

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



König Artus Tafelrunde

La Table Ronde du Roi Arthur

Un jeu de Thomas Pauli pour 2 à 6 joueurs âgés de 8 à 108 ans © 1993 Amigo Spiel

Contenu

72 cartes de jeu, 6 pions, 1 plateau de jeu, 6 jetons d'atout, 1 règle du jeu

Idée du jeu

Chaque joueur contrôle un pion qu'il essaye d'amener le premier à la case du Roi Arthur. Les joueurs qui gagnent un pli peuvent faire avancer leur pion à la prochaine case vide, c'est à dire sans compter les cases occupées par d'autres pions. Quand un joueur atteint une case avec une épée, ce joueur peut déclarer une couleur d'atout.

Les Cartes

Il y a 6 enseignes de carte, chacune avec sa propre couleur, qui sont Cœur (rouge), Carreau (jaune), Trèfle (vert), Coupe (bleu), Pique (noir) et Fleur (violet)

Les cartes ont des valeurs de 1 à 11. Pendant le jeu, la couleur d'atout l'emporte sur toutes les autres cartes. *Par exemple : Vert 1 en tant qu'atout vaut davantage que Bleu 11 et gagnerait le pli.* En outre, il y a 6 cartes de Super-atout, 3 avec un symbole de chevalier et 3 avec un symbole de blason.

Mise en place

Le plateau de jeu est placé sur la table. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case de départ (Start). Les jetons d'atout doivent être accessibles à côté du plateau de jeu. Pour la première manche, les joueurs doivent décider d'un donneur. Le donneur bat les cartes et en distribue 8 à chaque joueur, face cachée, y compris à lui-même.

Déroulement

Le joueur à la gauche du donneur joue la première carte. Chaque joueur, en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, doit également jouer une carte, de la même couleur que la première carte quand il en possède au moins une. Si un joueur n'a aucune carte de la couleur demandée, il peut jouer une carte de n'importe quelle autre couleur. L'atout ne sera déterminé que lorsqu'un pion arrivera sur une épée. Par conséquent, au début du jeu il n'y a aucun atout.

Exemple 1 : le premier joueur, Didier, joue le 1 rouge, Suzie joue le 5 rouge, Bernard n'a pas de carte rouge et joue le 10 vert, enfin Brigitte joue le 6 rouge. Brigitte gagne ainsi le pli puisqu'elle a joué la plus forte carte dans la couleur demandée.

Exemple 2 : Si le vert avait été la couleur d'atout, Bernard aurait gagné le pli. Puisque Didier a joué rouge au début, Suzie et Brigitte ont dû suivre dans la couleur. Comme Bernard ne pouvait pas suivre la couleur, il a pu jouer la couleur d'atout, vert, et il gagne le pli.

Les plis sont gagnés en jouant la plus forte carte de la couleur demandée ou la plus forte carte d'atout. Les cartes jouées à chaque pli sont ensuite défaussées.

Le gagnant du pli déplace son pion dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine case inoccupée du plateau de jeu. Attention ! Une case ne peut contenir qu'un seul pion.

Principe général : Fournissez à la couleur, sinon défaissez ou coupez avec de l'atout.

Le joueur qui gagne le pli attaque le pli suivant en jouant la première carte.

Quand toutes les cartes de la main sont jouées, le prochain donneur sera le joueur à la gauche du dernier donneur. Tous les joueurs reçoivent 8 nouvelles cartes du paquet des cartes qui n'ont pas encore été distribuées. Quand le paquet est épuisé, la défausse est battue pour reformer un nouveau paquet.

Les cases d'épée

Chaque fois qu'un pion arrive sur une case avec une épée, ce joueur peut placer un jeton de la couleur d'atout sur l'emplacement prévu du plateau et déclarer de ce fait cet atout. Le premier jeton est placé sur la première case. Le prochain jeton ira sur la case 2, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacune des 6 cases soit occupée. Toutes les couleurs d'atout sont valides, mais les couleurs placées à un niveau plus élevée valent davantage que les inférieures. La couleur d'atout placée en sixième position l'emporte sur toutes les autres.

Si un joueur arrive sur une case d'épée alors que tous les atouts ont déjà été sélectionnés, il doit permuter deux des jetons déjà posés.

Conseil : en choisissant une couleur d'atout, il est préférable de choisir une couleur où l'on possède beaucoup de cartes ou de valeur élevée.

Un joueur qui arrive sur une case d'épée et n'a plus aucune carte dans les mains, peut attendre de recevoir sa nouvelle main avant de choisir une couleur d'atout.

Super-Atout

Les cartes les plus fortes du jeu sont les Super-Atouts. Elles sont plus fortes que les atouts normaux et peuvent être battues que par d'autres Super-Atouts. Un chevalier bat un blason posé avant lui et un blason bat un chevalier placé avant lui. Mais un chevalier ne bat pas un autre chevalier comme un blason ne bat pas un autre blason.

Fin de la partie

Le premier joueur qui parvient à la case du Roi Arthur est le gagnant.