

MERLINS MACHT™

Eine Erweiterung zu *Schatten über Camelot*

Serge Laget
&
Bruno Cathala

Als kampferprobter Ritter mit der Erfahrung vieler Feldzüge dachten Sie, die Gegend um Camelot berge für Sie keine Geheimnisse mehr und der Sieg über die Mächte des Bösen wäre inzwischen nahezu ein Kinderspiel.

Da haben Sie sich allerdings gewaltig geirrt. Sie sollten Ihr Schwert besser beim Schmied noch einmal schärfen lassen, denn neue Gefahren brauen sich in den Nebeln von Avalon zusammen ...

Kundschafter erzählen von Versammlungen der Hexen, deren schwarze Magie und schändliche Vorhaben das ganze Königreich bedrohen. Selbst die meisten der viel bereisten Straßen nach Camelot sind inzwischen nicht mehr sicher. Glücklicherweise gibt es in diesen düsteren Zeiten einige neue Knapen, die den Mut aufbringen (oder tollkühn genug sind?), sich zur Tafelrunde zu gesellen. Außerdem ist nun Merlin selbst bereit, sich in die Belange des Königreichs einzumischen ...

Gehören Sie zu den Rittern, die sich auf den bereits errungenen Lorbeeren ausruhen, vor der drohenden Finsternis kapitulieren und sich in die Schatten zurückziehen? Das kann nur zu Hinterhalt und Verrat führen. Oder sind Sie bereit, sich mit dem Schwert in der Hand mutig der Gefahr entgegenzustellen, den König zu unterstützen und uns auf dieser heldenhaften Reise zu begleiten?

Willkommen bei „Merlins Macht“, einer Erweiterung für das Brettspiel „Schatten über Camelot“™. Zum Spielen benötigen Sie ein Exemplar des Grundspiels.

Spielmaterial

Diese Erweiterung enthält:

- Eine Merlin-Figur - ein neuer, unabhängiger Charakter auf dem Spielbrett, der Ihnen in Ihrer Not zu Hilfe eilen kann
- 7 neue Ritter mit ihrer jeweiligen Wappentafel, die den Farben der 7 Ritter aus dem Originalspiel entsprechen



(Ausnahme ist natürlich Artus, denn es kann nur einen wahren König geben!)

• 63 neue Karten:

- neue Treue-Karten einschließlich 1 zusätzlichen Verräter-Karte



- 16 Reise-Karten mit Ereignissen, die auftreten können, wenn Sie von Queste zu Queste reisen



- 14 schwarze Karten einschließlich 7 neuen schwarzen Spezial-Karten – alles mit Morgana verbündete Hexen – so dass eine Mischung aus alten und neuen Bedrohungen entsteht



- 23 weiße Karten einschließlich 8 neuen weißen Spezial-Karten – dringend benötigte nützliche Ereignisse als Ergänzung zum Grundspiel



- und eine Übersichtskarte für Merlin.


- Diese Erweiterung enthält außerdem eine Bonus-Figur von Sir Bedivere, einer inzwischen nahezu vergriffenen Werbe-Miniatur, die erstmals zur Einführung des Grundspiels erhältlich war. Zusätzlich gibt es für ihn nun die entsprechende Wappentafel und einen farbigen Würfel.



Veränderungen gegenüber dem Aufbau des Grundspiels

Bevor Sie beginnen, das Grundspiel mit der Merlin-Erweiterung aufzubauen, sollten Sie

- die **16 neuen Reise-Karten** aus der Erweiterung mischen und diesen Reise-Stapel neben das Spielbrett legen, so dass alle Spieler ihn problemlos erreichen können.
- die **Merlin-Figur und die entsprechende Übersichts-karte** neben dem Reise-Stapel bereitlegen. Merlin kommt erst ins Spiel, wenn im Verlaufe der Partie die erste Karte *Merlin reist* vom Stapel gezogen wird.
- die **14 schwarzen Karten** dieser Erweiterung mit den schwarzen Karten des Grundspiels mischen.
- die **23 weißen Karten** dieser Erweiterung mit den weißen Karten des Grundspiels mischen.

