

Don Eskridge

Quest



SPIELMATERIAL

26 Charakterkarten



4× Loyaler Diener



2× Scherge



Morgan le Fay



Nachfahrin



2× Priesterin/
Priester



2× Herzogin/
Herzog



2× Erzherzog



Blinde Jägerin



Wechselbalg



Querulantin



Jüngling



2× Lehrling



Grobian



Wahnsinniger



Überläufer



Artus



Trickserin



Bekennende

10 Übersichtskarten



2 Loyalitätskarten



Gut

Böse

20 Questkarten



10× Erfolg

10× Fehlschlag

1 Magiemarker



4 Spieltafeln + 1 Spielhilfe



Spieltafeln für jede Spieleranzahl
(2 Optionen für 4 Spieler),
Spielhilfe für die Enthüllungsphase

5 Punktemarker



zweiseitig: blau und rot

1 Führungsmarker



5 Veteranenmarker



5 Teammarker



26 Charaktermarker



3 Amulettmarker



3 Blasse Amulettmarker



Quest

Mordreds riesige Armee des Bösen hat Artus' Streitkräfte an den Rand einer Niederlage gebracht. Die Zukunft Britanniens steht auf Messers Schneide und die Verzweiflung zwingt Artus dazu, eilig eine Reihe von Quests auszurufen, um das Gleichgewicht zugunsten des Guten zu verändern. Die Anführer müssen ihre Teams schnell und ohne Abstimmung auswählen. Dabei werden Artus' Streitkräfte von mächtiger Magie und Amuletten unterstützt, um die Anhänger Mordreds zu enttarnen, die sich in ihrer Mitte versteckt haben. Und selbst wenn alles andere scheitert, kann eine finale Quest den Sieg bringen.

SPIELZIEL

Bei **Quest** geht es um geheime Loyalitäten. Die Spieler sind entweder Artus' treue Diener und **gut** oder Anhänger Mordreds und **böse**.

Die Guten gewinnen, wenn 3 Quests erfolgreich sind oder sie die Bösen bei der Finalen Quest korrekt identifizieren.

Die Bösen gewinnen, wenn 3 Quests scheitern und sie bei der Finalen Quest nicht identifiziert werden.

Im Spiel mit optionalen Charakteren können die Bösen auch gewinnen, wenn sie bestimmte gute Charaktere bei DER JAGD identifizieren.

Ihr könnt zu jedem Zeitpunkt des Spiels Vermutungen anstellen. Diskussionen, Täuschungen, Anschuldigungen und logische Schlussfolgerungen sind für beide Seiten gleichermaßen wichtig, um die Oberhand zu gewinnen.

KARTEN UND MARKER



Charakterkarte – Bestimmt, ob du **gut** (Artus' gelbes Siegel) oder **böse** (Mordreds rotes Siegel) bist.

Nur du darfst diese Karte während des Spiels anschauen und die Abbildung der Karte darf nie Teil der Diskussion sein.

Einige Charaktere haben besondere Fähigkeiten oder kommen nur bei bestimmten Spielerzahlen zum Einsatz (**Sonderregeln S. 9**).

Einige Charaktere sind optional. Ihr könnt sie im Spiel mit freier Charakterauswahl nutzen (**Sonderregeln S. 10-11**).



Führungsmarker – Zeigt an, wer Anführer ist und das Team auswählt.



Teammarker – Zeigt an, wer Teil des aktuellen Teams ist.



Magiemarker – Zwingt einen Spieler, einen Erfolg zu spielen.



Questkarten – Die Teammitglieder einer Quest spielen hiervon je eine verdeckt aus.



Veteranenmarker – Zeigen an, dass ein Spieler bereits Anführer war und nicht erneut Anführer werden darf.



Amulettmarker – Hiermit überprüft ein Spieler die Loyalität eines anderen Spielers.



Blasse Amulettmarker – Zeigen an, wessen Loyalität bereits überprüft worden ist.



