

Frankreich ist weiterhin auf dem Vormarsch! Nach einer langen Durststrecke hat es nun mit „Schatten über Camelot“ in relativ kurzer Zeit das dritte Spiel aus dem französischen Sprachraum in unsere „Hall of Games“ geschafft...

65

SCHATTEN ÜBER CAMELOT

Spielerexperten? Dass ich nicht lache!!

Da marschieren wir wie die Könige durch die Messehallen von Nürnberg, fachsimpeln, sammeln Informationen über Neuerscheinungen und versuchen das Interessante aus der riesigen Neuheitenflut herauszufiltern. Und übersehen dabei eines der besten Spiele, welches auf der "International Toy Fair 2005" präsentiert wurde. Obwohl es uns kurz vorgestellt wurde, haben weder Gerhard noch ich damals den wahren Wert erkannt. Ich persönlich hatte es als ausstattungs-mäßig attraktives Kampf- und Questenspiel abgetan, welches aber eher für Spielere-freaks gedacht ist. So eine gro-be Fehleinschätzung disqualifiziert uns beide sofort als kompetente Spielekenner. Ich bitte meine Leser daher, meine persönliche Meinung in diesem Medium nicht mehr so ernst zu nehmen und meine Artikel in den Game News diesbezüglich differenzierter zu betrachten.

Aber vorerst werde ich - mit bestem Wissen und Gewissen, aber nun wohl mit gebührender Demut - versuchen, den Fehler wiedergutzumachen und dem werten Leser dieses gute Spiel vorzustellen. Es heißt "Schatten über Camelot" und stammt aus der Feder der Franzosen Serge Laget und Bruno Cathala.

Der Titel sagt bereits sehr viel aus: Über Camelot, dem Sitz der sagenhaften Ritter der Tafelrunde, braut sich nämlich von mehreren Seiten Unheil zusammen. Vom Norden her rücken ganze Horden wilder Pikten an, ebenso ist eine Armee furchterregender Sachsen im Anmarsch. Ein schrecklicher Schwarzer Ritter macht den Getreuen des König Artus am Turnierplatz das Leben schwer. Der sagenumwobene Heilige Gral, dessen Aufspüren sich die Ritter zur Lebensaufgabe gemacht haben, ist immer noch nicht gefunden worden. Auch das berühmte Schwert Excalibur ist verschwunden und droht

für immer verloren zu gehen. Und schließlich fehlt immer noch Lancelot, dessen fabelhafte Rüstung im Kampf gegen die zahlreichen Feinde dringend benötigt wird.

Im Spiel wird die zunehmende Bedrohung durch drei Aktionen dargestellt, von denen jeder Ritter in der 1. Phase seines Zuges eine beliebige durchführen muss. Jede dieser Aktionen ist ziemlich unangenehm. So kann man eine **schwarze Karte** vom Nachziehstapel ziehen, den



Text geheim lesen und sie dann ausführen. Meist wird dadurch irgendeine Queste erschwert, beispielsweise gerät der Gral immer mehr in Vergessenheit, oder Excalibur wird immer schwerer greifbar, oder der Schwarze Ritter nimmt an Stärke zu, oder aber auch die Pikten bzw. Sachsen formieren sich zum Angriff auf Camelot.



Als ob diese schwarzen Standard-Karten nicht bereits schlimm genug wären, werden sie von den schwarzen Spezial-Karten noch um einiges übertroffen. Ich möchte hier nicht zu sehr ins Detail gehen, aber vor allem wenn "Morgana" auftaucht, geht ein Raunen durch die Gemeinschaft der Ritter, denn ihre Auswirkungen können richtig böse sein und arg "weh tun".

Als zweite Aktionsmöglichkeit kann man eine **Belagerungsmaschine** vor Camelot aufstellen. Hört sich nicht recht gefährlich an, und die ersten Katapulte stören die Ritter der Tafelrunde eigentlich nicht sehr. Da das

Spiel jedoch sofort für die Ritter verloren ist, sobald die 12. Belagerungsmaschine vor Camelot steht, kann man diese Option nicht gerade oft wählen. Wenn sich vor den Mauern Camelots bereits einige Maschinen angesammelt haben, ist erhöhte Alarmbereitschaft angesagt!

