



GRAIL CUP



Bruno Faidutti & John Kovalic

But du jeu

Vous êtes un chevalier de Camelot parti à la recherche du Saint Graal.

La quête s'annonce semée d'embûches, et vous comptez bien sur vos quelques amis dans la région pour vous donner un coup de main, voire de baguette magique - à moins bien sûr qu'ils ne vous préfèrent un autre chevalier.

Prenez donc garde aux pièges tendus par vos rivaux, car chevalerie n'est pas camaraderie. C'est une course, le premier arrivé remportera immédiatement le Graal et la partie.

Matériel

9 cartes Allié



18 jetons Trèfle (recto-verso):



1 Dragon



Par joueur:
1 Chevalier
1 carte d'aide de jeu



1 dé Village



12 jetons Lance



1 Sceau du Chancelier



2 tableaux de Quêtes

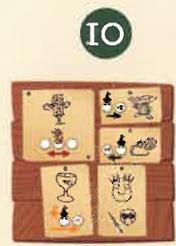


1 plateau de jeu



Mise en place

- 1 Posez le plateau au centre de la table.
- 2 Placez le Dragon sur la case rouge de la piste.
- 3 Chaque joueur prend un Chevalier et la carte aide de jeu de la même couleur.
- 4 Placez un jeton Trèfle face cachée sur chaque case Champ de Trèfle du plateau, puis faites une réserve face cachée avec les jetons Trèfle restants.
- 5 Placez le dé Village près du plateau.
- 6 Placez les jetons Lance près du plateau.
- 7 Les cases de départ sont numérotées. Mélangez les cartes Allié et distribuez-en une à chaque joueur. Le numéro de la carte indique à chacun sur quelle case de départ il doit placer son Chevalier. Deux chevaliers peuvent être sur la même case. Reprenez les cartes Allié, mélangez-les et faites-en une pioche près du plateau.
- 8 Si un ou plusieurs joueurs commencent le jeu sur les cases 7, 8 ou 9, ils prennent chacun un jeton Lance. Sinon, le dernier de la course prend un jeton Lance.
- 9 Le dernier de la course prend le Sceau du Chancelier.
- 10 Placez les tableaux de Quêtes des 2 côtés du plateau, visibles par tous les joueurs. Ils vous serviront d'aide de jeu pour les jetons Trèfle.





Déroulement de la partie

Le tour de jeu

Le jeu se déroule en plusieurs tours, chacun divisé en deux phases :

1. Choix des Alliés
2. Révélation des Alliés et déplacement

1. Choix des Alliés

Cette phase se déroule en trois temps.

A - Le Chancelier

Si un joueur a obtenu le Sceau du Chancelier grâce au dé Village lors du tour précédent, il le conserve. Sinon, le dernier de la course prend le Sceau.

B - Mettez des Alliés de côté

En fonction du nombre de joueurs autour de la table, un certain nombre de cartes Allié sont écartées, au hasard, certaines face cachée et d'autres face visible :

CARTES ÉCARTÉES LORS DE LA PHASE DE CHOIX DES ALLIÉS

N ^{BRE} DE JOUEURS	FACE VISIBLE	FACE CACHÉE
3	0	1 (+1)
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1

QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE JOUEURS, UNE CARTE SERA AUSSI ÉCARTÉE FACE CACHÉE APRÈS LE CHOIX DES ALLIÉS.



C - Choisissez un Allié

Le Chancelier prend les cartes Allié qui n'ont pas été mises de côté. Il en choisit une, la place face cachée devant lui, puis fait passer les cartes restantes au joueur à sa droite ou à sa gauche. Il détermine ainsi dans quel sens, horaire ou antihoraire, seront choisies les cartes Allié ce tour-ci. Le joueur qui reçoit les cartes Allié choisit à son tour une carte, la pose devant lui, puis passe les cartes restantes au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi un Allié.

