

# DIE ZUKUNFT VON CAMELOT



EMANUELE BRIANO





# SPIELMATERIAL UND AUFBAU

**1 THRONSAAL UND 4 RÄUME**  
Legt den Thronsaal und die Räume wie abgebildet in die Tischmitte, so dass alle 4 Räume die **A-Seite** zeigen. Diese 5 Tableaus bilden das Schloss Camelot.



**7 MERLIN-PLÄTTCHEN**  
Mischt die Merlin-Plättchen und legt sie in einer **verdeckten** Reihe nebeneinander oberhalb des Schlosses aus.



**1 GEHEIMRAUM**  
Spielt ihr zu **fünft**, legt ihr zusätzlich den Geheimraum daneben aus.

Bei weniger Spielenden, benötigt ihr diesen nicht und legt ihn zurück in die Schachtel.



**1 HINTERLAND**  
Legt das Tableau Hinterland neben das Schloss.



**28 GRALSPLÄTTCHEN**  
Mischt die Gralsplättchen und legt sie in **3 verdeckten Stapeln** auf das Tableau Hinterland.

## 49 MISSIONSKARTEN

Die Missionskarten zeigen auf der Rückseite **1-3 Ritter** oder einen **Schlüssel**. Sortiert diese Karten zunächst nach der **Anzahl der abgebildeten Ritter**, mischt die Stapel getrennt und legt sie, wie abgebildet, verdeckt neben das Schloss.

Die Karten mit dem **Schlüssel** benötigt ihr nur im Spiel zu **fünft**. Bei weniger Spielenden legt ihr diese Karten zurück in die Schachtel.

Nun wählen alle Spielenden eine Farbe und nehmen sich in ihrer Farbe:



• **1 SICHTSCHIRM**  
Stellt den Sichtschirm vor euch auf.



- **14 RITTERFIGUREN**
- **1 Ritter** stellt ihr auf das Feld **60** der **Zählleiste**. (Dies ist gleichzeitig das **Startfeld 0**. Ihr startet also wie üblich mit **0** Punkten.)
- **2 Ritter** stellt ihr auf das Tableau **Hinterland**.
- Die übrigen Ritter legt ihr **hinter** euren Sichtschirm.
- **Im Spiel zu fünft** legt ihr **1** eurer Ritter zurück in die Schachtel.



• **1 MAGIERFIGUR**  
Stellt den Magier zunächst vor euch ab.



• **1 HELD**  
Den Helden benötigt ihr im ersten Spiel nicht und legt ihn zurück in die Schachtel.



• **1 60-ER PLÄTTCHEN**  
Legt euer 60-er Plättchen neben das Feld 60 der Zählleiste. Falls ihr später das Feld 60 mit eurer Zählfigur überschreitet, nehmt ihr dieses Plättchen zu euch.



## 5 MAGIERKARTEN

Nehmt nun die Magierkarten. Ihr benötigt hier nur diejenigen in den Farben der Spielenden. Legt die nicht verwendeten Magierkarten zurück in die Schachtel und **mischt die übrigen verdeckt**.

Um die Spielerreihenfolge für die erste Runde zu bestimmen, deckt ihr die **oberste Karte** auf und stellt die Magierfigur der aufgedeckten Farbe auf das **oberste freie Feld der Reihenfolgeleiste**. Deckt dann **nach und nach** die folgenden Karten auf und stellt die übrigen Magierfiguren von oben nach unten auf die Leiste.



Danach nehmt ihr die Magierkarte eurer Farbe und legt sie offen neben euren Sichtschirm.



## 4 A/B-PLÄTTCHEN

Ihr könnt in späteren Spielen die **4 A/B-Plättchen** für einen zufälligen Startaufbau verwenden. Im ersten Spiel benötigt ihr diese nicht und legt sie zurück in die Schachtel.



**2 FANFARENPLÄTTCHEN, 2 TURNIERPLÄTTCHEN, 1 RITTERTAFEL UND 1 SCHWARZE RITTERFIGUR**

Diese Teile benötigt ihr im ersten Spiel noch nicht. Legt sie ebenfalls zurück in die Schachtel.

Beachtet auch die Änderungen für 2 und 3 Spielenden auf der nächsten Seite.



