

Shadows over Camelot (Schaduwen over Camelot) Spelregelsboek

Voor meer spellen en spelregels: www.gratishandleiding.eu

Een zwaluw vliegt door de grijze lucht van Cornwall... de machten van het Kwade verzamelen zich rondom Camelot. De Zwarte Ridder werd gezien bovenop een verlaten bergrug; Morgan smeedt plannen van wraak; Saksentropen zijn in beweging; en landerijen

van hout worden neergeveld voor de belegeringsmachines. En nog steeds is Lancelot verdwenen, moet Excalibur nog worden teruggevonden en blijft de Heilige Graal enkel maar

een legende. Dit zijn troebele tijden, inderdaad...

Zal jij, jonge ridder, opdagen en plechtig trouw beloven aan jouw collega-Ridders van de Ronde Tafel? Is jouw hart zuiver van aard en klaar om zich op te offeren voor ieders bestwil?

Of zal de duistere belofte van macht jou tot verraad verleiden?

INLEIDING

In de meeste spellen concurreren spelers tegen elkaar om de overwinning te behalen. *Shadows over Camelot* biedt een reis van een heel ander kaliber aan, waar jij en je medespelers, als Ridders van de Ronde Tafel, zullen samenwerken om gezamenlijk het spel te

verslaan!

Op het eerste gezicht lijkt deze taak vrij simpel. Per slot van rekening, zou een verzameling

van jonge en nobele ridders – snel van voet en gezond van geest – niet gemakkelijk een spel

kunnen verslaan dat zichzelf speelt? Helaas is jouw queeste meer gecompliceerd door de steeds voorhanden zijnde mogelijkheid van een verrader in jullie midden, wachtend om toe te

slaan op het slechts mogelijke moment...

Maar genoeg woorden... Trek je mantel aan, klim schrijlings op je oorlogspaar en galoppeer

in de *Shadows* om je bij ons te voegen in *Camelot*.

BESTANDELEN

- 1 hoofdspelbord van Camelot en de Ronde Tafel met haar omringende queestes;
- 3 additionele dubbelzijdige queestes (De Heilige Graal, Excalibur en Lancelot & De Draak);
- 16 zwaarden van de Ronde Tafel (wit op één zijde, zwart op de andere)
- 168 karakter-, gebeurtenis- en loyaliteitskaarten, waaronder:
 - ° 84 witte kaarten: 69 standaard, 15 speciale en 8 loyaliteitskaarten (loyaal/verrader)
 - ° 76 zwarte kaarten: 64 standaard, 12 speciale;
- 7 wapenschilden (1 per ridder);
- 7 standaard dobbelstenen (1 per ridder);
- en 1 speciale 8-zijdige dobbelsteen voor de belegeringsmachines;
- een spelregelboekje en het Boek van de Queestes;
- een *Days of Wonder* online-toegangsnummer, vermeld op de rugzijde van deze spelregels;
- 30 miniaturen, waaronder:

12 belegeringsmachines;
3 relikwieën;
4 krijgers van de Saksen en 4 krijgers van de Picten;
7 ridders
2

JEZELF VERTROUWD MAKEN MET ESSENTIËLE SPELONDERDELEN:

Het spel bevat een aantal diverse elementen en onderdelen. We raden je aan om onderstaande korte toelichtingen aan je groep te geven bij het opzetten van het spel, of deze te herhalen aan nieuwe spelers vóóraler van start te gaan:

KAARTEN

Er zijn drie hoofdcategorieën van kaarten in *Shadows over Camelot*:

De **loyaliteitskaarten**, één voor ieder van jullie aan het begin van het spel, bepalen jouw trouw: hetzij loyaal (trouw aan Camelot en de Ridders van de Ronde Tafel), hetzij de verrader

(trouw aan de Krachten van het Kwade);

De **witte kaarten**, herkenbaar aan hun witte achterzijde en rand, stellen een verscheidenheid

aan “goede” gebeurtenissen of karakters voor die jou en je collega-ridders moeten helpen op jouw queestes. Witte kaarten zijn er in 2 categorieën: **standaard** witte kaarten en de meer zeldzame, meer machtige **speciale** witte kaarten die herkenbaar zijn aan hun speciale symbool.

De **zwarte kaarten**, herkenbaar aan hun zwarte achterzijde en rand, zijn altijd een slecht voorteken voor jou en je collega-ridders (maar welgekomen nieuws voor een verrader), nu deze gewoonlijk de spreiding van de Kwade Krachten doorheen het land helpen. Zwarte kaarten bestaan in 2 categorieën: **standaard** zwarte kaarten en de meer zeldzame, meer gevaarlijke **speciale** zwarte kaarten die herkenbaar zijn aan hun speciale symbool.

WAPENSCHILDEN

Jouw wapenschild is jouw naslagkaart van jouw karakter doorheen het spel. Aanvankelijk met de bovenzijde met jouw ridders naam naar boven gelegd, is dit de plaats waar je jouw levensdobbelsteen plaatst alsook de relikwieën die je zou winnen. Eveneens is dit de kaart waaronder je jouw loyaliteitskaart in het begin van het spel verstopt.

Jouw wapenschild geeft je een overzicht van de acties die je mag doen en omschrijft nauwkeurig jouw unieke speciale kracht. Dit laatste wordt meer uitvoerig in detail beschreven in Appendix 1 van het Boek van de Queestes onder de naam van jouw ridder. De andere kant van elk wapenschild is voor de verrader, om te gebruiken eens hij ontmaskerd

is. Het omschrijft nauwkeurig de mechanismen van zijn kwade intriges voor de rest van het spel.

3

QUEESTES

In *Shadows over Camelot* stellen de variabele borden van het spel (het hoofdspelbord en de

drie nevenborden) diverse locaties voor naar waar je mag reizen voor het vervullen van queestes die jou zullen helpen om het spel te winnen.

Al deze queestes hebben enkele gelijke kenmerken:

- **een naam en een symbool**, gebruikt om de queeste aan te duiden op verschillende spelbestanddelen en –kaarten;

- **een illustratie van de landschapslocatie waar zich de queeste voordoet**, en in bepaalde gevallen, van de vijanden die je daar zal tegenkomen;
- **voorbestede kaartplaatsen**, waar een verscheidenheid van zwarte of witte kaarten moeten worden gespeeld om de queeste te doen vooruitgaan;
- **voorbestede ridderposities** om aan te duiden of de queeste open is voor alle ridders of het daarentegen een solo-queeste is;
- **overwinning- en nederlaagpictogrammen**, die de buit voorstellen van de overwinnaars en de straf die wordt toebedeeld aan de overwonnenen;

Elke queeste heeft gewoonlijk 1 of meer zwarte kaarten of slechte acties die eraan verbonden zijn, en 1 of meer witte kaarten die gespeeld kunnen worden op de queeste of heroïsche acties die kunnen worden uitgevoerd om ze te doen vooruitgaan;

Voor een meer grondige/diepgaande beschrijving van de queestes en details van de specifieke eindvoorwaarden van elke queeste en de gevolgen van een overwinning of nederlaag, wordt verwezen naar het Boek van de Queestes;

RELIKWIEËN

In *Shadows over Camelot* leveren verschillende queestes machtige relikwieën op. Deze winnen zal jou een grote stap verder brengen op jouw moeilijke weg naar winst.

Deze relikwieën en de queestes waarmee ze verbonden zijn, zijn:

- **Excalibur**, het legendarische zwaard in de queeste naar Excalibur;
- **De Heilige Graal** van de legende, in de queeste naar de Graal;
- en **Lancelots Pantser** in de queeste naar Lancelot;

Wanneer je 1 van deze queestes wint, neem je onmiddellijk het overeenkomstige relikwie en

plaats je het miniatuur trots op jouw Wapenschild.

De kracht van de relikwie, zoals beschreven op jouw Wapenschild en in de overeenkomstige queeste, is nu van jou.

Daarentegen, als de queeste verloren is, verdwijnt het relikwie voor altijd en wordt het uit het

spel verwijderd voor de rest van het spel.

4

ZWAARDEN VAN DE RONDE TAFEL

De 16 zwaarden van het spel (wit op de ene kant, zwart op de andere) worden gebruikt doorheen het spel om de voortgang naar overwinning of nederlaag van jouw groep aan te duiden. Wanneer het spel eindigt, zal de kleur (en hoeveelheid) van de zwaarden bepalen of

je het spel gewonnen hebt dan wel verloren.

DOEL VAN HET SPEL

In *Shadows over Camelot* vormen jij en jouw vrienden een coalitie van ridders die plechtig hebben beloofd het Koninkrijk te beschermen tegen de Krachten van het Kwade. Jouw overwinning is gesteund op de succesvolle vervulling van legendarische queestes zoals de

queeste naar Excalibur, de Heilige Graal of Lancelots Pantser, het toernooi tegen de Zwarte Ridders, en talrijke oorlogen tegen de Saksen en de Picten.

Elke queeste biedt zijn eigen uitdagingen, met buit voor de overwinnaars en vreselijke gevolgen voor de verliezers.

Het volbrengen van de queeste brengt vaak 1 of meer nieuwe zwaarden aan de Ronde Tafel.

Ingeval van overwinning worden deze zwaarden met de witte zijde naar boven gelegd, ter steun van de ridders. Ingeval van nederlaag, worden deze met de zwarte zijde naar boven gelegd, die de onheilspellende voortgang van het Kwade aangeven.

Het spel eindigt vroegtijdig en is verloren indien de loyale ridders niet kunnen voorkomen dat

de Krachten van het Kwade 1 van de volgende situaties bereiken:

- **Camelot insluiten met 12 belegeringsmachines;**
- **7 of meer zwarte zwaarden op de Ronde Tafel plaatsen;**
- **al de loyale ridders doden;**

Anders eindigt het spel onmiddellijk na de eerste actie waarin een 12^{de} zwaard (of meer) op de

Ronde Tafel gelegd wordt. Op dat ogenblik wordt het spel gewonnen indien de loyale ridders

erin geslaagd zijn om een meerderheid van witte zwaarden op de Ronde Tafel te plaatsen.

Als

er een verrader is, wint hij indien de Krachten van het Kwade de rest van de ridders verslaan.

OPZETTEN VAN HET SPEL

Plaats het hoofdspelbord van Camelot en haar omgevingen in het midden van de tafel **(1)**. Druk de queestes naar Excalibur, de Heilige Graal en Lancelot & De Draak uit en leg deze bij

het hoofdspelbord zoals wordt afgebeeld in **(2)**. De queeste naar Lancelot & De Draak moet

worden geplaatst met de zijde van Lancelot naar boven.

Plaats nu de miniaturen van Excalibur, de Heilige Graal en Lancelots Pantser op de respectieve plaatsen van deze queestes **(3)**. Plaats de 12 belegeringsmachines, 4 Saksen, 4

Picten en 16 dubbelzijdige zwaarden in een voorraad bij het spelbord **(4)**.

5

Deel willekeurig een wapenschild uit aan elke speler. Iedereen neemt zijn ridder in bezit en stelt zichzelf en zijn speciale kracht aan de groep voor. Plaats jouw wapenschild met de zijde

naar boven bij jou en leg een 6-zijdige dobbelsteen met de 4 (vier) aan de bovenkant zichtbaar

op de hiervoor voorbehouden plaats **(5)**. Deze dobbelsteen wordt gebruikt doorheen het spel

om de levenspunten van jouw ridders op te volgen.

Plaats jouw miniatuur-ridder op de voor hem bestemde zetel aan de Ronde Tafel **(6)**, waar het

spel zal starten.

Verdeel de kaarten in drie stapels (wit, zwart en loyaliteit).

Schud de zwarte kaarten in een trekstapel en plaats ze op de voorbestemde plaats in Camelot

(7).

Van de witte kaarten geef je één Merlijn-kaart aan elke speler. Schud vervolgens de overige

witte kaarten met inbegrip van de resterende Merlijn-kaarten.

Deel 5 witte kaarten uit aan elke speler en plaats de overgebleven witte kaarten in een trekstapel op de voorbestemde plaats in Camelot **(8)**.

Schud alle 8 loyaliteitskaarten en geef op willekeurige wijze 1 ervan aan elke speler. Kijk geheim naar jouw loyaliteitskaart om jouw trouw te achterhalen (aan de Ronde Tafel indien loyaal, aan de Krachten van het Kwade indien de verrader) alvorens je loyaliteitskaart met

de

zijde naar beneden onder jouw wapenschild te schuiven **(9)**. Alle ongebruikte loyaliteitskaarten worden onbekeken met de zijde naar beneden in de speldoos gelegd.

BELANGRIJKE OPMERKING:

Doorheen het spel moeten al de gespeelde kaarten (hetzij zwart of wit) altijd worden verwijderd met de zijde naar beneden. Om de verwijderde stapels te onderscheiden van de

trekstapels, worden de trekstapels altijd op het spelbord in Camelot gelegd **(7) & (8)**, terwijl de verwijderde kaarten zich steeds buiten Camelot (= naast het bord) bevinden **(10)**.

BEGIN VAN HET SPEL

Bij de aanvang van het spel, in een gebaar van de op handen zijnde samenwerking, moet elke

speler 1 witte kaart van zijn hand selecteren en ze met de afbeelding naar boven plaatsen op

de Ronde Tafel.

Een discussie zou moeten volgen over hoe deze kaarten het best onder alle ridders zouden

worden verdeeld.

Een ridder, in een nobele daad, mag er zelfs vrijwillig voor opteren om geen van de verdeelde

kaarten te nemen, terwijl anderen er verscheidene mogen oppikken. Indien er onenigheid bestaat (hetgeen geen goed teken is voor hetgeen nog moet komen), worden de aangeboden

kaarten opnieuw geschud en willekeurig herverdeeld aan elke speler.

Je bent nu klaar om te beginnen.

6

AANBEVELINGEN VOOR HET EERSTE SPEL

Dit spel is verschillend, heel verschillend, van andere spellen. Je zal weldra het spel spelen,

doch er onvrijwillig toe bijdragen dat het jou verslaat. Hoewel de spelmechanismen van het spel heel eenvoudig zijn, zullen hun implicaties en de mogelijke repercussies van jouw daden

allesbehalve eenvoudig zijn.

Als gevolg hiervan, tenzij jouw spelersgroep bestaat uit geharde veteranen die zich allen reeds

grondig op voorhand vertrouwd hebben gemaakt met deze regels en appendices, raden we aan

om jouw eerste spel zonder een mogelijke verrader in jullie midden te spelen. Het zal weliswaar de spanning en het plezier verlagen dat kan voortkomen uit een goed aandeel van

iemand 'in de rug steken', maar het zorgt ervoor dat iedereen de kans krijgt om meester te worden van het spel.

Om dit te doen, verwijder je simpelweg de verrader uit de gemengde loyaliteitskaarten alvorens deze worden uitgedeeld en wordt iedere loyaliteitskaart met de zijde naar boven gebruikt, louter als een herinnering aan de voorwaarden om het spel te winnen.

Dit zou je moeten toelaten om snel meester te worden van de spelmechanismen en jezelf vertrouwd te maken met de unieke, speciale kracht van elke ridder en met de queestes en obstakels die je waarschijnlijk zal tegenkomen.

Als de spelregels jou een beetje afschrikken in het begin, maak je dan zeker geen zorgen: al

wat je nodig hebt om gestart te geraken, is jezelf vertrouwd te maken met de essentiële bestanddelen van het spel tijdens de spelopbouw en een vastberaden beheersing van de

basisbeurt-structuur zoals in hoofdlijnen aangegeven op jouw wapenschild en in deze regels.

