


Schaduwēn over Kamelot

Handleiding





Een groep zwaluwen vliegt langs de grijze hemel van Cornwall ...
Het kwade verzamelt zich rond Kamelot. De Zwarte Ridder staat op een verlaten richel en zucht. De sluwe Morgan plant haar wraak; Saxon troepen zijn onderweg en aren bossen worden gevelsd voor de Blijdes. En toch, Lancelot is verdwenen, Excalibur moet nog verwijderd worden en de Heilige Graal lijkt nog steeds op een legende. Dit zijn inderdaad verontruste tijden ...

Wil jij, jonge edelman, naar voor treden en trouw zweren aan je mede Ridders van de Ronde Tafel? Is je hart puur en ben je bereidt om jezelf op te offeren voor het algemeen goed? Of zal de duistere belofte van macht een verrader van je maken?

➤ Inleiding ◀

In de meeste gezelschapsspelen nemen de spelers het tegen elkaar op om tot een overwinning te komen. "Schaduw over Kamelot" belooft je een heel andere strategie waarbij je met je medespelers, als Ridders van de Ronde Tafel, zult moeten samenwerken om zo de overwinning op het kwade te halen.

Deze taak lijkt simpel. Het zou toch geen moeite moeten zijn voor een groep jonge Ridders om een spel te verslaan dat praktisch vanzelf speelt. Jammer genoeg zit er een verrader temidden van jullie die snode plannen beraamd en zijn tijd intussen afwacht...

Genoeg gepraat... Neem je zwaard, klim op je strijdros en galoppeer door de schaduw om ons in Kamelot te vergezellen!

Bruno Cathala
&
Serge Laget



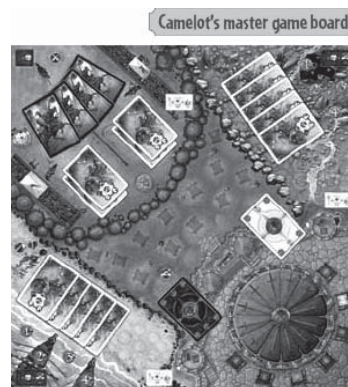
Inhoud

1 Hoofd speelbord van Kamelot en de Ronde Tafel, samen met zijn omringende Queesten.

3 Bijkomende speelborden met Queesten, waaronder de zoektocht naar de Heilige Graal, het verwijderen van Excalibur en de Queesten met Lancelot en de Draak.

16 Zwaarden van de Ronde Tafel (Wit aan één zijde, zwart aan de andere).

168 Kaarten waarvan:



7 Ridder met diens specifieke Ridderkaarten.

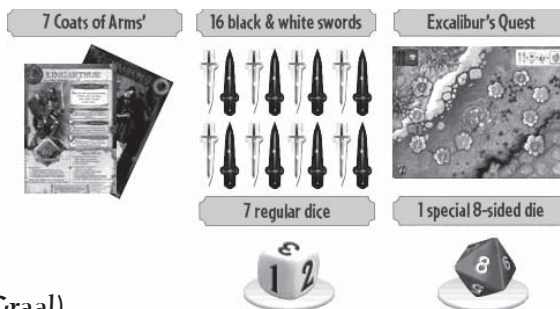
7 gekleurde gewone dobbelstenen en 1 8-dobbelsteen.

De handleiding en het Boek der Queesten.

12 Blijdes

3 Relieken (Lancelot's Harnas, Excalibur en de Heilige Graal)

4 Saxon- en 4 Pict Krijgers



Je zelf vertrouwd maken met de belangrijkste onderdelen

Het spel heeft veel verschillende elementen en onderdelen. We raden je aan om de volgende verklaringen aan je groep door te geven terwijl het spelbord wordt opgezet. Of herzie deze punten nog eens voor nieuwe medespelers voor het starten.

Kaarten

Hiervan zijn er 3 belangrijke categorieën 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 Ridders 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):

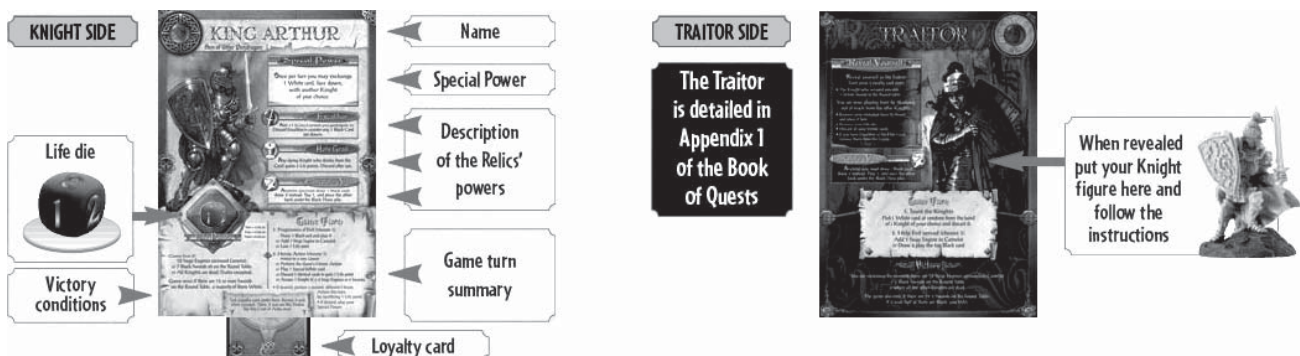
Deze kun je makkelijk herkennen aan de zwarte boord en de zwarte achterzijde. Deze kaarten vertegenwoordigen de "slechte" gebeurtenissen en karakters die jou en je mede Ridders in je queeste vreselijk zullen tegenwerken. Dit zijn natuurlijk wel de beste kaarten voor de verrader in zijn strijd tegen het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



Ridderkaarten (Coat of Arms)

Deze Ridderkaart is het blad dat verwijst naar de specificaties van de Ridder die je in dit spel speelt. Aanvankelijk leg je de kaart naast je met de witte kant naar boven, zodat de naam van je Ridder zichtbaar is. Hier vind je de speciale eigenschappen van je Ridder, houd je je levensstand bij, bewaar je je gewonnen relieken en verstop je je getrouwheidskaart.

De achterzijde van elke Ridderkaart bevat de specificaties van de verrader, die, eens hij ontmaskerd is, deze zijde dan ook open moet leggen. Hij speelt vanaf dan openbaar voor het Kwade tot het einde van het spel.



