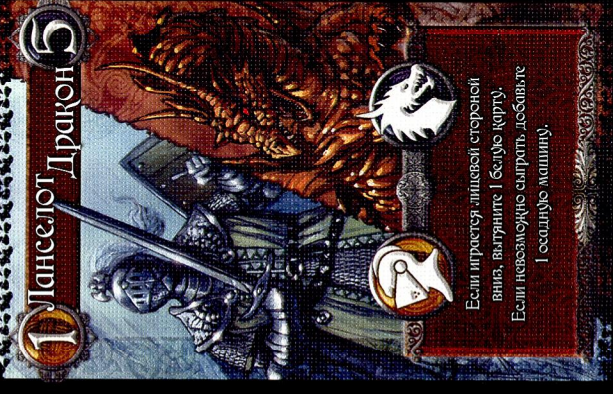
Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добавляйте 1 ослепшую машину.

**1** Ланселот Дракон **5**



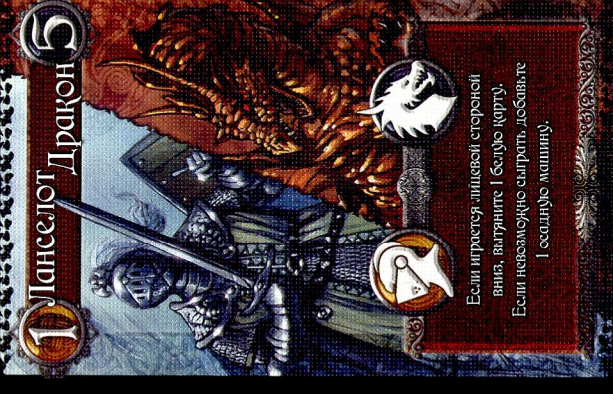
Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добавляйте 1 ослепшую машину.

**1** Ланселот Дракон **5**



Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добавляйте 1 ослепшую машину.

**1** Ланселот Дракон **5**




Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добавляйте 1 ослепшую машину.

**1** Ланселот Дракон **5**



Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1 белую карту.  
Если невозможно сыграть, добавляйте 1 ослепшую машину.

**1** Черный рыцарь **1**



Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1-ю белую карту.

**1** Черный рыцарь **1**



Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1-ю белую карту.

**1** Черный рыцарь **1**



Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1-ю белую карту.

**1** Черный рыцарь **1**



Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1-ю белую карту.

**1** Черный рыцарь **1**



Если игрок(ся) лицевой стороной вниз, выложите 1-ю белую карту.

**Наёмники**

Выставьте 1-ого сапса или пикта на поле боя. Если выставленный сапс или пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Наёмники**

Выставьте 1-ого сапса или пикта на поле боя. Если выставленный сапс или пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Наёмники**

Выставьте 1-ого сапса или пикта на поле боя. Если выставленный сапс или пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Наёмники**

Выставьте 1-ого сапса или пикта на поле боя. Если выставленный сапс или пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**5 Черный рыцарь**

Если играется лицевой стороной вниз, выложите 1-ну белую карту.

**3 Черный рыцарь**

Если играется лицевой стороной вниз, выложите 1-ну белую карту.

**5 Черный рыцарь**

Если играется лицевой стороной вниз, выложите 1-ну белую карту.

**3 Черный рыцарь**

Если играется лицевой стороной вниз, выложите 1-ну белую карту.

**7 Черный рыцарь**

Если играется лицевой стороной вниз, выложите 1-ну белую карту.

**3 Черный рыцарь**

Если играется лицевой стороной вниз, выложите 1-ну белую карту.

**Нәсмнұңи**



Выставьте 1-ого сақса на поле боя. Если выставленный сақс или пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Сақсы**



Выставьте 1-ого сақса на поле боя. Если выставленный сақс оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Пикты**



Выставьте 1-ого пикта на поле боя. Если выставленный пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Сақсы**



Выставьте 1-ого сақса на поле боя. Если выставленный сақс оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Пикты**



Выставьте 1-ого пикта на поле боя. Если выставленный пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Сақсы**



Выставьте 1-ого сақса на поле боя. Если выставленный сақс оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Пикты**



Выставьте 1-ого пикта на поле боя. Если выставленный пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Сақсы**



Выставьте 1-ого сақса на поле боя. Если выставленный сақс оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Пикты**



Выставьте 1-ого пикта на поле боя. Если выставленный пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

**Пикты**



Выставьте 1-ого пикта на поле боя. Если выставленный пикт оказался 4-ым, война заканчивается поражением рыцарей.

## Моргана



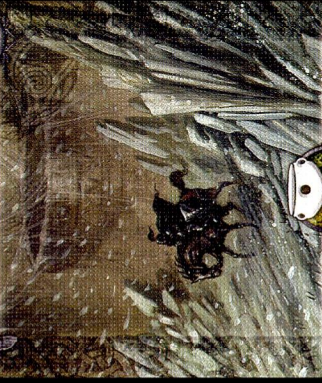
Немедленно выгните и сыграйте  
3 верхние черные карты.

## Опустошение



Уберите 1-ю карту «Грассль» из  
карт уже сыгранных на Залание.  
Выложите эту карту на пустое  
место, которое дальше всего от  
Святого Грааля.

## Опустошение



Уберите 1-ю карту «Грассль» из  
карт уже сыгранных на Залание.  
Выложите эту карту на пустое  
место, которое дальше всего от  
Святого Грааля.

## Тёмный лес



Пока не одержана победа в лобом  
Залании (кроме разрушения осадных  
машин), нельзя играть карту «Грассль».

## Гвиневера



Все рыцари возвращаются в Камелот.  
Они не получают белых карт. Ход  
игрока немедленно завершается. Все  
белые карты на брошенных одиночных  
Заланиях сбрасываются.

## Моргана



Один из рыцарей немедленно  
теряет 2 единицы здоровья  
все рыцари сбрасывают по 1-ой  
белой карте.

## Моргана



Немедленно добавляете 2  
осадные машины.

## Моргана



Каждый рыцарь немедленно  
теряет 1-ю единицу здоровья.

## Моргана



Один из рыцарей немедленно  
сбрасывает 3 белых карты  
все рыцари сбрасывают  
по 1-ой белой карте.

## Саңсы



Выставляете 1-ого саңсы на поле  
боя. Если выставленный саңс  
оказался 4-ым, война заканчивается  
поражением рыцарей.

## Вивьен



Пока не одержана победа в любом задании (кроме разрушения едальных машин), нельзя играть карту «Мерлина».

## Туман Авалона



Отныне каждая проигранная Задание добавляет на Крутой стол на 1 черный меч больше.

## Мордред



Выложите карту на Задания «Финал с селами» или «Финал с пещерами». Теперь для победы в этой войне необходимо дополнительно выложить карту «Схватка» с силой 5 единиц.

## Семь ведьм



Переключите немедленно черную клетку и сбросьте черных карт, переключите немедленно белую клетку и сбросьте белых карт.

## Семь ведьм



До конца игры карты Мерлина навсегда выйдут из игры, а не идут в сброс.

## Семь ведьм



Все рыцари, которые не будут находиться на следующем задании, проигранном задании, теряют 1-ю единичку здоровья.

## Семь ведьм



До тех пор пока не будет успешно выполнено любое задание, рыцари не могут принести в жертву здоровье.

## Семь ведьм



Выставьте 1-ю фигуру пикета и 1-ю фигуру саекса на соответствующие Задания. Это может привести к завершению одной или обеих войн и немедленному поражению.

## Семь ведьм



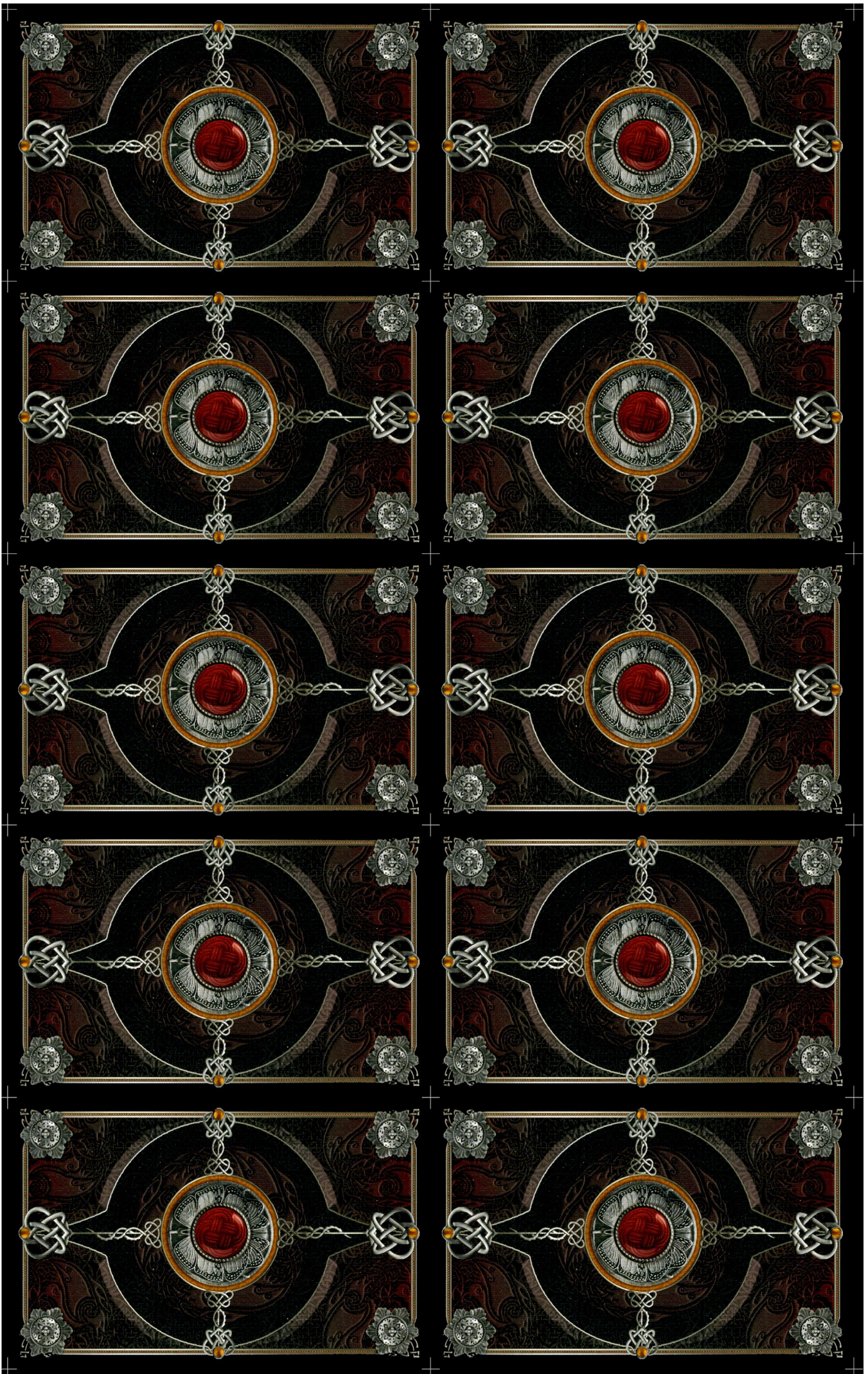
Каждый рыцарь должен немедленно сбросить карту «Рассыл» или потерять 1-ю единичку здоровья.

