



# SIR BEDIVERE

Lord of Dunraven Castle



Spielbeginn = 4 Punkte  
 Maximum = 6 Punkte  
 Tod = 0 Punkte

### Das Spiel ist verloren, wenn:

- 12 Belagerungsmaschinen Camelot umgeben
- oder 7 schwarze Schwerter in Camelot liegen
- oder alle Ritter (außer dem Verräter) tot sind.

**Das Spiel ist gewonnen, wenn 12 oder mehr Schwerter in Camelot sind und mehr als die Hälfte von ihnen weiß ist.**

Legen Sie die Treue-Karte hier unter die Wappentafel. Sie wird nur aufgedeckt, wenn Sie angeklagt werden. Falls Sie der Verräter sind, drehen Sie dann diese Wappentafel um.

## Spezialfähigkeit

Während seines Zuges kann Sir Bedivere 1 weiße Karte abgeben und als Ersatz eine neue ziehen.



### Excalibur

Äddieren Sie + 1 bei jedem Kampf, an dem Sie teilnehmen. Geben Sie Excalibur ab, um 1 soeben gezogene schwarze Karte abzuwehren.



### Heiliger Gral

Ein sterbender Ritter, der aus dem Gral trinkt, erhält 4 Lebenspunkte. Nach Gebrauch ablegen.



### Lanzelots Rüstung

Immer wenn Sie 1 schwarze Karte ziehen sollen, ziehen Sie stattdessen 2. Spielen Sie eine davon und legen Sie die andere unter den schwarzen Nachziehstapel.

## Spielzug

### 1. Fortschritt des Bösen (1 Aktion wählen)

- 1 schwarze Karte ziehen und ausspielen
- oder 1 Belagerungsmaschine nach Camelot stellen
- oder 1 Lebenspunkt verlieren.

### 2. Heldentat (1 Aktion wählen)

- Zu einer neuen Queste gehen
- oder die Heldentat der Queste vollbringen
- oder 1 weiße Spezial-Karte spielen
- oder 3 identische Karten abgeben, um 1 Lebenspunkt zu erhalten
- oder 1 Ritter anklagen (wenn in Camelot bereits mindestens 6 Belagerungsmaschinen oder 6 Schwerter sind).

• Es ist möglich, während seines Zuges eine zweite, andere Heldentat zu vollbringen, wenn man 1 Lebenspunkt opfert.

• Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Spezialfähigkeit einsetzen.



# VERRÄTER



## Geben Sie sich zu erkennen

Geben Sie sich als Verräter zu erkennen:  
Drehen Sie Ihre Treue-Karte um.

- Der Ritter, der Sie angeklagt hat, legt 1 weißes Schwert nach Camelot.  
Sie halten sich nun im Schatten und befinden sich außerhalb der Reichweite der anderen Ritter.
- Entfernen Sie Ihre Figur vom Spielbrett und stellen Sie sie auf Ihre Wappentafel.
- Legen Sie Ihren Lebenswürfel beiseite.
- Geben Sie alle weißen Karten ab.
- Falls Sie Excalibur oder den heiligen Gral haben, kommen diese aus dem Spiel.



## Lancelots Rüstung



Immer wenn Sie 1 schwarze Karte ziehen müssten, ziehen Sie stattdessen 2. Spielen Sie eine davon und legen Sie die andere unter den schwarzen Nachziehstapel.

## Spielzug

### 1. Die Ritter verspotten

Ziehen Sie aus der Hand eines beliebigen Ritters zufällig 1 weiße Karte und werfen Sie diese ab.

### 2. Das Böse verbreiten (1 Aktion wählen)

Stellen Sie 1 Belagerungsmaschine nach Camelot *oder* ziehen und spielen Sie die oberste schwarze Karte.

## Sieg

Sie haben gewonnen, wenn 12 Belagerungsmaschinen Camelot umgeben  
*oder* 7 schwarze Schwerter in Camelot liegen  
*oder* alle anderen Ritter tot sind.

Das Spiel endet auch, wenn 12 oder mehr Schwerter in Camelot liegen.  
Wenn mindestens die Hälfte der Schwerter schwarz ist, haben Sie gewonnen!