Queesten

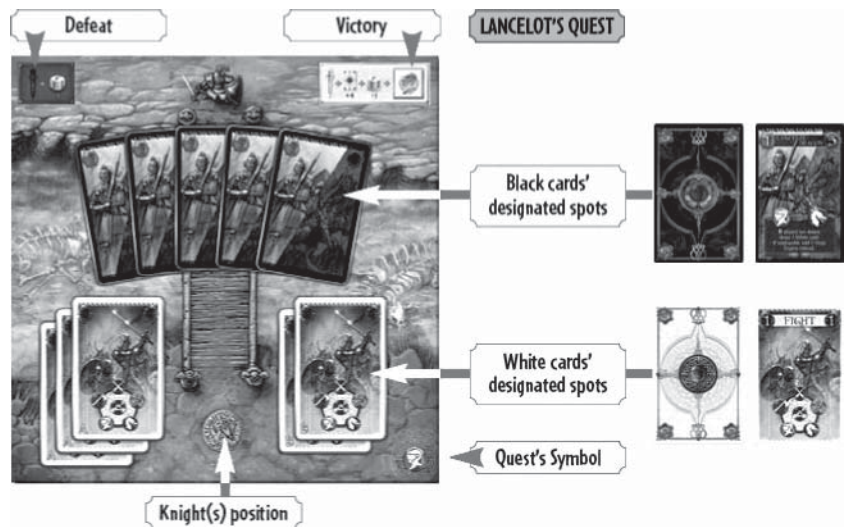
De verschillende speelborden (hoofdspeelbord + 3 bijkomende speelborden) bevatten verscheidene locaties waar men naartoe kan reizen om Queesten te spelen die je helpen het spel te winnen.

Deze Queesten hebben een paar gezamenlijke kenmerken:

- Een naam en een symbool (om op verschillende spel elementen en kaarten de betreffende queeste makkelijk terug te vinden)
- Een illustratie of de landelijke locatie waar de Queeste zich bevind (en soms de vijanden die je tegenkomt)
- De voorbestemde Ridderplaatsen (om aan te geven of de queeste nog toegankelijk is of niet)
- De winnaars en verliezers voorwaarden (die aangeven wat er te winnen en te verliezen valt)

Elke Queeste bevat meestal één of meerder Zwarte kaarten of Kwade acties en één of meerder Witte kaarten of Goede acties of Heldendaden die worden uitgevoerd om de vooruitgang te stimuleren.

De details van elke beschikbare Queeste kan je vinden in het Boek der Queesten.



Relieken

Er zijn 3 Relieken in dit spel te winnen die je een flink stuk naar de overwinning kunnen helpen.

De Relieken en de Queesten waaraan ze gebonden zijn:

- Excalibur, het fabelachtige zwaard in de Queeste naar Excalibur
- De Heilige Graal, de legendarische beker in de Graal's Queeste
- Lancelot's Harnas, het onoverwinnelijke kuras in de Queeste naar Lancelot

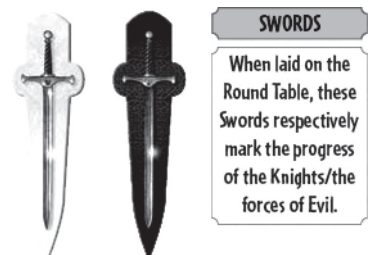


Als je één van deze Queesten wint, krijg je meteen ook desbetreffende relik die je dan met trots op je Ridderkaart kunt plaatsen. De speciale krachten van elke Reliek staat op de Ridderkaart vermeld en kan je vanaf nu naar eigen inzicht gebruiken.

Maar als deze Queesten worden verloren, dan worden diens Relieken van het spelbord verwijderd tot het eind van het spel.

Zwaarden van de Ronde Tafel

Deze 16 zwaarden (wit aan de ene zijde, zwart aan de andere) houden de stand van het spel bij. Tijdens het spel kun je heel overzichtelijk zien of je aan de rand van de overwinning of dicht bij je verlies bent. Aan het einde van het spel bepaald de kleur van het meest aantal zwaarden de eindstand.



Doel van het spel

In "Schaduwen over Kamelot" vormen jij en je medespelers een coalitie van Ridders die de eed gezworen hebben het Koninkrijk te verdedigen tegen de krachten van het Kwade. Jullie overwinning hangt af van het succesvolle slagen van de legendarische Queesten zoals de zoektocht naar Excalibur, de Heilige Graal of Lancelot's Harnas, het toernooi tegen de Zwarte Ridder of de veldslagen tegen de Saxons en de Picts.

Elke Queeste heeft zijn eigen uitdagingen, met prachtige prijzen bij overwinningen en verschrikkelijke consequenties bij nederlagen. Het voltooien van Queesten brengt de legendarische zwaarden op de Ronde Tafel. Bij een overwinning komen de witte zwaarden tevoorschijn, bij een nederlaag verschijnen de zwarte.

Het spel eindigt vervroegd of is verloren als de Trouwe Ridders volgende zetten van het Kwade niet kunnen verijdelen:

