

DAS QUESTEN- BUCH



Ein Handbuch für den wachsamsten Ritter
und den listigsten Verräter!



DAS QUESTENBUCH

Questen stehen im Mittelpunkt des Lebens eines jeden noblen Ritters. Daher ist es nicht überraschend, dass Questen auch bei Schatten über Camelot eine entscheidende Rolle spielen.

Während alle eifrigen Ritter den Inhalt des Regelhefts genau kennen sollten, stellt das Questenbuch in erster Linie ein Nachschlagewerk dar, das für all jene geschrieben wurde, die nach weiteren Erkenntnissen streben. Und auch der intrigante Verräter wird hier wertvolle Hinweise für seine finsternen Machenschaften finden.

Im hinteren Teil dieses Hefts finden Sie zwei Anhänge. Der erste beruht auf uralten Aufzeichnungen und beleuchtet die Charaktere der einzelnen Ritter, während der zweite Anhang alle im Spiel auftauchenden Karten genauer erläutert.

In diesem Questenbuch beziehen sich Seitenangaben auf die entsprechenden Abschnitte im Regelheft, wenn nichts Anderes angegeben ist.

DIE QUESTEN

In Camelots unmittelbarer Umgebung gibt es sieben Standard-Questen:

- ◆ das Turnier gegen den Schwarzen Ritter
- ◆ die Lanzelot-Queste
- ◆ die Drachen-Queste
- ◆ die Excalibur-Queste
- ◆ die Gral-Queste
- ◆ die Pikten- und Sachsen-Kriege

Sie werden alle im Questenbuch näher erläutert. Für jede gewonnene oder verlorene Queste legen die Ritter neue Schwerter nach Camelot. Im Verlaufe des Spiels zeigen die Schwerter an, welche Seite gerade besser dasteht - die getreuen Ritter oder die Mächte des Bösen.

Darüber hinaus gibt es zwei Spezial-Questen in Camelot selbst. Wird eine von ihnen verloren, bedeutet dies den sofortigen Untergang für die getreuen Ritter der Tafelrunde:

- die Belagerung von Camelot, die verloren ist, wenn 12 Belagerungsmaschinen Camelot umgeben
- die Queste der Tafelrunde, die über den Ausgang des Spiels entscheidet - sobald 12 oder mehr Schwerter in Camelot liegen, hat diejenige Seite gewonnen, welche die Mehrheit an Schwertern ihrer Farbe dort besitzt. Im Falle eines Gleichstands gewinnen die Mächte des Bösen.

Standard-Questen

Die Standard-Questen haben dieselbe Struktur und weisen einige Gemeinsamkeiten auf:

- ein Name und ein Symbol, die für diese Queste auf verschiedenen Spielelementen und Karten verwendet werden
- eine Abbildung der Gegend, in der diese Queste stattfindet, auf dem Spielbrett oder einer Questentafel, manchmal auch eine Abbildung der Feinde, auf welche die Ritter dort treffen
- Symbole, die angeben, ob es sich um eine Soloqueste oder um eine Gruppenqueste handelt, an der alle Ritter teilnehmen können
- Kartenablagefelder, soweit erforderlich, auf die schwarze und weiße Karten platziert werden, um die Entwicklung der Queste zu beeinflussen

- Piktogramme für Sieg und Niederlage, die angeben, welche Belohnung die Sieger erwartet (gegebenenfalls einschließlich der Reliquie) beziehungsweise welche Auswirkungen eine Niederlage hat



Gute Taten und Aktionen der bösen Mächte

Für jede Queste gibt es in der Regel eine oder mehrere schwarze Karten oder Aktionen der bösen Mächte sowie eine oder mehrere weiße Karten, die für die Queste gespielt werden können, oder Heldentaten, die man vollbringen kann, um die Queste dem Sieg näher zu bringen. Beschreibungen dafür finden Sie in den Kapiteln über die beiden Phasen des Fortschritts des Bösen (S. 10-11) und der Heldentaten (S. 12-17) im Haupt-Regelheft und werden deshalb bei der Beschreibung der einzelnen Questen nicht noch einmal aufgeführt. Gegebenenfalls sind in den entsprechenden Abschnitten Verweise auf die Erläuterungen der Karten in Anhang II eingefügt.

Soloquesten

Questen, auf deren Tafel ein einzelnes Feld mit einem Ritter abgebildet ist (das Turnier gegen den Schwarzen Ritter und die Lanzelot-Queste), sind Soloquesten. Diese können gleichzeitig immer nur von einem einzigen Ritter in Angriff genommen werden.

Wenn ein Ritter auf einer Soloqueste aus irgendeinem Grund beschließt oder gezwungen ist, sie vor deren Vollendung zu verlassen, werden zur Strafe für diese Queste eventuell bereits gespielte weiße Karten sofort auf den Ablagestapel gelegt. Sollten bis zu diesem Zeitpunkt schon schwarze Karten für diese Soloqueste gespielt worden sein, bleiben diese liegen.

Die Queste ist weder verloren, noch vollendet, so dass keine weiteren Folgen eintreten. Allerdings hat die Erfüllung dieser Queste damit einen herben Rückschlag erlitten!

Kampfquesten

Das Turnier gegen den Schwarzen Ritter, die Lanzelot-Queste und die Drachen-Queste sind Kampfquesten. Bei Kampfquesten spielen die Ritter nach und nach Kampfkarten und stellen dabei eine Kombination zusammen, die von der Queste vorgegeben wird (Paare, Drillinge, Fullhouse). Zugleich versuchen sie, mit den ausgespielten weißen Karten eine Summe zu erzielen, die den Gesamtwert der schwarzen Karten, welche für diese Queste gespielt wurden, übersteigt.

Eine Kampfqueste ist vollendet, wenn alle Ablagefelder für weiße (oder schwarze) Karten belegt sind. Gewonnen hat die Seite mit dem höheren Gesamtkartenwert.

Wiederkehrende Questen

Einige der Questen (das Turnier gegen den Schwarzen Ritter, die Pikten- und Sachsenkriege) sind wiederkehrend. Nachdem sie gewonnen oder verloren wurden und die Folgen des Sieges oder der Niederlage ausgeführt sind, beginnt dieselbe Queste wieder von vorne.

Das Ende einer Queste

Eine Queste endet häufig dann, wenn alle freien Kartenablagefelder auf einer der beiden Seiten belegt sind. In der Regel hängt der Sieg davon ab, ob der Gesamtwert der auf der Seite der Ritter gespielten weißen Karten die Summe der schwarzen Karten auf der Seite der bösen Mächte übersteigt. Eventuell abweichende Endbedingungen werden gegebenenfalls in den Beschreibungen der einzelnen Questen erläutert.

Nach dem Abschluss einer Queste werden alle Karten, welche für diese Queste gespielt wurden - die schwarzen und die weißen -, auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt. Die eventuell verwendeten Figuren der Pikten oder Sachsen kommen zurück in den Vorrat. Alle Ritter, die sich auf der Queste aufgehhalten

haben, werden sofort zurück nach Camelot gestellt; dafür ist keine Heldentat erforderlich. Anschließend kommen die Auswirkungen der gewonnenen oder verlorenen Queste zum Tragen - wie durch die Sieg- und Niederlage-Piktogramme der Queste vorgegeben. Falls eine Reliquie gewonnen wurde, erhält diese derjenige Ritter, der die Queste gewonnen hat. Wurde die Queste verloren, kommt die Reliquie dieser Queste aus dem Spiel.

