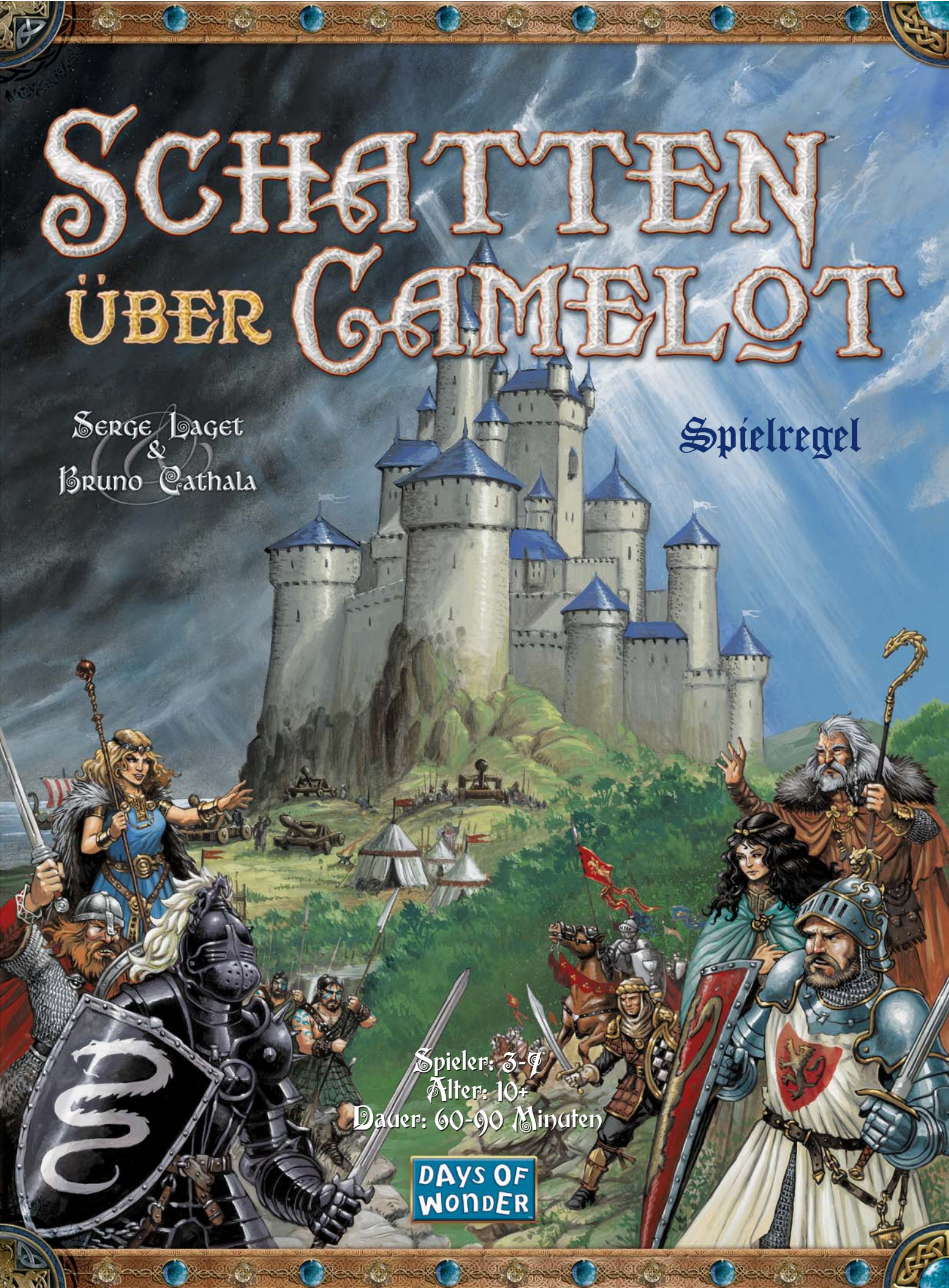


SCHATTEN ÜBER CAMELOT

Serge Laget
&
Bruno Cathala

Spielregel



Spieler: 3-4
Alter: 10+
Dauer: 60-90 Minuten

DAYS OF
WONDER

Eine einsame Schwalbe ist am grauen Himmel über Cornwall zu sehen ... Die Mächte des Bösen sammeln sich rund um Camelot: Der Schwarze Ritter ist auf einem verwüsteten Hügel gesehen worden, die intrigante Morgana plant ihre Rache, die Armee der Sachsen ist im Anmarsch, und zahllose Bäume werden gefällt, um Belagerungsmaschinen zu bauen. Lancelot ist spurlos verschwunden, Excalibur wurde noch nicht wieder entdeckt, und der Heilige Gral ist bislang nicht mehr als eine Legende. Das sind wahrlich schwere Zeiten ...

Wollen Sie, junger Knappe, ausziehen und den Rittern der Tafelrunde treue Dienste leisten? Haben Sie ein reines Herz und die besten Absichten? Sind Sie bereit, zum Wohle der Gemeinschaft große Opfer zu bringen? Oder wird die Macht des Bösen Sie verführen?

❑ Vorwort ❑

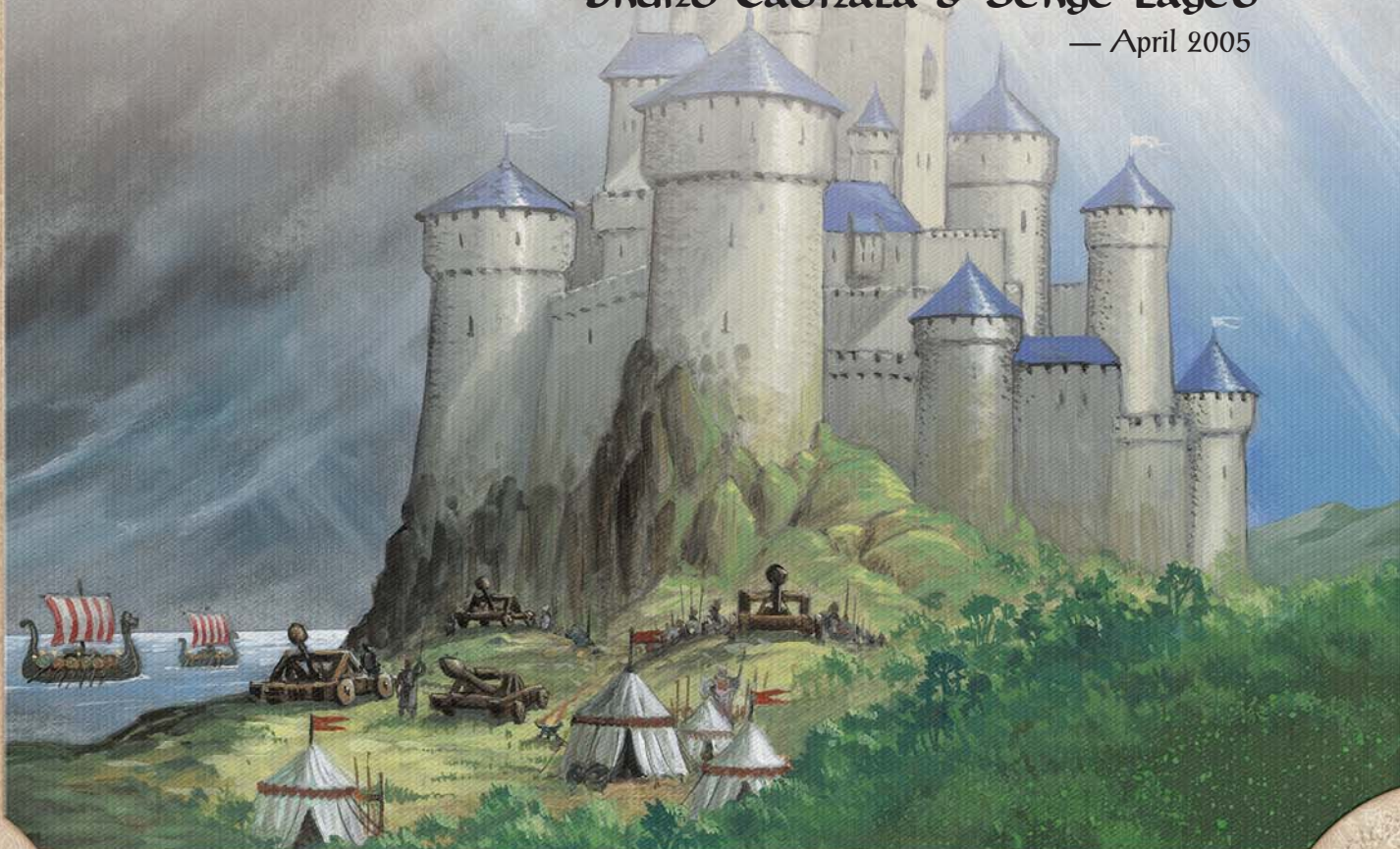
Bei den meisten Spielen treten die Spieler gegeneinander an und kämpfen um den Sieg. Schatten über Camelot schickt Sie jedoch auf eine völlig andere Reise: Ihre Mitspieler und Sie kooperieren als Ritter der Tafelrunde, um gemeinsam ... gegen das Spiel zu gewinnen!

