



SIR BEDIVERE

Lord of Dunraven Castle



Spielbeginn = 4 Punkte
 Maximum = 6 Punkte
 Tod = 0 Punkte

Das Spiel ist verloren, wenn:
 12 Belagerungsmaschinen Camelot umgeben
 oder 7 schwarze Schwerter in Camelot liegen
 oder alle Ritter (außer dem Verräter) tot sind.

Das Spiel ist gewonnen, wenn 12 oder mehr
 Schwerter in Camelot sind und mehr als die Hälfte
 von ihnen weiß ist.

Legen Sie die Treue-Karte hier unter die Wappentafel.
 Sie wird nur aufgedeckt, wenn Sie angeklagt werden.
 Falls Sie der Verräter sind, drehen Sie dann diese
 Wappentafel um.

Spezialfähigkeit

Während seines Zuges kann
 Sir Bedivere 1 weiße Karte
 abgeben und als Ersatz
 eine neue ziehen.



Excalibur

Äddieren Sie + 1 bei jedem Kampf, an dem
 Sie teilnehmen. Geben Sie Excalibur ab, um
 1 soeben gezogene schwarze Karte abzuwehren.



Heiliger Gral

Ein sterbender Ritter, der aus dem Gral trinkt,
 erhält 4 Lebenspunkte. Nach Gebrauch ablegen.



Lanzelots Rüstung

Immer wenn Sie 1 schwarze Karte ziehen sollen,
 ziehen Sie stattdessen 2. Spielen Sie eine davon und legen
 Sie die andere unter den schwarzen Nachziehstapel.

Spielzug

1. Fortschritt des Bösen (1 Aktion wählen)

1 schwarze Karte ziehen und ausspielen
 oder 1 Belagerungsmaschine nach Camelot stellen
 oder 1 Lebenspunkt verlieren.

2. Heldentat (1 Aktion wählen)

Zu einer neuen Queste gehen
 oder die Heldentat der Queste vollbringen
 oder 1 weiße Spezial-Karte spielen
 oder 3 identische Karten abgeben, um 1 Lebenspunkt
 zu erhalten
 oder 1 Ritter anklagen (wenn in Camelot bereits mindestens
 6 Belagerungsmaschinen oder 6 Schwerter sind).

- Es ist möglich, während seines Zuges eine zweite, andere
 Heldentat zu vollbringen, wenn
 man 1 Lebenspunkt opfert.

- Wenn Sie wollen, können Sie
 Ihre Spezialfähigkeit einsetzen.

VERRÄTER



Geben Sie sich zu erkennen

Geben Sie sich als Verräter zu erkennen:
Drehen Sie Ihre Treue-Karte um.

- Der Ritter, der Sie angeklagt hat, legt 1 weißes Schwert nach Camelot.
Sie halten sich nun im Schatten und befinden sich außerhalb der Reichweite der anderen Ritter.
- Entfernen Sie Ihre Figur vom Spielbrett und stellen Sie sie auf Ihre Wappentafel.
- Legen Sie Ihren Lebenswürfel beiseite.
- Geben Sie alle weißen Karten ab.
- Falls Sie Excalibur oder den heiligen Gral haben, kommen diese aus dem Spiel.



Lancelots Rüstung



Immer wenn Sie 1 schwarze Karte ziehen müssten, ziehen Sie stattdessen 2. Spielen Sie eine davon und legen Sie die andere unter den schwarzen Nachziehstapel.

Spielzug

1. Die Ritter verspotten

Ziehen Sie aus der Hand eines beliebigen Ritters zufällig 1 weiße Karte und werfen Sie diese ab.

2. Das Böse verbreiten (1 Aktion wählen)

Stellen Sie 1 Belagerungsmaschine nach Camelot *oder* ziehen und spielen Sie die oberste schwarze Karte.

Sieg

Sie haben gewonnen, wenn 12 Belagerungsmaschinen Camelot umgeben
oder 7 schwarze Schwerter in Camelot liegen
oder alle anderen Ritter tot sind.

Das Spiel endet auch, wenn 12 oder mehr Schwerter in Camelot liegen.
Wenn mindestens die Hälfte der Schwerter schwarz ist, haben Sie gewonnen!