

Schatten über Camelot / Häufig gestellte Fragen 1.0 12. Oktober 2005

Die folgende FAQ-Liste greift einige der am häufigsten gestellten Fragen rund um das Brettspiel „Schatten über Camelot“ auf. Falls erforderlich, wird diese Liste von den Autoren laufend überarbeitet und erweitert.

Viele der angesprochenen Punkte sind lediglich eine Wiederholung von Spielregeln, die leicht übersehen werden, während andere Antworten Klarstellungen oder eine definitive Auslegung der Spielregeln liefern. Der Übersicht halber wurden sie geordnet und nach Themenschwerpunkten zusammengefasst.

I. Die Heldentaten

Ein Ritter kann während seines Zuges nur dann mehrere Aktionen durchführen, wenn diese alle *UNTERSCHIEDLICH* sind.

Zur Erinnerung – dies sind die fünf verschiedenen Aktionsarten:

- A. Zu einer neuen Queste ziehen
- B. Die Heldentat einer Queste vollbringen
- C. Eine weiße Spezial-Karte spielen
- D. Sich selbst heilen
- E. Einen Ritter verdächtigen, der Verräter zu sein

Beispiel: Sir Tristan ist an der Reihe. Er befindet sich auf der Queste des Schwarzen Ritters. Er spielt die letzte Kampfkarte, die noch zum Beenden dieser Queste erforderlich ist (Aktionsart B). Dann kehrt er sofort nach Camelot zurück; dafür muss er keine Aktion einsetzen, da dies automatisch durch das Ende der Queste ausgelöst wird.

Falls er eine zweite Aktion durchführen möchte, kann Tristan in Camelot weder weiße Karten nachziehen, noch gegen die Belagerungsmaschinen kämpfen. Das liegt daran, dass dies eine zweite questen-spezifische Aktion wäre (Aktionsart B)!

Er könnte jedoch sofort zu einer anderen Queste ziehen, da er bisher keine Aktion der Kategorie A (Bewegung) durchgeführt hat. Darüber hinaus muss er dafür keine Heldentat vollbringen, da er sich aufgrund seiner Spezialfähigkeit „kostenfrei“ von Camelot wegbewegen kann.

Ist er zu einer anderen Queste gezogen, kann er sich heilen, indem er seinen Würfel um einen Lebenspunkt nach oben dreht (D), eine weiße Spezial-Karte spielen (C) oder einen anderen Ritter anklagen (E), wenn er einen Lebenspunkt abgibt, um diese zweite Heldentat durchführen zu können.

Aktionsart A: Eine Queste verlassen

Werden alle weißen Karten, die bisher für eine Queste gespielt werden, entfernt, wenn der letzte, dort anwesende Ritter diese Queste verlässt?

Nein, sämtliche weiße Karten (nicht die schwarzen!) werden nur dann von einer Queste entfernt, wenn es sich um eine Solo-Queste handelt – also um die Lanzelot-Queste oder die Queste des Schwarzen Ritters.

Aktionsart B: In Camelot weiße Karten ziehen.

Diese Aktion können Sie nicht wählen, wenn Sie bereits 12 oder mehr Karten auf der Hand haben.

Hat ein Ritter 11 Karten auf der Hand, kann er sich in Camelot entschließen, weiße Karten zu ziehen und hat dann 13 Karten auf der Hand (oder sogar 14, wenn er die Rolle von Sir Gawain spielt).

Hat ein Ritter 12 oder mehr Karten auf der Hand, darf er dennoch in Camelot verweilen, wenn er eine gültige Aktion durchführen kann (zum Beispiel gegen eine Belagerungsmaschine kämpfen, sich selbst heilen, eine weiße Spezial-Karte spielen, einen Ritter anklagen). Andernfalls MUSS er zu einer neuen Queste ziehen.

Aktionsart B: In welcher Reihenfolge müssen die weißen Karten bei den Kampfquesten gespielt werden?

