

SHADOWS OVER CAMELOT™

The Card Game
Le Jeu de Cartes
Das Kartenspiel



Serge
Laget

DAYS OF
WONDER

Bruno
Cathala



Shadows over Camelot

The Card Game

Darkness has once again descended over Camelot; the Kingdom is no longer safe. Your illustrious father's weapons have barely been retired to the armory and his revered coat of arms passed on to you when troubling rumors begin spreading anew...

"Troops are on a war footing - Saxons? Picts?"

"A not-so-brave knight has gone Dragon-hunting"

"The French insulted us. They must hold the Holy Grail"

"Excalibur has vanished... Again!?"

Rise to the challenge and band together with your allies to dispel these rumours and defeat the Shadows. Surely there won't be a Traitor amongst your friends this time around!

Goal of the Game

Shadows over Camelot - The Card Game invites you to play the role of sons & daughters of the legendary Knights of the Round Table who unite to defeat... the game itself, represented by a deck of **Rumor** cards that threaten to overwhelm Camelot.

Listen carefully to these rumors and employ your keen sense of observation and the collective wisdom of the group to decide the right time to embark on Quests and collect 7 White Swords to achieve victory. Collaboration is essential. Like in the eponymous board game, and unlike other more traditional games, you will either all win - or all fail - together in this game.

Alas, perhaps not... There may be a **Traitor** in your midst, a player who drew the "Traitor" Loyalty card at game start and will work to defeat you all by secretly helping to place 7 **Black Swords** on the table.

Your goal is to make sure you get 7 **White Swords** first!

Components

- 1 Round Table - not included!
- 16 Swords of the Round Table - used to keep track of the players' progress toward victory (white face up) or defeat (black face up)
- 7 Loyal & 2 Traitor cards - used to determine the players' Loyalty



SWORDS



LOYAL



TRAITOR



- 62 Square Rumor cards - representing threats to Camelot and famous characters (Merlin, Morgan, etc.) you may encounter. Each Rumor card features an illustration representing the Quest it relates to, the number of Swords that can be won (or lost) by pursuing this Quest, and a Rumor value from 2 (very dubious) to 5 (almost certain) or ? (variable)

Rumor Value

Sword Symbols



Quest Symbols



MERLIN



MORGAN



VIVIEN



MORDRED

- 9 Knight cards - only used in the Knights to the Rescue Expert players variant

- 10 Quest tokens



KNIGHT

Setting Up the Game

• Determine the Players' Loyalty

From 2 to 6 players: Take 1 more Loyal card than there are players around the table and 1 Traitor card. Put the remaining Loyalty cards away; they won't be used in this game. There might be 1 Traitor in your game!

7 players: Keep all Loyalty cards - the 7 Loyal and 2 Traitor. There might be up to 2 Traitors in your game!

Shuffle the Loyalty cards and deal 1, face down, to each player. Stack the remaining 2 near the center of the table. They may come into play later in the game; care must be taken not to reveal them now.

The players now secretly peek at their card to discover their allegiance and Victory conditions (getting either 7 White Swords or 7 Black Swords on the table first).



• Prepare the Rumor deck

Take all Morgan cards out of the Rumor deck. Randomly pick 6, shuffle these back into the Rumor deck and discard the other 3 Morgan; they won't be used in this game (except in the Expert Variant). Place this prepared Rumor deck in the center of the table.



• What about the Swords?

For now, keep the Swords in the box. They will come to the table as the players complete - or fail - various Quests.

• What about the Knight to the Rescue cards?

This deck of cards only comes into play in the Expert Variant (see p. 10).



Game Turn

The youngest player starts. Play proceeds clockwise in successive turns until at least 7 White Swords or 7 Black Swords are placed on the Table.

During his turn, a Player **MUST** do one, and only one, of the following 3 actions:

- Listen to Rumors
- Go on a Quest
- Accuse another player

1. Listening to Rumors

The player draws the top card from the Rumor deck and places it face up on top of a Threats pile of previously revealed Rumors in the center of the table for all to see. At any one time, only the last Rumor card revealed is visible.

Vivien

If the card revealed when a player Listens to Rumors is Vivien, that card's effect comes into play immediately, as per its description in the Cards Compendium (p. 12).

Morgan, Merlin and Mordred

If the card revealed when a player Listens to Rumors is a Morgan, Merlin or Mordred card, that card's effect comes into play when and as indicated per its description in the Cards Compendium (p. 12-15).

Picts, Saxons, Dragon, Excalibur, Holy Grail

When one of these cards is revealed, it goes face up on top of the Threats pile, like all other cards, but has no immediate effect. Its impact will only be felt when a player chooses to Go on a Quest, by adding to the Total Rumor Value of that Quest in the Threats pile (see Going on a Quest p. 6).

Important Note

This game is different in that the players must cooperate if they hope to succeed. To do so, they may freely exchange information and memories of earlier events, especially as a player is about to choose his action.

But Beware! The game will alternate between periods of free exchange where the players may communicate

freely; and periods of imposed silence, as soon as a Morgan card is drawn and placed atop the Threats pile. Communication between the players (verbal, visual and otherwise) may only resume again **AFTER** a Merlin card is drawn **OR** a player chooses to **Go** on a Quest.

Also never forget when listening to advice from your peers that a Traitor may be in their midst. So be careful about who and what you listen to!

2. Going on a Quest

The player may only **Go** on a Quest if the card visible on top of the Threats pile features a Quest symbol that matches the Quest he wants to go on:



The player may go look for Excalibur



The player may go fight the Picts or Saxons



The player may go on the Quest of his choice

Note: Some Morgan / Mordred cards also feature a Quest symbol. When a player reveals one of these cards, the next player may decide to go on the corresponding Quest during his turn.

The player announces his choice:

"I, the soon-to-be-famous Knight, will go fight those Saxons (Picts, etc....) and bring glory to my King!"

He then takes the Threats pile in his hand, and proceeds to reveal these cards, sorting them in stacks by Quest type. The Quest the player chose to go on is the Main Quest; the other Quests appearing because some of their cards were in the Threats pile are Secondary Quests.

Morgan, Mordred and Merlin Encounters

If a Morgan, Mordred or Merlin card is in the Threats pile, do not stack it with any of the Quests: instead simply apply its effect as per the card's description in Cards Compendium (p. 12-15).

The player then computes the Total Rumor value of each Quest by adding up the Rumor values in each individual Quest stack. **Each card with a Rumor value of ? has a value equal to the number of ? cards present in that stack.**

The player is now ready to see how accurate various Rumors were, *starting with those concerning the Main Quest he chose to venture on.*

◆ **If the Total Rumor value of the player's Main Quest is 10 or less**

The Rumors that prompted the player to go on this Quest were baseless; the time and forces wasted cast a long shadow on the Kingdom. Evil progresses: Take 1 Sword and place it Black side face up on the table.

◆ **If the Total Rumor value of the player's Main Quest is 11, 12 or 13**

The player and his companions arrived in the nick of time, successfully completing the Quest and bringing relief to Camelot! Place a number of White Swords face up on the table equal to the number of Swords indicated for that Quest.



Picts



Excalibur



Saxons



Dragon



Holy Grail

=



◆ **If the Total Rumor value of the player's Main Quest is 14 or more**

The player didn't take this Rumor seriously enough early on, inflicting an embarrassing defeat on himself and his companions. Place a number of Black Swords face up on the table equal to the number of Swords indicated for that Quest.

For ALL other Secondary Quests from the Threats pile

If the Total Rumor value of a Secondary Quest is 14 or more, the player and his companions suffer another embarrassing defeat. Place a number of Black Swords corresponding to the number of Swords indicated for that Quest on the table. If the Total Rumor value of a Quest is 13 or less, the Rumors were harmless; no action is required.

Cleaning up

Once all Quests present in the Threats pile have been handled, discard all these cards into a pile; it is the next player's turn. If the Rumor deck runs out of cards, shuffle all the Rumor cards in the discard pile to form a new Rumor deck.

Example 1



The player went on a Quest for Excalibur.

Excalibur's Total Rumor Value is

$5+3+(2 \times 2)$ [since there are 2 ?'s, each is

worth 2 points]= 12. 2 new White Swords go on the table.

The Holy Grail's Total Rumor value is $3 + 1 = 4$; it can be safely ignored.

But the Picts add up to $5 + 3 + 2 + (2 \times 2) = 14$,

and 1 new Black Sword must be placed on the table.

Example 2



The player went on a Quest for Excalibur.

Excalibur's Total Rumor Value is $3+(2 \times 2) = 7$.