## ÄNDERUNGEN BEI 2 UND 3 SPIELENDEN

### SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit, wählt ihr beide **2 Spielerfarben** und spielt mit **beiden** Farben. Haltet dabei beide Farben strikt getrennt voneinander. Plättchen und Karten, die ihr für eine bestimmte Farbe bekommt, legt ihr also immer hinter den Sichtschirm dieser Farbe. Wenn ihr Ritter aussendet, nehmt ihr die Ritter **beider** Farben gleichzeitig in eine Hand.

Ihr setzt für jede eurer Farben einen Maigier für die Zugreihenfolge. Bei Spielende wertet ihr allerdings nur diejenige eurer beiden die Farben, die weniger Punkte hat.

### SPIEL ZU DRITT

Im Spiel zu dritt, nehmt ihr die Ritter einer der beiden übrigen Farben und stellt jeweils einen auf jedes Feld mit dieser Markierung.



Diese Felder können von den Spielenden nicht genutzt werden. Sie gelten jedoch als besetzt und können Einfluss auf bestimmte Wertungen haben. Beispielsweise für die Mehrheiten im Raum Verrat. Im Falle eines Gleichstands unterliegt die neutrale Farbe immer.

## SPIELABLAUF

IHR SPIELT ÜBER 7 RUNDEN. JEDE RUNDE BESTEHT AUS 5 PHASEN:

1. VORBEREITUNG, 2. RITTER AUSSENDEN, 3. VORHERSAGEN, 4. MISSIONEN ERFÜLLEN, 5. RUNDENENDE.

### 1. VORBEREITUNG

Deckt folgende Missionskarten auf und legt diese **offen neben** die jeweiligen Stapel:



- 1 Karte vom 3er Stapel
- 2 Karten vom 2er Stapel (Im Spiel zu dritt nur 1 Karte.)
- 3 Karten vom 1er Stapel

Im Spiel zu **fünft** deckt ihr zusätzlich eine Karte vom Schlüssel-Stapel auf. Diese Karten zeigen 1-3 Schilde. Legt diese Karte offen in die passende Reihe (1, 2, oder 3 Schilde).



### 2. RITTER AUSSENDEN

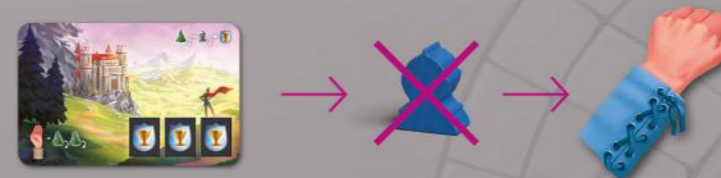
Seht euch die ausliegenden Missionskarten an und entscheidet euch alle gleichzeitig, vorerst **geheim**, zu welcher Mission ihr aufbrechen möchtet.

*Doch Vorsicht, es ist noch nicht gewiss, ob eure gewählte Mission noch verfügbar ist, wenn ihr am Zug seid.*

Nehmt dann hinter eurem Sichtschirm so viele Ritter in die Hand, wie die Anzahl der Schilde auf eurer gewählten Mission. Verbergt diese Ritter in eurer Faust.



Alternativ könnt ihr euch auch entscheiden, **Ritter aus dem Hinterland zurück** hinter euren Sichtschirm zu holen. In diesem Fall nehmt ihr **keine Ritter** in die Hand.



Nachdem ihr gewählt habt, klopf ihr kurz auf den Tisch um den Mitspielenden zu zeigen, dass ihr eure Wahl getroffen habt. Dann streckt ihr die **geschlossene Faust** mit euren Rittern, in die Tischmitte. *Haltet eure Hand dort, um eure ritterliche Standhaftigkeit zu beweisen.*

Habt ihr alle gewählt, beginnt die nächste Phase.

### 3. VORHERSAGEN

In dieser Phase kommen die **Magier** ins Spiel und **prophezeien**, wie viele Ritter die Spielenden **insgesamt** in ihren Fäusten halten.

Es beginnt der:die Spieler:in, die auf der Reihenfolgeleiste ganz **unten** steht. Nimm deine Magierfigur und stelle sie auf das **Zahlenfeld im Thronsaal**, das deiner Vorhersage entspricht.

*Beispiel: Grün selbst hält 2 Ritter in der Faust und nimmt an, dass die anderen 3 Spielenden ähnlich entschieden haben. Grün stellt sich also auf das Feld 8.*



Nun folgen die anderen Spielenden von **unten nach oben** in der Reihenfolge, in der ihre Magierfiguren auf der Reihenfolgeleiste stehen und geben ebenfalls ihre Vorhersage ab.