Auf den ersten Blick scheint diese Aufgabe einfach zu lösen zu sein. Sollte es einer Gruppe junger, adeliger, wachsamer und vernünftiger Ritter nicht problemlos möglich sein, ein Spiel zu besiegen, das sich von selbst spielt? Ihre Aufgabe wird jedoch dadurch erschwert, dass sich in Ihrer Runde eventuell ein Verräter befindet, der nur auf die beste Gelegenheit wartet, aus dem Hinterhalt zuzuschlagen ...

Doch genug der Worte ... Werfen Sie den Umhang über, steigen Sie auf Ihr Schlachtross und galoppieren Sie in die Schatten, um Ihre Freunde in Camelot zu treffen!

BRUNO CAÇHALA & SERGE LAJOT

— April 2005

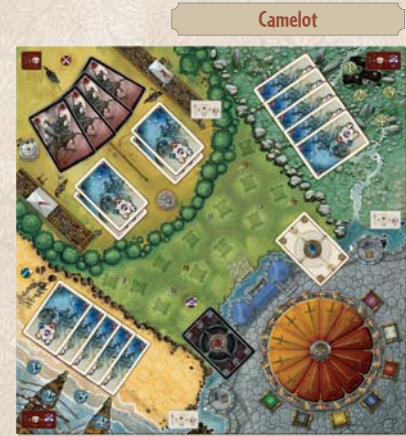


Inhalt

- 1 Hauptspielplan, der Camelot und seine Umgebung zeigt
- 3 doppelseitige Questentafeln (Der Heilige Gral, Excalibur, Lanzelot/Drache)
- 16 Schwerter der Tafelrunde (mit jeweils einer weißen und einer schwarzen Seite)
- 168 Charakter-, Ereignis- und Treue-Karten:



- 7 Wappentafeln (eine pro Ritter)
- 7 Standard-Würfel (einer pro Ritter) und 1 achtseitiger Spezial-Würfel für die Belagerungsmaschinen
- 1 Regelheft und ein Questenbuch (zum Nachschlagen)
- 1 Days of Wonder-Webnummer auf der Rückseite dieser Spielregel
- 30 Miniaturen
 - 3 Reliquien
 - 4 Sachsen-Krieger und 4 Pikten-Krieger
 - 12 Belagerungsmaschinen
 - 7 Ritter



Lernen Sie die Wichtigsten Elemente Kennen

Das Spiel enthält viele verschiedene Komponenten. Wir empfehlen Ihnen, beim Aufbau des Spiels allen Spielern die folgenden Erklärungen vorzulesen oder für neue Mitspieler zusammenzufassen.

Karten

In Schatten über Camelot gibt es bei den Karten drei Hauptkategorien:

Die **Treue-Karten** - Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine dieser Karten, welche die Loyalität festlegen. Ist man ein **Getreuer**, gehört man zu Camelot und den Rittern der Tafelrunde. Wenn man der **Verräter** ist, arbeitet man für die Mächte des Bösen.

Die **weißen Karten** kann man an ihrer weißen Rückseite und am weißen Rand erkennen. Sie bieten eine Reihe „guter“ Ereignisse und Charaktere, die Ihnen und den anderen **Getreuen** bei der Erfüllung der Questen behilflich sein sollen. Es gibt zwei verschiedene Arten von weißen Karten: weiße Standard-Karten und die selteneren, aber mächtigeren weißen Spezial-Karten, die an einem besonderen Symbol erkennbar sind.

Die **schwarzen Karten** kann man an ihrer schwarzen Rückseite und am schwarzen Rand erkennen. Sie haben allesamt negative Auswirkungen für Sie und die übrigen **Getreuen** (und sind deshalb beim **Verräter** sehr beliebt), da sie in der Regel für die Verbreitung des Bösen im Land sorgen. Es gibt zwei verschiedene Arten von schwarzen Karten: schwarze Standard-Karten und die selteneren, aber gefährlicheren schwarzen Spezial-Karten, die an einem besonderen Symbol erkennbar sind.



Rückseite der Treue-Karten



Ein getreuer Ritter



Der Verräter



Rückseite einer weißen Karte



weiße Standard-Karte



weiße Spezial-Karte



Rückseite einer schwarzen Karte



schwarze Standard-Karte



schwarze Spezial-Karte



weiße Spezial-Karte



schwarze Spezial-Karte

Wappentafel

Ihre Wappentafel dient während der Partie als Referenz für Ihren Ritter. Zu Beginn legen Sie diese so vor sich ab, dass die Seite mit dem Namen Ihres Ritters nach oben zeigt. Hier werden auch Ihr Lebenswürfel und die Reliquien abgelegt, die Sie während der Partie gewinnen können. Ihre Treue-Karte wird zu Beginn an einer vorgegebenen Stelle unter die Wappentafel geschoben. Auf Ihrer Wappentafel finden Sie eine Zusammenfassung der Aktionen, die Sie während Ihres Spielzugs auswählen können. Auch Ihre besondere Spezialfähigkeit ist hier beschrieben; eine genauere Erläuterung der Spezialfähigkeiten finden Sie im Anhang I im Questenbuch unter dem Namen Ihres Ritters. Die Rückseite seiner Wappentafel verwendet der **Verräter**, wenn er enttarnt wurde. Hier sind die Mechanismen des Bösen aufgeführt, die für den Rest des Spiels gelten.

RITTER

Lebenswürfel

Siegbedingung

KÖNIG ARTUS

Name

Spezialfähigkeit

Reliquien

Spielzug

Treue-Karte

VERRÄTER

Nähere Erläuterungen zum Verräter finden Sie im Anhang I des Questenbuchs.

VERRÄTER

„Nach der Anklage stellen Sie Ihre Ritterfigur hierhin und folgen den Anweisungen.“

Die Questen

Bei Schatten über Camelot stellen die verschiedenen Spielbretter (der Hauptspielplan und die drei gestanzten Questentafeln) verschiedene Orte dar, zu denen Sie reisen können, um Questen zu erfüllen, welche Sie dem Spielsieg näher bringen.

Diese Questentafeln haben folgende Gemeinsamkeiten:

- **Einen Namen und ein Symbol**, die im Zusammenhang mit dieser Queste von verschiedenen Spielelementen und Karten wieder aufgegriffen werden.
- **Ein Bild von der Landschaft**, in der die Queste stattfindet, und manchmal auch eine Darstellung der Feinde, auf die Sie dort treffen werden.
- **Vorgezeichnete Stellen für die Kartenablage**, auf die schwarze oder weiße Karten gelegt werden müssen, um die Queste voranzubringen.
- **Vorgezeichnete Positionen für die Ritter**, die angeben, ob eine Queste für alle Ritter zugänglich ist oder nur von einem Ritter alleine erfüllt werden kann (Soloqueste).
- **Piktogramme für Sieg und Niederlage**, die angeben, welche Beute die Sieger erhalten und welche Bestrafung im Falle eines Misserfolgs wartet.

In der Regel sind mit jeder Queste eine oder mehrere schwarze Karten oder negative Aktionen verbunden. Außerdem können eine oder mehrere weiße Karten für diese Queste gespielt oder Heldentaten vollbracht werden, um die Queste voranzubringen.