1 new Black Sword goes on the table. Neither the Holy Grail nor the Picts do anything since their respective Total Rumor values are both lower than 14; the Picts add up to $5 + 3 + 2 + 1 = 11$, but this doesn't result in a White Sword for the players since this was not the Quest the player chose to go on.

3. Making an Accusation

Each player may only make an accusation once per game, and only if there are at least 4 Swords on the table (regardless of their color). A player may never accuse himself.

The player making the accusation points his finger at the player he suspects, forcing that player to reveal his Loyalty card, with potentially heavy consequences for Camelot:

- If the Accused was Loyal, add 1 Black Sword to the table
- If the Accused was a Traitor, add 1 White Sword to the table

Spreading Rumors: The Traitor

Once revealed, a Traitor's only possible course of action is to further spread Rumors. On each turn, he must draw 2 cards from the top of the Rumor deck, placing 1 face up on top of the Threats pile and discarding the other (without revealing it).

Game End

The game ends the moment at least 7 White Swords or 7 Black Swords are on the table. If the players were in the midst of evaluating the outcome of various Quests from the Threats pile when this occurs, they **MUST** resolve **ALL** these Quests (both the Main one and all Secondary ones), possibly adding several other White or Black Swords on the table before proceeding any further.

The players whose Loyalty hasn't been revealed yet (i.e. those who were never accused) now reveal their Loyalty cards for all to see. For each Traitor in their midst, one of the white Swords already on the table is now turned over to its black side!

- If there are now **strictly more** White Swords than Black Swords on the table **AND** still at least 7 White Swords, the **Loyal players win the game!**
- If there are **at least as many Black Swords as White Swords** on the table **AND** still at least 7 Black Swords, then **the forces of Evil win**, along with the Traitor(s), if any!
- If, following the Traitor(s)' flip of Swords at the end of the game, none of the two camps has at least 7 Swords of its own color, the game continues until one of the two camps reaches that threshold of 7 Swords of same color, matching the victory conditions explained above.

Variants

Playing Solo

Aspiring Knights may practice this game solo. The usual rules apply, but Loyalty cards and the possibility of a Traitor, as well as accusations, are left out.

Knights to the Rescue - Expert players only!

Players familiar with the game may want to bring Knights to the Rescue into play.

To do so, shuffle all 9 Knight to the Rescue cards at game start, and place them face down next to the Rumor deck. Set the 3 unused Morgan cards face down, next to it too.

During the game, whenever a player goes on a Quest that succeeds, the forces of Evil become angry - **immediately shuffle one of the unused Morgan cards into the Rumor deck.**

And each time a player goes on a Quest and that Quest the player went on fails, resulting in additional Black Sword on the table, the player draws the **top card from the Knight to the Rescue deck.** The player reads that card in secret before placing it face down in front of him.

Each Knight to the Rescue card clearly details when each card can be played and how.



Arthur (x 3)

When: The moment another player chooses to Go on a Quest

Effect: Force that player to Listen to Rumors instead!



Tristan (x 2)

When: On your turn, before deciding your course of action

Effect: Look through the Rumor deck without changing the order of its cards. You can tell the other players what you saw, but only after having placed the Rumor deck back on the table.



Gawain (x 2)

When: When a player goes on a Quest, once all Quests Total Rumor Values have been tallied up, but before bringing Swords on to the table.

Effect: Draw 3 cards from the top of the Rumor deck, play 1 of these immediately (but never a Morgan). If the card is a character (Merlin, Mordred, Vivien), play it as normal. If it is a Quest (i.e. Saxons, Picts, Dragon, Excalibur or Holy Grail) card, add it to the corresponding Quest before re-computing that Quest's outcome.



Galahad (x 1)

When: On your turn, instead of your action for the turn.

Effect: Peek at one of the players' Loyalty card, without revealing its content to others.



Percival (x 1)

When: The moment a player is accused of being a Traitor, or when a Traitor reveals himself at game's end.

Effect: Add (or flip) 2 Swords of the proper color, instead of 1!

Card Compendium



Note: Whenever a Quest symbol appears on a Rumor card (including Mordred or Morgan cards) being drawn, the next player may always choose to Go on this Quest as his action for the turn.



PICTS



SAXONS



DRAGON



EXCALIBUR

Picts, Saxons, Dragon, Excalibur, Holy Grail

9 cards each - Four marked with a ?, one 2, one 3, two 4 and one 5.

The player immediately following the player who draws this card from the Rumor deck may choose to go on the corresponding Quest as his action for the turn.



HOLY GRAIL



Mordred

When computing the Total Rumor Value of the Picts and/or Saxons Quest(s), Mordred adds a point value equal to the number of cards present in that Quest, for each.



Example



Because of Mordred, the Picts add up to $5 + (2 \times 2) + 3 = 12$, since there are 3 Pict cards present; and the Saxons add up to $4 + 1 = 5$ since there is only 1 Saxon card.

Vivien

The player who drew Vivien immediately draws 1 of the 2 Loyalty cards that were set aside at game start, and passes the other one, without looking at it, to the player of his choice. These 2 players now each decide whether to keep their initial Loyalty card or the new one, discarding the other Loyalty card back face down, their choice unknown from the other players.



Morgan

The moment any of the Morgan cards is played, all communication between the players, whether verbal, visual or other **must immediately cease** until a player chooses to Go on a Quest or draws a Merlin from the Rumor deck. In addition, each Morgan card has an additional effect, as follows:

1 Morgan card # 1

Each player choosing to Listen to Rumors during his turn **MUST** secretly look at the card he draws and tell other players which card it was before discarding it face down on top of the Threats pile, without actually showing it to others. Traitors may lie, of course! Players must keep doing so each time they Listen to Rumors until a Merlin card is drawn by someone listening to Rumors, at which point this Morgan's effect stops.



2 Morgan card # 2

Each player choosing to Listen to Rumors during his turn **MUST** count aloud when drawing his Rumor card; the first player to do so says "1"; the second "2"; etc. Players must keep doing so each time they Listen to Rumors until a Merlin card is drawn by someone listening to Rumors!



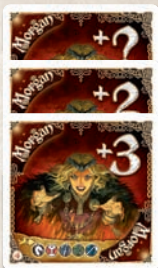
3 Morgan card # 3

When adding Swords following a Quest, once all Quests' outcome have been computed, add 1 more Sword of the same color to those you are placing on the table.



4 Morgan cards # 4

Add the value indicated on this Morgan card when computing the outcome of Quests following a player's decision to Go on a Quest. If a Quest has no card at all (e.g. there are no Excalibur cards in the Threats deck), then no value is added to that Quest - it can continue to be ignored.



5 Morgan card # 5

When evaluating the outcome of the Quest a player chose to go on, that Quest's Total Rumor Value must be 12 or 13 to succeed. Treat an 11 the same way as a 10, adding 1 Black Sword to the table.



6 Morgan card # 6

When computing the Total Rumor Value of all Quests, following a player's decision to Go on a Quest, count each ? as worth 1 instead of its normal ? value.



7 Morgan card # 7

The next time a player chooses to Go on a Quest, if that Quest's Total Rumor Value is 14 or more, the game ends immediately with a Loss for all Loyal players, regardless of the number of Swords on the table!



Merlin

The moment a Merlin card comes into play, players are free again to exchange advice and opinions regarding what lays in the Threats pile - or anything else, for that matter!

When a player chooses to *Go* on a Quest, before computing the Total Rumor Value of all Quests present in the Threats pile, set aside all Merlin cards you find in this pile and immediately apply their effect (see below), removing the Merlins AND the cards they take out.

Note that Merlin cards have no effect on ? cards (so if there are only ? cards in a Quest, Merlin has no effect on that Quest).

① Merlin card # 1

Immediately before computing the Total Rumor Value of all Quests, following a player's decision to *Go* on a Quest, remove the card with the highest value in both the Picts and Saxons Quests (if any).



② Merlin card # 2

Immediately before computing the Total Rumor Value of all Quests, following a player's decision to *Go* on a Quest, remove the card with the highest value in both the Dragon and Holy Grail Quests (if any).



③ Merlin card # 3

Immediately before computing the Total Rumor Value of all Quests, following a player's decision to *Go* on a Quest, remove the card with the highest value in both the Excalibur and Holy Grail Quests (if any).



④ Merlin cards # 4

When you draw this Merlin card, immediately choose a Quest to associate with it and place a corresponding Quest token face down next to the Threats pile to mark your choice. The next time a player chooses to *Go* on a Quest, before computing the Total Rumor Value of all Quests, remove the highest value card from the Quest you had associated with this Merlin.



