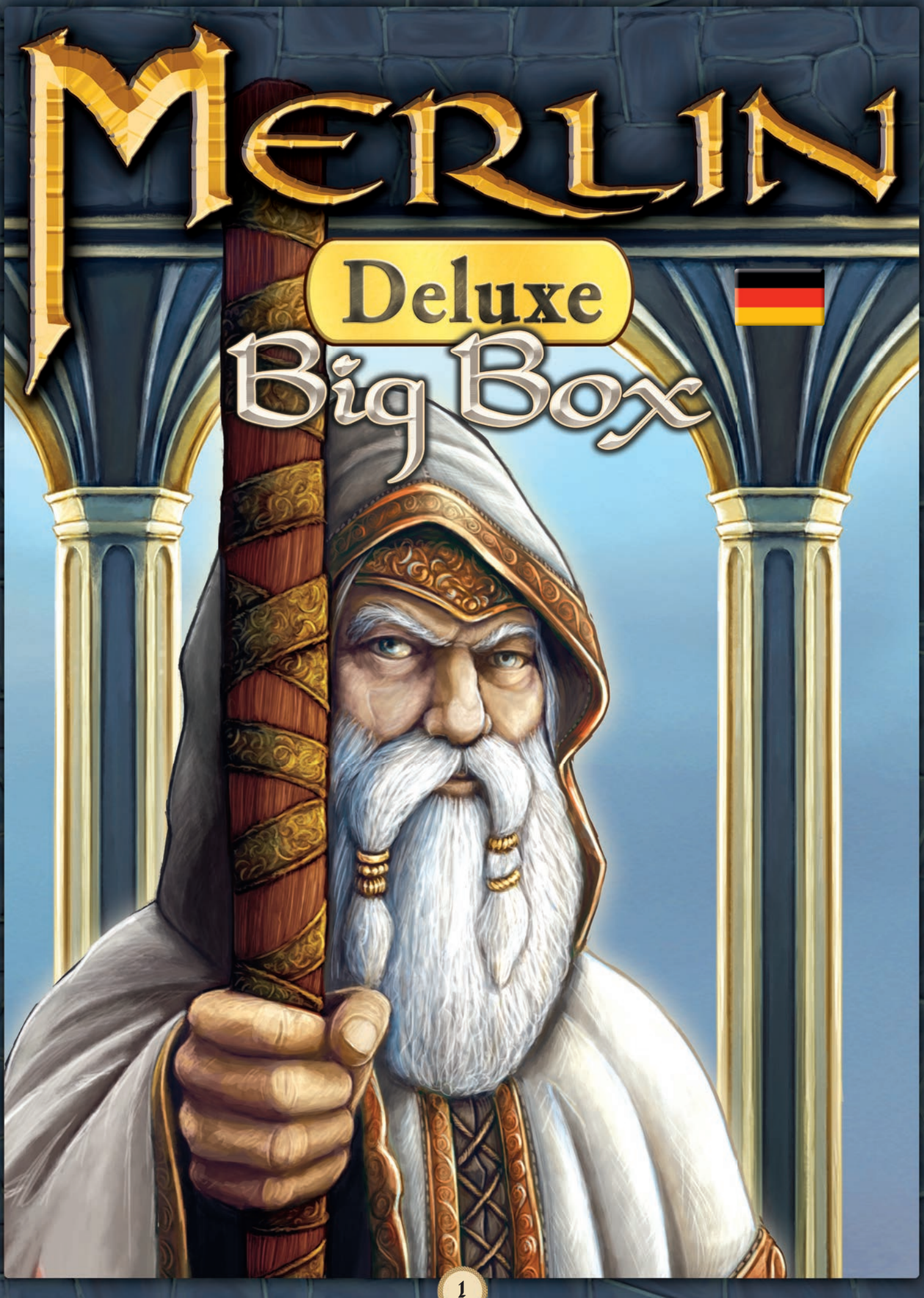

MERLIN
Deluxe
Big Box

Ein Spiel von

## Stefan Feld & Michael Rieneck

für 2-4 Spieler, ab 14 Jahren


*Basisspiel* ____ *Seite 3-13*

» *Sonderaktionen der Flaggen* ____ *Seite 13*

» *Bedingungen der Auftragskarten* ____ *Seite 13*

*Modul: Die Gunst des Königs* ____ *Seite 14-15*

*Modul: Arthur* ____ *Seite 16-19*

» *Sonderaktionen der Flaggen* ____ *Seite 19*

*Modul: Knights of the round table* ____ *Seite 20-25*

*Goldmünzen & Misteln* ____ *Seite 26-27*

*Modul: Der Markt* ____ *Seite 27-28*

*Modul: Die Stadt Caerleon* ____ *Seite 29-30*

*Modul: Morgana* ____ *Seite 31-33*

*Queenie: Die Schätze des Umlands* ____ *Seite 34-35*

*Queenie: Der Erlass des Königs* ____ *Seite 35*

# Basisspiel

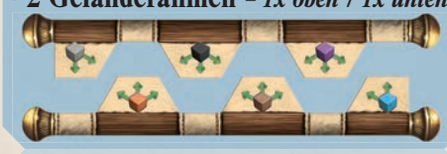
## Spielmaterial

### Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Spielplan



- 2 Geländerahmen – *1x oben / 1x unten*



- 24 Geländeplättchen



*5x*
*Berg, Wald & See*



*3x Turm auf*
*Berg, Wald & See*

- 1 Kartenablage



- 55 Auftragskarten



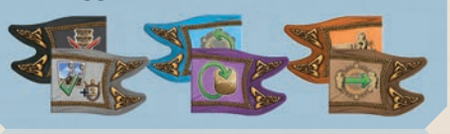
- 4 Startplättchen



- 36 Schilde – *6x je Grafschaft*



- 36 Flaggen – *6x je Grafschaft*



- 36 Baumaterialien – *6x je Grafschaft*



- 24 Verräter – *4x je Grafschaft*



- 11 Äpfel



- 1 Gral & 1 Excalibur



- 1 Merlin & 4 Merlinwürfel – *weiß*



- 1 Rundenzähler



- 1 Startspielermarker



### Spielmaterial pro Spieler *(in den 4 Spielerfarben blau, gelb, rot & grün)*:

- 1 Burgtableau



- 7 Rittergüter



- 3 Merlinstäbe



- 1 Ritter



- 3 Spielerwürfel



- 4 Gefolgsleute

*Vor der ersten Partie werden die Gefolgssteine mit den farblich passenden Aufklebern versehen.*



*Hofdame, Schildknappe, Baumeister, Flaggenträger*

- 7 Einflussmarker



- 1 Punktemarker &
- 1 100-Punkte-Plättchen



# Spielaufbau

**1)** **Der Spielplan** wird auf den Tisch gelegt.

**2)** **Der Rundenzähler** wird auf das erste Feld der Rundenübersicht gelegt.

**3)** **Merlin** kommt auf das Feld der Drachengrafschaft (schwarz) auf dem Aktionsrondell.

**4)** **Der Gral** und **Excalibur** werden zusammengesetzt und auf ihre entsprechenden Plätze neben dem Aktionsrondell gestellt.

**5)** **Die Flaggen, Baumaterialien** und **Schilde** werden nach Farben sortiert auf die entsprechenden Grafschaften verteilt.

**6)** **Die Äpfel** werden auf das entsprechende Feld gelegt.

**7)** **Die Auftragskarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf dem Spielplan bereitgelegt. Die obersten 3 Karten werden aufgedeckt und als Auslage auf **die Kartenablage**, neben den Spielplan gelegt.




## Spielermaterial:

**A)** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser:

**1 Burgtableau, 1 Ritter, 4 Gefolgssteine, 6 Einflussmarker, 3 Merlinstäbe, 7 Rittergüter, 1 Punktemarker, 1 100-Punkte-Plättchen, 3 Spielerwürfel sowie 1 Apfel und 1 weißen Merlinwürfel.**

Der Punktemarker kommt auf das Feld 0/100 und das 100-Punkte-Plättchen neben die Punkteleiste. Die Rittergüter werden alle neben dem „Umland“ platziert. Die übrigen Materialien werden auf dem Burgtableau verteilt *(siehe Abbildung)*. Der Ritter verbleibt zunächst neben dem Burgtableau.





**8)** **Die Verräter** werden gemischt und anschließend in drei verdeckten Stapeln auf ihre Felder auf dem Spielplan platziert.




**9)** **Die Geländeplättchen** werden verdeckt gemischt. Im Spiel mit 2 und 3 Spielern werden vorher insgesamt 6 Plättchen aussortiert (je 1 Plättchen Wald, Berg und See mit und ohne Turm) und zurück in die Schachtel gelegt. Anschließend werden die übrigen Geländeplättchen offen in Reihen aus 6 Plättchen zufällig zwischen die Geländerahmen platziert, so dass eine geschlossene Fläche entsteht, von jetzt an „Umland“ genannt (siehe Abbildung).

**10)** Ein Startspieler wird ausgelost und erhält **den Startspielermarker**.



**B)** **Die Startplättchen** werden gemischt und je eines an jeden Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler platziert seinen Ritter auf dem vorgegebenen Grafschaftsfeld auf dem Aktionsrondell. Dann nimmt er sich aus den entsprechenden Grafschaften die abgebildeten Gegenstände Flagge, Schild sowie Baumaterial und platziert diese auf seinem Burgtableau. Anschließend stellt jeder Spieler noch einen Einflussmarker von seinem Burgtableau in die vorgegebene Grafschaft. Dann legen alle ihre Startplättchen zurück in die Schachtel.



**C)** Jetzt zieht **jeder Spieler 3 Verräter** von den Stapeln auf dem Spielplan und legt sie an den entsprechenden Plätzen oberhalb seines Burgtableaus an. Zeigen mehrere Verräter die gleiche Schildfarbe, werden sie übereinander gelegt. Anschließend ziehen **alle Spieler 4 Auftragskarten** vom Nachziehstapel auf die Hand.



**D)** Abschließend **würfeln alle Spieler ihre 4 Würfel** und legen sie auf ihr Burgtableau. Sollte ein Spieler dabei einen Drilling oder Vierling geworfen haben, so muss er **alle** Würfel erneut würfeln, solange bis er keinen Drilling oder Vierling mehr erwürfelt.

## Spielidee und Spielziel

***König Artus*** *ist auf der Suche nach einem würdigen Thronfolger. Zusammen mit Merlin sucht er unter den Rittern der Tafelrunde nach dem besten Kandidaten. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Rittern der Tafelrunde, die sich aufmachen, die Gunst von König Artus und Merlin zu gewinnen.*

*Sie bewegen Merlin oder den eigenen Ritter mit Hilfe ihrer Würfel auf dem Aktionsrondell.*



*Das Feld, auf dem sie landen, legt die Aktion fest, die sie in diesem Zug ausführen dürfen.*

*Den Weg des Ritters bestimmen die Spieler selbst. Merlin allerdings dürfen alle Spieler bewegen.*

*Dreimal im Spiel findet eine Wertung statt. Es gilt Verräter abzuwehren und Punkte für im Umland gebaute Rittergüter, Einfluss in den Grafschaften und auf dem Spielplan eingesetzte Gefolgsleute zu erhalten.*



*Zudem können die Spieler während des Spiels Auftragskarten erfüllen, um zusätzliche Punkte zu bekommen.*




*Der Spieler, der seinen Weg über das Aktionsrondell am besten plant und möglichst viele Auftragskarten erfüllt, ohne dabei die Wertungen aus dem Auge zu verlieren, wird am Ende die meisten Punkte erlangen und die Thronfolge von König Artus antreten dürfen.*

# Spielablauf

Merlin wird über 6 Runden gespielt. Eine Runde beginnt beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug wählt einen seiner Würfel, bewegt seinen Ritter oder Merlin auf dem Aktionsrondell um die entsprechende Augenzahl und führt die Aktion des Feldes aus, auf dem die Figur landet. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug. Wenn alle Spieler viermal an der Reihe waren, endet eine Runde und die nächste Runde beginnt. Nach der zweiten, vierten und sechsten Runde findet allerdings vorher noch eine Wertung statt. Das Spiel endet mit einer Schlusswertung nach Ende der sechsten Runde.