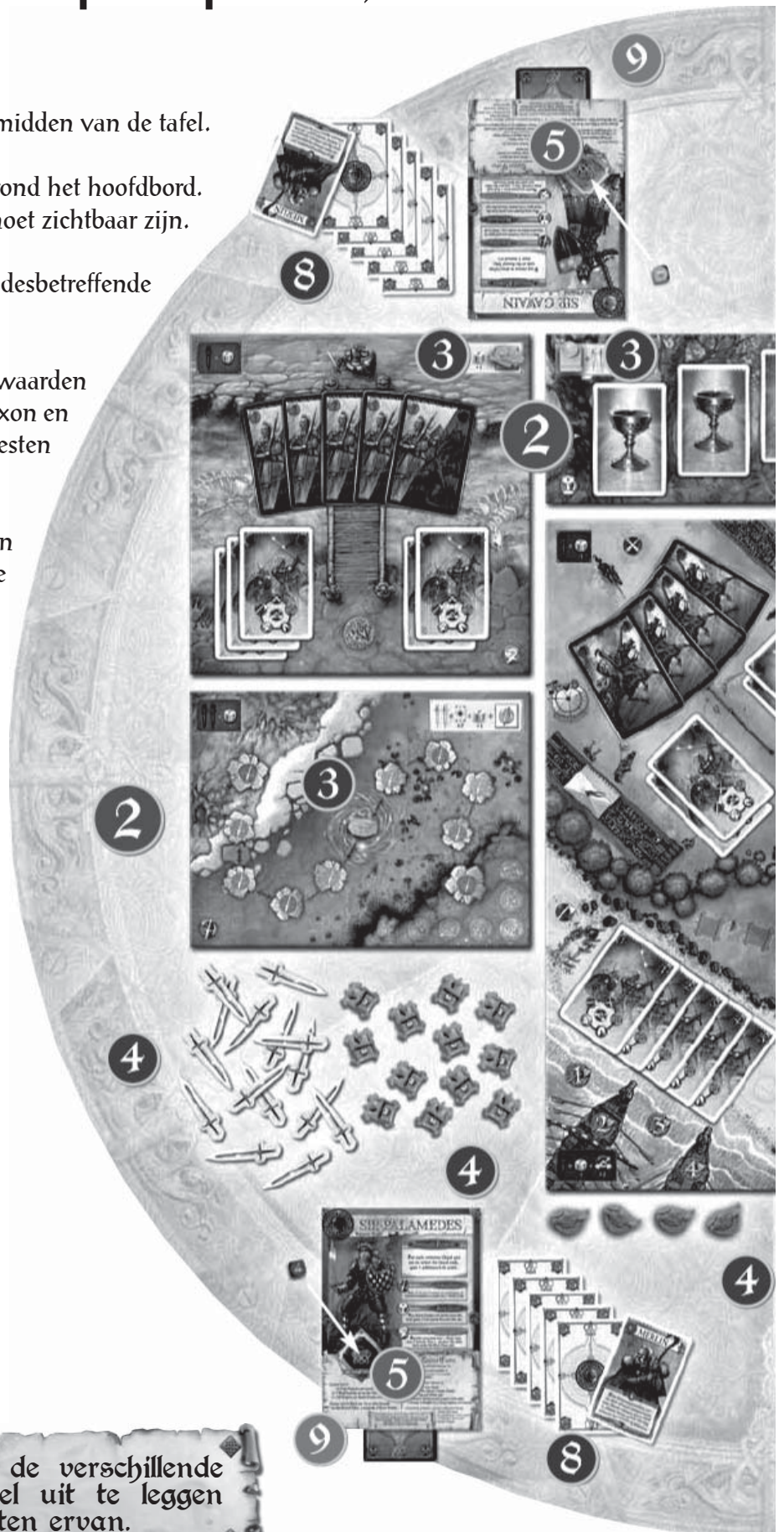
- Kamelot omringen met 12 Blijdes
- 7 of meer zwarte zwaarden op de Ronde Tafel
- De dood van alle Trouwe Ridders

Anders eindigt het spel als het 12^{de} (of meer) zwaard op de Ronde tafel wordt gelegd. Het spel is gewonnen (behalve voor de verrader) als de meerderheid van de zwaarden wit zijn, het spel is verloren (behalve voor de verrader) als de meerderheid van de zwaarden zwart zijn. Indien er een verrader in het spel aanwezig is, wint deze als de meerderheid van de zwaarden zwart zijn.



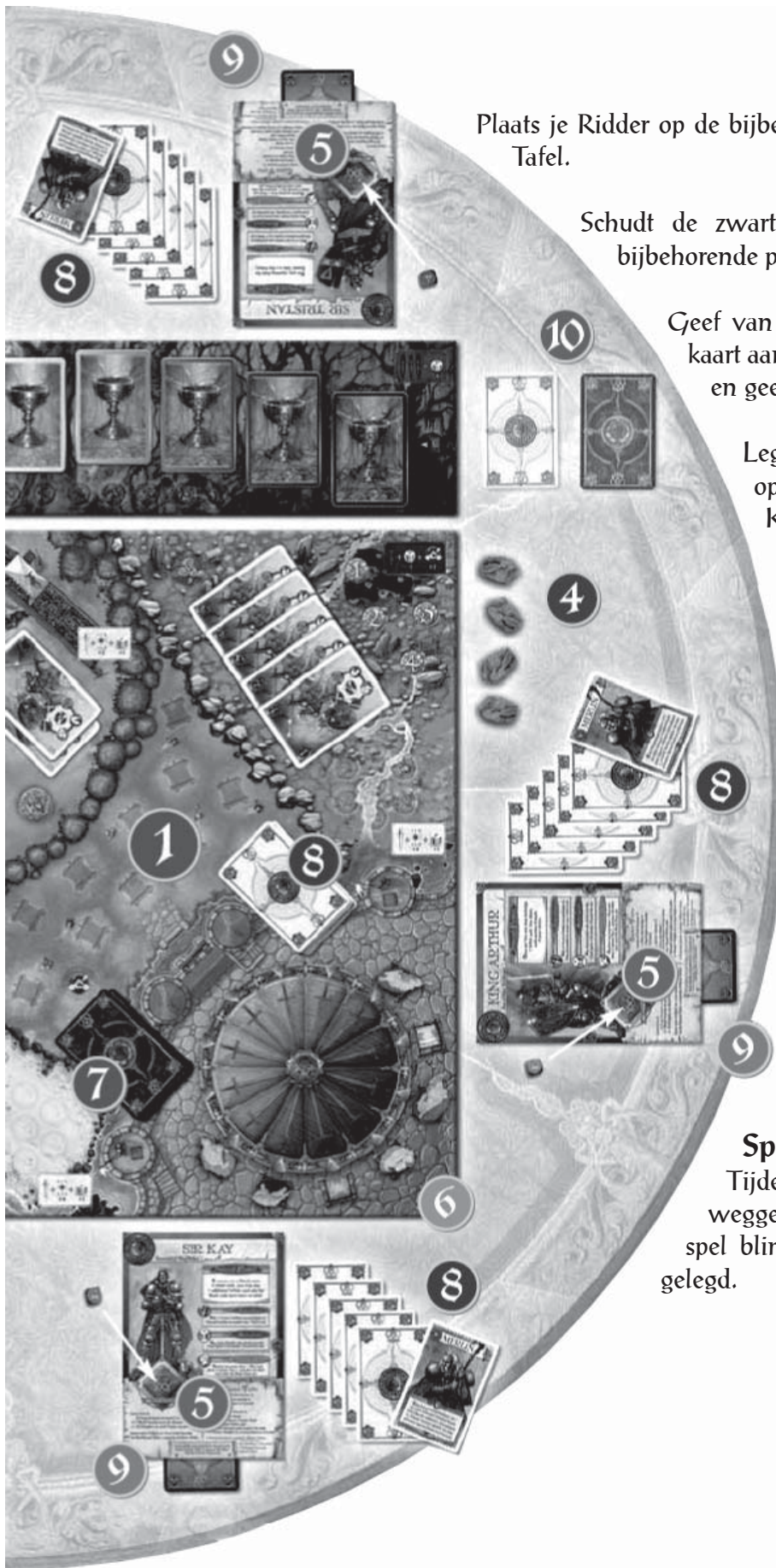
Het spel opzetten

- 1 Plaats het hoofdbord in het midden van de tafel.
- 2 Leg de extra Queestborden rond het hoofdbord. De Queeste naar Lancelot moet zichtbaar zijn.
- 3 Plaats de Relieken op hun desbetreffende plaatsen.
- 4 Leg de 12 Blijdes en de zwaarden naast het spelbord. Zet de Saxon en Pict Krijgers bij diens Queesten buiten het spelbord.
- 5 Deel de Ridderkaarten willekeurig uit. Leg deze voor je op tafel en plaats de bijhorende dobbelsteen met de 4 (vier) omhoog op het levensvakje.