In den meisten Fällen wirst du dabei auf ein höheres oder niedrigeres Feld einsetzen.

Du darfst jedoch deine Magierfigur auch auf ein Zahlenfeld stellen, auf dem sich bereits **1 andere Figur** befindet. In diesem Fall stellst du deine Figur auf die kleinere Zahl etwas **innerhalb**. Es dürfen **niemals mehr als 2 Magierfiguren** auf demselben Feld stehen.



Wenn alle Spielenden ihre Vorhersage abgegeben und ihre Magierfiguren in den Thronsaal gestellt haben, **öffnet** ihr eure Hände und zeigt, wie viele Ritter tatsächlich ausgesandt wurden. In diesem Fall 9 Ritter. *Ihr habt euch nun dem Hofe Camelots als würdig erwiesen und müsst eure Hand nicht länger in die Tischmitte halten.*

Stellt eure ausgesandten Ritter nun **vor euren Sichtschirm**.

Zählt die Ritter aller Spielenden zusammen und überprüft, wer die beste Vorhersage abgegeben hat.

Nun versetzt ihr eure Magierfiguren zurück auf die Reihenfolgeleiste. Stellt die Figuren in der folgenden Reihenfolge von oben nach unten auf die Reihenfolgeleiste:

1. Zuerst stellt ihr die Figur, die auf der **genau richtigen** Zahl steht. (Falls niemand die genau richtige Zahl erraten hat, beginnt ihr mit der Figur auf der nächstniedrigeren Zahl.)
2. Danach folgen die Figuren auf **niedrigeren** Zahlenfeldern in **absteigender** Reihenfolge.
3. Zuletzt kommen die Figuren, von **höheren** Zahlenfeldern in **aufsteigender** Reihenfolge.
4. Falls 2 Magierfiguren auf demselben Feld stehen, versetzt ihr **zuerst die äußere**, danach folgt die später gesetzte Figur, die innerhalb steht.



Dies ist die **Spielreihenfolge**, in der ihr eure **Missionen** wählt.

Stehst du auf dem obersten Feld der Reihenfolgeleiste, nimmst du dir das **Merlin-Plättchen** ganz links und legst es **hinter** deinen Sichtschirm. Du zeigst dabei nicht, wie viele Punkte auf der Rückseite stehen.

Du bekommst diese Punkte bei der Schlusswertung.



Dann beginnst du die nächste Phase.



## 4. MISSIONEN ERFÜLLEN

Nun schickt ihr eure ausgesandten Ritter auf genau 1 der ausliegenden Missionen. Dabei wählt ihr eure Missionen **nacheinander in der Reihenfolge eurer Magierfiguren** auf der Reihenfolgeleiste aus.

Steht deine **Magierfigur** auf dem **obersten** Feld, wählst du **zuerst** eine der offen ausliegenden Missionen aus. Du darfst dabei nur Missionen wählen, die **höchstens** so viele Schilder zeigen, wie die Zahl deiner **ausgesandten** Ritter.

Nimm diese Missionskarte aus der Auslage. Für jedes auf der Karte abgebildete **Schild** stellst du einen deiner ausgesandten Ritter auf ein freies Feld im **farblich passenden Raum** des Schlosses.



Auf den meisten Feldern sind bestimmte Effekte abgebildet, die du sofort ausführst. Die häufigsten Effekte sind:

**PUNKTE**  
Rücke deine Zählfigur sofort um die angegebenen Punkte nach vorne.

**ZUSÄTZLICHER RITTER**  
Setze sofort einen weiteren Ritter aus dem Hinterland oder von hinter deinem Sichtschirm auf ein freies Feld der abgebildeten Farbe.



**BUNTES SCHILD**  
bei diesem Schild darfst du frei wählen in welchen der 4 Räume im Schloss du deinen Ritter einsetzt (nicht den Geheimraum).

**BAUM**  
Nimm sofort 1 Ritter und 1 Gralsplättchen aus dem Hinterland zurück hinter deinen Sichtschirm.



### GRALSPLÄTTCHEN

Ziehe sofort so viele Gralsplättchen, wie abgebildet und lege sie hinter deinen Sichtschirm. Diese Plättchen geben dir in der Schlusswertung Punkte.



Spezielle Regeln und Effekte, die sich nur auf einen bestimmten Raum beziehen, findet ihr **ab Seite 8** unter: **Die Räume des Schlosses.**

Zuletzt legst du deine gewählte Missionskarte hinter deinem Sichtschirm ab. Diese Karte kann von den nachfolgenden Spielenden nicht mehr genutzt werden.