Met deze kennis uitgerust, kan je dus starten met het spel en de rest ontdekken als je speelt,

met verwijzing naar het Boek van de Queestes wanneer je jezelf in een nieuwe queeste begeeft en naar het Kaartenmanifest indien nu en dan een vraag opduikt.

Eens je het spel onder de knie hebt, voeg je de verraderkaart weer toe aan de mengeling van

loyaliteitskaarten in het begin van het spel en geniet! Maar onthoud: iemand in jouw heldhaftige groep kan nu in het geheim werken tegen de rest... en hij is even grondig vertrouwd met de subtiliteiten van het spel als jij het bent!

EEN WOORD OVER SAMENWERKEN

Op momenten doorheen het spel, zal winst steunen op de bekwaamheid van jouw groep om

de juiste keuzes te maken of opofferingen te doen voor het algemeen belang.

De kaarten die aan jou zijn toebedeeld, en jouw unieke speciale kracht, kunnen nu en dan jouw keuze van queeste of verloop van jouw actie voorschrijven.

Samenwerking met andere gelijkgezinde ridders in jouw groep zullen vaak cruciaal blijken om te winnen.

Enkele regels moeten derhalve steeds in het oog worden gehouden, wanneer wordt beraadslaagd met jouw collega-ridders.

Verklaringen van een voornemen (*"Ik heb gehoord dat deze lasterlijke Saksen weer op pad*

zijn, ik zal hen verslaan!") kunnen vrij worden gedaan; verdedigingsmiddelen (*"Mijn gewapende mannen zijn sterk en klaar, mijn Heer"*) en bekwaamheden (*"Wat een belachelijke zwakke Zwarte Ridder zie ik aan de overkant van de brug!"*) kunnen alle openlijk

worden besproken, zolang jouw opmerkingen algemeen en vaag zijn.

In ieder geval mag je nooit de exacte waardes van jouw handkaarten openbaar maken of bespreken, noch enige andere specifieke informatie die niet voor jouw collega-ridders ter lezing beschikbaar is, ten beste geven.

7

Bijvoorbeeld mag je nooit zeggen: *"Ik heb 3 gralen, laat me deze hebben"* of *"Ik zal jou 3 "Gevecht 2"-kaarten geven voor mijn "Gevecht 5"*.

Als volwassen mannen van waarde, zouden jullie volledig uit vrije wil en bewust moeten handelen. Ongeacht het advies, de wensen of bedreigingen van jouw broeders, mag je jezelf

altijd inlaten met de actie van jouw keuze. Het is zelfs toegelaten om te liegen over jouw bedoelingen of jouw verdedigingsmiddelen op je hand (een bijzonder bruikbaar manoeuvre

voor een verrader), **maar je mag nooit vals spelen.**

SPEELBEURT

STARTSPELER

Als het een monarch betaamt, begint Koning Arthur het spel. Als hij niet in het spel is, begint

de jongste ridder.

SPEELVOLGORDE

Het spel wordt met de wijzers van de klok gespeeld in opeenvolgende beurten, totdat het spel voortijdig verloren is;

of

een twaalfde zwaard op de Ronde Tafel is gelegd, op welk ogenblik de kleur van de

meerderheid van de neergelegde zwaarden overwinning of nederlaag bepaalt.

DE TWEE FASES

De speelbeurt is verdeeld in twee fases, waarin telkens afzonderlijk wordt geverifieerd of het spel eindigt of niet.

- **in de eerste fase**, de fase van 'de voortgang van het Kwade', moet je 1 van de drie weinig aantrekkelijke keuzes maken, die alle de Kwade Krachten begunstigen.

- **in de tweede fase**, de fase van 'de heroïsche acties', tracht je jouw doel te helpen door het uitvoeren van één (of gebeurlijk meer) van de vijf heroïsche acties.

SPEELBEURT-OVERZICHT

In jouw beurt, moet je twee stappen uitvoeren:

- **voortgang van het Kwade:**

je *moet* één van de volgende drie acties kiezen:

- ° een zwarte kaart trekken van de zwarte trekstapel, deze kaart lezen en haar gevolgen toepassen (het trekken van een zwarte kaart, zie blz. 10);
- ° een belegeringsmachine toevoegen rond Camelot (blz. 11);
- ° of een levenspunt verliezen (blz. 12);

Verifieer of de voorwaarden voor het einde van het spel zijn vervuld alvorens verder te gaan naar stap 2.

8

- **heroïsche acties:**

je *moet* nu één van de volgende vijf mogelijke heroïsche acties uitvoeren (je mag gebeurlijk meer acties uitvoeren – zie opoffering en speciale krachten blz. 16-17):

- ° naar een nieuwe queeste gaan (bewegen blz. 12);
- ° een actie uitvoeren die verband houdt met de queeste waarin je bent (blz. 13-15);
- ° een speciale witte kaart spelen (blz. 16);
- ° jezelf genezen (blz. 16);
- ° of een andere ridder beschuldigen (blz. 16);

Na jouw heroïsch actie(s), verifieer je de voorwaarden voor het einde van het spel zijn vervuld (blz. 17). Zoniet, gaat het spel voort en is de volgende speler aan de beurt.

Tijdens de fases van 'voortgang van het Kwade' en 'heroïsche acties', mag je steeds jouw keuzes met de groep bespreken, zolang je maar de regels respecteert zoals beschreven in "een woord over samenwerken" (blz. 8). Niettemin heb je zelf altijd het laatste woord over jouw beslissingen.

1. VOORTGANG VAN HET KWADE

In het begin van elke beurt, word je geconfronteerd met het selecteren van één van de drie weinig aantrekkelijke keuzes, alle ontworpen om de Krachten van het Kwade te helpen in hun

veldtocht tegen jou. Beslissen welke de minste is van deze kwalen, zal afhangen van de huidige spelomstandigheden, maar je moet één van de volgende kiezen: een zwarte kaart trekken, een belegeringsmachine rond Camelot toevoegen of een levenspunt verliezen.

a. Het trekken van een zwarte kaart

Als je ervoor kiest om een zwarte kaart te trekken, neem je de bovenste kaart van de zwarte

trekstapel, lees je ze luidop, en pas je haar gevolgen toe.

Indien noodzakelijk, wordt verwezen naar het Kaartenmanifest in Appendix 2 van het Boek van de Queestes voor meer details over de wijze waarop de kaart gespeeld wordt.

Als je SIR PERCIVAL bent, laat jouw speciale kracht jou toe om te kijken naar de

zwarte kaart bovenop de zwarte trekstapel en deze terug te leggen alvorens te beslissen of je deze of een andere kwade actie kiest.

Noteer dat Zwarte Ridder- en Lancelot/Draak-kaarten soms met hun zijde naar beneden worden gespeeld als je ze kiest. In dit geval wordt hun waarde niet luidop aan de andere spelers voorgelezen.

9

Indien de zwarte trekstapel op is als gevolg van het trekken, vermeng dan opnieuw alle verwijderde zwarte kaarten in een nieuwe zwarte trekstapel, en tegelijkertijd vermeng je opnieuw de witte aflegstapel en de witte trekstapel in een nieuwe witte trekstapel. Gedurende het spel, zal je beide stapels opnieuw dienen te schudden indien een trekstapel op is, zelfs als de andere nog niet uitgeput is.

Speciale zwarte kaarten

Indien de zwarte kaart die je trekt een speciale zwarte kaart is (zie het symbool van een speciale zwarte kaart zoals afgebeeld in de originele spelregels):

Dark Forest (Zwarte Woud) – Desolation (Woestenberg) – Guinevere – Mist of Avalon (Nevelen

van Avalon) – Mordred – Morgans (x5) – Vivien

Lees ze luidop en pas haar effecten onmiddellijk toe.

Als je het wenst, kunnen jij en/of enkelen van jouw collega-ridders beslissen om onmiddellijk

de gevolgen van de kaart teniet te doen door collectief 3 Merlijn-kaarten te spelen.

Opgepast: dit collectief gebruik van Merlijn-kaarten om te voorkomen dat een speciale Zwarte Kaart in het spel komt, kan nooit retroactief worden toegepast. Bv. Als je *Vivien* of *Dark Forest* trekt en je geen 3 Merlijn-kaarten hebt, komt deze kaart onmiddellijk in het spel

en blijft zij van kracht totdat het spel eindigt, zelfs als je later 3 Merlijn-kaarten in je hand hebt.

Alle gespeelde kaarten – met inbegrip van de drie Merlijn-kaarten – die worden gespeeld, worden dan verwijderd en op de respectieve aflegstapel gelegd, met afbeelding naar beneden.

BELANGRIJKE OPMERKING:

Doorheen het spel, verwijder je alle kaarten met afbeelding naar beneden, ongeacht hun kleur

of wie de kaart speelde. Kaarten die op het spelbord worden gespeeld, worden gewoonlijk met afbeelding naar boven geplaatst, tenzij het anders staat aangegeven.

Standaard zwarte kaarten

Indien de zwarte kaart die je trekt een standaard zwarte kaart is:

Black knight (Zwarte Ridder) – Despair (Wanhoop) – Excalibur – Lancelot & Dragon (Lancelot/Draak) – Mercenaries (Huurlingen) – Picts (Picten) – Saxon (Saksen)

Speel deze met afbeelding naar boven op haar overeenkomstige queeste, zoals aangegeven

door het queeste-symbool op de kaart.

10

In tegenstelling tot speciale zwarte kaarten, kan een standaard zwarte kaart niet gecounterd

worden door het gebruik van 3 Merlijn-kaarten wanneer ze in het spel komt.

Het gevolg van een *Mercenaries*-kaart wordt toegepast, naar keuze, op hetzij de Picten-, hetzij

de Saksenoorlog.

De *Lancelot/Dragon*-kaarten worden altijd geplaatst op deze queeste die momenteel in spel is

(Lancelot eerst, gevolgd door de Draak eens Lancelots queeste vervuld is).

Indien de zwarte kaart die je trekt een gevechtskaart is met hierop een cijfermatige waarde (*Lancelot/Dragon*, of een *Black Knight*), mag je ervoor kiezen om deze met afbeelding naar

beneden te spelen op het spelbord zodat haar numerieke waarde verborgen blijft voor de rest

van de groep. Dit zal waarschijnlijk een aantal verdachte wenkbrauwen doen fronsen, maar

het laat jou ook toe om onmiddellijk een witte kaart te nemen van de trekstapel op jouw hand.

Op Lancelots queeste, let op de waarde van Lancelot (linkse cijfer)

Op de Draak-queeste, let op de waarde van de Draak (rechtse cijfer)

Indien de Queeste voor een bepaalde zwarte kaart niet langer meer in het spel is (eens gespeeld, worden de queestes naar Excalibur, de Heilige Graal en Lancelot & De Draak, alle

overgeslagen of verwijderd), wordt onmiddellijk een belegeringsmachine toegevoegd aan Camelot in plaats van het spelen van de kaart. De kaart wordt dan verwijderd naar de aflegstapel. Speel geen kaart op het bord zelf, waar de tekeningen enkel een herinnering zijn

van de gevolgen van de kaart.

Als je een zwarte kaart trekt die:

- een *Black Knight*- of *Lancelot/Dragon*-kaart is die de laatste lege plaats op de kwade zijde van een queeste vult,

- een *Excalibur*-kaart die Excalibur naar de laatste positie van de kwade zijde van de rivier beweegt,

- een *Despair*- of *Desolation*-kaart die ervoor zorgt dat de gehele Graalqueeste met zwarte kaarten wordt gevuld;

- of een *Picts*-, *Saxon*- of *Mercenaries*-kaart die een vierde Picten- of Saksenfiguur op het strijdveld brengt,

zal de queeste waar je de kaart speelt onmiddellijk eindigen. Kijk na in het Boek van de Queestes of de queeste gewonnen of verloren is, en pas de overeenkomstige gevolgen toe van

overwinning of nederlaag, zoals aangegeven door de pictogrammen 'Overwinning' en 'Nederlaag' van de queeste.

b. Het toevoegen van een belegeringsmachine rondom Camelot

Neem een belegeringsmachine uit de voorraad en plaats ze op één van de lege velden voorzien voor belegeringsmachines rondom Camelot.

Indien dit de 12^{de} belegeringsmachine is die rondom Camelot geplaatst wordt, is het spel onmiddellijk verloren voor allen, behalve voor de verrader!

11

c. Het verliezen van een levenspunt

Je mag altijd je eigen weerstandsvermogen opofferen om de Krachten van het Kwade in bedwang te houden. Om dit te doen, verlies je simpelweg een levenspunt en draai je jouw levensdobbelsteen zo dat de eerstvolgende lagere waarde met de zijde naar boven komt te liggen.

Je levenspunten kunnen nooit onder 0 of boven 6 gaan (elk levenspunt dat je wint boven 6 is

onmiddellijk verbeurd).

Indien je levenspunten op 0 komen (als gevolg van een vrijwillige opoffering, of op eender welk tijdstip tijdens het spel, ongeacht de reden ervan), sterf je en verdwijnt je uit het spel aan

het einde van je speelbeurt. Indien je Excalibur of Lancelots Pantser bezat, zijn deze nu voor

altijd verloren en worden deze uit het spel verwijderd. Al je witte kaarten worden onmiddellijk met afbeelding naar beneden verwijderd op de witte aflegstapel, en jouw miniatuur wordt van het spelbord gehaald.

Je enige hoop: indien de Heilige Graal eerder in het spel gewonnen was en de eigenaar ervan

jou van deze laat drinken, overleef je jouw val naar 0 levenspunten, maar slechts 1 keer (indien je zelf de eigenaar bent van de Graal, kan je haar magische krachten op jezelf gebruiken). Wanneer je van de Heilige Graal gedronken hebt, zet je jouw levenspunten opnieuw op 4 en verwijder je de Heilige Graal uit het spel.

Belangrijke opmerking: zelfs als je dood bent, mag je jouw loyaliteitskaart niet openbaren totdat het spel afgelopen is. Zelfs als je in het gevecht sneuvelt, heb je een kans om van de

winst te genieten (als dode, weliswaar!) indien jouw zijde uiteindelijk wint.

2. HEROÏSCHE ACTIES

Indien je jouw fase van 'voortgang van het Kwade' overleeft, moet je vervolgens 1 van de 5

heroïsche acties ondernemen.

Om jouw collega-ridders te helpen, moet je hetzij:

- naar een nieuwe queeste gaan; blz. 12
- een specifieke actie van een queeste uitvoeren; blz. 13-15
- een witte kaart spelen; blz. 16
- jezelf genezen; blz. 16
- of, wanneer het toegelaten is, een beschuldiging uiten.

Denk eraan dat je in deze fase één actie moet nemen. Dus indien je jezelf op een queeste bevindt en je in de onmogelijkheid bent om de actie(s) verbonden aan deze specifieke queeste

uit te voeren, moet je een speciale witte kaart spelen, jezelf genezen, of een beschuldiging uiten. Indien je geen enkele van de voorgaande acties kan uitvoeren, moet je bewegen, ongeacht hoe graag je ook op deze queeste had willen blijven!

12

a. naar een nieuwe queeste gaan

Het land rondom Camelot is donker en onheilspellend. Naar een nieuwe bestemming reizen is vaak een grootse daad op zichzelf, en dit vereist heroïsche actie.

Om te reizen, neem je eenvoudig jouw miniatuur-ridder en beweeg je deze naar een bestemming, een queeste van jouw keuze. De afstand tussen jouw oorspronkelijke queeste en de bestemming, en de respectieve positie van deze queestes op de kaart is irrelevant. Elke beweging vereist steeds één enkele heroïsche actie.

De enige uitzondering is Camelot, dat twee locaties heeft (de belegeringsplaats buiten de muren en de Ronde Tafel binnen) tussen dewelke je vrij kan bewegen zonder er een heroïsche actie aan te spenderen.