We raden je aan om de verschillende elementen van het spel uit te leggen tijdens het opzetten ervan.





Plaats je Ridder op de bijbehorende zetel naast de Ronde Tafel. **6**

Schudt de zwarte kaarten en leg ze op de bijbehorende plaats bij Kamelot. **7**

Geef van de Witte kaarten 1 Merlijnkaart aan elke speler. Schudt de kaarten en geef elke speler 5 kaarten.

Leg de overschot witte kaarten op de bijbehorende plaats bij Kamelot. **8**

Indien je met 3 spelers speelt, ga dan naar het gedeelte "3 Moedige Ridders"

Schudt de getrouwheidskaarten en deel ze uit. Bekijk je kaart, maar zorg dat de andere speler die niet te zien krijgen.

Leg de kaart blind op de betreffende plaats onder je Ridderkaart. De overige kaarten worden blind en onbekeken terug in de doos gelegd. **9**

Speciale nota:

Tijdens het spel moeten **10** weggespeelde kaarten buiten het spel blind op een aflegstapel worden gelegd.



Begin van het spel

Om een goede samenwerking te creëren, wordt er aan het begin van het spel door elke speler een witte kaart open op tafel gelegd. Een discussie zou uitkomst moeten brengen over hoe deze kaarten het best gebruikt kunnen worden in het voordeel van de Trouwe Ridders.

Een Ridder kan als gebaar van goede trouw geen kaart van deze gedeelde set nemen, terwijl andere meerdere kaarten toe-eigenen. Indien er geen uitweg uit deze discussie mogelijk is, worden deze gedeelde kaarten opnieuw geschud en onder de spelers verdeeld.

Tips voor de “nieuwe” spelers

Dit spel is echt wel anders dan je gewend bent. Terwijl je geweldig goed aan het spelen bent, ben je tegelijkertijd aan je eigen ondergang aan het werken. Alhoewel de principes van dit spel zeer makkelijk zijn, kunnen de verwickelingen en de mogelijke weerslagen van je eigen daden dit niet zijn.

Tenzij je met veteranen, die de werking en gevolgen van dit spel al door en door kennen, speelt, raden wij je aan om het eerste spel zonder verrader te spelen. Dit zal de spanning en het achterbakse plezier wel naar beneden halen, maar het geeft iedereen een eerlijke kans om het spel te leren kennen.

Dit is een snelle manier om het spel onder de knie te krijgen. Je kunt dan rustig met je medespelers allerlei facetten bespreken, de speciale krachten van je Ridder leren gebruiken, de voorwaarden van de Queesten en obstakels leren kennen die je zeker in dit spel gaat tegenkomen.

Als de spelregels in het begin wat overweldigend lijken, niet panikeren. Zorg ervoor dat je met de belangrijkste elementen vertrouwd geraakt tijdens de opstelling van het spel en dat je de regels over “de spelronde” die op je Ridderkaart vermeld staan begrijpt.

Met deze kennis kun je het spel al starten. Verdere vragen die tijdens het spel naar boven komen kunnen beantwoord worden met het Boek der Queesten, daarin vind je alles over de verschillende Queesten, over de Ridders en de verrader en over de kaarten die je gebruikt.

Eens je dit allemaal onder de knie hebt, kun je de verrader terug in het spel halen en van het spel genieten zoals het bedoeld is. Maar vergeet niet dat er vanaf nu iemand meespeelt die je stiekem zal tegenwerken en hij is al net zo vertrouwd met het spel als jij!

Samenwerking

Op sommige momenten tijdens het spel hangt de overwinning puur af van de mogelijkheid van je team om goede beslissingen te nemen of offers te brengen in het belang van het grotere goed. De kaarten die je gedeeld krijgt en je speciale krachten beslissen de keuzes van je Queesten en de manier van je spelen. Samenwerken met gelijkdenkende Ridders blijkt vaak cruciaal te zijn om de overwinning te kunnen behalen.

Om het niet té gemakkelijk te maken moeten er toch wat communicatieregels worden uitgelegd.

Uitingen van ontevredenheid (“Die verdomde Saxon zijn bij mij de overhand aan het krijgen”), tevredenheid (“Die Picts slacht ik wel even af”), toezeggingen (“Mijn leger staat ter uwer beschikking, mijn Heer”) of mogelijkheden (“Die Zwarte Ridder is een verschrikkelijk watje”) kunnen naar wens gebruikt worden, zolang het gesprek maar niet in de details tredt.

Je mag onder geen beding de details van je kaarten bekend maken aan je medespelers. Zinnen als “Ik heb 3 Graalkaarten” of “Ik ruil mijn 3 gevecht-2-kaarten met jouw gevecht-5-kaart” zijn dus taboe in dit spel. Maar daar wij Koene Ridders zijn moet je handelen naar je eigen goeddunken. Het maakt niet uit wat je mede Ridders je ook aan raden, de beslissing ligt uiteindelijk bij jou.

Ook al betaamt het niet voor de Ridders van de Ronde Tafel, in dit spel mag gerust gelogen worden (wat natuurlijk de verrader heel goed uitkomt), maar er mag nooit of te nimmer vals gespeeld worden!

Spelronde

Eerste speler

Zoals het een monarch betaamd, maar Koning Arthur met het spel beginnen. Als Koning Arthur niet in het spel mee speelt, mag de jongste speler beginnen.

Spelvolgorde

De spelers spelen met de klok mee tot het einde van het spel.

De 2 fases

De spelronde is in 2 fases verdeeld, die zeker niet samenhangen en dus apart moeten worden geverifieerd in verband met het speleinde.

- **Fase 1:** Voortgang des Kwaads (hier maakt het kwade zijn zet)
- **Fase 2:** Heldendaad (hier krijgt het goede de kans om terug te slaan)

Spelronde overzicht

Tijdens je beurt moet je 2 stappen verrichten:

Voortgang des Kwaads

Maak een keuze uit de volgende Kwade Acties:

- Trek een Zwarte kaart van de Zwarte stapel, lees die en pas diens effecten toe
- Voeg een Blijde toe aan het veld bij Kamelot
- Offer een levenspunt op

Kijk dan na of de condities van het speleinde zijn volbracht voor je naar de volgende stap gaat.