Eine detaillierte Beschreibung der Questen sowie Einzelheiten über die speziellen Endbedingungen und Folgen bei Sieg oder Niederlage können Sie dem Questenbuch entnehmen.



Reliquien

In Schatten über Camelot kann man durch einige der Questen mächtige Reliquien erhalten. Wenn Sie diese besitzen, bringt Sie das auf dem steinigen Weg zum Sieg ein gutes Stück weiter.

Die Reliquien - und die Questen, in denen Sie diese erhalten können:

- **Excalibur**, das legendäre Schwert in der Excalibur-Queste
- Der berühmte **Heilige Gral** in der Gral-Queste
- **Lanzelots Rüstung** in der Lanzelot-Queste

Wenn Sie eine dieser Questen gewinnen, erhalten Sie sofort die dazu gehörige Reliquie und platzieren die entsprechende Miniatur stolz auf Ihrer Wappentafel. Die besondere Macht der Reliquie ist auf der Wappentafel und in der Erläuterung der jeweiligen Queste beschrieben. Sie können diese nun für sich nutzen.

Wenn Sie jedoch die Queste verlieren, ist die entsprechende Reliquie für immer verloren und wird für den Rest der Partie aus dem Spiel genommen.

Die Schwerter der Tafelrunde

Die 16 Schwerter (auf einer Seite schwarz, auf der anderen weiß) werden im Laufe der Partie dazu verwendet, den Fortschritt der Gruppe und die Entwicklung Richtung Sieg oder Niederlage anzuzeigen. Wenn das Spiel endet, können Sie an der Anzahl und Farbe der Schwerter ablesen, ob Sie das Spiel gewonnen oder verloren haben.



SCHWERTER

Wenn diese Schwerter in Camelot liegen, zeigen sie den Fortschritt der Ritter oder der Mächte des Bösen an.

Ziel des Spiels

In Schatten über Camelot bilden Ihre Freunde und Sie eine Ritter-Koalition, die geschworen hat, das Königreich gegen die Mächte des Bösen zu verteidigen. Ihr Sieg hängt von der erfolgreichen Erfüllung legendärer Questen ab, wie zum Beispiel die Suche nach Excalibur, dem Heiligen Gral und Lanzelots Rüstung sowie dem Turnier gegen den Schwarzen Ritter und zahlreiche Kämpfe gegen die Sachsen und Pikten.

Jede Queste stellt eine eigene Herausforderung dar, die im Falle eines Sieges eine Belohnung einbringt, jedoch bei einem Misserfolg schreckliche Folgen hat. Durch die Vollendung einer Queste kommen häufig ein oder mehrere neue Schwerter nach Camelot. Bei einem Sieg werden diese Schwerter mit der weißen Seite nach oben abgelegt und zählen für die Ritter. Im Falle einer Niederlage zeigt die schwarze Seite nach oben und unterstützt den Fortschritt der bösen Mächte.

Das Spiel endet vorzeitig und ist verloren, wenn die getreuen Ritter die Mächte des Bösen nicht daran hindern können, eine der folgenden Bedingungen zu erfüllen:

- 12 Belagerungsmaschinen rund um Camelot aufstellen,
- 7 oder mehr schwarze Schwerter nach Camelot bringen,
- alle getreuen Ritter töten.

Andernfalls endet das Spiel sofort nach der ersten Aktion, durch die ein zwölftes Schwert (oder mehr) nach Camelot gebracht wird. Dann haben die getreuen Ritter das Spiel gewonnen, wenn die Mehrheit der Schwerter in Camelot weiß ist.

Wenn ein Verräter mitspielt, hat er gewonnen, wenn die Mächte des Bösen die übrigen Ritter geschlagen haben.

Spielvorbereitung

Legen Sie den Hauptspielplan, der Camelot und die Landschaft der Umgebung zeigt, in die Tischmitte **1**. Trennen Sie die Questen von Excalibur, dem Heiligen Gral und Lanzelot & der Drache vorsichtig aus den Stanztafeln und legen Sie sie neben den Hauptspielplan, wie auf der Abbildung dargestellt **2**. Bei der Tafel Lanzelot & der Drache muss die Lanzelot-Seite nach oben zeigen.



Wir empfehlen, die Bed
Bestandteile des S
Spielvorbereitung

Stellen Sie nun die Miniaturen für Excalibur, den Heiligen Gral und Lanzelots Rüstung auf die jeweils dafür vorgesehenen Orte der entsprechenden Questen **3**. Die 12 Belagerungsmaschinen, 4 Sachsen, 4 Pikten und 16 doppelseitigen Schwerter kommen als Reserve neben den Hauptspielplan **4**.



Jeder Spieler erhält verdeckt eine Wappentafel und anschließend die entsprechende Ritter-Miniatur. Lesen Sie die Erläuterung Ihrer Spezialfähigkeit und teilen Sie diese den anderen Spielern mit. Legen Sie Ihre Wappentafel mit der Abbildung des getreuen Ritters nach oben vor sich auf den Tisch und platzieren Sie einen sechsseitigen Würfel mit der **4** nach oben auf die dafür vorgesehene Stelle **5**. Im Laufe der Partie zeigt dieser Würfel die Anzahl der Lebenspunkte Ihres Ritters an.

Stellen Sie die Ritter-Miniatur auf den dafür vorgesehenen Platz in Camelot **6**, wo sie das Spiel beginnen wird.

Bilden Sie drei verschiedene Kartenstapel, indem Sie die Treue-Karten sowie die weißen und schwarzen Karten voneinander trennen. Mischen Sie die schwarzen Karten und legen Sie diese als Nachziehstapel an die dafür vorgesehene Stelle in Camelot **7**.

Jeder Spieler erhält eine weiße Merlin-Karte. Mischen Sie dann die restlichen weißen Karten inklusive der eventuell übrigen Merlin-Karten. Jeder Spieler bekommt fünf weiße Karten. Der Rest wird als Nachziehstapel auf den dafür vorgesehenen Ort in Camelot gelegt **8**.

Wenn Sie nur zu dritt spielen, lesen Sie bitte zunächst den Abschnitt „Drei tapfere Ritter“ auf Seite 19. Mischen Sie die 8 Treue-Karten und teilen Sie verdeckt jeweils eine an jeden Spieler aus. Sehen Sie sich Ihre Treue-Karte geheim an, um festzustellen, ob Sie ein getreuer Ritter der Tafelrunde oder der Verräter sind, der auf der Seite des Bösen kämpft. Dann legen Sie die Treue-Karte verdeckt unter Ihre Wappentafel **9**. Eventuell nicht verwendete Treue-Karten kommen verdeckt und unbesehen zurück in die Schachtel.

Wichtige Anmerkung

Während des Spiels müssen alle gespielten schwarzen oder weißen Karten stets verdeckt abgelegt werden. Damit Sie die Nachziehstapel von den Ablagestapeln unterscheiden können, befinden sich die Nachziehstapel immer auf dem Camelot-Spielbrett (**7** & **8**), während die Ablagestapel außerhalb von Camelot neben dem Spielbrett liegen **10**.

Erklärung der verschiedenen
Spielregeln während der
Partie zu erläutern.



■ Spielbeginn ■

Als Symbol für die künftige Zusammenarbeit muss jeder Spieler zu Beginn der Partie eine seiner weißen Karten aussuchen und offen nach Camelot legen. Dann diskutieren die Spieler darüber, wie diese Karten am besten unter allen Rittern verteilt werden sollten.

Als noble Geste kann ein Ritter freiwillig darauf verzichten, eine der Karten an sich zu nehmen, damit ein anderer mehrere erhält. Falls die Ritter sich nicht einigen können (was allerdings kein gutes Zeichen für die kommenden Ereignisse wäre!), werden die in Camelot abgelegten Karten gemischt und jedem Spieler zufällig eine der Karten ausgeteilt.

Jetzt kann es losgehen!

