

Schatten über Camelot - KSR

Treue-Karten = getreue Ritter oder der Verräter
weiße/schwarze Karten = positive/negative Ereignisse

Ablauf eines Spielzuges:

Startspieler ist König Artus bzw. bei dessen Fehlen der jüngste Spieler.

Phase 1 - Fortschritt des Bösen:

Der Spieler **muss genau 1** der 3 folgenden Aktionen durchführen:

A) 1 schwarze Karte vom Nachziehstapel ziehen, laut den Text vorlesen und ausführen:

Ist keine Karte vorhanden, Ablagestapel neu mischen und gleichzeitig werden ebenfalls alle weißen Karten (Nachzieh- und Ablagestapel) neu zusammengemischt.

Schwarze Spezial-Karten gezogen:

Wenn sich nun unter den Spielern (Ritter) finden (inkl. Zugspieler), die die Karte abwehren wollen, müssen diese insgesamt 3 Merlin-Karten ausspielen. Alle Karten (auch die schwarze) werden verdeckt auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Schwarze Standard-Karte gezogen:

Karte offen zur entsprechenden Queste legen (Symbol auf Karte).

Söldner ==> Sachsen- oder Piktenkriegs-Queste mit 1 Söldner besetzen.

Lanzelot/Drache ==> auf aktive Queste legen, zuerst also auf Lanzelot

Eine Kampfkarte mit Zahlenwert darf auch verdeckt aufs Spielbrett gelegt werden, man zieht nun 1 weiße Karte nach. Sollte eine Queste für eine bestimmte Karte nicht mehr bereitliegen, wird die Karte abgelegt + **1 Belagerungs-Maschine** nach Camelot gestellt.

B) 1 Belagerungs-Maschine nach Camelot stellen (aus dem Vorrat):

Sobald 12 Belagerungs-Maschinen in Camelot stehen, hat Verräter gewonnen!

C) Lebenspunkt verlieren:

Lebenswürfel des Spielers um 1 reduzieren. Falls Lebenspunkte nun unter 1 sind, scheidet er aus. Seine Treuekarte bleibt aber verdeckt. Sollte der Spieler Excalibur oder Lanzelots Rüstung besitzen, werden diese aus dem Spiel genommen. Weiße Karten ablegen, Spielfigur vom Plan nehmen.

Rettung: Aus dem heiligen Gral (eigener oder der eines anderen Spielers) trinken = 4 Lebenspunkte.

Damit ist der Gral aus dem Spiel.

Spielende-Bedingung prüfen !

Phase 2 - Heldentaten:

Der Spieler **muss genau 1** der folgenden **5 Heldentaten** vollbringen (nie 2x die gleiche Tat in einem Zug inkl. Sonderfähigkeiten und Opfer). Weitere Taten: Siehe Opfer.

A) Reisen:

Eigene Ritter-Figur auf eine beliebige Queste stellen. Der Zug von einer Queste zu einer anderen ist 1 Heldentat. Camelot besteht zwar aus 2 Teilen, die Bewegung dazwischen ist aber kostenlos. Auf Solo-Questen (Schwarzer Ritter, Lanzelot) darf nur 1 Ritter stehen.

B) Spezielle Aktion der Queste durchführen:

Ist nach einer Heldentat die Queste vollendet, werden alle Ritter dort nach Camelot gesetzt. Auswirkungen (Sieg/Niederlage) werden gemäß Piktogramm durchgeführt, evtl. Karten verteilen. Alle Karten dieser Queste ==> jeweilige Ablagestapel, Sachsen/Pikten ==> Vorrat.

Queste Camelot:

2 weiße Karten ziehen (solange <=12 weiße Karten auf der Hand) **oder** gegen 1 Belagerungs-Maschine kämpfen: Bestimmte Anzahl Kampfkarten auslegen und würfeln (achtseitiger Würfel).

Falls **Summe der Werte der Kampfkarten*** > Würfelzahl, dann gewonnen = Karten verdeckt ablegen + 1 Belagerungs-Maschine vom Spielbrett in den Vorrat geben.

Falls Wertsumme der Kampfkarten <= Würfelzahl, dann verloren = Karten verdeckt ablegen + 1 Lebenspunkt reduzieren.

Sind die weißen Karten aufgebraucht, Ablagestapel mischen.

Gleichzeitig werden Nachzieh- und Ablagestapel der schwarzen Karten neu zusammengemischt.

