



Serge Laget

Bruno Cathala



SHADOWS OVER CAMELOT™

Le Jeu de Cartes

Règles Additionnelles

8 Carte Morgane # 8

Lorsque vous calculez la valeur de chaque quête après qu'un joueur est parti en quête, considérez la quête des Pictes et des Saxons comme une quête unique dont les cartes s'additionnent (ne faites qu'une seule pile avec ces cartes). Si la valeur totale de la quête est inférieure ou égale à 10, placez une épée noire sur la table ; sinon, placez-en deux (blanches si la quête est réussie, noires si c'est un échec).



Cas particuliers : Mordred ajoute un point par carte Pictes et par carte Saxon. La carte Merlin #1 annule la carte la plus forte chez les Pictes ET la carte la plus forte chez les Saxons. La carte Merlin #4 annule la carte la plus forte chez les Pictes OU chez les Saxons (en fonction de ce qu'a choisi le joueur qui a révélé cette carte, au moment où il l'a révélée).

6 Carte Merlin # 6

Le joueur qui révèle cette carte peut choisir de partir immédiatement sur la quête de son choix et y ajouter jusqu'à 3 points. Il doit annoncer la valeur qu'il souhaite ajouter avant de procéder au décompte des différentes quêtes.