- Bei den Kriegen gegen die Pikten und Sachsen müssen die Karten nacheinander aufsteigend gelegt werden – von der 1 bis zur 5.
- Bei den Kampfquesten (Schwarzer Ritter, Lancelot & Drache) kann die Reihenfolge selbst bestimmt werden. Nehmen wir die Lancelot-Queste als Beispiel. Der Ritter, der auf dieser Queste steht, spielt zuerst eine Kampfkarte mit dem Wert 3 und legt sie auf einem der Plätze für das Kartenpaar ab. Bei seinem nächsten Zug spielt er eine 5 und legt sie auf eines der Drilling-Felder. In den folgenden Runden kann er abwechselnd auf die noch freien Felder in einer beliebigen Reihenfolge Karten ablegen, um das Full House zu vollenden. Dafür benötigt er insgesamt zwei Dreier und drei Fünfer – drei Dreier und ein Paar Fünfer sind jedoch nicht mehr möglich!

Aktionsart C: Sich heilen

Um sich selbst zu heilen, muss ein Ritter drei IDENTISCHE weiße Karten abgeben. Kann er dafür die Karten verdeckt ablegen oder muss er sie offen zeigen?

Wie immer werden auch in diesem Fall die Karten verdeckt abgelegt. Deshalb ist es besonders wichtig, dass alle Spieler genau wissen, wie man sich selbst heilt. Man kann sowohl drei Gral-Karten als auch 3 Kampfkarten desselben Werts ablegen – das ist beides möglich. Es ist allerdings nicht erlaubt, drei Kampfkarten mit unterschiedlichen Werten zu verwenden (z.B. eine 1, eine 2 und eine 4)!

Das setzt natürlich voraus, dass sich wirklich alle Spieler genau an die Regeln halten! Selbst wenn man der Verräter ist, darf man nicht betrügen – auch nicht beim Ablegen verdeckter Karten. Die Regeln sind in jedem Fall für alle verbindlich! Sollten die Spieler das Gefühl haben, dass sie einander nicht trauen können, wäre es wohl ratsam, sich nach anderen Spielpartnern umzusehen ;-)

Kann man auch auf seinen Zug verzichten und zum Beispiel keine Heldentat ausführen, sondern einfach auf einer Queste stehen bleiben, um davon profitieren zu können, wenn diese von einem anderen Spieler gewonnen wird?

Nein. Jeder Ritter MUSS während seines Zuges immer mindestens eine Heldentat vollbringen. Wenn Sie auf einer Queste stehen, deren spezielle Aktion sie nicht durchführen können (da Ihnen die entsprechende Karte fehlt, zum Beispiel), müssen Sie entweder eine weiße Spezial-Karte spielen, drei identische Karten abgeben, um einen Lebenspunkt zu gewinnen, einen anderen Spieler verdächtigen – oder die Queste verlassen, um eine andere aufzusuchen!

II. Die Spezial-Karten:

Einberufung

Ist die Einberufung verpflichtend? MÜSSEN die Ritter ihre Queste verlassen und nach Camelot zurückkehren?

Nein, sie müssen nicht unbedingt nach Camelot gehen. Nur wer möchte, stellt seine Figur nach Camelot.

Finsterer Wald:

Wird die Karte „Finsterer Wald“ auf eines der freien Felder auf der Gral-Queste gelegt oder kommt sie einfach neben die Queste, ohne einen Platz auf dem Brett zu belegen?

Die Karte wird neben der Queste abgelegt, kommt also nicht auf ein freies Feld der Queste – im Gegensatz zu den Karten „Verzweiflung“ und „Trostlosigkeit“.

Kann man, wenn die Karte „Finsterer Wald“ im Spiel ist, immer noch Gral-Karten ablegen, um Excalibur vorwärts zu bewegen oder sich selbst zu heilen?

Ja.

Was passiert, wenn die Karte „Finsterer Wald“ ins Spiel kommt, nachdem die Gral-Queste beendet wurde?

Dann wird stattdessen eine Belagerungsmaschine vor Camelot gestellt und die Karte abgelegt.

Heldentum

Muss man selbst auf einer Queste stehen, um die „Heldentum“-Karte dort abzulegen?

Nein, Ihr Ritter muss sich nicht auf dieser Queste befinden, damit Sie die „Heldentum“-Karte dort ablegen können.

Die Dame vom See

Was passiert, wenn ein Ritter, der nicht auf der Excalibur-Queste steht, die Karte „Die Dame vom See“ spielt, um diese Queste zu beenden?

Dieser Ritter erhält Excalibur, da er die Queste vollendet hat. Allerdings erhält er weder einen Lebenspunkt noch weiße Karten, die es als Belohnung für das erfolgreiche Beenden dieser Queste gibt, da er nicht selbst auf dieser Queste anwesend ist.