Heldendaad

Maak een keuze uit de volgende Goede Acties:

- Ga naar een nieuwe Queeste
- Voer een actie uit die verband houdt met de Queeste waar je nu verblijft
- Speel een Speciale Witte Kaart
- Genees jezelf
- Maak een verdenking

Kijk dan na of de condities van het speleinde zijn volbracht voor je naar de volgende speler gaat.

Tijdens deze fases staat het je vrij het spelverloop met de andere Ridders te bespreken, zolang de communicatieregels in acht gehouden worden. Vergeet echter niet dat jij zelf uiteindelijk het laatste woord hebt.



1. Voortgangen des Kwaads

Aan het begin van de ronde word je geconfronteerd met keuze van één van de verschrikkelijk kwaadaardige acties, die er slechts toe dienen om het Kwaad te helpen. De keuze van het minste kwaad ligt puur aan de condities van het spelverloop. Maar of je het wilt of niet, één van de volgende acties moet je toch kiezen:

- Trek een Zwarte kaart van de Zwarte stapel, lees die en pas diens effecten toe
- Voeg een Blijde toe aan het veld bij Camelot
- Offer een levenspunt op

Sir Percival's speciale kracht bestaat eruit dat hij de bovenste kaart mag bekijken voor hij beslist naar welke Kwade actie hij over gaat.

a. Trek een Zwarte kaart

Als je besloten hebt om een kaart te trekken, neem dan de bovenste kaart van de Zwarte stapel, lees hem hardop voor en pas dan toe wat er op de kaart staat.

Als er vragen zijn over bepaalde kaarten, kijk dan in het Kaarten Manifest in Appendix 2 van het Boek der Queesten, daar vind je de details over hoe je ze moet spelen.

Noteer hierbij dat Zwarte Ridder-, Lancelot- en Drakenkaarten blind op het spelbord gelegd kunnen worden als je dat verkiest. De waarde van deze kaarten mag dan niet hardop voorgelezen worden.

Indien je de laatste kaart van de Zwarte stapel trekt, neem dan de Zwarte aflegstapel van naast het bord, schud de kaarten en leg ze op de betreffende plaats. Doe dit nu ook met de Witte stapel, waarbij je de Witte aflegstapel bij de Witte stapel voegt alvorens je schudt.

Als er tijdens het spel één van de stapels op is dien je dus beide stapels opnieuw te schudden, zelfs als de andere stapel nog niet op is.

Speciale Zwarte Kaarten

Er zijn verschillende Speciale Zwarte Kaarten in dit spel:



Special Black card symbol



Duistere Bos
(Dark Forest)



Verwoesting
(Desolation)



Guinevere



Mist of Avalon



Mordred



Morgan (5x)



Vivien

Lees ze hardop voor en pas dan toe wat er op de kaart staat.

Indien je wenst, kunnen jij en/of je mederidders beslissen om een zwarte kaart naar de aflegstapel te verhuizen op voorwaarde dat er collectief 3 Merlijnkaarten worden opgeofferd.

Opgepast: deze zet kan slechts gemaakt worden op het moment dat de Speciale Zwarte Kaart getrokken wordt. Je kunt geen 3 Merlijnkaarten gebruiken voor een Speciale Zwarte Kaart die zich reeds in het spel bevindt.

Standaard Zwarte Kaarten

Er zijn verschillende Standaard Zwarte Kaarten in dit spel:



Zwarte Ridder
(Black Knight)



Wanhoop
(Despair)



Excalibur



Lancelot/Draak
(Dragon)



Huurmoordenaars
(Mercenaries)



Picts



Saxons

Speel de kaart op de desbetreffende Queeste. Het symbool van de Queeste staat op de kaart vermeld.

Anders dan de speciale Zwarte Kaarten, kunnen de Standaard Zwarte Kaarten niet door Merlijnkaarten worden geblokkeerd als ze in het spel komen door andere Ridders buiten diegene die aan de beurt is, hij doet dit dan als Heldendaad.

Huurmoordenaarskaarten (Mercenaries) worden naar jou keuze toegepast op de Saxons of de Picts.

Lancelot/Draakenkaarten worden toegepast op de Queeste die momenteel zichtbaar ligt, eerst Lancelot, dan de Draak als de Lancelot Queeste verlopen is.

Zwarte Ridder-, Lancelot- en Draakenkaarten mogen blind op het spelbord gelegd kunnen worden als je dat verkiest. Het voordeel hiervan is dat je een Witte kaart van de Witte stapel mag nemen, wat deze actie dan al meteen minder verdacht maakt.

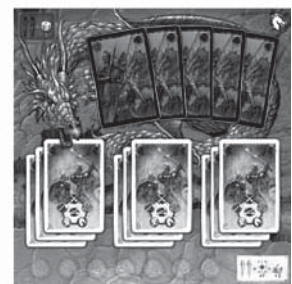
Als er een kaart wordt getrokken waarvan de Queeste reeds uit het spel is verwijderd (zoals Excalibur, de Heilige Graal en Lancelot) dan word er meteen een Blijde op het veld bij Kamelot geplaatst. De kaart wordt dan op diens aflegstapel gelegd.



Kijk aan de Lancelotkant bij de zoektocht naar Lancelot



Kijk aan de Draakenkant bij de Draaken-Queeste



Een Queeste eindigt als de kaart die je trekt:

- Een Zwarte Ridder-, Lancelot- en Draakenkaart is die de stapel van het Kwade heeft opgevuld.
- Een Excaliburkaart het zwaard volledig naar de Kwade kant van de rivier stuurt.
- Een Wanhoops- (Despair) of een Verwoestingskaart (Desolation) is die de Heilige Graal Queeste volledig opvult met Kwade kaarten.
- Een Saxon, Pict of Huurmoordenaarskaart (Mercenaries) is die de laatste krijger in de betreffende Queeste is.

Bekijk de condities van de Queesten in het Boek der Queesten om te zien of er een overwinning of een nederlaag is behaald.

b. Een Blijde toevoegen

Neem een Blijde van de reservestapel en plaatst die op het veld voor Kamelot.

Als de 12^{de} blijde in het spel komt is het spel afgelopen in het voordeel van het Kwade!



c. Een levenspunt verliezen

Je mag altijd een levenspunt opofferen om het Kwade tegen te werken. Draai gewoon je levensdobbelsteen zodat het met één getal lager naar boven is gericht.