## Eine Runde im Detail:

Der Spieler am Zug wählt einen seiner Würfel und legt ihn in die Mitte des Spielplans, ohne die Augenzahl zu verändern. Je nach Würfel passiert folgendes:

### Spielerwürfel

Der Spieler setzt seinen Ritter auf dem Aktionsrondell **im Uhrzeigersinn** um die Augenzahl des gewählten Würfels weiter.



### Merlinwürfel

Der Spieler setzt Merlin auf dem Aktionsrondell **im oder gegen den Uhrzeigersinn** um die Augenzahl seines Merlinwürfels weiter.



***Anmerkung:*** *Auf einem Feld des Aktionsrondells dürfen mehrere Figuren stehen.*

### Die Äpfel

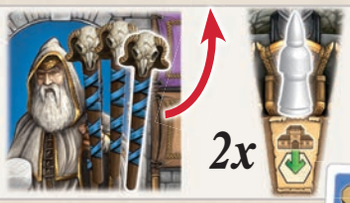
Ein Spieler kann einen Apfel von seinem Burgtableau einsetzen, um seinen gewählten Würfel auf eine beliebige Augenzahl zu drehen. Anschließend zieht er die entsprechende Figur um die neu gewählte Augenzahl.
Der Apfel wird zurück in den Vorrat auf dem Spielplan gelegt.



Dann führt der Spieler die Aktion des Feldes aus, auf dem die Figur gelandet ist.

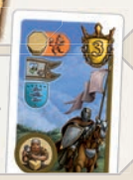
### Die Merlinstäbe

Wurde Merlin bewegt, so kann der Spieler einen seiner 3 Merlinstäbe von seinem Burgtableau abgeben, um die entsprechende Aktion zweimal hintereinander auszuführen. Der Stab wird dann zurück in die Schachtel gelegt.




### Die Auftragskarten

Zusätzlich darf der aktive Spieler noch **eine** Auftragskarte erfüllen und ablegen.



***Anmerkung:*** *Ein Spieler darf nicht auf seinen Zug verzichten. Er muss einen Würfel in die Mitte legen und eine Figur bewegen. Er darf allerdings auf die Aktion des Feldes verzichten.* Hat der Spieler seine Würfel-Aktion ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Runde ist beendet, wenn kein Spieler mehr Würfel besitzt.

## Die Aktionen des Aktionsrondells:



**Grafschaftsfelder: (x6)**

Der Spieler wählt einen seiner Gefolgsleute (Baumeister, Schildknappe, Flaggenträger oder Hofdame) von seinem Burgtableau oder aus einer der anderen 5 Grafschaften und stellt ihn auf das entsprechende Feld der Grafschaft. Steht dort schon ein entsprechender Gefolgsmann eines anderen Spielers, so kommt dieser zurück auf das Burgtableau des jeweiligen Spielers.



**Je nachdem, welchen Gefolgsmann der Spieler nutzt, passiert folgendes:**

**Baumeister:** Der Spieler nimmt sich ein Baumaterial aus der Grafschaft (soweit vorhanden) und legt es auf seinem Burgtableau ab. ***Anmerkung:*** *Baumaterial wird zum Bau von Rittergütern im Umland benötigt.*



**Schildknappe:** Der Spieler nimmt sich einen Schild aus der Grafschaft (soweit vorhanden) und legt ihn auf seinem Burgtableau ab. ***Anmerkung:*** *Die Schilde werden zum Abwehren der Verräter benötigt.*



**Flaggenträger:** Der Spieler nimmt sich eine Flagge aus der Grafschaft (soweit vorhanden) und legt sie links bzw. rechts an seinem Burgtableau an. Ein Spieler darf mehrere Flaggen einer Sorte besitzen. Flaggen bieten unterschiedliche Sonderaktionen, die der Spieler zusätzlich während seines Zuges einsetzen kann. Die Sonderaktionen sind auf Seite 13 im Detail erläutert.



***Anmerkung:*** *Flaggen setzen bestimmte Grundregeln außer Kraft und bieten so besondere Vorteile für den Spieler.*

**Hofdame:** Der Spieler nimmt einen seiner Einflussmarker von seinem Burgtableau (soweit vorhanden) und stellt ihn auf die Grafschaft. Stehen dort schon Einflussmarker, wird der neue Einflussmarker dazugestellt.



***Anmerkung:*** *Einflussmarker geben Spielern während des Spiels mehr Auswahlmöglichkeiten bei bestimmten Aktionen und bringen Punkte bei den Wertungen.*



**Punktefelder: (x4)**

**Schild, Flagge, Baumaterial:** Der Spieler bekommt entsprechend des Feldes einen Punkt pro Schild, Flagge oder Baumaterial auf seinem Burgtableau.



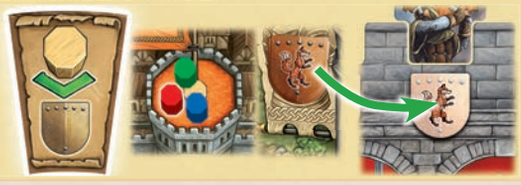

**Einflussmarker:** Der Spieler bekommt einen Punkt für jeden seiner Einflussmarker, die in den 6 Grafschaften *(auf dem Spielplan)* platziert sind.



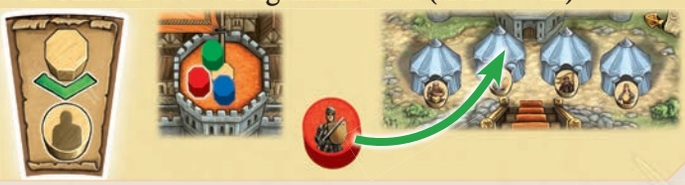



**Einflussfelder: (x4)**

**Flagge, Baumaterial, Schild:** Der Spieler darf sich entsprechend des Feldes entweder eine Flagge, ein Baumaterial oder einen Schild aus **einer der Grafschaften** nehmen, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt.

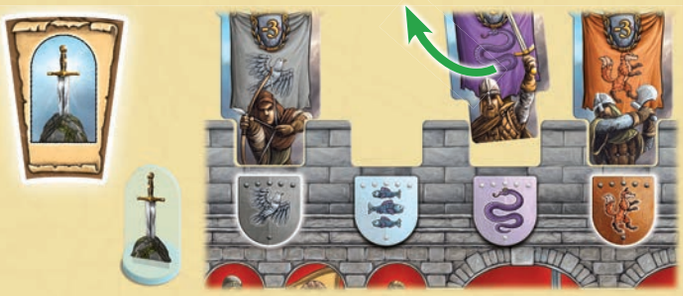


**Gefolgsmann:** Der Spieler wählt **eine Grafschaft**, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt und setzt dort einen seiner Gefolgsleute vom Burgtableau oder einer der anderen 5 Grafschaften ein. Dann führt er die Aktion des Gefolgsmanns aus (siehe oben).



### Excalibur: (x1)

**Excalibur:** Der Spieler nimmt sich Excalibur vom Spielplan oder von dem Spieler, der Excalibur gerade besitzt und stellt es neben sein Burgtableau. Anschließend wählt er einen Verräter, der an seinem Burgtableau anliegt und legt ihn auf den Ablagestapel.



***Anmerkung:** Bei einer Wertung kann Excalibur dem Besitzer zusätzliche Punkte bringen.*

### Der Gral: (x1)

**Der Gral:** Der Spieler nimmt sich den Gral vom Spielplan oder von dem Spieler, der den Gral gerade besitzt und stellt ihn neben sein Burgtableau. Anschließend nimmt er sich einen Apfel vom Spielplan und legt ihn auf sein Burgtableau.



***Anmerkung:** Bei einer Wertung kann der Gral dem Besitzer zusätzliche Punkte bringen.*

### Gefolgsmann verschieben: (x1)

Der Spieler wählt einen seiner Gefolgsleute aus einer beliebigen Grafschaft und versetzt diesen entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn um genau eine Grafschaft weiter. Danach führt er die Aktion des Gefolgsmanns aus (s. Seite 7).



***Beispiel: Der rote Spieler verschiebt seinen Baumeister gegen den Uhrzeigersinn in die lila Grafschaft. Dort führt er die Aktion des Baumeisters aus und nimmt sich ein lila Baumaterial.***

***Ausnahme:** Befinden sich alle Gefolgsleute des Spielers auf seinem Burgtableau, darf er von diesen einen wählen, ihn in eine Grafschaft seiner Wahl stellen und die entsprechende Aktion ausführen.*

### Tauschfelder: (x2)

Der Spieler wählt einen Schild, eine Flagge oder ein Baumaterial von seinem Burgtableau und legt es in die entsprechende Grafschaft zurück. Dann wählt er einen Schild, eine Flagge oder ein Baumaterial aus einer beliebigen Grafschaft und legt es auf sein Burgtableau.



***Beispiel: Der Spieler nutzt das Tauschfeld, um das blaue Baumaterial von seinem Burgtableau gegen eine orange Flagge vom Spielplan zu tauschen.***

### Auftragsfelder: (x2)

Der Spieler darf bis zu zwei seiner Auftragskarten auf den Ablagestapel legen und sich für jede abgelegte Karte eine Ersatzkarte aus der Auslage oder vom Nachziehstapel nehmen. Die Auslage wird nach jeder Karte sofort aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer Nachziehstapel.



## Bauen: (x3)



Der Spieler kann im Umland **ein** Rittergut errichten. Ein Rittergut kann auf jedes noch nicht mit einem Rittergut bebaute Geländeplättchen gebaut werden, sofern der Spieler ein erforderliches Baumaterial besitzt und in die entsprechende Grafschaft zurücklegt.

**Erforderliche Baumaterialien:**

Von einem Geländeplättchen ausgehend zieht der Spieler in alle Richtungen eine gerade Linie. Endet diese Linie an einem abgebildeten Baumaterial auf einem der zwei Geländerahmen, so kann das entsprechende Baumaterial zum Bau des Ritterguts auf diesem Plättchen verwendet werden.




*Beispiel: Auf das rot umrandete Geländeplättchen kann mit dem grauen, orange oder blauen Baumaterial ein Rittergut platziert werden.*

Der Spieler legt das genutzte Baumaterial zurück in die entsprechende Grafschaft und legt eines seiner Rittergüter auf das gewählte Geländeplättchen. Ist auf dem Plättchen ein Turm abgebildet, darf der Spieler zusätzlich aus einer beliebigen Grafschaft entweder einen Schild oder eine Flagge nehmen oder einen seiner Einflussmarker dort einsetzen. Ein Spieler kann nicht mehr als 7 Rittergüter ins Umland bauen. Gebaute Rittergüter können bei einer Wertung Punkte bringen.



*Beispiel: Der grüne Spieler bezahlt sein graues Baumaterial und errichtet ein Rittergut auf dem Wassergeländeplättchen mit Turm. Da er auf einen Turm gebaut hat, sucht er sich noch ein schwarzes Schild vom Spielplan aus und legt es auf sein Burgtableau.*

## Auftragskarten:

Ein Spieler kann in seinem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt **genau eine** Auftragskarte einlösen.
Jede Auftragskarte stellt dafür Bedingungen. Erfüllt ein Spieler alle Bedingungen, bekommt er die abgebildeten Punkte und legt die Auftragskarte anschließend auf den Ablagestapel. Die einzelnen Bedingungen sind auf Seite 13 erläutert.




***Wichtig:** Die für das Einlösen einer Auftragskarte benötigten Schilde, Flaggen, Baumaterialien und Einflussmarker müssen nicht abgegeben werden.*

***Beispiel: Der gelbe Spieler erfüllt alle Bedingungen der 3 Punkte Auftragskarte und löst sie ein. Die Karte legt er auf den Ablagestapel und rückt seinen Punktemarker 3 Punkte weiter.***

Hat der Spieler eine Auftragskarte eingelöst, zieht er am Ende seines Zuges eine neue Karte auf die Hand. Dabei kann er eine Karte aus der offenen Auslage wählen oder die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen. Anschließend wird die Auslage gegebenenfalls aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

## Rundenende:

Eine Runde endet, nachdem jeder Spieler viermal am Zug war.
Die Anzahl der gespielten Runden bestimmen die weiteren Schritte. Nach der…

ersten Runde folgt: Vorbereitung für die nächste Runde

**zweiten Runde folgt:** Wertung & Vorbereitung für die nächste Runde

dritten Runde folgt: Vorbereitung für die nächste Runde

**vierten Runde folgt:** Wertung & Vorbereitung für die nächste Runde

fünften Runde folgt: Vorbereitung für die nächste Runde

**sechsten Runde folgt:** Wertung & Spielende

## Vorbereitung für die nächste Runde:

Alle Spieler nehmen ihre eigenen Würfel und je einen Merlinwürfel zu sich und beginnen die nächste Runde mit dem erneuten Würfeln. Hat ein Spieler dabei einen Drilling oder Vierling gewürfelt, würfelt er alle Würfel erneut, bis er keinen Drilling oder Vierling mehr gewürfelt hat. Dann legen die Spieler die Würfel auf ihren Burgtableaus ab.



Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er ist jetzt der neue Startspieler.



Der Rundenmarker wird auf der Rundenübersicht ein Feld weitergesetzt.



## Wertung:

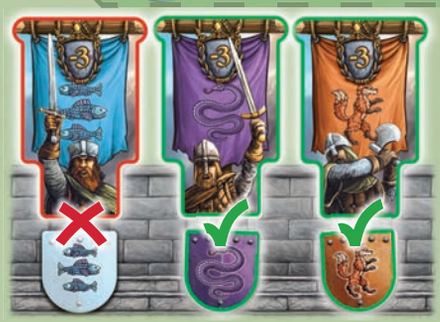
Die Spieler erhalten Punkte in den vier angegebenen Kategorien. Diese werden mit dem Punktemarker auf der Punkteleiste abgetragen. Landet ein Punktemarker auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Marker liegt, wird er einfach draufgesetzt. Überschreitet ein Spieler das 0/100 Feld, nimmt er sich ein 100-Punkte-Plättchen.

### 1. Verräter:

**a)** Zunächst müssen die Spieler die an ihrem Burgtableau anliegenden Verräter abwehren. Für jeden Verräter muss ein passender Schild vom Burgtableau abgegeben werden. Der Verräter wird auf den Ablagestapel gelegt, der Schild kommt zurück in die entsprechende Grafschaft.
Für jeden Verräter, den ein Spieler nicht abwehren kann, verliert er 3 Punkte. Ein Spieler kann dabei unter 0 Punkte fallen. Auch diese Verräter werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt.



**Excalibur:** Sollte ein Spieler im Besitz von Excalibur sein und alle Verräter abwehren, erhält er zur Belohnung 3 Punkte.





***Beispiel:** Der gelbe Spieler kann nur zwei Verräter mit passenden Schilden besiegen. Der blaue Verräter ist nicht besiegt und so muss der Spieler seinen Punktemarker um 3 Felder zurücksetzen.*

***Anmerkung:** Hat ein Spieler mehrere Verräter mit gleichem Schild-Symbol, so muss der Spieler für jeden Verräter einen entsprechenden Schild abgeben, um alle Verräter abzuwehren.*

**b)** Jetzt ziehen alle Spieler 3 neue Verräter vom Nachziehstapel und legen sie an ihr Burgtableau an. Sollten die Nachziehstapel der Verräter leer sein, wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer Nachziehstapel.

## 2. Umland:

Die Spieler erhalten Punkte für die Mehrheit an Rittergütern in den zusammenhängenden Landschaftsgebieten des Umlandes. Ein Landschaftsgebiet besteht aus einem oder mehreren zusammenhängenden Geländeplättchen der gleichen Art. Der Spieler, der in einem Landschaftsgebiet die meisten Rittergüter gebaut hat, bekommt 1 Punkt pro Geländeplättchen in dem Gebiet. Herrscht in einem Gebiet Gleichstand an Rittergütern, so wird die Anzahl der Geländeplättchen durch die am Gleichstand beteiligten Spieler geteilt und ggfs. abgerundet. Das Ergebnis erhalten die Spieler als Punkte.





*Beispiel: Der blaue und der grüne Spieler haben als einzige in ihrem Landschaftsgebiet ein Rittergut errichtet und erhalten somit die vollen Punkte: Blau 2 Punkte und Grün 1 Punkt. Der rote und der gelbe Spieler haben jeweils ein Rittergut in dem großen Wald Landschaftsgebiet errichtet. Sie teilen sich somit die Punkte. Beide erhalten 2 Punkte. (5 : 2 = 2 abgerundet)*

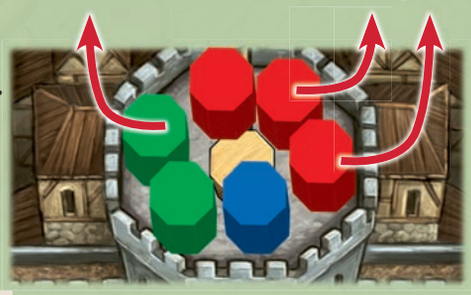
## 3. Einfluss:

Die Spieler erhalten Punkte für ihren Einfluss in den sechs Grafschaften.

Angefangen bei der Drachengrafschaft (schwarz) und dann im Uhrzeigersinn bekommen die Spieler Punkte für die Einflussmarker in der jeweiligen Grafschaft. Die Anzahl aller Einflussmarker in einer Grafschaft bestimmen die zu vergebenen Punkte. Besitzt ein Spieler mehr Einflussmarker als jeder einzelne andere Spieler in der Grafschaft, so erhält er alle Punkte. Herrscht Gleichstand, werden die zu vergebenen Punkte unter den am Gleichstand beteiligten Spieler aufgeteilt (abrunden). Ist eine Grafschaft gewertet, verbleibt von jedem Spieler maximal 1 Einflussmarker in der entsprechenden Grafschaft. Alle übrigen Einflussmarker kommen zurück auf die Burgtableaus der jeweiligen Spieler.



*Beispiel: Der gelbe, blaue und rote Spieler haben jeweils einen Einflussmarker in der schwarzen Grafschaft. Somit erhält jeder 1 Punkt. (3 : 3 = 1)*



*Beispiel: Der rote Spieler erhält alle 6 Punkte, da er mehr Einflussmarker als der grüne und blaue Spieler besitzt. 2 rote und 1 grüner Einflussmarker werden nach der Wertung herausgenommen.*

## 4. Gefolgsleute:

Die Spieler bekommen 1 Punkt für jeden ihrer Gefolgsleute in einer Grafschaft. Gefolgsleute auf dem Burgtableau bringen keine Punkte.



*Beispiel: Grün = 4 Punkte | Blau = 3 Punkte | Rot = 3 Punkte | Gelb = 1 Punkt*

**Der Gral:** Der Besitzer des Grals kann bei einer Einflusswertung in einer Grafschaft mit Gleichstand, an dem er beteiligt ist, einmalig den Gral nutzen, um den Gleichstand zu gewinnen. Er stellt den Gral in die Grafschaft und erhält so viele Punkte, wie Einflussmarker in der Grafschaft stehen. Die anderen Spieler gehen leer aus. Sind alle Grafschaften gewertet, nimmt der Spieler den Gral wieder zu sich.



*Beispiel: Der gelbe Spieler stellt den Gral in die orange Grafschaft und gewinnt somit den Gleichstand. Er erhält nun 4 anstatt 2 Punkte.*

Damit ist die Wertung abgeschlossen.

# Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Nun erhalten die Spieler noch Punkte für:

**Äpfel:**

Für jeden ungenutzten Apfel gibt es 1 Punkt.



**Merlinstäbe:**

Für jeden ungenutzten Merlinstab gibt es 2 Punkte.



**Materialien:**

Für je 3 ungenutzte Materialien (Flagge, Schild und/ oder Baumaterial) gibt es 1 Punkt.



***Beispiel: Spieler gelb erhält für seine insgesamt 5 Materialien (2 Flaggen, 2 Baumaterialien und 1 Schild) 1 Punkt.***

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



## Sonderaktionen der Flaggen

Ein Spieler kann zu unterschiedlichen Zeitpunkten Flaggen einsetzen, um eine Sonderaktion auszuführen. Es können auch mehrere Flaggen in einem Zug eingesetzt werden. Nach ihrer Nutzung werden die Flaggen zurück in die entsprechende Grafschaft gelegt.



**Verräter abwehren**

Bei einer Wertung kann der Spieler alle Verräter einer Schildfarbe auf einmal abwehren, ohne die passenden Schilde besitzen und abgeben zu müssen. Die Flagge kann auch benutzt werden, um nur einen Verräter abzuwehren. Der oder die Verräter werden auf den Ablagestapel gelegt.





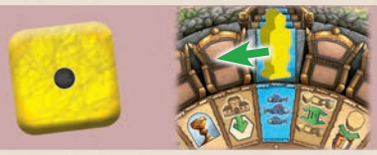
**Aufträge**

Der Spieler darf nach dem Einlösen einer Auftragskarte eine zweite Auftragskarte einlösen. Er erhält dafür zwei Punkte zusätzlich. Am Ende des Zuges zieht der Spieler zwei Auftragskarten nach.



**Rückwärts**

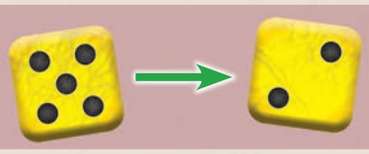
Der Spieler darf seinen Ritter gegen den Uhrzeigersinn bewegen.





**Würfel drehen**

Der Spieler darf seinen gewählten Würfel auf die genau gegenüberliegende Seite drehen, bevor er die jeweilige Figur bewegt.





**Fremdaktion**

Nachdem der Spieler mit seiner Figur gezogen ist, darf er die Aktion eines Feldes ausführen, auf dem ein anderer Ritter steht. Er darf dann nicht die Aktion des Feldes auszuführen, auf dem sein eigener Ritter gelandet ist.





**Spiegeln**

Nachdem der Spieler seinen Ritter gezogen hat, setzt er ihn auf das genau gegenüberliegende Feld des Aktionsrondells und führt die dortige Aktion aus. Der Ritter bleibt dort stehen und spielt von dort aus weiter.



## Bedingungen der Auftragskarten

***Bedingung: Bestimmtes Baumaterial, Flagge, Schild.***



***Bedingung: Beliebiges Baumaterial, Flagge, Schild.***



***Bedingung: Einflussmarker in einer bestimmten Grafschaft.***



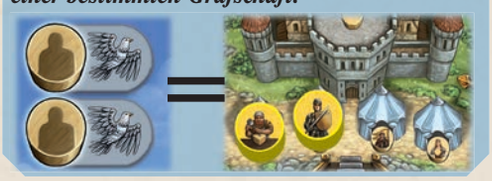
***Bedingung: Einflussmarker in einer beliebigen Grafschaft.***



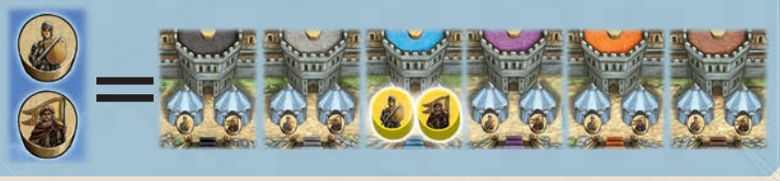
***Bedingung: Bestimmter Gefolgsmann in einer bestimmten Grafschaft.***



***Bedingung: Zwei beliebige Gefolgsleute in einer bestimmten Grafschaft.***



***Bedingung: Zwei bestimmte Gefolgsleute gemeinsam in einer beliebigen Grafschaft.***



# Modul: Die Gunst des Königs

## Spielidee

Die Spieler werden beim Einlösen einer Auftragskarte vor die Wahl gestellt, die Punkte auf der Auftragskarte zu nehmen oder je nach Karte eine neue permanente Fähigkeit zu erlernen und auf die Punkte zu verzichten.
Bis zu 4 unterschiedliche Fähigkeiten können die Spieler maximal erlernen.

## Spielmaterial

- **4 Sondertableaus** – *1x je Spielerfarbe*
- **16 Siegel** – *4x je Spielerfarbe*



## Änderungen im Spielaufbau

Jeder Spieler nimmt sich zusätzlich ein Sondertableau sowie 4 Siegel in seiner Farbe. Das Sondertableau wird unter das Burgtableau angelegt, die Siegel kommen zunächst daneben.



## Änderungen im Spielablauf

Immer wenn ein Spieler eine Auftragskarte einlöst, wird er vor die Wahl gestellt:

**Punkte nehmen:**

Der Spieler nimmt sich wie gewohnt die abgebildeten Punkte auf der Karte.



