

Shadows Over Camelot

FAQ 1.0 – 12 Ottobre 2005

Traduzione in italiano by The Goblin
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

Il seguente elenco di FAQ risponde ad alcune delle domande più frequenti sul gioco da tavolo Shadows Over Camelot. La lista sarà revisionata ed estesa dagli autori quando necessario.

Molti degli argomenti sotto trattati sono una semplice ripetizione di regole spesso trascurate, mentre altri danno chiarimenti o interpretazioni definitive del regolamento. Per migliore lettura, le domande sono state raggruppate in categorie, in modo da avere un elenco suddiviso per argomenti generali.

I. Azioni Eroiche

Un Cavaliere può effettuare azioni multiple nel proprio turno, solo se ciascuna di queste è di tipo DIVERSO. Si ricordi che i cinque tipi di azioni possibili sono:

- A. Muovere in una nuova locazione di Quest
- B. Effettuare un'azione specifica della Quest dove ci si trova
- C. Giocare una Carta Bianca Speciale
- D. Curarsi le ferite
- E. Accusare un altro Cavaliere di essere il Traditore

Esempio. E' il turno di Ser Tristano, che si trova nella Quest del Cavaliere Nero. Gioca l'ultima carta necessaria per terminare la Quest (azione di tipo B), quindi ritorna automaticamente a Camelot. Questo movimento non conta come un'azione, in quanto si tratta di uno spostamento automatico attivato dal completamento della Quest.

A Camelot, se sceglie di effettuare una seconda Azione Eroica, Tristano non potrà pescare Carte Bianche né combattere una catapulta, poiché sarebbe un'altra azione specifica di una Quest (sempre di tipo B). D'altra parte, potrebbe invece spostarsi in una nuova locazione dato che ancora non ha mosso (azione di tipo A), e questa sarebbe oltretutto un'azione gratuita per via del suo Potere Speciale.

Una volta mosso, Tristano potrebbe anche curarsi (azione D), giocare una Carta Bianca Speciale (tipo C) o accusare un Cavaliere (tipo E), sacrificando un Punto Vita per effettuare la sua seconda Azione Eroica.

Azioni di tipo A: Muovere in una nuova locazione di Quest

Le Carte Bianche giocate in una Quest fino a questo momento vengono rimosse quando un Cavaliere lascia quella locazione?

No, le Carte Bianche (non le Nere) vengono rimosse solo se si tratta di una Quest in Solitario, come quella di Lancillotto o del Cavaliere Nero.

Azioni di tipo B: Pescare Carte Bianche quando ci si trova alla Tavola Rotonda

Questa azione non può essere effettuata se si possiedono già 12 o più Carte Bianche in mano.

Un Cavaliere con 11 Carte Bianche in mano che si trovi a Camelot può scegliere di pescare e arrivare a 13 carte (14 se si tratta di Gawain).

Un Cavaliere con 12 o più Carte Bianche in mano può restare a Camelot fintanto che abbia un'Azione Eroica valida da effettuare in questa locazione (come combattere le catapulte, curarsi, giocare una Carta Bianca Speciale o fare un'Accusa). In caso contrario DEVE muovere altrove.

In quale ordine devono essere giocate le Carte Bianche nelle Quest che richiedono combattimento?

Nelle guerre contro i Pitti ed i Sassoni, le carte devono essere giocate in ordine sequenziale e crescente, da 1 a 5.

Nelle altre Quest di combattimento (Cavaliere Nero, Lancillotto e il Drago), l'ordine delle carte è a discrezione dei giocatori. Si prenda ad esempio la Quest di Lancillotto: il Cavaliere lì presente gioca prima un "3" in uno degli spazi riservati alla coppia, nel turno successivo gioca un "5" in uno spazio del tris, quindi nei turni seguenti può alternare le sue giocate aggiungendo carte negli spazi liberi della coppia o del tris a sua scelta, purché completi correttamente l'insieme di carte richiesto con una coppia di "3" e un tris di "5" (non viceversa).

Azioni di tipo C: Curarsi le ferite

Per curarsi un Cavaliere deve scartare 3 Carte Bianche IDENTICHE; può scartarle coperte o devono essere visibili agli altri?