Du darfst auch eine Missionskarte wählen, die weniger Schilde zeigt, als du Ritter ausgesandt hast. Die überzähligen Ritter, stellst du dann auf das Tableau Hinterland.



Diese Ritter stehen dir vorerst nicht mehr zur Verfügung. Du kannst sie jedoch in einem späteren Zug zurück in deine Burg holen.

Zeigt eine Mission ein Schild in dessen Farbe bereits **alle Felder besetzt** sind, so nimmst du diesen Ritter zurück hinter deinen Sichtschirm.

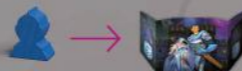


Dann folgen der Reihe nach die übrigen Spielenden und wählen ebenfalls eine der noch ausliegenden Missionen.



### Sondermissionen:

Wenn du eine dieser beiden Missionen wählst, musst du die abgebildete Anzahl (2 bzw. 3) Ritter aussenden. Du setzt dann jedoch deine Ritter nicht ins Schloss, sondern nimmst sie sofort wieder zurück hinter deinen Sichtschirm. Dafür erhältst du die auf der Karte angegebenen Punkte.



### Sonderfall:

Hast du **keinen** Ritter ausgesandt, kannst du auch **keine** Mission erfüllen.



Stattdessen nimmst du **bis zu 2 Ritter** aus dem **Hinterland zurück**. Zusätzlich ziehst du **für jeden zurück genommenen Ritter 1 Gralsplättchen**. Lege die Ritter und Gralsplättchen hinter deinen Sichtschirm.

*Die Aussicht den heiligen Gral zu finden, ist am höchsten, wenn man nicht danach sucht.*

**Haben alle Spielenden eine Mission erfüllt (oder Ritter aus dem Hinterland zurückgeholt) endet diese Phase.**

## 5. RUNDENENDE



Legt alle noch offen ausliegenden Missionskarten zurück in die Schachtel und beginnt eine neue Runde.

Nach der **7. Runde** endet das Spiel und ihr geht zur **Schlusswertung**.

## SCHLUSSWERTUNG

### 1.

Ihr wertet zuerst den **roten Raum** (die Tafelrunde bzw. Verrat) Wie dieser Raum genau gewertet wird, findet ihr auf Seite 9.



### 2.

Als nächstes bekommt ihr die Punkte für eure gesammelten **Merlinplättchen**.



### 3.

Für **jeden Ritter hinter deinem Sichtschirm** bekommst du 2 Punkte.



### 4.

Hast du noch Ritter im Hinterland, nimmst du dir für **je 2 Ritter 1 Gralsplättchen** (abgerundet).



### 5.

Zuletzt deckt ihr eure gesammelten **Gralsplättchen** auf und versucht möglichst einen **kompletten Gral** daraus zu bilden. Je mehr verschiedene Teile ihr entdeckt habt, desto mehr Punkte bekommt ihr:



- 1 Teil: 1 Punkt
- 2 Teile: 3 Punkte
- 3 Teile: 6 Punkte
- Für einen kompletten Gral aus 4 verschiedenen Teilen bekommt ihr 10 Punkte

Habt ihr bestimmte Teile des Grals mehrfach, könnt ihr auch mehrere Sets bilden und bekommt für jedes eurer Sets, die angegebenen Punkte.

*Natürlich kann nur eines der gefundenen Artefakte der wahre heilige Gral sein, aber der König ist dennoch zufrieden mit euch.*

### 6.

**Wer keinen Ritter im Geheimraum hat, verliert nun noch 9 Punkte.**



Die erhaltenen Punkte rückt ihr auf der **Zählleiste** nach vorne.

**Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands entscheidet die Reihenfolge eurer Magierfiguren.**



# DIE RÄUME DES SCHLOSSES

Nach einigen Spielen, könnt ihr auch mit den Rückseiten der Räume spielen. Dazu legt ihr beim Spielaufbau einzelne oder alle Räume mit der Rückseite aus. Ihr könnt hier frei kombinieren.



Wenn ihr die Auswahl zufällig treffen wollt, verwendet ihr die 4 A/B-Plättchen. Nehmt dazu einfach alle 4 Plättchen in die Hand und lasst sie auf den Tisch fallen. Dann legt ihr die Räume mit der Seite aus, die das Plättchen der jeweiligen Farbe zeigt.