Sieg und Niederlage

Auf jeder Queste sind in der Regel zwei Piktogramme abgebildet: ein helles für die Belohnung im Falle eines Sieges und ein dunkles für die Konsequenzen einer Niederlage.

Es gibt folgende Sieg- und Niederlage-Piktogramme:



Wichtiger Hinweis

Eine Queste kann auch dann verloren werden, wenn keine Ritter auf der entsprechenden Questentafel stehen! In diesem Fall verliert niemand Lebenspunkte; sollten jedoch als Folge der Niederlage schwarze Schwerter oder Belagerungsmaschinen nach Camelot gelangen, findet dies trotzdem statt. Falls diese Queste mit einer Reliquie verbunden ist, kommt diese nun aus dem Spiel.

Lebenspunkte gewinnen/verlieren



Alle Ritter, die sich auf der Queste befinden, wenn diese gewonnen oder verloren wird, gewinnen oder verlieren sofort die angegebene Anzahl an Lebenspunkten. Kein Ritter kann jemals mehr als 6 oder weniger als 0 Lebenspunkte haben.



Wenn SIR PALOMIDES auf einer von den Rittern siegreich vollendeten Queste steht, erhält er einen Lebenspunkt mehr als vom entsprechenden Piktogramm auf der Queste angegeben.



Weißer Karten verteilen

Ziehen Sie vom weißen Nachziehstapel so viele Karten, wie durch das Piktogramm angegeben. Diese Karten werden aufgedeckt und beliebig unter allen Rittern verteilt, die auf der Queste stehen. So können einige Ritter auch mehr Karten bekommen als andere. Wenn es bei der Diskussion um die Verteilung der weißen Karten zu keiner Einigung kommt, werden die Karten gemischt und zufällig an die anwesenden Ritter verteilt; die erste Karte erhält dabei derjenige Ritter, der die Queste gewonnen hat.



Weißer/schwarzer Schwerter hinzufügen

Legen Sie die durch das Piktogramm vorgegebene Anzahl an weißen/schwarzen Schwertern nach Camelot.



Reliquie gewinnen/verlieren

Wenn die Queste siegreich vollendet wurde, erhält der Gewinner (also derjenige Spieler, der die letzte Aktion durchgeführt hat, mit deren Hilfe die Queste abgeschlossen und gewonnen wurde) die Reliquie und legt sie auf seine Wappentafel. Falls die Queste verloren wurde, kommt die Reliquie für diese Partie ganz aus dem Spiel.



Belagerungsmaschine hinzufügen

Dieses Symbol im Piktogramm für die Niederlage auf den Pikten- und Sachsenkriegen gibt an, dass Belagerungsmaschinen nach Camelot gestellt werden müssen, wenn ein Krieg verloren wurde.



für eine schwarze Karte eine Belagerungsmaschine hinzufügen

Sobald die Questen „Drache“, „Excalibur“ oder „Heiliger Gral“ abgeschlossen und gewonnen oder verloren wurden, kommen alle schwarzen Karten, die sich auf die jeweilige Queste beziehen (Lanzelot/Drachen-Karte, Excalibur, Verzweiflung, Trostlosigkeit, Finsterer Wald) und im späteren Spielverlauf gezogen werden, auf den Ablagestapel. Als Ersatz für die Karte wird stattdessen eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.



Das Turnier gegen den Schwarzen Ritter

Ziel der Queste

Das Turnier gegen den Schwarzen Ritter auf dem Hauptspielbrett ist eine wiederkehrende Solo- und Kampfqueste, bei der ein einzelner Ritter versucht, nach und nach mit weißen Kampfkarten zwei Paare mit verschiedenen Werten zu spielen (z.B. 1, 1 und 3, 3, aber nicht 1, 1 und 1, 1). Dabei müssen die Karten nicht in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden, solange am Schluss die erforderliche Kombination erreicht wird. Gleichzeitig gelangen durch die Mächte des Bösen nach und nach Karten des „Schwarzen Ritters“ auf ihre Seite der Queste. Wenn die Queste endet, hat die Seite mit der höheren Gesamtsumme gewonnen.



fortschritt des Bösen

Immer wenn eine Karte „Schwarzer Ritter“ gezogen wird. Sobald der vierte Schwarze Ritter auf die Queste gelegt wird, endet die Queste sofort.



Heldentat

Das Ausspielen einer weißen Kampfkarte (siehe „Schwarzer Ritter“, S. 14). Wenn die zweite Karte für das zweite Paar weißer Kampfkarten abgelegt wird, endet die Queste sofort.

Bedingungen für Sieg und Niederlage

Bei Vollendung der Queste hat der Ritter gewonnen, wenn die Summe der weißen Kampfkarten höher ist als die Summe der Schwarzen Ritter, die auf der Queste liegen. Ist der Gesamtwert der Schwarzen Ritter höher oder gleich hoch wie die Summe der hier abgelegten weißen Kampfkarten, hat der Ritter verloren.

Diese Queste ist wiederkehrend. Wenn sie abgeschlossen wurde, kommen alle Karten auf die Ablagestapel, und die Queste beginnt von vorne.

Belohnung bei einem Sieg

Falls ein Ritter auf der Queste steht, wenn der Schwarze Ritter besiegt wird, so gewinnt dieser einen Lebenspunkt hinzu, nimmt drei zusätzliche weiße Karten auf die Hand und stellt seine Miniatur sofort nach Camelot. Außerdem wird ein neues weißes Schwert nach Camelot gelegt.



folgen einer Niederlage

Legen Sie ein schwarzes Schwert nach Camelot. Ein Ritter, der auf dieser Queste steht, wenn diese verloren wird, muss einen Lebenspunkt abgeben und geht sofort zurück nach Camelot.





Die Lanzelot-Queste

Ziel der Queste

Die Lanzelot-Queste ist eine Solo- und Kampfqueste, bei der ein einzelner Ritter versucht, nach und nach ein Fullhouse mit weißen Karten verschiedener Werte zu spielen (also ein Paar und einen Drilling, z.B. 1, 1 und 3, 3, 3, aber nicht 1, 1 und 1, 1, 1). Dabei müssen die Karten nicht in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden, solange am Schluss die erforderliche Kombination erreicht wird. Gleichzeitig gelangen durch die Mächte des Bösen allmählich Lanzelot-Karten auf die Queste. Wenn die Queste endet, gewinnt die Seite mit dem höheren Gesamtwert!



Fortschritt des Bösen

Immer wenn eine Lanzelot-Karte gezogen wird. Sobald die fünfte Lanzelot-Karte auf der Queste abgelegt wird, ist diese sofort beendet.



Heldentat

Das Ausspielen einer weißen Kampfkarte (siehe „Lanzelot“, S. 14). Wenn die fünfte Karte für das Fullhouse weißer Kampfkarten abgelegt wird, endet die Queste sofort.

Bedingungen für Sieg und Niederlage

Bei Vollendung der Queste hat der Ritter gewonnen, wenn die Summe der weißen Kampfkarten höher ist als die Summe der schwarzen Lanzelot-Karten, die auf der Queste liegen. Ist der Gesamtwert der Lanzelot-Karten höher oder gleich hoch wie die Summe der hier abgelegten weißen Kampfkarten, hat der Ritter verloren.

