

**目的:** ゲームの終了時に、円卓の過半数の剣が白である場合、ゲームに勝利する。

**告発:** 裏切り者を告発したら、円卓に白の剣を1本追加する。  
告発が間違っていたら、円卓の白の剣を1本裏返し黒の面を表にする。

**目的:** ゲームの終了時に、円卓の過半数の剣が白である場合、ゲームに勝利する。

**告発:** 裏切り者を告発したら、円卓に白の剣を1本追加する。  
告発が間違っていたら、円卓の白の剣を1本裏返し黒の面を表にする。

**目的:** ゲームの終了時に、円卓の過半数の剣が白である場合、ゲームに勝利する。

**告発:** 裏切り者を告発したら、円卓に白の剣を1本追加する。  
告発が間違っていたら、円卓の白の剣を1本裏返し黒の面を表にする。

**目的:** ゲームの終了時に、円卓の過半数の剣が白である場合、ゲームに勝利する。

**告発:** 裏切り者を告発したら、円卓に白の剣を1本追加する。  
告発が間違っていたら、円卓の白の剣を1本裏返し黒の面を表にする。

**目的:** ゲームの終了時に、円卓の過半数の剣が白である場合、ゲームに勝利する。

**告発:** 裏切り者を告発したら、円卓に白の剣を1本追加する。  
告発が間違っていたら、円卓の白の剣を1本裏返し黒の面を表にする。

**目的:** ゲームの終了時に、円卓の過半数の剣が白である場合、ゲームに勝利する。

**告発:** 裏切り者を告発したら、円卓に白の剣を1本追加する。  
告発が間違っていたら、円卓の白の剣を1本裏返し黒の面を表にする。

**目的:** ゲームの終了時に、円卓の過半数の剣が白である場合、ゲームに勝利する。

**告発:** 裏切り者を告発したら、円卓に白の剣を1本追加する。  
告発が間違っていたら、円卓の白の剣を1本裏返し黒の面を表にする。

**目的:** 円卓に黒の剣を7本置か、キャメロットにカタバルトを12個置か、他の騎士を全て死亡させる。

**告発:** 告発されたら、正体を明かして紋章シートを「裏切り者」の面にする。  
ゲーム終了時に正体が明かされていなければ、白の剣2本を黒にする。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。  
カタバルトを1つ取り除く。  
またはクエスト1つの最後の通常黒カードを1枚捨てる。  
マーリンを3枚集めて、黒のスペシャルを1枚打ち消す。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。  
カタバルトを1つ取り除く。  
またはクエスト1つの最後の通常黒カードを1枚捨てる。  
マーリンを3枚集めて、黒のスペシャルを1枚打ち消す。

騎士はただちにキャメロットに戻ってもよい。その騎士の数と同じ枚数の白カードを引き、全員で分ける。

あなたの手札の白カードを1~3枚あなたが選んだ騎士に渡す。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。  
カタバルトを1つ取り除く。  
またはクエスト1つの最後の通常黒カードを1枚捨てる。  
マーリンを3枚集めて、黒のスペシャルを1枚打ち消す。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。  
カタバルトを1つ取り除く。  
またはクエスト1つの最後の通常黒カードを1枚捨てる。  
マーリンを3枚集めて、黒のスペシャルを1枚打ち消す。

**騎士:** 全ての騎士は白カードを1枚ずつ引く。  
**裏切り者:** 正体を明かす。他のプレイヤーは、白カードを2枚ずつ捨てる。

3ライフポイント得る。  
または他の各騎士は1ライフポイントずつ得る。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。  
カタバルトを1つ取り除く。  
またはクエスト1つの最後の通常黒カードを1枚捨てる。  
マーリンを3枚集めて、黒のスペシャルを1枚打ち消す。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。  
カタバルトを1つ取り除く。  
またはクエスト1つの最後の通常黒カードを1枚捨てる。  
マーリンを3枚集めて、黒のスペシャルを1枚打ち消す。

クエスト1つに選んで置く。クエストに勝利(敗北)したら、白(黒)の剣を追加で1本置く。

白カードを4枚引く。  
または他の各騎士は白カードを1枚ずつ引く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。

聖杯に最も近い空きマスに置く。  
全て埋まっている場合、代わりに最も近い「絶望」カードを取り除く。  
カタバルトを1つ取り除く。  
またはクエスト1つの最後の通常黒カードを1枚捨てる。  
マーリンを3枚集めて、黒のスペシャルを1枚打ち消す。

黒カードの上から5枚を見て、それを好きな順番に並べ替える。

エクスカリバーのクエストがまだ終了していなければ、エクスカリバーを1マス勝利側に動かす。それ以外なら、2ライフポイント得る。

全ての騎士をキャメロットに召集する。白カードは受け取れない。ターンはただちに終了する。放棄された1人用クエストから白カードをすべて取り除く。

騎士1人はただちに2ライフポイント失う。  
または各騎士は白カードを1枚捨てる。

これ以降、クエストに失敗するたび、円卓に黒い剣を追加で1本置く。

ただちにキャメロットにカタバルトを2つ置く。

各騎士はただちに1ライフポイント失う。

ただちに次の3枚の黒カードを引いてプレイする。

騎士1人はただちに白カードを3枚捨てる。  
または各騎士は白カードを1枚捨てる。

いずれかのクエストが成功に終わるまで、「マーリン」カードはプレイできない。