Enkele queestes (de Zwarte Ridder, Lancelot) zijn solo-queestes. Slechts één ridder mag op elke solo-queeste aanwezig zijn op eender welk ogenblik. Derhalve mag je enkel naar een solo-queeste bewegen indien deze op dat moment onbezet is.

Indien jij heer Tristan bent, en je in Camelot was gedurende jouw vorige beurt, laat jouw speciale kracht jou toe om zonder kost van de Ronde Tafel naar eender welke queeste te bewegen, hetgeen jou toelaat om alsnog een (andere) heroïsche actie uit te voeren.

b. Het uitvoeren van een specifieke actie van de queeste

Elke queeste heeft 1 of meer specifieke heroïsche acties die ermee verbonden zijn. Deze queeste-specifieke acties helpen gewoonlijk de queeste vooruit naar een succesvol einde. Je mag enkel een queeste-specifieke actie uitvoeren indien jouw Ridder op dat moment op

de queeste is.

Indien, als gevolg van een heroïsche actie, de voorwaarden voor het einde van een queeste vervuld zijn:

- worden alle ridders op de net beëindigde queeste opnieuw naar de Ronde Tafel in Camelot verplaatst (en dit zonder kost);
- worden de voorwaarden van overwinning of nederlaag van de queeste – zoals aangegeven door de pictogrammen van de queeste en in de inleiding in het Boek van de Queestes – onmiddellijk toegepast;
- en worden alle op de queeste gespeelde kaarten verwijderd naar de respectieve aflegstapel. Saksen en Picten-figuren, indien er hiervan zijn, worden weer in de voorraad gelegd.

13

De heroïsche acties die specifiek zijn voor elke queeste, zijn:

CAMELOT

Camelot heeft een specifieke heroïsche actie die verbonden is aan elk van haar twee secties,

de Ronde Tafel en de belegering buiten de muren van het fort.

Wanneer je in Camelot bent, mag je ervoor kiezen om één van de onderstaande heroïsche

acties uit te voeren:

- **2 witte kaarten trekken;**
- **of een belegeringsmachine bestrijden;**

2 witte kaarten trekken

Er zijn geen beperkingen aan het aantal witte kaarten dat je in jouw bezit mag hebben op eender welk ogenblik tijdens het spel. Maar, als je 12 of meer witte kaarten op handen hebt,

kan je niet kiezen om nog een of meerdere, bijkomende witte kaarten te trekken als jouw heroïsche actie.

Het vechten tegen een belegeringsmachine

Om een belegeringsmachine te bekampen, dien je eerst een aantal gevechtskaarten uit je hand

te selecteren en op tafel te leggen, zoveel je maar wil.

Daarna wordt de 8-zijdige dobbelsteen gegooid:

- **indien de som van de witte gevechtskaarten die je speelde, groter is** dan de waarde die op de dobbelsteen is aangeduid, win je het gevecht; haal je de belegeringsmachine van het spelbord, leg je ze opnieuw in de voorraad en verwijder je alle kaarten die werden gespeeld.

- **indien de som van jouw witte kaarten lager is** dan (of gelijk is aan) de waarde van de dobbelsteen die je zonet gegooid hebt, trek je 1 levenspunt af van de waarde op jouw levensdobbelsteen. Indien dit jou tot nul brengt, sterf je (zie 'het verliezen van een levenspunt', hoger). De belegeringsmachine blijft op haar plaats en jij moet alle gespeelde kaarten verwijderen.

Belangrijke opmerking

Onthoud dat indien, op eender welk ogenblik tijdens het spel, de witte trekstapel uitgeput is,

alle witte kaarten (hierin begrepen de reeds verwijderde witte kaarten) in een nieuwe trekstapel worden herschud, en tezelfdertijd de zwarte kaarten (hierin begrepen de reeds verwijderde zwarte kaarten) samen in een nieuwe zwarte trekstapel worden herschud.

Indien jij Heer Gawain (Gawijn) bent, laat jouw speciale kracht jou toe om 3 witte kaarten te

trekken in Camelot, in plaats van 2. Je bent wel nog onderhevig aan de hiervoor genoemde

beperking van 12 kaarten op handen.

14

QUEESTES: DE ZWARTE RIDDER, LANCELOT & DE DRAAK

Het toernooi tegen de Zwarte Ridder, de Queeste naar Lancelots Pantser en de Queeste van de

Draak zijn gevechtsqueestes.

Wanneer je op een gevechtsqueeste bent, mag je, als heroïsche actie van jouw keuze, een

enkele gevechtskaart spelen op elke lege plaats op de zijde van de ridders.

De kaarten die je speelt, moeten eventueel een specifieke combinatie vormen (2 paren van

onderscheiden waardes in het toernooi van de Zwarte Ridder, een “full house” in de Queeste

naar Lancelot, en 3 “three-of-a-kinds” in de Queeste van de Draak), zodat jouw keuze van gevechtskaarten beperkt kan zijn, dan wel de keuze van toekomstige kaarten die nog zouden

worden gespeeld, hierdoor beperkt kunnen worden.

Een gevechtsqueeste eindigt op het ogenblik dat de laatste witte lege plaats gevuld wordt (of

zwarte lege plaats, indien in de voortgang van de fase van het Kwade). De som van alle op de

queeste gespeelde witte kaarten worden vergeleken met de som van alle zwarte kaarten aldaar

gespeeld.

Om de identiteiten van zowel de onschuldigen als een mogelijke verrader te beschermen, moeten alle zwarte kaarten die gespeeld werden op de queeste, samen geschud worden alvorens deze te onthullen teneinde hun som te berekenen.

Indien de witte kaarten de grootste totale waarde hebben, is de queeste gewonnen; anders is ze

verloren.

Afbeelding in originele spelregels: de queeste eindigt met een 5° zwarte kaart

De 5 zwarte kaarten, inbegrepen 4 met afbeelding naar beneden zijn: $3+1+1+5+1=11$

De ridder speelde tot nu toe 3 kaarten met een totale waarde van: $1 \times 4 + 2 \times 5 = 14$.

De ridder wint: 14 vs. 11

DE QUEESTE NAAR EXCALIBUR

Om Excalibur te winnen, moet je stap voor stap Excalibur naar jouw zijde van de rivier bewegen.

Om Excalibur te bewegen naar een plaats die dicht bij jouw zijde is, mag je, als jouw heroïsche actie naar keuze, eender welke witte kaart uit jouw hand verwijderen en met de afbeelding naar beneden op de witte aflegstapel leggen.

15

Eens Excalibur de laatste plaats op jouw zijde van de rivier bereikt, is de Queeste gewonnen,

en wordt de overwinningsbuit toegekend. Excalibur wordt geplaatst op het wapenschild van

de ridder die de queeste heeft vervuld.

DE QUEESTE NAAR DE HEILIGE GRAAL

Om de Heilige Graal te winnen, moet je elke enkelvoudige plaats op deze queeste bedekken

met een Graalkaart. Om vooruit te gaan in jouw queeste naar de Heilige Graal, mag je, als jouw heroïsche actie naar keuze, een enkelvoudige Graalkaart spelen op de eerste lege plaats

die zich het dichtst bevindt bij het miniatuur van de Heilige Graal.

Indien alle kaartplaatsen zijn gevuld, wordt de dichtstbijzijnde *Despair* (of mogelijk *Desolation*)-kaart verwijderd.

Indien je de 7^{de} Graalkaart op de laatste plaats op het bord gelegd hebt, is de Queeste gewonnen, en wordt de overwinningsbuit toegekend. En wordt de Heilige Graal op jouw wapenschild geplaatst.

DE SAKSEN EN DE PICTEN-OORLOGEN

Om één van de Saksen- of Picten-oorlogen te winnen, moet je een achtereenvolgende serie

van 5 gevechtskaarten met waarden van 1 tot 5 maken, vooraleer de Krachten van het Kwade

in staat zijn om 4 Saksen- of Picten-figuren in die oorlog te plaatsen.

Om de Saksen of Picten te bevechten, mag je, als jouw heroïsche actie, een enkele gevechtskaart spelen op de eerst beschikbare kaartplaats in deze oorlog.

Indien er nog geen kaarten in het spel zijn in deze oorlog, moet je een "1" spelen als eerste

gevechtskaart op deze queeste. De waarde van elke achtereenvolgende gespeelde gevechtskaart moet precies 1 punt hoger zijn dan de laatste gespeelde kaart, zodat de kaarten

die op de queeste liggen een reeks vormen van de stijgende waarden 1 t/m 5.

Het spelen van de vijfde en laatste gevechtskaart in een oorlog zorgt voor winst van deze queeste. Indien 4 Saksen- of Picten-figuren op het gevechtveld geplaatst zijn vooraleer je de

vijfde kaart speelt, is de queeste verloren.

c. het spelen van een speciale witte kaart

Speciale witte kaarten zijn gemakkelijk te herkennen aan hun speciale witte symbool.

(zie originele spelregels: weergave van een symbool van een speciale witte kaart)

Convocation (Convocatie), Fate (Noodlot), Heroism (Heldenmoed), Lady of the Lake (Dame

van het Meer), Messenger (Boodschapper), Piety (Vroomheid), Reinforcements

(Versterkingen), Clairvoyance (Helderziendheid), Merlin (Merlijn)

16

Om een speciale witte kaart te spelen, lees je de tekst ervan luidop en pas je haar gevolgen

onmiddellijk toe, waarna je de witte kaart verwijdert op de aflegstapel.

Je mag nooit meer dan 1 speciale witte kaart per beurt spelen.

Indien jij heer Galahad bent, mag je jouw speciale kracht gebruiken om deze actie zonder kost

te spelen. In dit geval, moet je een andere heroïsche actie uitkiezen om als jouw normale actie

te spelen.

d. jezelf genezen

Om jezelf te genezen en 1 levenspunt te winnen, verwijder je simpelweg 3 identieke kaarten

(bv. 3 Graalkaarten of 3 gevechtskaarten van dezelfde waarde) en draai je jouw dobbelsteen

om naar de volgende hogere waarde. Je mag jezelf genezen tot boven 4 levenspunten, maar

nooit boven 6.

e. het uiten van een beschuldiging

Beschuldig een collega-ridder ervan dat hij een verrader is om hem te dwingen onmiddellijk

zijn loyaliteitskaart aan jou kenbaar te maken.

Je hoeft niet in dezelfde locatie te zijn als de ridder die jij van verraad beschuldigt.

Indien je de verrader bent, mag je ervoor kiezen om een ridder er valselijk van te beschuldigen een verrader te zijn, met het enkele opzet om verwarring te zaaien (en een zwart

zwaard te doen omdraaien voor jouw zaak).

Indien de ridder die je beschuldigde een loyale ridder blijkt te zijn, draai je een wit zwaard (indien er één is) om naar haar zwarte zijde op de Ronde Tafel.

Indien er nog geen wit zwaard op de Ronde Tafel is, heeft jouw foute beschuldiging geen gevolg.

Indien de ridder die je beschuldigt de verrader is, voeg je een nieuw wit zwaard toe aan de Ronde Tafel.

De verrader is nu ontmaskerd en moet de instructies volgen van de achterzijde van zijn wapenschild. Zie 'De verrader' in appendix 1 van het Boek van de Queestes voor meer details.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN:

- Deze actie wordt enkel beschikbaar van zodra er minstens 6 belegeringsmachines rond Camelot of minstens 6 zwaarden van eender welke kleur op de Ronde Tafel liggen.

- Elke ridder mag deze actie slechts eenmaal kiezen gedurende gans het spel

Bijkomende heroïsche acties: zelfopoffering

Eenmaal per beurt, mag je ervoor kiezen om jezelf buitengewoon in te spannen door 1 van jouw levenspunten op te offeren in ruil voor een tweede heroïsche actie. Verminder onmiddellijk je levenspunten met 1 en voer de tweede actie uit.

17

Belangrijke opmerking:

Je mag nooit dezelfde heroïsche actie tweemaal in dezelfde beurt uitvoeren; de tweede actie

moet altijd verschillend zijn van de eerste actie

Voorbeeld: je kan bewegen om je bij de Queeste naar Excalibur te voegen door het gebruiken

van je eerste heroïsche actie, waarna je 1 levenspunt opoffert om een witte kaart te verwijderen en Excalibur 1 plaats dichterbij te bewegen naar jouw zijde toe.

Indien zulke opoffering jou tot 0 levenspunten brengt, kan je de innerlijke krachten vinden die

vereist zijn om deze ene finale actie uit te voeren, maar hierna sterf je onmiddellijk, ongeacht

het resultaat van deze actie (bv. zelfs indien je door deze actie een queeste wint, waardoor aan

jou een nieuw levenspunt zou kunnen gegeven worden). Enkel de Heilige Graal zou je van een zekere dood kunnen redden, mits deze reeds gewonnen werd in een vroegere queeste!

Bijkomende heroïsche acties: de speciale krachten van de ridders

Met uitzondering van Percival en Kay, mogen alle andere ridders hun speciale kracht gedurende hun respectieve 'heroïsche actie'-fase gebruiken. Percival gebruikt zijn speciale

kracht tijdens de fase van "voortgang van het Kwade", en Kay mag zijn speciale kracht buiten

zijn beurt gebruiken, van zodra een Queeste eindigt.

Je mag je speciale kracht voor of na jouw heroïsche actie gebruiken. Indien je ervoor kiest om 2 heroïsche acties uit te voeren, mag je jouw speciale kracht zelfs tussen deze twee acties

gebruiken.

De regel die verbiedt dat dezelfde heroïsche actie tweemaal tijdens dezelfde beurt wordt uitgevoerd, blijft van kracht.

Indien je bijvoorbeeld als Heer Galahad, jouw speciale kracht gebruikt om een gratis speciale

witte kaart te spelen, kan je geen tweede speciale witte kaart spelen als jouw verplichte heroïsche actie tijdens dezelfde beurt.

GELIJKE STANDEN

Alle gelijkstanden in het spel, hierin begrepen:

- gevechten tegen belegeringsmachines
- gevechten tegen de Zwarte Ridder
- gevechten in de queestes van Lancelot & de draak
- en een gelijkstand tussen witte en zwarte zwaarden aan de Ronde Tafel op het einde van het spel

worden altijd beslecht in het voordeel van de Krachten van het Kwade en de verrader.

Een remise is nooit goed genoeg voor de ridders!

18

SPELEINDE

Het spel eindigt onmiddellijk met een nederlaag voor alle loyale ridders indien:

- a) er 12 belegeringsmachines rondom Camelot zijn;**
- b) er 7 of meer zwarte zwaarden aan de Ronde Tafel liggen;**
- c) of alle loyale ridders (verrader uitgezonderd) dood zijn;**

Daarenboven eindigt het spel onmiddellijk na de eerste actie in dewelke een 12° zwaard gelegd wordt aan de Ronde Tafel.

Indien de verrader nog steeds levend en niet ontmaskerd is op dit ogenblik, onthult hij zijn loyaliteitskaart en worden nu 2 witte zwaarden aan de Ronde Tafel omgedraaid naar hun zwarte zijde.

BELANGRIJKE OPMERKING:

Indien verschillende zwaarden tegelijkertijd tijdens de finale actie van het spel worden gelegd,

kan het spel eindigen met meer dan 12 zwaarden aan de Ronde Tafel.

De zwarte en de witte zwaarden aan de Ronde Tafel worden dan afzonderlijk opgeteld.

Indien het aantal gelegde witte zwaarden groter is dan het aantal zwarte, winnen de loyale ridders het spel. In het andere geval winnen de Krachten van het Kwade, samen met hun verraderlijke vriend, indien die er is.