## Семь ведьм

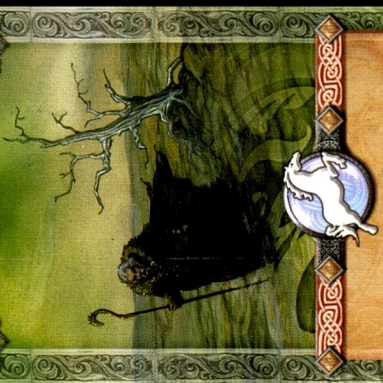


До конца игры за каждые потерянные обвинения вычитайте на Крутом столе 2 белых меча на 2 черных.



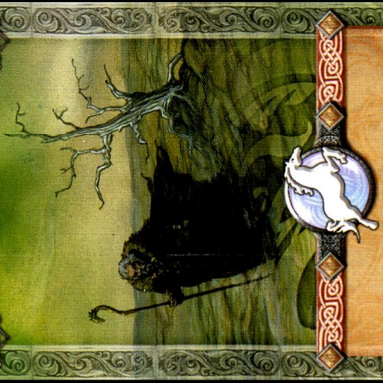


Мерлин в пути



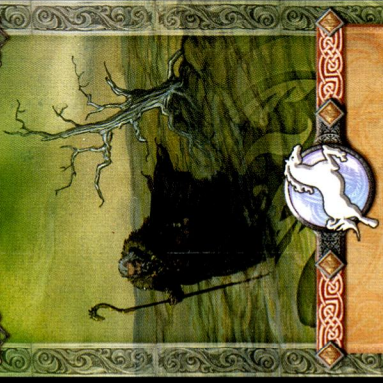
Когда ваш рыцарь достигнет выбранное  
задание, переместите карту  
Мерлина на то же самое задание.

Мерлин в пути



Когда ваш рыцарь достигнет выбранное  
задание, переместите карту  
Мерлина на то же самое задание.

Мерлин в пути



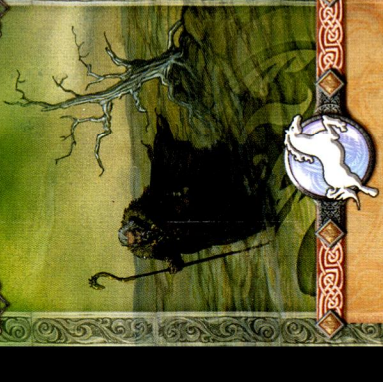
Когда ваш рыцарь достигнет выбранное  
задание, переместите карту  
Мерлина на то же самое задание.

Мерлин в пути



Когда ваш рыцарь достигнет выбранное  
задание, переместите карту  
Мерлина на то же самое задание.

Мерлин в пути



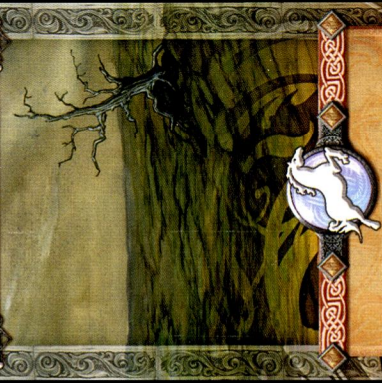
Когда ваш рыцарь достигнет выбранное  
задание, переместите карту  
Мерлина на то же самое задание.

Без происшествий



В пути не произошло  
никаких происшествий.

Без происшествий



В пути не произошло  
никаких происшествий.

Без происшествий



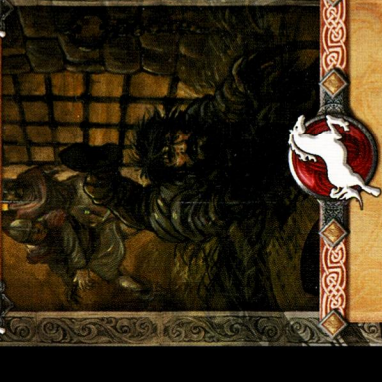
В пути не произошло  
никаких происшествий.

Видение



Вместе путешествуя в выбранному  
заданию, вы отправляетесь за Святым  
Гралаем. Если задание «Святой Грааль»  
уже завершено, считайте, что  
пророческий видение не было.

Плен



Вы пропустите свой ход, но тех пер, пер, пер,  
кто-то из рыцарей не сбросит  
скальп на башню (или вместе с него  
пророческое видение).

**Засада**



Добавьте событие *Машину в Камеюгу* и  
срайтесь с ней. В случае победы  
побеждаете закрываете ход.

**Засада**



Добавьте событие *Машину в Камеюгу* и  
срайтесь с ней. В случае победы  
побеждаете закрываете ход.

**Заблудится**



Сбросьте карту «Фронт», чтобы пройти  
до выбранного нами задания!  
или  
побеждаете закрываете ход.

**Заблудится**



Сбросьте карту «Фронт», чтобы пройти  
до выбранного нами задания!  
или  
побеждаете закрываете ход.

**Вызов**



Сбросьте 2 одинаковые карты «Схватка»  
или  
послежив 1 карту меч на Крутой елке,  
побеждаете закрываете свой ход.

**Вызов**



Сбросьте 2 одинаковые карты «Схватка»  
или  
послежив 1 карту меч на Крутой елке,  
побеждаете закрываете свой ход.

