

Boek der Oversten



Een manuscript
voor de waakzame Ridder
en de sluwe Verrader

Queesten zijn de drijvende kracht van elke nobele Ridder. Het is dus niet verwonderlijk om in het hart van "Schaduw en Kamelot" allerlei Queesten te vinden.

Terwijl de Handleiding je wat met het spel vertrouwd moet maken, gaat het Boek der Queesten dieper op de spelwijze in. Het is geschreven voor nieuwsgierige Ridders die naar inzicht op zoek zijn of voor de sluwe Verrader die op zoek is naar legale bedrogmanieren.

Achteraan in het boek vind je ook nog 2 appendices. In het eerste vind je meerdere details over de eigenschappen van de Ridders en het spel van de Verrader. In het tweede vind je meer uitleg over het gebruik van de kaarten in dit spel.

De paginanummers die bij bepaalde onderwerpen worden gegeven, verwijzen naar de pagina's in de Handleiding, tenzij het anders aangegeven is.

j De Queesten j

Er zijn Queesten in "Schaduw en Kamelot" die overwonnen moeten worden:

- Het toernooi tegen de Zwarte Ridder
- De zoektocht naar Lancelot
- De Draken Queeste
- De zoektocht naar Excalibur
- De zoektocht naar de Heilige Graal
- De Saxon en Pict Oorlogen

Voor elk van deze Queesten vind je de uitleg in dit boek. Voor elke Queeste die gewonnen of verloren worden, worden er zwaarden op de Ronde Tafel gelegd. Tijdens het spelverloop geeft de kleur van de meeste zwaarden aan welke zijde de overhand heeft.

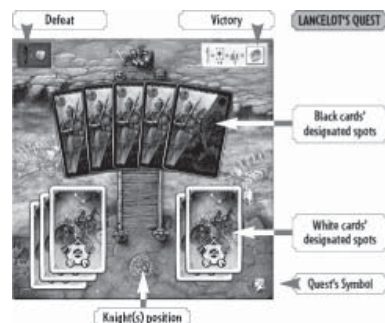
Er zijn 2 "speciale" Queesten in dit spel en die zijn beide binnen Kamelot te vinden. Deze Queesten zijn cruciale onderwerpen bij de overwinning of nederlaag van dit spel.

- Het Bezet van Kamelot, waarbij 12 Blijdes Kamelot kunnen omringen
- De Queeste van de Ronde Tafel, waarbij de kleur van de meeste zwaarden, na het neerleggen van het 12^{de} zwaard, aangeeft welke zijde de overhand heeft.

Standaard Queesten

Deze Standaard Queesten hebben een gezamenlijk structuur:

- Een naam en een symbool om de Queeste op bepaalde spelelementen te vertegenwoordigen
- Een illustratie van het landschap waar de Queeste zich bevind
- 1 of meerdere vastgelegde Ridderposities die aangeven of de Queeste alleen of in groep overwonnen kan worden
- Vastgelegde kaartposities voor zowel de Zwarte als de Witte kaarten
- Kaders met de Overwinnings- en Nederlaagvoorwaarden



Goede en Kwade Acties

Elke Queeste heeft één of meerdere Zwarte kaarten of Acties aan zich gekoppeld. Hier tegenover staat dat er ook één of meerdere Witte kaarten of Acties aan deze Queeste gekoppeld zijn. Deze acties zijn beschreven in de hoofdstukken Voortgangen des Kwaads en Heldendaden in de Handleiding en worden dus niet herhaald in de afzonderlijke Queeste hoofdstukken. Waar het nodig is worden er wel verwijzingen gegeven bij bepaalde onderwerpen in het Kaartenmanifest van Appendix 2.

Solo Queesten

Een Queeste met slechts 1 enkele vastgelegde Ridderlocatie (Het toernooi tegen de Zwarte Ridder en De zoektocht naar Lancelot's Harnas) noemen we een Solo Queeste. Het is dus eigenlijk onnodig te vermelden dat bij deze Queesten de aanwezige Ridder op zichzelf is aangewezen.

Als, om welke reden dan ook, een Ridder een Solo Queeste verlaat voordat de Queeste voltooid is, dan worden alle Witte kaarten die in deze Queeste al gespeeld zijn als straf verwijderd en op de aflegstapel gelegd. De Zwarte kaarten blijven in het spel.

De Queeste is pas voltooid als de kaartposities van of de Zwarte of de Witte kaarten gevuld is.

Gevechtsqueesten

Het toernooi tegen de Zwarte Ridder, de zoektocht naar Lancelot en de Draken Queeste zijn Gevechtsqueesten.

In Gevechtsqueesten spelen de Ridder(s) sets (paren, trios of full house) van gevechtskaarten uit. Om deze Queesten te winnen moeten de som van de Witte kaarten hoger zijn dan de som van de Zwarte kaarten aan het eind van de Queeste.

De Queeste is voltooid als de kaartposities van of de Zwarte of de Witte kaarten gevuld is.

Eeuwige Queesten

Het toernooi tegen de Zwarte Ridder, De Saxon en Pict Oorlogen zijn Eeuwige Queesten, omdat ze opnieuw gespeeld kunnen worden nadat ze al voltooid zijn geweest. Dezelfde voorwaarden blijven gelden.

Het einde van een Queeste

De Queeste is meestal voltooid als alle lege kaartposities van één van beide zijdes is gevuld. De condities van de overwinning of nederlaag worden bij de Queeste hoofdstukken nog eens uitgelegd.

Als een Queeste voltooid is, dan worden diens kaarten op de desbetreffende aflegstapel gelegd en worden eventuele Krijgers of Relieken uitgedeeld of naast het spelbord gezet. Alle aanwezige Ridders worden zonder Actiekost naar Camelot verhuisd. De overwinnings- en nederlaagvoorwaarden moeten worden uitgevoerd.

Over Overwinningen en Nederlagen

Elke Queeste bezitten een lichte kader met de Overwinningsvoorwaarden en een donkere kader met de Nederlaagvoorwaarden.



De verschillende items die hierin vermeld worden zijn:



Levenspunten gewonnen of verloren

Je verhoogd of verlaagd het getal van je levensdobbelsteen met het getal dat in de kader staat aangegeven. Je kunt nooit onder de 0 of boven de 6 levenspunten.



Sir Palamedes wint een extra levenspunt bij de overwinning van een Queeste waarbij hij aanwezig is.

Gedeelde Witte kaarten



Trek het aantal kaarten dat in de kader vermeld staat van de Witte stapel en verdeel deze openlijk en eventueel met een discussie onder de in deze Queeste aanwezige Ridders. Als hierbij onenigheid bestaat, schudt dan de kaarten en verdeel ze blind, te beginnen bij de Ridder die voor de overwinning gezorgd heeft.



