

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





de Lorenz Kutschke

Un jeu de carte pour 2 - 4 joueurs de 12 ans et +

Durée: 30 à 45 minutes

Matériel du jeu :

- 4 cartes de chevalier
- 4 cartes de tente
- 8 cartes de lieu
- 16 cartes d'action (4 x E, 2 x A, 2 x T, 2 x Q, 4 x P, 2 x G)
- 14 cartes d'aventure
- 18 cartes de vertu
- 2 cartes récapitulatives
- une règle du jeu

Idée du jeu :

Camelot prospère sous le règne du Roi Arthur. En ces jours paisibles, les chevaliers de la table ronde ont parcouru la terre, administrant la justice dans les villages et réalisant de dangereuses aventures au nom du Roi Arthur.

But du jeu :

Les joueurs prennent le rôle des chevaliers de la table ronde et accomplissent des aventures au nom du roi. Pour cela, les joueurs doivent essayer d'améliorer leurs vertus chevaleresques - courage, force, adresse et sagesse. Pour chaque exploit réalisé, le roi les récompense par des points.

Préparation :

- Préparez un stylo et un papier.
 - Disposez les cartes de lieu dans n'importe quel ordre en cercle (voir l'illustration).
 - Chaque joueur choisit un chevalier et le place à l'extérieur du cercle à côté de la carte « Camelot » (les chevaliers que personne ne choisit sont remis dans la boîte).
 - Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, remettez dans la boîte les cartes suivantes : une de chaque carte d'action « Artus Tafelrunde » (A) « Gericht » (G) et « Pferd » (P) ainsi qu'une de chaque carte vertu « Schwert 1 » « Lanze 1 », « Drachen 1 » et « Buch 1 ».
 - Mélangez les tentes (si vous jouez à 3, vous avez besoin des tentes 1-3 ; à 2 joueurs vous avez besoin des tentes 1 et 2. Les autres tentes sont remises dans la boîte). Chaque joueur reçoit une tente et la place devant lui sur la table, face visible.
 - Placez les carte d'actions (dos : bouclier) sur l'extérieur du cercle, face visible (voir l'illustration).
 - « Turnier » (T, tournoi) et « Artus Tafelrunde » (A, Table ronde du Roi Arthur) à côté de la carte « Camelot »
 - « Exerzitium » (E, exercice) d'un côté du cercle, les unes à côté des autres et des cartes de tournoi
 - « Pferde » (P, cheval) de l'autre côté du cercle les unes à côté des autres.
 - A côté des chevaux « Gericht » (G, Justice) et « Queste » (Q, quête).
 - Mélangez les cartes d'aventure (dos : bannière et sceau), formez une pile et placez-la au milieu du cercle, face cachée. Placez les 3 premières cartes à côté de la pile, face visible.
 - Séparez les cartes de vertu (dos : drapeau) selon les différentes vertus et placez-les en 4 piles séparées face visible à côté des cartes « Exerzitium » (E) correspondant :
 - Épées à côté de « Schwert » (force)
 - Lances à côté de « Lanze » (adresse)
 - Dragons à côté de « Drachen » (courage)
 - Livres à côté de « Buch » (sagesse)
 - Prenez alors les cartes suivantes des piles de vertu :
 - 4 joueurs : deux cartes de valeur 1 de chaque pile
 - 3 joueurs : deux cartes « épée » et « dragon » de valeur 1 ainsi qu'une carte « lance » et une carte « livre » de valeur 1
 - 2 joueurs : une carte de valeur 1 de chaque pile.
- Mélangez-les face cachée et distribuez deux cartes à chaque joueur, qui les prennent dans leur main.

Comment jouer :

- Une partie se compose de plusieurs tours composés de trois phases chacun :
- Phase I : Choisir une carte d'action
- Phase II : Effectuer les actions
- Phase III : Assigner les tentes pour le prochain tour et accomplir les cartes d'aventures

Phase I : Choisir une carte d'action

Pendant cette phase, les joueurs décident quelles actions ils veulent effectuer dans la phase II.

- Le joueur qui possède la tente 1 commence.
- Il choisit une des cartes d'action qui se trouvent sur la table (E, A, T, G, Q, P). Peu importe l'endroit où il se trouve. Les autres joueurs choisissent une carte chacun son tour, selon le nombre indiqué sur sa tente.
- Dès que tous les joueurs ont choisi une des cartes d'action, on fait un deuxième puis un troisième tour. Dans chaque tour, chaque joueur choisit une carte supplémentaire. Si vous jouez à deux joueurs, il y a même un quatrième tour.
- Les joueurs placent toutes leurs cartes choisies devant eux sur la table, face visible.
- S'il y a plusieurs cartes d'action de la même sorte, un joueur peut la prendre plusieurs fois. Exception : Un joueur ne peut prendre la carte d'action « Turnier » (T) qu'une seule fois durant un tour.