À trois joueurs, après qu'une carte a été écartée face cachée, le Chancelier choisit une carte qu'il pose devant lui, puis passe les sept cartes restantes au joueur suivant. Ce dernier choisit une carte, puis passe les six cartes restantes au troisième joueur. Le troisième joueur en choisit une puis repasse les cinq cartes restantes au premier joueur. Ce dernier écarte de nouveau une carte au hasard, face cachée, sans la regarder, avant de choisir son second allié parmi les quatre cartes restantes. Il passe ensuite les trois dernières cartes au deuxième joueur, et ainsi de suite. Chaque joueur se retrouve donc avec deux alliés, qu'il jouera à leurs tours respectifs durant la phase suivante.

De trois à sept joueurs, le dernier à recevoir les cartes Allié a le choix entre deux cartes. La carte Allié qu'il ne prend pas est écartée face cachée.

À huit joueurs, le dernier joueur ne reçoit qu'une seule carte Allié de son voisin, mais prend également en main la carte qui avait été écartée face cachée au tout début. Il choisit l'une de ses deux cartes comme Allié et écarte face cachée la carte restante.

2. Révélation des Alliés et déplacement

Appel des Alliés

Après que tous les joueurs ont choisi leur Allié pour le tour, le Chancelier appelle les Alliés, dans l'ordre croissant de leur numéro. Il peut s'aider pour ce faire de la carte d'aide de jeu.

Exemple : « J'appelle l'Allié numéro 1, l'Enchanteresse. J'appelle l'Allié numéro 2, l'Écuyer, etc. »

Les Alliés



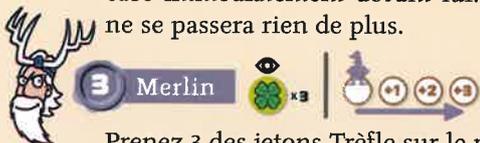
1 L'Enchanteresse

Avancez d'une case, et maudissez l'un des autres Alliés (dites, par exemple, « *Je maudis le Forgeron !* »). Si, lors de l'appel des Alliés, un joueur révèle l'Allié que vous avez maudit, vous échangez immédiatement sur la piste votre Chevalier avec celui de votre victime, même si le Dragon vous sépare, puis avancez d'une case supplémentaire. Le joueur maudit applique ensuite les effets de sa carte Allié à partir de sa nouvelle position. Si personne n'a choisi l'Allié que vous avez maudit, rien ne se passe.



2 L'Écuyer

Désignez un Chevalier sur le plateau (et dites « *Ce Chevalier sera le premier !* »), puis avancez de 2 cases. Si, à la fin du tour, ce Chevalier est en tête de la course, vous avancerez alors votre Chevalier jusqu'à la case immédiatement devant lui. Sinon, il ne se passera rien de plus.



3 Merlin

Prenez 3 des jetons Trèfle sur le plateau de jeu, regardez-les, puis replacez-les en les intervertissant comme vous le souhaitez sur les trois cases Champ de Trèfle. Avancez ensuite de 1, 2 ou 3 cases.



4 La Forgeronne

Récupérez un jeton Lance de la réserve. Avancez ensuite de 4 cases.

Révélation des Alliés

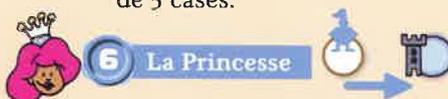
Lorsque l'Allié d'un joueur est appelé, le joueur révèle sa carte et en applique tous les effets. Ce n'est qu'ensuite que l'Allié suivant est appelé. Tous les Alliés ont une Capacité de déplacement, certains ont aussi d'autres effets.

Le tour se termine lorsque tous les Alliés ont été appelés. À trois joueurs, chaque joueur aura donc joué deux Alliés.



5 Le Dragonnier

Déplacez le Dragon sur une case libre (sauf la case Ligne d'arrivée). Avancez ensuite de 5 cases.



6 La Princesse

Avancez jusqu'à la prochaine case Château. La ligne d'arrivée est considérée comme un Château.



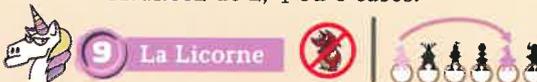
7 Le Prêtre

Avancez jusqu'à la prochaine case Église.



8 La Fée

Avancez de 2, 4 ou 6 cases.