Loyalitätskarten – Zeigen die Loyalität eines Spielers zu **Gut** oder **Böse** an, ohne seinen genauen Charakter zu verraten.

SPIELAUFBAU

Wählt die Spielfel, die der Anzahl der Spieler entspricht. Bei 4 Spielern könnt ihr eine beliebige Seite der entsprechenden Tafel nutzen. Platziert die Spielfel in der Tischmitte und legt die Punktemarker, Teammarker, Questkarten, Veteranenmarker und den Magiemarker daneben. Jeder Spieler erhält 1 Übersichtskarte.

Bestimmt zufällig den ersten Anführer des Spiels; dieser erhält den Führungsmarker und einen Veteranenmarker.



Bei 6+ Spielern: Legt die Loyalitätskarten neben die Spielfel und platziert die Amulette auf den aufgedruckten Plätzen der Spielfel.



Optional: Legt als Erinnerung, welche Charaktere im Spiel sind, die entsprechenden Charaktermarker neben die Spielfel.

BESTIMMUNG DER LOYALITÄTEN

Nehmt und mischt die Charakterkarten entsprechend dieser Tabelle. Jeder von euch erhält eine verdeckte Karte und sieht sich heimlich ihre Loyalität (*Gut* oder *Böse*) und eventuelle Sonderregeln darauf an. Nicht verraten!

	SPIELERANZAHL						
	4	5	6	7	8	9	10
	<i>Charakterkarten im Spiel</i>						
<i>Loyale Diener</i>	2	3	3	3	4	4	4
<i>Herzogin</i>				✓	✓	✓	✓
<i>Erzherzog</i>						✓	✓
<i>Schergen</i>			1	1	1	1	2
<i>Morgan le Fay</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Nachfahrin</i>	✓	✓					
<i>Wechselbalg</i>			✓	✓	✓	✓	✓

ENTHÜLLUNGSPHASE

Nachdem alle ihren Charakter (und somit ihre Loyalität) kennen, gibt ein möglichst erfahrener Spieler langsam und mit Pausen folgende Anweisungen. Muss er ablesen, darf er dabei nicht beobachten, was die anderen machen:

Für 4 bis 5 Spieler:

- »Legt **alle** eine Faust auf den Tisch und schließt eure Augen.«
- »**Morgan le Fay**, öffne deine Augen, um die Nachfahrin zu erkennen.«
- »**Nachfahrin**, strecke deinen Daumen aus und warte kurz ab, damit Morgan le Fay dich erkennt.«
- »**Nachfahrin**, senke deinen Daumen.«
- »**Morgan le Fay**, schließe deine Augen.«
- »Öffnet **alle** eure Augen.«

Für 6+ Spieler:

- »Schließt **alle** eure Augen.«
- »**Morgan le Fay** und **Scherge**, öffnet eure Augen und seht euch an, um einander zu erkennen.«
- »**Morgan le Fay** und **Scherge**, schließt eure Augen.«
- »Öffnet **alle** eure Augen.«

SPIELABLAUF: AUSWAHLPHASE

Das Spiel besteht aus mehreren Runden; jede Runde besteht aus einer Auswahlphase, einer Questphase und einer Übergangsphase. Das Spiel endet mit dem Sieg der Guten oder der FINALEN QUEST.