Je levenspunten kunnen nooit onder de 0 en boven de 6 gaan. Bij 0 ben je dood en alle levens boven de 6 verdwijnen gewoon.

Als je dood bent, houdt het spel voor jou dus op. Als je de Relieken Excalibur en/of Lancelot's Harnas gewonnen hebt gaan die hiermee ook verloren en worden die uit het spel verwijderd. Je Witte kaarten worden meteen op de aflegstapel gelegd en je Ridder wordt van het bord verwijderd.

De Heilige Graal

Dit is het enige middel dat je kan redden van de dood. Als je hem zelf bezit, dan worden je levenspunten automatisch weer op 4 gezet. Indien dit niet het geval is, dan ben je aan de genade van de eigenaar overgeleverd. Deze actie kan slechts één keer in het spel gebruikt worden, daarna wordt de Heilige Graal uit het spel verwijderd.



Belangrijk: Zelfs ben je dood, dan mag je je trouwheid niet aan je voormalige mederidders verraden!

2. Heldendaden

Je hebt de Voortgang des Kwaads overleefd, nu ben jij aan de beurt. Maak een keuze uit de volgende Goede Acties:

- Ga naar een nieuwe Queeste
- Voer een actie uit die verband houdt met de Queeste waar je nu verblijft
- Speel een Speciale Witte Kaart
- Genees jezelf
- Maak een verdenking

Je bent verplicht om nu één van de bovenstaande acties te ondernemen, of je het nu leuk vindt of niet. Dit zou dus kunnen betekenen dat je een Queeste moet verlaten, terwijl je liever had willen blijven.

a. Naar een nieuwe Queeste

De landerijen rond Kamelot zijn donker en onheilspellend. Naar een nieuwe locatie verhuizen is al heroïsch op zichzelf en verbruikt dus ook één Heldendaad.

Neem je Ridder en plaats hem op de plaats van je keuze. De afstand tussen Queesten is irrelevant, de prijs hiervan is één Heldendaad.

De enige uitzondering hierop is Kamelot. Dit heeft namelijk 2 locaties, waaronder het slagveld met de Blijdes buiten en de Ronde Tafel binnen. Je kunt vrij bewegen tussen deze locaties zonder een Heldendaad te moeten opofferen.

Een paar Queesten (de Zwarte Ridder en Lancelot) zijn solo Queesten. Hier kan slechts één enkele Ridder aanwezig zijn. Je kunt dus slechts naar deze Queesten gaan als ze ook vrij zijn.

Sir Tristan kan vanuit Kamelot naar een andere Queeste zonder zijn Heldendaad te verliezen.

b. Een actie uitvoeren die verband houdt met de Queeste waar je nu verblijft

Elke Queeste heeft één of meerdere Heldendaden aan zich gekoppeld. Deze Queeste Specifieke Acties helpen normaal naar een succesvol eindigen van de Queeste. Je kunt slechts de Queeste Specifieke Acties uitvoeren van de Queeste waarin je Ridder zich bevindt.

Als, ten gevolge van een Heldendaden, de Einde Queeste Condities zijn volbracht, dan:

- Zullen alle aanwezig Ridders van deze Queeste zich meteen naar de Ronde Tafel van Kamelot begeven.
- Worden de Queeste Victorie of Nederlaag Condities, aangegeven door de Queeste Pictogrammen, uitgevoerd.
- Worden alle gespeelde kaarten in deze Queeste naar diens betreffende aflegstapels verhuisd.
- Worden eventuele Krijgers (Saxons of Picts) terug naast heb bord geplaatst.

De Heldendaad specificaties voor elke Queeste zijn:

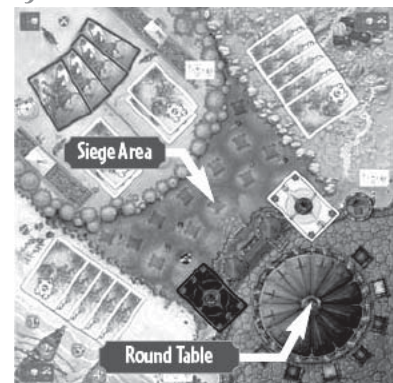
Kamelot

Kamelot heeft een Specifieke Heldendaad aan beide van zijn secties, de Ronde Tafel en het Blijde veld, gekoppeld. In Kamelot kun je tussen 2 Heldendaden kiezen:

- 2 Witte kaarten trekken
- Een Blijde bevechten

2 Witte kaarten trekken

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.



Sir Gawain kan in Kamelot 3 Witte kaarten trekken in de plaats van 2. De regel van de 12 kaarten geldt ook voor hem.

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.

De Zwarte Ridder-, Lancelot- en Draken Queesten

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



Als Heldendaad mag je in een Gevechtsqueeste 1 enkele Gevechtskaart spelen. De kaart wordt op één van de Witte kaart illustraties in de Queeste op het spelbord gelegd.

Je moet er mee rekening houden dat er combinaties van kaarten moeten worden gespeeld:

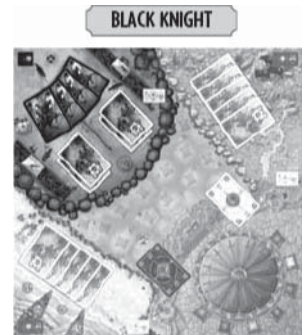
- Het toernooi tegen de Zwarte Ridder: 2x 2 Witte Gevechtskaarten
- De zoektocht naar Lancelot: 1x 2 en 1x 3 Witte Gevechtskaarten
- De Draken Queeste: 3x 3 Witte Gevechtskaarten

Elke combinatie bestaat uit identieke Gevechtskaarten.

De Gevechtsqueeste eindigt als of alle Witte of alle Zwarte Gevechtsillustraties zijn gevuld met desbetreffende Gevechtskaarten.

Om vooral de verrader te beschermen moeten de Zwarte Gevechtskaarten eerst geschud worden voor ze open worden gelegd en de gevechtspunten worden geteld.

De kaarten worden op diens betreffende aflegstapels gelegd.



De Queeste eindigt met de 5^{de} Zwarte kaart

De Zwarte Gevechtskaarten, inclusief de 4 blinde kaarten: $3+1+1+5+1=11$

De Ridder speelde 3 Witte Gevechtskaarten: $1 \times 4 + 2 \times 5 = 14$

De Ridder heeft gewonnen

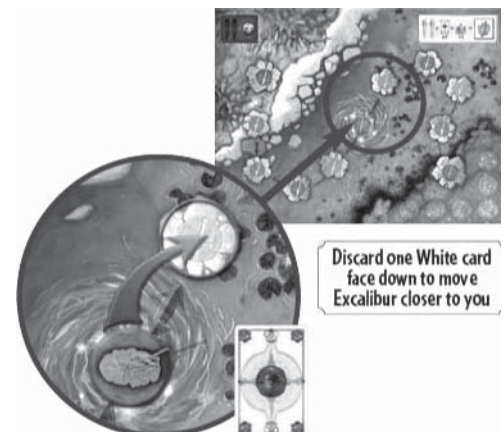
De zoektocht naar Excalibur

Om Excalibur te kunnen winnen moet je ervoor zorgen dat het zwaard aan de Goede zijde van de rivier terecht komt.