9 La Licorne

Avancez votre Chevalier jusqu'à la première case libre devant le premier Chevalier devant vous (ignorant bien sûr les Chevaliers se trouvant sur votre case de départ). Cela peut vous faire dépasser un groupe de deux Chevaliers ou plus sur des cases adjacentes.

Le Dragon ne bloque pas votre mouvement. Si vous devriez terminer votre déplacement sur la case du Dragon, considérez-le comme faisant partie d'un groupe de Chevaliers et continuez à avancer jusqu'à la première case libre.



Fin de la partie

Dès qu'un Chevalier atteint la Ligne d'arrivée, la dernière case du plateau, il remporte la victoire. Il n'y a qu'un seul Graal, il est donc inutile de continuer la partie.



Dans la forêt...

Le Dragon et les jetons Lance

Jetons Lance



Au cours de sa quête, un Chevalier peut gagner des jetons Lance, qui lui serviront à ignorer le Dragon en sautant par-dessus, et donc à ne pas rester bloqué. Un joueur peut posséder plusieurs jetons Lance, et les jetons doivent être conservés devant soi, visibles de tous.

Quand un joueur utilise une Lance pour sauter par-dessus le Dragon, le jeton est remis dans la réserve.

Dragon



Au début de la partie, le Dragon est sur la case Rouge de la piste.

Lorsqu'un Chevalier avance et devrait dépasser le Dragon ou terminer son déplacement sur la même case que le Dragon, il recule d'une case et arrête son déplacement sur la case immédiatement derrière le Dragon. Il peut aussi utiliser un jeton Lance pour sauter par-dessus la bête, sur la case suivante, et continuer éventuellement son déplacement.

Lorsqu'un Chevalier recule et devrait passer derrière le Dragon, qu'il ait une Lance ou pas, il ignore le Dragon et continue de reculer. Si son déplacement devait s'arrêter sur la case occupée par le Dragon, il recule d'une case supplémentaire. Les jetons Lance ne sont pas utilisés dans ce cas.



La Licorne (9) ignore le Dragon. Si, par exemple, le Dragon est situé sur la case juste devant le prochain groupe de Chevaliers, la Licorne dépasse le Dragon comme s'il faisait partie du Groupe de Chevaliers.

L'Enchanteresse (1) permet d'échanger sa position avec celle d'un autre Chevalier, et ce même si le Dragon est placé entre les deux Chevaliers.

Le Dragon ne peut jamais être placé sur la case Ligne d'arrivée.



Les cases du plateau

Cases Chemin



Ces cases n'ont aucun effet particulier.

Cases Numérotées



Les chiffres sur les premières cases de la piste indiquent la position de départ des Chevaliers. Si un ou plusieurs Chevaliers débutent la partie sur les cases 7, 8 ou 9, ils reçoivent chacun 1 jeton Lance. Ils ont en effet pris le temps de chercher leur équipement avant quitter de Camelot, ce qui explique leur retard.



Château et Église



La Princesse (6) ou le Prêtre (7) permettent d'avancer respectivement jusqu'à la prochaine case Château ou Église.



La Ligne d'arrivée (la dernière case) est une case Château, et la Princesse (6) peut donc faire gagner la partie. En revanche, ce n'est pas une Église.



Village



Si, en Appliquant l'effet de son Allié, un joueur arrive sur une case Village, il lance le dé Village et en applique l'effet.



En revanche, si le Chevalier d'un autre joueur est déplacé par un effet quelconque sur une case Village, il ne lance pas le dé.

Enchanteresse (1) : Un joueur dont l'Allié a été maudit par l'Enchanteresse échange sur la piste son Chevalier avec celui du joueur utilisant l'Enchanteresse et arrive dans un Village. Comme le déplacement n'est pas dû à l'effet de sa propre carte Allié, le joueur maudit ne lance pas le dé Village. En revanche, si le Chevalier de l'Enchanteresse arrive ainsi sur une case Village, il lance le dé, puisque cela est dû à l'effet de son propre Allié.



Effets du dé Village



Sceau du Chancelier (x1) : Prenez le jeton Sceau, même si vous n'êtes pas le dernier dans la course.