Empfehlungen für die erste Partie

Dieses Spiel ist anders als andere - wirklich anders! Wenn Sie nun gleich mit der Partie beginnen, werden Sie dem Spiel unweigerlich helfen, Sie zu besiegen. Während die Mechanismen des Spiels ziemlich einfach sind, werden deren Tragweite und Auswirkungen auf Ihr Handeln Sie immer wieder überraschen.

Wenn zu Ihrer Gruppe nicht nur alte Hasen gehören, denen alle Regeln und Einzelheiten genau bekannt sind, schlagen wir vor, die erste Partie des Spiels ohne potentiellen Verräter zu spielen. Das ist zwar nicht ganz so spannend und lustig, ermöglicht es jedoch allen Beteiligten, das Spiel und seine Möglichkeiten richtig kennen zu lernen.

Entfernen Sie also einfach die Verräter-Karte aus dem Stapel der Treue-Karten, bevor jeder Spieler eine erhält. Diese Partie können Sie folglich auch mit offenen Treue-Karten spielen.

Auf diese Weise können Sie nun die Mechanismen des Spiels schnell erfassen, die jeweiligen Spezialfähigkeiten jedes Ritters kennen lernen sowie die verschiedenen Questen und Hindernisse leichter bewältigen.

Falls Sie zunächst den Eindruck haben, dass die Spielregeln sehr umfangreich und komplex sind, sollten Sie nicht verzagen: Während der Spielvorbereitungen können Sie die einzelnen Elemente des Spiels kennen lernen, und Ihre Wappentafel bietet Ihnen einen kurzen Überblick über die Grundregeln des Spiels, die in dieser Anleitung erläutert werden.

Mit diesem Wissen können Sie das Spiel beginnen und den Rest während der Partie selbst entdecken. Wenn Sie eine neue Queste anfangen oder Fragen in Bezug auf bestimmte Karten auftauchen, können Sie im Questenbuch nachschlagen.

Nachdem Sie eine erste Partie gespielt haben, können Sie die Verräterkarte wieder unter die Treue-Karten mischen und eine neue Partie mit erweiterten Möglichkeiten genießen! Doch denken Sie stets daran: In Ihrer Mitte könnte ein Verräter sein, der im Geheimen gegen den Rest der Gruppe arbeitet! Und er kennt die Feinheiten des Spiels genauso gut wie Sie!

■ Anmerkungen zur Kooperation ■

Im Verlaufe des Spiels werden die Aussichten auf den Sieg von der Fähigkeit Ihrer Gruppe abhängen, die richtigen Entscheidungen zu treffen oder im entscheidenden Moment Opfer zum Wohle aller zu erbringen. Ihre eigenen Karten und Ihre Spezialfähigkeit werden Ihnen unter Umständen während der Partie vorgeben, welche Questen Sie in Angriff nehmen sollten. Für den Sieg ist es jedoch oftmals entscheidend, dass Sie mit anderen gleichgesinnten Rittern zusammenarbeiten.

Aus diesem Grund müssen bei den Beratungen mit den anderen Rittern einige wichtige Regeln beachtet werden. Absichtserklärungen („Ich habe gehört, dass diese furchtbaren Sachsen wieder im Anmarsch sind - ich werde ihnen den Garaus machen!“) sind jederzeit erlaubt. Aussagen über die eigenen Ressourcen („Meine Männer sind stark und stehen bereit, my Lord!“) und Fähigkeiten („Wie lächerlich und schwach sieht dieser Schwarze Ritter doch aus!“) sind ebenfalls möglich, so lange sie allgemein gehalten sind und keine Details verraten.

Sie dürfen jedoch niemals die auf Ihren Karten angegebenen Werte nennen oder andeuten und auch nicht spezielle Informationen weitergeben, die Ihren Mitspielern noch nicht bekannt sind. So dürfen Sie beispielsweise nicht sagen „Ich habe drei Grale, lass mich diese Karte nehmen.“ oder „König Artus könnte dir seine 5er-Kampfkarte geben, falls du sie brauchst.“

Da Sie alle mutige und selbstbewusste Ritter sind, soll jeder nach seinem eigenen freien Willen und Gewissen handeln. Unabhängig von den Ratschlägen, Wünschen oder Drohungen Ihrer Mitspieler sollen Sie immer selbst bestimmen können, welche Aktionen Sie durchführen möchten. Sie dürfen auch über Ihre Absichten und Ressourcen lügen (das ist vor allem für den Verräter besonders hilfreich) - während des Spiels zu betrügen ist jedoch natürlich nicht erlaubt!

■ Spielzug ■

Startspieler

Wie es sich für einen Monarchen gehört, beginnt König Artus die Partie. Ist er nicht im Spiel, beginnt der Ritter des jüngsten Spielers.

Reihenfolge

Gespielt wird im Uhrzeigersinn in aufeinander folgenden Spielzügen, bis

- das Spiel vorzeitig verloren ist
- **oder** das zwölfte Schwert nach Camelot gebracht wird, dann entscheidet die Farbe der Mehrheit der Schwerter über Sieg und Niederlage.

Die zwei Phasen

Ein Spielzug ist in zwei Phasen unterteilt, nach denen jeweils überprüft wird, ob das Spiel vorbei ist oder noch weitergeht.

In der ersten Phase, dem Fortschritt des Bösen, müssen Sie eine von drei unangenehmen Aktionen durchführen, die jeweils die Mächte des Bösen unterstützen.

In der zweiten Phase, der Heldentat-Phase, versuchen Sie, das gemeinsame Anliegen voranzubringen, indem Sie eine (unter Umständen auch mehrere) von fünf zur Auswahl stehenden Heldentaten vollbringen.

Übersicht über einen Spielzug®

Ihr Spielzug setzt sich aus zwei Schritten zusammen:

- **1. FORTSCHRITT DES BÖSEN** - Sie *müssen eine* der folgenden drei Aktionen durchführen:

- a. Ziehen Sie eine schwarze Karte vom Nachziehstapel, lesen Sie geheim ihren Text durch und führen Sie sie aus (Eine schwarze Karte ziehen, S. 10).
- b. Stellen Sie eine Belagerungsmaschine rund um Camelot auf (Eine Belagerungsmaschine nach Camelot stellen, S. 12).
- c. Oder verlieren Sie einen Lebenspunkt (Einen Lebenspunkt verlieren, S. 12).

Überprüfen Sie dann, ob eine der Endbedingungen des Spiels erfüllt ist, bevor Sie mit Schritt 2 fortfahren.

- **2. HELDENTAT** - Sie *müssen eine* der folgenden fünf Heldentaten durchführen (eventuell können Sie auch mehrere vollbringen - siehe Opfer und Spezialfähigkeiten)

- a. Reisen Sie zu einer neuen Queste (Reisen, S. 12).
- b. Führen Sie die spezielle Aktion der Queste durch, auf der Sie sich gerade befinden (S. 13-15).
- c. Spielen Sie eine weiße Spezial-Karte (S. 16).
- d. Heilen Sie sich selbst (S. 16).
- e. Oder klagen Sie einen anderen Ritter an (Eine Anklage erheben, S. 16).

Überprüfen Sie nach Ihrer Heldentat, ob eine der Endbedingungen des Spiels erfüllt ist. Ist dies nicht der Fall, kommt nun der nächste Spieler an die Reihe.

Während des Fortschritts des Bösen und der Heldentat können Sie Ihre Entscheidungen mit der Gruppe besprechen, sofern Sie die im Abschnitt „Anmerkungen zur Kooperation“ erläuterten Regeln (S. 8) einhalten. Auf jeden Fall sind Sie selbst es, der schließlich die Entscheidungen trifft.

1. Fortschritt des Bösen

Zu Beginn jedes Spielzugs müssen Sie eine von drei unschönen Alternativen wählen, welche die Mächte des Bösen beim Kampf gegen die getreuen Ritter unterstützen. Die Entscheidung für das geringste Übel richtet sich jeweils nach der aktuellen Spielsituation. Auf jeden Fall müssen Sie eine der drei Möglichkeiten auswählen: eine schwarze Karte ziehen, eine Belagerungsmaschine nach Camelot stellen oder einen Lebenspunkt verlieren.

a. Eine schwarze Karte ziehen

Wenn Sie sich dafür entscheiden, eine schwarze Karte zu ziehen, nehmen Sie die oberste Karte vom schwarzen Nachziehstapel. Lesen Sie ihren Text laut vor und führen Sie diesen dann aus. Im Zweifelsfall können Sie im Anhang II des Questenbuchs nachlesen, um weitere Details über die gezogene Karte und ihre Anwendungsweise zu erfahren.

Wenn der schwarze Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden alle schwarzen Karten des Ablagestapels wieder gemischt und bilden nun den neuen Nachziehstapel. Zugleich werden auch die weißen Karten des Nachzieh- und Ablagestapels miteinander gemischt, um einen neuen weißen Nachziehstapel zu bilden.



Wenn Sie **PARZIVAL** spielen, dürfen Sie dank Ihrer Spezialfähigkeit die oberste schwarze Karte vom Nachziehstapel ansehen und zurücklegen, bevor Sie sich entscheiden, welche der drei möglichen Aktionen zum Fortschritt des Bösen Sie durchführen möchten.

Wichtiger Hinweis

Im Verlaufe des Spiels wird immer, wenn einer der Nachziehstapel verbraucht ist, auch der andere Nachziehstapel gemischt - selbst wenn dieser noch nicht aufgebraucht ist.

10

Schwarze Spezial-Karten



schwarze Spezial-Karte



Finsterer Wald



Trostlosigkeit



Guinevere



Nebel von Avalon



Mordred



Morgana (x5)



Vivien

Wenn Sie vom schwarzen Nachziehstapel eine schwarze Spezial-Karte ziehen, lesen Sie deren Text laut vor und führen Sie sie anschließend sofort aus.

Wenn Sie möchten, können Sie, ein anderer Ritter oder mehrere Ritter gemeinsam die Auswirkungen der Karte sofort aufheben, indem insgesamt drei Merlin-Karten ausgespielt werden.

Alle gespielten Karten - einschließlich der eventuell verwendeten drei Merlin-Karten - werden anschließend verdeckt auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Wichtiger Hinweis

Während des Spiels werden alle Karten stets verdeckt abgelegt - unabhängig von ihrer Farbe oder dem Ritter, der sie gespielt hat. Werden Karten auf dem Brett abgelegt, geschieht dies in der Regel offen, wenn nichts Anderes angegeben ist.

Schwarze Standard-Karten



Schwarzer Ritter



Verzweiflung



Excalibur



Lanzelot & Drache



Söldner



Piketen



Sachsen

Wenn Sie vom schwarzen Nachziehstapel eine schwarze Standard-Karte ziehen, legen Sie diese offen zur entsprechenden Queste, die durch das Questensymbol auf der Karte angegeben wird.

Im Gegensatz zu den schwarzen Spezial-Karte kann man die Auswirkungen einer schwarzen Standard-Karten nicht durch das Ausspielen von drei Merlin-Karten aufheben.

Bei einer Söldnerkarte können Sie selbst entscheiden, ob Sie die Auswirkung auf den Sachsen- oder auf den Piketen-Krieg anwenden.

Die Lanzelot/Drache-Karten werden jeweils auf die Queste gelegt, die gerade aktiv ist (zu Beginn Lanzelot, nach der Erfüllung der Lanzelot-Queste dann der Drache).

Wenn Sie vom schwarzen Nachziehstapel eine Kampfkarte mit einem Zahlenwert ziehen (Lanzelot/Drache oder der Schwarze Ritter), können Sie diese, wenn Sie möchten, verdeckt auf das Brett legen, um den Zahlenwert vor den anderen Rittern geheim zu halten. Vermutlich wird dies dazu führen, dass einige Ihrer Mitspieler argwöhnisch die Stirn runzeln. Allerdings dürfen Sie auf diese Weise eine weiße Karte vom Nachziehstapel an sich nehmen.

Wenn die Queste für eine bestimmte schwarze Karte nicht mehr im Spiel ist (nach der Vollendung werden die Excalibur-, die Gral- und die Lanzelot/Drache-Queste umgedreht oder aus dem Spiel genommen), wird sofort eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt, anstatt diese Karte auszuführen. Die Karte wird dann auf den Ablagestapel gelegt.



Bei Lanzelots Queste gilt der Lanzelot-Wert.



Bei der Drachen-Queste gilt der Drachen-Wert.



Wenn Sie eine der folgenden schwarzen Karten vom Nachziehstapel ziehen:

- eine Schwarzer Ritter- oder Lanzelot/Drache-Karte, die auf das letzte freie Ablagefeld auf der dunklen Seite der bösen Mächte dieser Queste gelegt wird,
- eine Excalibur-Karte, durch die Excalibur auf die letzte Position auf der Flusseite der bösen Mächte wandert,
- eine Verzweiflung- oder Trostlosigkeit-Karte, die dazu führt, dass alle 7 Felder der Gral-Queste nun mit schwarzen Karten belegt sind,
- oder eine Piketen-, Sachsen- oder Söldnerkarte, die dazu führt, dass auf ein Schlachtfeld eine vierte Piketen- oder Sachsenfigur gestellt wird,

endet die Queste, für die Sie diese Karte spielen, sofort. Überprüfen Sie im Questenbuch, ob diese Queste verloren oder gewonnen wurde, und führen Sie die entsprechenden Auswirkungen aus, welche durch die Sieg- und Niederlage-Piktogramme auf der Queste angegeben werden.

b. Eine Belagerungsmaschine nach Camelot stellen

Nehmen Sie eine Belagerungsmaschine aus dem Vorrat und stellen Sie diese auf eines der freien Felder in der Umgebung von Camelot.



Belagerungsmaschine

Wenn dies die zwölfte Belagerungsmaschine rund um Camelot ist, haben die Ritter der Tafelrunde das Spiel sofort verloren - nur der Verräter triumphiert!

c. Einen Lebenspunkt verlieren

Sie können immer Ihre eigene Lebensenergie opfern, um die Mächte des Bösen im Schach zu halten. Dafür müssen Sie lediglich einen Lebenspunkt abgeben und Ihren Lebenswürfel auf die nächstniedrigere Zahl einstellen.

Sie können nie weniger als null oder mehr als sechs Lebenspunkte haben. (Eventuell überzählige Lebenspunkte verfallen sofort.)

Wenn die Anzahl Ihrer Lebenspunkte auf null sinkt (als Ergebnis eines freiwilligen Opfers oder aus irgendeinem anderen Grund im Spielverlauf), sterben Sie sofort und scheiden aus dem Spiel aus. Falls Sie Excalibur oder Lanzelots Rüstung besessen haben, sind diese Reliquien nun für immer verloren und werden aus dem Spiel genommen. Legen Sie Ihre weißen Karten sofort verdeckt auf den weißen Ablagestapel und entfernen Sie Ihre Figur vom Brett.



Der Heilige Gral

Ihre einzige Hoffnung: Wenn der Heilige Gral bereits im früheren Spielverlauf gewonnen wurde und sein Besitzer Sie daraus trinken lässt, überleben Sie den Verlust Ihrer Lebenspunkte - allerdings nur ein einziges Mal! (Falls Sie selbst den Gral besitzen, können Sie dessen magische Kraft für sich selbst nutzen.) Durch das Trinken aus dem Heiligen Gral können Sie Ihre Lebenspunkte wieder auf 4 einstellen. Anschließend wird der Gral aus dem Spiel genommen.

Wichtiger Hinweis

Auch wenn Sie tot sind, dürfen Sie Ihre Treue-Karte bis zum Ende des Spiels nicht aufdecken. Selbst wenn Sie in der Schlacht gefallen sind, haben Sie noch die Chance, Ihren Sieg zu genießen (posthum, versteht sich!), falls Ihre Seite schließlich doch noch gewinnt.