5 Merlin card # 5

When evaluating the outcome of the Quest the player chose to go on, that Quest automatically succeeds if there are exactly 5 cards of that type in the Threats pile. It also succeeds as normal (i.e. on a 11, 12 or 13 generally, or a 12 or 13 if Morgan is interfering).





Les Chevaliers de la Table Ronde

Le Jeu de Cartes

Après plusieurs années de paix, les ténèbres menacent de nouveau Camelot : le royaume est en danger... le temps est venu de ressortir de l'armurerie les épées de vos illustres aînés et de faire honneur au blason qu'ils vous ont transmis. De bien sombres rumeurs affluent des quatre coins du pays...

"Les Saxons et les Pictes se rassemblent aux portes du territoire..."

"Le dragon aurait été aperçu à plusieurs reprises..."

"Personne ne sait où est le Graal... pourtant le Graal, c'est la vie."

"Excalibur a de nouveau disparu..."

À vous de relever les défis qui vous attendent avec l'aide de vos compagnons d'armes ! Pour repousser les ténèbres, il vous faudra agir tous ensemble... et espérer qu'aucun félon ne se sera glissé dans vos rangs.

But du Jeu

Vous incarnez les enfants des illustres Chevaliers de la Table Ronde, et avez maintenant atteint l'âge de manier l'épée et de partir en quête. C'est à vous de prendre en charge le destin de Camelot et d'unir vos forces pour vaincre le jeu lui-même, représenté par un paquet de **cartes Rumeur** qui menacent l'harmonie du royaume.

Écoutez attentivement les rumeurs colportées dans les campagnes, mettez en commun vos facultés d'observation, et partez en quête au bon moment pour remporter la victoire. La coopération est indispensable. Comme dans le jeu de plateau du même nom, et contrairement à la plupart des jeux traditionnels, c'est tous ensemble que vous gagnerez - ou perdrez - la partie.

Mais méfiez-vous... si un joueur a tiré la carte d'Allégeance du **Félon** au début de la partie, il s'efforcera de mener de sinistres manigances pour provoquer la défaite du groupe en cherchant à placer **sept épées noires** sur la table.

Votre but, en tant que serviteur du Bien, est d'obtenir **sept épées blanches** avant que le Mal ne triomphe !

Matériel

- 1 table ronde (non fournie)
- 16 épées de la Table Ronde qui permettent de mesurer la progression des joueurs vers la victoire (faces blanches) ou la défaite (faces noires)
- 7 cartes Loyal & 2 cartes Félon qui déterminent l'allégeance d'un joueur



LOYAL



FÉLON



ÉPÉES

- 62 cartes Rumeur qui représentent les menaces qui pèsent sur Camelot et les personnages illustres (Merlin, Morgane, etc.) rencontrés par le groupe. Sur chaque carte, on trouve les éléments suivants : un dessin représentant une quête, le nombre d'épées pouvant être gagnées (ou perdues) en résolvant cette quête, et une valeur de Rumeur plus ou moins élevée (2= peu vraisemblable, 5= presque certaine, "!"= variable).



Valeur

Symbole(s) d'épées

Symbole(s) de quête



MERLIN



MORGANE



VIVIANE



MORDRED

- 9 cartes Chevalier utilisées uniquement dans la variante *Les Chevaliers à la rescousse*.



CHEVALIERS

- 10 jetons de Quête



Préparation

• Déterminer l'allégeance des joueurs

De 2 à 6 joueurs : Prenez 1 carte Loyal de plus que le nombre de joueurs et une carte Félon (*par exemple pour 5 joueurs, prenez 6 cartes Loyal et 1 carte Félon*). Défaussez les cartes non utilisées, sans les regarder : elles ne serviront pas. Un Félon est peut-être dans le lot...



7 joueurs : Utilisez toutes les cartes d'Allégeance. Dans cette configuration, il peut y avoir 2 Féloons parmi vous !

Mélangez les cartes sélectionnées et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Mettez les deux cartes restantes de côté, face cachée. Elles serviront plus tard dans la partie et ne doivent surtout pas être révélées.

Chaque joueur prend secrètement connaissance de son allégeance et des conditions de victoire qui lui sont propres (obtenir 7 épées blanches ou 7 épées noires en premier).

• Préparer la pioche des rumeurs

Retirez les cartes Morgane du paquet des cartes Rumeur. Tirez-en 6 au hasard, remettez-les dans le paquet et mélangez soigneusement le tout. Défaussez les 3 cartes Morgane non utilisées, sans les regarder : elles ne serviront pas (sauf si vous jouez la variante Expert). Placez le paquet de cartes Rumeur au centre de la table : vous venez de constituer la pioche des rumeurs.



• Que faire des épées ?

Pour le moment, laissez-les dans la boîte. Elles seront posées sur la table au cours de la partie en fonction du succès ou de l'échec des quêtes.

• Que faire des cartes Chevalier ?

Ces cartes ne seront utilisées qu'avec la variante "Les Chevaliers à la rescousse" (p. 24).



Tour de Jeu

Le plus jeune joueur commence. On joue à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à ce qu'au moins sept épées blanches ou sept épées noires soient placées sur la table.

Lors de son tour, un joueur doit réaliser une seule des actions suivantes :

- Écouter les rumeurs
- Partir en quête
- Porter une accusation

1. Écouter les rumeurs

Le joueur prend la carte du dessus de la pioche des rumeurs et la retourne face visible. Les cartes ainsi révélées s'empilent au centre de la table, sur la "pile des dangers". Seule la dernière carte retournée est visible dans cette pile, puisqu'elle recouvre les autres.

Viviane

Si un joueur révèle une carte Viviane lorsqu'il écoute les rumeurs, son effet doit être joué immédiatement (voir *description des cartes* p. 27).

Morgane, Merlin et Mordred

Si un joueur révèle une carte Morgane, Merlin ou Mordred lorsqu'il écoute les rumeurs, référez-vous au paragraphe *description des cartes* pp.27-30 pour savoir quels en sont les effets et quand les appliquer.

Pictes, Saxons, Dragon, Excalibur, Graal

Si un joueur révèle une de ces cartes, elle est placée au sommet de la pile des dangers, comme les autres, mais n'a pas d'effet immédiat. Lorsqu'un joueur choisira de partir en quête, sa valeur sera prise en compte pour déterminer la valeur totale de la quête qui lui correspond (voir *partir en quête*, p. 20).

Note Importante

Ce jeu est différent dans la mesure où les joueurs doivent impérativement coopérer pour réussir. Il leur est donc permis d'échanger tout type d'information, ce dont ils se rappellent, ce qui s'est déjà produit, etc. - surtout quand un joueur s'apprête à choisir son action.

Mais attention ! Lorsqu'une carte Morgane est révélée et posée sur la pile des dangers, alors **tous les joueurs se voient imposer le silence** et ne peuvent plus échanger librement comme auparavant. La communication entre les joueurs (par la parole, le geste ou tout autre moyen) ne pourra reprendre qu'**après** la révélation d'une carte Merlin **ou** le départ d'un joueur pour une quête.

N'oubliez jamais, en écoutant les conseils des autres joueurs, qu'un Félon s'est peut-être glissé parmi eux, n'attendant qu'une occasion de précipiter votre chute, tout en prenant un air navré lorsqu'une quête se solde par un échec...

2. Partir en quête

Un joueur ne peut partir en quête que si l'un des symboles de la carte du dessus de la pile des dangers représente la quête pour laquelle il veut partir, par exemple :



Le joueur peut partir à la recherche d'Excalibur



Le joueur peut affronter les Pictes ou les Saxons



Le joueur peut partir pour la quête de son choix

Note : certaines cartes Morgane / Mordred sont marquées d'un symbole de quête. Lorsqu'un joueur révèle une de ces cartes, le joueur suivant peut décider de partir sur la quête correspondante à son tour.

Le joueur annonce ensuite son choix à voix haute, par exemple :

"Souhaitez-moi bonne chance, seigneurs, car je pars à la chasse au dragon !"

Il prend ensuite la pile de dangers en main, et classe les cartes en autant de piles qu'il y a de quêtes différentes. La quête sur laquelle il a choisi de partir est la **quête principale** ; les autres sont les **quêtes annexes**.

Cartes Morgane, Mordred et Merlin

Les effets des cartes Morgane, Mordred et Merlin présentes dans la pile de dangers doivent être appliqués, le cas échéant (voir *description des cartes* pp. 27-30).