Drittens kann ein Ritter freiwillig einen **Lebenspunkt verlieren**. Da jeder Ritter zu Beginn lediglich über 4 Lebenspunkte verfügt, ist auch dieser Option eine Grenze gesetzt. Es kann sich jeder selbst ausmalen, was es bedeutet, wenn ein Ritter seinen letzten Lebenspunkt abgibt. Mitunter kann so ein heroisches Opfer für die Gemeinschaft jedoch sehr wichtig sein, denn schließlich gewinnen bzw. verlieren alle Ritter gemeinsam. So kann sich ein Ritter, der heldenhaft sein Leben im Kampf verlor, *post mortem* als Sieger fühlen, wenn es den Rittern der Tafelrunde gelungen ist, den Sieg davonzutragen.



Erst nach der Wahl einer dieser 3 Kalamitäten kann ein Ritter endlich was Gutes tun. Allerdings kann jeder in seinem Zug nur eine einzige "Heldentat" vollbringen, und das ist stets viel zu wenig. Allein die **Reise** zu einer neuen Queste verbraucht einen ganzen Spielzug, weshalb es vorteilhaft ist, sich gut vorzubereiten,

um möglichst wenig sinnlose Bewegungen machen zu müssen.



Ganz besonders wichtig im Kampf gegen das Böse sind natürlich die Questen, denn nur erfolgreiche Vollendung mehrere Questen kann den Rittern der Tafelrunde den Sieg bringen. Daher die am öftesten gewählte und auch beste Heldentat: Das Ausführen einer **speziellen Aktion der Queste**, auf der sich der Ritter gerade befindet.

Auch das Ausspielen einer **weißen Spezialkarte** - die dritte mögliche Heldentat - hat auf jeden Fall positive Auswirkungen, welche der Gemeinschaft weiterhelfen. Währenddessen wird die vierte Heldentat, nämlich sich selbst durch Ausspielen von 3 identischen weißen Karte zu **heilen** (einen Lebenspunkt zurückgewinnen) eher selten genützt. Die fünfte Heldentat lasse ich vorerst einmal aus und komme erst später darauf zurück.

Die Questen sind das Herzstück des Spiels. Ich möchte hier nicht allzu genau auf die einzelnen Questen eingehen, dafür gibt es ohnehin ein eigenes Questenbuch. Daher nur die bedeutendsten Informationen: In allen Fällen muss dafür eine weiße Karte gespielt werden. Für Kampfquesten muss man eine bestimmte Kombination an weißen Kampfkarten (in den Werten von 1 bis 5) zusammenkriegen, zum Beispiel ein Fullhouse, am Ende werden die Werte der beiden Seiten miteinander verglichen, um festzustellen, ob es einen Sieg oder eine Niederlage gab. Bei den Pikten- und Sachsenkriegen muss eine aufsteigende Zahlenreihe dieser Karten ausgelegt werden, bevor sich die feindliche Armee formiert hat. Bei der Queste "Excalibur" genügt das Ausspielen einer beliebigen weißen Karte, um dem Schwert näher zu kommen, beim "Heiligen Gral" muss dafür die spezielle "Gral"-Karte ausgelegt werden. Mehr als eine weiße Karte darf man nur in Camelot beim Kampf gegen eine Belagerungsmaschine ausspielen, denn um so eine besiegen zu können, muss der Gesamtwert der ausgespielten Karten höher sein als der anschließende Wurf mit einem achtseitigen Würfel.



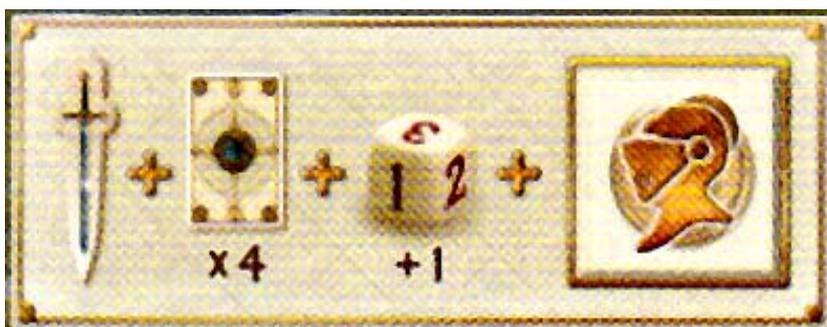
Wichtig ist noch die Unterscheidung in Solo- und Gruppenquesten. Bei Soloquesten kann sich nur ein einziger Ritter der Herausforderung stellen, welcher daher nur ausreichend ausgerüstet in den Kampf rücken sollte. Bei Gruppenquesten können sich mehrere, ja sogar alle Ritter beteiligen, was die Aufgabe dann doch leichter gestaltet.