Phase II : Effectuer les actions

Pendant cette phase, les joueurs effectuent leurs actions qu'ils ont choisies dans la phase I.

- Le joueur dont la tente a le plus petit nombre commence à effectuer ses actions. Il exécute toutes les actions dans l'ordre qu'il veut et prend en note s'il les remporte ou non. Exception : L'action « Turnier » (T) est effectuée par tous les joueurs qui y participent à la fin de la phase II.
- Un joueur ne peut exécuter une action donnée que si son chevalier est au lieu correspondant (Camelot avec le mur jaune ou les Provinces avec des feuilles vertes).
- Avec l'action « Pferd » (P) le joueur peut changer l'endroit. Il peut ainsi exécuter sa première action dans Camelot, utiliser un cheval pour aller à un autre endroit dans le pays pour y effectuer sa troisième action, par exemple.
- Les actions qu'un joueur ne veut pas ou n'est pas capable d'exécuter sont perdues et seront défaussées (par exemple si un joueur n'est pas au bon endroit ou ne possède pas les cartes de vertu nécessaires).
- Dès qu'un joueur a effectué toutes les actions, il défausse les cartes d'action. La seule exception est l'action « Turnier » (T).
- Selon le chiffre de leur tente, les joueurs suivants effectuent leurs actions.
- Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, le tournoi a lieu. Tous les joueurs qui ont choisi cette carte d'action doivent être à Camelot à la fin de la phase II (voyez le paragraphe au sujet du carte d'action « Turnier » pour savoir comment exécuter le tournoi).

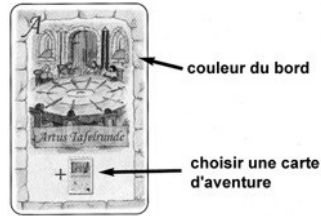
Carte d'action:

Actions qui ne peuvent être exécutées qu'à Camelot (les cartes d'action correspondantes ont un mur jaune sur les bords) :

- (E) « Exerzitium : Schwert » (exercice : l'épée)
Le chevalier entraîne sa force aux combats d'épée.
Le joueur choisit une carte de n'importe quelle valeur de la pile de vertu « Schwert » et la prend dans sa main
- (E) « Exerzitium : Lanze » (exercice : la lance)
Le chevalier forme son adresse en visant les anneaux.
Choisissez une carte de la pile de vertu « Lanze » et prenez-la dans votre main.
- (E) « Exerzitium : Drache » (exercice : le dragon)
Le chevalier prouve son courage pendant un combat contre le dragon.
Choisissez une carte de la pile de vertu « Drache » et prenez-la dans votre main.
- (E) « Exerzitium : Buch » (exercice : le livre)
Le chevalier acquiert de la sagesse en étudiant dans la bibliothèque.
Choisissez une carte de la pile de vertu « Buch » et prenez-la dans votre main

- (A) « Artus Tafelrunde » (Table Ronde du Roi Arthur)
Le chevalier reçoit une mission de la Table Ronde.

Choisissez l'une des trois cartes d'aventure qui se trouvent au milieu du cercle, face visible et ajoutez-la votre main. Si les deux cartes d'action « Artus Tafelrunde » (A) ont été choisies, le deuxième joueur n'a plus le choix qu'entre deux cartes.



- (T) « Turnier » (tournoi) (voir l'illustration T)
Les chevaliers se mesurent les uns contre les autres pendant le tournoi.
- Chaque joueur ne peut choisir cette action qu'une seule fois par tour !

Si un ou deux joueurs ont choisi cette action, un tournoi a lieu à la fin de la phase II. Les joueurs participant au tournoi misent autant de cartes « Schwert » et/ou « Lanze » qu'ils le souhaitent, face cachée. Il est également possible de ne présenter aucune carte. Les joueurs retournent leurs cartes simultanément. Le joueur qui a misé la valeur plus élevée gagne le tournoi et 2 boucliers (points). Le perdant ne reçoit rien. En cas d'égalité, les deux joueurs impliqués obtiennent un point chacun. Si personne n'a offert des cartes pour le tournoi, personne ne gagne de points.

Si seul un joueur a choisi cette action, il doit miser une carte de vertu afin de recevoir deux points. Sinon, il n'obtient rien. Les joueurs remettent les cartes de tournoi et les cartes de vertu mises (pour les perdants comme pour le gagnant) à Camelot et sur les piles de vertu correspondantes.



boucliers (points). Le livre supplémentaire n'est pas remboursé. Les cartes d'aventures accomplies sont retirées et le joueur repose la carte « Queste ».

Action qui peut être exécutée à n'importe quel endroit (les cartes d'actions correspondantes ont un mur jaune et des feuilles vertes sur le bord) :

- (P) « Pferd » (cheval)

Le joueur peut déplacer son chevalier dans n'importe quelle direction. Son déplacement doit être au maximum du nombre de cases indiqué sur la carte. Plusieurs chevaliers peuvent être sur la même carte de lieu.