**ODER**

**Eine der Karte entsprechende Fähigkeit lernen:**

Der Gefolgsmann in der unteren linken Ecke der Karte bestimmt die Spalte, der Punktewert auf der Karte bestimmt die Zeile, in der ein Spieler eine Fähigkeit erlernen darf. Eine „1-Punkt-Karte“ erlaubt nur das Lernen der obersten Zeile. Bei einer „2-Punkte-Karte“ kann der Spieler sowohl die erste als auch zweite Zeile wählen und eine „3-Punkte-Karte“ erlaubt die Wahl zwischen allen drei Zeilen.



Hat sich der Spieler für eine Fähigkeit entschieden, legt er eines seiner Siegel auf das Siegelfeld der entsprechenden Fähigkeit. Er kann die Fähigkeit für den Rest des Spiels benutzen. Hat ein Spieler alle 4 Siegel auf dem Sondertableau liegen, kann er keine weitere Fähigkeit erlernen. Er darf kein platziertes Siegel versetzen.



# Die Fähigkeiten im Detail

### +1 Punkt (x4)

Immer wenn ein Spieler eine weitere Auftragskarte des entsprechenden Gefolgsmannes erfüllt, erhält er einen Punkt zusätzlich. Dabei ist es egal, ob er die Punkte auf der Karte wählt oder mit der Karte eine neue Fähigkeit erlernt.



*Beispiel: Spieler gelb erfüllt die Auftragskarte des Baumeisters und erhält 3 Punkte.*

*2 Punkte durch die Karte und 1 Punkt, weil er die erste Baumeister-Fähigkeit erlernt hat.*

### In beliebige Grafschaft einsetzen (x4)

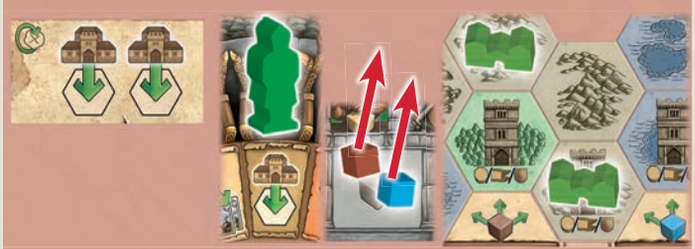
Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf eines der 6 Grafschaftsfelder und wählt zum Einsetzen den entsprechenden Gefolgsmann, so darf er ihn in eine beliebige Grafschaft versetzen. Die Grafschaft, in der der Gefolgsmann stand, darf nicht gewählt werden.



Die Fähigkeiten der letzten Zeile können **maximal 3x** im Spiel angewandt werden. Nach dem Nutzen der Fähigkeit dreht der Spieler das Siegel um. Die Fähigkeit kann jetzt nicht mehr benutzt werden. Nach jeder Wertung werden die Siegel wieder zurückgedreht und die Fähigkeit kann erneut genutzt werden.

### Baumeister: Doppelt bauen

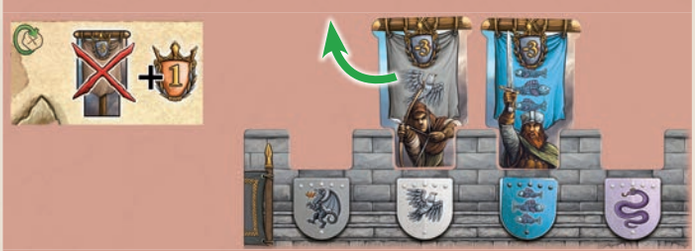
Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf ein Aktionsfeld „Bauen“, darf er zwei Rittergüter gemäß der Bauregeln bauen. Er benötigt dafür 2 Baumaterialien.



***Wichtig:*** *Beim Benutzen dieser Aktion darf der Spieler keinen Merlinstab verwenden.*

### Schildknappe: Verräter abwehren

Der Spieler kann einen seiner Verräter abwehren, ohne den entsprechenden Schild besitzen und abgeben zu müssen. Der Verräter wird dann auf den Ablagestapel gelegt. Zusätzlich erhält der Spieler noch 1 Siegpunkt.



### Flaggenträger: Beliebige Punkte

Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf ein Punktefeld, so darf er sich unabhängig vom Symbol des Feldes aussuchen, ob er für Einflussmarker, Schilde, Flaggen oder Baumaterialien *(oder Rittergüter, wenn mit Arthur gespielt wird)* Punkte erhalten möchte. Zusätzlich erhält der Spieler noch einen weiteren Siegpunkt.




### Hofdame: Doppelte Aktion

Zieht der Spieler mit seinem Ritter oder Merlin auf eines der 4 Einflussfelder, kann er anstatt der Aktion des Feldes diese Fähigkeit nutzen. Er wählt nacheinander zwei Grafschaften, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt und setzt dort einen seiner Gefolgsleute ein. Er darf auch zweimal dieselbe Grafschaft wählen.



***Wichtig:*** *Beim Benutzen dieser Aktion darf der Spieler keinen Merlinstab verwenden.*

# Modul: Arthur

## Spielidee

Während die Suche nach einem würdigen Thronfolger noch in vollem Gange ist, tauchen plötzlich die Pikten aus dem Nebel auf und verheißen nichts Gutes. König Artus muss selbst eingreifen, um die drohende Gefahr abzuwenden.

Diese Erweiterung bietet den Spielern mehr Aktionsmöglichkeiten durch die Einführung der Artusfigur, die auf einem eigenen Aktionsrondell mit ganz neuen Aktionen bewegt wird.

## Spielmaterial

- **1 Aktionsrondell**



- **1 Rundenübersicht**



- **1 Artus & 4 schwarze Würfel**



- **4 Artustableaus** – *1 je Spielerfarbe*



- **1 Siegelring**



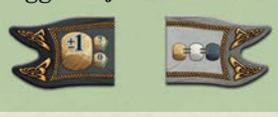
- **1 Piktenablage**



- **30 Pikten**



- **12 Flaggen** – *je 6x Schwarz und Grau*



## Änderungen im Spielaufbau

Das **Aktionsrondell** wird in die Mitte des Spielplans gelegt und so ausgerichtet, dass die farbigen Treppenabschnitte zueinander passen *(siehe Abbildung)*.

**Artus**, der **Gral**, **Excalibur** und der Siegelring werden auf die entsprechenden Plätze auf dem Aktionsrondell gestellt.

Die **grauen** und **schwarzen Flaggen** des Grundspiels werden gegen die Flaggen dieser Erweiterung ausgetauscht.

Die **Rundenübersicht** wird in die Ecke des Spielplans über die alte Rundenübersicht gelegt und der Rundenzähler auf das erste Feld gestellt.



Die **Piktenablage** wird neben den Spielplan gelegt. Die **Pikten** werden gemischt und in zwei verdeckten Stapeln auf der Piktenablage bereitgelegt. Anschließend werden die obersten 4 Pikten aufgedeckt und bilden die Auslage.



*Artus' Startfeld*

Jeder Spieler nimmt sich **1 schwarzen Würfel** sowie ein **Artustableau** in seiner Farbe. Abschließend würfeln alle Spieler ihre 5 Würfel (3 in Spielerfarbe, 1 weiß [Merlin] und 1 schwarz [Artus]) und legen diese auf ihr Burg- bzw. Artustableau. Sollte ein Spieler dabei einen Vierling oder Fünfling geworfen haben, so muss er alle Würfel so lange erneut würfeln, bis er keinen Vierling oder Fünfling mehr erwürfelt.

# Änderungen im Spielablauf

**Die Regeln des Basisspiels bleiben bis auf folgende Änderungen bestehen:**



Anstatt 4-mal in einer Runde am Zug zu sein, ist nun jeder **Spieler 5-mal am Zug.** Denn zusätzlich zu seinen 3 Würfeln in Spielerfarbe und dem Merlinwürfel setzt jeder Spieler auch den **schwarzen Artuswürfel** ein. Dabei bleibt es weiterhin dem Spieler überlassen, wann er welchen Würfel in einer Runde einsetzen möchte. ***Anmerkung:*** *Zur besseren Übersicht wird der eingesetzte Würfel nun nicht mehr in die Mitte des Rondells sondern auf dem eigenen Artustableau abgelegt.*Mit dem Artuswürfel setzt ein Spieler Artus auf den inneren Aktionsfeldern des Aktionsrondells weiter. Dabei kann Artus im oder gegen den Uhrzeigersinn genau um die Augenzahl des Würfels weiterbewegt werden. Anschließend führt der Spieler die Aktion des Feldes aus, auf dem Artus gelandet ist.

## Die inneren Aktionsfelder des Aktionsrondells:

### Ressourcenfelder: (x4)

**Schild, Flagge, Baumaterial:** Der Spieler darf sich entsprechend des Feldes entweder eine Flagge, ein Baumaterial oder einen Schild aus **einer beliebigen Grafschaft** nehmen.



**Einflussmarker:** Der Spieler nimmt einen seiner Einflussmarker von seinem Burgtableau (soweit vorhanden) und stellt ihn auf **eine beliebige Grafschaft.**



### Gral, Excalibur und Siegelring: (x3)

**Gral** und **Excalibur** bleiben in ihrer Funktion unverändert zum Basisspiel.



**Der Siegelring:** Der Spieler nimmt sich den Siegelring vom Spielplan oder von dem Spieler, der den Ring gerade besitzt, und stellt ihn auf sein Artustableau. Anschließend wählt er eine seiner Auftragskarten von der Hand und löst diese ein. Er erhält die entsprechenden Punkte, ohne dafür die Bedingung erfüllen zu müssen.
Das Einlösen der Auftragskarte durch den Siegelring passiert zusätzlich zu der Möglichkeit, genau eine Auftragskarte pro Zug einzulösen. Hat ein Spieler somit in diesem Zug mithilfe des Siegelrings zwei Auftragskarten eingelöst, zieht er am Ende seines Zuges zwei neue Karten auf die Hand, ansonsten wie gewohnt eine neue Karte.



### Treppenfeld: (x1)



Der Spieler zieht seinen Ritter im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Grafschaft weiter und führt dann die Grafschaftsaktion aus: einen Gefolgsmann einsetzen und die entsprechende Aktion ausführen.



***Beispiel: Der gelbe Spieler bewegt Artus auf das Treppenfeld und darf seinen Ritter bis zur schwarzen Grafschaft vorziehen. Hier setzt er seine Hofdame ein und stellt einen seiner Einflussmarker auf die Grafschaft.***

## Merlin: (x1)

Der Spieler versetzt Merlin 1–3 Felder im oder gegen den Uhrzeigersinn und führt die Aktion des Feldes aus, auf dem er landet. Der Spieler darf auch hier einen Merlinstab abgeben, um die Aktion zweimal hintereinander auszuführen.








*Beispiel: Der blaue Spieler bewegt Merlin 1 Schritt weit gegen den Uhrzeigersinn und landet auf dem Feld „Bauen“. Er bezahlt ein Baumaterial, um ein Rittergut im Umland zu errichten. Dann gibt er einen Merlinstab ab, um die Aktion ein weiteres Mal durchzuführen.*

## Rittergut ersetzen: (x1)

Der Spieler wählt im Umland ein Rittergut eines anderen Spielers und ersetzt das Rittergut mit einem seiner Rittergüter aus dem Vorrat *(ohne Baumaterialien abzugeben).* Wird ein Rittergut auf einem Turmfeld ersetzt, erhält der Spieler dafür **keinen** Bonus in Form eines Schildes, einer Flagge oder eines Einflussmarkers. Das ersetzte Rittergut geht zurück in den Vorrat.





*Beispiel: Der rote Spieler entfernt das grüne Rittergut vom Seen-Geländeplättchen und platziert an dessen Stelle ein rotes Rittergut aus seinem Vorrat. Er erhält keinen Schild-/Flaggen-/Einfluss-Bonus.*

## Pikten: (x3)

*Mit König Artus‘ Hilfe können die Spieler die Pikten besiegen: Das bringt Punkte bei den Wertungen sowie einen sofortigen Bonus.*
Der Spieler wählt einen Pikten aus der Auslage und legt ihn rechts von seinem Artustableau ab. Der Spieler erhält sofort den unten auf dem Plättchen abgebildeten Bonus. Der leere Platz in der Auslage wird sofort mit einem neuen Plättchen vom Stapel aufgefüllt.