AUSWAHLPHASE

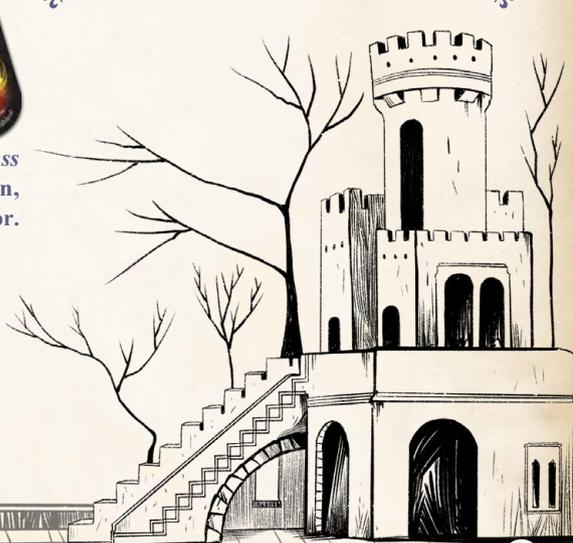
Nach einer kurzen Diskussion unter allen Spielern nimmt sich der Anführer die benötigte Anzahl Teammarker und ordnet sie Spielern seiner Wahl zu. Es gibt keine Abstimmung – der Anführer entscheidet sich unabhängig von der vorausgehenden Diskussion!



Beispiel: Bei dieser Quest muss der Anführer 3 Teammarker zuweisen.

Der Anführer darf sich selbst einen Teammarker zuweisen, muss dies aber nicht. Er kann jedem Spieler nur 1 Teammarker zuweisen.

Magiemarker: Nachdem der Anführer das Team gewählt hat, weist er einem dieser Spieler den Magiemarker zu. Der Anführer darf ihn sich auch selbst zuweisen. **Der Spieler mit Magiemarker muss in dieser Quest die Erfolg-Karte spielen, außer sein Charakter gibt etwas anderes vor.**



MARIA

JENNIFER



ALEX

YUSUF

LAURA

Beispiel: Die 1. Quest in einem Spiel mit 5 Spielern erfordert ein Team aus 2 Spielern. Die Anführerin Jennifer gibt sich selbst und Yusuf einen Teammarker. Danach gibt sie Yusuf den Magiemarker.

QUESTPHASE

Der Anführer gibt jedem Teammitglied 2 Questkarten: 1x Erfolg und 1x Fehlschlag. Jeder Spieler wählt 1 Karte davon aus und legt sie verdeckt vor sich. **Gute** Spieler *müssen die Erfolg-Karte* wählen, wenn ihr Charakter nichts anderes vorschreibt. **Böse** Spieler *können die Erfolg- oder Fehlschlag-Karte* wählen, wenn ihr Charakter oder der ihnen zugewiesene Magiemarker nichts anderes vorschreibt.

Der Anführer mischt die ausgespielten Questkarten und deckt sie auf. Die Quest gilt als erfolgreich, wenn alle aufgedeckten Karten Erfolge sind. Die Quest scheitert, wenn 1 oder mehrere Fehlschläge aufgedeckt werden.

Bei 7+ Spielern: Die 4. Quest (und nur diese) erfordert mindestens 2 Fehlschläge, damit die Quest scheitert.

Damit klar ist, welche Karten gespielt und welche abgeworfen werden, sammelt ein Spieler, der nicht im Team ist, alle abgeworfenen Questkarten ein. Mischt die abgeworfenen Questkarten ohne sie vorher anzusehen!

Legt 1 Punktemarker auf die Spieltafel. Bei erfolgreicher Quest mit gelbem Siegel nach oben, bei gescheiterter Quest mit rotem Siegel oben.



MARIA



JENNIFER





ALEX



YUSUF
(MORGAN LE FAY)



LAURA



Beispiel: Jennifer gibt sich und Yusuf jeweils 2 Questkarten (Erfolg und Fehlschlag). Sie wählt die Erfolg-Karte und legt sie verdeckt vor sich. Yusuf hat den Magiemarker, aber da sein geheimer Charakter *Morgan le Fay* ist, muss er keine Erfolg-Karte ausspielen. Er legt eine Fehlschlag-Karte verdeckt vor sich. Jennifer nimmt die beiden gewählten Questkarten, mischt sie und deckt sie auf: Die Quest scheitert. Sie legt einen Punktemarker mit der roten Seite oben auf das erste Feld der Spieltafel.