Einige der weißen und schwarzen Karten dieser Erweiterung sind identisch mit Karten aus dem Grundspiel. Der unterschiedliche Abnutzungsgrad der bereits gebrauchten und dieser neuen Karten ist deshalb unerheblich: Sie wissen nie, ob eine neue Karte inhaltlich nicht mit einer alten identisch ist. Durch die zusätzlichen Karten mit bereits bekannten Texten wird das Gleichgewicht zwischen den erweiterten Decks weißer und schwarzer Karten aufrechterhalten. Alle Karten dieser Erweiterung sind mit einem „M“  markiert, damit Sie diese am Ende der Partie problemlos wieder aussortieren können.

Nun setzen Sie die sonstigen Spielvorbereitungen fort, wie auf den Seiten 6 und 7 des Spielregelhefts für das Grundspiel beschrieben.

Sieben neue Ritter

In „Merlins Macht“ ist König Artus aufgrund seines hervorgehobenen Status stets präsent. Lösen Sie seine Wappentafel zufällig einem der Spieler zu, bevor Sie mit den weiteren Vorbereitungen fortfahren.

Wenn die Spieler ihre Ritter erhalten (Schritt 5 in der Vorbereitung des Grundspiels), können Sie nun entweder

- alle Wappentafeln des Grundspiels (einschließlich Sir Bedivere, doch ohne König Artus, der bereits seinen Besitzer gefunden hat) durch die 7 neuen Ritter aus „Merlins Macht“ ersetzen – Sir Bors, Sir Caradoc, Sir Caheris, Sir Gareth, Sir Geraint, Sir Lamorak und Sir Owain –, bevor die Wappentafeln der Ritter zufällig gezogen werden.
- oder die Ritter Ihrer Wahl aussuchen (alte oder neue), sofern nicht die Wappentafeln zweier Ritter dieselbe Farbe aufweisen. (Wenn Sie beispielsweise Sir Caheris mit seiner gelben Wappentafel wählen, kann Sir Galahad nicht mit von der Partie sein.) Verwenden Sie die farblich zur Wappentafel passende Ritterfigur, um den Ritter auf dem Spielbrett darzustellen.

Merlin

Dieser weise, alte Zauberer ist nun ein selbständiger, unabhängiger Charakter mit einer eigenen Figur. Merlin beginnt die Partie neben dem Spielbrett. Wenn bestimmte Ereignisse eintreten (siehe das Kapitel „Reisen und Reise-Stapel“), kommt Merlin auf das Brett, beginnt seine Reise von Queste zu Queste und unterstützt die Ritter folgendermaßen:



Merlin

- Wenn sich sein Ritter auf derselben Queste befindet wie Merlin, kann der Spieler einmal während seines Spielzugs eine weiße Karte vom Stapel ziehen. Diese Aktion zählt nicht als eine der in diesem Spielzug möglichen Heldentaten eines Ritters und ist zusätzlich möglich.
- Immer wenn Merlin zu einer Queste reist, die nicht mehr im Spiel ist (Excalibur-Queste, Gral-Queste und Lanzelot/Drachen-Queste), und eine entsprechende schwarze Karte gezogen wird, führt dies *nicht* dazu, dass eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt wird; stattdessen wird die schwarze Karte ohne Wirkung abgelegt.

Reisen und Reise-Stapel

Die Straßen rund um Camelot sind unsicher und gefährlich geworden. Im Gegensatz zum Grundspiel ist eine Reise von Queste zu Queste für die Ritter nun nicht mehr ohne weiteres möglich ...



Jedes Mal wenn ein Ritter während seines Spielzugs als Heldentat oder durch die Nutzung seiner Spezialfähigkeit (Sir Tristan) zu einer neuen Queste reist, muss er:

- zuerst erklären, wohin er reisen möchte,
- dann die oberste Reise-Karte vom Reise-Stapel ziehen und ausführen, bevor er unter Umständen seinen Zug vollendet und seinen Zielort erreicht.

Alle anderen Bewegungen während der Partie, wie beispielsweise nach der Vollendung einer Queste beziehungsweise außerhalb des eigenen Spielzugs als Reaktion auf eine weiße oder schwarze Spezial-Karte, führen nicht dazu, dass eine Reise-Karte aufgedeckt wird und folgen nach wie vor den Regeln des Grundspiels. *Lediglich* die Bewegungen eines Ritters als Heldentat während seines Zugs oder aufgrund seiner Spezialfähigkeit sind von dieser veränderten Regelung betroffen.

- Wenn die Reise-Karte **Nichts passiert** gezogen wird, dann geschieht nichts Außergewöhnliches! Der Ritter vollendet seine Bewegung und erreicht unbehelligt die Queste seiner Wahl. Die Partie wird wie gewohnt fortgesetzt.
- Wenn die Reise-Karte **Merlin reist** gezogen wird, erreicht der Ritter unbehelligt die Queste seiner Wahl *und* die Merlin-Figur wird neben ihn auf diese



neue Queste gestellt. Da Merlin *kein* Ritter ist, darf er reisen, um sich zu einem Ritter auf einer beliebigen Queste zu gesellen, auch auf einer Soloqueste (Der Schwarze Ritter, Lanzelot).

- Wenn die Reise-Karte **Vision** gezogen wird, fühlt sich der Ritter durch den Gral so inspiriert, dass er zu dieser Queste reist, statt zu seiner ursprünglichen Zielqueste. Wenn die Gral-Queste nicht mehr im Spiel ist, hat die Vision keine Wirkung, und der Ritter kann seine Bewegung vollenden, als hätte er die Karte **Nichts passiert** gezogen.



- Wenn die Reise-Karte **Bürde**, **Hinterhalt!** oder **Verlust** gezogen wird, muss der Ritter die auf der jeweiligen Karte beschriebene Herausforderung bestehen oder die Folgen erleiden, und sein Spielzug endet sofort.



- Wenn die Reise-Karte **Gefangen!** gezogen wird, gerät der Ritter in Gefangenschaft und wird gegen Lösegeld als Geisel gehalten. Er bleibt an Ort und Stelle und kann nicht am Spiel teilnehmen, bis einer der anderen Ritter eine seiner Heldentaten dafür verwendet, eine weiße Spezialkarte abzulegen, um den unglücklichen Ritter zu befreien. (Legen Sie zur Kennzeichnung für die Dauer der Gefangenschaft die **Gefangen!**-Karte unter die Figur des betroffenen Ritters.) Ein Ritter kann weder sich selbst befreien noch an irgendeiner Aktion (Kartenaustausch usw.) teilnehmen, bis er von einem anderen Mitspieler befreit worden ist. Wenn ein enttarnter Verräter am Ende der Partie noch immer gefangen ist, kann er sich nicht selbst zu erkennen geben und auch keine weißen Schwerter auf die schwarze Seite drehen. Man sollte also aufpassen, dass man nicht unfreiwillig einen Verräter befreit oder einen getreuen Ritter der Tafelrunde außer Gefecht gesetzt hält!



gelegt. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass der Reise-Stapel aufgebraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden einen neuen Reise-Stapel. Der Reise-Stapel wird in **KEINEM** anderen Fall gemischt – also auch nicht, wenn die schwarzen und weißen Nachzieh- und Ablagestapel gemischt werden.

Beseitigung schwarzer Karten von Questen, die nicht mehr im Spiel sind

Wenn schwarze Karten gezogen werden, die zu einer nicht mehr im Spiel befindlichen Queste gehören (Excalibur-Queste, Gral-Queste und Lanzelot/Drachen-Queste), werden diese nun dauerhaft aus dem Spiel genommen, statt nur auf den Ablagestapel gelegt. Sie können also nicht wieder aufgedeckt werden, nachdem die Stapel im Spielverlauf neu gemischt wurden. Es wird jedoch weiterhin eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt, wenn eine solche Karte aufgedeckt wird und dies den Regeln entspricht.

Partie zu siebt oder acht: zwei Verräter!

Durch die Erweiterung „Merlins Macht“ können nun bis zu 8 Spieler an einer Partie teilnehmen (7 Ritter und König Artus). Das hat allerdings seinen Preis: In der Partie zu siebt oder acht muss nun zu Beginn die neue, zweite Verräter-Karte in die Treue-Karten eingemischt werden.