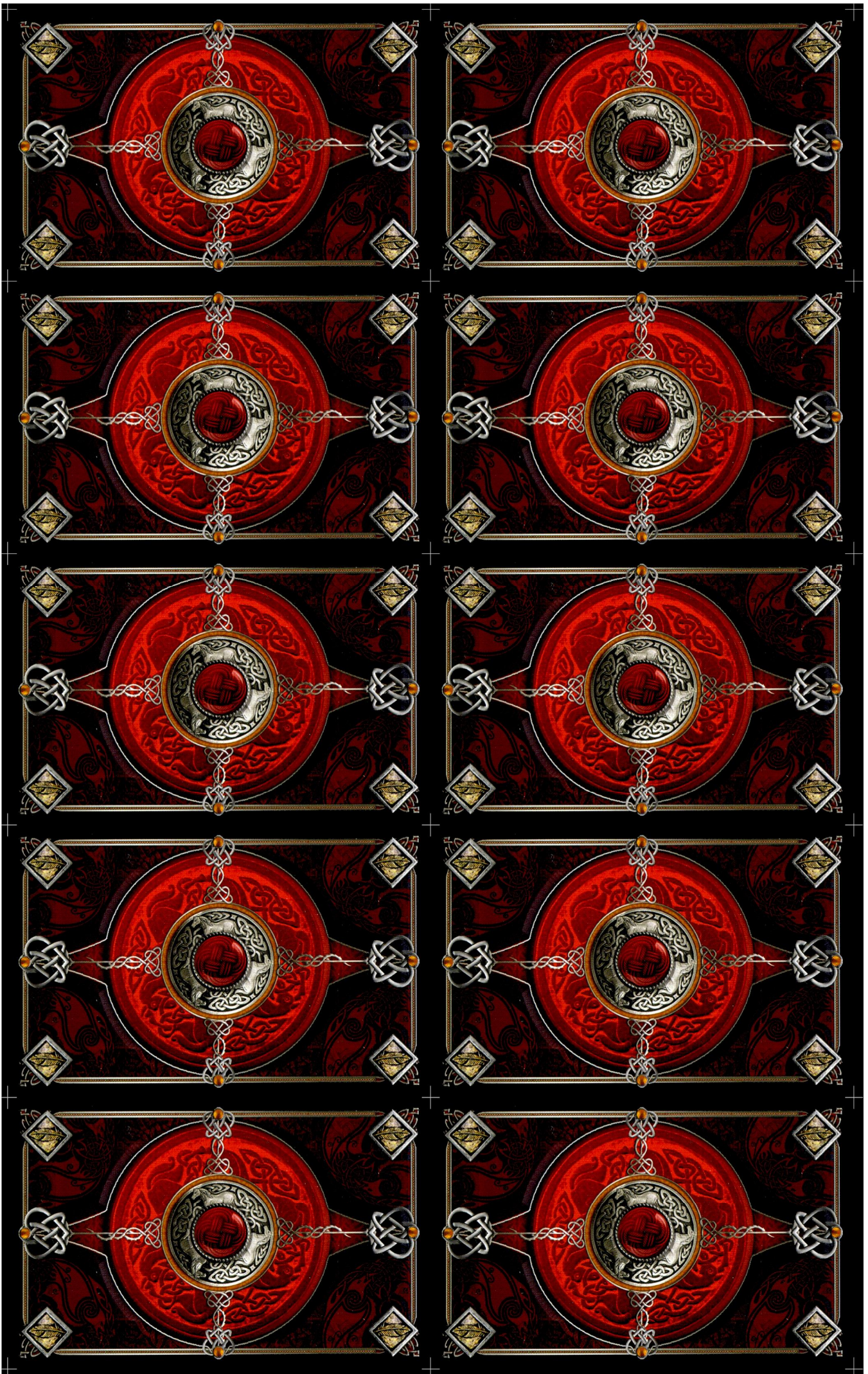
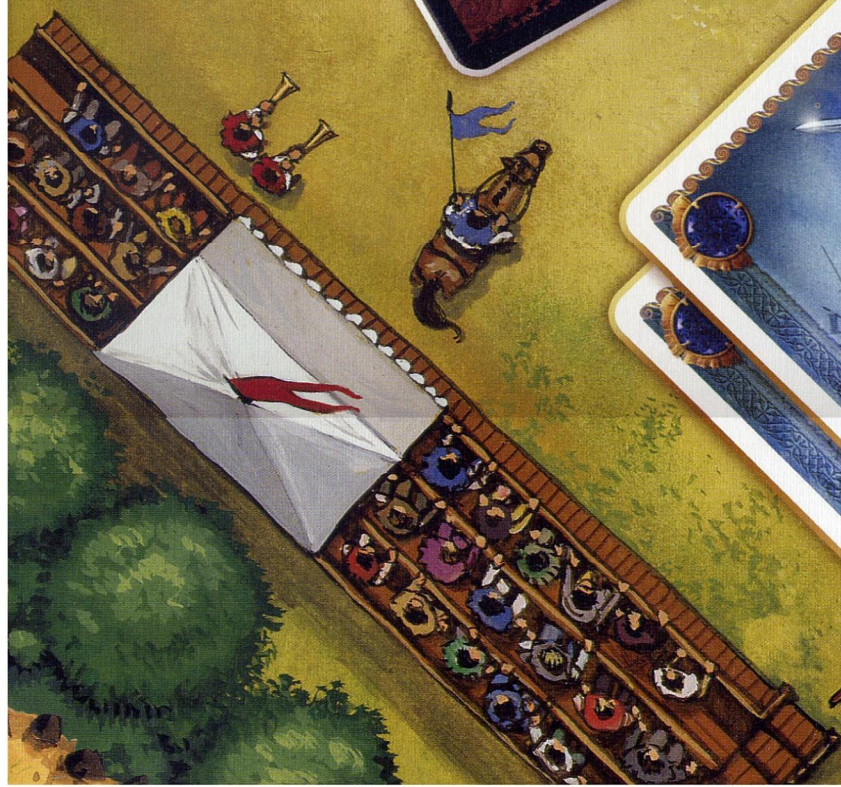
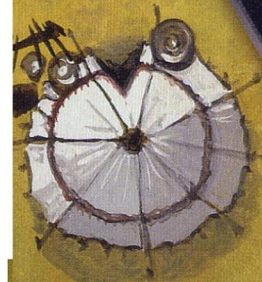
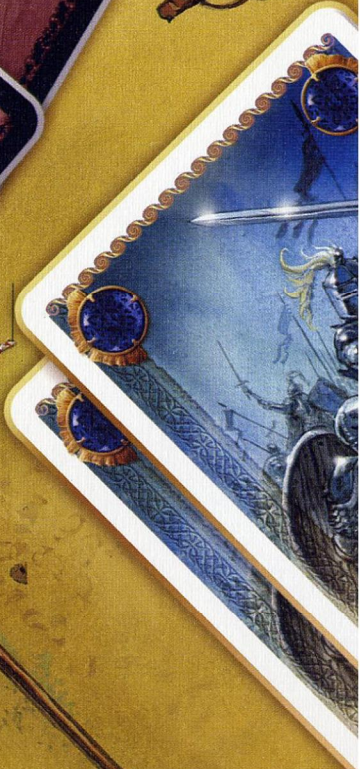
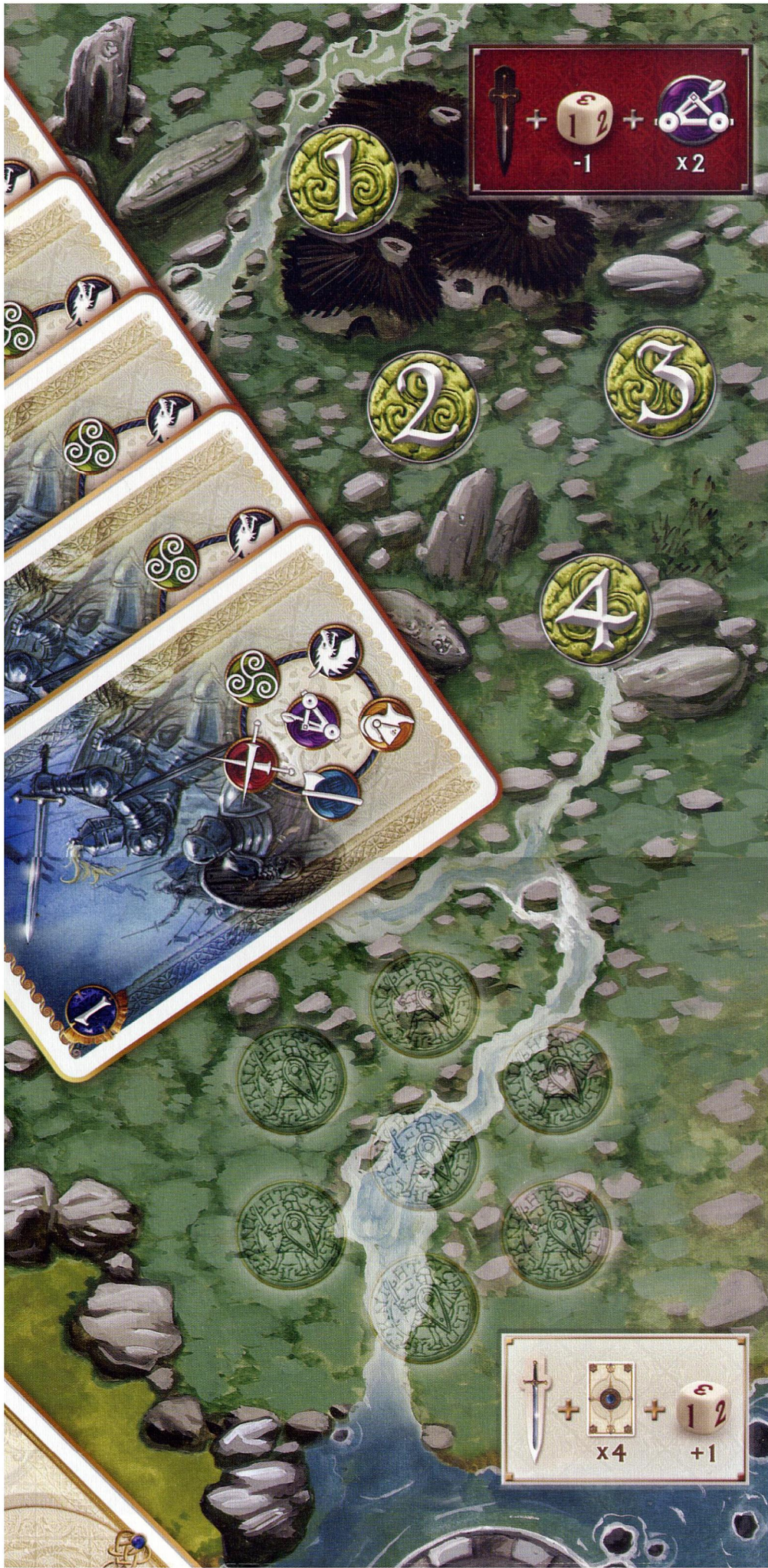
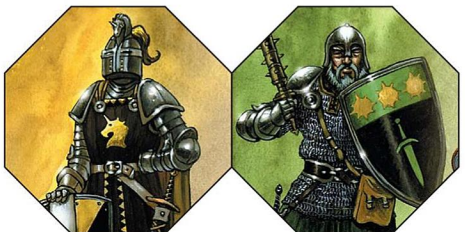


Illustration of a dagger, a die showing 1 and 2, and the number -1.









Four overlapping cards with a blue background and a white border. Each card depicts a knight in armor with a sword. The cards are numbered 1, 2, 3, and 4 in the top right corner. The first card (1) features a network of icons: a blue axe, a red sword, a purple wheel, a green swirl, a white horse, and a white bird. The second card (2) has a green swirl and a white horse icon. The third card (3) has a green swirl and a white horse icon. The fourth card (4) has a green swirl and a white horse icon.