Falls es andere Ritter gibt, die sich auf der Excalibur-Queste befinden, so teilen sie die weißen Karten untereinander auf und erhalten jeweils einen Lebenspunkt. Wenn kein Ritter auf der Queste steht, erhält niemand Lebenspunkte, und die weißen Karten werden lediglich gezogen und dann auf den Ablagestapel gelegt! Sollten sich die Ritter bei der Aufteilung der weißen Karten nicht einigen können, werden diese zufällig unter den Rittern verteilt, die auf der Queste stehen; der Spieler, der die Karte „Die Dame vom See“ gespielt hat, entscheidet, welcher Ritter als Erster eine Karte bekommt.

Merlin

Kann eine „Merlin“-Karte von einem beliebigen Spieler genutzt werden, um Excalibur auf die Flussseite der Ritter zu bewegen? Man kann ja auch eine „Merlin“-Karte spielen, um die letzte schwarze Standard-Karte, die auf eine beliebige Queste gelegt wurde, zu entfernen.

Nein, ein Spieler, der nicht selbst auf der Excalibur-Queste steht, kann keine „Merlin“-Karte spielen, um Excalibur zu bewegen. Allerdings kann ein Ritter, der auf der Excalibur-Queste steht, natürlich eine „Merlin“-Karte verdeckt auf den Ablagestapel legen (wenn er der Verräter ist oder nicht richtig darüber nachgedacht hat), um Excalibur einen Schritt in Richtung der hellen Seite der Ritter zu bewegen.

Kann man eine einzelne „Merlin“-Karte einsetzen, um die zwölfte Belagerungsmaschine zu entfernen und so zu verhindern, dass das Spiel endet?

Nein, das Spiel ist sofort verloren, wenn die zwölfte Belagerungsmaschine auf das Brett gestellt wird.

„Merlin“ kann die zuletzt gespielte schwarze Karte annullieren. Was heißt das genau?

Wenn Sie eine „Merlin“-Karte spielen (Heldentat Typ C), heben Sie die Wirkung der letzten, bei einer Queste Ihrer Wahl gespielten schwarzen Standard-Karte auf. Ein Beispiel:

Auf der Gral-Queste sieht es folgendermaßen aus:

Gral – freies Feld – freies Feld – Verzweiflung – Trostlosigkeit – Verzweiflung – Verzweiflung

König Artus ist an der Reihe. Er entscheidet, zunächst eine schwarze Karte zum Fortschritt des Bösen zu ziehen: Es ist eine weitere „Verzweiflung“-Karte. Dann sieht es auf der Gral-Queste folgendermaßen aus:

Gral – freies Feld – Verzweiflung – Verzweiflung – Trostlosigkeit – Verzweiflung – Verzweiflung

Als seine Heldentat spielt er eine „Merlin“-Karte und entfernt damit die zuletzt gelegte „Verzweiflung“-Karte, die er soeben ins Spiel gebracht hat. Nun sieht die Situation wieder so aus:

Gral – freies Feld – freies Feld – Verzweiflung – Trostlosigkeit – Verzweiflung – Verzweiflung

Jetzt ist Sir Gawain an der Reihe. Er zieht in der Phase zum Fortschritt des Bösen ebenfalls eine schwarze Karte. Es ist eine „Schwarzer Ritter“-Karte, die er verdeckt auf die Queste des Schwarzen Ritters legt.

Als seine Heldentat spielt auch er eine „Merlin“-Karte, um die letzte schwarze Karte von der Gral-Queste zu entfernen. Dann sieht es auf der Gral-Queste folgendermaßen aus:

Gral – freies Feld – freies Feld – freies Feld – Trostlosigkeit – Verzweiflung – Verzweiflung

Anschließend ist Sir Tristan am Zug. Er stellt während der Phase „Fortschritt des Bösen“ eine Belagerungsmaschine vor Camelot auf. Als seine Heldentat könnte er eine „Merlin“-Karte spielen, um die zuletzt gespielte schwarze Standard-Karte einer Queste zu entfernen. Er darf nun jedoch keine „Merlin“-Karte für die Gral-Queste spielen, denn die letzte schwarze Karte, die auf diese Queste gelegt wurde, ist die „Trostlosigkeit“-Karte. Da es sich dabei um eine schwarze Spezial-Karte und nicht um eine Standard-Karte handelt, kann er sie nicht durch eine „Merlin“-Karte annullieren. (Anmerkung: Die Spieler hätten verhindern können, dass die „Verzweiflung“-Karte ins Spiel kommt, wenn sie zusammen drei „Merlin“-Karten ausgespielt hätten – dies ist die Methode, um eine schwarze Spezial-Karte zu annullieren. Das ist jedoch NUR in dem Moment möglich, in dem die schwarze Spezial-Karte ins Spiel kommt. Liegt sie erst einmal auf dem Brett, kann man sie nicht mehr entfernen. Ihre Wirkung kann nur dadurch aufgehoben werden, dass man die Felder der Gral-Queste regelgerecht nach und nach mit weißen Gral-Karten füllt und die Queste gewinnt.)

Morgana:

Auf einer der „Morgana“-Karten steht, dass die Spieler sofort die nächsten drei schwarzen Karten vom Stapel ziehen und durchführen müssen. Wenn diese „Morgana“-Karte nicht sofort durch drei „Merlin“-Karten unschädlich gemacht wird, was passiert dann, falls sich unter diesen drei gezogenen schwarzen Karten weitere Spezial-Karten befinden?

Sollte die Wirkung dieser „Morgana“-Karte nicht durch „Merlin“-Karten aufgehoben werden, MÜSSEN die drei gezogenen Karten auf jeden Fall durchgeführt werden. Es gibt keine Möglichkeit, ihre Wirkung zu annullieren. Sollte eine schwarze Spezial-Karte dabei sein, muss auch sie auf jeden Fall durchgeführt werden!

III. Das Ende einer Queste

Karten aufteilen: Wie werden die Karten aufgeteilt, wenn eine Queste gewonnen wurde?

Nach dem siegreichen Ende einer Queste, ziehen die Spieler die angegebene Anzahl an weißen Karten und legen diese offen auf den Tisch. Wenn sich die Ritter, die auf der Queste stehen, nicht einigen können, werden die Karten zufällig an sie verteilt; *man beginnt dann bei dem Ritter, der die Queste zu einem erfolgreichen Ende gebracht hat.*

Verteilen der Karten: Was passiert, wenn in dem Augenblick, in dem die Queste erfolgreich vollendet wird, nur ein einziger Ritter auf einer Queste steht?

Dieser einzelne Ritter erhält alle weißen Karten, die durch das Sieg-Piktogramm vorgegeben sind. Die Karten werden jedoch zuvor nicht offen ausgelegt. Der Spieler erhält sie verdeckt, so dass die übrigen Spieler nicht sehen, was er bekommt.

Was passiert, wenn eine Queste siegreich vollendet wird, aber kein Ritter dort anwesend ist?

Das ist nur bei der Drachen- und bei der Excalibur-Queste möglich.

Die entsprechende Anzahl an weißen Schwertern wird nach Camelot gelegt. Allerdings erhält niemand Lebenspunkte, und es werden auch keine weißen Karten verteilt. Die weißen Karten werden gezogen und sofort abgelegt.

Der Spieler, der die Excalibur-Queste vollendet hat, erhält das Schwert, auch wenn er nicht selbst auf der Queste anwesend ist.

Was passiert mit den „Excalibur“- und „Verzweiflung“-/„Trostlosigkeit“-Karten, wenn die entsprechende Queste vollendet ist?

Werden diese Karten nach dem Ende der jeweiligen Queste gezogen, wird stattdessen eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt, wie auf der Rückseite der Spielbretter dieser Questen angegeben. Die Karten werden jedoch nicht auf den jeweiligen Questen-Brettern abgelegt, sondern kommen auf den schwarzen Ablagestapel!

IV. Die Spezialfähigkeiten der Ritter

König Artus: Karten mit einem anderen Spieler tauschen

Dieser Austausch kann nur während König Artus' Zug stattfinden, nachdem er die Phase „Fortschritt des Bösen“ abgeschlossen hat. Jeder Ritter kann seinen König um einen Austausch bitten, wenn Artus an der Reihe ist – so lange die Regeln über die Kommunikation zwischen den Spielern eingehalten werden.

In jedem Fall werden die Karten verdeckt UND GLEICHZEITIG ausgetauscht. Das heißt, dass der RITTER, der eine Karte von König Artus erhält, diese nicht zuerst ansehen kann, bevor er entscheidet, welche er ihm zurückgibt. Außerdem bedeutet das, dass kein Austausch möglich ist, wenn einer der beiden Spieler keine Karte besitzt. Und auch die Rückgabe der Karte, die man eben erhalten hat, ist nicht erlaubt, da der Austausch ja gleichzeitig erfolgt. König Artus kann einen beliebigen Ritter auch zum Austausch einer Karte ZWINGEN. Wenn der Ritter vor dem Austausch nur eine einzige Karte auf der Hand hat, MUSS er diese dem König als Tausch für diejenige Karte geben, die er vom König erhält.

Sir Kay: Kann Sir Kay seine Spezialfähigkeit einsetzen, um einen anderen Spieler beim Kampf gegen eine Belagerungsmaschine zu unterstützen?

Nein. Sir Kay kann eine Kampfkarte nur dann zum Ergebnis addieren, wenn er selbst an dem Kampf beteiligt ist. So ist es möglich, dass Sir Kay eine Kampfkarte bei der Drachen-Queste hinzufügt, wenn er sich bei Vollendung der Queste auch dort aufhält, aber bei den Belagerungsmaschinen kann er das nicht. Selbst wenn er in Camelot ist, während ein Kampf gegen eine Belagerungsmaschine stattfindet, kann er nicht unterstützend eingreifen, da der Kampf nur von einem einzigen Ritter durchgeführt wird.

Muss sich Sir Kay nach den bereits für die Queste gespielten Kampfkarten richten?

Nein, Sir Kay kann eine beliebige Kampfkarte hinzufügen. Er darf also beispielsweise eine Kampfkarte mit dem Wert 3 wählen, wenn auf der Queste ein Pärchen Einser und ein Pärchen Fünfer liegen.

Parzival: Was passiert, wenn Sir Parzival Lanzelots Rüstung gewinnt?

Wenn Sir Parzival Lanzelots Rüstung erhält, zieht er – wenn er an der Reihe ist – vor der Phase „Fortschritt des Bösen“ zwei schwarze Karten, legt eine zurück unter den schwarzen Nachziehstapel und die andere obendrauf. Dann entscheidet er, ob er als seine Aktion zum Fortschritt des Bösen eine schwarze Karte ziehen und spielen oder lieber eine andere Aktion ausführen möchte.

Sir Bedivere:

Wenn Sir Bedivere in Camelot ist und 12 oder mehr Karten auf der Hand hat, kann er dann trotzdem seine Spezialfähigkeit nutzen?

Ja. Die Regel verbietet lediglich, dass man in Camelot stehen bleibt, um ALS SEINE HELDENTAT Karten zu ziehen. Sir Bediveres Spezialfähigkeit bleibt in Kraft – unabhängig von der Anzahl der Karten, die er auf der Hand hat.

V. Die Reliquien:

Wenn die Anzahl der Lebenspunkte auf Null sinkt und der Ritter durch den Gral wieder zum Leben erweckt wird, muss er dann alle seine weißen Karten abgeben?

Ein sterbender Ritter, der aus dem Gral trinken darf, erhält augenblicklich seine vier Lebenspunkte zurück und behält seine weißen Karten. Sein Zug ist jedoch sofort beendet, und er wird bei der Aufteilung der Belohnung nicht berücksichtigt, falls er seinen letzten Lebenspunkt geopfert hat, um die Queste zu vollenden!

Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein Ritter seinen letzten Lebenspunkt opfert und stirbt, um die Karte „Die Dame vom See“ zu spielen, während niemand auf der Excalibur-Queste anwesend ist, erhält der Spieler, der ihn aus dem Gral trinken lässt, zur Belohnung das Schwert Excalibur. Falls dieser Ritter selbst den Gral besitzt und im Sterben liegt, erhält er dennoch Excalibur, wenn diese Queste gewonnen wird.

VI. Anklagen:

Kann ein toter Ritter verdächtig werden?

Ein toter Ritter ist tot. Er kann seine Treue-Karte nicht mehr aufdecken und deshalb auch nicht angeklagt werden. (Natürlich kann er auch selbst niemanden mehr verdächtigen!) Stirbt der Verräter vor Ende des Spiels, darf er am Ende der Partie nicht zwei weiße Schwerter auf die schwarze Seite drehen.