## TRAININGSGELÄNDE (A)

In diesem Raum bestreitet ihr nacheinander 4 Kämpfe. Ihr beginnt dabei in der untersten Zeile und arbeitet euch nach oben vor.

Wenn du einen Ritter hier einsetzt, wählst du eines der Felder in der **untersten** Zeile und setzt einen deiner ausgesandten Ritter darauf.



Dafür bekommst du sofort die Punkte, die unterhalb der Spalte abgebildet sind. Ist eine Zeile komplett gefüllt, darfst du deinen Ritter in die nächst höhere Zeile einsetzen.

Wenn es dir gelingt eine **gerade Linie aus 3 deiner Ritter** zu bilden, darfst du einen der rechts abgebildeten Boni wählen und sofort ausführen.

Deine Ritter dürfen dabei in einer **waagerechten** (in der selben Zeile), in einer **senkrechten** (in der selben Spalte) oder auch in einer **diagonalen Linien** stehen. Deine Ritter müssen dabei jedoch immer direkt **benachbart stehen**.

Du bekommst keinen weiteren Bonus wenn du den vierten Ritter in eine Reihe setzt. Du kannst in einem Zug mehr als einen Bonus erhalten.

### Die abgebildeten Boni sind:

- Setze sofort 1 Ritter aus dem Hinterland oder von hinter deinem Sichtschirm in den **roten** Raum.
- Setze sofort 1 Ritter aus dem Hinterland oder von hinter deinem Sichtschirm in den **gelben** Raum.
- Nimm 1 Ritter aus dem Hinterland **zurück** und nimm dir ein **Gralsplättchen**.
- Rücke deinen **Zählstein** um 4 Punkte weiter.



## TURNIERPLATZ (B)

Im Ritterturnier führt ihr zuerst die 3 dunkel hinterlegten Vorrunden aus. Danach folgt das Finale (hellgrün umrandet), aus dem ein Spieler als Sieger hervorgeht.

Legt beim Spielaufbau die 2 **rautenförmigen Turnierplättchen** auf das Feld links unten und die 2 **Fanfareplättchen** jeweils auf das passende Feld für das Finale (helle Umrandung) und den Sieger (dunkle Umrandung).



Zunächst sind nur die **Vorrunden**-Felder des Turniers verfügbar. Wenn du einen Ritter im Turnier einsetzt, wählst du ein freies Feld und setzt deinen Ritter darauf. In jedem der Vorrunden-Felder bekommst du 2 Punkte.



Bist du in **allen 3 Vorrunden** mit mindestens einem Ritter vertreten, nimmst du sofort eines der beiden rautenförmigen Turnierplättchen vom Spielplan und bekommst 3 zusätzliche Punkte.



Sind alle 8 Felder der Vorrunden besetzt wird das Finale eröffnet. Nehmt das hell umrandete Fanfareplättchen vom Spielplan.

Um einen Ritter auf eines der **3 Final-Felder** einzusetzen, musst du mit **mindestens 1 Ritter in der entsprechenden Vorrunde** vertreten sein. Die jeweils zugehörige Vorrunde ist durch einen **Pfeil** mit dem Feld verbunden.



Setzt du einen Ritter auf ein **Final-Feld**, bekommst du sofort 4 Punkte. Zusätzlich darfst du 1 Ritter und 1 Gralsplättchen aus dem Hinterland zurück hinter deinen Sichtschirm nehmen.



Sind alle **3 Final-Felder besetzt**, nehmt ihr auch das **dunkel umrandete Fanfareplättchen** vom Spielplan. Um einen Ritter auf das Sieger-Feld des Turniers einzusetzen, musst du mit mindestens **1 Ritter im Finale** vertreten sein.

Setzt du deinen Ritter auf das Siegerfeld bekommst du 6 Punkte und darfst 1 Ritter aus dem Hinterland oder von hinter deinem Sichtschirm in den **roten** Raum einsetzen.



## DIE TAFELRUNDE (B)

Ein Platz an der Tafel des Königs verspricht am Ende des Spiels eine hohe Belohnung.

Du darfst deinen Ritter auf jedes freie Feld einsetzen. Du bekommst in diesem Raum beim Einsetzen **jedoch weder** Punkte noch Boni.



### In der Schlusswertung bestimmt ihr die Mehrheiten.

Hast du die **meisten Ritter an der Tafelrunde**, bekommst du 13 Punkte und darfst zusätzlich deine Magierfigur auf ein freies Feld in einem der anderen 3 Räume im Schloss stellen (**nicht in den Geheimraum**). Dafür bekommst du sofort die dort abgebildeten Punkte und Boni, genau so, als hättest du einen Ritter eingesetzt.