12

2. Heldentaten

Wenn Sie die Phase „Fortschritt des Bösen“ überstehen, müssen Sie anschließend eine von fünf Heldentaten vollbringen. Zur Unterstützung der getreuen Ritter, müssen Sie eine der folgenden Aktionen auswählen:

- Ziehen Sie zu einer neuen Queste - S. 12
- Führen Sie die Aktion einer speziellen Queste aus - S. 13-15
- Spielen Sie eine weiße Spezial-Karte - S. 16
- Heilen Sie sich selbst - S. 16
- Oder erheben Sie eine Anklage (falls möglich) - S. 16

Denken Sie daran, dass Sie auch in dieser Phase eine Aktion ausführen müssen. Wenn Sie sich also auf einer Queste befinden und nicht in der Lage sind, die spezielle(n) Aktion(en) dieser Queste durchzuführen, müssen Sie eine weiße Spezial-Karte spielen, sich selbst heilen oder eine Anklage erheben. Wenn Sie keine dieser Aktionen durchführen können, müssen Sie sich bewegen - auch wenn Sie eigentlich auf dieser Queste stehen bleiben möchten!

a. Reisen

Die Gegend rund um Camelot ist düster und weckt finstere Vorahnungen. Aus diesem Grund kann schon die Reise zu einem anderen Ort eine wahre Herausforderung sein - also eine Heldentat.

Wenn Sie reisen möchten, nehmen Sie einfach Ihre Ritter-Miniatur und stellen Sie auf eine Queste Ihrer Wahl. Die Distanz zwischen der Queste, auf der die Figur zuvor stand, und dem Ziel, das Sie auswählen, spielt dabei keine Rolle. Für jeden Zug von einer Queste zu einer anderen ist immer eine separate Heldentat erforderlich.

Die einzige Ausnahme ist Camelot, das aus zwei Orten besteht - die Fläche für die Belagerungsmaschinen außerhalb der Mauern und die Tafelrunde im Inneren. Zwischen diesen beiden Orten können Sie sich frei bewegen, ohne dass dafür eine Heldentat erforderlich wäre.

Einige der Questen (der Schwarze Ritter, Lanzelot) sind Soloquesten. Auf einer Soloqueste können niemals mehrere Ritter gleichzeitig stehen. Sie können also nur zu einer Soloqueste reisen, wenn diese zurzeit unbesetzt ist.

b. Spezielle Aktion der Queste durchführen

Bei jeder Queste gibt es eine oder mehrere spezielle Heldentaten. Diese Questen-spezifischen Aktionen helfen in der Regel, die Queste erfolgreich voranzubringen. Sie können die spezielle Aktion einer Queste nur dann ausführen, wenn sich Ihr Ritter gerade auf dieser Queste befindet.

Wenn aufgrund der Durchführung einer Heldentat eine Queste vollendet wird, geschieht Folgendes:

- Alle Ritter der soeben vollendeten Queste werden zurück nach Camelot gestellt (dafür ist keine Heldentat erforderlich).
- Die Auswirkungen des Siegs oder der Niederlage werden - gemäß den Piktogrammen und den Erläuterungen im Questenbuch - sofort durchgeführt.
- Alle Karten, die für diese Queste gespielt wurden, werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt. Etwaige Sachsen- und Piktenfiguren kommen zurück in den Vorrat.

Es gibt die folgenden Questen-spezifischen Heldentaten:

Camelot

In Camelot gibt es für jeden der zwei Bereiche (Tafelrunde im Inneren und Fläche für die Belagerungsmaschinen außerhalb der Mauern) jeweils eine spezielle Heldentat.

Wenn Sie sich in Camelot befinden, können Sie sich für eine der beiden folgenden Heldentaten entscheiden:

- zwei weiße Karten ziehen
- oder gegen eine Belagerungsmaschine kämpfen.

Zwei weiße Karten ziehen

Im gesamten Spielverlauf gibt es keine Beschränkung für die Anzahl an weißen Karten auf Ihrer Hand. Wenn Sie jedoch mehr als 12 weiße Karten besitzen, können Sie als Heldentat nicht die Option wählen, weitere weiße Karten zu ziehen.



Wenn Sie TRISTAN spielen und während Ihres vorangegangenen Zuges in Camelot waren, können Sie aufgrund Ihrer Spezialfähigkeit von der Tafelrunde zu einer beliebigen Queste reisen, ohne dass dafür eine Heldentat erforderlich wäre. So können Sie in diesem Zug eine andere Heldentat vollbringen.



Kampf gegen eine Belagerungsmaschine



Wenn Sie gegen eine Belagerungsmaschine kämpfen möchten, wählen Sie zunächst aus Ihrer Hand die gewünschte Anzahl an Kampfkarten aus und legen diese auf den Tisch. Dann würfeln Sie mit dem achtseitigen Würfel:

- **Wenn die Summe der von Ihnen gespielten weißen Kampfkarten höher ist als das Würfelergebnis** haben Sie den Kampf gewonnen. Legen Sie die gespielten Karten auf den Ablagestapel und nehmen Sie die Belagerungsmaschine vom Brett. Sie kommt zurück in den Vorrat.

- **Wenn die Summe der von Ihnen gespielten weißen Kampfkarten niedriger als das Würfelergebnis** oder mit diesem identisch ist, verlieren Sie einen Lebenspunkt. Drehen Sie Ihren Lebenswürfel auf die nächstniedrigere Zahl (siehe weiter oben „Einen Lebenspunkt verlieren“). Die Belagerungsmaschine bleibt stehen, und Sie legen Ihre gespielten Karten ab.

Die Questen Schwarzer Ritter und Lanzelet/Drache

Das Turnier gegen den Schwarzen Ritter (auf dem Hauptspielplan), die Queste zur Erlangung von Lanzelots Rüstung und die Drachen-Queste sind Kampfquesten.

Wenn Sie auf einer Kampfqueste stehen, können Sie als Heldentat Ihrer Wahl eine einzelne Kampfkarte auf ein leeres Ablagefeld auf der Seite der Ritter platzieren.

Am Ende müssen die gespielten Karten eine besondere Kombination ergeben - 2 Paare mit verschiedenen Werten beim Turnier gegen den Schwarzen Ritter, ein Fullhouse (ein Paar und ein Drilling) bei Lanzelots Queste und 3 Drillinge bei der Drachen-Queste. Das schränkt Ihre Auswahl der Kampfkarten ein beziehungsweise legt fest, welche Karten jeweils noch fehlen.

Eine Kampfqueste ist vollendet, wenn das letzte weiße Ablagefeld belegt wird - oder das letzte schwarze in der Phase „Fortschritt des Bösen“. Die Summe aller auf dieser Queste abgelegten weißen Karten wird mit der Summe der hier befindlichen schwarzen Karten verglichen.

Um die Identität der getreuen Ritter und des möglichen Verräters zu schützen, müssen alle für diese Queste gespielten schwarzen Karten gemischt werden, bevor man sie aufdeckt und die Werte addiert.

Wenn die Summe der weißen Kampfkarten größer ist, haben die getreuen Ritter die Queste gewonnen. Andernfalls ist sie verloren.



Die Queste endet, da die fünfte schwarze Karte gelegt wurde.



Die fünf schwarzen Karten, einschließlich der vier verdeckt gelegten Karten, ergeben:
 $3 + 1 + 1 + 5 + 1 = 11$



Der Ritter hat bisher drei Karten gespielt:
 $1 \times 4 + 2 \times 5 = 14$

Ritter gewinnt 14 zu 11.

Wichtiger Hinweis

Denken Sie daran - wenn während des Spiels irgendwann der weiße Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der weiße Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Zugleich werden auch die schwarzen Karten des Nachzieh- und Ablagestapels miteinander gemischt, um einen neuen schwarzen Nachziehstapel zu bilden.



Wenn Sie SIR GAWAIN spielen, können Sie aufgrund Ihrer Spezialfähigkeit in Camelot statt zwei weißer Karten drei weiße Karten ziehen. Dennoch gilt auch für Sie bei der Entscheidung für eine Heldentat das oben erwähnte Limit von 12 weißen Karten auf der Hand.



SCHWARZER RITTER



LANZELOT/DRACHE



Die Excalibur-Queste

Um die Excalibur-Queste zu gewinnen, müssen Sie Excalibur nach und nach zu Ihrer hellen Seite des Flusses bewegen.

Wenn Sie Excalibur einen Schritt weiter zu Ihrer Seite bewegen möchten, können Sie als Heldentat Ihrer Wahl eine beliebige weiße Karte aus Ihrer Hand verdeckt auf den weißen Ablagestapel legen.