A red-bordered box containing a dagger icon, a plus sign, a white die with the number '1', a plus sign, a purple wheel icon, and a multiplier 'x2'. Below the die is a '-1' and below the wheel is an 'x2'.

A blue circular icon with the number '1' and a white sword.




A blue circular icon with the number '2' and a white sword.

A blue circular icon with the number '3' and a white sword.

A blue circular icon with the number '4' and a white sword.



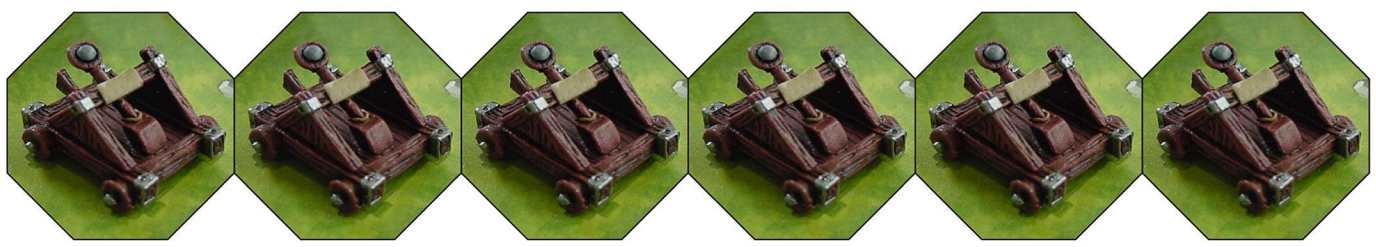






 +  +   
x4 +1

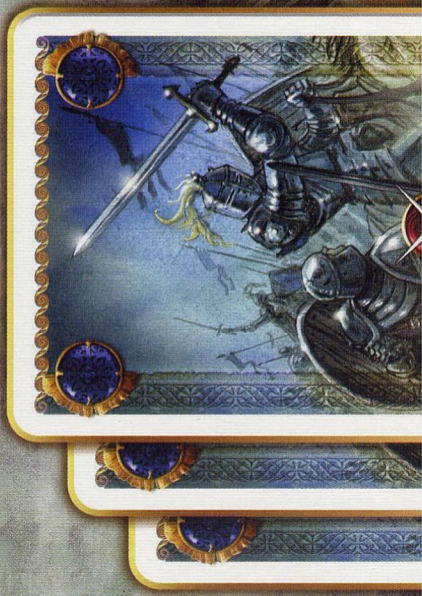
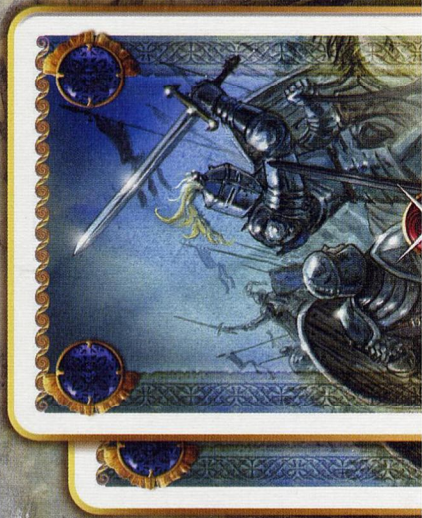




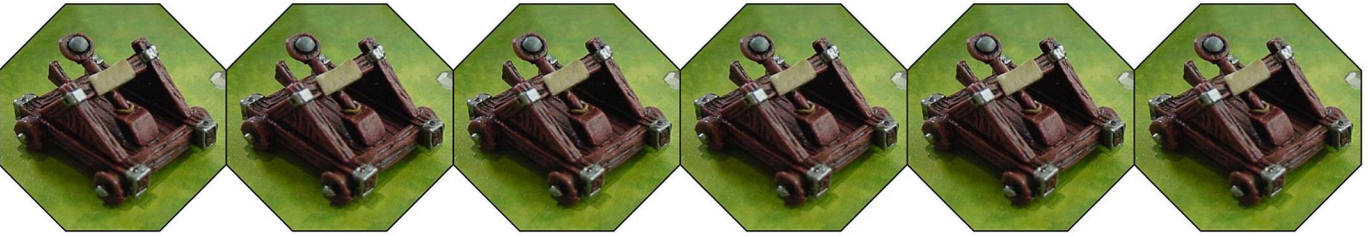
Two swords  
+  
1  
-2



 +  
 +1  
 x4  
 +



 +  
 -1





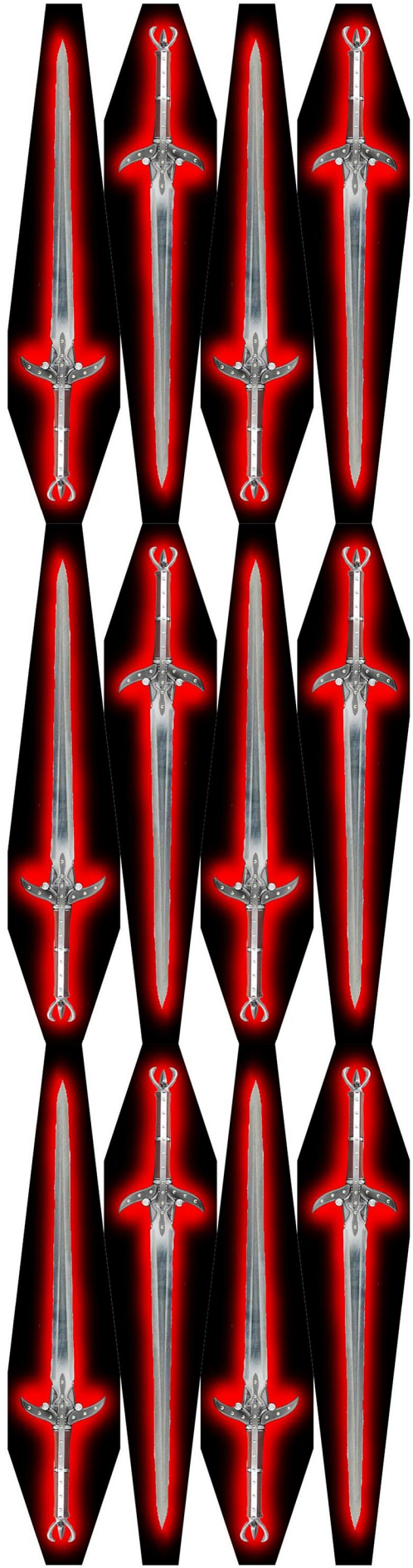
Two swords  
+  
Die (1, 2, 3, -1)  
-

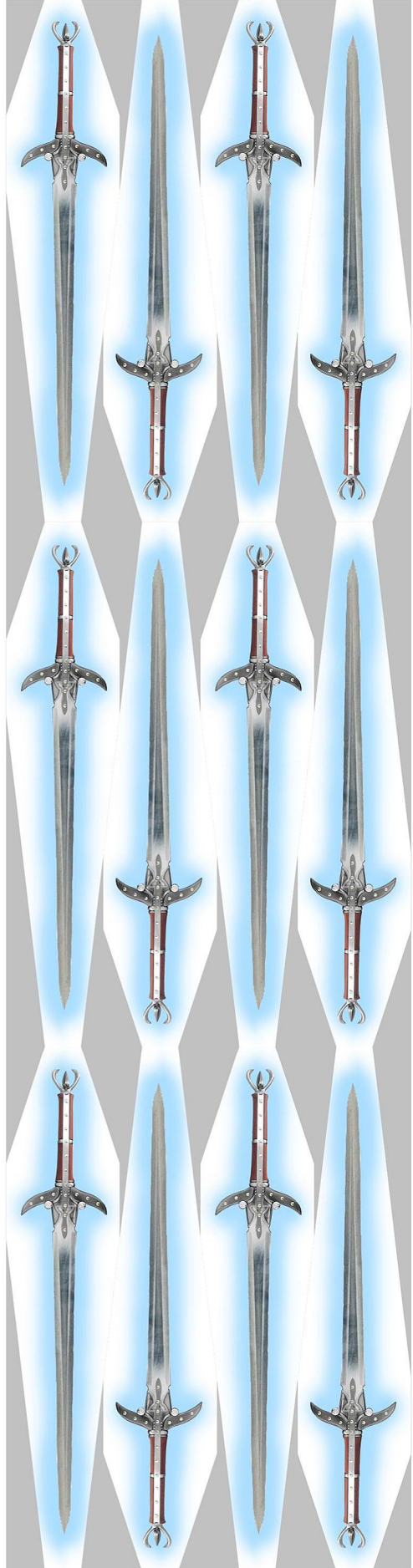
Two swords  
+  
Die (1, 2, 3, +1)  
+  
Circular token with sword icon



1+













# Сэр Галахад

сын Ланселота

## Специальное умение

Один раз в тур, вы в оазисе переоснастите оружие, можете бесплатно сыграть 1 элитариандро бездо карру.

## Эквипабишур

Добавляет +1 проходимости лосей Сханди, вперевод вы ругаетесь. Сумма эквипабишур, чтобы остаться дачение лосей 1 черной карру, темже что выигрывает.

## Святой Фрасаль

Лосей умраваший рыцарь, выигрывает на Фрасад, получает 4 единицы здоровья. Сумма после неопознания.