Dann folgen die Mitspielenden und bekommen je nach ihrer Platzierung die angegebenen Punkte.

Haben 2 Spielende die selbe Anzahl Ritter an der Tafelrunde, seht ihr nach, wessen Magierfigur auf der Reihenfolgeleiste weiter oben steht. Der oder die Spieler:in entscheidet den Gleichstand für sich.

Hast du **keinen** Ritter an der Tafelrunde, so nimmst du nicht an der Mehrheitenwertung teil und **verlierst** zusätzlich noch **4 Punkte**.



## REBELLION (B)

Es regt sich Widerstand gegen König Arthus. Die Spieler teilen sich auf in Königstreue und Rebellen.

Legt bei Spielbeginn die Ritterschiffel auf den Raum, so dass sie die grüne Seite (Rebellen) zeigt.



Den **ersten Ritter** setzt ihr in diesem Raum immer auf das Feld neben der 1. Alle folgenden Ritter **eurer Farbe** stellt ihr auf das nächste freie Feld, das an euren zuletzt gesetzten Ritter angrenzt.

Die jeweils ersten Ritter in den folgenden Spielerfarben setzt ihr entsprechend auf die Felder neben der 2, 3, oder 4. Der erste Ritter den ihr in diesem Raum einsetzt bestimmt also, auf welcher Seite ihr steht. Ihr könnt im späteren Verlauf eure Seite nicht mehr wechseln. **Hinweis: Im Spiel zu fünft können nicht alle Spielenden einen Platz in diesem Raum bekommen.**

Im oberen Bereich befinden sich **7 Felder** für die **Königstreuen**, im unteren Bereich **6 Felder** für die **Rebellen**.



Immer wenn eine der beiden Seiten die Oberhand gewinnt, also wenn die **Königstreuen insgesamt mehr Ritter** im Raum haben oder, wenn die **Rebellen gleich ziehen**, dreht ihr die Tafel auf die jeweilige Seite (grün für die Rebellen, gold für die Königstreuen). Der Bereich, in dem bei Spielende **die meisten Ritter** stehen, **gewinnt**. Die Ritterschiffel zeigt nun, wieviele Punkte ihr bekommt.

Bist du auf der Seite der **Gewinner** und hast mehr Ritter als der:die andere Spieler:in auf deiner Seite, bekommst du 13 Punkte und darfst deine Magierfigur versetzen, wie unter „Die Tafelrunde“ beschrieben. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wessen Magierfigur auf der Reihenfolgeleiste weiter oben steht.

Die **Unterlegenen** bekommen ebenso, entsprechend ihrer Mehrheit, die angegebenen Punkte.

Hast du keinen Ritter in diesem Raum, bekommst du keine Punkte, verlierst jedoch auch keine.





### BALLSAL (A)

In diesem Raum werben die Ritter um einen Tanz mit der Königin.

Den ersten Ritter im Ballsaal setzt du auf das **erste** Feld in der Reihe.



Alle folgenden Ritter (unabhängig welcher Farbe) setzt ihr auf das nächste freie Feld. Setzt du einen Ritter auf ein Feld, so bekommst du sofort die abgebildeten Punkte bzw. Boni.



Zusätzlich „sammelt“ ihr die abgebildeten **Herzen**.

Hast du Felder mit insgesamt **3 oder mehr Herzen** auf den äußeren Feldern besetzt, erlangst du die Gunst der Königin und darfst **deinen nächsten Ritter** – statt auf das nächste freie Feld – auch auf das **Feld bei der Königin** in der Mitte einsetzen. Jedoch nur so lange das Feld noch nicht besetzt ist.



### INTRIGE (B)

Hier treffen kleine verschworene Gruppen geheime Absprachen.

Du darfst deinen Ritter in diesem Raum prinzipiell auf **jedes freie Feld** einsetzen. Du darfst jedoch in jeder der **5 Gruppen höchstens mit 1 Ritter** vertreten sein. Wenn du einen Ritter einsetzt, bekommst du sofort so viele Punkte, wie bei der jeweiligen Gruppe angegeben sind.



Blau hat noch keinen Ritter in diese Gruppe. Er darf hier einsetzen.



Blau hat bereits einen Ritter in diese Gruppe. Er darf hier keinen zweiten einsetzen.