Elke ridder (inclusief de verrader) die tijdens het spel sterft, wordt aanzien als iemand die een

overwinning na de dood wint indien de zijde aan wie hij trouw beloofde, het spel wint.

GEAVANCEERDE EN OPTIONELE REGELS

HALVERWEGE HET SPEL MEEDOEN:

Indien een speler wenst mee te doen aan ene spel dat halverwege is, trekt hij simpelweg een

kaart van de overblijvende wapenschilden en loyaliteitskaarten, en zit onmiddellijk links van

koning Arthur (of de speler die het spel startte, indien koning Arthur niet in het spel is).

Hij zet dan zijn levensdobbelsteen op 4, trekt 5 witte kaarten van de top van de witte trekstapel, plaatst zijn miniatuur in Camelot en wacht op zijn beurt die eraan komt.

Indien een speler het spel wenst te verlaten, wordt hij aanzien als een persoon die onmiddellijk een vroegtijdige dood sterft (zie "verliezen van een levenspunt", blz. 12).

REGELS VOOR EXPERTS:

Na een aantal overwinningen, zullen de meest moedigen onder jullie willen experimenteren

met 1 van de volgende varianten:

19

- de uitdaging van de schildknaap

Elke veteraan-speler die een grotere uitdaging zoekt, mag ervoor kiezen om het spel te starten als een simpele schildknaap, zonder wapenschilden of speciale kracht, enkel uitgerust met zijn levensdobbelsteen – op 4 gezet als gewoonlijk – en een startende hand van 5 witte kaarten en een enkele Merlijn.

Wanneer een queeste gewonnen is, zal één (en enkel één) van de aanwezige schildknappen hierop aanwezig, zijn Ridderhoed verdienen. De spelers kunnen onderling beslissing wie van hen een ridder wordt.

Ingeval van onenigheid, zal de schildknaap wiens actie de queeste heeft doen slagen degene zijn die ridder wordt gemaakt. Hij wordt dan een volledig uitgeruste ridder, die een wapenschild ontvangt evenals de speciale kracht die ermee samengaat.

Eens je deze uitdaging waarlijk beheerst, kan je in overweging nemen om jouw schildknaap het spel te laten starten met 3 levenspunten en minder witte kaarten in de hand.

- de verrader onder ons

In plaats van loyaliteitskaarten te verdelen van de 8 beschikbare, neem je enkel zoveel loyaliteitskaarten als er spelers rond de tafel zijn en voeg je de verraderskaart eraan toe, schud je de kaarten en verdeel je ze. Dit maakt het spel een beetje harder, omdat er geen garanties zijn dat er daadwerkelijk een verrader in jullie midden is, waarbij de waarschijnlijkheid van één dramatisch stijgt, vooral voor kleinere groepen van spelers.

20

Het Boek van de Queestes

Een manuscript voor de waakzame ridder en de listige verrader

Queestes zijn de drijvende kracht in het leven van elke nobele ridder. Derhalve zou het geen

verrassing mogen zijn om queestes te vinden in het eigenste spel van “Shadows over Camelot”.

Omdat elke ambitieuze ridder met de inhoud van het Spelregelboek vertrouwd zou dienen te

zijn, is het Boek van de Queestes in de eerste plaats een naslagwerk, dat is geschreven voor

onderzoekende ridders die op zoek zijn naar inzicht, of de beramende verrader die zoekt naar

een dodelijke hoek.

Op de achterkant van dit boek zal je 2 appendices vinden. De eerste, opgediept uit oude manuscripten, biedt jou een glimp van de personaliteit van elke ridder. Het tweede is een gedetailleerd manifest van elke kaart die in het spel gebruikt wordt.

In dit boekje verwijzen de gegeven bladzijde-nummers in een verwijzing, telkens naar de overeenkomstige hoofdstukken in het Spelregelboek, tenzij anders aangegeven.

DE QUEESTES

Er zijn diverse “standaard”-queestes in Camelots onmiddellijke nabijheid:

- **het toernooi tegen de Zwarte Ridder**
- **de Queeste naar Lancelot**
- **de Queeste van de draak**
- **de Queeste naar Excalibur**
- **de Queeste naar de Heilige Graal**
- **de Picten- en Sasken-oorlogen**

elk met hun eigen hoofdstuk in het Boek van de Queestes.

Voor elke gewonnen of verloren queeste, worden nieuwe zwaarden gelegd op de Ronde

Tafel.

Doorheen de voortgang van het spel, duiden de zwaarden aan welke zijde momenteel het voordeel heeft.

Er zijn ook 2 “speciale” queestes binnen Camelot zelf, waar een nederlaag onmiddellijk onheil voorspelt voor de loyale ridders:

- de oorlog van Camelot, die verloren is indien 12 belegeringsmachines Camelot omsluiten;
- en de Queeste van de Ronde Tafel, waar het resultaat van het spel beslist wordt in het voordeel van de kleur van zwaarden die de meerderheid heeft, eens 12 of meer zwaarden neergelegd zijn;

STANDAARDQUEESTES

De standaard queestes hebben een gemeenschappelijke structuur en enkele standaard

kenmerken:

21

- een naam en een symbool, die worden gebruikt om deze queeste aan te duiden op diverse spelelementen en op de kaarten;
- een illustratie op het bordplan of op een slagveld van de plattelandslocaties waar zich de queeste voordoet en in sommige gevallen, van de vijanden die je daar zal tegenkomen;
- voorbestemde posities van ridders om aan te duiden of het een groepsqueeste (open voor alle ridders) of een solo-queeste is;
- voorbestemde kaartplaatsen, indien dit eigen is aan de queeste, wanneer een variëteit van zwarte en witte kaarten mogen gespeeld worden om de queeste tegen te werken of vooruit te doen gaan;
- winst- en nederlaagpictogrammen, die de buit aanduiden die wordt toegekend aan de overwinnaars (inclusief de gewonnen relikwie, indien er één is) en de straf die uitgedeeld wordt aan de overwonnenen;

GOEDE EN KWADE ACTIES

Elke queeste heeft gewoonlijk 1 of meer zwarte kaarten of kwade acties die eraan verbonden

zijn, 1 of meer witte kaarten die erop gespeeld kunnen worden of heroïsche acties die kunnen

worden uitgevoerd om ze te doen vooruitgaan. Deze worden beschreven in de fase van “Voortgang van het Kwade” (blz. 10-11) en heroïsche acties (blz. 12-17) van het spelregelsboek en worden derhalve niet herhaald in de omschrijving van elke queeste. Wanneer het passend voorkomt, wordt een lijst van aanwijzingen gegeven naar de relevante

hoofdstukken in het uitvoerige Kaartenmanifest van Appendix 2.

SOLO QUEESTES

Een queeste die wordt gekenmerkt door een enkele ridderplaats op haar spelbord (het tornooi

tegen de Zwarte Ridder, de Queeste naar Lancelot) is een solo-queeste. Solo-queestes mogen

niet worden uitgevoerd door meer dan 1 ridder op eender welk ogenblik.

Indien, om welke reden dan ook, een ridder op een solo-queeste ervoor kiest, of ertoe gedwongen wordt, om de queeste te verlaten alvorens ze is voltooid, wordt elke witte kaart die op deze queeste tot dan toe gespeeld werd, als straf automatisch verwijderd van de queeste. Elke zwarte kaart die tot dan toe gespeeld werd op solo-queeste blijft in het spel.

De queeste is niet verloren of volbracht, noch worden de gevolgen van een nederlaag toegepast, maar de queeste lijdt een grote kentering.

GEVECHTSQUEESTES

Het gevecht tegen de Zwarte Ridder, de Queeste naar Lancelots Pantser en de Queeste van de

Draak zijn gevechtsqueestes. In gevechtsqueestes spelen de ridder(s) geleidelijk gevechtskaarten uit in een patroon zoals bepaald door de queeste (paren, 3 dezelfde, fullhouse),

terwijl ze ervoor trachten te zorgen dat de totale som van de waarde van de gespeelde witte kaarten groter blijft dan de waarde van de gespeelde zwarte kaarten op de queeste.

22

Een gevechtsqueeste eindigt op het moment dat alle witte (of zwarte) kaartplaatsen gevuld zijn. Winst gaat naar het kamp met de hoogste totale kaartwaarde.

EEUWIGDURENDE QUEESTES

Enkele queestes (het tornooi tegen de Zwarte Ridder, de Picten- en Saksenoorlogen) zijn eeuwigdurende queestes. Eens gewonnen (of verloren) en de gevolgen van winst (of nederlaag) zijn toegepast, start opnieuw een identieke queeste.

HET EINDE VAN EEN QUEESTE

Vaak eindigt een queeste op het moment dat alle lege kaartplaatsen op één van hun zijdes gevuld zijn. Winst steunt kenmerkend op de waarde van de gespeelde witte kaarten op de ridders' zijde, die de waarde van de gespeelde zwarte kaarten op de kwade zijde overtreft. Waar het gepast voorkomt, zijn verschillende eindcondities geschetst in de omschrijvingen van

van

de respectieve queestes.

Na het vervullen van een Queeste, worden alle kaarten (zwart en wit) en de gespeelde Pictenof

Saksen-figuren op de queeste van het bord verwijderd en weer in hun respectieve aflegstapel of de voorraad gelegd.

Al de ridders die aan de queeste hebben deelgenomen, worden tegelijk weer naar Camelot

teruggezonden, zonder actiekost..

De gevolgen van winst of nederlaag van de queeste worden dan toegepast, overeenkomstig de

pictogrammen van winst of nederlaag van de queeste.

Het relikwie, indien er 1 is, wordt toegekend aan de ridder die de queeste won. Indien de queeste verloren is, verwijder je elke relikwie van die queeste.

BIJ OVERWINNING EN NEDERLAAG

Elke queeste toont gewoonlijk 2 series pictogrammen, een lichtgekleurde die de buit van winst afbeeldt, en een zwart-gekleurde die de gevolgen van een nederlaag toont.

De verschillende pictogrammen van winst en nederlaag van een queeste zijn:

LEVENS-PUNTEN GEWONNEN/VERLOREN

Alle ridders die op de queeste aanwezig waren wanneer ze gewonnen of verloren is, ontvangt

of verliest onmiddellijk het aantal levenspunten dat is aangeduid. Geen enkele ridder mag evenwel ooit boven 6 levenspunten of onder 0 levenspunten gaan.

Wanneer heer Palamedes aanwezig is op een queeste die zegevierend eindigt voor de ridders,

ontvangt hij 1 levenspunt meer dan aangegeven door de pictogrammen van winst van de queeste.

23

VERDELING VAN WITTE KAARTEN

Trek van de bovenkant van de witte trekstapel zoveel kaarten als aangeduid is. Deze kaarten

worden vervolgens verdeeld onder alle ridders die op de queeste aanwezig waren. Indien geen overeenstemming kan worden bereikt, worden deze kaarten geschud en willekeurig

uitgedeeld aan alle aanwezige ridders, te beginnen met de ridder die de queeste won.

TOEVOEGING VAN WITTE/ZWARTE ZWAARDEN

Voeg aan de Ronde Tafel het aantal witte/zwarte zwaarden toe zoals aangeduid door dit icoon.

RELIKWIE GEWONNEN

Indien de Queeste gewonnen is, neemt de winnaar van de Queeste (dit is de speler die verantwoordelijk was voor de laatste actie die de queeste succesvol heeft vervuld) het relikwie

en plaatst het op zijn wapenschild. Indien de queeste verloren is, wordt het relikwie uit het spel verwijderd en in de speldoos weggelegd.

TOEVOEGEN VAN EEN BELEGERINGSMACHINE

Dit symbool in de nederlaag-pictogrammen van de Picten- en Saksenoorlogen duidt aan dat

belegeringsmachines geplaatst moeten worden rondom Camelot, telkens een oorlog verloren

is.

SPELEN ZOALS EEN BELEGERINGSMACHINE

Eens de Queeste van de Draak, Excalibur of de Heilige Graal vervuld zijn (en gewonnen, of

verloren), voegt elke zwarte kaart die met deze queestes geassocieerd wordt

(lancelot/draakkaart,

excalibur, wanhoop, eenzaamheid, Zwarte Woud) en die later in het spel getrokken wordt, een belegeringsmachine aan Camelot toe.

Belangrijke opmerking:

Een queeste zou verloren kunnen zijn terwijl geen enkele ridder nog op deze queeste is! In dat geval, is er geen verlies van levenspunten, maar elke zwart zwaard (of zwaarden) of belegeringsmachine(s) die zijn aangeduid in de gevolgen van de nederlaag, moeten nog worden toegevoegd aan de Ronde Tafel of Camelot, en elke relikwie verwijderd, indien toepasselijk.

HET TORNOOI TEGEN DE ZWARTE RIDDER

DOEL VAN DE QUEESTE:

Het tornooi tegen de Zwarte Ridder is een eeuwigdurende, solo-gevechtsqueeste waarin een

enkele ridder tracht om geleidelijk aan 2 paar witte kaarten te spelen van onderscheiden waardes (bv. 1,1 en 3,3 maar niet 1,1 en 1,1); intussen, leggen de Krachten van het Kwade

geleidelijk aan zwarte kaarten op hun zijde. Wanneer de queeste eindigt, wint de zijde met de

hoogste totale waarde !

24

VOORTGANG VAN HET KWADE:

Wanneer een zwarte kaart getrokken wordt. Indien een vierde zwarte kaart neergelegd is, eindigt de queeste onmiddellijk.

HEROÏSCHE ACTIE:

Het uitspelen van een witte kaart (zie Zwarte Ridder, blz. 14). Wanneer de tweede kaart in een tweede paar van witte kaarten neergelegd wordt, eindigt de queeste onmiddellijk.

OMSTANDIGHEDEN VAN WINST/VERLIES:

Aan het einde van een queeste, wint de ridder indien de som van de witte gespeelde kaarten

groter is dan de som van de zwarte gespeelde kaarten. Elk ander resultaat (inclusief een gelijkstand) betekent een verlies voor de ridder.

De queeste is eeuwigdurend. Eens ze beëindigd is, worden alle kaarten verwijderd en

start de

Queeste opnieuw.

BUIT INGEVAL VAN WINST:

Wanneer de Zwarte Ridder verslagen is, wint de ridder op de queeste 1 levenspunt, trekt hij 3

witte kaarten in zijn hand en gaat hij onmiddellijk naar de Ronde Tafel alwaar hij 1 nieuw wit

zwaar neerlegt.

GEVOLGEN INGEVAL VAN NEDERLAAG:

Voeg 1 nieuw zwart zwaard toe aan de Ronde Tafel. Elke ridder die op de queeste aanwezig

is, verliest 1 levenspunt en gaat onmiddellijk terug naar de Ronde Tafel.

DE QUEESTE NAAR LANCELOT

DOEL VAN DE QUEESTE :

De queeste naar Lancelot is een solo-gevechtsqueeste waarin een enkele ridder tracht om geleidelijk aan een full-house van witte kaarten te spelen van onderscheiden waardes (bv. 1,1

en 3,3,3 maar niet 1,1 en 1,1,1); intussen leggen de Krachten van het Kwade geleidelijk aan

zwarte kaarten op hun zijde. Wanneer de queeste eindigt, wint de zijde met de hoogste totale

waarde !

VOORTGANG VAN HET KWADE:

Wanneer een Lancelot-kaart getrokken wordt. Indien een vijfde Lancelot-kaart getrokken is,

eindigt de queeste onmiddellijk.

HEROÏSCHE ACTIE:

Het uitspelen van een witte gevechtskaart (zie Lancelot, blz. 14). Wanneer de vijfde kaart van

een full-house van witte kaarten wordt gespeeld, eindigt de Queeste onmiddellijk.