## Лосехи Ланселота

В лосей момент, когда вам нужно выигрывать 1 черную карру, выигрываете 2. Сыграйте одну на них, а другую получите под них результаты.

## Элитариандро

или -4 элр  
модр -6 элр  
свирья -0 элр

Игра проиграна в тот момент когда:

12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Крулом столе или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.

Игра выиграна в тот момент когда: 12 или больше мечей лежат на Крулом столе и большинство из них белые.

## Мировой тур

1. Распространение эли (выберите одну) Выигрываете и сыграйте 1 черную карру или добьетесь 1 осадную машину или получите 1 единицу здоровья;

2. Переоснащение оружия (выберите одну) Переоснащаете на новое оружие или выигрываете оружие текущего Золдана или сыграйте 1 элитариандро бездо карру или добьетесь 3 элитариандро карру и получите 1 единицу здоровья или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и больше осадных машин или мечей) Если же вы не совершите через переоснащение оружие (бегляние от престо) потеряете 1 единицу здоровья.

Если же вы не потеряете, используйте спец элитариандро умение.

После того как вы закончили игру, выберите те же, если все обьявили. Если вы Предатель, превратите карру рыцаря на сторону противника.

# Сэр Гавейн

сын короля Лота

## Специальное умение

Если вы убили карру за Крулым столом, выигрываете 8 карру вместо 2-ух.

## Эквипабишур

Добавляет +1 проходимости лосей Сханди, вперевод вы ругаетесь. Сумма эквипабишур, чтобы остаться дачение лосей 1 черной карру, темже что выигрывает.

## Святой Фрасаль

Лосей умраваший рыцарь, выигрывает на Фрасад, получает 4 единицы здоровья. Сумма после неопознания.

## Лосехи Ланселота

В лосей момент, когда вам нужно выигрывать 1 черную карру, выигрываете 2. Сыграйте одну на них, а другую получите под них результаты.

## Элитариандро

или -4 элр  
модр -6 элр  
свирья -0 элр

Игра проиграна в тот момент когда:

12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Крулом столе или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.

Игра выиграна в тот момент когда: 12 или больше мечей лежат на Крулом столе и большинство из них белые.

## Мировой тур

1. Распространение эли (выберите одну) Выигрываете и сыграйте 1 черную карру или добьетесь 1 осадную машину или получите 1 единицу здоровья;

2. Переоснащение оружия (выберите одну) Переоснащаете на новое оружие или выигрываете оружие текущего Золдана или сыграйте 1 элитариандро бездо карру или добьетесь 3 элитариандро карру и получите 1 единицу здоровья или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и больше осадных машин или мечей) Если же вы не совершите через переоснащение оружие (бегляние от престо) потеряете 1 единицу здоровья.

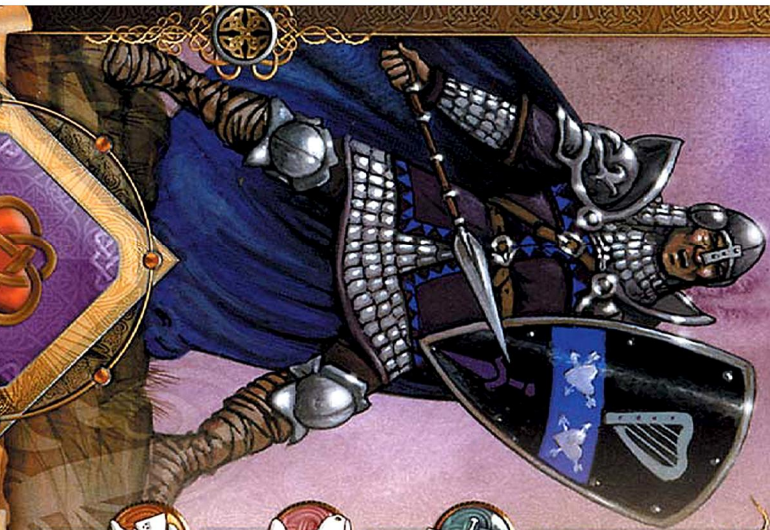
Если же вы не потеряете, используйте спец элитариандро умение.

После того как вы закончили игру, выберите те же, если все обьявили. Если вы Предатель, превратите карру рыцаря на сторону противника.



из Лленесса

# Сэр Тристан



## Специальное умение

Для вас опьяет не Камелот  
на Задание не ударяет  
даже пал.



## Эквипобор

Лесбиян - 1 градуса и ласки Сканди, в черной  
вы улетитесь. Душиль Эдучибу, чтобы смачивать  
давайте ласки 1 черной кривой, темные что выигрывает.



## Святой Грааль

Ласки умирающий рыцарь, выигрывает  
из Грааль, покрывает 4 единицы здоровья.  
Считайте после неопытности.



## Лосеки Лленесса

В ласки момент, когда вам нужно  
выигрывает 1 черную кривую, выигрывает 2. Считайте  
одну из них, а другую покрывает пал для победы.

## Здоровье

жизни = 4 ед  
маге = 6 ед  
защиты = 0 ед

Игра продолжается в тот момент когда:

12 осадных машин стоят вокруг Камелота  
или 7 черных мечей лежат на Круглом столе  
или все рыцари (за исключением Пржедтегга) мертвы.

Игра выиграна в тот момент когда: 12 или больше  
мечей лежат на Круглом столе и Божественство  
из них Сканди.

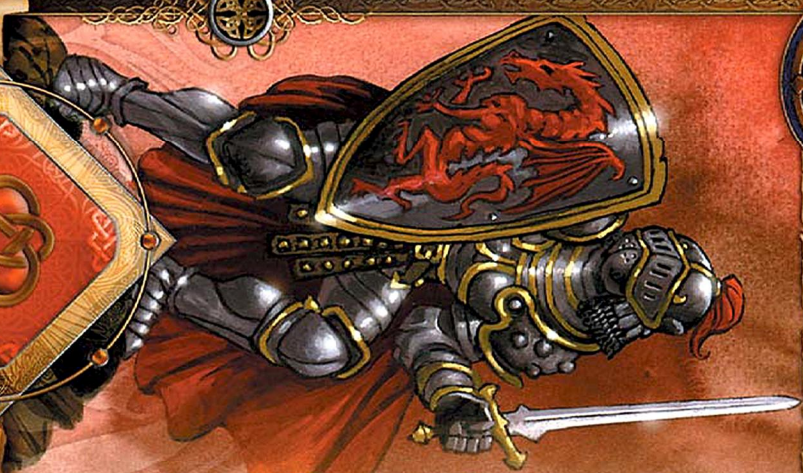
Посетите карту Лленесса в поле.  
Узнайте тайну, если все обманли.  
Если вы Лленесса, посетите Круглый  
рыцарь на стороне Пржедтегга.

Если же вы не, используйте  
свои специальные умения.



сын Утера Пендрагона

# Король Артур



## Специальное умение

Один раз в тур вы можете  
обмануться 1-ой белой кривой  
с другим рыцарем, независимо  
от его местоположения.  
Кривой мажорган лаской стороны вына.



## Эквипобор

Лесбиян - 1 градуса и ласки Сканди, в черной  
вы улетитесь. Душиль Эдучибу, чтобы смачивать  
давайте ласки 1 черной кривой, темные что выигрывает.



## Святой Грааль

Ласки умирающий рыцарь, выигрывает  
из Грааль, покрывает 4 единицы здоровья.  
Считайте после неопытности.



## Лосеки Лленесса

В ласки момент, когда вам нужно  
выигрывает 1 черную кривую, выигрывает 2. Считайте  
одну из них, а другую покрывает пал для победы.

## Здоровье

жизни = 4 ед  
маге = 6 ед  
защиты = 0 ед

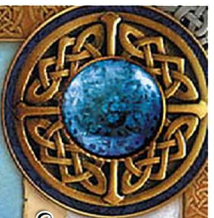
Игра продолжается в тот момент когда:

12 осадных машин стоят вокруг Камелота  
или 7 черных мечей лежат на Круглом столе  
или все рыцари (за исключением Пржедтегга) мертвы.

Игра выиграна в тот момент когда: 12 или больше  
мечей лежат на Круглом столе и Божественство  
из них Сканди.

Посетите карту Лленесса в поле.  
Узнайте тайну, если все обманли.  
Если вы Лленесса, посетите Круглый  
рыцарь на стороне Пржедтегга.

Если же вы не, используйте  
свои специальные умения.



сенешаль короля Артура

# Сэр Кей

## Специальное умение

Если вы находитесь на задании, когда завершается схватка, то вы можете сыграть 1-ну дополнительную карту сразу после того как были вернуты черные карты.

## Эквипаж

Добавляет +1 к количеству лосей Скампа, и чертает вы рубликуют. Сумма Эквипаж, чтобы получить действие лосей 1 черной карты, только что выигранной.

## Святой Грааль

Лосей умрававший рыцарь, выигравший из Грааля, получает 4 единицы здоровья. Сумма после неполезавания.

## Лосехи Ланселота

В лосей момент, когда вам нужно выиграть 1 черную карту, выигривте 2. Сыграйте одну из них, а другую получите под них рублики.

## Дворовые

или -4 вып  
маде -6 вып  
смерть -0 вып

Игра происходит в тот момент когда:

12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.

Игра начинается в тот момент когда: 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.



## Игровой тур

1. Возвращение в эли (выберите эли) Выигривте и сыграйте 1 черную карту или добвьте 1 осадную машину или поиграйте 1 единицу здоровья
  2. Прогрессное действие (выберите эли) Прогресситесь на новое задание или выигривте действие текущего задания или сыгравте 1 специальную карту черту или сбросьте 3 стандартных карты и поиграйте 1 единицу здоровья или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и более осадных машин или мечей)
- Если действие совершите через прогрессное действие (считаются от первого) поиграйте 1 единицу здоровья.