Sofort nachdem du das letzte freie Feld einer Gruppe besetzt, **verlieren** alle Mitspielenden, die in dieser Gruppe **nicht** mit einem ihrer Ritter vertreten sind, die neben der Gruppe angegebenen Punkte.



In der **oberen Gruppe** verlieren alle Spielenden, die dort nicht vertreten sind, 2 Punkte und müssen **zusätzlich** noch einen eigenen Ritter aus dem **roten** Raum nehmen und ins Hinterland legen.



### KAPELLE (A)

In der Kapelle schreiten die Ritter auf dem Pfad der Gläubigen möglichst weit nach vorne.

Wenn du die Kapelle „betrittst“ – also deinen ersten Ritter dort einsetzt, musst du eines der **4 Startfelder** wählen.



**Nachfolgende Ritter** musst du in **Pfeilrichtung** angrenzend an deinen zuletzt gesetzten Ritter in die nächst höhere Ebene einsetzen. Du bekommst dabei sofort die angegebenen **Punkte** und eventuell weitere **Boni**.

*Hinweis: Im Spiel zu fünft können nicht alle Spielenden einen Platz in diesem Raum bekommen.*

Ab der dritten Ebene verengt sich der Pfad und immer weniger Ritter bekommen die Gelegenheit das oberste Feld zu erreichen. Wird dein Weg durch 1 Ritter deiner Mitspielenden „abgeschnitten“, darfst du keine weiteren Ritter in die Kapelle einsetzen.



### BÜCHEREI (B)

Hier sammeln die Ritter geheimes Wissen um den Gral.

Wenn du die Bücherei „betrittst“ – also deinen ersten Ritter dort einsetzt, musst du eines der **Startfelder** wählen.



Nachfolgende Ritter musst du in **Pfeilrichtung** angrenzend an einen deiner Ritter in der Bücherei einsetzen. Du bekommst dabei sofort die angegebenen **Punkte** und eventuell weitere **Boni**.

*Hinweis: Im Spiel zu fünft können nicht alle Spielenden einen Platz in diesem Raum bekommen.*



### GEHEIMRAUM (B)

Nur Wenige wissen von der Existenz dieses Raumes und noch weniger kennen den Wert der darin verborgenen Geheimnisse.

Du darfst nur über Missionskarten mit dem **violetten Schild** einen deiner Ritter in den Geheimraum einsetzen (nicht mit dem vierfarbigen Schild).



Du setzt deinen Ritter immer auf das **oberste freie Punktesymbol** und nimmst dir dafür sofort die angegebenen Punkte.

Denkt daran, dass nur **5 violette Schilder** auf den Karten sind und es keinen anderen Weg in den Geheimraum gibt. Hast du bei Spielende **keinen Ritter** im Geheimraum **verlierst du 9 Punkte**.

*Der Geheimraum ist nur zu fünft im Spiel.*

## DIE HELDEN

WENN IHR DAS SPIEL BEREITS KENNT, KÖNNT IHR AUCH MIT DEN HELDEN VON CAMELOT SPIELEN.



Nehmt euch bei der Spielvorbereitung den Helden in eurer Farbe und legt ihn mit der **Seite 1** vor euren Sichtschirm.

Jeder Held hat **2 einzigartige Fähigkeiten**, die du einsetzen kannst, wenn du in der Phase **„4. Missionen erfüllen“** am Zug bist. Du darfst jede der beiden Fähigkeiten genau **einmal** im Spiel einsetzen. Dabei musst du zuerst die Fähigkeit auf **Seite 1** einsetzen. Danach drehst du deinen Helden um, so dass er **Seite 2** zeigt. In einem späteren Zug darfst du dann auch deine zweite Fähigkeit einsetzen.

Danach legst du den Helden zurück in die Schachtel.



# DIE HELDEN

## DIE FÄHIGKEITEN DER HELDEN



### KAY

*Kay hat seinen Stiefbruder von klein auf geärgert. Seit Arthus nun nicht mehr nur sein Bruder, sondern auch sein König ist, ärgert Kay lieber andere Leute.*

1. Du darfst **1** der Schilder auf deiner gewählten Missionskarte nutzen um einen Ritter, statt in den Raum dieser Farbe, in den **roten** Raum einzusetzen.
2. Du darfst, nachdem du eine Mission erfüllt hast, **1 weitere** Missionskarte ablegen und so deine Mitspielenden daran hindern diese Mission zu erfüllen. Du darfst diese Fähigkeit auch einsetzen, wenn du Ritter aus dem Hinterland **zurück** nimmst.