Come di norma, le carte vengono scartate coperte. Per questo è importante che tutti i giocatori capiscano esattamente come ci si può curare. Scartare 3 carte Grail o 3 carte Fight dello stesso valore è comunque corretto, mentre non lo è scartare 3 carte Fight con valori diversi.

Naturalmente questo implica che i giocatori siano onesti nell'osservare le regole. Essere il Traditore non permette di imbrogliare, neanche quando si scartano carte coperte che nessuno potrà verificare. Le regole devono sempre essere rispettate. Se i giocatori non pensano di potersi fidare l'uno dell'altro, allora potrebbe essere il caso di cercarsi altri compagni di gioco...

E' possibile passare semplicemente il turno, ovvero non effettuare alcuna Azione Eroica, ad esempio per rimanere nel posto in cui ci si trova e beneficiare delle ricompense di una Quest che sta per essere completata da un altro giocatore?

No. DEVI sempre effettuare almeno un'Azione Eroica durante il tuo turno. Se ti trovi in una Quest dove non puoi effettuare una delle azioni specifiche per essa previste (ad esempio per mancanza delle carte giuste), dovrai giocare una Carta Bianca Speciale, o scartare tre carte identiche per curarti, o accusare qualcuno, oppure... lasciare quella Quest e muovere altrove.

II. Le Carte Speciali

Convocation

L'effetto della carta "Convocation" è obbligatorio, cioè i Cavalieri DEVONO abbandonare le Quest in cui si trovano per tornare a Camelot?

No, solo i Cavalieri che scelgono di rispondere alla convocazione ritornano a Camelot.

Dark Forest

La carta "Dark Forest" deve essere giocata in uno degli spazi liberi della Quest del Graal, oppure va semplicemente messa vicino alla Quest?

Diversamente dalle carte "Despair" e "Desolation", questa carta va messa vicino alla Quest come promemoria, non in uno dei suoi spazi liberi.

Quando la carta "Dark Forest" è in gioco, è comunque possibile scartare carte Grail per muovere Excalibur o per curarsi le ferite?

Sì.

Cosa succede se la carta "Dark Forest" entra in gioco quando la Quest del Graal è stata già completata?

Si aggiunge una catapulta a Camelot e si scarta la "Dark Forest".

Heroism

Per poter giocare "Heroism" su una data Quest è necessario trovarsi nella locazione corrispondente?

No, non devi essere per forza nella Quest dove intendi giocare la carta "Heroism".

Lady of the Lake

Cosa succede se un Cavaliere che non si trova nella Quest di Excalibur la conclude giocando la carta "Lady of the Lake"?

Questo Cavaliere è colui che riceverà Excalibur, poiché è quello che ha completato la Quest... Comunque, non riceve i Punti Ferita e non partecipa alla divisione delle Carte Bianche dovuti al completamento della Quest, poiché non è fisicamente presente in quel posto. Gli altri Cavalieri presenti nella Quest di Excalibur, se ve ne sono, dividono fra loro le Carte Bianche e ricevono un Punto Vita a testa. Se non si accordano sulla spartizione delle carte, queste sono distribuite a caso fra i Cavalieri presenti, iniziando da quello scelto da chi ha giocato la carta "Lady of the Lake". Se non vi sono Cavalieri nella Quest di Excalibur quando viene completata in questo modo, nessuno guadagna Punti Vita, ma le Carte Bianche sono ugualmente pescate, e quindi scartate immediatamente.

Merlin

Si può giocare una carta "Merlin" per muovere Excalibur verso il lato dei Cavalieri (allo stesso modo in cui la si userebbe per scartare l'ultima Carta Nera Standard giocata in una Quest)?

No, la carta "Merlin" non può essere usata da un Cavaliere non presente nella Quest di Excalibur per spostare la spada in avanti. Naturalmente, è possibile invece scartare coperta una carta "Merlin" da parte di un Cavaliere (chiaramente il Traditore, o uno sciocco) che si trovi nella Quest, per muovere la spada verso il lato del bene.

Si può giocare una singola carta "Merlin" per rimuovere la dodicesima catapulta e evitare così la fine del gioco?

No, il gioco termina immediatamente non appena la dodicesima catapulta compare in mappa.