Witte of Zwarte zwaarden toevoegen

Voeg het aantal aangeduide Witte of Zwarte zwaarden toe aan de Ronde Tafel.

Gewonnen Reliek



Als de Queeste is gewonnen, dan wordt de Reliek wordt op zijn plaats op de Ridderkaart van de Ridder die voor de overwinning gezorgd heeft gezet om later eventueel gebruikt te worden. Als deze Queeste echter is verloren, dan verdwijnt de Reliek uit het spel.



Een Blijde toevoegen

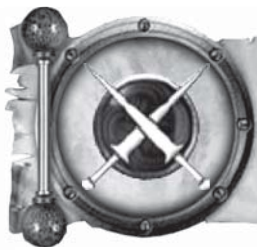
Neem het aantal Blijdes dat de kader aangeeft van de reservestapel en plaatst die op het veld voor Kamelot.

De Blijde Queeste



Er zijn 4 Queesten (de zoektocht naar Lancelot's Harnas, de Draken Queeste, de zoektocht naar Excalibur, de zoektocht naar de Heilige Graal) die slechts één maal gespeeld kunnen worden. 3 Queesten (de Draken Queeste, de zoektocht naar Excalibur, de zoektocht naar de Heilige Graal) hiervan veranderen daarna in een Blijde Queeste.

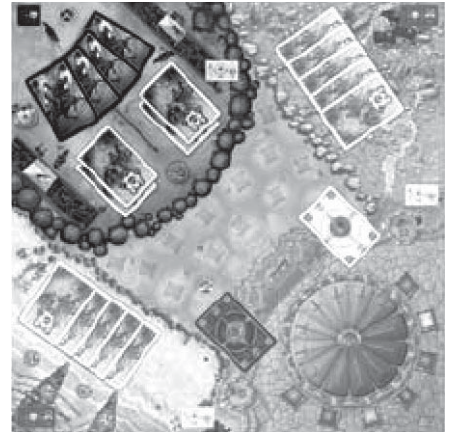
Elke Zwarte kaart die verband houdt met één van deze 4 Queesten (de zoektocht naar Lancelot's Harnas, de Draken Queeste, de zoektocht naar Excalibur, de zoektocht naar de Heilige Graal) brengt een Blijde op het veld voor Kamelot.



Het Toernooi tegen de Zwarte Ridder

Doel van de Queeste

Het Toernooi tegen de Zwarte Ridder is een Eeuwige Solo Gevechtsqueeste waarbij een Ridder alleen met 2 verschillende paren Witte gevechtskaarten de krachten van het Kwade probeert te overwinnen.



Voortgang des Kwaads



Elke Zwarte Ridder (Black Knight) die van de Zwarte kaartstapel wordt getrokken, door wie ook in het spel, wordt op de volgende lege Zwarte kaartpositie gelegd. Deze kaarten kunnen zowel open als blind

gelegd worden (zie "Trek een Zwarte kaart" van "de Voortgangen des Kwaads" in de Handleiding). Bij het neerleggen van de 4^{de} Zwarte Ridder is deze Queeste voltooid.

Heldendaad



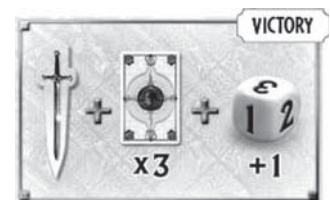
Leg 2 verschillende paren Witte gevechtskaarten op de daarvoor bestemde Witte kaartposities (zie "De Zwarte Ridder-, Lancelot- en Draken Queesten" van "de Heldendaad specificaties" in de Handleiding). Bij het neerleggen van de 4^{de} Witte gevechtskaart is deze Queeste voltooid.

Winst of verlies voorwaarden

De som van de Witte gevechtskaarten moet hoger zijn dan de som van de Zwarte Ridder kaarten wil het Goede overwinnen. Elke ander uitkomst zorgt ervoor dat het Kwade heeft gezegevierd.

Witte Prijzen

Als de Ridder de Zwarte Ridder verslaan heeft, dan mag hij 1 Wit zwaard op de Ronde Tafel leggen, 3 Witte kaarten van de Witte stapel nemen en zijn dobbelsteen met 1 levenspunt verhogen.



Zwarte Straffen

Indien de Zwarte Ridder deze Queeste heeft gewonnen, dan wordt er een Zwart zwaard op de Ronde Tafel gelegd en verliest de Ridder 1 levenspunt.



De zoektocht naar Lancelot

Doel van de Queeste

De zoektocht naar Lancelot is een Solo Gevechtsqueeste waarbij een Ridder alleen met een full house (1 paar + 1 trio) Witte gevechtskaarten de krachten van het Kwade probeert te overwinnen.



Voortgang des Kwaads



Elke Lancelotkaart die van de Zwarte kaartstapel wordt getrokken, door wie ook in het spel, wordt op de volgende lege Zwarte kaartpositie gelegd. Deze kaarten kunnen zowel open als blind gelegd worden (zie "Trek een Zwarte kaart" van "de Voortgangen des Kwaads"

in de Handleiding). Bij het neerleggen van de 5^{de} Lancelotkaart is deze Queeste voltooid.

Heldendaad



Leg 1 paar en 1 trio (verschillende waardes) Witte gevechtskaarten op de daarvoor bestemde Witte kaartposities (zie "De Zwarte Ridder-, Lancelot- en Draken Queesten" van "de Heldendaad specificaties" in de Handleiding). Bij het neerleggen van de 5^{de} Witte gevechtskaart is deze Queeste voltooid.

Winst of verlies voorwaarden

De som van de Witte gevechtskaarten moet hoger zijn dan de som van de Lancelotkaarten wil het Goede overwinnen. Elke ander uitkomst zorgt ervoor dat het Kwade heeft gezegevierd.

Witte Prijzen

Als de Ridder Lancelot verslaan heeft, dan mag hij 1 Wit zwaard op de Ronde Tafel leggen, 4 Witte kaarten van de Witte stapel nemen, zijn dobbelsteen met 1 levenspunt verhogen en Lancelot's Harnas op zijn Ridderkaart leggen.



Zwarte Straffen

Indien Lancelot deze Queeste heeft gewonnen, dan wordt er 1 Zwart zwaard op de Ronde Tafel gelegd en verliest de Ridder 1 levenspunt.



Lancelot's Harnas

Telkens al de eigenaar van Lancelot's Harnas een Zwarte kaart moet trekken, dan trekt hij 2. Eéntje moet hij dan spelen, de andere gaat dan onderaan de Zwarte stapel (niet naar de aflegstapel).