Om dit te verwezenlijken moet je als Heldendaad één van je Witte kaarten opofferen en op de Witte aflegstapel gelegd.

Als Excalibur op het laatste vakje van de Goede zijde van de Rivier terecht komt, is de Queeste gewonnen. De overwinningsvoorwaarden worden uitgevoerd en Excalibur wordt op zijn plaats op je Ridderkaart gezet om later eventueel gebruikt te worden.

Als Excalibur op het laatste vakje van de Kwade zijde van de Rivier terecht komt, is deze echter Queeste verloren en moeten de nederlaagvoorwaarden uitgevoerd worden en verdwijnt Excalibur uit het spel.



De zoektocht naar de Heilige Graal

Om de Heilige Graal te kunnen winnen, moet je elke Graalkaartillustratie bedekken met een Witte Graalkaart.

Om dit te verwezenlijken moet je als Heldendaad één van je Witte Graalkaarten op de vrije plaats leggen die zich het dichtst bij de Graalrelik bevindt.



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 7^{de} Graalkaart op het spel wordt gelegd, dan is de Queeste gewonnen. De overwinningsvoorwaarden worden uitgevoerd en de Heilige Graal wordt op zijn plaats op je Ridderkaart gezet om later eventueel gebruikt te worden.

Als er echter een 7^{de} Wanhoopskaart gelegd wordt, dan is deze Queeste verloren en moeten de nederlaagvoorwaarden uitgevoerd worden en verdwijnt de Heilige Graal uit het spel.

De Saxon en Pict Oorlogen

Om een Saxon of Pict Oorlog te winnen moet je een "straat" van Gevechtskaarten spelen voordat alle desbetreffende Krijgers op het spelbord zijn geplaatst.

Om dit te verwezenlijken moet je als Heldendaad de eerste beschikbare Gevechtskaart spelen van de gekozen oorlog.

Als er nog geen Gevechtskaarten in de Oorlog werd gebruikt, dan moet je met Gevechtskaart n° 1 spelen. Hierna wordt n° 2 gespeeld, dan n° 3 en zo ga je voort tot je de 5^{de} kaart hebt gespeeld.

Als je de 5^{de} kaart hebt gespeeld voordat de 4^{de} Krijger op het spel verschijnt, dan heb je deze Oorlog gewonnen. De overwinningsvoorwaarden worden uitgevoerd en de Krijgers worden terug op hun plaats naast het spelbord geplaatst.



Als de 4^{de} Krijger op het spel verschijnt voordat je de "straat" hebt vervolledigd, dan heb je deze Oorlog echter verloren en moeten de nederlaagvoorwaarden uitgevoerd worden.



c. Een Speciale Witte Kaart spelen

Speciale Witte Kaarten zijn makkelijk te herkennen aan hun Speciale Witte Symbool.



Oproep
(Convocation)



Vertrouwen
(Fate)



Heldhaftigheid
(Heroism)



Lady of the
Lake



Boodschapper
(Messenger)



Vroomheid
(Piety)



Versterking
(Reinforcements)



Helderziendheid
(Clairvoyance)



Merlijn (7x)

Om een Speciale Witte Kaart te spelen lees je hem hardop voor en pas dan toe wat er op de kaart staat.

Je kunt niet meer dan 1 Speciale Witte Kaart per beurt spelen. De Extra Heldendaad Regel is hier dan van toepassing.

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

d. Jezelf genezen

Om een levenspunt te verkrijgen lever je 3 identieke Witte kaarten in. Vb 3 Graalkaarten of 3 Gevechtskaarten van dezelfde waarde. Draai dan gewoon je levensdobbelsteen zodat het met één getal hoger naar boven is gericht.

Je kunt nooit meer dan 6 levenspunten behalen. Meer levenspunten verdwijnen gewoon.

e. Een beschuldiging uiten

Beschuldig een Ridder van het feit dat hij de verrader is om zijn Getrouwheidskaart aan iedereen te laten onthullen.

Opgepast!

- Deze Actie komt pas vrij als er 6 Blijdes op het veld van Camelot staan of als er 6 zwaarden op de Ronde Tafel liggen.
- Elke Ridder mag deze Actie slechts één keer in het spel gebruiken.

Je hoeft niet in dezelfde locatie te staan als de Ridder die je van verraad beschuldigt.

Als je zelf de verrader bent, dan kun je deze Actie gebruiken om verstrooiing te zaaien én om dan natuurlijk een Zwart zwaard op de Ronde Tafel te krijgen.

Als de beschuldigde Ridder trouw blijkt te zijn, dan draai je één van de Witte zwaarden op zijn Zwarte kant. Als er geen Witte zwaarden op de Ronde Tafel liggen, dan heeft deze valse beschuldiging geen gevolgen.

Als de beschuldigde Ridder inderdaad de verrader blijkt te zijn, dan leg je een Wit zwaard op de Ronde Tafel. De Verrader is nu ontmaskerd. Hij moet nu zijn Ridderkaart omdraaien en de instructies volgen die daarop vermeld staan. Voor meer details kijk dan in de Verradersectie onder Appendix 1 in het Boek der Queesten.

Een Extra Heldendaad door opoffering

Eén keer per beurt mag je een levenspunt opofferen om een tweede Heldendaad uit te voeren. Draai dan meteen je levensdobbelsteen zodat het met één getal lager naar boven is gericht.



Indien deze Heldendaad je levenspunten op 0 heeft gezet, dan heb je toch nog de kracht om deze Actie te vervolledigen. Je zult onmiddellijk na deze Heldendaad sterven, ongeacht het feit dat je eventueel een levenspunt zou gewonnen hebben. Alleen de Heilige Graal kan je hier nog redden.

Een Extra Heldendaad door de speciale kracht van een Ridder

Met uitzondering van Persival en Kay mogen de Ridders hun Speciale Krachten alleen tijdens een Heldendaad gebruiken. Sir Percival gebruikt zijn Speciale Kracht tijdens één van de Voortgangen des Kwaads, terwijl Sir Kay zijn Speciale Kracht gebruikt op het einde van een Gevechtsqueeste.