Sobald Excalibur das letzte Feld auf Ihrer Seite des Flusses erreicht hat, ist die Queste gewonnen. Der Ritter, der die Queste beendet hat, erhält Excalibur und legt die Reliquie auf seine Wappentafel.



Die Gral-Queste

Um die Gral-Queste zu gewinnen, muss jedes einzelne Feld auf dieser Queste mit einer Gral-Karte belegt werden.

Wenn Sie bei Ihrer Suche nach dem Heiligen Gral vorankommen möchten, können Sie als Heldentat Ihrer Wahl eine einzelne Gral-Karte auf das erste freie Feld legen, das der Gral-Miniatur am nächsten ist.



Wenn alle Kartenablagefelder belegt sind, entfernen Sie stattdessen die nächstgelegene Verzweiflung- (oder Trostlosigkeit-) Karte und legen beide Karten auf die jeweiligen Ablagestapel.

Sobald Sie die siebte Gral-Karte auf das letzte Ablagefeld des Bretts legen, haben Sie die Queste gewonnen. Legen Sie den Heiligen Gral auf Ihre Wappentafel.

Die Sachsen- und Piktenkriege

Um auf dem Hauptspielplan den Krieg gegen die Sachsen oder Pikten zu gewinnen, müssen Sie eine Folge von Kampfkarten mit den Werten von 1 bis 5 vervollständigen, bevor es den Mächten des Bösen gelingt, vier Sachsen- oder Pikten-Figuren in diesen Krieg zu schicken. Wenn Sie gegen die Sachsen oder Pikten kämpfen möchten, können Sie als Heldentat Ihrer Wahl eine einzelne Kampfkarte auf das erste freie Kartenablagefeld dieses Kriegs legen.

Wenn für diesen Krieg noch keine Karten gespielt wurden, müssen Sie als Erstes eine Kampfkarte mit dem Wert 1 auf diese Queste legen. Der Wert jeder folgenden Kampfkarte, die für diesen Krieg gespielt wird, muss genau um 1 Punkt höher sein als die zuletzt hier abgelegte Karte. Auf diese Weise bilden die Karten, die für diese Queste gespielt werden, eine Folge von 1 bis 5.



Wird die fünfte und letzte Kampfkarte in einem Krieg gespielt, ist die Queste gewonnen. Wenn vier Sachsen- oder Pikten-Figuren auf das Schlachtfeld gestellt werden, bevor die fünfte Karte hier abgelegt werden konnte, ist die Queste verloren.



Ende der Queste

c. Eine weiße Spezial-Karte spielen

Eine weiße Spezial-Karte können Sie an dem besonderen Symbol erkennen.



weiße Spezial-Karte



Einberufung



Schicksal



Heldentum



Die Dame vom See



Bote



Frömmigkeit



Verstärkung



Wahrsagung



Merlin

Wenn Sie eine weiße Spezial-Karte spielen, lesen Sie den Text laut vor und führen die Auswirkungen sofort aus. Dann legen Sie die Karte auf den weißen Ablagestapel.

Pro Spielzug können Sie nie mehr als eine einzige weiße Spezial-Karte spielen.



Wenn Sie SIR GALAHAD spielen, können Sie Ihre Spezialfähigkeit nutzen, um diese Aktion zusätzlich zu Ihrer Heldentat durchzuführen. In diesem Fall müssen Sie für Ihre normale Heldentat eine andere Aktion auswählen.

d. Sich selbst heilen

Wenn Sie sich selbst heilen und 1 Lebenspunkt zurückgewinnen möchten, müssen Sie lediglich 3 identische Karten (z.B. 3 Gyal-Karten oder 3 Kampfkarten desselben Werts) ablegen und Ihren Lebenswürfel auf die nächsthöhere Zahl drehen. Sie können durch eine solche Heilung mehr Lebenspunkte als die ursprünglichen 4 erhalten, aber niemals mehr als 6.

e. Eine Anklage erheben

Beschuldigen Sie einen Ritter aus Ihrer Runde, ein Verräter zu sein. Er muss dann sofort seine Treue-Karte für alle sichtbar aufdecken.

Sie müssen sich nicht am selben Ort befinden wie der Ritter, den Sie des Verrats bezichtigen.

Wenn der Ritter, den Sie angeklagt haben, ein Getreuer ist, müssen Sie sofort ein weißes Schwert in Camelot auf die schwarze Seite drehen (sofern ein weißes Schwert dort liegt).

Wenn der Ritter, den Sie anklagen, wirklich der Verräter ist, legen Sie ein weißes Schwert nach Camelot. Der Verräter ist nun enttarnt und muss gemäß den Anweisungen auf der Rückseite seiner Wappentafel weiterspielen. Weitere Details finden Sie im Kapitel „Der Verräter“ in Anhang I des Questenbuchs.

Wichtige Hinweise

- Diese Aktion können Sie nur durchführen, wenn bereits mindestens 6 Belagerungsmaschinen rund um Camelot stehen oder mindestens 6 Schwerter beliebiger Farben in Camelot liegen.
- Jeder Ritter kann diese Aktion nur einmal während der gesamten Partie wählen.
- Wenn Sie der Verräter sind, können Sie auch einen anderen Ritter anklagen, um ein wenig Verwirrung zu stiften - und ein weißes Schwert auf die schwarze Seite zu drehen!

Zusätzliche Heldentaten: Opfer



Einmal während Ihres Spielzugs können Sie sich zu einer besonderen Kraftanstrengung entschließen und einen Ihrer Lebenspunkte opfern, um eine zweite Heldentat zu vollbringen.

Drehen Sie Ihren Lebenswürfel sofort auf die nächstniedrigere Zahl und führen Sie Ihre zweite Aktion durch.

So könnten Sie sich beispielsweise mit Ihrer ersten Heldentat zur Excalibur-Queste bewegen und dann einen Lebenspunkt opfern. Als zweite Aktion könnten Sie nun eine weiße Karte ablegen und Excalibur ein Feld weiter in Richtung der hellen Flussseite bewegen.

Wenn die Anzahl Ihrer Lebenspunkte durch ein solches Opfer auf null sinkt, können Sie diese letzte Aktion noch durchführen. Direkt danach sterben Sie jedoch - unabhängig davon, wie diese Heldentat ausgeht - also auch dann, wenn durch diese Aktion eine Queste gewonnen wird und Sie dadurch wieder einen Lebenspunkt gewinnen würden. Nur der Heilige Gral kann Sie vor dem sicheren Tod retten; dies ist allerdings auch nur dann möglich, wenn dieser bereits in einer früheren Queste gewonnen wurde.

Zusätzliche Heldentaten: Die Spezialfähigkeiten der Ritter

Mit Ausnahme von Sir Parzival und Sir Kay können alle anderen Ritter ihre Spezialfähigkeit während ihrer jeweiligen Heldentat-Phase einsetzen. Parzival kann seine Spezialfähigkeit während seiner „Fortschritt des Bösen“-Phase nutzen, während Kay seine außer der Reihe am Ende einer Queste einsetzt.

Ihre Spezialfähigkeit können Sie vor oder nach Ihrer normalen Heldentat nutzen. Wenn Sie sich dazu entschließen, zwei Aktionen durchzuführen, ist es auch möglich, Ihre Spezialfähigkeit zwischen diesen beiden Heldentaten einzusetzen.

Auch hierbei gilt, dass niemals während eines einzigen Spielzugs dieselbe Heldentat zweimal vollbracht werden kann.

Wenn Sie beispielsweise Sir Galahad sind und Ihre Spezialfähigkeit einsetzen, um zusätzlich zu Ihrer normalen Aktion eine weiße Spezial-Karte zu spielen, können Sie während desselben Spielzugs nicht als Ihre normale Heldentat eine zweite weiße Spezial-Karte spielen.

Unentschieden

Während der Partie kann es zu einem Gleichstand kommen, zum Beispiel in folgenden Situationen:

- Kämpfe gegen Belagerungsmaschinen
- Kämpfe gegen den Schwarzen Ritter
- Kämpfe bei der Lanzelot/Drachen-Queste
- zwischen weißen und schwarzen Schwertern in Camelot am Ende der Partie.

