

- * „Alle schließen die Augen und strecken eine Faust aus.“
- * „Die Diener Mordreds öffnen die Augen, sehen sich um und merken sich, wer die anderen Jünger des Bösen sind.“
- * „Die Diener Mordreds schließen die Augen wieder.“
- * „Alle Augen müssen jetzt geschlossen sein und jeder muss eine Faust ausgestreckt haben.“
- * „Die Diener Mordreds heben den Daumen, damit Merlin sie gleich erkennen kann.“
- * „Merlin öffnet die Augen, sieht sich um und merkt sich, wer die Jünger des Bösen sind.“
- * „Die Diener Mordreds ziehen den Daumen wieder ein und ballen die Hand zur Faust.“
- * „Merlin schließt die Augen.“
- * „Alle Augen müssen jetzt geschlossen sein, und jeder muss eine Faust ausgestreckt haben.“
- * „Jetzt öffnen alle die Augen.“

SPIELAUFBAU

Zuerst nimmt man die zur Spieleranzahl passende Spieltafel und legt sie gemeinsam mit den Wertungsmarkern, den Gefährtenmarkern und den Abenteuerkarten zentral auf den Spieltisch. Der Rundenmarker kommt auf das erste Abenteuerfeld der Spieltafel. Der Wahlmarker kommt auf das erste Feld der Leiste „Abstimmung“. Jeder Spieler erhält einen Satz Abstimmungsmarker (1x Pro und 1x Contra).

Der Anführer wird zufällig ausgewählt und erhält den Anführer-Marker. Anhand folgender Tabelle wird bestimmt, wie viele GUTE und BÖSE Spieler an der Partie teilnehmen.

Spieleranzahl	5	6	7	8	9	10
GUT	3	4	4	5	6	6
BÖSE	2	2	3	3	3	4

Als Nächstes mischt man die entsprechende Anzahl an GUTEN Charakterkarten (*eine davon muss „Merlin“ sein, alle anderen sind „loyale Diener Artus“*) und BÖSEN Charakterkarten (*eine davon muss der „Meuchelmörder“ sein, die anderen sind „Diener Mordreds“*) und teilt jedem Spieler verdeckt eine Karte zu. Im Geheimen sieht jeder Spieler auf seiner Karte nach, zu welcher Fraktion er gehört.

VARIANTE: CHARAKTERKARTEN MIT SPEZIALFÄHIGKEITEN

Es gibt vier zusätzliche Charakterkarten mit Spezialfähigkeiten, welche man in beliebiger Kombination verwenden kann. Bestimmte Kombinationen verändern den Schwierigkeitsgrad für die eine oder andere Seite. Daher empfiehlt es sich, zunächst nur einen Spezialcharakter zu verwenden und weitere erst dann hinzuzufügen oder auszutauschen, wenn man sich mit ihnen etwas vertraut gemacht hat. In den meisten Fällen wird mit Merlin gespielt, zwingend erforderlich ist das aber nicht.

PARZIVAL: Parzival ist ein optionaler Charakter auf der Seite des *GUTEN*. Seine Spezialfähigkeit besteht darin, dass er von Beginn an weiß, wer Merlin ist. Gezielt eingesetzt, kann Parzivals Wissen dabei helfen, die Identität Merlins geheim zu halten. Das Hinzufügen von Parzival stärkt die Seite des *GUTEN* und macht deren Sieg wahrscheinlicher.

Hinweis: Bei 5 Spielern sollte Parzival nur in Kombination mit Mordred oder Morgana verwendet werden.

MORDRED: Mordred ist ein optionaler Charakter für die Seite des *BÖSEN*. Seine Spezialfähigkeit besteht darin, dass Merlin seine Identität nicht kennt. Das Hinzufügen von Mordred stärkt die Seite des *BÖSEN* und macht deren Sieg wahrscheinlicher.

OBERON: Oberon ist ein optionaler Charakter für die Seite des *BÖSEN*. Seine Spezialfähigkeit besteht darin, dass er sich zu Spielbeginn den anderen *BÖSEN* Spielern nicht offenbart und auch nicht weiß, wer die anderen *BÖSEN* Spieler sind. Oberon ist kein „Diener Mordreds“ und öffnet bei der anfänglichen Enthüllung des Bösen auch nicht die Augen. Das Hinzufügen von Oberon stärkt die Seite des *GUTEN* und macht deren Sieg wahrscheinlicher.

MORGANA: Morgana ist ein optionaler Charakter für die Seite des *BÖSEN*. Ihre Spezialfähigkeit besteht darin, dass Parzival sie nicht von Merlin unterscheiden kann, d.h. sie offenbart sich Parzival zusammen mit Merlin. Das Hinzufügen von Morgana stärkt die Seite des *BÖSEN* und macht deren Sieg wahrscheinlicher.

Wenn mit optionalen Charakteren gespielt wird, läuft die Enthüllung des Bösen zu Spielbeginn etwas anders ab als normal (je nachdem, welche Charaktere dabei sind). Dabei gelten folgende Anweisungen:

Wenn mit optionalen Charakteren gespielt wird, läuft die Enthüllung des Bösen zu Spielbeginn etwas anders ab als normal (je nachdem, welche Charaktere dabei sind). Dabei gelten folgende Anweisungen:

- * „Alle schließen die Augen und strecken eine Faust aus.“
- * „Alle Diener Mordreds **außer Oberon** öffnen die Augen, sehen sich um und merken sich, wer die anderen Jünger des Bösen sind.“
- * „Die Diener Mordreds schließen die Augen wieder.“
- * „Alle Augen müssen jetzt geschlossen sein und jeder muss eine Faust ausgestreckt haben.“
- * „Alle Diener Mordreds **außer Mordred selbst** heben den Daumen, damit Merlin sie gleich erkennen kann.“
- * „Merlin öffnet die Augen, sieht sich um und merkt sich, wer die Jünger des Bösen sind.“
- * „Die Diener Mordreds ziehen den Daumen wieder ein und ballen die Hand zur Faust.“
- * „Merlin schließt die Augen.“
- * „Alle Augen müssen jetzt geschlossen sein und jeder muss eine Faust ausgestreckt haben.“
- * „Merlin und Morgana heben den Daumen, damit Parzival sie gleich erkennen kann.“
- * „Parzival öffnet die Augen, sieht sich um und merkt sich, wer Merlin und Morgana sind.“
- * „Merlin und Morgana ziehen den Daumen wieder ein und ballen die Hand zur Faust.“
- * „Parzival schließt die Augen.“
- * „Alle Augen müssen jetzt geschlossen sein und jeder muss eine Faust ausgestreckt haben.“
- * „Jetzt öffnen alle die Augen.“