Diese Queste kann nur einmal vollendet werden. Nach ihrem Abschluss verschwindet sie und wird durch die Drachen-Queste auf der Rückseite der Tafel ersetzt

Belohnung bei einem Sieg

Ein Ritter, der auf der Lanzelot-Queste steht, während diese gewonnen wird, bekommt einen Lebenspunkt hinzu, nimmt vier zusätzliche weiße Karten vom Nachziehstapel auf die Hand und stellt seine Miniatur sofort nach Camelot. Lanzelots Rüstung platziert der Ritter auf seiner Wappentafel. Außerdem wird ein neues weißes Schwert nach Camelot gelegt. Die Questentafel wird umgedreht.



Folgen einer Niederlage

Legen Sie ein schwarzes Schwert nach Camelot. Ein Ritter, der auf der Queste steht, wenn diese verloren wird, muss einen Lebenspunkt abgeben und geht sofort zurück nach Camelot. Die Questentafel wird umgedreht.



Reliquie: Lanzelots Rüstung

Eigenschaften: Immer wenn der Besitzer von Lanzelots Rüstung eine schwarze Karte zieht, nimmt er die zwei obersten Karten vom schwarzen Nachziehstapel, wählt eine davon aus und legt die andere unter den schwarzen Nachziehstapel. Im Gegensatz zu den anderen Reliquien behält der Verräter Lanzelots Rüstung auch, wenn er enttarnt wurde. Er kann also die Eigenschaft der Reliquie jedes Mal nutzen, wenn er beschließt, eine schwarze Karte zu ziehen. Lanzelots Rüstung kann nie an einen anderen Ritter „verliehen“ oder weitergegeben werden. Sie bleibt bis zum Spielende bei demjenigen, der sie gewonnen hat. Sie ist die einzige Reliquie, die der Verräter nicht abgeben muss, wenn er enttarnt wurde.



Die Drachen-Queste

Ziel der Queste

Die Drachen-Queste ist erst verfügbar, wenn die Lanzelot-Queste vollendet worden ist. Im Gegensatz zur Lanzelot-Queste handelt es sich hierbei um eine Gruppen- und Kampfqueste, für deren siegreiche Vollendung häufig mehrere Ritter zusammen erforderlich sind. Die Ritter müssen nach und nach 3 Drillinge weißer Kampfkarten mit jeweils verschiedenen Werten legen (also z.B. 1, 1, 1 und 2, 2, 2 und 4, 4, 4). Dabei müssen die Karten nicht in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden, solange am Schluss die erforderliche Kombination erreicht wird. Gleichzeitig gelangen durch die Mächte des Bösen allmählich Drachen-Karten auf die finstere Seite der Queste. Ist die Queste vollendet, hat die Seite mit der höheren Summe gewonnen.



Fortschritt des Bösen

Immer wenn eine Drachen-Karte gezogen wird. Sobald die fünfte Drachen-Karte auf der Queste abgelegt wird, ist diese sofort beendet.



Heldentat

Das Ausspielen einer weißen Kampfkarte (siehe „Drache“, S. 14). Wenn die dritte Karte für den dritten Drilling weißer Kampfkarten abgelegt wird, endet die Queste sofort.

Bedingungen für Sieg und Niederlage

Bei Vollendung der Queste haben die Ritter gewonnen, wenn die Summe der weißen Kampfkarten höher ist als die Summe der Drachen-Karten, die auf der Queste liegen. Ist der Gesamtwert der Drachen höher oder gleich hoch wie die Summe der hier abgelegten weißen Kampfkarten, haben die Ritter verloren.

Nachdem die Queste gewonnen oder verloren wurde, wird sie aus dem Spiel genommen. Werden im späteren Verlauf der Partie weitere Lanzelot/Drachen-Karten gezogen, wird anstelle der normalen Auswirkungen dieser Karten eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.

Belohnung bei einem Sieg

Ritter, die auf der Queste stehen, wenn der Drache besiegt wird, erhalten jeweils 2 Lebenspunkte, teilen die obersten 7 Karten vom weißen Nachziehstapel untereinander auf und kehren sofort nach Camelot zurück. Außerdem werden 2 weiße Schwerter nach Camelot gelegt. Die Questentafel kommt aus dem Spiel.



Folgen einer Niederlage

Legen Sie 2 schwarze Schwerter nach Camelot. Alle Ritter, die auf der Queste standen, als diese verloren wurde, büßen 2 Lebenspunkte ein und gehen sofort zurück nach Camelot. Die Questentafel kommt aus dem Spiel.





Die Excalibur-Queste

Ziel der Queste

Die Excalibur-Queste ist eine Gruppenqueste, die dadurch gewonnen wird, dass man das legendäre Schwert allmählich auf die helle Uferseite des Flusses bewegt.

Der Ritter, durch dessen Aktion Excalibur auf das letzte, siegreiche Feld auf der Uferseite der Ritter bewegt wird, erhält das sagenumwobene Schwert.



Fortschritt des Bösen

Immer wenn eine Excalibur-Karte gezogen wird, bewegt sich Excalibur einen Schritt in Richtung Vergessenheit (die gefrorene Seite des Flusses).



Heldentat

Ein Ritter, der auf der Excalibur-Queste steht, kann eine weiße Karte abgeben, um das legendäre Schwert einen Schritt in Richtung der grünen Seite der Ritter zu bewegen.

Bedingungen für Sieg und Niederlage

Wenn Excalibur eine der beiden Seiten des Flusses erreicht, ist die Queste zu Ende. Die getreuen Ritter haben gewonnen, wenn Excalibur ihre Seite des Flusses erreicht hat; ist das Schwert auf die gefrorene Seite gelangt, haben sie die Queste verloren.

Nachdem die Queste gewonnen oder verloren wurde, kommt die Queste aus dem Spiel. Die Questentafel wird umgedreht. Werden im späteren Verlauf der Partie weitere schwarze Excalibur-Karten gezogen, wird anstelle der normalen Auswirkungen dieser Karten eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.

Belohnung bei einem Sieg

Ritter, die auf der Queste stehen, wenn Excalibur gewonnen wird, erhalten jeweils 1 Lebenspunkt, teilen die obersten 7 Karten vom weißen Nachziehstapel untereinander auf und kehren sofort nach Camelot zurück. Der Ritter, der durch seine letzte Aktion die Queste gewonnen hat, erhält Excalibur und legt das berühmte Schwert auf seiner Wappentafel ab. Außerdem werden 2 weiße Schwerter nach Camelot gelegt. Die Queste kommt aus dem Spiel, die Questentafel wird umgedreht.



Folgen einer Niederlage

Legen Sie 2 schwarze Schwerter nach Camelot. Alle Ritter, die auf der Queste standen, als diese verloren wurde, büßen 1 Lebenspunkt ein und gehen sofort zurück nach Camelot. Excalibur ist nicht mehr verfügbar und kommt für den Rest der Partie aus dem Spiel. Die Questentafel wird umgedreht.



Reliquie: Excalibur

Eigenschaften: Solange ein Ritter Excalibur besitzt, addiert er +1 zum Ergebnis jeder Kampfqueste, auf der er gerade steht. Dazu zählen Sie einfach 1 zum Gesamtwert der weißen Kampfkarten, die auf dieser Queste abgelegt wurden, bevor Sie die Summe mit dem Gesamtwert der gegnerischen schwarzen Karten vergleichen. Dies gilt für jede Kampfqueste sowie beim Kampf gegen Belagerungsmaschinen. Im Verlaufe des Spiels kann der Ritter, der Excalibur besitzt, beschließen, das legendäre Schwert zu opfern, um die Folgen einer soeben gezogenen schwarzen Standard- oder Spezial-Karte zu annullieren - auch außerhalb seines eigenen Spielzugs. Die Verwendung von Excalibur ist die einzige Möglichkeit zu verhindern, dass eine schwarze Standard-Karte, die gerade gezogen wurde, ins Spiel kommt. Dieses Opfer tritt sofort in Kraft, bevor die Konsequenzen der schwarzen Karte wirken. Excalibur wird danach aus dem Spiel genommen und steht in dieser Partie nicht mehr zur Verfügung.