Im Falle einer erfolgreichen Vollendung einer Queste werden weiße Schwerter nach Camelot gelegt. Zumeist gewinnen alle Ritter, die zum Zeitpunkt der Vollendung bei der Queste stehen, noch Lebenspunkte zurück, außerdem winken stets ein paar neue weiße Karten, die bedeutendste "Waffe" der Tafel-

ritter. Bei bestimmten Questen gibt es als Extrabelohnung noch eine Reliquie (den Gral, das Schwert Excalibur und Lanzelots Rüstung), die im weiteren Spielverlauf wertvolle Dienste leisten kann. Die Folgen einer Niederlage sind allerdings recht heftig: Schwarze Schwerter werden nach Camelot gelegt, anwesende Ritter verlieren Lebenspunkte, manchmal rücken sogar neue Belagerungsmaschinen an.

Eine einzige Queste reicht ja bereits aus, aber dann noch die Bedrohung von allen Seiten! Erst wenn 12 Schwerter nach Camelot geschafft werden konnten, von denen noch dazu die Mehrheit unbedingt weiße Schwerter sein müssen, haben die Ritter der Tafelrunde den Sieg davongetragen. Es ist klar, dass ein einzelner Ritter, alleine auf sich gestellt, zum Scheitern verurteilt wäre. Das erfordert schon Zusammenarbeit aller Ritter, gemeinsame Planung und sorgfältige Koordination der Aktionen. Und selbst dann ist es - vor allem bei geringerer Spielerzahl - noch immer ziemlich schwierig.

Dabei ist noch gar nicht gewiss, dass wirklich alle Ritter mit ganzem Herzen bei der Sache sind. Einer kann nämlich - zufällig durch eine Karte zugestellt - ein Verräter sein, der ganz und gar nicht daran interessiert ist, dass die "Guten" gewinnen. Er versucht im Gegenteil, die Aktionen der Ritter zu sabotieren. Dass er dabei möglichst unerkannt



bleiben will, hat zwei Gründe: Spricht ein Ritter aufgrund allzu auffälliger Aktionen einen Verdacht gegen ihn aus (das ist die fünfte mögliche "Heldentat"), muss er sich als Verräter zu erkennen geben, und ein weißes Schwert kommt nach Camelot. Wird er hingegen bis Spielende nicht als Verräter entlarvt, werden 2 weiße Schwerter auf ihre schwarze Seite umgedreht, wodurch oft der scheinbar sichere Sieg der Tafelrunde noch verhindert wird. Doch auch im Falle einer Entlarvung hat der Verräter noch genug lästige Aktionen, um der restlichen Gemeinschaft das Leben so schwer wie möglich zu machen.

Das gemeinsame Vorgehen gegen ein Spielsystem, bei dem das "Böse" durch zufällig auftauchende Karten dargestellt wird, weist Ähnlichkeiten zum Spiel "Der Herr der Ringe" (Kosmos Spiele 2000) auf. Und wie dieses wird auch "Schatten über

Camelot" in unseren Spielrunden sehr gerne gespielt, ja es hat ihm sogar völlig den Rang abgelaufen. Das liegt meiner Meinung nach daran, dass es durch den Verräter ein neues Spielelement aufweist, welches das Spiel jedes Mal von Neuem reizvoll gestaltet. Das eingangs erwähnte tolle und reichhaltige Spielmaterial tut das Übrige, um "Schatten über Camelot" zu einem absoluten spielerischen Highlight zu machen.



Wir konnten in unseren mittlerweile zahlreichen Partien jedoch feststellen, dass die Siegbedingungen nicht in jeder Besetzung gleich sind. Bei geringer Spieleranzahl empfiehlt es sich, ohne Verräter zu spielen, bei höherer Beteiligung (mit der Spielbox-Figur "Sir Kay" können bis zu 8 Personen mitspielen) sollte dieser auf jeden Fall dabei sein. Aber egal, wie viele Spieler mitmachen sollten, ihnen allen ist großer Spielreiz garantiert.

Truly

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Schatten über Camelot
Art:	Kooperatives Spiel
Autoren:	Serge Laget & Bruno Cathala
Spieler:	für 3 bis 7 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Days of Wonder
Jahr:	2005
Dauer:	60 bis 90 Minuten
Preis:	ca. Euro 40,-
Auszeichnung:	Sonderpreis „Fantastisches Spiel“ 2006 der Jury Spiel des Jahres