La carta "Merlin" può annullare l'ultima Carta Nera giocata, cosa significa esattamente?

Giocando una carta "Merlin" (Azione Eroica di tipo C), puoi annullare l'ultima Carta Nera Standard giocata in una Quest a tua scelta.

Ad esempio, si consideri la Quest del Graal in questo stato: Grail - Vuoto - Vuoto - Despair - Desolation - Despair - Despair. E' il turno di Re Artù che nella fase di progressione del male pesca una nuova carta "Despair".

La situazione è ora: Grail - Vuoto - Despair - Despair - Desolation - Despair - Despair. Come sua Azione Eroica, Re Artù decide di giocare una Carta "Merlin" per rimuovere quindi l'ultima carta "Despair" appena messa in gioco.

La Quest torna quindi in questa situazione: Grail - Vuoto - Vuoto - Despair - Desolation - Despair - Despair. E' il turno di Ser Gawain, che sceglie anche lui di pescare una Carta Nera, è un Cavaliere Nero che decide di giocare coperto nella Quest corrispondente. Quindi, come Azione Eroica, gioca una carta "Merlin" per rimuovere quella che è attualmente l'ultima Carta Nera dalla Quest del Graal.

Ora si ha quindi: Grail - Vuoto - Vuoto - Vuoto - Desolation - Despair - Despair. Tocca a Ser Tristano, che aggiunge una catapulta a Camelot. Tristano non può giocare una carta "Merlin" sulla Quest del Graal, poiché ora l'ultima carta è "Desolation" che non è una Carta Nera Standard ma una Speciale (Nota. "Desolation" avrebbe potuto essere annullata con 3 carte "Merlino" giocate collettivamente come ogni altra Carta Nera Speciale, ma questo può avvenire solo appena viene messa in gioco. Una volta in gioco, non c'è più modo di annullare una di queste carte, se non riempiendo progressivamente gli spazi con carte "Graal" come previsto dalle regole di tale Quest).

Morgan

Una delle carte "Morgan" dice che i giocatori devono immediatamente pescare e risolvere gli effetti delle successive 3 Carte Nere pescate dal mazzo. Se questa carta non viene annullata subito giocando 3 carte "Merlin", cosa succede nel caso in cui fra le tre carte pescate vi sono altre Carte Nere Speciali?

Se la carta "Morgan" in questione non è annullata immediatamente, allora gli effetti delle tre carte seguenti pescate di conseguenza DEVONO essere applicati in sequenza e senza alcuna possibilità di cancellarli. Ciò significa anche che se fra queste carte ci sono altre Carte Nere Speciali, esse non possono essere annullate in alcun modo.

III. Completamento di una Quest

Suddivisione delle carte: come devono essere divise le Carte Bianche pescate quando si completa con successo una Quest?

Non appena i Cavalieri completano con successo una Quest, bisogna pescare il numero di Carte Bianche riportate, che vengono messe sul tavolo, visibili ai giocatori. Se i Cavalieri che erano presenti in quella Quest non trovano un accordo diverso per la suddivisione, allora le carte vengono distribuite una per volta e a caso, *iniziando dal Cavaliere la cui azione ha completato la Quest stessa.*

Suddivisione delle carte: cosa succede se un solo Cavaliere è presente in una Quest quando essa viene completata con successo?

Quel singolo Cavaliere riceve tutte le Carte Bianche indicate per la Quest, che però in questo caso non vengono rivelate agli altri giocatori. Il Cavaliere le riceve a faccia in giù, nascoste alla vista degli altri.

Cosa succede se una Quest viene completata con successo ma non c'è nessun Cavaliere lì presente?

Può accadere solo nelle Quest del Drago o di Excalibur. In tal caso, le Spade Bianche vengono comunque aggiunte alla Tavola Rotonda, ma nessuno riceve i Punti Vita né le Carte Bianche riportate come ricompensa. Le Carte Bianche vengono comunque pescate dal mazzo, ma sono immediatamente scartate. Il Cavaliere che ha completato la Quest di Excalibur riceve comunque la spada, anche se non era lì presente.

Cosa succede alle carte Excalibur e Despair/Desolation una volta che le corrispondenti Quest sono state completate?