Excalibur kann nicht „verliehen“ oder an einen anderen Ritter weitergegeben werden.



Die Gral-Queste

Ziel der Queste

Die Gral-Queste ist eine Gruppenqueste, die gewonnen ist, wenn die Ritter nach und nach 7 weiße Gral-Karten offen auf die Queste gelegt haben.



Fortschritt des Bösen

Immer wenn eine der Karten „Trostlosigkeit“, „Verzweiflung“ oder „Finsterer Wald“ gezogen wird.



Heldentat

Das Auspielen einer Gral-Karte (siehe S. 15).

Bedingungen für Sieg und Niederlage

Wenn 7 Karten derselben Farbe auf der Queste liegen, ist diese vollendet. Wenn alle diese Karten Gral-Karten sind, haben die Ritter gewonnen. Liegen nur schwarze Verzweiflung- und Trostlosigkeit-Karten auf der Tafel, sind die Queste und der Heilige Gral verloren!

Nachdem die Queste gewonnen oder verloren ist, kommt die Queste aus dem Spiel. Die Questentafel wird umgedreht. Werden im späteren Verlauf der Partie weitere Karten „Trostlosigkeit“, „Verzweiflung“ oder „Finsterer Wald“ gezogen, wird anstelle der normalen Auswirkungen dieser Karten eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.

Belohnung bei einem Sieg

Ritter, die auf der Queste stehen, wenn der Heilige Gral gewonnen wird, erhalten jeweils 1 Lebenspunkt, teilen die obersten 7 Karten vom weißen Nachziehstapel untereinander auf und kehren sofort nach Camelot zurück. Der Ritter, der durch seine letzte Aktion die Queste gewonnen hat, erhält den Heiligen Gral und legt ihn auf seiner Wappentafel ab. Außerdem werden 3 weiße Schwerter nach Camelot gelegt. Die Queste kommt aus dem Spiel, die Questentafel wird umgedreht.



Folgen einer Niederlage

Legen Sie 3 schwarze Schwerter nach Camelot. Alle Ritter, die auf der Queste standen, als diese verloren wurde, verlieren 1 Lebenspunkt und gehen sofort zurück nach Camelot. Der Heilige Gral ist nicht mehr verfügbar und kommt für den Rest der Partie aus dem Spiel. Die Queste kommt aus dem Spiel, die Questentafel wird umgedreht.



Reliquie: Der Heilige Gral

Eigenschaft: Wenn im Verlaufe des Spiels die Anzahl der Lebenspunkte eines Ritters auf Null sinkt, so dass er sterben muss, kann der Besitzer des Heiligen Grals beschließen, diesen Ritter aus dem Heiligen Gral trinken zu lassen. Dann erholt sich der Betreffende sofort wieder und erhält seine anfänglichen 4 Lebenspunkte zurück. Diese Eigenschaft kann der Besitzer des Heiligen Grals „auch für sich selbst nutzen, falls die Situation es erforderlich macht.

Nachdem der Heilige Gral verwendet wurde, ist er verbraucht und wird für den Rest der Partie aus dem Spiel genommen.



Die Pikten- und Sachsenkriege

Ziel der Queste

Die Pikten- und Sachsenkriege auf dem Hauptspielplan sind zwei ähnliche, aber voneinander unabhängige, wiederkehrende Gruppenquesten. In diesen Kriegen versuchen die Ritter, nach und nach eine aufsteigende Folge aus 5 weißen Kampfkarten zu legen (von 1 bis 5), bevor 4 Kriegerfiguren (Pikten oder Sachsen, je nach Krieg) auf dieser Queste stehen.



Fortschritt des Bösen

Immer wenn eine Pikten-, Sachsen- oder Söldner-Karte gezogen wird. Sobald die vierte Figur auf der Queste steht, ist dieser Krieg sofort verloren.



Heldentat

Das Auspielen einer weißen Kampfkarte (siehe „Pikten und Sachsen“, S. 15-16). Wenn die fünfte Karte der aufsteigenden Folge weißer Kampfkarten abgelegt wird, ist dieser Krieg sofort gewonnen.

Bedingungen für Sieg und Niederlage

Über Sieg oder Niederlage entscheidet, ob zuerst die 5 erforderlichen weißen Karten der aufsteigenden Folge oder die 4 Kriegerfiguren des Feindes auf der Queste stehen. Wenn die Queste endet, beginnt ein neuer Krieg.

Belohnung bei einem Sieg

Ritter, die auf der Queste stehen, wenn die Pikten oder Sachsen besiegt werden, erhalten jeweils einen Lebenspunkt, teilen sich die obersten 4 Karten vom weißen Nachziehstapel und kehren sofort nach Camelot zurück. Außerdem wird ein neues weißes Schwert nach Camelot gelegt.



Folgen einer Niederlage

Legen Sie ein schwarzes Schwert nach Camelot und fügen Sie zwei Belagerungsmaschinen hinzu. Ritter, die auf der Queste stehen, wenn diese verloren wird, müssen jeweils einen Lebenspunkt abgeben und fliehen dann nach Camelot.





Camelot

Camelot ist keine gewöhnliche Queste, sondern das Zentrum des gesamten Spiels. Wenn Camelot fällt, ist alle Hoffnung verloren - und die Partie auch!

Camelot ist in zwei verschiedene Orte unterteilt: die Tafelrunde im Inneren und den Bereich außerhalb der Mauern, in dem die Belagerungsmaschinen aufgestellt werden. Diese beiden Orte bilden eine Einheit - es ist also keine Aktion erforderlich, um von einem dieser beiden Bereiche zum anderen zu gehen.



Die Tafelrunde

Innerhalb Camelots befindet sich die Tafelrunde. Hier werden im Verlaufe der Partie die Schwerter abgelegt, welche den Fortschritt der getreuen Ritter gegen die Mächte des Bösen anzeigen.

Darüber hinaus ist die Tafelrunde der Ort, an dem alle Ritter das Spiel beginnen.

Wenn ein Ritter seinen Zug in Camelot verbringt, kann er

- entweder bei der Tafelrunde stehen bleiben und zwei weiße Karten vom Stapel ziehen (wenn er nicht bereits 12 oder mehr weiße Karten auf der Hand hat),
- oder zum Belagerungsbereich gehen und versuchen, eine Belagerungsmaschine zu zerstören.



Der Belagerungsbereich

Der Belagerungsbereich liegt außerhalb der Mauern von Camelot. Hier werden die Belagerungsmaschinen platziert.

Das passiert immer dann, wenn

- ein Spieler dies als seine Aktion in der Phase „Fortschritt des Bösen“ wählt.
- ein Spieler eine schwarze Karte zieht, die sich auf eine Queste bezieht, welche nicht mehr im Spiel ist.

Außerdem stellt man immer 2 Belagerungsmaschinen auf, wenn ein Krieg gegen die Sachsen oder Pikten verloren wird. Eine der Morgana-Karten sorgt ebenfalls für 2 Belagerungsmaschinen, wenn sie gezogen wird.