- Lancelot's Harnas is de enige Reliek die bij de Verrader blijft als deze is ontmaskerd.
- Lancelot's Harnas mag nooit uitgeleend of doorgegeven worden aan een andere Ridder.
- Alleen de dood van de eigenaar haalt de Lancelot's Harnas uit het spel nadat hij gewonnen is.

De Draken Queeste

Doel van de Queeste

De Draken Queeste is een Solo Gevechtsqueeste waarbij een Ridder alleen met 3 verschillende trios Witte gevechtskaarten de krachten van het Kwade probeert te overwinnen.



Voortgang des Kwaads



Elke Drakenkaart die van de Zwarte kaartstapel wordt getrokken, door wie ook in het spel, wordt op de volgende lege Zwarte kaartpositie gelegd. Deze kaarten kunnen zowel open als blind gelegd worden (zie "Trek een Zwarte kaart" van "de Voortgangen des Kwaads" in de Handleiding). Bij het neerleggen van de 5^{de} Drakenkaart is deze Queeste voltooid.

Heldendaad



Leg 3 verschillende trios Witte gevechtskaarten op de daarvoor bestemde Witte kaartposities (zie "De Zwarte Ridder-, Lancelot- en Draken Queesten" van "de Heldendaad specificaties" in de Handleiding). Bij het neerleggen van de 5^{de} Witte gevechtskaart is deze Queeste voltooid.

Winst of verlies voorwaarden

De som van de Witte gevechtskaarten moet hoger zijn dan de som van de Drakenkaarten wil het Goede overwinnen. Elke ander uitkomst zorgt ervoor dat het Kwade heeft gezegevierd.

Witte Prijzen

Als de Ridder de Draak verslaan heeft, dan mag hij 2 Witte zwaarden op de Ronde Tafel leggen, 7 Witte kaarten van de Witte stapel nemen en zijn dobbelsteen met 2 levenspunten verhogen.



Zwarte Straffen

Indien de Draak deze Queeste heeft gewonnen, dan wordt er 2 Zwarte zwaarden op de Ronde Tafel gelegd en verliest de Ridder 2 levenspunten.

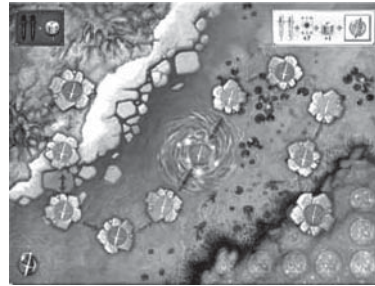




De zoektocht naar Excalibur

Doel van de Queeste

De zoektocht naar Excalibur is een Groepsqueeste waarbij één of meerdere Ridders door het afleggen van willekeurige Witte kaarten de krachten van het Kwade probeert te overwinnen.



Voortgang des Kwaads



Elke Excaliburkaart die van de Zwarte kaartstapel wordt getrokken, door wie ook in het spel, zet het Excalibur zwaard 1 vakje naar de rivierkant van het Kwade. Daarna wordt deze kaart op de Zwarte aflegstapel gelegd.

Heldendaad



Offer een willekeurige Witte kaart op om het Excalibur zwaard 1 vakje naar de rivierkant van het Goede te brengen. Deze kaart wordt op de Witte aflegstapel gelegd.

Winst of verlies voorwaarden

Deze Queeste wordt door de Trouwe Ridders gewonnen als het Excalibur zwaard op het laatste vakje aan de Goede kant van de Rivier staat. Als het Excalibur zwaard op het laatste vakje aan de Kwade kant van de Rivier staat, dan zegeviert het kwade. Alleen deelnemende Ridders delen de winst.

Witte Prijzen

Als Excalibur door het Goede is opgevist, dan worden er 2 Witte zwaarden op de Ronde Tafel gelegd, 7 Witte kaarten worden van de Witte stapel genomen en worden verdeeld onder de deelnemende Ridders (zie Gedeelde Witte kaarten), de dobbelstenen van alle deelnemende Ridders verhoogt met 1 levenspunt en Excalibur wordt op de winnaar zijn Ridderkaart geplaatst.



Zwarte Straffen

Als deze Queeste door het Kwade is gewonnen, dan wordt er 2 Zwarte zwaarden op de Ronde Tafel gelegd en verliezen alle deelnemende Ridders 1 levenspunt.

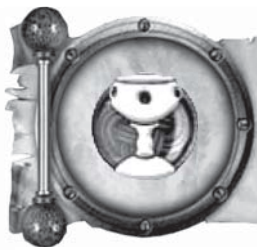


Excalibur

Zolang een Ridder Excalibur bezit, mag hij 1 extra punt bij zijn Witte gevechtskaarten tellen aan het einde van een Gevechtsqueeste of bij een gevecht tegen een Blijde.

Op elk gewenst moment tijdens het spel mag de eigenaar van Excalibur deze opofferen om een Zwarte kaart tegen te houden en naar de aflegstapel te brengen.

- Excalibur is buiten de 3 Marlijnkaarten de enige manier om het effect van een Zwarte kaart teniet te doen
- Excalibur mag nooit uitgeleend of doorgegeven worden aan een andere Ridder.
- Bij een opoffering wordt Excalibur uit het spel gehaald.



De zoektocht naar de Heilige Graal

Doel van de Queeste

De zoektocht naar de Heilige Graal is een Groepsqueeste waarbij één of meerdere Ridders door het afleggen van 7 Witte Graalkaarten de krachten van het Kwade probeert te overwinnen.



Voortgang des Kwaads



Elke Wanhoopskaart (Despair) die van de Zwarte kaartstapel wordt getrokken, door wie ook in het spel, , wordt op de eerstvolgende lege kaartpositie gelegd vanaf de kant van het Kwade. Ook de Speciale Zwarte Kaarten Duistere Bos (Dark Forest) en Verwoesting (Desolation) spelen bij dit spel een grote rol (kijk in het Kaartenmanifest van Appendix 2).

Heldendaad



Leg een Graalkaart op de eerstvolgende lege kaartpositie gelegd vanaf de kant van het Goede (de kant waar het Reliek geplaatst moet worden). Voor meer details, kijk in het Kaartenmanifest van Appendix 2.

Winst of verlies voorwaarden

Deze Queeste wordt door de Trouwe Ridders gewonnen als alle kaartposities gevuld zijn met Witte Graalkaarten. Als alle kaartposities gevuld zijn met Zwarte Graalkaarten (Wanhoop, Duistere Bos en Verwoesting), dan zegeviert het kwade. Alleen deelnemende Ridders delen de winst.