Ein Patt wird immer zugunsten der Mächte des Bösen und des Verräters gewertet. Ritter geben sich doch nicht mit einem Unentschieden zufrieden!

Wichtiger Hinweis

Sie können niemals während Ihres Zugs dieselbe Aktion zweimal durchführen. Die zweite Heldentat muss immer eine andere sein als die erste.



Die einzige Ausnahme ist SIR KAY: Er darf eine zweite Kampfkarte spielen, wenn er einen Kampf gegen Lanzelot, den Drachen, den Schwarzen Ritter oder eine Belagerungsmaschine beendet. Bevor er diese zweite Kampfkarte spielt, kann er den Wert der schwarzen Karten ansehen, gegen die er kämpft.

■ Spielende ■

Die Partie endet sofort und ist für alle getreuen Ritter der Tafelrunde verloren, wenn

- a. Camelot von 12 Belagerungsmaschinen umgeben ist oder
- b. mindestens 7 schwarze Schwerter in Camelot liegen oder
- c. alle getreuen Ritter (außer dem Verräter) tot sind.

Außerdem endet das Spiel sofort nach der ersten Aktion, durch die ein zwölftes Schwert nach Camelot gelegt wird.

Falls der Verräter zu diesem Zeitpunkt noch lebt und unerkant ist, deckt er nun seine Treue-Karte auf, und zwei weiße Schwerter in Camelot werden auf die schwarze Seite gedreht.

Jetzt werden die schwarzen und weißen Schwerter in Camelot getrennt voneinander addiert. Wenn die Anzahl der weißen Schwerter größer ist als die Anzahl der schwarzen, haben die getreuen Ritter der Tafelrunde gewonnen. Andernfalls siegen die Mächte des Bösen zusammen mit ihrem verräterischen Freund, sofern es einen gibt.

Jeder Ritter (einschließlich des Verräters), der im Laufe der Partie stirbt, wird posthum zum Sieger erklärt, wenn seine Partei das Spiel gewinnt.

Wichtiger Hinweis

Wenn bei der letzten Aktion des Spiels mehrere Schwerter gleichzeitig nach Camelot gelangen, können auch mehr als zwölf Schwerter in Camelot liegen.

■ Optionale Zusatzregeln ■

Während der Partie einsteigen

Wenn ein Spieler in eine laufende Partie einsteigen möchte, erhält er einfach eine der übrigen Wappentafeln sowie eine Treue-Karte und setzt sich direkt links neben König Artus (beziehungsweise neben den Spieler, der die Partie begonnen hat, falls König Artus nicht dabei ist). Er dreht seinen Lebenswürfel auf die 4, zieht 5 weiße Karten vom weißen Nachziehstapel, stellt seine Ritter-Miniatur nach Camelot und wartet, bis er an der Reihe ist.

Wenn ein Spieler aus einer laufenden Partie aussteigen möchte, wird er so behandelt, als hätte ihn der Tod ereilt (siehe „Lebenspunkte verlieren“, S. 12).

Expertenregeln

Nachdem Sie einige Partien gewonnen haben, werden die Mutigsten unter Ihnen eventuell den Wunsch verspüren, die folgenden Varianten auszuprobieren.

Die Herausforderung des Knappen

Erfahrene Spieler, die eine noch größere Herausforderung suchen, können, wenn sie möchten, die Partie als einfacher Knappe beginnen - ohne Wappentafel und Spezialfähigkeit. Wie üblich wird der Lebenswürfel auf die 4 eingestellt. Der Knappe erhält fünf weiße Karten sowie eine Merlin-Karte auf die Hand.

Wenn eine Queste gewonnen ist, wird ein einziger der dort anwesenden Knappen zum Ritter ernannt. Die Spieler können entscheiden, welcher der Knappen zum Ritter werden soll. Falls es zu keiner Einigung kommt, wird derjenige Knappe zum Ritter ernannt, durch dessen Aktion die Queste gewonnen wurde. Er erhält eine Wappentafel und kann von nun an auch die damit verbundene Spezialfähigkeit nutzen.

Der Verräter ist unter uns

Anstatt beim Austeilen der Treue-Karten alle acht zur Verfügung stehenden Treue-Karten zu mischen, können Sie auch nur so viele abzählen, wie Spieler mitspielen. Fügen Sie dann die Verräterkarte hinzu, mischen Sie und teilen Sie an jeden eine Treue-Karte aus. So wird das Spiel spannender und etwas schwieriger. Es ist zwar noch immer nicht sicher, dass wirklich ein Verräter mit von der Partie ist, aber die Chance ist auf diese Weise deutlich größer - vor allem in kleineren Spielrunden.

Drei tapfere Ritter

Wenn nur wenige Ritter teilnehmen, ist die Herausforderung umso größer. Sind nur drei Spieler beteiligt, raten wir dringend, die „Empfehlungen für die erste Partie“ auf Seite 8 dieses Regelhefts zu beachten. Versuchen Sie zunächst, die Questen ohne einen potentiellen Verräter in Ihrer Mitte zu bestehen.

Erst wenn Sie mit Ihren Fähigkeiten und Optionen vertraut sind, sollten Sie die Treue-Karte des Verräters wieder untermischen. In einer so kleinen Gruppe wird nicht sehr häufig ein Verräter unter Ihnen sein, da von den acht Treue-Karten ja nur drei ins Spiel kommen. Sollte er jedoch mit von der Partie sein, kann er besonders großen Schaden anrichten.

Aus diesem Grunde sollte sich der Spieler, der die Verräter-Karte erhalten hat, nicht nur streng an die Regeln halten, sondern auch stets versuchen, dem Charakter des Spiels gerecht werden. In „Schatten über Camelot“ besteht die Herausforderung des Verräters darin, die getreuen Ritter durch Täuschung und Irreführung zu besiegen. Seine Gegner einfach zu zerstören, indem der Verräter seine wahre Identität durch offensichtlich böse Aktionen preisgibt, macht keinen Spaß und ist unehrenhaft.

Damit diese Art des Spielens in der Partie zu dritt auch richtig funktioniert, sollten die Spieler die Treue-Karte, die sie zu Beginn der Partie ausgeteilt bekommen, nicht sofort ansehen. Erst wenn mindestens sechs Schwerter nach Camelot gelegt worden sind, sehen die Ritter nach, welche Treue-Karte sie haben.

Nun macht sich Misstrauen in Camelot breit, während die Anforderungen an die getreuen Ritter nach wie vor beachtlich sind - unabhängig davon, ob einer von ihnen inzwischen den Versuchungen der Mächte des Bösen erlegen ist, oder nicht.

Online spielen

Bislang planen wir keine Online-Version des Spiels Schatten über Camelot. Aber wir möchten Sie einladen, unsere faszinierende Online-Spieler-Gemeinde kennen zu lernen und Ihr Glück bei Partien gegen Spieler aus aller Welt zu versuchen - jeden Tag rund um die Uhr! Hier stehen Online-Versionen von einigen unserer beliebtesten Spiele zur Verfügung, wie zum Beispiel Zug um Zug und Gang of Four.

Hier ist Ihre Days of Wonder-Webnummer:

Besuchen Sie einfach die Internetseite www.shadowsovercamelot.com und klicken Sie auf die Schaltfläche „Anmeldung neuer Spieler“. Folgen Sie dann den weiteren Anweisungen.

Mehr Informationen über die vielen anderen Spiele von „Days of Wonder“ erhalten Sie unter:
www.daysofwonder.com

Spielidee:

Bruno Cathala

&

Serge Laget

www.sergelaget.com

Illustrationen:

Julien Delval

Übersetzung:

Birgit Janka

Wir bedanken uns auf das Allerherzlichste bei den fröhlichen Spielleuten im französischen Etourvy-en-Chaource, der Welthauptstadt der Spiele und des Käses, den erlauchten Damen und Herren aus den Provinzen Burgund und Dauphiné sowie bei sämtlichen dienstbaren Geistern von Days of Wonder für ihre Unterstützung. An ihrer Geduld und Treue haben wir (fast ...!) nie gezweifelt.

Copyright © 2004-2005 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022

„Days of Wonder“ und „Schatten über Camelot“ sind eingetragene Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.