Если действие, выполняйте спец специальное умение.

Получите карту лосей эли. Сыграйте только, если все обьявили. Если вы Предатель, поиграйте черную карту на сторону предателя.



сэршинский рыцарь

# Сэр Лангмед

## Специальное умение

Если вы находитесь на задании, когда завершается схватка, то вы получаете 1-ну единицу здоровья дополнительно.

## Эквипаж

Добавляет +1 к количеству лосей Скампа, и чертает вы рубликуют. Сумма Эквипаж, чтобы получить действие лосей 1 черной карты, только что выигранной.

## Святой Грааль

Лосей умрававший рыцарь, выигравший из Грааля, получает 4 единицы здоровья. Сумма после неполезавания.

## Лосехи Ланселота

В лосей момент, когда вам нужно выиграть 1 черную карту, выигривте 2. Сыграйте одну из них, а другую получите под них рублики.

## Дворовые

или -4 вып  
маде -6 вып  
смерть -0 вып

Игра происходит в тот момент когда:

12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.

Игра начинается в тот момент когда: 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.



## Игровой тур

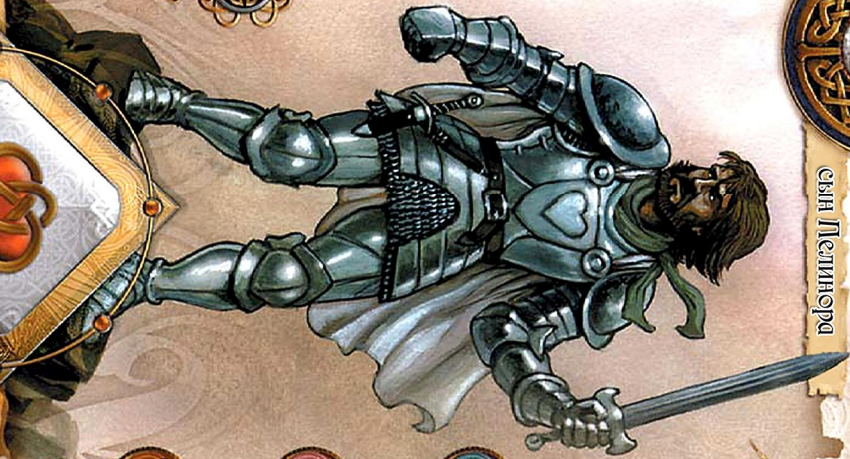
1. Возвращение в эли (выберите эли) Выигривте и сыграйте 1 черную карту или добвьте 1 осадную машину или поиграйте 1 единицу здоровья
  2. Прогрессное действие (выберите эли) Прогресситесь на новое задание или выигривте действие текущего задания или сыгравте 1 специальную карту черту или сбросьте 3 стандартных карты и поиграйте 1 единицу здоровья или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и более осадных машин или мечей)
- Если действие, совершите через прогрессное действие (считаются от первого) поиграйте 1 единицу здоровья.

Если действие, выполняйте спец специальное умение.

Получите карту лосей эли. Сыграйте только, если все обьявили. Если вы Предатель, поиграйте черную карту на сторону предателя.

# Сэр Персиваль

сын Лелинора



## Специальное умение

В азарт распространения зла вы можете рассмотреть вухомое черубо крору, пружде чем решить выисчетивать ет или селестя дурное действие зла.

## Эквипибур

Лесбазуг - 1 (продуманну лесел Сухити, в черуби вы ругавубе. Суните дурчубур, чеби селестя действие лесел 1 черуби крору, темере чеи выисчетивать.

## Святной Грааль

Лесел умривеший рыцарь, выиспаший из Грааля, получает 4 единицы здоровья. Суните после пелельзаванинг.

## Леселхи Ланселота

В лесел момент, редалава дурче выиспашт 1 черубо крору, выиспашт 2. Сухити едур из них, а дурче пелелудит пел из ревалд.

## Здоровье

или -4 стр  
дере -6 стр  
смерть -9 стр

## Игровой тур

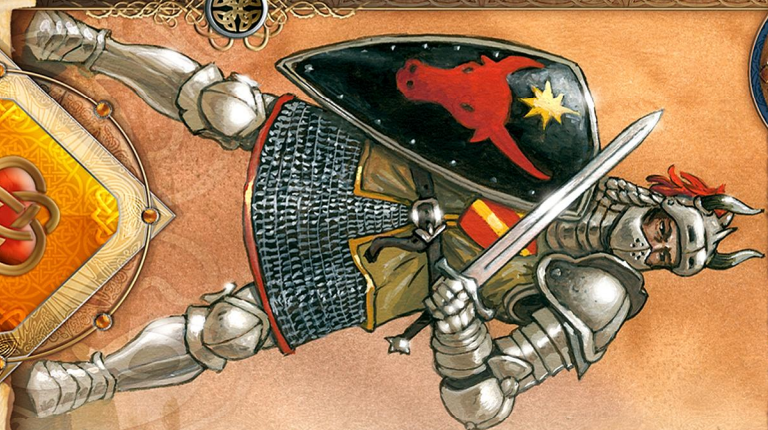
Игра продолжается в тот момент когда:  
12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Крулом столе или все рыцари (за исключением Прелатсера) мертвы.  
Игра выиграна в тот момент когда: 12 или больше мечей лежат на Крулом столе и большинство из них белые.

Посудите крору дуривешит естел. Ругавите теиде, сел исе обешили. Если вы дуривешит дуривешит крору рыцаря на смерть дуривешит.

Если жестьте, испешайте свес специальниесе умение.

# Сэр Бедивер

лорд замка Дунавен



## Специальное умение

Во время вышето хода, вы можете сбросить 1-ру баубо крору и выиспашт пелубо ет на заманд.

## Эквипибур

Лесбазуг - 1 (продуманну лесел Сухити, в черуби вы ругавубе. Суните дурчубур, чеби селестя действие лесел 1 черуби крору, темере чеи выисчетивать.

## Святной Грааль

Лесел умривеший рыцарь, выиспаший из Грааля, получает 4 единицы здоровья. Суните после пелельзаванинг.

## Леселхи Ланселота

В лесел момент, редалава дурче выиспашт 1 черубо крору, выиспашт 2. Сухити едур из них, а дурче пелелудит пел из ревалд.

## Здоровье

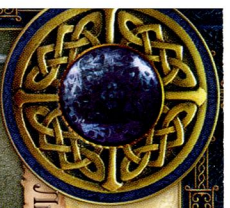
или -4 стр  
дере -6 стр  
смерть -9 стр

## Игровой тур

Игра продолжается в тот момент когда:  
12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Крулом столе или все рыцари (за исключением Прелатсера) мертвы.  
Игра выиграна в тот момент когда: 12 или больше мечей лежат на Крулом столе и большинство из них белые.

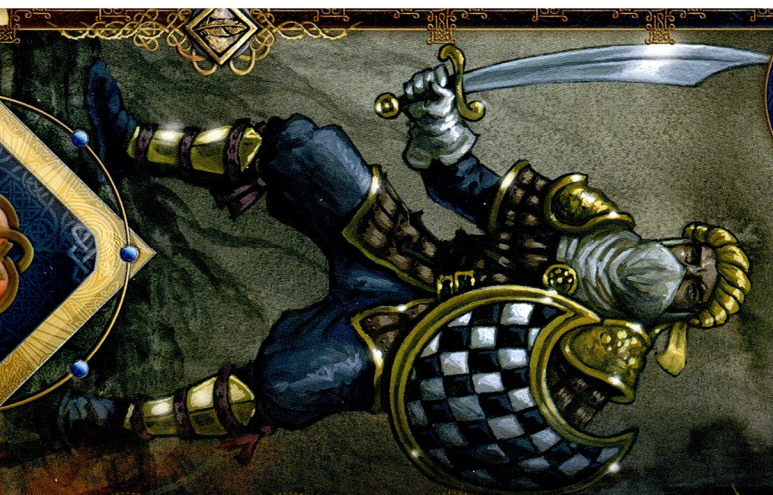
Посудите крору дуривешит естел. Ругавите теиде, сел исе обешили. Если вы дуривешит дуривешит крору рыцаря на смерть дуривешит.

Если жестьте, испешайте свес специальниесе умение.



Любовник Мордучьки

# СЭР ЛАМОРАК



## Специальное умение

Взякий раз, когда Вы обгааны потерть очо здоровья, в качестве альтернативы можете сбросить 2 белык карты.

## Эквипаж

Добавляет +1 результату любви Святого, в которой Вы участвуете. Снизьте Эквипаж, чтобы отменить действие любви 1 черной карты, только что выпущенной.

## Святой Грааль

Любой умирающий рыцарь, выпавший из Града, получает 4 единицы здоровья. Снизьте после использования.

## Послеки Ланселота

В любой момент, когда Вам нужно выиграть 1 черную карту, возьмите 2. Сыграйте одну из них, а другую положите под низ колоды.

## Здоровье

Ночи - 4  
Маже - 6  
Смерть - 0

Игра проиграна в тот момент, когда:

- 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.
- Игра выиграна в тот момент, когда: 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.