Witte Prijzen

Als de Heilige Graal is gevonden, dan worden er 3 Witte zwaarden op de Ronde Tafel gelegd, 7 Witte kaarten worden van de Witte stapel genomen en worden verdeeld onder de deelnemende Ridders (zie Gedeelde Witte kaarten), de dobbelstenen van alle deelnemende Ridders verhoogt met 1 levenspunt en de Heilige Graal wordt op de winnaar zijn Ridderkaart geplaatst.



Zwarte Straffen

Als deze Queeste door het Kwade is gewonnen, dan wordt er 3 Zwarte zwaarden op de Ronde Tafel gelegd en verliezen alle deelnemende Ridders 1 levenspunt.



De Heilige Graal

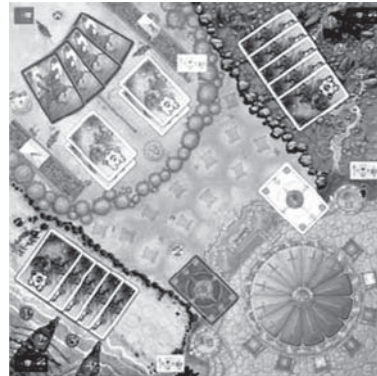
Als, op elk punt in het spel, een Ridder zijn levenspunten naar 0 gaan, dan kan de eigenaar van de Graal beslissen om deze op te offeren om de gestorven Ridder terug tot leven te wekken. Diens levenspunten worden dan meteen hersteld naar 4 levenspunten. De Graal kan ook door de eigenaar zelf worden gebruikt.

- Bij een opoffering wordt de Heilige Graal uit het spel gehaald.

De Saxon en Pict Oorlogen

Doel van de Queeste

De Saxon en Pict Oorlogen zijn Eeuwige, in Groep, Gevechtsqueesten, waarbij één of meerdere Ridders een "straat" (1 tot 5) proberen te vormen met gevechtskaarten voordat er 4 Saxon of Pict Krijgers op het bord verschenen zijn.



Voortgang des Kwaads



Elke Huurmoordenaars-, Pict- en Saxonkaart die van de Zwarte kaartstapel wordt

getrokken, door wie ook in het spel, , zorgt ervoor dat er een Krijger van het Kwade op het spelbord wordt geplaatst. Bij een Huurmoordenaarskaart mag je zelf kiezen bij welk Kwade Front je de Krijger toevoegt (kijk in het Kaartenmanifest van Appendix 2).

Heldendaad



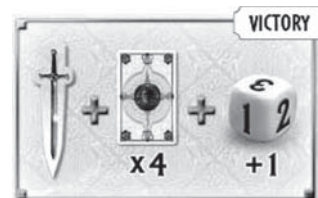
Leg een Gevechtskaart op de eerstvolgende lege kaartpositie, beginnende met een Gevechts-1-kaart. Hierna wordt een Gevechts-2-kaart gespeeld, dan een Gevechts-3-kaart tot aan de Gevechts-5-kaart.

Winst of verlies voorwaarden

Bij het plaatsen van de 5^{de} Gevechtskaart overwint het Goede. Als er echter eerst een 4^{de} Krijger wordt geplaatst, dan overwint het Kwade.

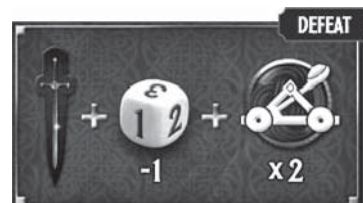
Witte Prijzen

Als de Saxons of Picts zijn verslaan, dan wordt er 1 Wit zwaard op de Ronde Tafel gelegd, 4 Witte kaarten worden van de Witte stapel genomen en worden verdeeld onder de deelnemende Ridders (zie Gedeelde Witte kaarten) en de dobbelstenen van alle deelnemende Ridders verhoogt met 1 levenspunt.



Zwarte Straffen

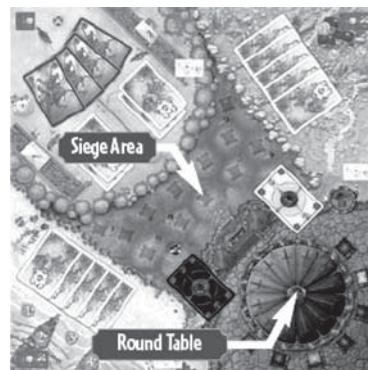
Als deze Queeste door het Kwade is gewonnen, dan wordt er 1 Zwarte zwaard op de Ronde Tafel gelegd, verliezen alle deelnemende Ridders 1 levenspunt en komen er 2 Blijdes op het veld van Kamelot bij.



Kamelot

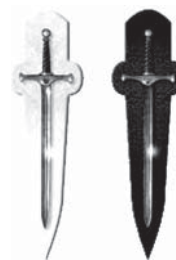
Kamelot is geen gewone Queeste, maar wel het hart van het spel én het is de beslissende factor die het spel doet winnen of verliezen.

Kamelot bestaat uit 2 secties, de Ronde Tafel en het Blijde veld, die elk zijn eigen Specifieke Heldendaad bezitten. Je kunt je vrijelijk binnen Kamelot bewegen, hier wordt dus geen Heldendaad voor aangerekend.



De Ronde Tafel

Op de Ronde Tafel worden de zwaarden gelegd die tijdens het spel verkregen worden. Hiermee kun je de stand van zaken goed in het oog houden.



De zetels die om de Ronde Tafel heen staan zijn de plaatsen waar de Ridders het spel starten. Aan de kleuren is te zien wiens zetels het zijn. Je kunt hier ook altijd weer terugkomen om je kaartenvoorraad bij te spekken.

Heldendaad

Als Heldendaad mag je hier 2 Witte kaarten van de Witte stapel trekken of een Blijde bevechten

Het Blijde Veld

Het Blijde Veld is het veld buiten Kamelot's muren waar zich tijdens het spel de Blijdes verzamelen.

Er worden Blijdes toegevoegd als:

- Een speler deze Actie verkiest tijdens de Voortgang des Kwaads
- Een speler een Zwarte kaart speelt van een eenmalige Queeste die reeds is uitgespeeld
- Als er een Oorlog tegen de de Saxons of Picts verloren is



Een Blijde bevechten

Als je een Blijde wilt bevechten moet je eerst een aantal gevechtskaarten open voor je op tafel neerleggen en dan dobbel je met de 8-kantige dobbelsteen.



- Als de som van de Witte gevechtskaarten hoger is dan het aantal ogen van de dobbelsteen, dan win je het gevecht en verdwijnt er een blijde van het spel. De gespeelde Witte kaarten verdwijnen op de aflegstapel.
- Als de som van de Witte gevechtskaarten lager of gelijk is dan het aantal ogen van de dobbelsteen, dan verlies je niet alleen dit gevecht, maar ook een levenspunt. De Blijde blijft op zijn plaats en de gespeelde Witte kaarten verdwijnen op de aflegstapel.