Maria nimmt die beiden abgeworfenen Questkarten, mischt sie und legt sie wieder auf den Tisch.

Jennifer weiß jetzt, dass Yusuf *Morgan le Fay* ist, aber werden die anderen ihr das auch glauben?

SPIELABLAUF: ÜBERGANGSPHASE

ÜBERGANGSPHASE

Nachdem das Ergebnis der Quest feststeht, muss der Anführer wählen, welcher Spieler bei der nächsten Quest Anführer ist. Er darf keinen Spieler wählen, der einen Veteranen- oder Amulettmarker hat (siehe *Amulette* unten). Jeder Spieler darf pro Spiel nur 1 Quest anführen.

Der neue Anführer erhält den Führungsmarker und 1 Veteranenmarker.



Amulette: Diese werden nur bei Spielen mit 6 oder mehr Spielern verwendet.

Befindet sich auf dem Feld oben rechts neben der soeben beendeten Quest ein Amulettmarker, muss der aktuelle Anführer zusätzlich einen Spieler wählen, der dieses Amulett erhält. Er darf dafür nicht den neuen Anführer wählen und auch keinen Spieler, der bereits einen Veteranenmarker oder ein blasses Amulett hat.

Bevor die nächste Quest beginnt, hat der Spieler mit Amulett eine Sonderaufgabe: Er überprüft die Loyalität 1 beliebigen Spielers, der kein blasses Amulett hat.

Der überprüfte Spieler erhält einen Satz Loyalitätskarten und *muß* verdeckt die Karte auswählen, die seiner Loyalität entspricht. Dann gibt er diese dem Spieler mit Amulett. Dieser sieht sich die Karte an und mischt dann beide Loyalitätskarten, damit die anderen Spieler die Loyalität des überprüften Spielers nicht erfahren.



Anschließend wird der Amulettmarker abgelegt und der überprüfte Spieler erhält einen blassen Amulettmarker, um zu markieren, dass er bereits überprüft worden ist.



ENDE DER RUNDE

Die nächste Runde beginnt mit der Auswahlphase.

SPIELLENDE ODER FINALE QUEST?

Sobald 3 gleichfarbige Siegel auf dem Tableau liegen, passiert Folgendes:

1. Drei gelbe Siegel (erfolgreiche Quests): Die **Guten** gewinnen! Das Spiel ist beendet.

Achtung: *Wenn ihr 6+ Spieler seid und mit der Blinden Jägerin spielt, offenbart sie sich stattdessen und DIE JAGD beginnt (Seite 8).*

2. Drei rote Siegel (gescheiterte Quests) bzw. zwei in einem Spiel mit 4 Spielern: Die FINALE QUEST findet statt. Dabei können entweder die **Guten** oder die **Bösen** gewinnen.



FINALE QUEST: DIE FINALE DISKUSSION, DIE JAGD

Wenn 3 Quests scheitern (oder 2 in einem Spiel mit 4 Spielern), findet sofort die FINALE QUEST statt. Diese beginnt mit der FINALEN DISKUSSION, danach folgt entweder DIE JAGD der *Blinden Jägerin* oder DIE LETZTE CHANCE DES GUTEN.

DIE FINALE DISKUSSION

Ihr habt maximal 5 Minuten Zeit, um darüber zu diskutieren, wer die Bösen sein könnten. Die Bösen können Verwirrung stiften, sich bedeckt halten, um nicht enttarnt zu werden, oder ihre wahre Loyalität verraten, um der *Blinden Jägerin* viele Informationen zu geben.

Stellt einen Timer: Wenn 5 Minuten um sind, müsst ihr alle Gespräche einstellen.

DIE JAGD

(nur falls ihr mit optionalen Charakteren spielt)

Bei 6+ Spielern, falls die Blinde Jägerin mitspielt: Nach der Diskussion sagt der letzte Anführer: »Blinde Jägerin, wenn du auf DIE JAGD gehen möchtest, dann jetzt!«

Falls die *Blinde Jägerin* nicht jagen möchte, schweigt sie, und DIE LETZTE CHANCE DES GUTEN beginnt – ohne erneute Diskussion!

Falls die *Blinde Jägerin* jagen möchte sowie nach der 3. erfolgreichen Quest, offenbart sie jetzt ihre Identität. Dann muss sie die Charaktere von **2 guten Spielern identifizieren**.

Hinweise:

- *Spielt die Priesterin mit, muss die Blinde Jägerin sie identifizieren!*
- *Herzogin, Erzherzog und Lehrling gelten für DIE JAGD als Artus' loyale Diener.*
- *Das Geschlecht eines Charakters muss nicht erraten werden.*

Während DER JAGD darf niemand außer der **8** *Blinden Jägerin* sprechen.

HEIKO
(BLINDE JÄGERIN)



BIANCA



ANNA



ERIK



MARINA



SERKAN
(PRIESTERIN)

Beispiel: Heiko ist die *Blinde Jägerin*. Er glaubt, 2 gute Charaktere zu kennen, und gibt sich als *Blinde Jägerin* zu erkennen, damit DIE JAGD stattfindet. Er fragt Serkan: »Bist du die *Priesterin*?« Da dieser bejaht, fragt er nun Anna: »Bist du *Artus' loyaler Diener*?« Falls Heiko sich bei einer der Fragen irrt, verlieren die Bösen.

Wenn die *Blinde Jägerin* 2 gute Spieler korrekt identifiziert, gewinnen die

Bösen. Wenn die *Blinde Jägerin* sich irrt, gewinnen die **Guten**.

Das Spiel endet sofort – es gibt **keine LETZTE CHANCE DES GUTEN**.



FINALE QUEST: DIE LETZTE CHANCE DES GUTEN

DIE LETZTE CHANCE DES GUTEN

Alle bereiten sich auf die Beschuldigung vor. Auf drei zeigt jeder Spieler auf 2 andere Spieler; die Guten sollten dabei versuchen, auf die Bösen zu zeigen.

Belastet eure Hände in der Luft und ruft dann: »**Böse** Anhänger Mordreds, lasst die Hände sinken!« Jetzt zeigen nur noch die **Guten** auf andere.

Nun offenbaren alle ihren Charakter. Bestimme Charakter können den Ausgang jetzt noch beeinflussen.

Zeigen die Guten **auf alle Bösen und nur auf die Bösen**, ist DIE LETZTE CHANCE DES GUTEN erfolgreich und die **Guten** gewinnen. Andernfalls gewinnen die **Bösen** – außer in dem seltenen Fall, dass der Anführer jeder Quest böse war, dann gewinnen stattdessen die **Guten**.

CHARAKTERE (BASIS)



Mordreds Scherge ist **böse** und **Artus' loyaler Diener** ist **gut**. Beide haben keine besonderen Regeln. Alle anderen Charaktere haben besondere Spielregeln wie folgt:



Morgan le Fay ist **böse**. Sie ist in jedem Spiel dabei. Sie ignoriert den Effekt des Magiemarkers, wenn sie ihn hat, und wählt wie sonst auch Erfolg oder Fehlschlag.



Die Nachfahrin ist **böse**. Im Basisspiel ist sie bei 4 oder 5 Spielern dabei. Sie weiß nicht, wer die anderen Bösen sind, und nur **Morgan le Fay** kennt ihre Identität/Loyalität.



Das Wechselbals ist **böse**. Im Basisspiel ist es bei 6+ Spielern dabei. Es macht die Guten stärker. Es weiß nicht, wer die anderen Bösen sind, und ist den Bösen ebenfalls unbekannt.