Le joueur calcule ensuite la valeur totale de chaque quête. Il suffit pour cela d'additionner les valeurs numériques de chacune des cartes correspondant à celle-ci. Chaque carte marquée d'un "?" prend une valeur égale au nombre de "?" dans cette quête.

Il est maintenant temps de vérifier si les rumeurs étaient fondées, *en commençant par la quête principale*, celle que le joueur avait choisie.

◆ **Si la valeur totale de la quête principale est inférieure ou égale à 10 :**

Les rumeurs n'étaient pas avérées, et la décision d'engager des troupes en direction d'un ennemi fantôme n'est pas sans conséquence. Les forces du mal en profitent et l'on ajoute une épée noire sur la table.

◆ **Si la valeur totale de la quête principale est de 11, 12 ou 13 :**

Le joueur et ses compagnons arrivent à point nommé pour remporter une victoire éclatante ! On ajoute sur la table autant d'épées blanches que le nombre indiqué sur la quête.



◆ **Si la valeur totale de la quête principale est supérieure ou égale à 14 :**

Il aurait fallu prendre la menace au sérieux bien plus tôt ! C'est une cuisante défaite, et l'on ajoute au centre de la table autant d'épées noires que le nombre indiqué sur la quête.

Pour TOUTES les autres quêtes de la pile de dangers :

Pour toute autre quête dont la valeur totale est supérieure ou égale à 14, le groupe subit une nouvelle défaite et l'on ajoute au centre de la table autant d'épées noires que le nombre indiqué sur la quête. En revanche, il ne se passe rien sur les quêtes dont la valeur totale est de 0 à 13.

Retour à Camelot

Lorsque toutes les quêtes de la pile des dangers ont été résolues, ces cartes sont défaussées et le joueur suivant celui qui est parti en quête joue son tour. Si la pioche des rumeurs vient à être épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche des rumeurs.

Exemple 1

EXCALIBUR	GRAAL	PICTES
		

Le joueur part en quête pour Excalibur.

La valeur totale des rumeurs Excalibur est de $5 + 3 + (2 \times 2) = 12$ (comme il y a deux "?" dans la quête, chacun vaut 2 points). 2 épées blanches sont ajoutées sur la table. La valeur de la quête du Graal est de $3 + 1 = 4$ et donc rien ne s'y passe. En revanche, la quête des Pictes monte à une valeur de $5 + 3 + 2 + (2 \times 2) = 14$, ce qui provoque l'apparition d'une épée noire sur la table.

Exemple 2

EXCALIBUR	GRAAL	PICTES
		

Le joueur part en quête pour Excalibur.

La valeur totale des rumeurs Excalibur est de $3 + (2 \times 2) = 7$. Une nouvelle épée noire est posée sur la table. Ni la quête du Graal, ni celle des Pictes n'atteignent ou ne dépassent la valeur de 14. Notons également que même si la valeur de la quête des Pictes est de 11, cela ne provoque pas l'apparition d'une épée blanche, car ce n'est pas sur cette quête que le joueur est parti.

3. Porter une accusation

Chaque joueur ne peut porter qu'*une seule accusation par partie*, et il ne peut le faire que lorsqu'au moins quatre épées ont déjà été posées, quelle que soit leur couleur. On ne peut évidemment pas s'accuser soi-même.

Le joueur qui porte une accusation montre du doigt la personne qu'il suspecte et celle-ci est forcée de révéler sa carte d'Allégeance à tous :

- si le joueur accusé était loyal, ajoutez une épée noire sur la table ;
- si le joueur accusé était Félon, il est démasqué : ajoutez une épée blanche sur la table.

Félon révélé : les rumeurs se propagent

Lorsqu'un Félon a été découvert, il ne dispose plus que d'*une seule action possible* : propager les rumeurs. À son tour, il tire deux cartes de la pioche des rumeurs, en défausse une sans la révéler et place l'autre face visible sur la pile des dangers.

Fin du Jeu

La partie se termine dès qu'il y a au moins 7 épées blanches ou 7 épées noires sur la table. Si la 7^e épée d'un camp est ajoutée lors de la phase de résolution des différentes quêtes de la pile des dangers, les joueurs doivent résoudre TOUTES les quêtes entamées (la quête principale et les quêtes annexes) avant de poursuivre. Cela peut les conduire à poser d'autres d'épées noires ou blanches sur la table.

Les joueurs dont l'allégeance n'est pas connue (ceux qui n'ont jamais été accusés) révèlent alors leur carte d'Allégeance. Pour chaque Félon non démasqué, une épée blanche est retournée sur sa face noire !

- Si, à présent, le nombre d'épées blanches est **strictement supérieur** au nombre d'épées noires ET qu'il y a au moins sept épées blanches sur la table, **les joueurs loyaux remportent la partie !**
- S'il y a **au moins autant d'épées noires que d'épées blanches** ET qu'il y a au moins sept épées noires sur la table, **les forces du Mal l'emportent**, ainsi que le ou les Féloons éventuels !

Si la révélation du ou des Féloons mène à une situation où il n'y a ni sept épées blanches, ni sept épées noires, la partie continue jusqu'à ce qu'un des deux camps obtienne sept épées, remplissant les conditions de victoire exprimées ci-dessus.

Variantes

Jeu en solo

La variante en solo convient aux débutants qui souhaiteraient s'entraîner sur le jeu. Les règles normales s'appliquent, mais les cartes d'Allégeance ne sont pas distribuées. Le tour de jeu se résume à deux possibilités : piocher des cartes Rumeur ou partir en quête.

Variante Expert : les Chevaliers à la rescousse

Cette variante fait intervenir les illustres aînés de la Table Ronde et est réservée aux joueurs experts.

Les règles du jeu normales s'appliquent, mais en début de partie, mélangez les neuf cartes Chevalier et placez-les face cachée à proximité de la pioche des rumeurs. Placez également les 3 cartes Morgane non utilisées face cachée à côté de ce nouveau paquet.

Au cours du jeu, à chaque fois qu'un joueur réussit une quête, les forces du Mal redoublent d'efforts : **ajoutez immédiatement une carte Morgane dans la pioche des rumeurs.**

En revanche, à chaque fois qu'un joueur part sur une quête et échoue sur celle-ci, provoquant l'apparition d'une ou plusieurs épées noires, **ce joueur prend la première carte du paquet des cartes Chevalier** et en prend connaissance avant de la placer face cachée devant lui.

Les instructions de chaque carte Chevalier indiquent à quel moment celle-ci peut être jouée et les effets qui s'ensuivent.



Arthur (x 3)

Quand : Au moment où un joueur choisit de partir en quête.

Effet : Ce joueur doit écouter les rumeurs au lieu de partir.



Tristan (x 2)

Quand : À votre tour, au moment de jouer votre action.

Effet : Consultez secrètement la pioche des rumeurs sans en changer l'ordre des cartes. Vous pouvez dire aux autres joueurs ce que vous avez vu, mais seulement après avoir remis la pioche des rumeurs en place.



Gauvain (x 2)

Quand : Après qu'un joueur est parti en quête et que les valeurs de chaque quête ont été calculées, mais avant d'ajouter des épées sur la table.

Effet : Tirez 3 cartes de la pioche des rumeurs et jouez-en une immédiatement (sauf Morgane). S'il s'agit d'un personnage (Merlin, Mordred, Viviane), jouez-le normalement. S'il s'agit d'une carte Quête, ajoutez-la à la quête correspondante puis refaites le calcul.



Galahad (x 1)

Quand : À votre tour, au lieu de faire une action.

Effet : Prenez connaissance de la carte d'Allégeance d'un adversaire, sans la révéler aux autres.



Perceval (x 1)

Quand : Lorsqu'un Félon est démasqué ou lorsqu'il se révèle à la fin de la partie.

Effet : Ajoutez deux épées de la couleur voulue sur la table au lieu d'une seule !



Description des Cartes



Rappel : lorsqu'un joueur révèle une carte marquée d'un symbole de quête (y compris certaines cartes Morgane ou Mordred), le joueur suivant peut décider de partir sur la quête correspondante à son tour.

Pictes, Saxons, Dragon, Excalibur, Graal

9 cartes de chaque, dont 4 sont marquées d'un "?", un 2, un 3, deux 4 et un 5.

Lorsqu'un joueur révèle ce type de carte de la pioche des rumeurs et la place sur la pile des dangers, le joueur suivant peut choisir de partir sur la quête correspondante.