25

OMSTANDIGHEDEN VAN WINST/VERLIES:

De ridder wint indien de som van de witte gespeelde kaarten groter is dan de som van de zwarte gespeelde Lancelot-kaarten. Elk ander resultaat (inclusief een gelijkstand) betekent een verlies voor de ridder.

Deze queeste kan slechts eenmaal worden beproefd. Van zodra ze beëindigd is (hetzij winst

of verlies), verdwijnt ze en wordt ze vervangen door de Queeste van de Draak (aan de ommezijde van ditzelfde Queeste-spelbord).

BUIT INGEVAL VAN WINST:

Wanneer Lancelot gewonnen is, wint de ridder die op de queeste aanwezig is 1 levenspunt,

trekt hij 4 witte kaarten van de bovenzijde van de trekstapel, eist hij het Pantser van Lancelot

op en plaatst het op zijn wapenschild. dan gaat hij onmiddellijk naar de Ronde Tafel waar 1 nieuw wit zwaar wordt neergelegd. Draai dit queeste-spelbord om.

GEVOLGEN INGEVAL VAN NEDERLAAG:

Voeg 1 nieuw zwart zwaard toe aan de Ronde Tafel. Elke ridder die op de queeste aanwezig

is, verliest 1 levenspunt en gaat onmiddellijk terug naar de Ronde Tafel. Draai dit queestespelbord

om.

RELIKWIE: HET PANTSER VAN LANCELOT

Kracht: wanneer de eigenaar van Lancelots Pantser een zwarte kaart trekt, trekt hij in plaats

hiervan de bovenste 2 zwarte kaarten, waarvan hij er één uitkiest die getrokken wordt terwijl

de andere zwarte kaart onderaan de zwarte trekstapel wordt geschoven. Zoals de andere relikwiën, blijft Lancelots Pantser bij de verrader nadat hij ontmaskerd is geworden.

De kracht van de relikwie blijft dus beschikbaar voor hem, telkens hij kiest om een zwarte kaart te trekken. Lancelots Pantser mag nooit worden “uitgeleend” of doorgegeven aan een

andere ridder. Het blijft bij zijn winnaar tot diens dood. Het is het enige relikwie dat bij zijn eigenaar blijft, zelfs indien hij als verrader ontmaskerd wordt.

DE QUEESTE VAN DE DRAAK:

DOEL VAN DE QUEESTE:

De queeste van de draak verschijnt enkel eens de Lancelots queeste volbracht is. In tegenstelling tot Lancelots queeste is deze queeste een gevechtsqueeste voor de groep die

vaak diverse ridders zal nodig hebben om de krachten te bundelen. De ridders moeten geleidelijk aan 3 “drie-van-eenzelfde soort”-reeksen vormen van witte kaarten met onderscheiden waardes (bv. 1,1,1, 2, 2, 2 en 4,4,4); intussen leggen de Krachten van het Kwade geleidelijk aan draakkaarten op hun zijde. Wanneer de queeste eindigt, wint de zijde

met de hoogste totale waarde !

VOORTGANG VAN HET KWADE:

Wanneer een draak-kaart getrokken wordt. Indien een vijfde draak-kaart neergelegd wordt,

eindigt de queeste onmiddellijk.

26

HEROÏSCHE ACTIE:

Het uitspelen van een witte gevechtskaart (zie Draak, blz. 14). Wanneer de derde kaart van

een “drie-van-eenzelfde-soort” serie van witte kaarten neergelegd wordt, eindigt de Queeste onmiddellijk.

OMSTANDIGHEDEN VAN WINST/VERLIES:

Op het einde van de queeste, winnen de ridders indien de som van de witte gevechtskaarten

groter is dan de som van de gelegde drakenkaarten. Elk ander resultaat (inclusief een gelijkstand) is een verlies voor de ridders.

Eens de queeste gewonnen of verloren is, wordt de queeste uit het spel verwijderd. Elke Lancelot of Draak-kaart die nadien nog zouden worden getrokken, zal een belegeringsmachine toevoegen rondom Camelot in plaats van normaal te worden gespeeld.

BUIT INGEVAL VAN WINST:

Ridders die op de queeste aanwezig zijn wanneer de draak is verslagen, winnen elk 2 levenspunten, verdelen 7 witte kaarten die worden getrokken van de bovenkant van de witte

trekstapel en keren terug naar de Ronde Tafel waar 2 nieuwe witte zwaarden worden neergelegd. Verwijder het spelbord uit het spel.

GEVOLGEN INGEVAL VAN NEDERLAAG:

Voeg 2 nieuwe zwarte zwaarden toe aan de Ronde Tafel. Elke ridder die op de queeste aanwezig is wanneer ze verloren is, verliest 2 levenspunten en gaat onmiddellijk terug

naar de
Ronde Tafel. Verwijder het spelbord uit het spel.

DE QUEESTE NAAR EXCALIBUR

DOEL VAN DE QUEESTE :

De queeste naar Excalibur is een groepsqueeste, die wordt gewonnen door geleidelijk aan het

legendarische zwaard te bewegen naar de (groene) ridders' zijde van de rivier.

De ridder door wiens actie Excalibur naar de laatste overwinnende plaats op de ridders' zijde

bewogen wordt, wint het legendarische zwaard.

VOORTGANG VAN HET KWADE:

Het trekken van een Excalibur-kaart zorgt ervoor dat Excalibur 1 stap dichterbewoogt naar de

vergetelheid (de bevroren zijde van de rivier).

HEROÏSCHE ACTIE:

Het verwijderen van een witte kaart terwijl men op de queeste naar Excalibur is, heeft tot gevolg dat het zwaard 1 stap dichterbewoogt naar de (groen) ridders' zijde.

OMSTANDIGHEDEN VAN WINST/VERLIES:

Excalibur bewegen naar één van de zijdes van de rivier beëindigt de queeste: met een winst

indien Excalibur de ridders' zijde bereikt, met een verlies indien het de Donkere zijde bereikt.

27

Eens Excalibur gewonnen (of verloren) is, wordt het Queeste-spelbord omgedraaid.

Elke Excalibur-kaart die nadien nog zouden worden getrokken, zal een belegeringsmachine

toevoegen rondom Camelot in plaats van normaal te worden gespeeld.

BUIT INGEVAL VAN WINST:

Elke ridder die op de queeste aanwezig is wanneer Excalibur gewonnen is, wint 1 levenspunt.

Zij delen ook 7 witte kaarten die worden getrokken van de bovenkant van de trekstapel, en degene die de finale actie heeft gespeeld die Excalibur thuis bracht, wint het beroemde zwaard

en plaatst het op zijn wapenschild. De overwinnende ridders keren allen terug naar de Ronde

Tafel waar 2 nieuwe witte zwaarden worden gelegd. Draai het spelbord van deze queeste om.

GEVOLGEN INGEVAL VAN NEDERLAAG:

Voeg 2 nieuwe zwarte zwaarden toe aan de Ronde Tafel. Elke ridder die op de queeste aanwezig is wanneer ze verloren is, verliest 1 levenspunt en gaat onmiddellijk terug naar de

Ronde Tafel. Excalibur wordt uit het spel verwijderd en voor altijd uit bereik gelegd. Draai het spelbord om.

RELIKWIE: EXCALIBUR

Krachten: zolang een ridder Excalibur bezit, voegt hij +1 toe aan het resultaat van elke gevechtsqueeste waaraan hij deelneemt. Daarvoor voegt hij simpelweg 1 toe aan de som van

de witte gespeelde kaarten alvorens deze te vergelijken met de waarde van de opponerende

zwarte kaarten. Dit wordt op elke gevechtsqueeste toegepast, alsook op elk gevecht tegen de

belegeringsmachines. Op elk ogenblik in het spel, zelfs buiten zijn beurt, kan de ridder die

Excalibur bezit, beslissen om het op te offeren, om eender welke zwarte kaart die getrokken wordt (speciale of standaard) onschadelijk te maken. Excalibur is de enige wijze om te voorkomen dat een standaard zwarte kaart in het spel komt op het moment dat ze getrokken wordt. Deze opoffering heeft gevolg onmiddellijk vóór de gevolgen van de zwarte kaart die op het punt stonden om te geschieden. Excalibur is dan voor altijd gebruikt en wordt uit het spel verwijderd. Excalibur mag nooit worden “geleend” of doorgegeven aan een andere ridder.

DE QUEESTE NAAR DE HEILIGE GRAAL

DOEL VAN DE QUEESTE:

De queeste naar de Heilige Graal is een groepsqueeste, die wordt gewonnen wanneer de ridders succesvol 7 witte Graalkaarten met de afbeelding naar boven op de queeste hebben neergelegd.

VOORTGANG VAN HET KWADE:

Wanneer één van de volgende kaarten wordt getrokken: “woestenijs”- (desolation), “wanhoop”- (despair) of “Zwarte Woud” (Dark Forest) –kaart is getrokken.

HEROÏSCHE ACTIE:

Het spelen van een Graalkaart (zie blz. 15).

28

OMSTANDIGHEDEN VAN WINST/VERLIES:

Wanneer 7 kaarten van dezelfde kleur de Queeste bedekken, eindigt ze. Indien al deze kaarten Graalkaarten zijn, winnen de ridders. Indien alle kaarten een combinatie zijn van “woestenijs” of “wanhoop”-kaarten, dan verliezen zij de queeste (en de Heilige Graal!).

Eens

de Heilige Graal gewonnen (of verloren) is, wordt het Queeste-spelbord omgedraaid. Elke “Zwarte Woud”-, “wanhoop”- of “woestenijs”-kaart die nadien nog zou worden getrokken, voegt een belegeringsmachine toe rondom Camelot in plaats van normaal te worden gespeeld.

BUIT INGEVAL VAN WINST:

Elke ridder die op de queeste aanwezig is wanneer de Heilige Graal gewonnen is, wint 1 levenspunt. Zij delen ook 7 witte kaarten die worden getrokken van de bovenkant van de trekstapel, en degene die de finale actie heeft gespeeld waardoor de Heilige Graal gevonden

is, wint deze en plaatst ze op zijn wapenschild. De overwinnende ridders keren vervolgens allen terug naar de Ronde Tafel waar 3 nieuwe witte zwaarden worden gelegd. Draai het spelbord van deze queeste om.

GEVOLGEN INGEVAL VAN NEDERLAAG:

Voeg 3 nieuwe zwarte zwaarden toe aan de Ronde Tafel. Elke ridder die op de queeste aanwezig is wanneer ze verloren is, verliest 1 levenspunt en gaat onmiddellijk terug naar de

Ronde Tafel. De Heilige Graal wordt ook uit het spel verwijderd en is voor altijd verloren! Draai het spelbord om.

RELIKWIE: DE HEILIGE GRAAL

Kracht: Op elk ogenblik tijdens het spel, indien een ridder terugvalt tot 0 levenspunten en dus

zal sterven, kan de eigenaar van de Heilige Graal beslissen om hem/haar te laten drinken van de Graal, in plaats van te laten sterven. De begunstigde is onmiddellijk hersteld en herwint zijn initiële 4 levenspunten. Deze kracht mag worden gebruikt op de ridder die de Heilige Graal bezit, indien noodzakelijk.

Eens gebruikt, verdwijnt de Heilige Graal onmiddellijk, en wordt ze uit het spel verwijderd.

DE PICTEN- EN SAKSENOORLOGEN.

DOEL VAN DE QUEESTE:

De Picten- en Saksenoorlogen zijn twee gelijkaardige, maar onderscheiden, eeuwigdurende

groepsqueestes. In deze oorlogen, proberen de ridders geleidelijk aan een opeenvolgende serie van 5 witte kaarten te leggen (van 1 tot 5) vooraleer 4 krijgers-figuren (Picten of Saksen,

afhankelijk van de oorlog die gevochten wordt) op het bord verschijnen.

VOORTGANG VAN HET KWADE:

Wanneer een "Picten"-, "Saksen"- of "huurlingen" (Mercenary)-kaart getrokken is. Indien een 4° figuur op het spelbord geplaatst wordt van een bepaalde oorlog, is deze oorlog onmiddellijk verloren.

29

HEROÏSCHE ACTIE:

Het uitspelen van een witte gevechtskaart (zie Picten en Saksen, blz. 15). Indien de vijfde kaart van een opeenvolgende serie van vijf witte gevechtskaarten is neergelegd op het bord

van een bepaalde oorlog, is deze oorlog onmiddellijk gewonnen.

OMSTANDIGHEDEN VAN WINST/VERLIES:

Winst of verlies wordt beslist door hetzij de 5 vereiste kaarten om een reeks te voltooien, hetzij de 4 krijgersfiguren van de vijand, het eerste het bord bereiken. Eens de queeste eindigt, start een nieuwe oorlog.

BUIT INGEVAL VAN WINST:

Ridders die op de queeste aanwezig zijn wanneer Picten- of Saksenoorlogen gewonnen zijn,

winnen elk 1 levenspunt; zij verdelen 4 witte kaarten die worden getrokken van de bovenkant

van de witte trekstapel en keren onmiddellijk terug naar de Ronde Tafel waar 1 nieuw wit zwaard wordt neergelegd.

GEVOLGEN INGEVAL VAN NEDERLAAG:

Voeg 2 belegeringsmachines toe aan Camelot en 1 nieuw zwart zwaard aan de Ronde Tafel.

Elke ridder die op de queeste aanwezig is wanneer ze verloren is, verliest 1 levenspunt alvorens terug te vluchten naar de relatieve veiligheid van Camelot.

CAMELOT

Camelot is geen ordinaire queeste, maar werkelijk het hart van het spel. Indien Camelot valt,

is alle hoop (en het spel!) verloren.

Camelot is verdeeld in twee onderscheiden plaatsen: de Ronde Tafel en het Belegeringsgebied

buiten de muren. Gelieve te noteren dat deze twee gebieden 1 geheel vormen voor het bewegen (d.w.z. dat geen actie vereist is om van de ene plaats naar de andere te gaan; dit zijn

simpelweg 2 zijdes van eenzelfde locatie).

DE RONDE TAFEL

De Ronde Tafel, in Camelot, is waar de zwaarden worden gelegd doorheen het spel, om de

voortgang van de ridders tegen de Krachten van het Kwade te volgen.

De Ronde Tafel is ook de plaats waar alle ridders het spel starten.

Wanneer een beurt wordt gependeed in Camelot, mag een ridder:

- hetzij aan de Ronde Tafel blijven, in welk geval hij 2 witte kaarten mag trekken van de

trekstapel (tenzij hij reeds 12 of meer witte kaarten in zijn/haar hand heeft);
- hetzij het belegeringsgebied bezoeken om te trachten een belegeringsmachine te vernietigen;

30

HET BELEGERINGSGBIED

Het belegeringsgebied, dat zich net buiten de muren van Camelot bevindt, is het gebied waar

de belegeringsmachines worden geplaatst.

Dit gebeurt elke keer als:

- een speler dit als zijn Kwade actie kiest tijdens de fase van de voortgang van het Kwade;
- een speler een zwarte kaart trekt die betrekking heeft op een queeste die niet langer meer in het spel is;

Daarenboven, wanneer een Saksen- of Pictenoorlog verloren is, worden 2 belegeringsmachines toegevoegd aan het belegeringsgebied. Eén van de Morgan-kaarten voegt ook 2 belegeringsmachines toe, indien ze wordt getrokken en niet wordt geneutraliseerd.

Om een belegeringsmachine te bevechten, dien je eerst een gewenst aantal gevechtskaarten uit

je hand te selecteren en op tafel te spelen. Dan wordt de 8-zijdige dobbelsteen geworpen:

- indien de som van de witte gespeelde gevechtskaarten groter is dan de waarde die op de dobbelsteen wordt getoond, win je het gevecht; verwijder de belegeringsmachine van het bord naar de voorraad.