Möchten Sie gegen eine Belagerungsmaschine kämpfen, entscheiden Sie zunächst, wie viele Kampfkarten Sie aus Ihrer Hand spielen möchten, und legen diese dann auf den Tisch. Anschließend würfeln Sie mit dem achtseitigen Würfel.

Möchten Sie gegen eine Belagerungsmaschine kämpfen, entscheiden Sie zunächst, wie viele Kampfkarten Sie aus Ihrer Hand spielen möchten, und legen diese dann auf den Tisch. Anschließend 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. Wenn Sie dadurch auf Null abrutschen, sterben Sie (siehe im Regelheft „Einen Lebenspunkt verlieren“). Die Belagerungsmaschine bleibt stehen, und Sie legen Ihre gespielten Karten ab.

Sieg in Camelot

Das Spiel endet sofort nach der Aktion, durch die ein zwölftes Schwert nach Camelot gelangt.

Beachten Sie: Wenn während der letzten Aktion der Partie zeitgleich mehrere Schwerter nach Camelot gelegt werden, können sich am Ende des Spiels auch mehr als zwölf Schwerter hier befinden.

Wenn der Verräter noch am Leben und bis zu diesem Zeitpunkt unerkant geblieben ist, deckt er nun seine Treue-Karte auf. Infolgedessen werden zwei weiße Schwerter in Camelot auf die schwarze Seite umgedreht.

Nun werden die schwarzen und weißen Schwerter in Camelot getrennt voneinander gezählt. 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, und der Verräter kann seinen Triumph feiern.

Plötzliche Niederlage in Camelot

- Wenn im Verlaufe der Partie 7 oder mehr schwarze Schwerter in Camelot liegen, haben die getreuen Ritter bei der Verteidigung Camelots versagt und das Spiel verloren.
- Wenn im Verlaufe des Spiels eine zwölfte Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt wird, geht Camelot unter - die Partie ist für die getreuen Ritter verloren.



ANHANG I

DIE RITTER & DER VERRÄTER

In *Schatten über Camelot*, spielt jeder Teilnehmer einen Ritter der Tafelrunde.

Jeder Ritter hat seine eigene Figur und eine Wappentafel, die bestimmte Informationen bietet und verschiedene Elemente zeigt:

- ein Bild des Ritters
- die Spezialfähigkeit des Ritters
- eine Zusammenfassung des Spielzugs eines Ritters
- eine Ablagestelle für den Lebenswürfel, der für die Gesundheit und Stärke des Ritters steht
- Ablagestellen für die Reliquien, die der Ritter durch die erfolgreiche Verrichtung seiner Questen gewinnen kann (Excalibur, der Heilige Gral und Lanzelots Rüstung)

Die Rückseite der Wappentafel wird verwendet, wenn der entsprechende Ritter als Verräter enttarnt ist.

Die folgenden Ritter wollen die Verteidigung Camelots sichern:

König Artus - Uther Pendragons Sohn

Wenn König Artus an der Partie teilnimmt, ist er der Startspieler. Sollte ein Spieler in eine laufende Partie einsteigen wollen, setzt er sich direkt links neben König Artus.

Irgendwann während seines Spielzugs kann König Artus einem anderen Ritter eine weiße Karte geben; die Sitzposition der beiden Ritter am Tisch spielt dabei keine Rolle. Der Ritter nimmt die Karte an und gibt als Gegenleistung eine seiner weißen Karten an König Artus zurück. Die beiden Karten werden verdeckt übergeben, so dass die anderen Spieler sie nicht sehen.

Sir Galahad - Lanzelots Sohn

Während der Heldentat-Phase seines Spielzugs kann Sir Galahad eine weiße Spezial-Karte seiner Wahl zusätzlich zu seiner Heldentat spielen. Wenn er dies tut, muss er als seine normale Heldentat eine andere Aktion wählen (oder gewählt haben).

Sir Gawain - König Lots Sohn

Wenn Sir Gawain sich in Camelot aufhält und beschließt, als seine Heldentat weiße Karten zu ziehen, nimmt er sich 3 Karten anstatt 2.

Sir Kay - König Artus' Seneschall

Wenn Sir Kay auf einer Queste zugegen ist, wenn gerade ein Kampf endet, kann er eine zusätzliche weiße Kampfkarte seiner Wahl spielen, nachdem die schwarzen Karten dieser Queste aufgedeckt worden sind. Er kann dies auch dann tun, wenn er selbst nicht der letzte Ritter war, der eine Kampfkarte für diese Queste gespielt hat, muss jedoch am Ende des Kampfes noch auf dieser Queste stehen. Sir Kay kann seine Spezialeigenschaft ebenfalls im Kampf gegen eine Belagerungsmaschine einsetzen.

Sir Palomides - Sarazenischer Ritter

Für jede siegreich abgeschlossene Queste, auf der Sir Palomides steht, gewinnt er neben den normalen Belohnungen,

die es für die erfolgreiche Beendigung dieser Queste gibt, 1 zusätzlichen Lebenspunkt. Das Maximum von 6 Lebenspunkten gilt jedoch auch für ihn.

Sir Parzival - Pellinores Sohn

Während der Phase „Fortschritt des Bösen“ in seinem Spielzug kann sich Sir Parzival die oberste Karte des schwarzen Nachziehstapels ansehen, bevor er entscheidet, welche der negativen Aktionen er wählt. Wenn er Lanzelots Rüstung besitzt, zieht Sir Parzival 2 schwarze Karten und legt 1 davon wieder unter den schwarzen Nachziehstapel; erst danach entscheidet er, ob er die zweite Karte spielen möchte oder sie stattdessen wieder auf den Nachziehstapel legt und lieber eine andere Aktion zum Fortschritt des Bösen wählt.

Sir Tristan - von Lyonesse

Immer wenn Sir Tristan in Camelot aufbricht, kann er dies zusätzlich zu seiner normalen Heldentat tun. Als seine normale Heldentat kann er nicht eine weitere Bewegung wählen.

Der Verräter

Der Verräter ist ein Ritter, der sich mit den Mächten des Bösen verbündet hat. Festgelegt wird dies durch das zufällige Ziehen beziehungsweise Zulosen einer Treue-Karte zu Beginn der Partie. *Zu Anfang spielt der Verräter seine Rolle, wie es auch jeder normale Ritter tun würde. Im Geheimen arbeitet er jedoch gegen die getreuen Ritter und versucht, dabei keinen Verdacht zu erwecken.* Sobald 6 oder mehr Belagerungsmaschinen rund um Camelot aufgestellt sind oder mindestens 6 Schwerter in Camelot liegen, können die Ritter Anklage erheben, um herauszufinden, wer der Verräter ist.

Wenn ein Ritter mit seiner Anschuldigung Recht hat, muss der enttarnte Verräter sich sofort zu erkennen geben und seine Treue-Karte aufdecken. Dann dreht er seine Wappentafel auf die Verräter-Seite um.

Nun muss der Verräter alle seine Karten abgeben, seine Miniatur vom Spielbrett entfernen und vor sich aufstellen.

Wenn er Excalibur oder den Heiligen Gral besitzt, sind diese Reliquien nun für den Rest der Partie für alle Ritter verloren; sie kommen aus dem Spiel. Hat der Verräter Lanzelots Rüstung, behält er diese.