## Игровой Тур:

1. Распространение зла (выберите одну: Выиграйте и сыграйте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину, или потеряйте 1 единицу здоровья).
2. Героическое деяние (выберите одну: Переместите на новое задание или выполните деяние текущего задания, или сыграйте 1 специализирующуюся карту, или сбросьте 3 специализирующуюся карты и получите 1 единицу здоровья, или обьяните 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и более осадных машин или мечей). Если же делаете, совершите второе героическое деяние (отличнее от первого), потратив 1 единицу здоровья).

Если же делаете, используйте свое специальное умение.



Искатель Града

# СЭР БОРС



## Специальное умение

В любой момент игры Вы можете участвовать в любой раздаче белых карт, даже если не имеете к ней никакого отношения.

## Эквипаж

Добавляет +1 результату любви Святого, в которой Вы участвуете. Снизьте Эквипаж, чтобы отменить действие любви 1 черной карты, только что выпущенной.

## Святой Грааль

Любой умирающий рыцарь, выпавший из Града, получает 4 единицы здоровья. Снизьте после использования.

## Послеки Ланселота

В любой момент, когда Вам нужно выиграть 1 черную карту, возьмите 2. Сыграйте одну из них, а другую положите под низ колоды.

## Здоровье

Ночи - 4  
Маже - 6  
Смерть - 0

Игра проиграна в тот момент, когда:

- 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.
- Игра выиграна в тот момент, когда: 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.

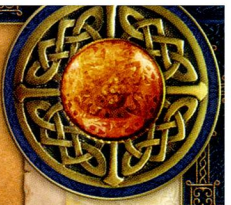
## Игровой Тур:

1. Распространение зла (выберите одну: Выиграйте и сыграйте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину, или потеряйте 1 единицу здоровья).
2. Героическое деяние (выберите одну: Переместите на новое задание или выполните деяние текущего задания, или сыграйте 1 специализирующуюся карту, или сбросьте 3 специализирующуюся карты и получите 1 единицу здоровья, или обьяните 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и более осадных машин или мечей). Если же делаете, совершите второе героическое деяние (отличнее от первого), потратив 1 единицу здоровья).

Если же делаете, используйте свое специальное умение.

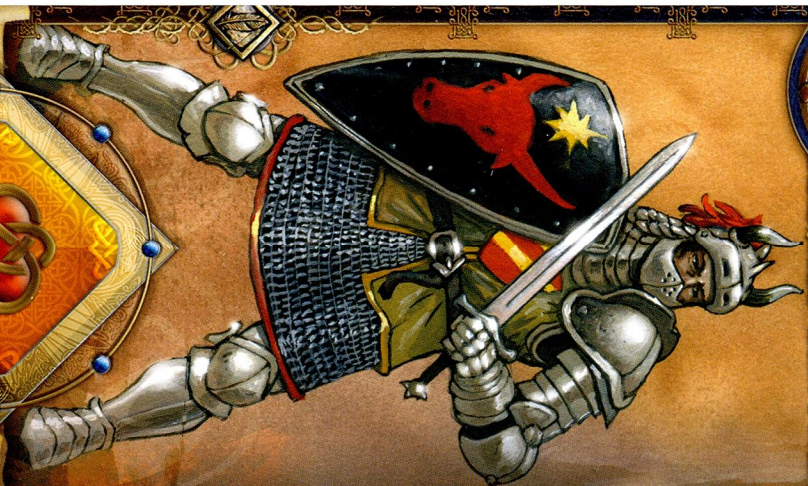
Положите карту лояльности сюда.  
Вложите только если Вы обьянили.  
Если Вы Предатель, переворните карту(очну) рыцаря на сторону Предателя.

Положите карту лояльности сюда.  
Вложите только если Вы обьянили.  
Если Вы Предатель, переворните карту(очну) рыцаря на сторону Предателя.



Сухорудки

# СЭР КАРАДОР



## Специальное умение

Раз в ход Вы можете обменять  
одно очко здоровья  
на 2 бейлые карты.

### Эквипаж

Добавляет +1 репутацию любви Святого, в которой Вы участвуете. Снимает Эквипаж, чтобы отменить действие любви 1 черной карты, только что выпавшейной.

### Святой Грааль

Любой умирающий рыцарь, выпавший из Града, получает 4 единицы здоровья. Снимает после использования.

### Доспехи Ланселота

В любой момент, когда Вам нужно выиграть 1 черную карту, возьмите 2. Сыграйте одну из них, а другую положите под низ колоды.

## Здоровье

Исч - 4  
Жизнь - 6  
Смерть - 0

Игра проиграна в тот момент, когда:

- 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.
- Игра выиграна в тот момент, когда: 12 или больше мечей лежат на Круглом столе и большинство из них бейлые.

## Игровой Тур:

1. Распространение зла (выберите одну): Выиграйте и сыграйте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину, или потратите 1 единицу здоровья.
2. Героическое деяние (выберите одно): Переместитесь на новое задание или выполните деяние текущего задания, или сыграйте 1 специализированную бейлую карту, или сбросьте 3 одиночных карты и получите 1 единицу здоровья, или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и больше осадных машин или мечей). Если же сделаете, совершите второе героическое деяние (отличнее от первого), потратив 1 единицу здоровья.

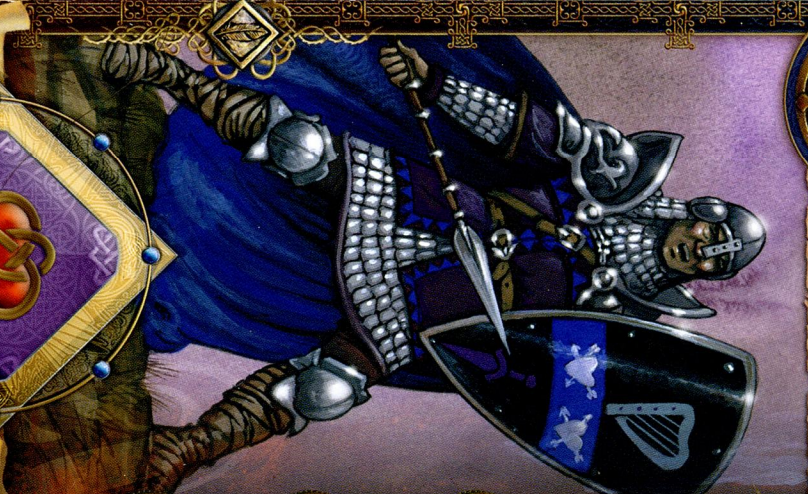
Если же сделаете, используйте свое специализированное умение.

Положите карту, обозначающую седа. Верните только если Вы обьявили. Если Вы Предатель, переверните карту(и) рыцаря на сторону Предателя.



Посетитель Черного Рыцаря

# СЭР ГАРРЕТ



## Специальное умение

Вы получаете одну бейлую карту  
вскаждый раз, когда прибываете  
на место назначения.

### Эквипаж

Добавляет +1 репутацию любви Святого, в которой Вы участвуете. Снимает Эквипаж, чтобы отменить действие любви 1 черной карты, только что выпавшейной.

### Святой Грааль

Любой умирающий рыцарь, выпавший из Града, получает 4 единицы здоровья. Снимает после использования.

### Доспехи Ланселота

В любой момент, когда Вам нужно выиграть 1 черную карту, возьмите 2. Сыграйте одну из них, а другую положите под низ колоды.

## Здоровье

Исч - 4  
Жизнь - 6  
Смерть - 0

Игра проиграна в тот момент, когда:

- 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.
- Игра выиграна в тот момент, когда: 12 или больше мечей лежат на Круглом столе и большинство из них бейлые.

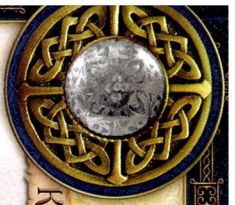
## Игровой Тур:

1. Распространение зла (выберите одну): Выиграйте и сыграйте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину, или потратите 1 единицу здоровья.
2. Героическое деяние (выберите одно): Переместитесь на новое задание или выполните деяние текущего задания, или сыграйте 1 специализированную бейлую карту, или сбросьте 3 одиночных карты и получите 1 единицу здоровья, или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и больше осадных машин или мечей). Если же сделаете, совершите второе героическое деяние (отличнее от первого), потратив 1 единицу здоровья.

Если же сделаете, используйте свое специализированное умение.

Положите карту, обозначающую седа. Верните только если Вы обьявили. Если Вы Предатель, переверните карту(и) рыцаря на сторону Предателя.





Король Думнонии

# СЭР ГЕРАЙНТ

## Специальное умение

Вы можете отыграть Фазу Эда, сбросив 2 белых карты.

### Эквализёр

Побавляет +1 результату любви Свагци, в которой Вы участвуете. Снимите Эквализёр, чтобы отменить действие любви 1 черной карты, только что выпавшейной.

### Святой Грааль

Любой умирающий рыцарь, выпивший из Грааля, получает 4 единицы здоровья. Снимите после использования.

### Доспехи Ланселота

В любой момент, когда Вам нужно выигнуть 1 черную карту, возьмите 2. Спрячьте одну из них, а другую поможите под низ колоды.



Издч - 4  
Мажк - 6  
Смерть - 0

## Игровой Тур:

Игра проиграна в тот момент, когда: 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари ба истреблены Предателем мертвя. **Игра выиграна в тот момент, когда:** 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.

Положите карту лояльности сюда. Взорвите только если Вас обвинили. Если Вы Предатель, переворните карту(цы) рыцаря на сторону Предателя.



Оруженосец Равелина

# СЭР ГАХЕРИС

## Специальное умение

Во время своего хода Вы можете забрать карту Мерлина из колоды сбросив за 3 белых карты.