Overwinning in Kamelot

Het spel is afgelopen tijdens de Actie waarbij het 12^{de} zwaard op de Ronde Tafel wordt gelegd. Door bepaalde overwinningsvoorwaarden is het dus mogelijk om meer dan 12 zwaarden op de Ronde Tafel te krijgen.

Als de Verrader nog steeds niet ontmaskerd is, dan mag hij zich nu bekend maken door zijn Getrouwheidskaart open te leggen. Als beloning voor zijn uithoudingsvermogen wordt er een Wit Zwaard naar zijn Zwarte zijde omgedraaid.

Om de overwinning aan het Goede te kunnen toeschrijven, moeten er meer Witte zwaarden dan Zwarte op de Ronde Tafel liggen. Anders heerst vanaf nu het Kwade over Kamelot.

Zelfs de gesneuvelde Trouwe Ridders delen in de overwinning van het Goede.

Nederlaag in Kamelot

Het spel eindigt vroegtijdig in het nadeel van de Trouwe Ridders als:

- Er 12 Blijdes op het veld van Kamelot staan
- Er 7 of meer Zwarte zwaarden op de Ronde Tafel liggen
- Alle Trouwe Ridders dood zijn



De Ridder en de Verrader

In de "Schaduw en over Kamelot" speelt elke speler met een Ridder van de Ronde Tafel, die over een eigen Ridderkaart beschikt en zijn eigen unieke krachten heeft.

Hetgeen je op de Ridderkaarten (Coat of Arms) kunt vinden:

Een illustratie van de Ridder

De unieke Speciale Kracht van de Ridder

Een opsomming van hoe een beurt verloopt

Een plaats waar je de dobbelsteen kunt leggen die je levenspunten bijhoudt

Een plaats voor elke Reliek die je in het spel kunt winnen en diens nodige uitleg

De achterkant van een Ridderkaart wordt gebruikt als een Ridder is ontmaskerd als Verrader.

De speelbare Ridder van de Ronde Tafel zijn:

Koning Arthur – zoon van Uther Pendragon

Koning Arthur mag het spel beginnen. Als er midden in het spel nog spelers bijkomen, dan zetten die zich direct links van de speler die Koning Arthur speelt. Tijdens zijn beurt mag Koning Arthur een Witte kaart aan één van zijn medespelers geven, waarbij hij er dan van die speler één Witte kaart terugkrijgt. De kaarten worden blind geruild, zodat de andere spelers niet weten over welke kaarten het gaat.



Sir Galahad – zoon van Lancelot

Tijdens zijn beurt mag Sir Galahad een Speciale Witte Kaart zonder een die als Heldendaad wordt geteld. Hij moet nog wel steeds een andere Heldendaad spelen. Hij moet wel rekening houden met de Extra Heldendaad Regel.



Sir Gawain – zoon van Koning Lot

Als Sir Gawain in Kamelot is, dan mag hij 3 Witte kaarten trekken in de plaats van 2. De regel van de 12 kaarten geldt ook voor hem.



Sir Kay – Rechterhand en opvolger van Koning Arthur

Sir Kay mag, nadat een Gevechtsqueeste is beëindigd en dus de Zwarte Gevechtskaart zijn getoond en de stand bekend is, een bijkomende Gevechtskaart gebruiken om die Gevechtsqueeste alsnog te winnen. Hij mag dit doen, zelfs als het momenteel niet zijn beurt is, zolang hij maar met de Queeste meehelpt. Deze Speciale Kracht mag hij ook bij het bevechten van een Blijde gebruiken.



Sir Palamedes – Saracene Monnikkrijger

Bij elke overwonnen Queeste waarbij Sir Palamedes aanwezig is, krijgt hij één extra levenspunt. Hoger dan 6 levenspunten kan ook hij niet gaan.



Sir Percival – zoon van Pellinore

Tijdens zijn Voortgang des Kwaads mag Sir Percival de bovenste Zwarte kaart bekijken voor hij beslist naar welke Kwade actie hij over gaat. Als hij dan ook nog in het bezit is van Lancelot's Harnas, dan mag hij de 2 bovenste Zwarte kaarten bekijken en één ervan onderaan en de andere bovenop de stapel leggen.

**Sir Tristan van Lyonesse**

Sir Tristan kan vanuit Kamelot naar een andere Queeste zonder dat hij zijn Heldendaad verliest. Een andere verplaatsing tijdens deze beurt is wel niet meer toegestaan.

**De Verrader**

De Verrader is een Ridder die, beslist door het uitdelen van de getrouwheidskaarten in het begin van het spel, zijn trouw aan de krachten van het Kwade heeft gezworen.

Aanvankelijk speelt de Verrader als een normale Ridder die intussen zijn medespelers probeert tegen te werken zonder dat zij er iets van merken. Hij zal moeten proberen zo heimelijk mogelijk te spelen zodat er geen verdenkingen tegen hem ontstaan.

Zo gauw er 6 Blijdes op het veld van Kamelot staan of als er 6 zwaarden op de Ronde Tafel liggen mogen de Ridders beschuldigingen beginnen te maken.

Als de Verrader ontmaskerd is, moet hij zijn getrouwheidskaart laten zien en zijn Ridderkaart omdraaien om de instructies te volgen die daarop vermeld staan.

De Verrader levert dan al zijn kaarten en zijn levensdobbelsteen in en plaatst zijn Ridder voor hem op de Ridderkaart.

Als de Verrader in het bezit is van Excalibur en/of de Heilige Graal, dan verdwijnen die uit het spel. Lancelot's Harnas mag hij echter wel behouden.

Als de Verrader ontmaskerd is, verandert zijn beurt zoals beschreven op de Verraderkant van de Ridderkaart. Hij heeft dan tijdens zijn beurt keuze uit 3 Acties:

Dwarsboom de Ridders:

- Neem een willekeurige kaart van een speler naar keuze en leg die onmiddellijk op de aflegstapel.

Help het Kwade:

- Zet een Blijde op het veld van Kamelot
- Trek een Zwarte kaart van de Zwarte stapel



Appendix Q j

Het Kaartenmanifest

Er zijn 3 belangrijke categorieën kaarten in dit spel:

De getrouwheidskaarten (Loyalty cards):

Deze kaarten worden aan het begin van het spel uitgedeeld om je getrouwheid te bepalen. Hier kom je te weten voor en tegen wie je speelt.