- indien de som van de witte gespeelde gevechtskaarten lager is dan de waarde van de geworpen dobbelsteen, verwijder je 1 levenspunt van je totaal door jouw levensdobbelsteen te veranderen naar de eerst volgende lagere waarde. Indien dit jou naar 0 brengt, sterf je (zie "Verliezen van een levenspunt", hoger)

WINST IN CAMELOT

Het spel eindigt onmiddellijk na de eerste actie, waarin een 12^{de} zwaard wordt neergelegd aan

de Ronde Tafel.

Merk op dat indien verscheidene zwaarden waren neergelegd tijdens de finale actie van het

spel, het spel kan eindigen met meer dan twaalf zwaarden aan de Ronde Tafel.

Indien de verrader nog in leven is en op dit ogenblik nog niet ontmaskerd is, openbaart hij zijn

loyaliteitskaart en worden 2 witte zwaarden aan de Ronde Tafel omgedraaid naar hun Zwarte

zijde.

De zwarte en witte zwaarden aan de Ronde Tafel worden dan afzonderlijk opgeteld. Indien het aantal witte neergelegde zwaarden groter is dan het aantal zwarte, winnen de ridders

(met uitzondering van de verrader) het spel. In het andere geval, verliezen zij en mag de verrader

zich verlustigen in zijn winst.

31

PLOTSELINGE NEDERLAAG IN CAMELOT.

Indien op eender welk ogenblik in het spel, er 7 of meer zwarte zwaarden aan de Ronde Tafel

zijn, zullen de ridders hebben gefaald in hun verdediging van Camelot en verliezen zij het spel.

Indien op eender welk ogenblik tijdens het spel, een 12^{de} belegeringsmachine neergelegd

is,
valt Camelot, samen met haar ridders.

APPENDIX I

DE RIDDERS EN DE VERRADER

In Shadows over Camelot, stelt elke speler een Ridder van de Ronde Tafel voor. Elke ridder heeft zijn eigen figuur, en zijn eigen “wapenschild”-blad waarop het volgende voorkomt:

- een illustratie van de ridder;
- de unieke speciale kracht van de ridder;
- een overzicht van de speelbeurt van een ridder;
- een plaats voor de levenspuntendobbelsteen, die de gezondheid en het uithoudingsvermogen van de ridder weergeeft;
- aangeduide plaatsen waar de relikwieën worden geplaatst die de ridder kan winnen tijdens zijn queestes (Excalibur, de Heilige Graal en Lancelots Pantser)

De achterzijde van het wapenschild van elke ridder wordt gebruikt indien deze ridder is ontmaskerd als zijnde de verrader.

De ridders die klaar staan om Camelot te verdedigen, zijn:

Koning Arthur – zoon van Uther Pendragon

Wanneer Koning Arthur in het spel is, begint hij het spel. Elke speler die halfweg het spel zou aansluiten bij het spel, zit onmiddellijk links van hem.

Op elk ogenblik tijdens zijn beurt, mag Koning Arthur 1 witte kaart aan een andere ridder geven, ongeacht hun respectieve locatie op het spelbord. De ontvanger ervan moet hem 1 witte kaart in ruil geven. Beide uitwisselingen worden met de kaarten gedekt gedaan, zodat

deze kaarten niet gekend zijn voor de andere spelers.

32

Heer Galabad – zoon van Lancelot

Tijdens de fase van de heroïsche actie van zijn beurt, mag Sir Galahad een speciale witte kaart

van zijn keuze spelen als een kosteloze actie. Indien hij dit doet, moet hij een *verschillende*

actie kiezen of hebben gekozen als zijn normale actie.

Heer Gawain – zoon van koning Lot

Wanneer hij aan de Ronde Tafel is en hij kiest om twee witte kaarten te trekken als zijn heroïsche actie, trekt Sir Gawain 3 kaarten in plaats van 2.

Heer Kay – baljuw van Koning Arthur

Indien heer Kay op een Queeste is waar een gevecht eindigt, mag hij ervoor opteren om een

bijkomende witte gevechtskaart van zijn keuze te spelen, *nadat* de zwarte kaarten in het spel

zijn onthuld geweest. Heer Kay mag dit zelfs doen indien hij niet het laatste karakter was om

een gevechtskaart te spelen, zolang hij nog op de queeste is op het einde van het gevecht.

Heer Kay mag ook zijn speciale kracht gebruiken wanneer hij een belegeringsmachine bevecht.

Heer Palamedes – Saraceense ridder

Voor elke gewonnen queeste waaraan hij heeft deelgenomen, verdient heer Palamedes een

bijkomend levenspunt, bovenop enig levenspunt dat zou worden toegekend door de buit ingeval van winst van de queeste. Hij is wel nog beperkt tot een maximum van 6

levenspunten.

Heer Percival – Zoon van Pellinore

Tijdens zijn fase van de Voortgang van het Kwade, mag heer Percival de bovenste zwarte kaart van de trekstapel bekijken, alvorens hij beslist welke kwade actie hij kiest. Indien hij Lancelots Pantser bezit, trekt heer Percival 2 zwarte kaarten waarvan hij er 1 onderaan de zwarte trekstapel schuift, alvorens te beslissen of hij de andere kaart zal spelen dan wel of hij

ze zal terugleggen om vervolgens een andere Kwade Actie te kiezen.

Heer Tristan van Lyonesse

Wanneer heer Tristan van de Ronde Tafel vertrekt, doet hij dit zonder enige actiekost. Zijn standaard heroïsche actie kan diezelfde beurt dan echter geen beweging zijn.

De verrader

De verrader is een ridder wiens trouw nu bij de Krachten van het Kwade ligt (zoals bepaald

door het toeval van de betrokkene, wanneer de loyaliteitskaarten worden uitgedeeld in het begin van het spel).

33

Tijdens de aanvangsfases van het spel, speelt de verrader zijn rol als elke normale ridder zou

doen, terwijl hij in het geheim werkt tegen zijn collega-ridders zonder hun achterdocht te wekken.

Eens er 6 of meer belegeringsmachines rondom Camelot zijn, of 6 zwaarden aan de Ronde

Tafel liggen, mogen beschuldigingen worden gedaan ten aanzien van degene die men ervan

verdenkt verrader te zijn.

Indien een ridder de verrader (juist) beschuldigt, moet de beschuldigde onmiddellijk zijn ware

aard onthullen door zijn loyaliteitskaart om te draaien, evenals zijn wapenschild naar de zijde

van de verrader.

De verrader moet nu al zijn kaarten verwijderen, zijn wapenschild omdraaien naar de zijde van de verrader en zijn miniatuur-figuur van het spelbord halen en voor hem plaatsen.

Indien hij Excalibur of de Heilige Graal bezat, zijn deze relikwieën nu voor allen verloren en

worden deze uit het spel verwijderd. De verrader mag Lancelots Pantser behouden indien hij

deze zou hebben.

De verrader verwijdert ook zijn levensdobbelsteen, die hij niet langer meer nodig heeft.

Vanaf nu, totdat het spel eindigt, werkt de verrader in de schaduwen, uit het bereik van alle andere ridders.

Nadat hij zich heeft bloot gegeven, volgt de verrader nu de instructies op de achterzijde van

zijn wapenschild in plaats van een normale beurt te spelen. Zodoende:

- trekt hij een witte kaart van de hand van een speler van zijn keuze en verwijdert deze onmiddellijk;

en

- voegt hij een belegeringsmachine toe rondom Camelot OF trekt hij de bovenste zwarte kaart van de zwarte trekstapel, die hij onmiddellijk speelt.

APPENDIX II

KAARTENMANIFEST

Er zijn drie hoofdcategorieën van kaarten in *Shadows over Camelot*:

De **loyaliteitskaarten**, waarvan er één aan elke ridder wordt gegeven bij het begin van het spel om zijn trouw te bepalen (aan Camelot, wanneer loyaal, of aan de machten van het Kwade, wanneer een verrader).

De **witte kaarten**, herkenbaar aan hun witte rand, die de “goede” karakters of gebeurtenissen

bepalen die de ridders gewoonlijk helpen in hun queestes.

De **zwarte kaarten**, herkenbaar aan hun zwarte rand, zijn slechte voortekens voor de ridders

(doch welgekomen nieuws voor de verrader!), nu deze helpen om het Kwade doorheen het

land te verspreiden.

In elk van de groep zwarte en witte kaarten, bestaan er een enkele ondergroepen:

34

Speciale kaarten: enkele zwarte en witte kaarten zijn speciale kaarten, die worden omschreven als ‘speciale witte’ of ‘speciale zwarte’. Zij zijn herkenbaar aan hun onderscheiden symbolen bovenaan elke kaart. De speciale witte worden gewoonlijk gespeeld

als heroïsche actie (zie het uitspelen van een witte kaart, blz. 16), terwijl de speciale zwarte

kenmerkend akelige gebeurtenissen teweegbrengen wanneer ze worden getrokken (zie speciale zwarte, blz. 10).

De gewone zwarte en witte kaarten worden soms omschreven als ‘standaard’-kaarten.

Diverse van deze behoren ook tot een specifieke subcategorie:

Gevechtskaarten: alle witte kaarten, de Zwarte Ridder, Lancelot/Draak-kaarten worden alle

behandeld als gevechtskaarten. Zij zijn herkenbaar aan hun numerieke waarde die in de bovenhoeken afgebeeld is en die de sterkte van de kaart aanduiden wanneer deze wordt gespeeld op gevechtsqueestes of in gevechten tegen een belegeringsmachine.

Quest-gerelateerde kaarten: wanneer een kaart (een standaard of een speciale) verbonden

is aan een welbepaalde queeste(s), wordt het icoon van die queeste(s) op de kaart afgebeeld,

veelal in de bovenhoek ervan. Wanneer deze ruimte niet beschikbaar is, zoals dit het geval is

voor speciale kaarten en gevechtskaarten, wordt het icoon (of de iconen) in het midden van de

kaart afgebeeld, boven de tekstruimte.

Enkele belangrijke regels over kaarten

Een speler heeft geen beperking met betrekking tot het aantal kaarten dat hij op handen mag

hebben, maar indien hij er 12 of meer heeft, kan hij er niet voor kiezen om 2 witte kaarten te

trekken als zijn keuze van heroïsche actie wanneer hij zich in Camelot bevindt.

Een speler mag nooit zijn kaart(en) op handen aan andere spelers openbaren. Hij kan enkel

discussiëren over zijn kaarten in het algemeen, in vage bewoordingen (zie ‘Een woord over

samenwerken’, blz. 8).

De loyaliteitskaart van een speler blijft altijd geheim voor de andere spelers, tenzij de speler

ertoe gedwongen wordt om ze te openbaren, als gevolg van een beschuldiging.

Indien, hetzij de zwarte hetzij de witte trekstapel, opgebruikt is in de loop van het spel, wordt de overeenkomstig aflegstapel onmiddellijk herschud om een nieuwe trekstapel te vormen; en de aflegstapel en trekstapel van de andere kleur wordt eveneens onmiddellijk herschud in een nieuwe trekstapel.

Standaard witte kaarten

FIGHT-KAART (51 kaarten: 14 x 1 ; 12 x 2 ; 10 x 3 ; 8 x 4 ; 7 x 5)

Type: gevechtskaart

Gevechtskaarten worden gespeeld tijdens de fase van de heroïsche actie van een speler. Een enkele witte gevechtskaart mag tijdens heroïsche actie-fase van een speler worden gespeeld op elk van de volgende queestes: de Zwarte Ridder, Lancelot resp. Draak, Picten- of

Saksenoorlogen, voorzover de ridder van van de speler op de queeste is en de gevechtswaarde

van de kaart voldoet aan de vereisten van de queeste waarop ze gespeeld wordt (namelijk:

hetzij een dubbel paar, een triple three-of-a-kind, een full house, of een opeenvolgende reeks).

Meerdere witte gevechtskaarten mogen tegelijkertijd worden gespeeld, in elke combinatie, om

een belegeringsmachine in Camelot te bevechten. Drie gevechtskaarten van eenzelfde waarde

(bv. 1,1,1) mogen ook worden gespeeld als een heroïsche actie om 1 levenspunt terug te winnen.

35

GRAIL-KAART (18 kaarten, alle identiek)

Type: queeste van de Heilige Graal

De Graal-kaart wordt ale een enkele kaart gespeeld op het queestebord van de Heilige Graal

tijdens de heroïsche actie-fase van een speler, indien de ridder van de speler op die queeste is.

De Graal-kaart wordt altijd gespeeld op de eerst beschikbare kaartplaats, het meest nabij de

relikwie, de Heilige Graal.

Indien er geen plaatsen meer beschikbaar zijn, maar sommige gevuld zijn met *Despair* (of *Desolation*)-kaarten, wordt de kaart niet op het bord neergelegd, maar wordt deze daarentegen

gebruikt om de *Despair* (of *Desolation*)-kaart te verwijderen die zich het dichtst bij de Heilige

Graal bevindt.

Indien de queeste van de Heilige Graal voorbij is, mogen Graal-kaarten nog steeds worden

gebruikt om af te leggen (hetzij als een enkele kaart om Excalibur te doen vooruitgaan, of in

groepen van drie om zichzelf te genezen).

Speciale witte kaarten

CONVOCAATION-KAART (1 kaart)

Wanneer ze wordt gespeeld, laat deze kaart toe om enkele of alle ridders (indien zij dit wensen) onmiddellijk terug naar Camelot te brengen, buiten hun beurt en zonder kost.

Voor

elke ridder die zich nu in Camelot bevindt, wordt een witte kaart getrokken en met de afbeelding naar boven gelegd; deze kaarten worden verdeeld volgens beslissing van de participerende spelers. Indien geen overeenstemming kan worden bereikt, worden de kaarten

herschud en willekeurig aan de spelers uitgedeeld.

FATE-KAART (1 kaart)

Indien de speler van deze kaart loyaal is, trekken alle levende ridders een witte kaart en nemen ze op handen. Zolang zijn identiteit niet gekend is, mag de verrader ervoor kiezen om

deze kaart als een loyale ridder te spelen, om zo zijn collega-ridders (trachten) te overtuigen

van zijn eerlijkheid!

Indien de speler van deze kaart de verrader is en hij ervoor kiest om deze kaart te spelen en

hierbij zijn ware aard te openbaren, toont hij zijn loyaliteitskaart aan de anderen en draait zijn

wapenschild om op de zijde van de verrader. Zijn tegenstanders zijn zo ontdaan door dit verraad dat zij onmiddellijk 2 witte kaarten van hun keuze (of minder, indien zij er geen 2 hebben) moeten verwijderen naar de aflegstapel.

Indien hij het wenst, mag de verrader deze kaart in zijn beurt spelen, zelfs vooraleer hij normaliter kan beschuldigd worden (dit is, vooraleer er 6 belegeringsmachines rondom Camelot of 6 zwaarden aan de Ronde Tafel zijn).

36

HEROISM-KAART (1 kaart)

Wanneer ze wordt gespeeld, wordt deze kaart gelegd op een queeste naar keuze van de speler

(met uitzondering van Camelot en haar belegeringsgebied). Het blijft daar totdat de queeste

gewonnen (of verloren) is, op welk ogenblik de kaart onmiddellijk een bijkomend zwaard toevoegt aan de kleur van de winnende zijde.