Die Questen neben dem Spielplan werden nach Vollendung umgedreht bzw. aus dem Spiel gelegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.04.06

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* mit Verlag abgeklärt.

Spezialfähigkeiten der Ritter: sind vor/nach Heldentat nutzbar.

Gleichstände im Spiel: Immer zu Gunsten des Bösen.

***Vorzeitiges Verlassen der Solo-Questen führt zum Entfernen der weißen Karten dort.**

Questen Schwarzer Ritter*, Lanzelot*/Drache:

1 Kampfkarte offen auf leeres Ablagefeld auf der Ritterseite legen.

Zur Erfüllung müssen 2 Paare mit verschiedenen Werten (Schw. Ritter), ein Full House (Lanzelot) oder 3 verschiedene Drillinge ausliegen (Drache).

Vollendung: Wenn letztes weißes oder schwarzes Ablagefeld belegt wird.

Schwarze Karten dort mischen, aufdecken + Vergleich der Kartenwertsummen.

Weiß > schwarz = Getreue siegen, sonst verlieren diese.

Excalibur-Queste:

1 beliebige weiße Karte verdeckt auf entsprechendes Ablagefeld legen und Excalibur 1 Schritt zur hellen Seite ziehen.

Die Queste ist gewonnen, wenn letztes Feld der hellen Seite erreicht ist.

Der gewinnende Ritter erhält Excalibur + legt es auf seine Wappentafel.

Gral-Queste:

Jedes Feld muss belegt sein, um die Queste zu gewinnen.

1 Gral-Karte auf das Feld am nächsten zur Gral-Miniatur ablegen.

"Verzweiflungs-/Trostlosigk.-Karten" entfernen + Gral-Karte aus dem Spiel nehmen, wenn alle Felder belegt sind.

Sobald 7 Gral-Karten = Queste gewonnen, 7 dunkle = Queste verloren.

Questen Sachsen-/Piktenkriege:

1 Kampfkarte offen auf erstes freies Kartenablagefeld des Krieges legen, ggf. die "1", wenn noch nichts liegt. Am Ende muss die Folge 1 bis 5 ausliegen (in Folge legen).

Liegen 5 Kampfkarten = Queste gewonnen.

Stehen 4 Sachsen oder Pikten, bevor die i.d.R. jew. 5 Karten liegen = Queste verloren.

C) Weiße Spezial-Karte spielen:

Weiße Karte vorlesen und Auswirkungen durchführen. Karte verdeckt ablegen.

D) Selbstheilung:

3 identische Karten (z.B. 3 Gralkarten oder 3 Kampfkarten gleichen Wertes) verdeckt ablegen und dafür 1 Lebenspunkt erhalten, max. bis Lebenswert 6.

E) Anklage erheben:

Bedingung: >= 6 Belagerungs-Maschinen oder beliebige Schwerter sind vor/in Camelot.

Diese Aktion ist **nur 1x im Spiel je Ritter** erlaubt.

Man klagt einen Ritter der Spielrunde an, der Verräter zu sein.

Der Beklagte muss seine Treue-Karte aufdecken, Ergebnis prüfen:

Getreuer: 1 weißes Schwert (falls da) in Camelot auf schwarz drehen.

Verräter: 1 weißes Schwert nach Camelot legen, der Verräter spielt ab jetzt nach den Verräter-Regeln.

Auch der Verräter kann 1x anklagen, um 1 weißes Schwert auf schwarz zu drehen.

Spielende-Bedingung prüfen! Sonst ist nun der nächste Spieler am Zug.

Zusätzliche Heldentat:

Opfer:

1x im Spielzug kann 1 Lebenspunkt abgegeben werden, um noch eine Tat zu vollbringen.

Sollte nach der Heldentat der eigene Lebenswert = 0 sein, stirbt man, egal ob eine in seinem Zug dann noch gewonnene Queste wieder Lebenspunkte bringt oder nicht.

Spiel-Ende:

Sofortiges Ende (Getreue verlieren), wenn:

- 12 Belagerungsmaschinen vor Camelot liegen.

- 7 und mehr schwarze Schwerter in Camelot sind.

- Alle getreuen Ritter sind tot.

Das Spiel endet auch, sobald mit einer Aktion 12 Schwerter in Camelot liegen.

Sieg der Getreuen: Wenn 12 Schwerter in Camelot liegen und weiß die Überzahl hat.

Lebte Verräter nun noch und ist unerkannt: 2 Schwerter auf schwarz drehen.