PICTES



SAXONS



DRAGON



EXCALIBUR



GRAAL



Mordred

Lorsque vous calculez la valeur des quêtes Pictes et/ou Saxons et pour chacune de ces quêtes, Mordred ajoute une valeur égale au nombre de cartes présentes dans celle-ci.



Exemple



À cause de Mordred, la quête des Pictes s'élève à $5 + (2 \times 2) + 3 = 12$ (car il y a 3 cartes Pictes) ; et celle des Saxons s'élève à $4 + 1 = 5$ (car il y a une carte Saxon).

Viviane

Le joueur qui révèle Viviane pioche immédiatement une des deux cartes d'Allégeance laissées de côté au début de la partie et passe l'autre à un joueur de son choix, sans la regarder. Les deux joueurs décident chacun de leur côté s'ils conservent la carte d'Allégeance reçue au début de la partie ou s'ils l'échangent avec la nouvelle carte qu'ils viennent de recevoir. Leur choix n'est pas connu des autres joueurs, et les cartes rendues sont mises de côté, face cachée.



Morgane

Lorsqu'une carte Morgane arrive en jeu, les joueurs n'ont plus le droit de communiquer, de quelque manière que ce soit (geste, parole, etc.). Cette restriction est levée lorsqu'une carte Merlin est révélée ou qu'un joueur décide de *partir en quête*.

1 Carte Morgane # 1

Jusqu'au prochain Merlin, à chaque fois qu'un joueur choisit d'écouter les rumeurs, il prend connaissance de la première carte de la pioche des rumeurs, annonce aux autres joueurs de quoi il s'agit, puis la pose face cachée sur la pile des dangers. Naturellement, le ou les Fé-lons peuvent mentir...



② Carte Morgane # 2

Jusqu'au prochain Merlin, à chaque fois qu'un joueur choisit d'écouter les rumeurs, il doit compter à voix haute lorsqu'il pioche une carte Rumeur. Le premier joueur à le faire doit donc dire "1", puis son voisin "2", etc.



③ Carte Morgane # 3

Lorsque la valeur totale de chaque quête a été calculée après qu'un joueur est *parti en quête*, toute quête réussie rapporte une épée blanche supplémentaire, tandis que tout échec provoque l'apparition d'une épée noire supplémentaire.



④ Cartes Morgane # 4

Lorsque vous calculez la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, augmentez chacune d'entre elles de la valeur indiquée sur la carte Morgane. Si une quête n'est pas du tout représentée, la carte est sans effet sur elle.



⑤ Carte Morgane # 5

Lorsque vous calculez la valeur de la quête sur laquelle le joueur est parti, la valeur totale de cette quête doit être de 12 ou 13 pour être considérée comme réussie. Une valeur de 11 serait insuffisante et ajouterait une épée noire sur la table, comme s'il s'agissait d'un 10.



⑥ Carte Morgane # 6

Lorsque vous calculez la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, considérez tous les "?" comme des 1.



7 Carte Morgane # 7

Lorsque vous calculez la valeur de la quête sur laquelle le joueur est parti, la partie se termine immédiatement par une défaite du camp loyal si jamais la valeur totale de cette quête est supérieure ou égal à 14. Le nombre d'épées déjà posées n'a alors aucune importance.



Merlin

Lorsqu'une carte Merlin est révélée, les joueurs peuvent de nouveau communiquer librement à propos des cartes qui se trouvent dans la pile des dangers - ou de tout autre sujet...

Lorsqu'un joueur choisit de *partir en quête*, mais avant de calculer la valeur totale des quêtes de la pile des dangers, mettez de côté toutes les cartes Merlin de cette pile et appliquez immédiatement leurs effets, puis retirez-les du décompte ainsi que les cartes qu'ils annulent.

Notez que les cartes Merlin n'ont pas d'effet sur les cartes "?" (donc s'il n'y a que des cartes de ce type dans une quête, Merlin ne l'affecte pas).

1 Carte Merlin # 1

Avant de calculer la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur chez les Pictes et les Saxons.



2 Carte Merlin # 2

Avant de calculer la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur pour le Graal et le Dragon.



3 Carte Merlin # 3

Avant de calculer la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur pour Excalibur et le Graal.



④ Cartes Merlin # 4

Lorsque vous révélez une de ces cartes, choisissez immédiatement une quête à laquelle l'associer et placez le jeton correspondant face cachée près de la pioche des rumeurs. Avant de calculer la valeur de chaque quête lorsqu'un joueur *part en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur de la quête que vous aviez retenue.



⑤ Carte Merlin # 5

Lorsque vous calculez la valeur de la quête sur laquelle le joueur est parti, celle-ci est automatiquement réussie s'il y a exactement 5 cartes de cette quête dessus. S'il n'y a pas 5 cartes mais que la valeur totale de la quête est de 11, 12 ou 13 (ou seulement 12 ou 13 si la carte Morgane faisant considérer le 11 comme un 10 a été jouée), elle est aussi considérée comme réussie.







Schatten über Camelot

Das Kartenspiel

Erneut hat sich Finsternis über Camelot gelegt – das Königreich ist nicht mehr sicher. Kaum sind die ehrwürdigen Waffen Ihres Vaters in die Rüstkammer gebracht und sein Ehrfurcht gebietender Schild an Sie weitergegeben worden, da kommen schon wieder beunruhigende Gerüchte auf ...

„Es werden neue Truppen aufgestellt – Sachsen? Pikten?“

„Ein nicht ganz so tapferer Ritter hat sich auf Drachenjagd begeben.“

„Die Franzosen haben uns beleidigt. Sie haben bestimmt den Heiligen Gral.“

„Excalibur ist verschwunden ... Schon wieder!?“

Stellen Sie sich der Herausforderung und schließen Sie sich mit ihren Verbündeten zusammen, um diese Gerüchte zu zerstreuen und die Schatten zu vertreiben. Diesmal wird es unter Ihren Freunden bestimmt keinen Verräter geben – oder doch?

Spielziel

„Schatten über Camelot – Das Kartenspiel“ lädt die Söhne und Töchter der legendären Ritter der Tafelrunde ein, sich zusammenzuschließen, um das Böse zu besiegen – in diesem Fall das Spiel selbst in Gestalt von Gerüchtekarten, die drohen, Camelot zu überwältigen.

Lauschen Sie diesen Gerüchten aufmerksam, beobachten Sie scharf und nutzen Sie die kollektive Weisheit der Gruppe, um herauszufinden, wann der richtige Zeitpunkt ist, zu Quests aufzubrechen und die sieben Schwerter zu sammeln, die für den Sieg erforderlich sind. *Kooperation ist unerlässlich.* Wie das gleichnamige Brettspiel und im Gegensatz zu anderen, traditionelleren Spielen, gewinnen hier entweder alle Spieler gemeinsam – oder sie verlieren zusammen.

Nun ja, oder vielleicht auch nicht ... Möglicherweise gibt es einen Verräter in Ihrer Mitte – einen Spieler, der zu Beginn der Partie eine Verräter-Karte gezogen hat. Seine Aufgabe besteht darin, alle anderen Spieler zu schlagen, indem er insgeheim hilft, **sieben schwarze Schwerter** nach Camelot zu bringen.

Ihr Ziel ist es, zuvor **sieben weiße Schwerter** zu erringen!

Spielmaterial

- 1 runder Tisch - nicht enthalten!
- 16 Schwerter der Tafelrunde - für den Überblick über die Entwicklung der Spielsituation in Richtung Sieg (weiße Seite oben) oder Niederlage (schwarze Seite oben)
- 9 Loyalitätskarten (7 Getreue & 2 Verräter) - legen die Loyalität der Spieler fest



GETREUER

VERRÄTER

SCHWERTER

- 62 quadratische Gerüchtekarten - sie stehen für Gefahren, die auf Camelot zukommen, und berühmte Personen (Merlin, Morgana, usw.), welche die Spieler treffen können. Jede Gerüchtekarte zeigt eine Abbildung der Quest, zu der sie gehört, die Anzahl der Schwerter, die man bei dieser Quest gewinnen (oder verlieren) kann, sowie einen Gerüchteswert zwischen 2 (sehr zweifelhaft) bis 5 (nahezu sicher) oder ? (variabel).

Gerüchteswert

Schwert-Symbol



Symbol der Quest



MERLIN



MORGANA



VIVIEN



MORDRED

- 9 Ritterkarten - nur benötigt für die Expertenvariante „Ritter der Befreiung“

- 10 Quest-Plättchen



RITTER

Spielvorbereitung

• Loyalität der Spieler festlegen

Bei 2 bis 6 Spielern: Es wird eine Getreuer-Karte mehr genommen, als Spieler beteiligt sind, sowie eine Verräter-Karte. Die restlichen Loyalitätskarten kommen aus dem Spiel und werden für diese Partie nicht mehr benötigt. Es kann nun also möglicherweise ein Verräter im Spiel sein!