*Beispiel: Der gelbe Spieler setzt Artus auf ein Piktenfeld. Er sucht sich einen Pikten aus der Auslage aus, legt ihn neben sein Artustableau und erhält als sofortigen Bonus die orange Flagge.*

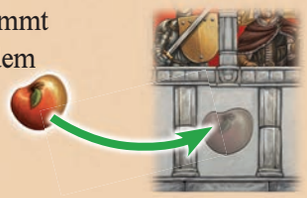



**Schild, Baumaterial, Flagge –** Der Spieler nimmt sich das entsprechende Schild, Baumaterial oder die Flagge vom Spielplan.






**Apfel –** Der Spieler nimmt sich einen Apfel aus dem Vorrat.






**Einflussmarker –** Der Spieler stellt einen seiner Einflussmarker von seinem Burgtableau, sofern vorhanden, in die entsprechende Grafschaft.






**Rittergut bauen –** Der Spieler baut eines seiner Rittergüter in das entsprechende Landschaftsgebiet im Umland. Dazu darf das Geländeplättchen noch nicht besetzt sein. Der Spieler muss kein Baumaterial abgeben.

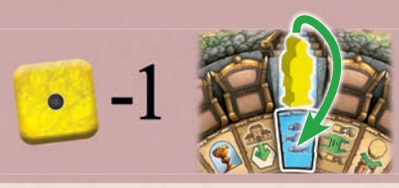


## Die neuen Sonderaktionen der Flaggen

### +/-1




Der Spieler darf die Augenzahl seines gewählten Würfels entweder um 1 erhöhen oder verringern, bevor er die jeweilige Figur bewegt. Dabei kann er seine Figur auch um 7 Felder weit bewegen oder um 0 Felder, also stehenbleiben, und die Aktion des Feldes auslösen.




### Wechseln



Der Spieler darf mit seinem gewählten Würfel entweder seinen eigenen Ritter, Merlin oder Artus bewegen und dementsprechend die Aktion ausführen. Bewegt der Spieler Merlin, darf er auch einen Merlinstab einsetzen.

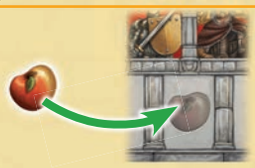


## Neue Felder auf dem Aktionsrondell

### Apfel: (x1)



Der Spieler nimmt sich einen Apfel aus dem Vorrat.



### Artus bewegen: (x1)




Der Spieler bewegt die Artusfigur um ein Feld entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn und führt die Aktion des Feldes aus, auf dem Artus dann steht.

### Gefolgsmann aktivieren: (x1)



Der Spieler wählt einen seiner auf dem Spielplan befindlichen Gefolgsleute aus und führt in der Grafschaft die entsprechende Aktion durch.



***Beispiel: Der rote Spieler wählt den Baumeister in der orangenen Grafschaft und nimmt sich ein Baumaterial.***

### Rittergut Punkte (x1):




Der Spieler erhält für jedes seiner Rittergüter im Umland einen Punkt.



***Beispiel:***
***Der rote Spieler erhält 3 Punkte für seine Rittergüter im Umland.***

## Änderungen bei der Wertung

### Umland:

Nachdem die Spieler die Punkte für die Mehrheiten an Rittergütern erhalten haben, darf in jedem zusammenhängendem Landschaftsgebiet nur jeweils ein Rittergut von jedem Spieler stehen bleiben. Beginnend mit dem Startspieler entfernt jeder Spieler mit mehr als einem Rittergut in einem zusammenhängenden Landschaftsgebiet so viele Rittergüter seiner Wahl, bis er nur noch ein Rittergut in dem Gebiet besitzt. Die entfernten Rittergüter werden zurück in den Vorrat gelegt.



### Neu – Piktenwertung:

Alle Spieler zählen die abgebildeten Zahlen auf ihren Pikten zusammen. Der oder die Spieler, die das höchste Ergebnis haben, erhalten 3 Punkte. Die Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis (keinen Pikten zu besitzen, zählt als ein Ergebnis von 0) verlieren jeweils 3 Punkte.

Der Spieler, der im Besitz des Siegelringes ist, addiert zu seinem Ergebnis 3 dazu. Anschließend legt jeder Spieler seine Pikten zurück in die Schachtel.




***Beispiel:***
***Der rote Spieler hat Pikten im Wert von 11 besiegt, der grüne Spieler im Wert von 9 und hat den Siegelring vor sich stehen, womit er 3 dazuerhält, was sein Ergebnis auf 12 erhöht: Grün erhält 3 Punkte und Rot verliert 3.***

# Modul: Knights of the round table

## Spielidee

Die Thronfolge von König Artus anzutreten, ist Euer großes Ziel, aber ohne Hilfe wird es schwer, sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen. Findet Verbündete unter den 12 Rittern der Tafelrunde und macht Euch ihre Fähigkeiten zu Nutze. Wer deren Stärken zum richtigen Zeitpunkt einsetzt, erarbeitet sich Vorteile, die am Ende über Sieg und Niederlage entscheiden.

Alle 12 Ritter haben unterschiedliche Fähigkeiten, die neue Strategien zulassen und über viele Partien zum Experimentieren einladen.

## Spielmaterial

- **Sir Tristram & 6x Bewegungs-Plättchen**




- **Sir Lamorak**




- **Sir Galahad & 6x Joker-Plättchen**




- **Sir Bors & 3x Portal-Plättchen**




- **Sir Gawain - 3x Sonderbewegungs-Plättchen**




- **Sir Lancelot & 1x Marschall-Aufsteller**




- **Sir Gaheris & 2x Burg-Plättchen**




- **Sir Percival & 8x Farbwechsel-Plättchen**




- **Sir Gareth & 6x Verteidigungs-Plättchen**




- **Sir Geraint & 5x Alliierte-Plättchen**




- **Sir Bedivere & 6x Kartentausch-Plättchen**




- **Sir Kay & 2x Einfluss-Plättchen**



# Änderungen im Spielaufbau

Die 12 Verbündeten werden in einen A und B Stapel sortiert, an den Buchstaben auf der Rückseite zu erkennen.

*Rückseiten der Verbündeten:*




Der Startspieler erhält den A-Stapel und der in der Spielreihenfolge letzte Spieler den B-Stapel. Dann suchen sich die beiden Spieler je einen Verbündeten aus und legen ihn offen vor sich ab.

Anschließend wird der A-Stapel im Uhrzeigersinn und der B-Stapel gegen den Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Dies wird fortgesetzt, bis jeder Spieler zwei Verbündete vor sich liegen hat. Die übrigen Verbündeten werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

***Variante:*** *Für einen schnelleren Einstieg wird jedem Spieler ein zufälliger Verbündeter aus dem A- und einer aus dem B-Stapel zugeteilt. Wir empfehlen diese Variante für die ersten Partien, um die Verbündeten kennenzulernen.*

Jeder Spieler nimmt sich die zu seinen Verbündeten gehörenden Plättchen *(siehe Spielmaterial)* und legt sie auf dem entsprechenden Verbündeten ab. ***Ausnahme:*** *Bei Sir Gareth & Sir Geraint werden die Plättchen daneben gelegt.*



# Änderungen im Spielablauf

Jeder Verbündete besitzt eine Fähigkeit, die der Spieler zu unterschiedlichen Zeitpunkten einsetzen kann. Im Folgenden werden die Fähigkeiten erläutert:

## Sir Tristram

Gegen Abgabe eines Bewegungs-Plättchens darf der Spieler die Augenzahl von **einem seiner Spielerwürfel** um 1 bis 2 Augen erhöhen oder verringern.
Dabei kann er maximal auf 6 erhöhen oder auf 1 verringern.

Das Bewegungs-Plättchen wird anschließend zurück in die Schachtel gelegt. Besitzt der Spieler keine Bewegungs-Plättchen mehr, kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.




## Sir Lamorak

Führt der Spieler die Aktion eines Grafschaftsfelds oder des Gefolgsmann-Einflussfelds aus, kann er auch einen in der Grafschaft stehenden Gefolgsmann erneut in die Grafschaft setzen und dessen Aktion ausführen. Der Gefolgsmann muss also dann nicht vom Burgtableau oder aus einer der 5 anderen Grafschaften kommen. Diese Fähigkeit gilt das gesamte Spiel über.



## Sir Gawain

Gegen Abgabe eines Sonderbewegungs-Plättchens darf der Spieler seinen weißen Merlin- oder schwarzen Artuswürfel auf eine beliebige Augenzahl drehen.

Das Sonderbewegungs-Plättchen wird anschließend zurück in die Schachtel gelegt. Besitzt der Spieler keine Plättchen mehr, kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.



## Sir Lancelot

Der Spieler stellt zu Beginn des Spiels den Marschall in die Grafschaft, in der sein Ritter das Spiel beginnt.

Immer, wenn der Spieler im Laufe des Spiels einen Gefolgsmann in dieser Grafschaft einsetzt, so führt er die Aktion dieses Gefolgsmanns zweimal hintereinander aus. Er erhält also 2 Baumaterialien, 2 Schilde, 2 Flaggen oder setzt 2 Einflussmarker ein.



## Sir Gareth

Sobald der Spieler einen Verräter einer Wappenfarbe zum ersten Mal abwehrt (besiegt), nimmt er sich das farblich entsprechende Verteidigungs-Plättchen und legt es auf Sir Gareth ab. Zusätzlich erhält er sofort 1 Punkt.

Am Ende des Spiels erhält der Spieler noch weitere Punkte, abhängig von der Zahl der auf Sir Gareth liegenden Verteidigungs-Plättchen:

| Verschiedenfarbige Verräter: | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Punkte: | | | | | |
| 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 12 |




## Sir Geraint

Sobald der Spieler zum ersten Mal ein Punktefeld auslöst, nimmt er sich das entsprechende Alliierten-Plättchen und legt es auf Sir Geraint ab. Zusätzlich erhält der Spieler 1 Punkt extra, immer wenn er ein Punktefeld auslöst.

Am Ende des Spiels erhält der Spieler noch weitere Punkte, abhängig von der Zahl der auf Sir Geraint liegenden Alliierten-Plättchen:

| Alliierten-Plättchen | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Punkte: | | | | |
| 1 | 3 | 5 | 7 | 10 |

***Amerkung:*** *Im Grundspiel gibt es auf dem Rondell insgesamt nur 4 Punktefelder, erst mit der Erweiterung Arthur gibt es 5 Punktefelder.*





## Sir Galahad



Immer wenn der Spieler ein Schild, eine Flagge oder ein Baumaterial aus einer Grafschaft nimmt, kann er entscheiden, ein Joker-Plättchen abzugeben, um stattdessen den Schild, die Flagge oder das Baumaterial aus einer beliebigen anderen Grafschaft zu nehmen.

***Anmerkung:*** *Für ein Schild kann immer nur ein Schild, für eine Flagge nur eine Flagge und für ein Baumaterial nur ein Baumaterial genommen werden.*

Das Joker-Plättchen wird zurück in die Schachtel gelegt. Besitzt der Spieler keine Joker-Plättchen mehr, kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.

## Sir Bors



Gegen Abgabe eines Portal-Plättchens darf der Spieler seinen eingesetzten Spielerwürfel ignorieren. Er stellt stattdessen seinen Ritter auf ein beliebiges Grafschaftsfeld auf dem Rondell und führt dessen Aktion aus.

Das Portal-Plättchen wird anschließend zurück in die Schachtel gelegt. Besitzt der Spieler keine Portal-Plättchen mehr, kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.

## Sir Gaheris



Wenn der Spieler ein Rittergut im Umland baut, kann er eines seiner Burg-Plättchen unter dem Rittergut platzieren. Wird das Rittergut mit der Burg auf einem Plättchen mit abgebildetem Turm gebaut, verdoppelt der Spieler seinen Bonus und nimmt sich aus zwei beliebigen unterschiedlichen Grafschaften je 1 Schild oder 1 Flagge bzw. setzt dort je 1 Einflussmarker ein.

Bei der Wertung für das Umland zählt eine Burg wie ein zusätzliches Rittergut.

Besitzt ein Spieler kein Burg-Plättchen mehr, kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.