De witte kaarten (White cards):

Deze kun je makkelijk herkennen aan de witte boord en de witte achterzijde. Deze kaarten vertegenwoordigen de "goede" gebeurtenissen en karakters die jou en je mede Ridder in je queeste zullen helpen. Je hebt hier 2 categorieën, de standaard kaarten en de speciale kaarten die je aan het speciale symbool kunt herkennen.

De zwarte kaarten (Black cards):

Deze kun je makkelijk herkennen aan de zwarte boord en de zwarte achterzijde. Deze kaarten vertegenwoordigen de "slechte" gebeurtenissen en karakters die jou en je mede Ridder in je queeste vreselijk zullen tegenwerken. Dit zijn natuurlijk wel de beste kaarten voor de verrader in zijn strijd om het kwade te helpen. Ook hier heb je weer 2 categorieën, de standaard kaarten en de speciale kaarten die je aan het speciale symbool kunt herkennen.

In zowel de witte als de zwarte kaarten heb je dan weer een paar belangrijke onderdelen:

Speciale Kaarten

Deze kaarten zijn makkelijk te herkennen aan hun symbolen in de bovenhoeken van de kaart. Een Speciale Witte Kaart kun je alleen spelen als Heldendaad (kijk in het hoofdstuk Spelronde overzicht onder "2. Heldendaden"/"c. Een Speciale Witte Kaart spelen" in de Handleiding), terwijl je een Speciale Zwarte Kaart alleen tijdens de Voortgang des Kwaads kunt spelen (kijk in het hoofdstuk "Spelronde Overzicht" onder "1. Voortgangen des Kwaads"/"a. Trek een Zwarte kaart" in de Handleiding)

Andere kaarten worden Standaard Kaarten genoemd. Ook hier moet onderscheid gemaakt worden:

Oorlogskaarten

Alle Witte Gevechtskaarten, de Zwarte Ridder-, Lancelot/Drakenkaarten zijn Oorlogskaarten. Ze zijn herkenbaar aan het nummer dat zich in de bovenhoeken bevindt, dat de sterkte van de kaart aangeeft.

Queestekaarten

Alle kaarten, Speciaal of Standaard, die aan Queesten verbonden zijn, herken je aan het specifieke Queestensymbool in de bovenhoeken. Als deze plaats echter al bezet is door een ander symbool, zoals bij Speciale- en Oorlogskaarten, dan vind je het Queestensymbool ergens in het midden van de kaart terug, boven de uitleggende tekst.

Belangrijke kaartenveetjes

- Er is geen limiet op het aantal kaarten dat je op elk gegeven moment in het spel mag hebben. Maar als je tijdens je bezoek aan Kamelot 12 of meer kaarten in je bezit hebt, dan mag je geen Witte kaarten meer bij nemen als je Heldendaad.
- Een speler mag onder geen enkel beding zijn kaarten aan de andere spelers laten zien. Hij mag zijn hand wel bespreken met oppervlakkige opmerkingen (zie "Samenwerking" in de Handleiding).
- De getrouwheidskaart moet steeds verborgen blijven voor de andere spelers, tenzij de speler deze moet bovenhalen bij een beschuldiging.
- Als er tijdens het spel één van de kaartstapels op is dien je beide stapels opnieuw te schudden, zelfs als de andere stapel nog niet op is.

j Appendix 2 j

Standaard Witte Kaarten

Gevechtskaarten



Aantal: 51, waarvan 14 enen, 12 tweeën, 10 drieën, 8 vieren en 7 vijven

Type: Oorlogskaat

Gevechtskaarten kun je spelen tijdens Het toernooi tegen de Zwarte Ridder (2 paar), de zoektocht naar Lancelot (full house), de Draken Queeste (3 trios), De Saxon- (straat) en Pict Oorlogen (straat). Er wordt 1 kaart als Heldendaad gespeeld door een aanwezige

Ridder.

Als je een Blijde wilt bevechten kun je meerdere gevechtskaarten uitspelen.

Je kunt ook 3 gevechtskaarten uitspelen als je een levenspunt wilt winnen, deze kaarten moeten dan wel identiek zijn.

Graalkaarten



Aantal: 18, allemaal identiek

Type: Heilige Graal Queestekaarten

Er wordt 1 Graalkaart als Heldendaad gespeeld door een aanwezige Ridder. De Graalkaart wordt op de vrije plaats gelegd die zich het dichtst bij de Graalrelik bevindt (leesbaar links), aangegeven als witste Graalkaartplaats.

Indien zich op deze plaats een Zwarte Wanhoops- (Despair) of een Verwoestingskaart (Desolation) ligt, dan neem je die kaart weg en dan verdwijnen zowel de Witte Graalkaart als de Zwarte Wanhoopskaart op diens aflegstapel.

Als de zoektocht naar de Heilige Graal reeds is uitgespeeld, kun je de kaarten nog als aflegkaarten gebruiken om levenspunten te krijgen of Excalibur te vinden.

Speciale Witte Kaarten

Convocation (Oproep)



Elke Ridder (indien hij dit wenst) kan zich terug begeben naar Kamelot zonder daarvoor een Heldendaad te hoeven opofferen. In Kamelot aangekomen worden een aantal Witte kaarten, gelijk aan het aantal teruggekomen Ridders, van de Witte stapel genomen en open op tafel gelegd en naar gezamenlijke keuze uitgedeeld. Als hierbij onenigheid bestaat, schudt dan de kaarten en verdeel ze blind, te beginnen bij de

Ridder die deze kaart heeft gespeeld (zie Gedeelde Witte kaarten).

Deze Actie wordt beschouwd als een Heldendaad.

Fate (Geloof)



Als de speler Trouw is, dan mogen alle levende Ridders een Witte kaart nemen.

De Verrader kan deze kaart spelen om zijn medespelers ervan te overtuigen dat hij Trouw is.

De Verrader kan deze kaart ook gebruiken om zijn ware aard te laten zien. Hij laat dan zijn Getrouwheidskaart zien en draait zijn Ridderkaart om. Zijn medespelers zijn dan zo erg van de kaart, dat ze meteen 2 Witte kaarten op de aflegstapel moeten leggen.

De Verrader kan deze kaart op zijn beurt gebruiken nog vóór de beschuldigingen beginnen, dus voor er 6 Zwaarden op de Ronde Tafel liggen.

Heroism (Heldhaftigheid)



De kaart wordt op een Queeste naar keuze gelegd (behalve in Kamelot). Deze kaart blijft dan liggen tot het einde van die Queeste en voegt dan 1 zwaard aan het winnende team, of dit nu het Goede of het Kwade is.

Deze Actie wordt beschouwd als een Heldendaad.