De Extra Heldendaad Regel

Je mag nooit 2 keer dezelfde Heldendaad in één beurt gebruiken. Je 2^{de} Heldendaad moet dus verschillend zijn aan de 1^{ste}.

Als Sir Galahad zijn Speciale Kracht gebruikt door een Speciale Witte Kaart te spelen, dan mag hij als 2^{de} Heldendaad niet nog een Speciale Witte Kaart spelen.

Sir Kay is hier een uitzondering op met zijn Speciale Kracht. Hij mag een bijkomende Gevechtskaart gebruiken aan het einde van een Gevechtsqueeste om deze van de nederlaag te redden.

Gelijkstanden

Er kunnen zich op verschillende plaatsen in het spel gelijkstanden voordoen:

- De Blijdes bevechten
- De gevechten tegen de Zwarte Ridder, Lancelot en de Draak
- Het gelijke aantal Witte en Zwarte zwaarden op de Ronde Tafel aan het eind van het spel

Deze gelijkstanden worden steeds in het voordeel van het Kwade beslecht. Gelijkstand is dus nooit genoeg voor onze Koene Ridders.

Speleinde

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

Anders is het spel 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.

Geavanceerde regels

Een nieuwe medespeler tijdens het spel

Als er iemand midden in het spel beslist om nog mee te doen, dan neemt hij gewoon blind een Ridderkaart en een Getrouwheidskaart. De overeenkomende dobbelsteen wordt op 4 levenspunten gelegd en de bijbehorende Ridder wordt in Kamelot aan de Ronde Tafel geplaatst. Hij wacht nu gewoon tot zijn beurt komt.

Het spel vroegtijdig verlaten

Het spel vroegtijdig verlaten staat gelijk aan een vroegtijdige dood van een Ridder.

Expert regels

Eenmaal je vertrouwd genoeg bent met het spel, kun je volgende variaties aan het spel toevoegen:

Een Edelman's uitdaging

Elke veteraan die een uitdaging nodig heeft kan kiezen om dit spel te beginnen als Schildknaap.

Dit wil zeggen:

Dat de Ridderkaarten aan het begin van het spel niet worden uitgedeeld. Al de andere voorbereidingen, zoals de levensdobbelsteen op 4, 5 Witte kaarten en 1 Merlijnkaart in de hand, blijven hetzelfde.

De Ridderkaarten kunnen door overwonnen Queesten gewonnen worden. Als een Queeste overwonnen is, dan wordt één van de aanwezige Schildknappen tot Ridder geslagen. Wie tot Ridder wordt geslagen, beslissen de overige medespelers. Als hier geen unanimititeit kan gevonden worden, dan wordt de Schildknaap de voor de overwinning gezorgd heeft tot Ridder geslagen. De pas geslagen Ridder krijgt dan een Ridderkaart en de Speciale Krachten die ermee gepaard gaan.

Echte Experts zouden zelfs hun Schildknappen met 3 levenspunten kunnen laten beginnen.

De Verrader onder ons

Als niet alle Ridders van de Ronde Tafel aan het spel meedoen, dan kun je de kans op een Verrader in het spel zelf beïnvloeden. Hoe meer Getrouwheidskaarten je aan het begin van het spel schudt en uitdeelt, hoe minder kans dat er een Verrader in het spel zit, vooral als je met een klein aantal spelers bent.



Drie Koene Ridders

Als er slecht een paar Ridders beschikbaar zijn, dan worden de uitdagingen steeds moeilijker, zelfs voor de moedigste onder jullie. Als je slechts met 3 spelers bent, raden we jullie stelligst aan om zonder Verrader te spelen, zoals aangegeven in het gedeelte voor de nieuwkomers.

Slechts als je echt zeker van je stuk bent kun je de Verrader terug in het spel brengen. Ook hier kun je dan weer je kansen beïnvloeden door het aantal kaarten te bepalen bij het schudden van de Getrouwheidskaarten. Zie "De Verrader onder ons". Hoe minder spelers echter, hoe groter de kans dat de Verrader de overwinning behaalt.

Om te voorkomen dat de Verrader van in het begin open offensief zou spelen en zo de Trouwe Ridders gewoon afslacht, moeten de Getrouwheidskaarten ongelezen onder de Ridderkaart gelegd worden. Van het moment dat er 6 zwaarden op de Ronde Tafel liggen, mogen de spelers hun Getrouwheidskaarten bekijken en hun strategie eventueel aanpassen.

Het plotselinge verraad van één van de Ridders midden in het spel geeft een extra spanning in het spel voor zowel de Trouwe Ridders als de Verrader.



Inhoud

Inleiding	3
Inhoud	4
Jezelf vertrouwd maken met de belangrijkste onderdelen	5
Kaarten	5
De getrouwheidskaarten (Loyalty cards):	5
De witte kaarten (White cards):	5
De zwarte kaarten (Black cards):	5
Ridderkaarten	5
Queesten	6
Relieken	6
Zwaarden van de Ronde Tafel	6
Doel van het spel	7
Het spel opzetten	8
Begin van het spel	10
Tips voor de "nieuwe" spelers	10
Samenwerking	10
Spelronde	11
Eerste speler	11
Spelvolgorde	11
De 2 fases	11
Spelronde overzicht	11
Voortgangen des Kwaads	12
Trek een Zwarte kaart	12
Speciale Zwarte Kaarten	12
Standaard Zwarte Kaarten	13
Een Blijde toevoegen	13
Een levenspunt verliezen	14
De Heilige Graal	14
Heldedaden	14
Naar een nieuwe Queeste	14
Een actie uitvoeren die verband houdt met de Queeste waar je nu verblijft	15
De Heldendaad specificaties voor elke Queeste zijn:	15
Kamelot	15
2 Witte kaarten trekken	15
Een Blijde bevechten	15
De Zwarte Ridder-, Lancelot- en Draken Queesten	16
De zoektocht naar Excalibur	16
De zoektocht naar de Heilige Graal	17
De Saxon en Pict Oorlogen	17
Een Speciale Witte Kaart spelen	18
Jezelf genezen	18
Een beschuldiging uiten	18
Een Extra Heldendaad door opoffering	18
Een Extra Heldendaad door de speciale kracht van een Ridder	19
De Extra Heldendaad Regel	19
Gelijkstanden	19
Speleinde	19
Geavanceerde regels	20
Een nieuwe medespeler tijdens het spel	20
Het spel vroegtijdig verlaten	20
Expert regels	20
Een Edelman's uitdaging	20
De Verrader onder ons	20
Drie Koene Ridders	21