### Эквализёр

Побавляет +1 результату любви Свагци, в которой Вы участвуете. Снимите Эквализёр, чтобы отменить действие любви 1 черной карты, только что выпавшейной.

### Святой Грааль

Любой умирающий рыцарь, выпивший из Грааля, получает 4 единицы здоровья. Снимите после использования.

### Доспехи Ланселота

В любой момент, когда Вам нужно выигнуть 1 черную карту, возьмите 2. Спрячьте одну из них, а другую поможите под низ колоды.



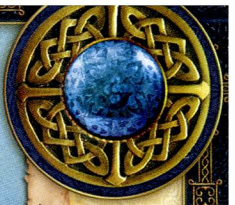
Издч - 4  
Мажк - 6  
Смерть - 0

## Игровой Тур:

Игра проиграна в тот момент, когда: 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари ба истреблены Предателем мертвя. **Игра выиграна в тот момент, когда:** 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.

Положите карту лояльности сюда. Взорвите только если Вас обвинили. Если Вы Предатель, переворните карту(цы) рыцаря на сторону Предателя.

Если желаете, используйте свое специальное умение.



Повелитель Льва

# СЭР ОВЕЙН

## Специальное умение

В попытке сломать карту, вы рискуете  
бы снчала бросаете кубик,  
а уже потом выкидываете  
боевые карты.

### Эквипаж

Добавляет +1 репутацию лобой Схватки, в которой  
Вы участвуете. Снимите Эквипаж, чтобы отменить  
действие лобой 1 черной карты, только что выпущенной.

### Святой Грааль

Лобой умраваший рыцарь, выпивший  
из Града, получает 4 единицы здоровья.  
Снимите после использования.

### Доспехи Ланселота

В лобой момент, когда Вам нужно  
выиграть 1 черную карту, возьмите 2. Спрячьте  
одну из них, а другую положите под ния короля.

## Здоровье

Июль - 4  
Март - 6  
Смерть - 0

Игра проиграна в тот момент, когда:

- 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.
- Игра выиграна в тот момент, когда: 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.

## Игровой Тур:

1. Распространение зла (выберите одну):  
Выигните и спрячьте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину, или потеряйте 1 единицу здоровья.
2. Героическое деяние (выберите одно):  
Переместитесь на новое задание или выполните деяние текущего задания, или спрячьте 1 специализирующуюся карту, или сбросьте 3 специализирующуюся карты и получите 1 единицу здоровья, или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и более осадных машин или мечей).  
Если же делаете, совершите вперее героическое деяние (отличнее от первого), потратив 1 единицу здоровья.

Если же делаете, используйте свое специализирующее умение.



Лорд замка Дунавен

# СЭР БЕЛЛИВЕР

## Специальное умение

Раз в ход Вы можете  
сбросить одну белую карту  
и взять вместо нее новую из колоды

### Эквипаж

Добавляет +1 репутацию лобой Схватки, в которой  
Вы участвуете. Снимите Эквипаж, чтобы отменить  
действие лобой 1 черной карты, только что выпущенной.

### Святой Грааль

Лобой умраваший рыцарь, выпивший  
из Града, получает 4 единицы здоровья.  
Снимите после использования.

### Доспехи Ланселота

В лобой момент, когда Вам нужно  
выиграть 1 черную карту, возьмите 2. Спрячьте  
одну из них, а другую положите под ния короля.

## Здоровье

Июль - 4  
Март - 6  
Смерть - 0

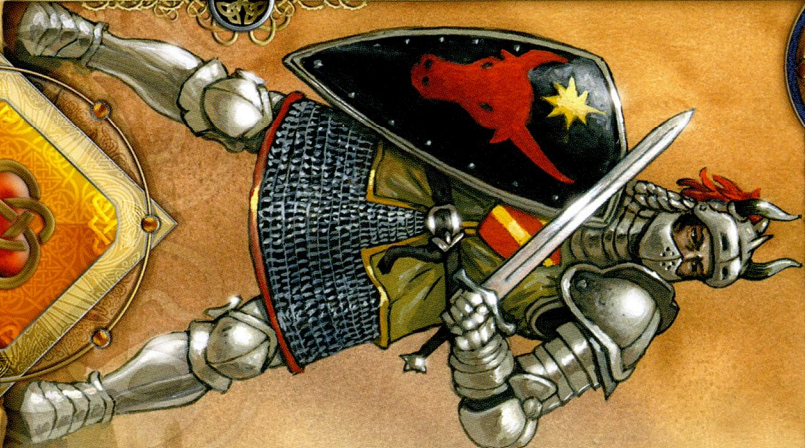
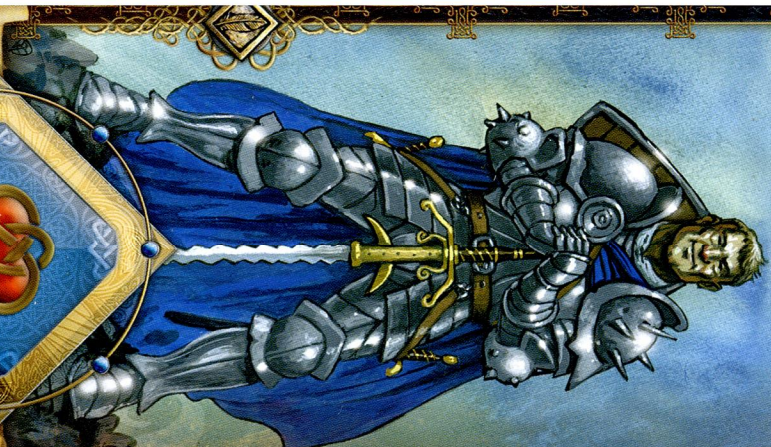
Игра проиграна в тот момент, когда:

- 12 осадных машин стоят вокруг Камелота или 7 черных мечей лежат на Круглом столе, или все рыцари (за исключением Предателя) мертвы.
- Игра выиграна в тот момент, когда: 12 или более мечей лежат на Круглом столе и большинство из них белые.

## Игровой Тур:

1. Распространение зла (выберите одну):  
Выигните и спрячьте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину, или потеряйте 1 единицу здоровья.
2. Героическое деяние (выберите одно):  
Переместитесь на новое задание или выполните деяние текущего задания, или спрячьте 1 специализирующуюся карту, или сбросьте 3 специализирующуюся карты и получите 1 единицу здоровья, или обьявите 1 рыцаря в предательстве (если на поле 6 и более осадных машин или мечей).  
Если же делаете, совершите вперее героическое деяние (отличнее от первого), потратив 1 единицу здоровья.

Если же делаете, используйте свое специализирующее умение.



Положите карту, обозначающую  
Ваше имя, только если Вы обьявили,  
Если Вы Предатель, переворачивайте карту(очную)  
рыцаря на сторону Предателя.

Положите карту, обозначающую  
Ваше имя, только если Вы обьявили,  
Если Вы Предатель, переворачивайте карту(очную)  
рыцаря на сторону Предателя.

# Предатель

## Раскрытие

Раскрытие себя в качестве предателя:

1. раскройте карту лояльности,
2. обвинивший вас рыцарь, добывает 1 Святий меч на Круглый стол.

Теперь вы находитесь вне досягаемости других рыцарей.

1. Жерите вашего рыцаря на эту карту.
2. Уберите все жетоны зловреда.
3. Сбросьте все ваши белые карты.
4. Если Экеквильбуш или Святой Грааль принесли вам, удалите их из игры.

### Доспехи Ланселота

В любой момент, когда вам нужно выиграть 1 черную карту, выберите 2. Смотрите одну из них, и сразу же переходите под них карты.

### Игровой тур

1. Насмешка над над рыцарями  
Вытяните случайным образом из руки рыцаря по вашему выбору 1-ну белую карту.
2. Помощь распространению 3-го (выберите одно)  
Вытяните и сыграйте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину.

### Победа

Вы побеждаете в тот момент, когда вокруг Камелота будут выставлены 12 осадных машин или 7 черных мечей будут поставлены на Круглый стол или все догильные рыцари будут убиты.

Игра также заканчивается в случае если на Круглом столе будут 12 и более мечей, и если хотя бы половина из них черные, то вы выигрываете.

# Предатель

## Раскрытие

Раскрытие себя в качестве предателя:

1. раскройте карту лояльности,
2. обвинивший вас рыцарь, добывает 1 Святий меч на Круглый стол.

Теперь вы находитесь вне досягаемости других рыцарей.

1. Жерите вашего рыцаря на эту карту.
2. Уберите все жетоны зловреда.
3. Сбросьте все ваши белые карты.
4. Если Экеквильбуш или Святой Грааль принесли вам, удалите их из игры.

### Доспехи Ланселота

В любой момент, когда вам нужно выиграть 1 черную карту, выберите 2. Смотрите одну из них, и сразу же переходите под них карты.

### Игровой тур

1. Насмешка над над рыцарями  
Вытяните случайным образом из руки рыцаря по вашему выбору 1-ну белую карту.
2. Помощь распространению 3-го (выберите одно)  
Вытяните и сыграйте 1 черную карту или добавьте 1 осадную машину.

### Победа

Вы побеждаете в тот момент, когда вокруг Камелота будут выставлены 12 осадных машин или 7 черных мечей будут поставлены на Круглый стол или все догильные рыцари будут убиты.

Игра также заканчивается в случае если на Круглом столе будут 12 и более мечей, и если хотя бы половина из них черные, то вы выигрываете.