Die Herzogin (der Herzog) ist **gut**. Sie macht die Guten stärker. Im Basisspiel ist sie bei 7+ Spielern dabei. Sie darf bei DER LETZTEN CHANCE DES GUTEN eine Hand eines beliebigen Spielers senken, nachdem die Bösen die Hände gesenkt haben.



Der Erzherzog ist **gut**. Er macht die Guten stärker. Im Basisspiel ist er bei 9+ Spielern dabei. Er darf bei DER LETZTEN CHANCE DES GUTEN die Position einer Hand eines beliebigen Spielers verändern, nachdem die Bösen die Hände gesenkt haben.

Hinweis für mehrere Herzoginnen/Erzherzoge im selben Spiel:

- *Ihr dürft nacheinander Hände senken bzw. verändern, auf wen sie zeigen.*

FREIE CHARAKTERAUSWAHL

Um die Charaktere für euer Spiel selbst zusammenzustellen, haltet euch an die auf dem Tableau angegebene Anzahl guter und böser Charaktere.

Hinweise:

- *Morgan le Fay muss in jedem Spiel dabei sein.*
- *Die Blinde Jägerin sollte als Bedrohung für die Guten dabei sein.*
- *Ihr könnt so viele Kopien eines Charakters pro Spiel nutzen, wie es gibt. Diese agieren in der Enthüllungsphase gleichzeitig.*
- *Um die Guten stärker zu machen, hilft es, gute Charaktere, die die Bösen stärker machen, durch loyale Diener Artus' zu ersetzen.*

Als Merkhilfe, welche Charaktere im Spiel sind, könnt ihr nach der Charakterwahl die entsprechenden Marker neben der Spielfel auslegen.



EMPFOHLENE CHARAKTERAUSWAHL

Nehmt und mischt die folgenden Charakterkarten entsprechend dieser Tabelle:

	SPIELERANZAHL						
	4	5	6	7	8	9	10
	<i>Charakterkarten im Spiel</i>						
<i>Loyale Diener</i>	2	3			1	1	1
<i>Jüngling</i>			✓	✓	✓	✓	✓
<i>Herzogin</i>			✓	✓	✓	✓	✓
<i>Priesterin</i>			✓	✓	✓	✓	✓
<i>Querulantin</i>				✓	✓	✓	✓
<i>Erzherzog</i>						✓	✓
<i>Schergen</i>			1	1	1	1	2
<i>Morgan le Fay</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Blinde Jägerin</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gebt folgende Anweisungen in der Enthüllungsphase:

Für 4 bis 5 Spieler:

- »Legt **alle** eine Faust auf den Tisch und schließt eure Augen.«
- »**Morgan le Fay**, öffne deine Augen, um die Blinde Jägerin zu erkennen.«
- »**Blinde Jägerin**, strecke deinen Daumen aus und warte kurz ab, damit Morgan le Fay dich erkennt.«
- »**Blinde Jägerin**, senke deinen Daumen.«
- »**Morgan le Fay**, schließe deine Augen.«
- »Öffnet **alle** eure Augen.«

Für 6+ Spieler:

- »Legt **alle** eine Faust auf den Tisch und schließt eure Augen.«
- »**Morgan le Fay** und **Schergen**, öffnet eure Augen, um die Bösen zu erkennen.«
- »**Blinde Jägerin**, strecke deinen Daumen aus und warte kurz ab, damit die Bösen dich erkennen.«
- »**Blinde Jägerin**, senke deinen Daumen.«
- »**Morgan le Fay** und **Schergen**, schließt eure Augen.«
- »**Priesterin**, öffne deine Augen, um die Loyalität des ersten Anführers zu erkennen.«
- »Anführer, falls du zu den Bösen gehörst, strecke deinen Daumen aus und warte kurz ab.«
- »Anführer, senke deinen Daumen.«
- »**Priesterin**, schließe deine Augen.«
- »Öffnet **alle** eure Augen.«

OPTIONALE CHARAKTERE

Die Bekennende ist **böse**. Sie wird bei 7+ Spielern empfohlen und macht die Guten stärker. Sie muss ihre Identität nach der 3. fehlgeschlagenen Quest offenbaren. Bei DER LETZTEN CHANCE DES GUTEN darf niemand auf die *Bekennende* zeigen (die Guten gewinnen, wenn sie auf alle Bösen außer der *Bekennenden* zeigen).