LADY OF THE LAKE-KAART (1 kaart)

Indien deze kaart wordt gespeeld wanneer de queeste naar Excalibur nog niet volledig is vervuld, wordt Excalibur één plek dichterbij naar de ridderzijde van de rivier bewogen; indien de

queeste naar Excalibur voorbij is, krijgt de speler van de kaart daarentegen 2 bijkomende levenspunten. Het totaal der levenspunten van de speler mag zijn initiële 4 levenspunten overschrijden, doch nooit meer bedragen dan 6. Deze kaart mag worden gespeeld, ongeacht

de locatie waar de eigenaar ervan zich bevindt.

MERLIN-KAART (7 kaarten)

De speler van deze kaart mag ze gebruiken tijdens zijn beurt, om:

1 belegeringsmachine rondom Camelot weer in de voorraad te leggen;

of de laatste standaard zwarte kaart die op een queeste van zijn keuze gespeeld werd (bv. de

laatste gevechtskaart gespeeld op de queeste van de Zwarte Ridder, van Lancelot of de Draak,

of de laatste *Despair*-kaart die op de queeste van de Heilige Graal gespeeld werd;

of een strijder van de oorlogsqueeste van zijn keuze

te verwijderen;

Bijkomend mogen 1 of meer spelers 3 Merlijn-kaarten gebruiken, buiten hun beurt indien noodzakelijk, om onmiddellijk een speciale (maar géén standaard) zwarte kaart teniet te doen

die in het spel zou komen als een gevolg van de voortgang van het Kwade. De drie Merlijn-kaarten worden gespeeld nadat de speciale zwarte kaart getrokken is en de inhoud ervan kenbaar is gemaakt, maar vooraleer één van haar gevolgen plaats vindt als een gevolg van de voortgang van het Kwade. De drie Merlijn-kaarten en de speciale zwarte kaart die gecounterd werd, worden dan verwijderd.

MESSENGER-KAART (1 kaart)

Wanneer ze wordt gespeeld, laat deze kaart aan de speler ervan toe om 3 witte kaarten te geven aan de speler van zijn keuze, ongeacht hun respectieve locatie. Wanneer ze wordt gespeeld door Koning Arthur, doorkruist deze kaart geenszins de speciale kracht van Koning

Arthur en mag ze in combinatie ermee worden gespeeld, om 4 kaarten aan een speler te geven, of om aan Koning Arthur de mogelijkheid te geven om in zijn beurt 1 kaart aan een ridder te geven, en in diezelfde beurt tot 3 kaarten aan een andere speler te geven.

PIETY-KAART (1 kaart)

Deze kaart biedt de eigenaar ervan de keuze aan:

3 levenspunten toe te voegen aan zijn huidige totaal (hooguit tot een maximum van 6); of 1 levenspunt te geven aan elke andere (levende) ridder.

Zelfs indien je een andere ridder ervan verdenkt de verrader te zijn, ontvangt deze 1 levenspunt, tenzij hij ontmaskerd is.

37

CLAIRVOYANCE-KAART (1 kaart)

Deze kaart laat toe aan jou om de eerste 5 (bovenste) kaarten van de zwarte trekstapel te trekken, ze te bekijken en ze vervolgens opnieuw te ordenen volgens jouw keuze, alvorens ze

opnieuw op de trekstapel worden teruggelegd. In geen geval mag je enige specifieke informatie die je hebt vergaard (bv. de naam of waarde van de kaarten) aan de andere spelers

laten weten.

REINFORCEMENT-KAART (1 kaart)

Wanneer ze wordt gespeeld, laat deze kaart jou toe om 4 witte kaarten te trekken en ze op handen te nemen, ongeacht jouw locatie of het aantal witte kaarten dat je op handen hebt. Anderzijds mag je er ook voor opteren om de kaart te gebruiken om iedere ridder, behalve jijzelf, 1 witte kaart op handen te laten trekken, ongeacht hun locatie, aantal handkaarten of

loyaliteit.

Standaard zwarte kaarten

BLACK KNIGHT-KAART (11 kaarten: 5 x 1 ; 3 x 3 ; 2 x 5 ; 1 x 7)

Type: gevechtskaart

Wanneer ze wordt getrokken, moet deze kaart worden gespeeld op de eerste lege kaartplaats

op de queeste van de Zwarte Ridder. Indien ze wordt gespeeld met de waarde naar beneden,

waarbij de waarde dus niet wordt gezien door alle andere spelers, laat deze kaart jou toe om

een witte kaart ter compensatie trekken.

Indien de kaart de vierde en laatste plaats vult op de zijde van de Zwarte Ridder, eindigt het

tornooi onmiddellijk. De zwarte kaarten worden geschud, alvorens ze worden opgeteld en vergeleken met de som van de gespeelde witte gevechtskaarten (indien er werden

gespeeld).

Indien de waarde van de witte kaarten hoger is, is het toernooi gewonnen; in het andere geval

is het verloren. Alle kaarten worden vervolgens verwijderd.

DESPAIR-KAART (15 kaarten)

Type: queeste van de Heilige Graal

Wanneer ze wordt getrokken, moet deze kaart worden gespeeld op de eerste beschikbare kaartplaats die zich het verst bevindt van het miniatuur van de Heilige Graal.

Indien er geen plaatsen meer beschikbaar zijn nu sommige ervan werden gevuld met Graalkaarten,

wordt de kaart niet op het bord gelegd, maar daarentegen gebruikt om de Graalkaart te verwijderen die zich het verst van de Heilige Graal bevindt.

Indien de queeste van de Heilige Graal niet langer meer in het spel is, wordt daarentegen een

belegeringsmachine rondom Camelot toegevoegd.

EXCALIBUR-KAART (15 kaarten)

Type: queeste van Excalibur

Wanneer ze wordt getrokken, stuwt deze kaart Excalibur één plaats dichterbij de vergetelheid (de bevroren zijde van de rivier).

Indien de queeste van Excalibur niet langer meer in het spel is, wordt daarentegen een belegeringsmachine rondom Camelot toegevoegd.

38

LANCELOT/DRAAK-KAART (11 kaarten)

Type: gevechtskaart

Linkerzijde: de queeste van Lancelot (4 x 1 ; 3 x 3 ; 3 x 5 ; 1 x 7)

Rechterzijde: de queeste van de Draak (4 x 5 ; 3 x 7 ; 3 x 9 ; 1 x 11)

Wanneer ze wordt getrokken, moet deze kaart worden gespeeld op de eerste lege kaartplaats

op de queeste van Lancelot (indien ze in het spel is), of de queeste van de Draak (indien ze in

het spel is). Wanneer ze wordt gespeeld met de afbeelding naar beneden, waarbij de waarde

dus niet wordt gezien door alle andere spelers, laat deze kaart jou toe om een witte kaart ter

compensatie te trekken.

Indien deze kaart de vijfde gespeelde Lancelot/Draak-kaart is, eindigt de queeste onmiddellijk. De zwarte kaarten worden geschud, alvorens ze worden opgeteld en vergeleken

met de som van de gespeelde witte gevechtskaarten (indien er werden gespeeld). Indien de

waarde van de witte kaarten hoger is, is het toernooi gewonnen; in het andere geval is het verloren. Alle kaarten worden vervolgens verwijderd.

Indien noch de queeste van Lancelot noch de queeste van de Draak in het spel zijn, wordt daarentegen een belegeringsmachine rondom Camelot toegevoegd.

MERCENARIES-, PICTS- AND SAXONS-KAARTEN (4 kaarten van elk)

Type: queestes van de Pictenoorlogen en/of Saksenoorlogen

Wanneer ze worden getrokken, dwingen al deze kaarten jou om een strijder-figuur te nemen

uit de voorraad (Picten ingeval van Pictenoorlogen, Saksen ingeval van Saksenoorlogen, of 1

van beide naar keuze ingeval van *Mercenaries* (huurlingen)) en ze te plaatsen op de overeenkomstige queeste. Eens de figuur geplaatst is, wordt de kaart verwijderd.

Indien deze kaart een vierde figuur toevoegt aan de oorlog, is de oorlog verloren en worden alle kaarten en figuren op deze queeste verwijderd.

Speciale zwarte kaarten

DESOLATION-KAART (2 kaarten)

Type: queeste van de Heilige Graal

Wanneer ze wordt getrokken, dwingt deze kaart jou ertoe om de Graalkaart te verwijderen die

het verst ligt van het relikwie van de Heilige Graal; deze kaart wordt dan gelegd op de queeste

van de Heilige Graal zoals een normale *Despair*-kaart.

Indien er geen Graal-kaart is om te verwijderen, wordt deze kaart enkel gespeeld als een *Despair*-kaart zonder meer. Indien de queeste van de Heilige Graal niet langer meer in het spel is, wordt daarentegen een belegeringsmachine rondom Camelot toegevoegd.

DARK FOREST-KAART (1 kaart)

Type: queeste van de Heilige Graal

Wanneer ze wordt getrokken, moet deze kaart onmiddellijk worden geplaatst op de queeste

van de Heilige Graal. Geen andere Graalkaart mag meer worden gespeeld tot zolang een andere queeste (met uitzondering van Camelot en de belegeringsmachines) gewonnen is. Eens deze voorwaarde is bereikt, verwijder je deze kaart en hervat je het spel op de Heilige

Graal zoals normaal.

39

Noteer dat *Despair*- en *Desolation*-kaarten nog wel normaal worden gespeeld; het zijn enkel

de witte Graal-kaarten die niet kunnen worden gespeeld zolang de *Dark Forest* daar is.

Indien de queeste van de Heilige Graal niet langer meer in het spel is, wordt daarentegen een

belegeringsmachine rondom Camelot toegevoegd.

GUINEVERE-KAART (1 kaart)

Wanneer ze wordt getrokken, zendt deze kaart onmiddellijk alle ridders naar Camelot, ongeacht hun loyaliteit, locatie of speelbeurt. De ridders ontvangen geen witte kaarten, en de

speler die Guinevere trok, ziet zijn beurt onmiddellijk eindigen.

Indien sommige ridders hierdoor worden gedwongen om hun solo-queestes te verlaten, moet

je alle witte kaarten van deze in de steek gelaten queestes wegnemen als je ze verlaat.

MIST OF AVALON-KAART (1 kaart)

Nadat deze kaart getrokken is, wordt als herinnering van het spel, een bijkomend zwart zwaard gelegd op de Ronde Tafel voor iedere verloren queeste.

MORDRED-KAART (1 kaart)

Type: queestes van de Picten of Saksen

Wanneer ze wordt getrokken, moet deze kaart geplaatst worden op hetzij de Saksenoorlog,

hetzij de Pictenoorlog, volgens keuze van de speler.

Om de queeste te winnen indien Mordred aan haar verbonden is, moet een bijkomende gevechtskaart van de waarde 5 worden gespeeld (bv. 1, 2, 3, 4, 5, 5). Met de overwinning (of

verlies) van de oorlog, wordt Mordred met de andere kaarten mee verwijderd.

MORGAN-KAART (5 kaarten)

Type: diverse queestes

Opgepast, elk van de vijf Morgan-kaarten heeft een verschillend gevolg op het spel:

1° Morgan: Elke ridder verliest onmiddellijk 1 levenspunt, ongeacht zijn loyaliteit of locatie in het spel.

2° Morgan: Eén ridder met minstens 3 witte kaarten op handen mag vrijwillig 3 kaarten verwijderen als opoffering; of alle ridders met minstens 1 witte kaart op handen moeten elk 1

kaart verwijderen, ongeacht hun loyaliteit of locatie in het spel.

3° Morgan: Trek en speel in één keer de 3 volgende (bovenste) kaarten van de zwarte trekstapel.

4° Morgan: Voeg onmiddellijk 2 belgeringsmachines toe rondom Camelot.

5° Morgan: Een ridder mag vrijwillig 2 levenspunten in één keer verliezen; of alle ridders met

1 of meer witte kaarten op handen moeten elk 1 kaart verwijderen, ongeacht hun loyaliteit of

locatie in het spel.

VIVIEN-KAART

Type: speciale zwarte kaart

Vivien belet dat enige Merlijn-kaart wordt gespeeld (hetzij als een enkele kaart tijdens de heroïsche actie-fase van een speler, of wanneer gespeeld in drievoud om een speciale zwarte

kaart te counteren) totdat de volgende queeste gewonnen is. Voor dit doel, telt het winnen van een gevecht tegen een belegeringsmachine niet als een gewonnen queeste. Noteer dat

Vivien wel nog kan worden gecounterd door 3 Merlijn-kaarten *op het moment dat ze in het spel komt*, nu de kracht van Merlijn gevolg zou hebben alvorens Vivien haar sterkte bundelt.

40

ADDENDUM

<http://www.shadowsovercamelot.com>

VEEL GESTELDE VRAGEN EN DE ANTWOORDEN

Algemeen

Jezelf genezen:

Om zichzelf te genezen, moet een ridder 3 identieke witte kaarten verwijderen. Kan hij

dit doen met kaarten met afbeelding naar beneden of moet hij ze aan iedereen tonen,

met afbeelding naar boven?

Zoals gewoonlijk, zouden de kaarten moeten worden verwijderd met afbeelding naar beneden.

Omwille van deze reden, is het belangrijk voor alle spelers om goed te begrijpen hoe je jezelf

moet genezen. Het verwijderen van 3 Graal-kaarten of het verwijderen van 3 gevechtskaarten

met eenzelfde waarde zijn allebei mogelijk. Maar het verwijderen van 3 willekeurige gevechtskaarten (bv. een 1, een 2 en een 4) mag niet! Ook veronderstelt dit dat de spelers allen volgens de spelregels spelen! Omdat je een verrader zou zijn, betekent dit niet dat het

toegelaten is om vals te spelen, zelfs verdoken bij het verwijderen van een kaart met de afbeelding naar beneden. De spelregels moeten nog altijd worden gerespecteerd.

Is het mogelijk om simpelweg jouw beurt over te slaan? Bv. Geen heroïsche actie uit te

voeren of wat dan ook, door bv. op een queeste te blijven en alzo voordeel te halen uit de

buit van een overwinning op een queeste die door andere spelers werd beëindigd?

Nee. Je MOET altijd minstens één heroïsche actie uitvoeren tijdens jouw beurt. Indien je jezelf op een queeste bevindt waarop je de vereiste actie niet kan uitvoeren (bij gebrek aan

geschikte kaart, bv.), moet je hetzij een speciale witte kaart spelen, drie identieke kaarten spelen om jezelf te genezen, iemand beschuldigen of ... deze queeste verlaten en naar een

nieuwe bewegen!

De speciale kaarten

CONVOCAATION

Is de convocatie dwingend, m.a.w. MOETEN ridders hun queeste verlaten en naar Camelot teruggaan?

Neen.. Dat moeten zij niet. Zij hebben de vrije keuze om de convocatie te beantwoorden en

naar Camelot te gaan.

41

DARK FOREST

Wordt de *Dark Forest* gespeeld op één van de lege plaatsen van de Graalkaarten, of wordt deze simpelweg neergelegd naast de queeste zonder een plaats te bedekken?

De kaart wordt naast de queeste gespeeld, niet op een lege plaats op de queeste zoals de *Despair*- en *Desolation*-kaarten.

Wanneer de *Dark Forest* in het spel is, is het dan nog mogelijk om Graalkaarten te verwijderen om Excalibur te bewegen of jezelf te genezen?

Ja.

Wat gebeurt er wanneer de *Dark Forest* in het spel komt eens de queeste van de Heilige

Graal reeds beëindigd is.

Een oorlogsmachine wordt in plaats hiervan rondom Camelot toegevoegd, en de kaart wordt

verwijderd.

HEROISM

Moet je jezelf op een queeste bevinden om de heroïsm-kaart daar te leggen?

Nee, je moet niet op de queeste zijn waar je de heroïsm-kaart neerlegt.