Lady of the Lake (Vrouwe van het Meer)



Als de "zoektocht naar Excalibur" nog niet voltrokken is als deze kaart wordt gespeeld, dan gaat Excalibur één vakje naar de Goede zijde van de rivier.

Als de "zoektocht naar Excalibur" reeds uitgespeeld is, dan krijgt de spelende Ridder 2 extra levenspunten (niet hoger gaand dan 6).

Deze kaart kan vanuit elke locatie gespeeld worden.

Deze Actie wordt beschouwd als een Heldendaad.

Merlin



Een speler kan 1 van deze kaart spelen om:

- Een Blijde op het veld van Kamelot terug naar de reserves buiten het spelbord te laten verwijderen
- De laatst getrokken Standaard Zwarte Kaart naar de aflegstapel te transporteren
- Een Krijger uit één van de Oorlogsgebieden van de Saxons of de Picts te laten verdwijnen

Deze Acties worden beschouwd als Heldendaden.

Alhoewel, één of meer spelers mogen buiten hun beurt meteen 3 Merlijnkaarten gebruiken om het effect van een Speciale Zwarte Kaart teniet te doen. Alle 4 de kaarten worden dan op diens aflegstapels gelegd.

Messenger (Boodschapper)



Deze kaart kan gebruikt worden om tot 3 kaarten door te geven naar een Ridder naar keuze, ongeacht de locatie waar hij zich bevindt. Bij Koning Arthur heeft deze kaart geen vat op de werking van diens Speciale Kracht. Koning Arthur kan dus tot 4 kaarten weggeven, zelfs 1 en 3 kaarten naar 2 verschillende Ridders.

Deze Actie wordt beschouwd als een Heldendaad.

Piety (Vroomheid)



Deze kaart geeft de eigenaar een keuze:

- 3 levenspunten toevoegen aan zijn totaal (tot maximum 6)
- 1 levenspunt weggeven aan een levende Ridder naar keuze

Tenzij een Verrader ontmaskerd is, kan ook hij dit levenspunt krijgen.

Deze Actie wordt beschouwd als een Heldendaad.

Clairvoyance (Helderziendheid)



Deze kaart laat je de bovenste 5 kaarten van de Zwarte stapel nemen. Bekijk ze, steek ze op een volgorde naar keuze en leg ze terug bovenop de Zwarte stapel.

Het is je onder geen beding toegestaan de aard van deze kaarten aan je medespelers te onthullen.

Deze Actie wordt beschouwd als een Heldendaad.

Reinforcements (Versterking)



Deze kaart laat je 4 Witte kaarten van de stapel trekken, ongeacht je locatie of het aantal kaarten je in je hand hebt.

Als alternatief mag je opteren om elke Ridder (behalve jezelf) een Witte kaart van de stapel te laten trekken, ongeacht diens locatie, trouwheid of het aantal kaarten in zijn hand.

Deze Actie wordt beschouwd als een Heldendaad.

Standaard Zwarte Kaarten

Black Knight (Zwarte Ridder)



Aantal: 11, waarvan 5 enen, 3 drieën, 2 vijven, 1 zeven

Type: Oorlogskaart

De getrokken Zwarte Ridder wordt op de volgende lege Zwarte kaartpositie gelegd in het Toernooi tegen de Zwarte Ridder. Deze kaarten kunnen zowel open als blind gelegd worden (zie "Trek een Zwarte kaart" van "de Voortgangen des Kwaads" in de Handleiding). De waarde van de blinde kaarten mag niet hardop voorgelezen worden.

worden.

Bij het neerleggen van de 4^{de} Zwarte Ridder is de Queeste voltooid.

De Zwarte Ridder kaarten moeten eerst geschud worden voor ze open worden gelegd en de gevechtspunten worden geteld. Als de som van de Witte Gevechtskaarten hoger is dan de som van de Zwarte Ridder kaarten heeft het Goede overwonnen. De kaarten worden dan op diens aflegstapels gelegd.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Despair (Wanhoop)



Aantal: 15

Type: Heilige Graal Queestekaart

Als deze kaart wordt getrokken, wordt hij op de vrije plaats gelegd die zich het verst van de Graalreliëk bevindt (leesbaar rechts), aangegeven als zwartste Graalkaartplaats.

Indien zich op deze plaats een Graalkaart bevindt, dan gebruik je deze kaart om de Witte Graalkaart te laten verdwijnen. Beide kaarten worden dan op diens aflegstapels

gelegd.

Als de zoektocht naar de Heilige Graal reeds is uitgespeeld, dan voegt deze kaart een Blijde toe aan het veld van Kamelot.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Excalibur



Aantal: 15

Type: Excalibur Queestekaart

De getrokken Excaliburkaart zet het Excalibur zwaard 1 vakje naar de rivierkant van het Kwaad. Daarna wordt deze kaart op de Zwarte aflegstapel gelegd.

Als de zoektocht naar Excalibur reeds is uitgespeeld, dan voegt deze kaart een Blijde toe aan het veld van Kamelot.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Lancelot/Dragon



Aantal: 11 Links - De zoektocht naar Lancelot: 4 enen, 3 drieën, 3 vijven, 1 zeven
Rechts - De Draken Queeste: 4 vijven, 3 zeven, 3 negens, 1 elf

Type: Oorlogskaart

De getrokken Zwarte Ridder wordt op de volgende lege Zwarte kaartpositie gelegd in De zoektocht naar Lancelot of De Draken Queeste (afhankelijk van welke zijde in het spel ligt). Deze kaarten kunnen zowel open als blind gelegd worden (zie "Trek een

Zwarte kaart" van "de Voortgangen des Kwaads" in de Handleiding). De waarde van de blinde kaarten mag niet hardop voorgelezen worden.

Bij het neerleggen van de 4^{de} Zwarte Ridder is de Queeste voltooid.

De Lancelot/Draken kaarten moeten eerst geschud worden voor ze open worden gelegd en de gevechtspunten worden geteld. Als de som van de Witte Gevechtskaarten hoger is dan de som van de Zwarte Ridder kaarten heeft het Goede overwonnen. De kaarten worden dan op diens aflegstapels gelegd.

Als beide Queesten zijn uitgespeeld, dan voegt deze kaart een Blijde toe aan het veld van Kamelot.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Mercenaries (Huurmoordenaars), Picts en Saxons.



Aantal: 4 elk

Type: Oorlogskaat

Als deze kaart getrokken wordt, dan neem je een Krijger uit de Reserve en plaatst hem op de voorziene locatie op het bord. Bij een Pictkaart, een Pictkrijger, bij een Saxonkaart een Saxonkrijger en bij een

Huurmoordenaarskaart een krijger naar eigen keuze.