### PARZIVAL

*Parzival ist bereits einmal über den Gral gestolpert und hat sich dabei den großen Zeh verletzt. Erst als seine Schmerzen wieder abklingen, wurde ihm bewusst, woran er sich da gestoßen hat.*

1. Du darfst **1** der Schilder auf deiner gewählten Missionskarte nutzen um einen Ritter, statt in den Raum dieser Farbe, in den **gelben** Raum einzusetzen.
2. Wenn du in deinem Zug ein oder mehrere Gralsplättchen erhältst, darfst du dir die Plättchen ansehen und passende **aussuchen**, statt sie wie üblich zu ziehen. Mische danach die übrigen Gralsplättchen und lege sie verdeckt zurück auf das Tableau Hinterland.



### MORDRED

*Mordred war selbst einmal ein Ritter der Tafelrunde. Gerüchten zufolge ist er sogar der Sohn von König Arthus. Man kann sich seine Verwandten einfach nicht aussuchen.*

**Wenn du mit Mordred spielst nimmst du dir bei Spielbeginn zusätzlich den schwarzen Ritter. Der schwarze Ritter wird behandelt, wie ein Ritter deiner Farbe.**

1. Du darfst, nachdem du eine Mission erfüllt hast, **1 weitere** Missionskarte mit **1 Schild** ablegen. Dies kann eine Karte vom regulären **1er Stapel** oder auch eine **Geheimraum-Karte** mit einem Schild sein. Du darfst diese Fähigkeit auch einsetzen, wenn du Ritter aus dem Hinterland zurück nimmst.
2. Du darfst, nachdem du eine Mission erfüllt hast, **2 Punkte** bezahlen um den **schwarzen Ritter** in einen **beliebigen** Raum im Schloss (nicht in den Geheimraum) einzusetzen. Du darfst diese Fähigkeit auch einsetzen, wenn du Ritter aus dem Hinterland zurück nimmst.



### TRISTAN

*Tristan ist die meiste Zeit in Isoldes Nähe zu finden. Durch seine Schwärmerei macht er manchmal den Eindruck, als wäre er nicht mit ganzem Herzen bei der Gralssuche.*

1. Du darfst **1** der Schilder auf deiner gewählten Missionskarte nutzen um einen Ritter, statt in den Raum dieser Farbe, in den **grünen** Raum einzusetzen.
2. Wenn du im einem Zug **2 Ritter** im selben Raum einsetzt, bekommst du **3 Extrapunkte**. Diese Punkte bekommst du zusätzlich zu den regulären Punkten oder Boni, die du auf den jeweiligen Feldern bekommen hast.



### LANCELOT

*Lancelot ist wahnsinnig attraktiv, eloquent und humorvoll. Das findet auch die Königin ...*

1. Du darfst **1** der Schilder auf deiner gewählten Missionskarte nutzen um einen Ritter, statt in den Raum dieser Farbe, in den **blauen Raum** einzusetzen.
2. Ist auf deiner gewählten Missionskarte mindestens **1 blaues Schild**, darfst du **1** davon nutzen um einen Ritter, in einen der **3** anderen Räume des Schlosses einzusetzen. Du darfst damit jedoch nicht in den Geheimraum einsetzen.

## EXPERTENVARIANTE



Wenn ihr das Spiel und die einzelnen Fähigkeiten der Helden etwas besser kennt, könnt ihr euch auch entscheiden, die Spielerfarben dementsprechend zu wählen. Dazu nimmt der:die älteste Spieler:in die Magierkarten und wählt eine davon. Er:sie nimmt sich das Spielmaterial in dieser Farbe und setzt sofort seinen:ihre Magier auf das oberste Freie Feld auf der Reihenfolgeleiste.

Die übrigen Mitspielenden wählen dann im Uhrzeigersinn in derselben Weise ihre Farbe.

*Autor und Verlag danken allen Testspieler:innen für ihre wertvollen Anregungen und ihre Geduld. Besonderen Dank verdienen die Mitglieder von Atlantide Giochi Savona, sowie Martina Ratto, Alessandro Ciceri, Samuele Macciò, Ilaria Badino, Angela Peluso, Marco Perrando, Davide Isetta, Augusto Astengo, Elisa Arrigoni, Daniele Gualco, Alberto Meriardo, Dirk Eheberg, Flo Gitzner und Rainer Haberl.*