Der Verräter gibt auch seinen Lebenswürfel ab, da er ihn nicht länger benötigt. Von jetzt an bis zum Spielende agiert er im Schatten, außerhalb der Reichweite der anderen Ritter.

Nachdem der Verräter enttarnt wurde, befolgt er die Anweisungen auf der Rückseite seiner Wappentafel, statt einen normalen Spielzug durchzuführen. Er hat also folgende zwei Aktionen:

- Er zieht zufällig eine beliebige weiße Karte aus der Hand eines Spielers seiner Wahl und legt sie sofort auf den Ablagestapel UND
- Er stellt eine Belagerungsmaschine nach Camelot ODER zieht die oberste Karte vom schwarzen Nachziehstapel und spielt sie sofort.

ANHANG II.

DIE KARTEN

In *Schatten über Camelot* gibt es drei Hauptkategorien von Karten.

- **Die Treue-Karten:** Zu Beginn des Spiels erhält jeder Ritter eine solche Karte, die festlegt, ob er ein getreuer Ritter ist, der Camelot verteidigen will, oder der Verräter, der auf der Seite der Mächte des Bösen steht.
- **Die weißen Karten:** Sie sind erkennbar an ihrem weißen Rand und enthalten „gute“ Personen oder Vorkommnisse, die den Rittern in der Regel bei der Erfüllung ihrer Questen helfen.
- **Die schwarzen Karten:** Sie sind erkennbar an ihrem schwarzen Rand, stellen böse Omen für die Ritter dar und sind beim Verräter sehr beliebt, da sie im ganzen Land Unheil verbreiten.

Sowohl bei den weißen, als auch bei den schwarzen Karten gibt es einige Unterkategorien.

- **Spezial-Karten:** Einige schwarze und weiße Karten sind Spezial-Karten. Oben auf diesen Karten ist ein anderes Symbol zu sehen als bei den normalen Karten. Weiße Spezial-Karten werden in der Regel als Heldenaktion ausgespielt (siehe „Heldenaktionen“, S. 14), während schwarze Spezial-Karten besonders hässliche Geschehnisse auslösen, wenn sie gezogen werden (siehe „Schwarze Spezial-Karten“, S. 10).

Die übrigen, normalen schwarzen und weißen Karten werden auch als Standard-Karten bezeichnet. Einige dieser Standard-Karten gehören wiederum zu bestimmten Unterkategorien, die im Folgenden erläutert werden.

- **Kampfkarten:** Alle weißen Kampfkarten sowie die schwarzen Karten „Schwarzer Ritter“ und „Lanzelot/Drache“ werden als Kampfkarten bezeichnet. Sie sind am Zahlenwert in den oberen Ecken erkennbar. Er gibt die Stärke der Karte an, wenn diese für eine Kampfqueste oder beim Kampf gegen eine Belagerungsmaschine eingesetzt wird.

- **Questen-spezifische Karten:** Wenn eine Standard- oder Spezialkarte mit einer oder mehreren bestimmten Questen verbunden ist, sind die Symbole dieser Questen auf den Karten abgebildet – in der Regel in den oberen Ecken. Wenn diese Stelle bei Spezial- und Kampfkarten nicht verfügbar ist, befinden sich die Symbole im Zentrum der Karte oberhalb des Textfeldes.

Einige wichtige Regeln für die Karten

Die Anzahl der weißen Karten, die ein Spieler auf der Hand halten kann, ist nicht beschränkt. Falls ein Spieler jedoch 12 oder mehr weiße Karten besitzt, kann er – wenn er in Camelot ist – nicht wählen, als seine Heldentat zwei weiße Karten zu ziehen.

Ein Spieler darf seine Handkarten niemals den anderen Spielern zeigen. Er kann nur allgemein über sie diskutieren, ohne genaue Auskünfte zu geben (siehe „Anmerkungen zur Kooperation“, S. 8).

Auch seine Treue-Karte muss jeder Spieler geheim halten – es sei denn, er wird durch eine Anklage dazu gezwungen, sie aufzudecken.

Wenn im Laufe der Partie der schwarze oder weiße Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden alle Karten des jeweiligen Ablagestapels wieder gemischt und bilden nun den neuen Nachziehstapel. *Zugleich werden auch die Karten des Nachzieh- und Ablagestapels der anderen Farbe miteinander gemischt, um ebenfalls einen neuen Nachziehstapel zu bilden.*

WEISSE STANDARD-KARTEN



KAMPFKARTEN (51 Karten: 14 Einser, 12 Zweier, 10 Dreier, 8 Vierer, 7 Fünfer)

Einsatzmöglichkeit: Kampf

Weißer Kampfkarten werden während der Heldentat-Phase eines Spielzugs gespielt.

Während der Heldentat-Phase kann eine einzelne weiße Kampfkarte auf eine der Questen „Schwarzer Ritter“, „Drache“, „Lanzelot“, „Piktenkrieg“ oder „Sachsenkrieg“ gespielt werden, sofern sich der Ritter auf dieser Queste befindet. Der Wert der Karte muss den Erfordernissen der jeweiligen Queste entsprechen, also für die geforderte Kombination (zwei Paare, drei Drillinge, ein Fullhouse oder eine aufsteigende Folge) verwendbar sein.

Wenn Sie in Camelot gegen eine Belagerungsmaschine kämpfen möchten, können Sie mehrere weiße Kampfkarten in einer beliebigen Kombination gleichzeitig spielen. Außerdem können Sie als Heldentat Ihrer Wahl drei weiße Kampfkarten mit demselben Wert (z.B. 1, 1, 1) ablegen, um 1 Lebenspunkt zu bekommen.



GRAL-KARTEN (18 Karten, alle gleich)

Einsatzmöglichkeit: Gral-Queste

Eine Gral-Karte kann während der Heldentat-Phase eines Spielers einzeln auf die Questentafel der Gral-Queste gelegt werden, wenn die Ritter-Miniatur dieses Spielers auf der Gral-Queste steht.

Eine Gral-Karte wird immer auf dem ersten freien Ablagefeld platziert, das der Reliquie des Heiligen Grals am nächsten liegt.

Reliquie
Heiliger
Gral



Wenn keine Ablagefelder mehr frei sind, aber auf einigen Feldern Trostlosigkeit- oder Verzweigung-Karten liegen, wird die Gral-Karte nicht auf die Questen-Tafel, sondern auf den Ablagestapel gelegt. Stattdessen wird die Trostlosigkeit- oder Verzweigung-Karte entfernt, die dem Heiligen Gral am nächsten ist.



Wenn die Gral-Queste abgeschlossen ist, können Gral-Karten weiterhin zum Ablegen verwendet werden – entweder einzeln, um Excalibur vorwärts zu bewegen, oder in Drillingen, um sich selbst zu heilen.

WEISSE SPEZIAL-KARTEN



EINBERUFUNG (1 Karte)

Wenn diese Karte gespielt wird, dürfen die Ritter alle sofort und außer der Reihe nach Camelot gehen, wenn sie möchten. Dafür ist keine Heldentat erforderlich. Für jeden Ritter, der jetzt in Camelot ist, wird je eine weiße Karte gezogen und aufgedeckt.

Diese Karten werden nun beliebig unter den anwesenden Rittern verteilt. Falls es zu keiner Einigung kommt, werden die Karten gemischt und zufällig an diese Spieler verteilt.