Als er door deze kaart een 4^{de} Krijger wordt geplaatst, dan overwint het Kwade. Alle Krijgers worden dan terug in de Reserve naast het spelbord gezet en kan de Oorlog opnieuw beginnen.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Speciale Zwarte Kaarten

Desolation (Verwoesting)



Type: Heilige Graal Queestekaart

Deze kaart verwijdert de Graalkaart die zich het verst van de Graalrelik bevindt. Daarna wordt deze kaart zelf op de vrije Graalkaartplaats gelegd die zich het verst van de Graalrelik bevindt, net zoals een Wanhoopskaart.

Als er geen Graalkaart op het spelbord ligt, wordt deze kaart als een gewone Wanhoopskaart gespeeld.

Als de zoektocht naar de Heilige Graal reeds is uitgespeeld, dan voegt deze kaart een Blijde toe aan het veld van Kamelot.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Dark Forest (Duistere Bos)



Type: Heilige Graal Queestekaart

Deze kaart wordt onmiddellijk op het spelbord van de Heilige Graal gelegd. Er kunnen nu geen Graalkaarten meer gespeeld worden tot er een andere Queeste (Kamelot Queesten uitgesloten) door het Goede overwonnen is.

Als er aan deze voorwaarde is voldaan, dan wordt de kaart op diens aflegstapel gelegd en de zoektocht naar de Heilige Graal doorgaan.

Wanhoops- en Verwoestingskaarten worden gewoon verder gespeeld, slechts de Witte Graalkaarten worden tegengehouden.

Als de zoektocht naar de Heilige Graal reeds is uitgespeeld, dan voegt deze kaart een Blijde toe aan het veld van Kamelot.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Guinevere



Deze kaart stuurt alle Ridders terug naar Camelot, ongeacht hun locatie, trouwheid en beurt. De Ridders krijgen geen witte kaart en de beurt van de spelende Ridder eindigt onmiddellijk.

Indien er Ridders bij zijn die een Soloqueeste verlaten, dan dienen alle Witte Gevechtskaarten te worden verwijderd.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Mist of Avalon



Nadat deze kaart getrokken is, wordt er bij elke Queeste die door het Kwade overwonnen is één extra Zwart zwaard op de Ronde Tafel gelegd. Deze kaart blijft gedurende de rest van het spel geldig.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Mordred



Type: Picts/Saxons Oorlogskaart

Deze kaart wordt op één van de Picts of Saxons Oorlogen gelegd. De Oorlog kun nu pas gewonnen worden als er een extra Gevecht-5-kaart wordt gespeeld (dus; 1,2,3,4,5,5). Na het einde van deze Oorlog wordt de Mordredkaart op de Zwarte aflegstapel gelegd.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Morgan



Aantal: 5

Opgepast! Elk van de 5 Morgankaarten heeft een verschillend effect op het spel.

1^{ste} Morgankaart: Elke Ridder verliest één levenspunt, ongeacht hun locatie of trouwheid.

2^{de} Morgankaart: Eén Ridder met minstens 3 kaarten kan vrijwillig 3 Witte kaarten opofferen, anders zullen alle Ridders 1 Witte kaart uit hun hand moeten verwijderen,

ongeacht hun locatie of trouwheid.

3^{de} Morgankaart: Trek de bovenste 3 Zwarte kaarten van de Zwarte stapel en pas deze meteen toe.

4^{de} Morgankaart: Plaats 2 Blijdes op het veld van Camelot

5^{de} Morgankaart: Eén Ridder kan vrijwillig 2 levenspunten opofferen, anders zullen alle Ridders 1 Witte kaart uit hun hand moeten verwijderen, ongeacht hun locatie of trouwheid.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Vivien



De Vivienkaart verhindert het spelen van elke Merlijnkaart, ongeacht als singel of als trio, tot er een andere Queeste (Camelot Queesten uitgesloten) door het Goede overwonnen is.

Vergeet niet dat het effect van de Vivienkaart door 3 Merlijnkaarten kan worden tegengehouden, daar deze kaarten worden gespeeld vóór de Vivienkaart in het spel komt.

Deze Actie wordt beschouwd als een Voortgang des Kwaads.

Inhoud

De Queesten	3
Standaard Queesten	3
Goede en Kwade Acties	4
Solo Queesten	4
Gevechtsqueesten	4
Eeuwige Queesten	4
Het einde van een Queeste	4
Over Overwinningen en Nederlagen	5
Levenspunten gewonnen of verloren	5
Gedeelde Witte kaarten	5
Witte of Zwarte zwaarden toevoegen	5
Gewonnen Reliek	5
Een Blijde toevoegen	5
De Blijde Queeste	5
Het Toernooi tegen de Zwarte Ridder	6
De zoektocht naar Lancelot	7
De Draken Queeste	8
De zoektocht naar Excalibur	9
De zoektocht naar de Heilige Graal	10
De Saxon en Pict Oorlogen	11
Kamelot	12
De Ronde Tafel	12
Het Blijde Veld	12
Overwinning in Kamelot	13
Nederlaag in Kamelot	13
Appendix 1	14
De Ridders en de Verrader	14
Koning Arthur – zoon van Uther Pendragon	14
Sir Galahad – zoon van Lancelot	14
Sir Gawain – zoon van Koning Lot	14
Sir Kay – Rechterhand en opvolger van Koning Arthur	14
Sir Palamedes – Saracen Monnikkrijger	14
Sir Percival – zoon van Pellinore	15
Sir Tristan van Lyonesse	15
De Verrader	15
Appendix 2	16
Het Kaartenmanifest	16
De getrouwheidskaarten (Loyalty cards)	16
De witte kaarten (White cards)	16
De zwarte kaarten (Black cards)	16
Speciale Kaarten	16
Oorlogskaarten	16
Queestekaarten	16
Belangrijke kaartenweetjes	16
Standaard Witte Kaarten	17
Gevechtskaarten	17
Graalkaarten	17
Speciale Witte Kaarten	17
Convocation (Oproep)	17
Fate (Geloof)	17
Heroism (Heldhaftigheid)	17
Lady of the Lake (Vrouw van het Meer)	18
Merlin	18
Messenger (Boodschapper)	18
Piety (Vroomheid)	18
Clairvoyance (Helderziendheid)	18
Reinforcements (Versterking)	18
Standaard Zwarte Kaarten	19
Black Knight (Zwarte Ridder)	19
Despair (Wanhoop)	19
Excalibur	19
Lancelot/Dragon	19
Mercenaries (Huurmoordenaars), Picts en Saxons	20
Speciale Zwarte Kaarten	20
Desolation (Verwoesting)	20
Dark Forest (Duistere Bos)	20
Guinevere	21
Mist of Avalon	21
Mordred	21
Morgan	21
Vivien	21