Se queste carte vengono pescate dopo il completamento delle Quest relative, ciascuna di esse aggiunge una catapulta a Camelot, come indicato sul retro delle mappe corrispondenti. Si faccia attenzione che queste carte non devono essere impilate sul retro di tali Quest, ma vanno nella pila degli scarti delle Carte Nere.

IV. Poteri Speciali dei Cavalieri

Re Artù

Scambiare carte con gli altri Cavalieri

Lo scambio può avvenire esclusivamente nel turno di gioco di Re Artù, dopo che il giocatore abbia effettuato la sua fase di progresso del male. Qualsiasi Cavaliere può chiedere uno scambio di carte al suo re, nel turno di quest'ultimo, purché le norme di comunicazione fra giocatori previste dal regolamento siano rispettate.

In ogni caso, le carte vengono scambiate a faccia in giù e **SIMULTANEAMENTE**. Ciò significa che un Cavaliere non può guardare la carta che riceve da Re Artù prima di decidere quale delle sue gli darà in cambio. Ciò significa anche che non è possibile uno scambio con un Cavaliere che non abbia carte in mano, né che questo restituisca a Re Artù la stessa carta appena ricevuta, poiché lo scambio è simultaneo.

Re Artù può **COSTRINGERE** ad uno scambio un altro Cavaliere. Se quel Cavaliere ha una sola carta in mano prima dello scambio, infatti, dovrà obbligatoriamente darla a Re Artù in cambio di quella che riceverà simultaneamente.

Ser Kay

Questo Cavaliere può usare la sua Abilità Speciale per aiutare un altro a vincere un combattimento contro una catapulta?

No, Ser Kay può aggiungere una carta "Fight" solo in un combattimento in cui sia presente. Mentre può usare l'abilità nella Quest del Drago se è presente al suo completamento, non può farlo contro le catapulte. Anche se si trova a Camelot quando un altro Cavaliere combatte una catapulta, questa viene considerata un'azione individuale (sul campo di battaglia) e Ser Kay non può prendervi parte (da Camelot).

L'Abilità Speciale di Ser Kay è condizionata dalla combinazione di carte "Fight" giocate in una Quest?

No, con la sua abilità Ser Kay può aggiungere una qualsiasi carta "Fight", quindi può anche aggiungere un "3" dove vi sia una doppia coppia di "1" e "5", tanto per fare un esempio.

Ser Parsifal

Cosa succede se Ser Parsifal ottiene l'Armatura di Lancillotto?

Nel caso in cui ciò accada, prima di scegliere l'azione che effettuerà come progressione del male, Ser Parsifal pesca 2 Carte Nere dal mazzo, le esamina, quindi ne ripone una al fondo del mazzo ed una in cima. A questo punto, il giocatore decide se pescare e giocare la Carta Nera che si trova in cima al mazzo o effettuare un'altra azione come progressione del male.

Ser Bedivere

Se Ser Bedivere è a Camelot ed ha 12 o più carte in mano, può comunque utilizzare la sua Abilità Speciale?

Sì, ciò che le regole non gli permettono in questo caso è di restare a Camelot e pescare carte come sua Azione Eroica. L'Abilità Speciale di Ser Bedivere resta invece valida indipendentemente dal numero di carte che ha in mano.

V. Le Reliquie

Quando un Cavaliere scende a zero Punti Vita e viene resuscitato usando il Graal, deve comunque scartare tutte le sue Carte Bianche!

Un Cavaliere morente che beva dal Santo Graal viene istantaneamente resuscitato e riportato a 4 Punti Vita, mantenendo le Carte Bianche che possiede. Tuttavia, il suo turno termina immediatamente e non può partecipare alla suddivisione delle ricompense per una Quest completata con successo, nel caso abbia sacrificato il suo ultimo Punto Vita a tale scopo.

Nel raro caso in cui un Cavaliere morirebbe giocando la carta "Lady of the Lake" e completando così la Quest di Excalibur mentre nessun altro Cavaliere vi è presente, quello che lo fa bere dal Santo Graal è colui che riceve la spada Excalibur. Se si tratta dello stesso giocatore (cioè quello che effettua quest'azione ha anche il Graal), allora terrà lui Excalibur completando in questo modo tale Quest.