LADY OF THE LAKE

Wat gebeurt er wanneer een ridder die zich niet bevindt op de queeste naar Excalibur,

de *Lady of the Lake* speelt waardoor de queeste van Excalibur eindigt zonder dat deze

speler er evenwel aanwezig is?

Deze ridder is de ridder die Excalibur ontvangt, omdat hij diegene is die de queeste heeft vervuld. Niettemin verdient hij geen enkel levenspunt noch deelt hij de witte kaarten die worden ontvangen als gevolg van het vervullen van de queeste, aangezien hij zelf niet op de

queeste aanwezig is.

De andere ridders die op Excalibur aanwezig zijn (indien die er zouden zijn), delen in de witte

kaarten en krijgen elk een levenspunt. Indien geen ridder op de queeste aanwezig is, worden

geen levenspunten ontvangen en worden de witte kaarten simpelweg getrokken en

verwijderd! Indien geen overeenstemming kan worden bereikt tijdens het verdelen, worden

de kaarten willekeurig verdeeld onder de ridders die aanwezig waren op de queeste, te beginnen met de ridder die gekozen wordt door de ridder van de *Lady of the Lake*.

42

MERLIN

Kan een Merlijn-kaart worden gespeeld om Excalibur te bewegen naar de ridderszijde van de rivier (zoals ook een Merlijn-kaart kan worden gespeeld om de laatste standaard

zwarte kaart van een andere queeste te verwijderen)?

Neen, een Merlijn-kaart kan niet worden gebruikt door een ridder die niet aanwezig is op de

Excalibur-queeste, om Excalibur te bewegen. Natuurlijk kan een Merlijn-kaart worden wel worden verwijderd, met afbeelding naar beneden, door een (verraderlijke of domme) ridder die op de Excalibur-queeste aanwezig is, om Excalibur 1 plaats naar de goede zijde te bewegen.

Kan een enkele Merlijn-kaart worden gespeeld om de 12° belegeringsmachine rondom

Camelot te verwijderen en aldus te beletten dat het spel eindigt?

Neen, een spel is verloren vanaf het ogenblik dat een 12° belegeringsmachine op het spelbord wordt geplaatst.

« Merlijn » kan de laatst gespeelde zwarte kaart teniet doen. Wat bedoelt dit precies?

Door het spelen van een Merlijn-kaart, kan je de laatste standaard zwarte kaart die gespeeld

werd op de queeste van jouw keuze teniet doen. Bijvoorbeeld:

De queeste van de Grail bevindt zich in volgende toestand: Graal-Leeg-Leeg-Despair-Desolation-Despair-Despair

Het is Koning Arthurs beurt om te spelen. Hij kiest ervoor om een zwarte kaart te trekken tijdens de fase van de voortgang van het Kwade en trekt een nieuwe Despair-kaart. De situatie ziet er nu als volgt uit:

Graal-Leeg- Despair -Despair-Desolation- Despair - Despair

Als zijn heroïsche actie, kiest hij ervoor om een Merlijn-kaart te spelen, en verwijderd hiermee

de meest recente Despair-kaart die hij juist in het spel bracht. We komen nu terug op de situatie zoals voordien:

Graal-Leeg-Leeg-Despair-Desolation- Despair - Despair

Het is nu de beurt aan heer Gawijn. Hij trekt eveneens een zwarte kaart tijdens zijn fase van

de voortgang van het Kwade. Het is een zwarte ridder, die hij met afbeelding naar beneden

plaatst op de queeste van de Zwarte Ridder. Als zijn heroïsche actie, kiest hij ervoor om een

Merlijn-kaart te spelen om de laatste (huidige) zwarte kaart te verwijderen op de queeste van

de Graal. De queeste van de Graal ziet er nu uit als volgt:

Graal-Leeg-Leeg-Leeg-Desolation- Despair - Despair

Het is nu de beurt aan heer Tristan. Hij legt een belegeringsmachine tijdens zijn fase van de

voortgang van het Kwade. Als zijn heroïsche actie, zou hij een Merlijn-kaart kunnen spelen om de laatste gespeelde standaard zwarte kaart op een queeste te verwijderen. Evenwel kan

hij geen Merlijn-kaart spelen op de queeste van de Heilige Graal, aangezien de laatste

43

gespeelde kaart op deze queeste een Desolation-kaart is, hetgeen een speciale zwarte kaart is

en geen standaard zwarte kaart: aangezien zulke speciale zwarte kaart niet kan worden verwijderd door het spelen van een Merlijn-kaart (opmerking: het plaatsen van de desolationkaart

had wel verhinderd kunnen worden om in het spel te komen door het collectief uitspelen van 3 Merlijn-kaarten, zoals elke andere speciale zwarte kaart, maar dergelijk "tenietdoen" van de kaart kan enkel op het ogenblik dat de speciale zwarte kaart in het spel komt. Eens ze

op het bord ligt, is er geen enkele manier om ze teniet te doen – tenzij langzaamaan de Graal-

MORGAN

Eén van de Morgan-kaarten stelt dat de spelers onmiddellijk de volgende 3 zwarte kaarten van de trekstapel moeten trekken en hun gevolgen toepassen. Indien deze Morgan-kaart niet onmiddellijk gecounterd wordt door het spelen van 3

Merlijnkaarten,

wat gebeurt er dan indien er zich andere speciale zwarte kaarten bevinden tussen de drie nieuw getrokken zwarte kaarten?

Indien de Morgan-kaart op het moment dat zij getrokken wordt, niet onmiddellijk gecounterd

is, worden de gevolgen van de volgende 3 zwarte kaarten als gevolg toegepast, zonder dat de

mogelijkheid bestaat om deze te counteren, ook als een speciale zwarte kaart hiervan deel uitmaakt.

Het einde van een queeste

Het verdelen van de kaarten: hoe worden de kaarten verdeeld wanneer een queeste gewonnen is?

Van zodra een queeste gewonnen is, moet je het aantal witte kaarten trekken zoals aangegeven en deze met afbeelding naar boven op tafel leggen. Indien geen overeenstemming kan worden bereikt tussen de ridders aanwezig op de queeste, worden de

kaarten willekeurig aan iedere ridder (aanwezig op de queeste) uitgedeeld, te beginnen met de

ridder die de queeste zojuist succesvol heeft beëindigd.

Het verdelen van de kaarten: wat gebeurt er wanneer slechts een enkele ridder aanwezig

is op een queeste wanneer deze succesvol beëindigd wordt?

Deze eenzame ridder ontvangt alle witte kaarten zoals aangegeven ingeval van overwinning,

maar deze wordt niet met afbeelding naar boven verdeeld. Hij ontvangt ze met afbeelding naar beneden, onttrokken aan het zicht van de andere spelers.

Wat gebeurt er wanneer een queeste succesvol beëindigd wordt zonder dat een ridder

hierop aanwezig is?

44

Dit kan enkel gebeuren op de queeste van de Draak en de queeste naar Excalibur.

Het overeenkomstige aantal witte zwaarden wordt gelegd aan de Ronde Tafel. Geen

levenspunten noch witte kaarten worden verdeeld. De witte kaarten worden getrokken en onmiddellijk verwijderd. Degene die de Excalibur queeste beëindigde, ontvangt het

zwaard,

zelfs indien hij niet aanwezig is.

Wat gebeurt er met de Excalibur en Despair/Desolation-kaarten wanneer de

betrokken

queeste vervuld zijn?

Indien deze kaarten worden getrokken nadat de overeenkomstige queeste beëindigd is, wordt

in de plaats hiervan een belegeringsmachine rondom Camelot toegevoegd (zoals aangeduid op

de rugzijde van deze queeste-borden.

De speciale krachten van de ridders

Koning Arthur : het uitwisselen van kaarten met een andere speler

Deze ruil kan enkel worden aangegaan tijdens de eigen speelbeurt van Koning Arthur, nadat

zijn fase van voortgang van het Kwade is vervuld. Elke ridder mag aan zijn koning vragen om te ruilen, tijdens de speelbeurt van de Koning, voorzover de spelregels m.b.t.

communicatie tussen spelers in acht worden genomen.

In alle gevallen, worden de kaarten met afbeelding naar beneden en TEGELIJKERTIJD uitgewisseld. Dit betekent dat de ridder die een kaart ontvangt, niet kan kijken naar de kaart

die hij van zijn Koning krijgt vooraleer de kaart te kiezen die hij zal teruggeven. Het betekent eveneens dat het niet mogelijk is om een kaart te ruilen met een ridder die geen kaarten heeft, nu de ruil tegelijkertijd moet plaatsvinden. Het is aan de Koning toegestaan om

een ruil AF TE DWINGEN met eender welke ridder. Indien deze ridder slechts een enkele kaart op handen heeft voor de ruil, MOET hij deze kaart aan de Koning geven, in ruil voor de

kaart die hij tezelfdertijd zal ontvangen.

45

Heer Kay

Kan heer Kay zijn speciale kracht gebruiken om het gevecht van een andere speler te

helpen winnen tegen een belegeringsmachine?

Neen, heer Kay mag enkel een gevechtskaart toevoegen in een gevecht waarin hij aanwezig

is. Zo zou heer Kay een gevechtskaart op de queeste van de Draak kunnen toevoegen, indien

hij op deze queeste aanwezig is wanneer ze eindigt, maar hij kan dit niet doen bij gevechten

tegen belegeringsmachines, zelfs indien hij zich in Camelot bevindt wanneer een belegeringsmachine bevochten wordt, nu dit gevecht als een individueel gevecht wordt beschouwd, in het belegeringsgebied, en heer Kay kan hieraan niet deelnemen vanuit Camelot.

Wordt heer Kay beperkt door de combinatie van gevechtskaarten die op een queeste

worden gespeeld?

Neen, heer Kay kan elke gevechtskaart toevoegen. Zo kan hij bijvoorbeeld een gevechtskaart

toevoegen van waarde 3 aan een paar van 1 en een paar van 5.

Heer Percival

Wat gebeurt er wanneer heer Percival Lancelots Pantser wint?

Wanneer heer Percival Lancelots Pantser bezit, mag hij – alvorens zijn actie in de fase van de

voortgang van het Kwade te kiezen – 2 zwarte kaarten trekken, waarvan hij er één verwijdert

en onder de zwarte trekstapel schuift, en waarvan hij de andere kaart weer bovenop de zwarte trekstapel legt, alvorens te beslissen of hij hetzij een zwarte kaart trekt en ze speelt of een andere Kwade actie kiest.

Heer Bedivere

Indien heer Bedivere zich in Camelot bevindt met 12 of meer kaarten op handen, kan hij

dan nog zijn speciale kracht gebruiken?

Ja, wat de spelregels verbieden, is om te blijven in Camelot om kaarten te trekken ALS EEN

HEROÏSCHE ACTIE. De speciale kracht van heer Bedivere blijft van kracht ongeacht het aantal kaarten dat hij op handen heeft.

46

De relikwieën

Wanneer men terugvalt tot 0 levenspunten en weer tot leven wordt gebracht door de Graal, moet je dan al jouw witte kaarten teruggeven?

Een stervende ridder die van de Graal drinkt, is onmiddellijk hersteld en krijgt opnieuw 4 levenspunten, en houdt zijn witte kaarten. Niettemin eindigt zijn beurt onmiddellijk n deelt hij niet in de buit van een overwinning, indien hij zijn laatste levenspunt heeft opgeofferd om

de queeste finaal te helpen eindigen !

In het zeldzame geval waar een ridder zou sterven indien hij de *Lady of the Lake* speelt terwijl

niemand aanwezig is op de queeste van Excalibur, is de speler die hem de Heilige Graal te

drinken geeft, de speler die dan het Excalibur-zwaard ontvangt. Indien deze stervende ridder

zelf de Heilige Graal heeft, dan is Excalibur voor hem wanneer hij deze queeste wint.

Beschuldigingen

Kan een dode ridder worden beschuldigd?

Een dode ridder is dood. Hij openbaart zijn loyaliteitskaart niet, noch zal hij ze openbaren; hij

kan ook niet het voorwerp zijn van een beschuldiging eens hij dood is (noch er zelf één doen,

natuurlijk). Indien de verrader sterft voor het einde van het spel, leidt dit er niet toe dat 2 witte zwaarden worden omgedraaid naar 2 zwarte zwaarden op het einde van het spel.

Wat gebeurt er indien een valse beschuldiging wordt gemaakt en geen witte zwaarden

aan de Ronde Tafel zijn om omgedraaid te worden?

In dat geval, houdt de beschuldiging geen risico in (benevens het feit van het verliezen van een belangrijke speelbeurt terwijl er reeds 6 oorlogsmachines zijn of 6 zwarte zwaarden aan

de Ronde Tafel). Gewoonlijk zijn de ridders in dat geval reeds in de penarie (alhoewel ze het

zich daarom nog niet noodzakelijk zelf realiseren!).

Wat gebeurt er wanneer er 6 belegeringsmachines rondom Camelot (en minder dan 6

zwaarden aan de Ronde Tafel) zijn en sommige belegeringsmachines bevochten en geëlimineerd worden, waardoor het aantal belegeringsmachines opnieuw minder dan 6

wordt? Kunnen nog beschuldigingen worden gedaan?

Neen, de spelers moeten wachten totdat opnieuw 6 of meer belegeringsmachines (of 6

zwaarden) op het spelbord zijn alvorens zij een andere beschuldiging kunnen maken.

47

De ontmaskerde verrader

Eens ontmaskerd, trekt of houdt de verrader dan nog witte kaarten?

Neen. Eens ontmaskerd, kan de verrader slechts 1 willekeurige witte kaart trekken van de handen van 1 van de "collega"-ridders en ze onmiddellijk verwijderen zonder ze te spelen, WAARNA hij een oorlogsmachine rondom Camelot toevoegt of de eerste zwarte kaart van de trekstapel trekt en speelt.

Wat doet de verraders, eens ontmaskerd, wanneer een *Fate of Reinforcement*-kaart gespeeld wordt?

De verrader is van het bord, en ontvangt geen witte kaart noch de gevolgen van deze kaarten

indien ze worden gespeeld wanneer hij ontmaskerd is.

Speleinde: specifieke situaties

Wanneer ingevolge een nederlaag tegen de Picten (of Saksen) een 12° belegeringsmachine wordt neergelegd, samen met een 12° zwaard, waarvan de meerderheid wit is, is het spel dan gewonnen (omwille van de meerderheid witte zwaarden) of verloren (omwille van de 12 belegeringsmachines)?

In dit geval is het spel verloren. Het spel is onmiddellijk verloren op het ogenblik dat een 12°

oorlogsmachine rondom Camelot gelegd wordt, zelfs indien er een kans is op overwinning voor de ridders door het tellen van het aantal witte zwaarden aan de Ronde Tafel!

Kunnen de loyale ridders winnen, zelfs indien zij allen dood wanneer het spel eindigt?

Neen, indien alle ridders dood zijn, is het spel verloren op het ogenblik dat de laatste loyale

ridder sterft, zelfs indien er 12 of meer zwaarden aan de Ronde Tafel zijn, waarvan de meerderheid wit is, op het bord zou komen wanneer de laatste ridder sterft.

Er zijn 4 witte zwaarden en 7 zwarte zwaarden aan de Ronde Tafel. De ridders winnen

de queeste van de Heilige Graal met *Heroism* op deze queeste, waardoor zij 4 witte zwaarden meer winnen, voor een totaal van 8 witte zwaarden tegenover 7 zwarte.

Winnen de ridders?

Neen, omdat het spel zou moeten eindigen op het ogenblik dat het 7° zwarte zwaard op tafel

was gelegd.

Kan de verrader winnen, zelfs als hij al dood is?

Ja, de verrader kan winnen na zijn dood.