***Arthur Änderungen:*** *Ein auf einer Burg liegendes Rittergut kann von einem anderen Spieler niemals entfernt oder ersetzt werden. Ein Rittergut mit Burg bleibt immer liegen, auch wenn dadurch nach einer Wertung weiterhin mehr als 1 Rittergut dieses Spielers in diesem Landschaftsgebiet liegt.*

***Anmerkung:*** *Wird mit der Queenie 1 gespielt, verdoppelt der Spieler seinen Bonus nur auf Geländeplättchen mit Turm.*

## Sir Percival

Beim Einlösen einer Auftragskarte kann der Spieler ein Farbwechsel-Plättchen abgeben, um die Farbe einer zu erfüllenden Bedingung zu ändern. Je Auftragskarte darf nur ein Farbwechsel-Plättchen abgegeben werden. Besitzt ein Spieler keine Plättchen mehr, so kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.



*Beispiel: Fordert eine Auftragskarte eine lila Flagge, so kann der Spieler gegen Abgabe eines Plättchens die Flaggenfarbe auf der Auftragskarte beliebig ändern.*

## Sir Bedivere

Der Spieler erhält zu Spielbeginn 2 Auftragskarten mehr und darf während des gesamten Spiels 6 anstatt 4 Auftragskarten auf der Hand halten.

Gegen Abgabe eines Kartentausch-Plättchens darf der Spieler in seinem Zug eine Auftragskarte von seiner Hand mit einer Karte aus der Auslage tauschen.

Besitzt der Spieler keine Plättchen mehr, kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.



## Sir Kay

Immer, wenn der Spieler einen Einflussmarker in einer Grafschaft einsetzt, kann er eines seiner Einfluss-Plättchen dazulegen. Eingesetzte Einfluss-Plättchen bekommt der Spieler erst nach einer Einflusswertung wieder zurück.

Bei der Einflusswertung zählen die Einfluss-Plättchen als je ein weiterer Einflussmarker für den Spieler. Sie zählen jedoch nicht für die Berechnung der Punkte, die in der Grafschaft vergeben werden. Die Plättchen helfen also bei den Mehrheiten, bringen aber keine zusätzlichen Punkte.



# Goldmünzen und Misteln

*Goldmünzen und Misteln bieten neue Aktionsmöglichkeiten während des Spiels und werden für jedes der drei neuen Module benötigt, wo sie zusätzlich für verschiedene Sonderaktionen gebraucht werden. Aber auch ohne eines der drei neuen Module, können Goldmünzen und Misteln ins Basisspiel und die vorherig erschienen Erweiterungen integriert werden.*

## Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

• **30 Goldmünzen**



• **11 Misteln**



• **1 Aktionsrondell (doppelseitig bedruckt)**



*Vorderseite ohne die „Arthur“ Erweiterung*



*Rückseite mit der „Arthur“ Erweiterung*

**1)** Unabhängig davon, ob ihr mit einem der neuen Module spielt: Das neue **Aktionsrondell** wird auf jeden Fall auf das aufgedruckte Rondell in der Mitte des Spielplans gelegt und passend ausgerichtet. Wenn ihr mit der „Arthur-Erweiterung“ spielt, kommt die „Arthur-Seite“ nach oben. Ansonsten nutzt ihr die andere Seite ohne den „Arthur-Rundlauf“.

*Ohne „Arthur“:*



*Mit „Arthur“:*



**2)** Die **Goldmünzen** werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Misteln werden zu den Äpfeln gelegt.

**3) Jeder Spieler** erhält zu Beginn des Spiels **2 Goldmünzen** und **1 Mistel**, welche er zu seinem Apfel auf seinem Burgtableau ablegt.





## Änderungen im Spielablauf

### Goldmünzen

Bei Abgabe einer Goldmünze kann der Spieler einen seiner Würfel *(Ritter-, Merlin- oder Arthur-Würfel)*, um eine Zahl nach oben oder unten verändern.

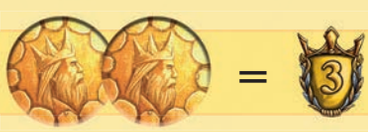
Es ist erlaubt, mehrere Goldmünzen in einem Zug auszugeben, um den Wert eines Würfels mehrfach und/oder den Wert von verschiedenen Würfeln zu ändern.

Ein Würfel kann nicht von einer 1 auf eine 6 und umgekehrt gedreht werden.



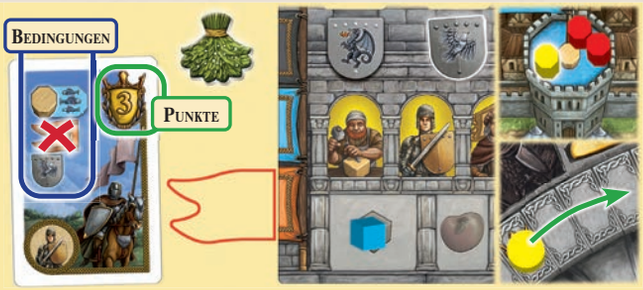


**Am Spielende erhalten die Spieler für je zwei Goldmünzen in ihrem Besitz drei Punkte.**



## Mistel

Gegen die Abgabe einer Mistel kann der Spieler beim Einlösen einer Auftragskarte genau eine Bedingung der Auftragskarte ignorieren. Somit wird es leichter, auch die schwierigen Auftragskarten zu erfüllen. Es ist erlaubt, mehrere Misteln pro Auftragskarte zu verwenden.




***Beispiel: Der gelbe Spieler erfüllt zwei von drei Bedingungen der Auftragskarte. Mit Hilfe der Mistel kann er die dritte Bedingung ignorieren und somit die Auftragskarte erfolgreich abschließen.***

***Er legt die Karte auf den Ablagestapel und rückt seinen Punktemarker 3 Punkte weiter.***

## Aktionsrondell

Das Aktionsrondell führt zwei neue Felder ein, welche jeweils zwei Mal auf dem Rondell vertreten sind.



**Apfel/Mistel** – Der Spieler nimmt sich entweder einen Apfel oder eine Mistel aus dem Vorrat *(sofern vorhanden).*



**Goldmünze** – Der Spieler nimmt sich eine Goldmünze aus dem Vorrat *(sofern vorhanden).*

# Modul: Der Markt

*Über den Markt erhalten die Spieler Zugriff auf verschiedene Ressourcen. Diese können sie gegen Abgabe einer Goldmünze erwerben.*

## Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

- **1 Markttableau**
- **6 Schildmarker**
- **6 Baumaterialmarker**
- **6 Plusmarker**
- **4 Apfel-Mistelmarker**
- **6 Tagelöhnermarker**




**1)** Das **Markttableau** wird an den Spielplan angelegt.

**2)** Die **Schildmarker, Baumaterialmarker, Tagelöhnermarker, Plusmarker** sowie die **Apfel-Mistelmarker** werden auf die entsprechenden Felder des Markttableaus sortiert *(siehe Bild).*



# Änderungen im Spielablauf

Einmal pro Zug dürfen die Spieler den Markt besuchen, um dort gegen Abgabe 1 Goldmünze genau 1 beliebigen Ressourcenmarker zu erwerben. Der Spieler darf nur dann den Markt besuchen, wenn er in diesem Zug **keine Auftragskarte einlöst**.

Für 1 Goldmünze darf sich der Spieler 1 beliebigen noch vorhandenen Ressourcenmarker vom Markttableau nehmen. Die Effekte der verschiedenen Ressourcenmarker werden im Folgenden erläutert:

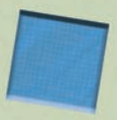
## Schildmarker:

Der Schildmarker verhält sich wie ein normales Schild und kann sowohl für das Besiegen der Verräter als auch für das Einlösen einer Auftragskarte genutzt werden. Nur wenn der Schildmarker zum Besiegen eines Verräters benutzt wird, kommt er zurück auf das Markttableau.



## Baumaterialmarker:

Der Baumaterialmarker verhält sich wie ein normales Baumaterial und kann sowohl für den Bau im Umland als auch für das Einlösen einer Auftragskarte benutzt werden. Nur wenn der Baumaterialmarker zum Bau verwendet wird, kommt er zurück auf das Markttableau.



## Plusmarker:

Der Plusmarker wird zunächst neben das Spieler-Burgtableau gelegt. Wenn der Spieler durch eine Aktion einen Einflussmarker in eine Grafschaft stellt, kann er einen Plusmarker unter den Einflussmarker legen. Dieser Einflussmarker zählt bei der nächsten Einflusswertung wie zwei Einflussmarker. Nach einer Wertung wird der Plusmarker wieder zurück auf das Markttableau gelegt.




***Beispiel: Der grüne Spieler hat dank des Plusmarkers die Mehrheit in der Grafschaft und erhält bei der Einflusswertung 6 Punkte.***

## Tagelöhnermarker:

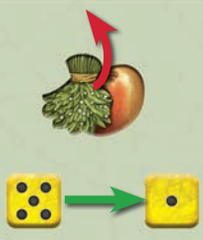
Der Tagelöhnermarker wird zunächst auf das Ritterfeld des Spieler-Burgtableaus gelegt. Der Spieler kann den Tagelöhnermarker verwenden, um diesen anstelle eines seiner Würfel abzugeben und seinen Ritter der Augenzahl des Tagelöhnermarkers entsprechend viele Felder zu bewegen und die daraus folgende Aktion auszuführen. Die Augenzahl des Tagelöhnermarkers kann nicht durch Goldmünzen oder Äpfel verändert werden. Alle Spieler mit Tagelöhnermarker haben in dieser Runde durch jeden dieser Marker also 1 Aktion zusätzlich und sind in dieser Runde entsprechend häufiger am Zug. Alle Tagelöhnermarker kommen nach Beendigung der Runde zurück auf das Markttableau.





## Apfel-Mistelmarker:

Der Apfel-Mistelmarker kann vom Spieler entweder als Apfel oder als Mistel verwendet werden. Wird er benutzt, kommt er zurück auf das Markttableau gelegt.





***<u>Beispiel 1 | Verwendung als Apfel:</u> Der Spieler kann den Apfel-Mistelmarker einsetzen, um seinen gewählten Würfel auf eine beliebige Augenzahl zu drehen. Anschließend zieht er die entsprechende Figur um die neu gewählte Augenzahl.***






***<u>Beispiel 2 | Verwendung als Mistel:</u>***

***Der Spieler kann mit Hilfe des Apfel-Mistelmarkers eine Bedingung der Auftragskarte ignorieren. Dadurch wird es leichter, auch die schweren Auftragskarten zu erfüllen.***

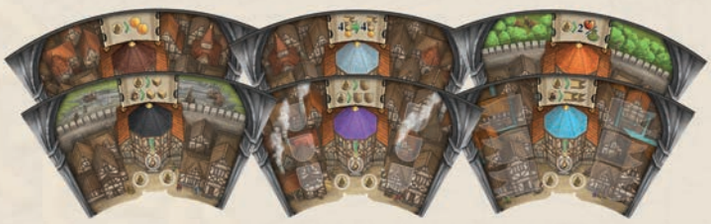
# Modul: Die Stadt Caerleon

*Die Stadt Caerleon verändert die Grundregeln des Spiels, indem es die sechs Grafschaften durch sechs Stadtviertel ersetzt. Anders als die Grafschaften gelten in jedem Stadtviertel unterschiedliche Regeln. Da heißt es „Umdenken“ und neue Strategien finden, um auch jetzt die Gunst von Merlin und das Spiel zu gewinnen.*

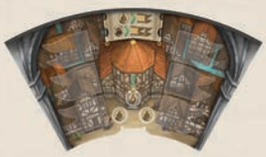
## Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

- **6 Stadtviertel (Doppelseitig)**

***Vorderseiten mit unterschiedlich farbigen Dächern:***



***Münzerei, Händler, Obstgarten, Schmiede, Steinbruch, Näherei***



***Rückseiten: Einfarbige Dächer***

**1)** Die **sechs Stadtviertel** werden farblich passend – zu erkennen an der Dachfarbe unter dem Aktionsbanner – auf die jeweiligen Grafschaften gelegt.



**2)** Die **Schilde**, **Baumaterialien** und **Flaggen** werden farblich sortiert auf die Schmiede, den Steinbruch und die Näherei gelegt. Die **Münzen** kommen auf die Münzerei und Äpfel und Misteln auf den Obstgarten.