VI. Accusare un altro Cavaliere

Un Cavaliere morto, può essere accusato?

Un Cavaliere morto è morto. Come tale non rivelerà la sua carta Loyalty fino al termine del gioco e non può essere il bersaglio di un'accusa (né ovviamente può farne lui, essendo morto). Se il Traditore muore prima della fine del gioco, comunque, non potrà trasformare 2 Spade Bianche in Spade Nere alla fine della partita.

Cosa succede se viene fatta un'accusa sbagliata quando sulla Tavola Rotonda non vi sono Spade Bianche da trasformare in Nere?

In questo caso, le accuse possono essere effettuate senza alcun rischio dai Cavalieri (a parte il fatto di perdere un turno prezioso quando a Camelot vi sono già almeno sei catapulte o almeno sei Spade Nere sulla Tavola Rotonda). Se si verifica una simile situazione, normalmente i Cavalieri avranno già abbastanza altri problemi di cui occuparsi (anche se magari non se ne sono ancora resi conto).

Cosa succede se vi sono 6 catapulte a Camelot (e meno di 6 Spade Nere sulla Tavola Rotonda) e alcune di queste vengono combattute ed eliminate, portando il totale a meno di 6? E' ancora possibile fare delle accuse?

No, i giocatori dovranno attendere che vi siano nuovamente almeno 6 catapulte a Camelot (oppure almeno 6 Spade Nere sulla Tavola Rotonda), prima di poter nuovamente fare delle accuse.

VII. Il Traditore Smascherato

Una volta rivelato, il Traditore continua a pescare o tenere Carte Bianche?

No. Una volta smascherato il Traditore può solo pescare 1 Carta Bianca a caso dalla mano di 1 Cavaliere leale, scartandola immediatamente senza poterla giocare, QUINDI può aggiungere una catapulta a Camelot oppure pescare e giocare la prima Carta Nera del mazzo.

Cosa fa il Traditore, una volta smascherato, se viene giocata una carta "Fate" o "Reinforcement"?

Una volta rivelato, il Traditore si considera fuori mappa, non riceve quindi Carte Bianche né subisce alcuna conseguenza dal loro gioco.

VIII. Casi Particolari di Fine della Partita

Dopo una sconfitta contro i Pitti (o i Sassoni), è stata aggiunta la dodicesima catapulta a Camelot, simultaneamente alla dodicesima spada sulla Tavola Rotonda, dove c'è una maggioranza di Spade Bianche. La partita è vinta dal bene (per la maggioranza di Spade Bianche) oppure dal male (per le catapulte)?

In questo caso specifico la partita è vinta dal male. I Cavalieri perdono nel momento stesso in cui si aggiunge la dodicesima catapulta a Camelot, prima ancora che abbiano la possibilità di contare quante Spade Bianche si trovano sulla Tavola Rotonda.

Possano vincere il gioco i Cavalieri leali anche se sono tutti morti quando la partita finisce?

No, se tutti i Cavalieri leali sono morti, la partita è persa nel momento stesso in cui l'ultimo di loro muore, anche se in quel momento sulla Tavola Rotonda vi sono dodici o più spade di cui la maggioranza siano Spade Bianche.

Sulla Tavola Rotonda vi sono 4 Spade Bianche e 7 Spade Nere. I Cavalieri completano con successo la Quest del Graal usando la carta "Heroism", ottenendo 4 Spade Bianche in più che portano il totale a 8 contro le 7 Spade Nere. I Cavalieri leali hanno vinto il gioco?

No, perché il gioco avrebbe dovuto terminare nel momento stesso in cui la settima Spada Nera è stata posta sulla Tavola Rotonda.

Il Traditore può vincere anche se è morto?

Sì, il Traditore può vincere anche da morto...

IX. Partite con 3 Giocatori

Nelle partite con soli tre giocatori, si raccomanda che le carte Loyalty vengano distribuite come di norma all'inizio del gioco, ma possano essere guardate dai giocatori solo dopo che vi siano 6 spade sulla Tavola Rotonda oppure 6 catapulte a Camelot. Per maggiori dettagli si faccia riferimento al regolamento aggiornato in formato PDF sul sito ufficiale www.shadowsovercamelot.com.