Bei 7 Spielern: Es werden alle Loyalitätskarten verwendet. Es können also bis zu zwei Verräter im Spiel sein!

Die Getreuer- und Verräterkarten werden verdeckt gemischt, und jeder Spieler erhält eine davon. Die beiden verbliebenen Karten bleiben unbesehen, verdeckt auf dem Tisch liegen und kommen möglicherweise später ins Spiel.

Die Spieler sehen sich nun geheim ihre Karte an, um herauszufinden, ob sie getreue Ritter der Tafelrunde oder ein Verräter sind. Davon hängt auch die jeweilige Siegbedingung ab: 7 weiße bzw. 7 schwarze Schwerter nach Camelot bringen.

• Den Gerüchte-Stapel vorbereiten

Alle Morgana-Karten werden aus den Gerüchtekarten aussortiert. Sechs zufällig gezogene Morgana-Karten werden in den Gerüchte-Stapel gemischt, die restlichen drei kommen zurück in die Schachtel und werden für diese Partie nicht mehr benötigt (außer in der Experten-Variante). Der so vorbereitete Gerüchte-Stapel wird in die Tischmitte gelegt.



• Was passiert mit den Schwertern?

Zunächst bleiben die Schwerter in der Schachtel. Sie kommen auf den Tisch, wenn die Spieler verschiedene Quests bestehen – oder scheitern.

• Was passiert mit den Karten „Ritter der Befreiung“?

Diese Karten werden nur für die Experten-Variante benötigt (siehe S. 40).



Spielrunde

Der jüngste Spieler beginnt. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis mindestens sieben weiße oder sieben schwarze Schwerter auf dem Tisch liegen.

Wer an der Reihe ist, **MUSS** *genau* eine der drei folgenden Aktionen durchführen:

- Gerüchten lauschen
- Sich auf eine Quest begeben
- Einen Mitspieler verdächtigen

1. Gerüchten lauschen

Der Spieler zieht die oberste Karte vom Gerüchte-Stapel und legt sie offen auf einen Gefahren-Stapel, der aus bereits zuvor aufgedeckten Gerüchten besteht und sich – für alle gut sichtbar – in der Tischmitte befindet. Es ist immer nur die letzte Gerüchtekarte zu sehen.

Vivien

Wenn ein Spieler, der Gerüchten lauscht, eine Vivien-Karte aufdeckt, tritt deren Wirkung sofort in Kraft. Genauere Informationen dazu bietet das Karten-Glossar (S. 43).

Morgana, Merlin und Mordred

Wenn es sich bei der aufgedeckten Gerüchtekarte um eine Morgana-, Merlin- oder Mordred-Karte handelt, tritt deren Wirkung gemäß den Angaben im Karten-Glossar (S. 43-46) ein.

Pikten, Sachsen, Drache, Excalibur, Heiliger Gral

Wird eine dieser Karten aufgedeckt, legt der Spieler sie offen oben auf den Gefahren-Stapel, wie alle anderen Karten, doch sie hat keine sofortige Wirkung. Ihr Effekt tritt erst ein, wenn ein Spieler sich entscheidet, sich auf eine Quest zu begeben; dann wird sie im Gefahren-Stapel zum Gesamtgerüchtewert dieser Quest addiert (siehe „Sich auf eine Quest begeben“, S. 36).

Wichtiger Hinweis

Dieses Spiel ist insofern anders, als die Spieler zusammenarbeiten müssen, wenn sie Erfolg haben wollen. Zu diesem Zweck können sie frei Informationen und Erinnerungen an vorheriges Geschehen austauschen – insbesondere dann, wenn ein Spieler gerade dabei ist, sich für eine Aktionsmöglichkeit zu entscheiden.

Doch Vorsicht! Im Laufe der Partie wird es abwechselnd Phasen geben, in denen die Spieler frei miteinander sprechen dürfen, und Phasen, in denen Stille verordnet ist; letzteres gilt, sobald eine Morgana-Karte gezogen und oben auf den Gefahren-Stapel gelegt wird. Die Kommunikation zwischen den Spielern (verbal, visuell oder anderweitig) darf erst wieder aufgenommen werden, NACHDEM eine Merlin-Karte gezogen worden ist ODER ein Spieler entschieden hat, sich auf eine Quest zu begeben.

Wenn Sie sich die Ratschläge Ihrer Mitspieler anhören, sollten Sie jedoch stets daran denken, dass sich ein Verräter unter ihnen befinden könnte. Seien Sie also vorsichtig und überlegen Sie gut, wem und was Sie glauben wollen!

2. Sich auf eine Quest begeben

Der Spieler darf sich nur dann auf eine Quest begeben, wenn die oberste sichtbare Karte auf dem Gefahren-Stapel ein Quest-Symbol zeigt, das der Quest entspricht, auf die er sich begeben möchte:



Der Spieler kann nach Excalibur suchen.



Der Spieler kann gegen die Pikten oder Sachsen kämpfen.



Der Spieler kann sich auf eine Quest seiner Wahl begeben.

Anmerkung: Einige Morgana-/Mordred-Karten weisen auch ein Quest-Symbol auf. Wenn ein Spieler eine dieser Karten aufdeckt, kann der nächste Spieler entscheiden, ob er sich während seines Zuges auf die entsprechende Quest begeben möchte.

Der Spieler verkündet seine Wahl:

„Ich, der zukünftig unermesslich berühmte Ritter, ziehe los, um die Sachsen (Pikten, usw.) zu bekämpfen und meinem König Ruhm und Ehre zu bringen!“

Dann nimmt er den Gefahren-Stapel in die Hand, deckt dessen Karten auf und sortiert sie nach den einzelnen Quests. Die Quest, für die der Spieler sich entschieden hat, ist die Hauptquest; die anderen Quests, von denen auch Karten im Gefahren-Stapel enthalten sind, sind Nebenquests.

Morgana, Mordred oder Merlin tauchen auf

Wenn sich im Gefahren-Stapel eine Morgana-, Mordred- oder Merlin-Karte befindet, wird diese nicht zu den Quests geordnet. Stattdessen tritt deren Wirkung gemäß den Angaben im Karten-Glossar (S. 43-46) ein.

Dann berechnet der Spieler den Gesamtgerüchtewert für jeden Quest-Stapel, indem er die Gerüchtewerte der einzelnen Quest-Karten (also Karten mit Quest-Symbol) in diesem Stapel addiert. Zeigt eine Quest-Karte den Gerüchtewert $?$, entspricht dieser der Anzahl der $?$ -Karten in diesem Stapel.

Nun prüft der Spieler den Wahrheitsgehalt der verschiedenen Gerüchte – *beginnend mit der Hauptquest, die er gewählt hat.*

◆ Der Gesamtgerüchtewert der Hauptquest des Spielers ist **10** oder niedriger

Die Gerüchte, die den Spieler dazu bewogen haben, sich auf diese Quest zu begeben, waren haltlos. Die Zeit und Energie, die dafür aufgewendet wurden, werfen einen langen Schatten auf das Königreich. Das Böse schreitet fort: Ein Schwert wird mit der schwarzen Seite nach oben auf den Tisch gelegt.



◆ Der Gesamtgerüchtewert der Hauptquest des Spielers ist **11, 12** oder **13**

Der Spieler und seine Gefährten sind gerade noch rechtzeitig gekommen, haben die Quest erfolgreich bestanden und Camelot entlastet. Es werden so viele weiße Schwerter auf den Tisch gelegt, wie diese Quest angibt.

◆ Der Gesamtgerüchtewert der Hauptquest des Spielers ist **14** oder mehr

Der Spieler hat dieses Gerücht nicht von Anfang an ausreichend ernst genommen und hat so sich selbst und seinen Gefährten eine blamable Niederlage beschert. Es werden so viele schwarze Schwerter auf den Tisch gelegt, wie diese Quest angibt.

ALLE anderen Nebenquests aus dem Gefahren-Stapel

Wenn der Gesamtgerüchtewert einer Quest 14 oder mehr beträgt, erleiden der Spieler und seine Gefährten eine weitere blamable Niederlage. Es werden so viele schwarze Schwerter auf den Tisch gelegt, wie diese Quest angibt. Beträgt der Gesamtgerüchtewert 13 oder weniger, waren die Gerüchte harmlos, und es ist keine Aktion erforderlich.