***Aufbauvariante:*** *Die sechs Stadtviertel können auch beliebig auf die Grafschaften verteilt werden. Dazu verwenden die Spieler die Rückseite (einfarbige Dächer) der Stadtviertel. Das jeweilige Stadtviertel ist über ein Grafschaftsfeld auf dem Rondell angeschlossen und nimmt dann die entsprechende Farbe des Grafschaftsfeldes an.*

## Änderungen im Spielablauf

*Wichtig: Überall da, wo in den bisherigen Regeln von „Grafschaften“ gesprochen wird, muss dieses nun sprachlich durch „Stadtviertel“ ersetzt werden.*

### Die Aktionen des Aktionsrondells

#### Grafschaftsfelder (x6)

Führt ein Spieler die Aktion eines der sechs Grafschaftsfelder aus, so setzt er einen seiner Gefolgsleute von seinem Burgtableau oder aus einem der anderen 5 Stadtviertel in das entsprechende Stadtviertel ein.

Dabei hat nur die Hofdame einen festen Platz. Steht dort schon die Hofdame eines anderen Spielers, so nimmt dieser Spieler sie zurück auf sein Burgtableau.



***Beispiel:***

***Der gelbe Spieler setzt die Hofdame im Stadtviertel ein und platziert einen Einflussmarker auf dem Dach.***

Die zwei übrigen Plätze können beliebig durch einen der drei anderen Gefolgsleute besetzt werden. Wird ein Gefolgsmann eingesetzt, der schon im Stadtviertel vertreten ist, so verdrängt der neue Gefolgsmann den alten, welcher zum entsprechenden Spieler zurückgeht. Sind beide Plätze belegt und ein neuer Gefolgsmann wird eingesetzt, der noch nicht im Stadtviertel vertreten ist, so wählt der Spieler einen der zwei Gefolgleute, der zum entsprechenden Spieler zurückgeht.

Beim Einsetzen der Hofdame nimmt der Spieler einen seiner Einflussmarker von seinem Burgtableau (soweit vorhanden) und stellt ihn auf das Stadtviertel zu den anderen Einflussmarkern.



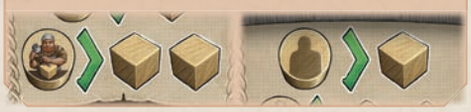
*Beispiel: Der blaue Spieler setzt die Hofdame ein und verdrängt somit die Hofdame des grünen Spielers. Dann setzt er einen Einflussmarker zu dem grünen Einflussmarker dazu.*

Die Aktionen der anderen drei Gefolgsleute hängen vom jeweiligen Stadtviertel ab. Welcher Gefolgsmann welche Aktion in welchem Stadtviertel ausführt, wird im Folgenden erläutert:

## Steinbruch:

**Baumeister:**
Der Spieler nimmt sich zwei Baumaterialien seiner Wahl.

**Schildknappe & Flaggenträger:**
Der Spieler nimmt sich ein Baumaterial seiner Wahl.



## Schmiede:

**Schildknappe:**
Der Spieler nimmt sich zwei Schilde seiner Wahl.

**Baumeister & Flaggenträger:**
Der Spieler nimmt sich ein Schild seiner Wahl.



## Näherei:

**Flaggenträger:**
Der Spieler nimmt sich zwei Flaggen seiner Wahl.

**Baumeister & Schildknappe:**
Der Spieler nimmt sich eine Flagge seiner Wahl.



## Münzerei:

**Baumeister, Schildknappe & Flaggenträger:**
Der Spieler nimmt sich 2 Goldmünzen aus dem Vorrat, soweit vorhanden.



## Obstgarten:

**Baumeister, Schildknappe & Flaggenträger:**
Der Spieler nimmt sich 2 Äpfel und/oder Misteln aus dem Vorrat.




## Händler:

**Baumeister, Schildknappe & Flaggenträger:**
Der Spieler kann bis zu vier Tauschgeschäfte durchführen. Für ein Tauschgeschäft gibt er eine Flagge, ein Schild, ein Baumaterial oder eine Goldmünze ab und nimmt sich dafür eine Flagge, ein Schild oder ein Baumaterial seiner Wahl. Er kann auch eine Flagge, ein Schild oder ein Baumaterial gegen eine Goldmünze tauschen. Die für den Tausch abgegebenen Ressourcen werden auf die jeweiligen Stadtviertel zurückgelegt.




*Beispiel: Der Spieler gibt zwei blaue Schilde, eine Goldmünze, sowie ein orangefarbenes Baumaterial ab und wählt dafür drei schwarze Flaggen und ein braunes Baumaterial.*

## Einflussfelder (x4):

**Flagge, Baumaterial, Schild:**
Der Spieler darf sich eine Flagge, Baumaterial oder Schild in der Farbe nehmen, die der Dachfarbe *(bzw. Grafschaftsfeldfarbe)* eines Stadtviertels entspricht, indem er mindestens einen eigenen Einflussmarker besitzt.



*Beispiel: Der gelbe Spieler besitzt Einfluss im lila Stadtviertel und darf sich somit ein lila Baumaterial vom Steinbruch nehmen.*

**Gefolgsmann:**
Der Spieler darf einen Gefolgsmann vom Burgtableau oder einer der anderen 5 Stadtviertel auf ein Stadtviertel einsetzen, auf dem er mindestens einen eigenen Einflussmarker besitzt.



*Beispiel: Der gelbe Spieler kann die Schmiede zum Einsetzen seines Schildträgers wählen, da er dort einen Einflussmarker besitzt.*

# Modul: Morgana

*In der Hexenküche brodelt es. Morgana braut allerhand Tränke in ihren Zauberkesseln, welche die Spieler nutzen können, um sich selbst Vorteile zu verschaffen oder Mitspieler zu behindern. Allen Spielern steht mit Morgana eine zusätzliche Aktion in der Runde zur Verfügung!*

## Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

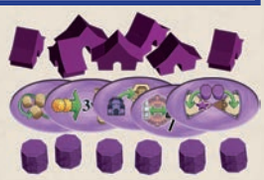
- **1 Hexenküchentableau**
- **1 Morgana-Figur**
- **4 Sternmarker**



- **4 Morgana Würfel**
- **1 Trinkhorn**
- **11 Vergifteter Apfel**



- **7 Hexenhaus**
- **5 Kesselmarker**
- **6 Morgana Einflussmarker**



**1)** Das **Hexenküchentableau** wird an den Spielplan angelegt.

**2)** Die **vergifteten Äpfel** werden oben links auf das Tableau gelegt, die 4 Sternmarker rechts auf die entsprechenden Felder. Die **4 Morgana Würfel** werden gewürfelt und je einer auf jeden der Sternmarker platziert, ohne dabei die Augenzahl zu verändern. Wird ein Drilling oder Vierling gewürfelt, wird solange mit allen Würfeln gewürfelt, bis kein Drilling oder Vierling gewürfelt wird. Das **Trinkhorn** wird oben in der Mitte des Tableaus platziert.



**3)** Die **5 Kesselmarker** werden gemischt und dann einer nach dem anderen mit einer beliebigen Seite nach oben von links nach rechts auf ein Kesselfeld auf dem Tableau gelegt.

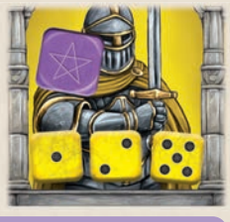
**4)** Die **7 Hexenhäuser** werden neben das Umland gelegt. Die **Morgana-Figur** und die **6 Morgana Einflussmarker** werden neben dem Tableau abgelegt.

## Änderungen im Spielablauf

Durch Morgana hat jeder Spieler einen zusätzlichen Zug pro Runde. Anstatt einen seiner Ritter-, Merlin- oder Arthur Würfel für den Zug zu nutzen, wählt er einen noch vorhandenen Morgana Würfel vom Hexenküchentableau und führt mit diesem seinen Zug aus. Den unter dem entsprechenden Würfel liegenden Sternmarker nimmt der Spieler zu sich auf sein Burgtableau, um anzuzeigen, dass er diese Runde keinen weiteren Morgana Würfel mehr nehmen darf. Am Ende einer Runde werden alle Sternmarker wieder zurück auf das Tableau gelegt und die Morgana Würfel erneut gewürfelt und auf den Sternmarkern platziert. Der Morgana Würfel kann auf mehrere Arten auf dem Hexenküchentableau eingesetzt werden.

***Hinweis:*** *Die Augenzahl 6 kann als 6 oder jede andere Augenzahl verwendet werden kann.*

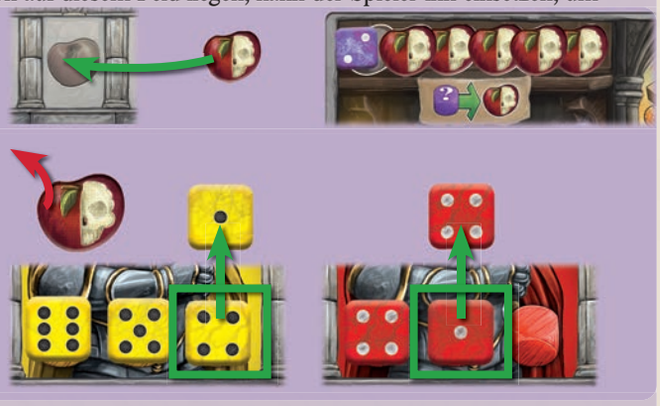




### Vergifteter Apfel

Egal welche Augenzahl der Morgana Würfel zeigt und wie viele Würfel schon auf diesem Feld liegen, kann der Spieler ihn einsetzen, um 1 vergifteten Apfel zu erhalten.

Der Würfel wird oben links auf das Tableau gelegt und der Spieler nimmt den vergifteten Apfel zu sich auf sein Burgtableau. Der vergiftete Apfel kann von dem Spieler in einem seiner folgenden Züge eingesetzt werden, um einen **seiner** Würfel – Ritter, Merlin, Arthur oder Morgana – auf eine andere Seite zu drehen. Die neue Augenzahl muss er von einem beliebigen, diese Runde noch nicht benutzten, Würfel eines **Mitspielers** „zwangstauschen“. Das heißt, die Augenzahlen der beiden Würfel werden ausgetauscht. Beide Spieler drehen ihre Würfel auf die jeweils eingetauschte Seite.



***Anmerkung:*** *Der normale Apfel kann nicht dazu verwendet werden, um die Augenzahl auf einem Morgana Würfel zu ändern.*

## Trinkhorn

Der Spieler muss die Summe 7 erreichen, um den Morgana Würfel beim Trinkhorn einsetzen zu dürfen.

Die Summe errechnet sich durch die Augenzahl des Würfels, +1 für jedes Baumaterial und/oder jede Goldmünze, die der Spieler zurück in den Vorrat legt. Erreicht der Spieler die Summe 7, so legt er den Würfel oben in die Mitte des Tableaus und erhält sofort das **Trinkhorn**, entweder vom Tableau oder von einem Mitspieler, einen **vergifteten Apfel** und **1 Punkt**. Das Trinkhorn stellt er neben sein Burgtableau. Pro Runde können hier mehrere Spieler ihren Morgana Würfel einsetzen. Das Trinkhorn bleibt solange bei diesem Spieler, bis ein anderer Spieler durch das Einsetzen des Morgana Würfels auf diesem Feld das Trinkhorn zu sich nimmt. **Wer das Trinkhorn am Ende einer Runde besitzt, erhält sofort Punkte in Höhe der gerade abgeschlossenen aktuellen Runde.**



## Hexenkessel

Der Spieler kann einen der unbesetzten Hexenkessel entsprechend der Augenzahl auf dem Morgana Würfel wählen.

Er legt den Würfel auf das der Augenzahl entsprechende Feld unter dem Hexenkessel, sofern es noch nicht belegt ist und führt dann folgende Aktionen in Reihenfolge aus:



### a) Morgana-Figur bewegen

Liegt die Morgana Figur noch neben dem Hexenküchentableau, kann der Spieler Morgana auf ein beliebiges Grafschaftsfeld auf dem Aktionsrondell einsetzen, auch wenn dort eine Figur steht.



Liegt Morgana bereits auf einem Grafschaftsfeld, versetzt der Spieler Morgana im oder gegen den Uhrzeigersinn auf die angrenzenden Grafschaftsfelder. Dabei kann Morgana maximal so viele Grafschaftsfelder versetzt werden wie die Zahl oberhalb des gewählten Hexenkessels angibt.

