

Merlins Macht (Erweiterung zu Schatten über Camelot)

Autoren:	Serge Laget Bruno Cathala
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	3 bis 8
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 90 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Nur mit dem Grundspiel spielbar



Drei Jahre ist es her, dass Days of Wonder das Spiel „Schatten über Camelot“ herausgebracht hat. Die Kritiken waren beinahe durchweg positiv, was schließlich in dem Preis für das „Fantastisches Spiel des Jahres“ 2006 gipfelte. Nun ist mit Merlins Macht die erste große Erweiterung erschienen.

Das Grundspiel

Die Grundregeln zu Schatten über Camelot sind eigentlich nicht kompliziert. „Eigentlich“ deswegen, weil im Selbstversuch das Erarbeiten der Regeln

am Tisch mindestens 60 Minuten gebraucht hat. Zwar sind die Zugvarianten übersichtlich, doch die Möglichkeiten, die sich daraus ergeben können, müssen erst einmal erkannt werden.

Die Besonderheit von Schatten über Camelot ist, dass die Spieler (Ritter) gemeinsam gegen das Spiel spielen. Dies funktioniert so, dass sich vor jedem Zug der jeweilige Spieler für einen Zug des Bösen entscheiden muss. Dies können Ereigniskarten, Verlust eines Lebenspunktes oder auch das Setzen einer Belagerungsmaschine sein. Letztere bekommen insbesondere im weiteren Verlauf des Spiels große Bedeutung; stehen von ihnen nämlich zwölf auf dem Spielbrett, ist das Spiel verloren. Damit es gar nicht erst dazu kommt, kann jeder Spieler nach dem Zug des Bösen seine eigene sog. Heldentat vollbringen. Sei

dieses ein Zug auf dem Spielbrett oder auch die Mitwirkung an einer Queste. Hiervon gibt es zahlreiche auf dem Spielbrett zu bestehen. In der Regel müssen passende Karten abgelegt oder Kämpfe geschlagen werden. Überhaupt sind die Handkarten die wichtigsten Hilfsmittel beim Kampf gegen das Böse. Sie können besondere Ereignisse auslösen oder einfach im Kampf weiterhelfen. Jeder Ritter hat zusätzlich eine Sonderfähigkeit, die ihn auszeichnet. Für jede erfolgreich abgeschlossene Queste gibt es ein weißes Schwert. Wird eine Queste jedoch verloren, so erfolgt die Bestrafung nicht nur in Form von weiteren Belagerungsmaschinen und dem Verlust von Lebenspunkten, sondern insbesondere schwarze Schwerter kommen hinzu. Liegen 12 Schwerter aus, so haben die Spieler nur gewonnen, wenn eine Mehrheit weißer Schwerter besteht. Zu



allem Überflüss, aber zur imensen Steigerung der Spielfreude, kann sich unter den Spielern auch noch ein Verräter befinden. Dessen Aufgabe ist es, dem Bösen im Verborgenen zum Sieg zu verhelfen.

Die Erweiterung

Die Erweiterung beinhaltet u.a. sieben zusätzliche Ritter mit neuen Sonderfähigkeiten. Interessanter sind jedoch die neuen Spielkarten, die nicht nur die alten ergänzen, sondern auch die neue Art der „Reisekarten“ einführen. Begibt sich ein Ritter als Heldentat auf dem Spielbrett auf Reisen, so bedeutet das in der Regel auch Sondereignisse. Diese können positiv oder negativ ausfallen.

War das Grundspiel „nur“ mit maximal 7 Spielern möglich, so können nun 8 Ritter mit von der Partie sein. Dies bedeutet auch, dass sich ggf. ein zweiter Verräter unter den Spieler befinden kann. Und schließlich ist Merlin als Figur dabei, der nach bestimmten Ergebnissen selbständig über das Spielbrett zieht und bei Questen unterstützen kann.

(hk)

Fotos: hk





Fazit

Die Erweiterung zu Schatten über Camelot beinhaltet moderate Änderungen. Insbesondere die Reisekarten bringen zusätzliche Abwechslung, machen aber auch die Erlangung des gemeinsamen Sieges schwerer. Dies gilt auch für einige sonstige Erweiterungskarten, die recht unangenehme Folgen haben können. Die Erweiterung ist somit etwas für Spieler, die schon sehr oft das Grundspiel gespielt haben und dabei überwiegend Gesamtsieger geworden sind. Ob dieses einem über 20 Euro wert ist, muss jeder selbst entscheiden. Davon losgelöst macht Schatten über Camelot als Grundspiel oder mit Erweiterung auch drei Jahre nach seiner Veröffentlichung viel Spaß. Im Gegensatz zu vielen anderen derartigen Schlachten- und Entdeckungsspielen bleibt die Spielzeit mit ca. 90 Minuten moderat und ermöglicht auch mehrere Partien hintereinander. Allerdings sollte man mindestens eine Stunde zum Einarbeiten einplanen. Seinen Reiz zieht das Spiel aus der Kooperation (fast) aller Spieler. Die Züge sollten im Rahmen der Regeln möglichst abgesprochen sein, so dass bei schwierigen Questen mehrere Ritter gemeinsam die Aufgabe lösen können. Den großen Spaß bringt dabei die Rolle des Verräters. Wenn dieser einem am Spielende durch einen geschickten Zug den Sieg noch abnimmt, bleibt einem das Spiel sicherlich länger im Gedächtnis.



Wertung:

Gesamtwertung (Grundspiel):	sehr empfehlenswert	
Wertung Erweiterung:	ordentlich	
Einstiegshürde (Grundspiel):	hoch	
Preis/Material:	mittel	