Aufräumen

Sobald alle Quests, die im Gefahren-Stapel vertreten sind, abgehandelt worden sind, kommen alle diese Karten auf einen Ablagestapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Gerüchte-Stapel aufgebraucht ist, werden alle Gerüchtekarten des Ablagestapels gemischt und bilden einen neuen Gerüchte-Stapel.

1. Beispiel

	EXCALIBUR	HEILIGER GRAL	PIKTEN
	= 12		= 14

Der Spieler hat sich auf die Suche nach Excalibur begeben.

Der Gesamtgerüchtewert für die Excalibur-Quest beträgt $(2 \times 2) + 5 + 3 = 12$ (da es zwei gibt, die folglich jeweils 2 Punkte wert sind). Zwei weiße Schwerter werden auf den Tisch gelegt. Der Gesamtgerüchtewert für den Heiligen Gral beträgt $3 + 1 = 4$, kann also problemlos ignoriert werden. Doch die Pikten bringen es auf $5 + 3 + 2 + (2 \times 2) = 14$, so dass ein schwarzes Schwert auf den Tisch kommt.

2. Beispiel

	EXCALIBUR	HEILIGER GRAL	PIKTEN
	= 7		= 11

Der Spieler hat sich auf die Suche nach Excalibur begeben.

Der Gesamtgerüchtewert für die Excalibur-Quest beträgt $3 + (2 \times 2) = 7$. Ein neues schwarzes Schwert wird auf den Tisch gelegt.

Weder der Heilige Gral noch die Pikten stellen eine Gefahr dar, denn ihr Gesamtgerüchtewert ist jeweils niedriger als 14; die Pikten bringen es auf $5 + 3 + 2 + 1 = 11$, doch das führt nicht dazu, dass für die Spieler ein weißes Schwert auf den Tisch gelegt wird, denn der Spieler hatte sich nicht für die Quest der Pikten entschieden.

3. Einen Mitspieler verdächtigen

Jeder Spieler kann nur *einmal* pro Partie eine Verdächtigung vorbringen, und zwar erst, wenn bereits mindestens vier Schwerter auf dem Tisch liegen (unabhängig von deren Farbe). Ein Spieler darf niemals sich selbst anschuldigen.

Der Spieler, der die Verdächtigung vorbringt, zeigt mit seinem Finger auf den Mitspieler, den er verdächtigt. Dadurch wird dieser Spieler gezwungen, seine Loyalitätskarte aufzudecken – und das hat möglicherweise ernste Folgen für Camelot:

- Ist der Beschuldigte loyal, wird ein schwarzes Schwert auf den Tisch gelegt.
- Ist der Beschuldigte ein Verräter, wird ein weißes Schwert auf den Tisch gelegt.

Gerüchte streuen: der Verräter

Sobald der Verräter enttarnt ist, besteht seine einzige Aktionsmöglichkeit darin, weiterhin Gerüchte zu streuen. Jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, muss er zwei Karten vom Gerüchte-Stapel ziehen und eine davon offen oben auf den Gefahren-Stapel legen, während die andere der beiden Karten unter den Ablagestapel kommt (ohne sie offen zu zeigen).

🌀 Spielende 🌀

Die Partie endet, wenn mindestens sieben weiße Schwerter oder sieben schwarze Schwerter auf dem Tisch liegen. Wenn die Spieler zu diesem Zeitpunkt gerade dabei sind, das Ergebnis verschiedener Quests aus dem Gefahren-Stapel zu ermitteln, **MÜSSEN** sie auf jeden Fall **ALLE** diese Quests wie gewohnt vollständig abhandeln (sowohl die Hauptquest als auch alle Nebenquests) und gegebenenfalls weitere weiße oder schwarze Schwerter hinzufügen.

Die Spieler, deren Loyalität noch nicht entdeckt worden ist (also jene, die im Laufe der Partie nicht verdächtigt worden sind), decken jetzt ihre Loyalitätskarten auf, so dass man sieht, ob sie treu ergeben oder Verräter sind. Für jeden im Spielverlauf unentdeckten Verräter in ihren Reihen müssen die Spieler eines der weißen Schwerter, das sich bereits auf dem Tisch befindet, nun auf die schwarze Seite umdrehen!

- Befinden sich nun **eindeutig mehr** weiße als schwarze Schwerter auf dem Tisch **UND** sind immer noch mindestens sieben weiße Schwerter vorhanden, **haben die getreuen Spieler die Partie gewonnen!**
- Liegen **mindestens so viele schwarze Schwerter wie weiße Schwerter** auf dem Tisch **UND** sind immer noch mindestens sieben schwarze Schwerter vorhanden, **haben die Mächte des Bösen gewonnen** - zusammen mit dem Verräter oder den Verrätern, falls welche mitgespielt haben!

Wenn am Ende der Partie, nachdem für nicht enttarnte Verräter Schwerter umgedreht worden sind, keines der beiden Lager mindestens sieben Schwerter seiner Farbe besitzt, wird weiter gespielt, bis eines der Lager – gemäß den oben erläuterten Siegbedingungen – sieben Schwerter seiner Farbe auf dem Tisch liegen hat.

Varianten

Solo-Partie

Aufstrebende Ritter können dieses Spiel auch alleine spielen. Dabei gelten die üblichen Regeln, doch die Loyalitätskarten kommen nicht ins Spiel, so dass es auch keine Verdächtigungen gibt.

Ritter der Befreiung - Nur für Experten!

Spieler, die das Spiel bereits kennen, möchten möglicherweise die „Ritter der Befreiung“ verwenden.

Zu diesem Zweck werden zu Beginn der Partie alle neun Ritterkarten gemischt und als verdeckter Stapel neben den Gerüchte-Stapel gelegt. Die drei ungenutzten Morgana-Karten kommen ebenfalls verdeckt daneben.

Wenn sich ein Spieler im Laufe der Partie auf eine Quest begibt und Erfolg hat, werden die Mächte des Bösen wütend: Sofort wird eine der ungenutzten Morgana-Karten in den Gerüchte-Stapel gemischt.

Und jedes Mal wenn ein Spieler sich auf eine Quest begibt und diese fehlschlägt, so dass ein schwarzes Schwert auf den Tisch kommt, zieht er die oberste Karte vom Ritter-Stapel. Er liest diese Karte geheim, bevor er sie verdeckt vor sich ablegt.

Auf jeder Karte der „Ritter der Befreiung“ ist angegeben, wann und wie sie gespielt werden kann.



Artus (x 3)

Wann: Wenn ein anderer Spieler entscheidet, sich auf eine Quest zu begeben.

Wirkung: Diesen Spieler zwingen, stattdessen Gerüchten zu lauschen!



Tristan (x 2)

Wann: Während des eigenen Zugs, vor der Entscheidung für eine Aktion.

Wirkung: Den Gerüchte-Stapel durchsehen, ohne die Kartenreihenfolge zu ändern. Die anderen Spieler dürfen informiert werden, aber erst, nachdem der Gerüchte-Stapel wieder auf dem Tisch liegt.



Gawain (x 2)

Wann: Wenn ein Spieler auf einer Quest ist, nachdem alle Gesamtgerüchtewerte berechnet sind, aber bevor Schwerter auf den Tisch gelegt werden.

Wirkung: Drei Karten vom Gerüchte-Stapel ziehen, eine davon sofort spielen (doch niemals eine Morgana). Wenn es sich um Merlin, Mordred oder Vivien handelt, wird die Karte normal gespielt. Handelt es sich um eine Quest-Karte, wird sie zum Gesamtgerüchtewerte der entsprechenden Quest addiert.



Galahad (x 1)

Wann: Während des eigenen Zugs, statt der normalen Aktion.

Wirkung: Geheim die Loyalitätskarte eines Spielers ansehen.



Parzival (x 1)

Wann: Wenn ein Spieler verdächtigt wird, ein Verräter zu sein, oder wenn ein Verräter sich am Ende der Partie zu erkennen gibt.

Wirkung: Statt einem Schwert zwei Schwerter der entsprechenden Farbe hinzufügen (oder umdrehen)!

Karten-Glossar



Anmerkung : Immer wenn ein Quest-Symbol auf einer gezogenen Gerüchtekarte erscheint (einschließlich Mordred- oder Morgana-Karten), kann der Spieler entscheiden, als Aktion seines Zugs die Option „Sich auf eine Quest begeben“ zu wählen.

Pikten, Sachsen, Drache, Excalibur, Heiliger Gral

Jeweils neun Karten – vier mit einem ?, eine 2, eine 3, zweimal 4 und eine 5.