Conseil : Le nombre de cartes de vertu et d'aventures qu'un joueur peut avoir dans sa main n'est pas limité. Pendant le jeu, elle peut se produire qu'un joueur ne puisse pas exécuter ses actions comme lui ou elle souhaite, par exemple parce qu'il ne peut pas obtenir les cartes de vertus nécessaires. Ceci a été prévu !

Phase III : Assigner les tentes pour le prochain tour et compléter les cartes d'aventures

Pendant cette phase, l'ordre du jeu pour le prochain tour est déterminé et la disposition des cartes est remise en ordre.

- Au besoin, les cartes d'aventures visibles au milieu du cercle sont complétées avec des cartes de la pioche pour qu'il y en ait trois. Si la pile est épuisée, il y a moins de cartes d'aventures montrées face visible.

- Le joueur qui a le moins de points à ce moment-là reçoit la tente 1, celui avec la seconde plus petit total de points obtient la tente 2, et ainsi de suite.

- En cas d'égalité, mélangez les tentes correspondantes, face cachée, et distribuez-les aux joueurs concernés.

- Les joueurs placent leurs tentes devant eux sur la table, face visible. Le prochain tour commence alors par la phase I.

Fin du jeu :

Le jeu s'achève dès qu'un joueur atteint ou dépasse un nombre déterminé de points : 2 joueurs - 25 points, 3 joueurs - 20 points, 4 joueurs - 15 points. Le tour actuel est mené à son terme et le joueur qui a le plus de points gagne le jeu. En cas d'égalité, le premier joueur qui a atteint ce nombre de points l'emporte.

Cartes d'aventures :

- 1) Tuez le sanglier sauvage
- 2) Triomphez du chevalier noir
- 3) Capturez le cerf blanc
- 4) Triomphez de la sorcière diabolique
- 5) Apprivoisez la licorne blanche
- 6) Trouvez l'arbre de la vie
- 7) Trouvez le trésor des nains
- 8) Tuez le dragon de feu !
- 9) Triomphez du géant féroce
- 10) Trouvez la source de pureté
- 11) Capturez le faisan d'or
- 12) Trouvez le livre de la sagesse
- 13) Triomphez du magicien diabolique
- 14) Libérez la belle vierge !

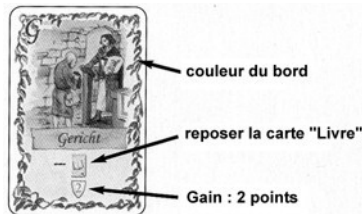
© Adlung Spiele, 2004

Traduction française non officielle : Benoît CHRISTEN

Actions qui ne peuvent être exécutées que dans les Provinces (les cartes d'action correspondantes ont des feuilles vertes sur le bord) :

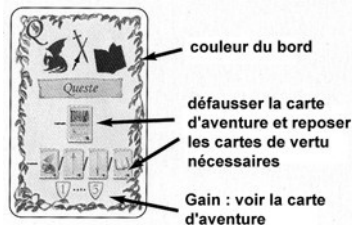
- (G) « Gericht » (Justice)
Le chevalier administre la justice dans un village en dehors de Camelot.

Choisissez n'importe laquelle de vos cartes de vertu « Buch » et remettez-la sur la pile correspondante. Puis recevez deux points. Si vous n'avez pas de carte correspondante, vous ne recevez aucun point.



- (Q) « Queste » (Quête)
Le chevalier accomplit une aventure.

- Le joueur peut exécuter l'action « Queste » si son chevalier est au lieu indiqué sur une de ses cartes d'aventures (le même paysage) et s'il possède les cartes de vertu nécessaires. Il remet les cartes de vertu sur les piles correspondantes et reçoit autant de points qu'il y a de boucliers sur la carte. Les cartes d'aventures accomplies sont retirées du jeu.



- Si une carte du joueur a une valeur de vertu plus élevée que nécessaire, il ne peut pas changer la carte de vertu, mais accomplit l'aventure mieux que prévu, sans recevoir de bonus.

Important : Pour chaque aventure qui doit être accomplie, le joueur a besoin d'une carte d'action « Queste » même s'il veut accomplir plusieurs aventures au même endroit. Exemple : Dans la phase I, le joueur choisit la carte d'action « Queste » (Q) et veut l'exécuter dans la phase II. Il a la carte « Fange den goldenen Fasan » (« Attrapez le faisan d'or »). Il peut résoudre cette aventure seulement au lieu correspondant (« Das verborgene Tal » « la vallée cachée »). Au besoin, le joueur doit employer l'action « Pferd » (P, cheval) avant. Il a besoin de « Lanze 1 » et de « Buch 1 » de mais le joueur a seulement « Lanze 1 » et « Buch 2 » il remet ces cartes sur la pile et reçoit 2