SCHICKSAL (1 Karte)

Wenn der Ritter, der diese Karte spielt, ein Getreuer ist, ziehen alle noch lebenden Ritter eine weiße Karte vom Nachziehstapel und nehmen diese auf die Hand. Solange die Identität des Verräters nicht bekannt ist, kann er diese Karte spielen, als sei er ein getreuer Ritter der Tafelrunde. So kann er versuchen, die übrigen Ritter von seiner Unschuld zu überzeugen.

Wenn der Verräter diese Karte spielt, kann er damit auch seine wahre Identität zeigen. Dann zeigt er den übrigen Rittern seine Treue-Karte und dreht seine Wappentafel auf die Verräterseite. Von diesem Verrat sind seine Gegner so überrumpelt, dass jeder von ihnen sofort 2 beliebige weiße Karten abgeben und auf den Ablagestapel legen muss (oder weniger, falls jemand keine 2 Karten hat).

Der Verräter kann, wenn er möchte, diese Karte während seines Spielzugs spielen – auch bevor er eigentlich angeklagt werden könnte (also bevor sich 6 Belagerungsmaschinen oder 6 Schwerter in Camelot befinden).



HELDENTUM (1 Karte)

Diese Karte wird auf eine vom Spieler beliebig gewählte Queste gelegt, außer auf Camelot und die Belagerungsmaschinen. Dort bleibt die Karte liegen, bis die Queste vollendet ist. Dann kommt automatisch ein zusätzliches Schwert nach Camelot – ein weißes, wenn die Queste gewonnen wurde, ein schwarzes im Falle einer Niederlage.



DIE DAME VOM SEE (1 Karte)

Falls die Excalibur-Queste noch nicht vollendet ist, wenn diese Karte gespielt wird, wandert Excalibur ein Feld in Richtung der grünen Flussseite der Ritter. Sollte die Excalibur-Queste bereits abgeschlossen sein, erhält der Ritter, der diese Karte ausspielt, stattdessen 2 zusätzliche Lebenspunkte. So kann die Anzahl an Lebenspunkten die ursprünglichen 4 zwar übersteigen, aber nie höher sein als 6. Diese Karte kann unabhängig von dem Ort gespielt werden, an dem sich der Ritter gerade befindet.



MERLIN (7 Karten)

Wer diese Karte während seines Zugs spielt, kann eine der folgenden Aktionen durchführen:

- 1 Belagerungsmaschine aus Camelot entfernen und zurück in den Vorrat stellen
- oder die letzte auf eine beliebige Queste gespielte schwarze Standard-Karte entfernen (z.B. die letzte auf der Gral-Queste abgelegte Verzweiflung-Karte oder die letzte gespielte Kampfkarte beim Turnier gegen den Schwarzen Ritter, bei der Lanzelot- oder Drachen-Queste)
- oder einen Krieger von einer Kriegsqueste seiner Wahl (Piknen- oder Sachsenkrieg) entfernen.

Außerdem können ein oder mehrere Spieler gemeinsam insgesamt 3 Merlin-Karten spielen – notfalls auch außerhalb ihres eigenen Zugs –, um sofort eine schwarze Spezial-Karte zu annullieren (jedoch keine schwarze Standard-Karte), die ansonsten in der Phase „Fortschritt des Bösen“ ins Spiel kommen würde. Die 3 Merlin-Karten werden gespielt, nachdem die schwarze Spezial-Karte gezogen und aufgedeckt wurde, jedoch bevor ihre Auswirkungen durchgeführt werden. Anschließend werden die 3 Merlin-Karten und die schwarze Spezial-Karte auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt.



BOTE (1 Karte)

Der Spieler, der diese Karte spielt, kann bis zu 3 weiße Karten an einen Spieler seiner Wahl weitergeben; die Orte, an denen sich die beiden beteiligten Ritter aufhalten, spielen dabei keine Rolle. Wenn König Artus diese Karte spielt, kann er sie mit seiner Spezialfähigkeit kombinieren und dem Spieler seiner Wahl bis zu 4 Karten weitergeben oder einem Spieler 3 und während desselben Spielzugs einem anderen Spieler 1 Karte geben.



FRÖMMIGKEIT (1 Karte)

Bei dieser Karte hat der Besitzer beim Ausspielen die Wahl: Entweder erhält er selbst 3 Lebenspunkte (er kann maximal 6 Lebenspunkte haben), oder jeder andere, noch lebende Ritter bekommt 1 Lebenspunkt. Selbst wenn Sie vermuten, dass ein bestimmter Mitspieler der Verräter sein könnte, erhält dieser einen Lebenspunkt, solange er nicht enttarnt wurde.



WAHRSAGUNG (1 Karte)

Durch diese Karte können Sie die obersten 5 schwarzen Karten vom Nachziehstapel ansehen und in einer beliebigen Reihenfolge wieder zurück oben auf den Nachziehstapel legen. Konkrete Informationen über diese Karten (z.B. Name oder Wert der Karten) dürfen Sie jedoch keinesfalls an Ihre Mitspieler verraten.



VERSTÄRKUNG (1 Karte)

Wenn Sie diese Karte spielen, können Sie 4 weiße Karten vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen – unabhängig davon, wo sich Ihr Ritter gerade befindet und wie viele Karten Sie bereits auf der Hand haben. Alternativ dazu können Sie diese Karte jedoch auch so verwenden, dass jeder Ritter außer Ihnen eine weiße Karte auf die Hand nehmen darf – unabhängig von der jeweiligen Handkartenanzahl, der Loyalität (Getreuer oder Verräter) und den Orten, an denen sich ihre Miniaturen gerade befinden.

SCHWARZE STANDARD-KARTEN



SCHWARZER RITTER (11 Karten: 5 Einser, 3 Dreier, 2 Fünfer, 1 Sieben)

Einsatzmöglichkeit: Kampf

Wenn diese Karte gezogen wird, muss sie auf ein freies Ablagefeld auf der Queste des Schwarzen Ritters platziert werden. Wird sie verdeckt abgelegt, so dass die anderen Spieler ihren Wert nicht sehen können, erhält der Ritter, der sie spielt, eine weiße Karte vom Nachziehstapel.

Wenn die Karte auf dem vierten und letzten Ablagefeld auf der Seite des Schwarzen Ritters liegt, endet das Turnier augenblicklich. Die schwarzen Karten werden gemischt und addiert. Dann vergleichen die Ritter die Summe mit dem Gesamtwert der weißen Karten, die für diese Queste gespielt wurden (sofern hier weiße Karten liegen). Ist die Summe der weißen Karten höher, haben die Getreuen das Turnier gewonnen, andernfalls ist es verloren. Alle Karten kommen auf die jeweiligen Ablagestapel.



VERZWEIFLUNG (15 Karten)

Einsatzmöglichkeit: Gral-Queste

Diese Karte muss, nachdem sie gezogen wurde, auf dem ersten freien Kartenablagefeld platziert werden, das am weitesten von der Miniatur des Heiligen Grals entfernt, also der Niederlage am nächsten gelegen ist.



Wenn keine Felder mehr frei, aber manche mit Gral-Karten belegt sind, wird die Verzweiflung-Karte nicht auf die Questentafel gelegt, sondern stattdessen die Gral-Karte auf den Ablagestapel gelegt, die am weitesten vom Heiligen Gral entfernt ist.



Wenn die Gral-Queste nicht mehr im Spiel ist, wird stattdessen eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.



EXCALIBUR (15 Karten)

Einsatzmöglichkeit: Excalibur-Queste

Wenn Sie diese Karte ziehen, muss Excalibur einen Schritt in Richtung Niederlage bewegt werden (die gefrorene Seite des Flusses).

Wenn die Excalibur-Queste nicht mehr im Spiel ist, wird stattdessen eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.



LANZELOT/DRACHE (11 Karten)

Einsatzmöglichkeit: Kampf

Linke Seite: Lancelot Queste (4 Einser, 3 Dreier, 3 Fünfer, 1 Siebener)

Rechte Seite: Drachen-Queste (4 Fünfer, 3 Siebener, 3 Neuner, 1 Elf)

Wenn Sie diese Karte ziehen, muss sie auf einem freien Ablagefeld auf der Lancelot-Queste (wenn diese im Spiel ist) oder auf der Drachen-Queste (wenn diese im Spiel ist) platziert werden. Wird die Karte verdeckt gelegt, so dass die anderen Spieler ihren Wert nicht sehen, erhält der Ritter, der sie spielt, eine weiße Karte vom Nachziehstapel.

Wenn diese Karte die fünfte gespielte Lancelot/Drachen-Karte ist, endet die Queste sofort. Die schwarzen Karten werden gemischt und addiert. Dann vergleichen die Ritter die Summe mit dem Gesamtwert der weißen Karten, die für diese Queste gespielt wurden. Ist die Summe der weißen Karten höher, haben die Getreuen die Queste gewonnen, andernfalls ist sie verloren. Alle Karten kommen auf die jeweiligen Ablagestapel.

Wenn weder die Lancelot-, noch die Drachen-Queste mehr im Spiel sind, wird stattdessen eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.



SÖLDNER, SACHSEN, PIKTEN (jeweils 4 Karten)

Einsatzmöglichkeit: die Questen Pikten- und/oder Sachsenkrieg

Wenn Sie eine dieser Karten ziehen, müssen Sie eine Kriegerfigur aus dem Vorrat nehmen und auf die entsprechende Queste stellen - einen Pikten, falls es sich um eine Pikten-Karte handelt, einen Sachsen, falls es sich um eine Sachsen-Karte handelt, und bei einer Söldner-Karte einen Krieger Ihrer Wahl. Anschließend kommt die Karte auf den Ablagestapel.



Wenn durch diese Karte die vierte Figur auf eine der beiden Kriegsquesten gestellt wird, ist dieser Krieg verloren. Alle Karten werden auf den Ablagestapel gelegt, und die Figuren kommen zurück in den Vorrat.

SCHWARZE SPEZIAL-KARTEN



TROSTLOSIGKEIT (2 Karten)

Einsatzmöglichkeit: Gral-Queste

Wenn Sie diese Karte ziehen, müssen Sie die Gral-Karte auf den Ablagestapel legen, die am weitesten von der Miniatur des Heiligen Grals entfernt ist. Anschließend platzieren Sie die Trostlosigkeit-Karte wie eine normale Verzweigung-Karte auf die Queste.

Wenn auf der Queste keine Gral-Karte vorhanden ist, wird die Trostlosigkeit-Karte einfach wie eine Verzweigung-Karte auf der Queste abgelegt. Sollte die Gral-Queste nicht mehr im Spiel sein, wird stattdessen eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.



FINSTERER WALD (1 Karte)

Einsatzmöglichkeit: Gral-Queste

Wenn diese Karte gezogen wird, muss sie sofort auf die Gral-Queste gelegt werden. Es kann nun keine weitere Gral-Karte gespielt werden, bis eine andere Queste (außer Camelot und Belagerungsmaschinen) gewonnen wurde. Nachdem dies geschehen ist, kommt die Karte „Finsterer Wald“ auf den

Ablagestapel, und die Gral-Queste kann normal fortgesetzt werden.

Beachten Sie, dass Verzweigung- und Trostlosigkeit-Karten weiterhin nach den normalen Regeln gespielt werden; es dürfen nur keine weißen Gral-Karten abgelegt werden, solange der „Finsterer Wald“ auf der Queste liegt. Wenn die Gral-Queste nicht mehr im Spiel ist, wird stattdessen eine Belagerungsmaschine nach Camelot gestellt.



GUINEVERE (1 Karte)

Wenn Sie diese Karte ziehen, werden alle Ritter augenblicklich nach Camelot geschickt - unabhängig von ihrem derzeitigen Aufenthaltsort, ihrer Gesinnung (Getreuer oder Verräter) und ihrer Sitzposition in der Spielrunde. Die Ritter erhalten keine weißen Karten. Der Spielzug des Ritters, der die Guinevere-Karte gezogen hat, ist sofort beendet.

Wenn ein Ritter dadurch gezwungen ist, seine Soloqueste zu verlassen, kommen alle weißen Karten dieser Queste auf den Ablagestapel.



NEBEL VON AVALON (1 Karte)

Wenn diese Karte gezogen wird, kommt für den Rest der Partie für jede verlorene Queste ein schwarzes Schwert zusätzlich nach Camelot.



MORDRED (1 Karte)

Einsatzmöglichkeit: Pikten- oder Sachsenkrieg

Wenn Sie diese Karte ziehen, müssen Sie sie entweder auf die Queste Sachsenkrieg oder auf die Queste Piktenkrieg legen. Um die Queste zu gewinnen, wenn Mordred darauf liegt, ist nun eine zusätzliche Kampfkarte im Wert 5 erforderlich (also 1, 2, 3, 4, 5, 5). Nachdem der Krieg gewonnen oder verloren wurde, wird Mordred zusammen mit den übrigen Karten abgelegt.



MORGANA (5 Karten)

Einsatzmöglichkeit: verschiedene Questen

Achtung: Jeder der fünf Morgana-Karten hat eine andere Auswirkung!

- **Morgana:** Jeder Ritter verliert sofort 1 Lebenspunkt - unabhängig von der jeweiligen Loyalität (Getreuer oder Verräter) und aktuellen Spielsituation.
- **Morgana:** Ein Ritter, der mindestens 3 weiße Karten auf der Hand hat, gibt sofort 3 weiße Karten ab oder jeder Ritter gibt 1 weiße Karte ab (sofern er eine hat) - unabhängig von der jeweiligen Loyalität (Getreuer oder Verräter) und aktuellen Spielsituation.
- **Morgana:** Ziehen Sie sofort die 3 nächsten schwarzen Karten vom Nachziehstapel und führen Sie diese aus.
- **Morgana:** Sofort 2 Belagerungsmaschinen nach Camelot stellen.
- **Morgana:** Ein Ritter verliert sofort 2 Lebenspunkte oder jeder Ritter gibt 1 weiße Karte ab (sofern er eine hat) - unabhängig von der jeweiligen Loyalität (Getreuer oder Verräter) und aktuellen Spielsituation.



VIVIEN (1 Karte)

Vivien verhindert, dass Merlin-Karten gespielt werden. Nachdem Vivien gezogen wurde, können keine einzelnen Merlin-Karten mehr während der Heldentat-Phase eines Spielzugs gespielt werden, und auch die Verwendung dreier Merlin-Karten zusammen zur Verhinderung einer schwarzen Spezial-Karte ist nicht möglich. Dies gilt so lange, bis die nächste Queste gewonnen wurde. Ein Sieg beim Kampf gegen eine Belagerungsmaschine gilt in diesem Fall nicht als gewonnene Queste. Beachten Sie, dass Vivien durch 3 Merlin-Karten annulliert werden kann, bevor sie ins Spiel kommt, denn Merlins Kraft wirkt, bevor Vivien ihre Kräfte gesammelt hat.