

# MERLIN KNIGHTS

## OF THE ROUND TABLE

Erweiterung des Spiels von  
Stefan Feld & Michael Rieneck  
für 2-4 Spieler, ab 14 Jahren



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

12x Verbündete (Die Verbündeten haben zugehörige Plättchen, welche im Folgenden abgebildet werden.)

- 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 und legt sie auf dem entsprechenden Verbündeten ab. (siehe Spielmaterial)



# 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 Spielwürfel** 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 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 Lamorak

Führt der Spieler die Aktion eines Grafchaftsfelds 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 Bors

Gegen Abgabe eines Portal-Plättchens darf der Spieler seinen eingesetzten Spielerwürfel ignorieren. Er stellt stattdessen seinen Ritter auf ein beliebiges Grafchaftsfeld 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 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 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 Graf-schaften 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.

## 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 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 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 Percival

Beim Einlösen einer Auftragskarte kann der Spieler ein Farbwechsel-Plättchen abgeben, um die Farbe einer zu erfüllenden Bedingung zu ändern. Zum Beispiel: Fordert eine Auftragskarte eine lila Flagge, so kann der Spieler gegen Abgabe eines Plättchens die Flaggenfarbe auf der Auftragskarte beliebig ändern.

Je Auftragskarte darf nur ein Farbwechsel-Plättchen abgegeben werden. Besitzt ein Spieler keine Plättchen mehr, so kann er diese Fähigkeit nicht mehr nutzen.



## Sir Geraint

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

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 Punktfelder, erst mit der Erweiterung Arthur gibt es 5 Punktfelder.*



## 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.