Die Blinde Jägerin ist **böse**. Sie weiß nicht, wer die anderen Bösen sind. Nur im Spiel mit 6+ Spielern: Darf am Spielende die DIE JAGD beginnen (*Seite 8*).

Der Grobian ist **böse**. Er wird bei 7+ Spielern empfohlen und macht die Guten stärker. Er darf nur bei den ersten 3 Quests einen Fehlschlag spielen (dürfte aber auch einen Erfolg spielen).

Die Trickserin ist **böse**. Sie wird bei 6+ Spielern empfohlen und macht die Bösen stärker. Sie darf bei jeder Loyalitätsprüfung eine falsche Antwort geben (durch *Priesterin* oder Amulett).

Der Überläufer ist **böse**. Er kennt die anderen Bösen nicht. Bei der LETZTEN CHANCE DES GUTEN darf er wählen, seine Hände nicht zu senken. Zeigt er am Ende der LETZTEN CHANCE DES GUTEN auf 2 gute Spieler, gewinnt oder verliert er zusammen mit den Guten. Die Guten müssen trotzdem auf den *Überläufer* zeigen, um DIE LETZTE CHANCE DES GUTEN zu gewinnen.

Ergänzt dies in der Enthüllungsphase:

»**Böse** – jedoch **nicht Blinde Jägerin, Überläufer** und **Nachfahrin!** –, öffne eure Augen, um die anderen Bösen zu erkennen.«

»**Überläufer**, strecke deinen Daumen aus und warte kurz ab, damit die Bösen dich erkennen.«

»**Überläufer**, senke deinen Daumen.«

»**Böse**, schließt eure Augen.«

Der Wahnsinnige ist **böse**. Er macht die Guten stärker. Er muss bei jeder Quest einen Fehlschlag spielen, es sei denn, er hat den Magiemarker.

Artus ist **gut**. Er wird bei 7+ Spielern empfohlen. Er kennt *Morgan le Fay* zu Spielbeginn. Wird Artus bei DER JAGD zuerst identifiziert, gewinnen die Bösen sofort (es muss kein weiterer Guter identifiziert werden).

Ergänzt dies in der Enthüllungsphase:

»**Artus**, öffne deine Augen, um Morgan le Fay zu erkennen.«

»**Morgan le Fay**, strecke deinen Daumen aus und warte kurz ab, damit Artus dich erkennt.«

»**Morgan le Fay**, senke deinen Daumen.«

»**Artus**, schließe deine Augen.«

Der Jüngling ist **gut**. Er wird bei 6+ Spielern empfohlen und macht die Bösen stärker. Hat er den Magiemarker, **muss** der *Jüngling* einen Fehlschlag spielen.

Der Lehrling ist **gut**. Er macht die Guten stärker. Er hebt bei der LETZTEN CHANCE DES GUTEN nur eine Hand, um auf jemanden zu zeigen. Er darf auf einen weiteren Spieler zeigen, nachdem die Bösen ihre Hände gesenkt haben.

Die Priesterin (der Priester) ist **gut**. Sie wird bei 6+ Spielern empfohlen und macht die Guten stärker. Sie weiß, ob der erste Anführer gut oder böse ist. Findet DIE JAGD statt, muss 1 *Priesterin* identifiziert werden.

Siehe S.10, lila Text bei „Für 6+ Spieler:“

Die Querulantin ist **gut**. Sie wird bei 6+ Spielern empfohlen und macht die Bösen stärker. Wird ihre Loyalität überprüft (durch *Priesterin* oder Amulett), muss sie lügen und die böse Loyalität vorzeigen.