Der linke Nachbar des Spielers, der diese Karte vom Gerüchte-Stapel gezogen und oben auf den Gefahren-Stapel gelegt hat, kann entscheiden, sich als Aktion seines Zugs auf die entsprechende Quest zu begeben.



PIKTEN



SACHSEN



DRACHE



EXCALIBUR



HEILIGER GRAL



Mordred

Bei der Berechnung des Gesamtgerüchtes der Pikten- und/oder Sachsen-Quest ist jede Mordred-Karte so viele Punkte wert, wie Karten für diese Quest vorhanden sind.



Beispiel



Aufgrund von Mordred gilt für die Pikten-Quest das folgende Ergebnis: $5 + (2 \times 2) + 3 = 12$, denn es gibt drei Pikten-Karten. Für die Sachsen-Quest ergibt sich $4 + 1 = 5$, da nur eine einzige Sachsen-Karte vorhanden ist.

Vivien

Der Spieler, der Vivien gezogen hat, nimmt sich sofort eine der beiden Loyalitätskarten, die zu Beginn der Partie beiseite gelegt worden sind, und gibt die andere unbeschadet einem Spieler seiner Wahl. Diese beiden Spieler entscheiden nun, ob sie ihre ursprüngliche oder die neue Loyalitätskarte behalten möchten, die jeweils andere Loyalitätskarte wird verdeckt abgelegt, so dass die Mitspieler nicht wissen, welche Wahl die Spieler getroffen haben.



Morgana

Sobald eine Morgana-Karte gespielt wird, muss jegliche Form der verbalen, visuellen oder anderweitigen Kommunikation zwischen den Spielern eingestellt werden. Dies gilt, bis ein Spieler entscheidet, sich auf eine Quest zu begeben, oder eine Merlin-Karte vom Gerüchte-Stapel zieht. Außerdem hat jede Morgana-Karte noch einen weiteren Effekt, der nachfolgend erläutert wird:

1 Morgana # 1

Jeder Spieler, der während seines Zugs beschließt, Gerüchten zu lauschen, MUSS geheim die Karte ansehen, die er gezogen hat, und den Mitspielern mitteilen, um welche Karte es sich handelt, bevor er sie



verdeckt oben auf den Gefahren-Stapel legt, ohne sie zu zeigen. Natürlich dürfen Verräter lügen! So wird immer verfahren, wenn ein Spieler Gerüchten lauscht, bis ein Spieler, der Gerüchten lauscht, eine Merlin-Karte zieht – dann wird dieser Morgana-Effekt aufgehoben.

2 Morgana # 2

Jeder Spieler, der sich entscheidet, während seines Zugs Gerüchten zu lauschen, MUSS laut zählen, wenn er die Gerüchtekarte zieht: Der erste Spieler sagt 1, der zweite 2, usw. Die Spieler müssen dies jedes Mal tun, wenn sie Gerüchten lauschen, bis ein Spieler, der Gerüchten lauscht, eine Merlin-Karte zieht.



3 Morgana # 3

Wenn infolge der Entscheidung eines Spielers, sich auf eine Quest zu begeben, nach der Berechnung aller Quest-Ergebnisse Schwerter auf den Tisch kommen, wird je nach Ergebnis jeweils ein weiteres Schwert derselben Farbe zu den Quests hinzugefügt.



4 Morgana # 4

Bei der Berechnung aller Quest-Ergebnisse infolge der Entscheidung eines Spielers, sich auf eine Quest zu begeben, wird der auf dieser Morgana-Karte aufgedruckte Wert zu den Quests addiert. Wenn es für eine Quest gar keine Karten gibt (z. B. weil keine Excalibur-Karten im Gefahren-Stapel vorhanden sind), wird für diese Quest kein Wert addiert – sie wird nach wie vor ignoriert.



5 Morgana # 5

Der Gesamtgerüchtewert einer Quest, für die sich ein Spieler entschieden hat, muss sich auf 12 oder 13 belaufen, damit sie erfolgreich abgeschlossen werden kann. Eine 11 wird wie eine 10 behandelt und bringt 1 schwarzes Schwert auf den Tisch.



6 Morgana # 6

Bei der Berechnung des Gesamtgerüchtewerts einer Quest, für die sich ein Spieler entschieden hat, hat jedes ? statt des normalen ?-Werts den Wert 1.



7 Morgana # 7

Das nächste Mal, wenn der Gesamtgerüchtewert einer Quest, für die ein Spieler sich entschieden hat, 14 oder höher ist, endet die Partie sofort mit einer Niederlage aller getreuen Spieler – unabhängig von der Anzahl der Schwerter auf dem Tisch.



Merlin

Wenn eine Merlin-Karte ins Spiel kommt, dürfen die Spieler wieder frei Ratschläge, Informationen und Meinungen über das austauschen, was im Gefahren-Stapel liegt – und auch über alles andere.

Bevor der Gesamtgerüchtewert einer Quest, für die ein Spieler sich entschieden hat, sowie aller im Gefahren-Stapel vertretener Nebenquests berechnet wird, werden alle Merlin-Karten beiseite gelegt, die dieser Stapel enthält. Ihre Wirkung (siehe unten) tritt sofort ein, und die Merlin-Karten werden zusammen mit den anderen Karten, auf die sie sich beziehen, abgelegt.

Achtung: Merlin-Karten haben keine Auswirkung auf ?-Karten. Wenn es zu einer Quest also nur ?-Karten gibt, hat Merlin keine Wirkung auf diese Quest.

1 Merlin # 1

Direkt bevor der Gesamtgerüchtewert einer Quest, für die ein Spieler sich entschieden hat, sowie aller Nebenquests berechnet wird, wird für die Pikten- und für die Sachsen-Quest (sofern vorhanden) jeweils die Karte mit dem höchsten Wert entfernt.



2 Merlin # 2

Direkt bevor der Gesamtgerüchtewert einer Quest, für die ein Spieler sich entschieden hat, sowie aller Nebenquests berechnet wird, wird für die Drachen- und



für die Heilige Gral-Quest (sofern vorhanden) jeweils die Karte mit dem höchsten Wert entfernt.

3 Merlin # 3

Direkt bevor der Gesamtgerüchtewert einer Quest, für die ein Spieler sich entschieden hat, sowie aller Nebenquests berechnet wird, wird für die Excalibur- und für die Heilige Gral-Quest (sofern vorhanden) jeweils die Karte mit dem höchsten Wert entfernt.



4 Merlin # 4

Wer diese Merlin-Karte zieht, wählt sofort eine Quest, die er ihr zuordnen will, und legt ein entsprechendes Quest-Plättchen verdeckt neben den Gefahren-Stapel, um seine Wahl zu dokumentieren. Das nächste Mal, wenn ein Spieler beschlossen hat, sich auf eine Quest zu begeben, wird vor der Berechnung des Gesamtgerüchtewerts aller Quests von der gewählten, mit Merlin verbundenen Quest der höchste Wert entfernt.



5 Merlin # 5

Bei der Berechnung des Ergebnisses einer Quest, für die ein Spieler sich entschieden hat, wird diese Quest automatisch ein Erfolg, wenn es genau fünf Karten dieser Quest im Gefahren-Stapel gibt. Ansonsten tritt auch nach den üblichen Regeln ein Erfolg ein (d. h. prinzipiell bei einer 11, 12 oder 13 beziehungsweise bei einer 12 oder 13, wenn Morgana eingreift).





Table of Contents



Goal of the Game	2
Components	3
Setting Up the Game	4
Game Turn	5
• 1. Listening to Rumors	5
• 2. Going on a Quest	6
• 3. Making an Accusation	9
Game End	9
Variants	10
Card Compendium	11

Table des matières



But du Jeu	16
Matériel	17
Préparation	18
Tour de Jeu	19
• 1. Écouter les rumeurs	19
• 2. Partir en quête	20
• 3. Porter une accusation	23
Fin du Jeu	23
Variantes	24
Description des cartes	26

Inhaltsverzeichnis



Spielziel	32
Spielmaterial	33
Spielvorbereitung	34
Spielrunde	35
• 1. Gerüchten lauschen	35
• 2. Sich auf eine Quest begeben	36
• 3. Einen Mitspieler verdächtigen	39
Spielende	39
Varianten	40
Karten-Glossar	42

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Shadows over Camelot - the boardgame and Shadows over Camelot - the cardgame (Les Chevaliers de la Table Ronde / Schatten über Camelot) are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2005-2012 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.