Was passiert, wenn eine falsche Anklage vorgebracht wird, aber noch keine weißen Schwerter in Camelot liegen, die man umdrehen könnte?

In diesem Fall ist eine Anklage ohne Risiko möglich – davon abgesehen, dass man in einer Situation einen wertvollen Zug verliert, in der bereits sechs Belagerungsmaschinen oder sechs schwarze Schwerter in Camelot sind. In der Regel stecken die Ritter in großen Schwierigkeiten, falls diese Situation eintritt – auch wenn ihnen das zu diesem Zeitpunkt vielleicht noch nicht ganz bewusst ist!

Was passiert, wenn sechs Belagerungsmaschinen in Camelot sind (und weniger als sechs Schwerter), einige Belagerungsmaschinen durch siegreiche Kämpfe entfernt werden und dadurch die Anzahl der Belagerungsmaschinen unter sechs sinkt? Kann man trotzdem einen Ritter verdächtigen, der Verräter zu sein?

Nein, die Spieler müssen warten, bis wieder mindestens sechs Belagerungsmaschinen (oder sechs Schwerter) in Camelot sind, bevor eine Anklage möglich ist.

VII. Den Verräter enttarnen:

Zieht oder behält der Verräter noch weiße Karten, nachdem er enttarnt wurde?

Nein. Wenn der Verräter enttarnt wurde, kann er nur noch zufällig eine weiße Karte aus der Hand eines Ritters ziehen und sofort ablegen, ohne sie zu spielen, DANN eine Belagerungsmaschine nach Camelot stellen oder die oberste schwarze Karte vom Nachziehstapel ziehen und spielen.

Was tut der Verräter, nachdem er enttarnt wurde, wenn eine „Schicksal“- oder „Verstärkung“-Karte gespielt wird?

Die Figur des Verräters steht nicht mehr auf dem Brett. Er erhält also keine weißen Karten und ist von den Auswirkungen dieser Karten auch nicht mehr betroffen, sofern diese gespielt werden, nachdem er enttarnt wurde.

VIII. Endphase: Spezialfälle

Ein Krieg gegen die Pikten (oder Sachsen) wird verloren, so dass zeitgleich eine zwölfte Belagerungsmaschine und ein zwölftes Schwert nach Camelot gelangen; die Mehrzahl der Schwerter ist weiß. Ist die Partie gewonnen (da mehr der zwölf Schwerter weiß sind als schwarz) oder verloren (aufgrund der zwölften Belagerungsmaschine)?

In diesem Fall ist das Spiel verloren. In dem Moment, in dem eine zwölfte Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt wird, ist die Partie verloren – noch bevor die Ritter die Möglichkeit haben, die weißen Schwerter zu zählen!

Können die getreuen Ritter gewinnen, obwohl sie am Ende der Partie alle tot sind?

Nein, wenn alle getreuen Ritter tot sind, ist das Spiel sofort verloren, sobald der letzte Getreue stirbt – selbst wenn in dem Moment, in dem der letzte Getreue stirbt, neue Schwerter nach Camelot gelegt werden, so dass dort zwölf oder mehr Schwerter liegen, die in ihrer Mehrzahl weiß sind.

In Camelot liegen vier weiße und sieben schwarze Schwerter. Die Ritter gewinnen die Gral-Queste, bei der die „Heldentum“-Karte liegt. Sie erhalten also vier weitere weiße Schwerter, so dass nun insgesamt acht weiße und sieben schwarze Schwerter in Camelot liegen. Haben die getreuen Ritter nun gewonnen?

Nein, denn das Spiel ist schon vorher zu Ende – und zwar, wenn das siebte schwarze Schwert nach Camelot gelegt wird.

Kann der Verräter gewinnen, wenn er schon tot ist?

Ja, der Verräter kann die Partie posthum gewinnen.

IX. Partie mit drei Spielern:

In einer Partie zu dritt wird empfohlen, die Treue-Karten gleich zu Spielbeginn an die Ritter zu verteilen, diese jedoch zunächst nicht anzusehen. Erst wenn das sechste Schwert oder die sechste Belagerungsmaschine nach Camelot kommt, sehen die Ritter ihre Treue-Karte an, um zu erfahren, ob sie der Verräter oder ein getreuer Ritter sind. Unter www.shadowsovercamelot.com finden Sie ein Update der Spielregel und weitere Details.