SPIELVARIANTEN

ZUFÄLLIGE CHARAKTERE

Bildet 2 Stapel mit Charakterkarten: **Gut** (*Artus' loyaler Diener, Priesterin und Jüngling*) und **Böse** (*Morgan le Fay und Blinde Jägerin*). Mischt die Charakterkarten der Guten, zieht verdeckt 1 Karte und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt dann die beiden Stapel zusammen und gibt jedem Spieler eine zufällige Karte davon.

Bei 5 Spielern: Verfährt wie oben beschrieben, aber fügt 1 *loyalen Diener Artus'* hinzu, bevor ihr alle Charakterkarten mischt und verteilt.

Bei 6+ Spielern: Bildet 2 Stapel mit Charakterkarten: **Gut** (gute Charaktere in Anzahl der guten Spieler plus 2) und **Böse** (böse Charaktere in Anzahl der bösen Spieler plus *Blinde Jägerin*). Mischt die Karten der Guten, zieht verdeckt 2 Karten und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die Karten der Bösen, zieht verdeckt 2 Karten und legt sie zurück in die Schachtel. Fügt *Morgan le Fay* zu den übrigen Charakterkarten hinzu, bevor ihr die beiden Stapel zusammenmischt und jedem Spieler eine zufällige Karte davon gebt.

JAGDVARIANTE

Die *Blinde Jägerin* hat eine wichtige Rolle im Spiel, doch wird zu oft oder zu selten gejagt, verringert sich ihr Nutzen. Diese Variante kann eine übereifrige Jägerin bremsen oder eine zaghafte Jägerin ermutigen.



Bei 6+ Spielern, falls die Blinde Jägerin mitspielt: Im Anschluss an die FINALE DISKUSSION folgt eine Abstimmung. Der Anführer der 5. Quest gibt jedem Spieler 2 Questkarten: 1x Erfolg und 1x Fehlschlag. Jeder Spieler wählt 1 Quest-Karte und legt sie verdeckt vor sich. Die **Guten müssen Erfolg** wählen, die **Bösen dürfen Erfolg oder Fehlschlag** wählen. Der Anführer mischt die gewählten Questkarten und deckt sie dann auf:

- Bei 1 oder keinem Fehlschlag findet keine Jagd statt und DIE LETZTE CHANCE DES GUTEN beginnt – ohne erneute Diskussion! (*Seite 9*).
- Bei 2 oder mehr Fehlschlägen offenbart die *Blinde Jägerin* ihre Identität und DIE JAGD beginnt (*Seite 8*).

CREDITS

Quest ist das Produkt von 10 Jahren Arbeit und der Kreativität derer, die das Spiel getestet haben. Ein großes Dankeschön an euch! Es existiert, weil wir es immer wieder an den verschiedensten Orten gespielt haben. Besonderen Dank an die Quest-Schwerge- wichte in Dresden: Mohsen Abbas, Anton Solovev, Mohammed Radi, Luri Sabauri, Linus Hille „The Breaker“, Ana Durglishvili, Onkar Mohite, Friedemann Weickert, Katarzyna Suhs, Oussama Alimi, Robert, Nils und Lukas (Erfinder des Jünglings!).

Quest ist meinen Eltern – Evie und Walter Eskridge – gewidmet, die mein Leben jeden Tag bereichern.

Autor: Don Eskridge

Projektmanagement:

Sandra Steffensen

Entwicklung: Travis Worthington

Grafikdesign/Illustration: Weberson Santiago,

Luis Francisco, Justine Nortjé

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Florian Gräfe

Redaktion: Sabine Machaczek

Boxlayout: Marina Fahrenbach

Besonderer Dank an:

Roland Goslar, Dirk Nielsen,

Sören Textor, Jan Wegner



www.heidelbaer.de