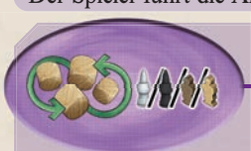
Das Grafschaftsfeld auf der Morgana liegt, ist jetzt **blockiert** und darf nicht mehr betreten werden. Es wird von anderen Figuren einfach übersprungen und nicht mitgezählt. Aus der entsprechenden Grafschaft darf **keine** Ressource – Schild, Flagge oder Baumaterial – mehr genommen werden, bis Morgana versetzt wird.



***Modul 2: Die Stadt Caerleon –*** *Hier blockiert Morgana das entsprechende Stadtviertel. Ist zum Beispiel die Schmiede besetzt, kann kein Spieler mehr einen Schild erhalten, bis Morgana versetzt wird!*

### b) Kesselmarker ausführen

Der Spieler führt die Aktion des auf dem Hexenkessel liegenden Kesselmarker aus. Anschließend dreht er den Kesselmarker auf die andere Seite:



#### Verhexen:

Der Spieler darf einen seiner Würfel – Ritter, Merlin oder Arthur – auf eine beliebige Seite drehen. Alternativ darf er einen Ritterwürfel eines Mitspielers auf eine beliebige Seite drehen.





#### Figurentausch:

Der Spieler darf die Felder von Merlin und Arthur tauschen. Alternativ darf er das Feld seines Ritters mit dem Feld eines Ritters eines Mitspielers tauschen.



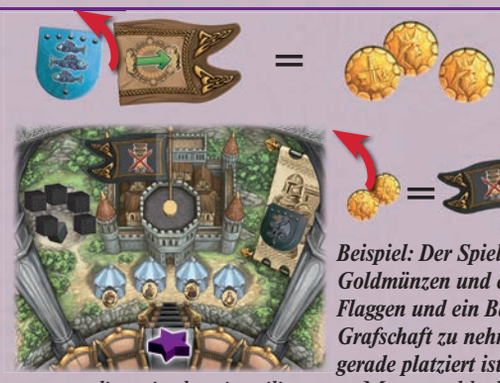
## Hexengold:




Gegen Abgabe zweier beliebiger Ressourcen – Schild, Flagge und/oder Baumaterial – erhält der Spieler drei Goldmünzen aus dem Vorrat.




Gegen Abgabe von zwei Goldmünzen erhält der Spieler drei beliebige Ressourcen – Schild, Flagge und/oder Baumaterial – aus der Grafschaft, die Morgana blockiert.



***Beispiel:** Der Spieler bezahlt zwei Goldmünzen und entscheidet sich zwei Flaggen und ein Baumaterial aus der Grafschaft zu nehmen, in der Morgana gerade platziert ist.*

***Modul 2:** Die Stadt Caerleon – Hier bekommt der Spieler drei beliebige Ressourcen, die es in dem jeweiligen von Morgana blockierten Stadtviertel gibt. Auf dem Marktplatz gibt es keine Ressourcen.*

## Hexenhaus:



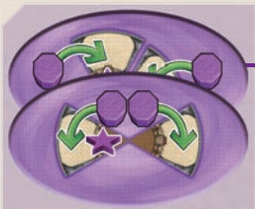
Der Spieler legt ein Hexenhaus aus dem Vorrat *(sofern vorhanden)* auf ein eigenes Rittergut im Umland. Dadurch zählt das Rittergut bei der Umlandwertung wie zwei Rittergüter. Besitzt der Spieler kein Rittergut ohne Hexenhaus im Umland, darf der Spieler die Aktion nicht ausführen. Gewinnt der Spieler die entsprechende Umlandwertung und muss keine Punkte teilen, erhält er für jedes Hexenhaus auf einem seiner Rittergüter 1 Punkt zusätzlich. Nach einer Wertung kommen alle Rittergüter mit einem Hexenhaus zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers und die Hexenhäuser in den allgemeinen Vorrat.



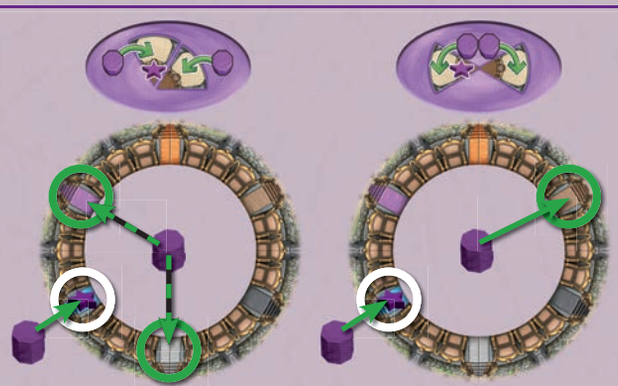

***Beispiel:***
***Der rote Spieler erhält bei der Umlandwertung insgesamt 10 Punkte (6 + 3 + 1).***

***Erweiterung Arthur:** Alle Rittergüter in einem Gebiet mit eigenem oder fremdem Hexenhaus müssen nach einer Wertung abgerissen werden und gehen zurück in den Vorrat der Spieler. Befindet sich ein Burg-Plättchen unter einem Rittergut, wird dieses nicht abgerissen (Sir Gaheris Fähigkeit).*

## Dunkler Einfluss:



Der Spieler platziert *(sofern vorhanden)* zwei Morgana Einflussmarker aus dem Vorrat in zwei unterschiedliche Grafschaften/Stadtviertel. Einer kommt in die Grafschaft/Stadtviertel, welches von Morgana blockiert wird und einer kommt in die gegenüber liegende oder angrenzende Grafschaft/Stadtviertel. Steht in der entsprechenden Grafschaft/Stadtviertel ein eigener Einflussmarker, auf dem noch kein Morgana Einflussmarker steht, so wird der Morgana Einflussmarker oben aufgesetzt. Ansonsten wird er normal dazugestellt. Ein eigener Einflussmarker mit einem oben draufgestellten Morgana Einflussmarker zählt bei der Wertung wie zwei eigene Einflussmarker. Alleinstehende Morgana Einflussmarker zählen für keinen Spieler, sondern für Morgana. Morgana erhält bei einer Einflusswertung keine Punkte, nimmt anderen Spielern aber eventuell Punkte weg. Nach einer Wertung werden alle Morgana Einflussmarker zurück neben das Hexenküchentableau gestellt und jeder Einflussmarker mit einem Morgana Einflussmarker obenauf muss zurück auf das Burgtableau des jeweiligen Spielers gestellt werden.





***Beispiel: Der rote Spieler gewinnt die Einflusswertung dank des Morgana Einflussmarkers und erhält 4 Punkte.***



***Beispiel: Morgana gewinnt die Einflusswertung und weder der blaue noch der gelbe Spieler erhalten Punkte.***

# Queenie: Die Schätze des Umlands

## Spielmaterial

- **15 Geländeplättchen**



*5x Berg, Wald und See*

- **2 Neutrale Merlinstäbe**



## Änderungen im Spielaufbau

Bevor mit dem Aufbau begonnen wird, werden alle Geländeplättchen des Basisspiels, die keinen Turm zeigen, aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.

Als Ersatz werden die 15 Geländeplättchen dieser Queenie verwendet. Die neutralen Merlinstäbe werden neben das Umland gelegt.



## Änderungen im Spielablauf

Immer wenn ein Spieler ein Rittergut auf ein neues Geländeplättchen baut, führt er eine Sonderaktion aus.

Die unterschiedlichen Sonderaktionen werden im Folgenden erläutert:



**Excalibur:**

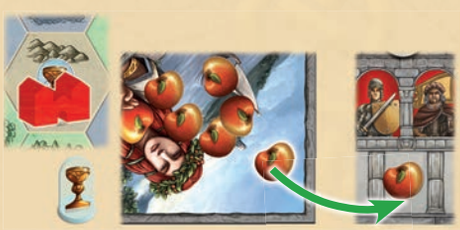
Der Spieler nimmt sich Excalibur vom Spielplan oder von dem Spieler, der Excalibur gerade besitzt und stellt es neben sein Burgtableau. Anschließend wählt er einen Verräter und legt ihn auf den Ablagestapel.

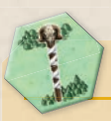




**Gral:**

Der Spieler nimmt sich den Gral vom Spielplan oder von dem Spieler, der den Gral gerade besitzt und stellt ihn neben sein Burgtableau. Anschließend nimmt er sich einen Apfel vom Spielplan.

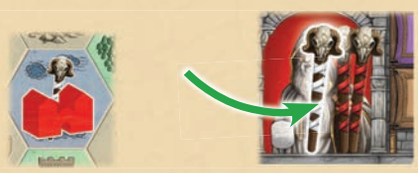




**Merlinstab:**



Der Spieler nimmt sich einen der neutralen Merlinstäbe und legt ihn auf sein Burgtableau. Diesen kann er genau wie seine anderen Merlinstäbe einsetzen. *Wird dieser Merlinstab wärend des Spiels nicht benutzt so ist auch dieser 2 Punkte wert.*





**Punkt & Apfel:**



Der Spieler erhält einen Punkt und nimmt sich einen Apfel vom Spielplan.





**Einfluss:**



Der Spieler wählt eine Grafschaft, in der er mindestens einen Einflussmarker besitzt und nimmt sich die auf dem Plättchen abgebildeten Gegenstände aus der Grafschaft.



***Beispiel: Spieler rot baut auf dem Geländeplättchen „Einfluss“ und entscheidet sich, ein Baumaterial und einen Schild aus der schwarzen Grafschaft zu nehmen.***

**Abgabe:**

Alle Mitspieler müssen sofort einen der abgebildeten Materialien zurück auf den Spielplan legen, bzw. den Einflussmarker zurück auf ihr Burgtableau stellen. Besitzt ein Spieler keinen der beiden Materialien, so muss er nichts abgeben.



*Beispiel: Spieler rot baut auf dem Geländeplättchen „Abgabe“ und zwingt somit alle Mitspieler entweder eine Flagge oder einen Schild abzugeben. Spieler gelb legt einen Schild und Spieler grün eine Flagge zurück in die entsprechende Grafschaft. Spieler blau besitzt weder Flaggen noch Schilde und muss daher nichts abgegeben.*

# Queenie: Der Erlass des Königs

## Spielmaterial

• **24 Erlassplättchen**



*Rückseite*

*6x Schilde, 6x Baumaterialien, 6x Flaggen, 6x Siegpunkte*

• **2 Erlasstableaus**



## Änderungen im Spielaufbau

Die Erlassplättchen werden verdeckt gemischt. Anschließend werden jeweils 4 Erlassplättchen als verdeckter Stapel in jede Grafschaft gelegt. Die Erlasstableaus werden als Übersichten neben den Spielplan gelegt.

## Änderungen im Spielablauf

Immer wenn ein Spieler die Aktion eines Grafschaftsfeldes ausführt, kann er, statt der Aktion des eingesetzten Gefolgsmannes, ein Erlassplättchen aus der Grafschaft aussuchen, soweit noch vorhanden.

Der Spieler nimmt sich den auf der Vorderseite abgebildeten Schild, die Flagge oder das Baumaterial von der entsprechenden Grafschaft *(soweit vorhanden)*. Sind Punkte abgebildet, setzt er seinen Punktemarker entsprechend weiter. Anschließend legt er das Erlassplättchen vor sich ab.

### Erlasssonderaktionen:

Der Spieler kann in seinem Zug Erlassplättchen nutzen um, abhängig von der Anzahl der eingesetzten Plättchen, eine Sonderaktion auszuführen. Er kann auch mehrere Sonderaktionen nacheinander ausführen. Nach Gebrauch werden die Erlassplättchen in die Schachtel zurück gelegt.




**1 Erlass:** Der Spieler darf den Wert von einem seiner Würfel *(Ritter oder Merlin)* um eins erhöhen oder verringern.



**2 Erlässe:** Der Spieler darf einen Schild, eine Flagge oder ein Baumaterial aus einer Grafschaft seiner Wahl nehmen oder einen Einflussmarker hineinstellen.




**3 Erlässe:** Der Spieler setzt einen Punktemarker um 5 Punkte weiter nach vorn.



© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

QUEEN GAMES