Die beiden Verräter kennen sich gegenseitig nicht und wissen noch nicht einmal, ob auch wirklich ein zweiter Verräter mit von der Partie ist. Wenn es am Ende des Spiels noch einen nicht enttarnten Verräter gibt, dreht dieser zwei weiße Schwerter auf die schwarze Seite. Falls es zwei unentdeckte Verräter gibt, drehen sie nun zusammen drei weiße Schwerter auf die schwarze Seite! Gewinnen die Verräter, feiern sie gemeinsam voller Freude ihre erfolgreiche Treulosigkeit ...

Sobald die Wirkung einer Reise-Karte umgesetzt worden ist, wird sie auf einen Ablagestapel



Autoren: Bruno Cathala & Serge Laget
Illustrationen: Julien Delval
Übersetzung: Birgit Irgang

Ein besonderer Dank gilt den mutigen Rittern von nah und fern, die unermüdet Camelot unterstützen und immer wieder neue Knappen für dieses Abenteuer begeistern ...



ANBANG

Verzeichnis der Karten

Der Verräter

Die Regeln entsprechen dem Grundspiel. Siehe auch das Kapitel „Partie zu siebt oder acht: zwei Verräter!“ im Regelheft dieser Erweiterung.

Der Reise-Stapel



Verlust x2



Hinterhalt! x2



Gefangen! x1



Bürde! x2



Merlin reist x5



Nichts passiert x3



Vision x1

– Es gelten die Regeln des Kapitels „Reisen und Reise-Stapel“, die in diesem Regelheft erläutert sind.

Zusätzliche schwarze Standard-Karten



Verzweiflung x2



Excalibur x2



Söldner x1



Pikten x1



Sachsen x1

– Es gelten die Regeln, die im Regelheft des Grundspiels erläutert sind.

Morganas sieben Hexen

1. HEXE: (1 Karte)

Die schwarzen und weißen Ablage- und Nachziehstapel werden jeweils sofort neu gemischt (der Reise-Stapel jedoch nicht!).



2. HEXE: (1 Karte)

Bis eine neue Queste gewonnen wird, ...

- ... können die Ritter während der Phase Fortschritt des Bösen keinen Lebenspunkt mehr opfern.

- ... können die Ritter keinen Lebenspunkt mehr opfern, um eine weitere Heldentat zu vollbringen.

– ... kann Sir Caradoc vorübergehend seine Spezialfähigkeit nicht nutzen.

Natürlich können die Ritter nach wie vor Lebenspunkte einbüßen aufgrund einer verlorenen Queste, bestimmter schwarzer Karten usw. ... Lediglich das freiwillige Opfern von Lebenspunkten ist nicht möglich.

3. HEXE: (1 Karte)

Stellen Sie sofort eine Pikten- und eine Sachsen-Figur zu den entsprechenden Kriegsschauplätzen. Infolgedessen ist es möglich, dass einer oder beide Kriege verloren sind. Im Zweifelsfall werden zuerst die Auswirkungen der Pikten-Figur berücksichtigt, dann die der Sachsen-Figur.

4. HEXE: (1 Karte)

Jeder Ritter legt sofort eine Gral-Karte ab oder verliert einen Lebenspunkt. Wenn ein Ritter keine Gral-Karte besitzt, MUSS er einen Lebenspunkt abgeben, selbst wenn er dadurch sein Leben riskiert!

5. HEXE: (1 Karte)

Für den Rest der Partie werden bei jeder falschen Anklage in Camelot zwei weiße Schwerter auf die schwarze Seite gedreht. Wie im Grundspiel gilt: Wenn es keine weißen Schwerter zum Umdrehen gibt, bleibt die falsche Anklage ohne Auswirkung.

6. HEXE: (1 Karte)

Für den Rest der Partie wird jede gespielte Merlin-Karte dauerhaft aus dem Spiel genommen, statt nur auf den Ablagestapel gelegt.

7. HEXE: (1 Karte)

Alle Ritter, die sich nicht an der nächsten verlorenen Queste beteiligt haben, büßen sofort einen Lebenspunkt ein. Anschließend wird diese Hexen-Karte abgelegt.

Zusätzliche weiße Standard-Karten



x3



x2



x1



x1



x1



Gral x3



Merlin x1

– Es gelten die Regeln, die im Regelheft des Grundspiels erläutert sind.

KAMPF ? (3 Karten)

Der Wert dieser Karte liegt zwischen 1 und 5 und wird von dem Ritter festgelegt, sobald er die Karte ausspielt. Trotz ihrer einzigartigen Wirkung ist dies eine weiße Standard-Karte, keine weiße Spezial-Karte – wie alle anderen Kampfkarten auch.



8 neue weiße Spezial-Karten

HILFERUF (1 Karte)

Ritter können kostenfrei und ohne Reise-Karten aufzudecken zu Ihrer Queste reisen. Wenn Sie auf einer Soloqueste stehen, können Sie nicht um

Hilfe bitten. Allerdings können Sie die Soloqueste verlassen – und die damit verbundenen Folgen tragen –, um dem Hilferuf eines anderen Ritters zu folgen.



VERBANNUNG (1 Karte)

Legen Sie eine dauerhafte oder halbdauerhafte schwarze Spezial-Karte Ihrer Wahl ab. (Dies sind Karten, die bis zum Ende der Partie oder bis zum Eintritt einer bestimmten Bedingung im Spiel bleiben: Finsterer Wald, Nebel von Avalon, Mordred, Vivien und Morganas Hexen Nr. 2, Nr. 5, Nr. 6, Nr. 7.) Die *Verbannung* kann auch wie jede andere weiße Spezial-Karte verwendet werden, um einen gefangenen Ritter zu befreien.



GÖTTLICHE GUNST (1 Karte)

Der nächste Gleichstand, der im Verlaufe der Partie auftritt, wird zugunsten der göttlichen Mächte entschieden. Handelt es sich dabei – am Ende der Partie – um einen Gleichstand zwischen den schwarzen und den weißen Schwertern, gewinnen die getreuen Ritter!



DRACHENTÖTER (1 Karte)

Ziehen Sie 3 weiße Karten vom Nachziehstapel. Wenn Sie sich auf der Drachen-Queste befinden, können Sie entweder 3 weiße Karten ziehen oder stattdessen 2 Kampfkarten spielen. Achtung: Das bedeutet, dass ein Ritter auf der Drachen-Queste während eines einzigen Spielzugs bis zu 3 Kampfkarten spielen könnte – eine erste als seine Heldentat, die zweite und dritte nach Opferung eines Lebenspunktes, um die weiße Spezial-Karte *Drachentöter* zu spielen und ihre Wirkung umzusetzen!



MERLIN EILT ZU HILFE (1 Karte)

Ziehen Sie die Merlin-Figur sofort zu einer Queste Ihrer Wahl. Dabei muss es sich nicht um die Queste handeln, auf der Sie sich gerade selbst befinden. Sie können sogar eine Queste wählen, die nicht mehr im Spiel ist (Excalibur-Queste, Gral-Queste oder Lanzelot/Drachen-Queste), um zu vermeiden, dass eine Belagerungskarte nach Camelot gestellt wird, wenn jemand eine entsprechende schwarze Karte zieht.



NEUE HOFFNUNG (1 Karte)

Legen Sie alle Ihre weißen Karten ab, einschließlich dieser, und ziehen Sie dieselbe Anzahl neuer weißer Karten vom Stapel nach.



TURNIER (1 Karte)

Sie bekommen 2 Lebenspunkte ODER (wenn Sie mit der Expertenregel *Die Herausforderung des Knappen* spielen) ernennen sofort einen Knappen zum Ritter. Wenn diese Karte gespielt wird, müssen Sie sich weder am selben Ort aufhalten wie der Knappe, noch muss der Knappe in Camelot sein, um zum Ritter geschlagen zu werden.



WAFFENRUHE (1 Karte)

Sie beenden einen Krieg Ihrer Wahl (Sachsen- oder Piktenkrieg) mit einer Waffenruhe. Alle Kampfkarten werden auf den Ablagestapel gelegt und alle Figuren entfernt, ohne dass eines der beteiligten Lager einen Sieg errungen hätte. Wenn Mordred anwesend ist, wird auch diese Karte abgelegt.