Voleur (x2) : Si vous avez une ou plusieurs Lances, remettez-en une dans la réserve.



Lance (x3) : Prenez une Lance dans la réserve.



Plusieurs Chevaliers sur une même case

Il n'y a pas de limite au nombre de Chevaliers pouvant se trouver sur une même case. Ils y sont rangés l'un derrière l'autre, tout nouvel arrivant étant placé derrière, même s'il est arrivé en reculant. Cela permet si nécessaire de déterminer qui est en tête ou qui est dernier de la course.

Il ne peut pas y avoir d'égalité à la fin de la partie. Il n'y a en effet qu'un seul Graal, et dès qu'un joueur atteint la Ligne d'arrivée, il met immédiatement fin à la partie.



Trèfles



Les jetons Trèfle sont des coups de pouce ou des embûches magiques que l'on trouve sur les cases **Champ de Trèfle**.

Si, en appliquant l'effet de son Allié, un joueur arrive sur une case **Champ de Trèfle**, il révèle le jeton qui s'y trouve et en applique l'effet. Si cela l'amène sur un autre **Champ de Trèfle**, il révèle le nouveau jeton et en applique encore l'effet. De même, si cela l'amène sur une case **Village**, il lance le dé Village et en applique l'effet.

En revanche, si un joueur est, en dehors de son tour, déplacé par un effet quelconque sur une case **Champ de Trèfle**, il ne révèle pas le jeton Trèfle.

*Exemple : Un joueur révèle le jeton Trèfle « Graal en toc », et fait reculer un autre Chevalier de deux cases. Si ce dernier arrive sur une case **Champ de Trèfle**, le jeton Trèfle n'est pas révélé. En revanche, si un joueur révèle le jeton Trèfle « Bottes de quatre lieues », avance de quatre cases, et arrive sur un autre **Champ de Trèfle**, ou sur une case **Village**, il en applique les effets.*

Enchanteresse (1) : Un joueur dont l'Allié a été maudit par l'Enchanteresse échange sur la piste son Chevalier avec celui du joueur utilisant l'Enchanteresse et arrive sur un champ de Trèfle. Comme le déplacement n'est pas dû à l'effet de sa propre carte Allié, le joueur maudit ne révèle pas le jeton Trèfle. En revanche, si le Chevalier de l'Enchanteresse arrive ainsi sur un champ de Trèfle, il révèle le jeton.



Lorsqu'un jeton Trèfle est révélé, ses effets s'appliquent immédiatement. Mélangez ensuite le jeton Trèfle utilisé face cachée avec la réserve de jetons Trèfle, et placez-en un nouveau sur la case, face cachée.

Effets des jetons Trèfle



Bottes de quatre lieues (x4) :
Avancez de 4 cases.



Lutin farceur (x4) :
Reculez de 2 cases.



Apeau à Dragon (x4) :
Déplacez le Dragon vers une case libre de votre choix (sauf La ligne d'arrivée).



Graal en Toc (x3) :
Faites reculer un autre Chevalier de 2 cases.

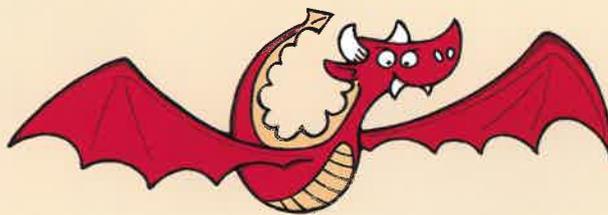


Aimant à Lance (x3) :
Prenez un jeton Lance au joueur de votre choix.

Château et Trèfles



Certaines cases **Châteaux** donnent également accès à un jeton Trèfle. Les règles y sont les mêmes que sur les cases **Champ de Trèfle**.



Grail Cup est un jeu de Bruno Faidutti, illustré par John Kovalic.

Direction artistique et graphisme : Denis Hervouet
Prépress et adaptation graphique : Laura Arrescurrenaga

Relecture des règles : Fanny Juchtzer et Cédric Basso

© Matagot 2023

www.matagot.com



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr