

TOUR DE JEU

- 1) Tirer une carte.
- 2) Jouer une ou plusieurs cartes.
- 3) (Abandonner le tournoi ?

Répartition des cartes

	1	2	3	4	5	6	7
Violet (joute)	-	-	4	4	4	-	2
Rouge (épée)	-	-	6	6	2	-	-
Bleu (hache)	-	4	4	4	2	-	-
Jaune (fléau)	-	4	8	2	-	-	-
Vert (lutte)	14	-	-	-	-	-	-
Page (soutien)	-	8	8	-	-	-	-
Dame (soutien)	-	-	-	-	-	4	-

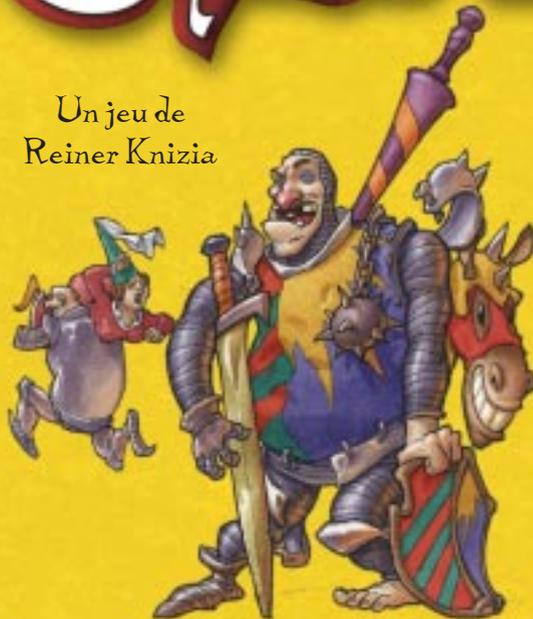
20 cartes Action :

Toutes en 1 exemplaire sauf :

- x2 Chute
- x3 Riposte

CAMELOT

Un jeu de
Reiner Knizia



"Camelot" est un jeu édité par Asmodee Éditions,
illustré par François Bruel et Cervall.
Imprimé en Belgique par Carta Mundi

www.asmodee.com

Règles



CAMELOT

Oyez, oyez bonnes gens ! Il est encore temps de vous rendre au prestigieux castel de Camelot pour y assister au plus grand des tournois, organisé en l'honneur du Roi Arthur et de la Reine Guenièvre. Tous les héros de la Table Ronde seront là, prêts à en découdre et à prouver leur vaillance, alors, pour un grand chevalier, courageux comme vous, pas question de rater ce rendez-vous...

Tous autour de vous ont œuvré pour que la victoire ne vous échappe pas. Du forgeron, qui vous a forgé des armes splendides et solides, à l'écuyer qui les porte avec constance et sans rechigner jusqu'aux belles dames qui ont composé les plus galants madrigaux pour vous encourager.

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée d'une partie : 20 minutes à 1 heure (selon le nombre de joueurs)

Matériel :

- 110 cartes :
 - 70 cartes de couleur (14 de chaque couleur)
 - 20 cartes de soutien (16 écuyers et 4 dames, de couleur blanche)
 - 20 cartes d'action (voir ci-dessous)
- 25 jetons (5 de chaque couleur)

Survol des règles

Une partie est composée de plusieurs tournois consécutifs. Le joueur qui débute un tournoi décide de l'arme (couleur) qui sera utilisée. Un tournoi peut se dérouler sous forme de joute (violet), de combat à l'épée (rouge), à la hache (bleu) ou au

fléau (jaune) ou de lutte sans arme (vert). Généralement, un tournoi se déroule toujours avec la même arme (couleur) mais certaines cartes d'action peuvent forcer les joueurs à changer d'arme (couleur).

Un joueur remporte un tournoi lorsque son dernier adversaire a abandonné (c'est-à-dire si la valeur totale des cartes qu'il a jouées est inférieure à celle du vainqueur). Il gagne alors un jeton de la couleur correspondant à la dernière arme utilisée.

Bat du jeu

À 2 ou 3 joueurs, le premier joueur qui obtient 5 jetons de couleurs différentes est déclaré vainqueur.
À 4 ou 5 joueurs, le premier joueur qui obtient 4 jetons de couleurs différentes est déclaré vainqueur.

Préparation

Un joueur est tiré au sort. Il bat les cartes et en distribue 8 à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée au milieu de la table. Elles forment le talon. Placez tous les jetons à côté.

Déroulement du jeu

Le joueur assis à la gauche de celui qui vient de distribuer les cartes débute le premier tournoi et joue donc en premier. Lors des tournois suivants c'est le vainqueur du précédent tournoi qui débute le suivant (et qui joue donc en premier). On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, lorsque son tour arrive, peut ou doit résoudre les 3 phases suivantes :

CAMELOT

- 1) Tirer une carte.
- 2) Jouer une ou plusieurs cartes.
- 3) Abandonner le tournoi.

Tirer une carte

Lorsque son tour arrive, un joueur doit tirer une carte du talon et l'ajouter à sa main. Il n'y a **pas de limite au nombre de cartes** qu'un joueur peut avoir en main. Lorsque la dernière carte du talon est piochée, les cartes défaussées sont mélangées à nouveau et placées face cachée pour former un nouveau talon.

Débuter un tournoi

Avant de tirer sa carte, le joueur qui débute un tournoi choisit la couleur de celui-ci. Il n'a pas besoin de posséder une carte de la couleur en question s'il possède une carte de soutien dans sa main. Par contre, si la couleur finale du précédent tournoi était le violet, le joueur doit choisir une autre couleur que le violet. Si le joueur qui doit choisir la couleur du tournoi ne possède que des cartes d'action en main il doit montrer ses cartes à tous et c'est le joueur à sa gauche qui débute le tournoi.

Le joueur qui débute le tournoi doit jouer au moins une carte face visible devant lui, soit de la couleur du tournoi, soit une carte de soutien. Il peut jouer d'autres cartes, y compris des cartes d'action, comme lors d'un tour normal.



Jouer des cartes

Sauf lorsqu'il débute un tournoi, un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte lors de son tour (mais il doit alors abandonner). Par contre, **s'il veut rester dans le tournoi, un joueur doit jouer au moins une carte par tour** (de couleur, de soutien ou d'action). Un joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite. Si un joueur décide de jouer une ou plusieurs cartes de couleur, elles doivent toutes correspondre à la couleur du tournoi en cours.

Lorsqu'un joueur joue une carte de couleur ou de soutien, il la place face visible devant lui dans une zone appelée « personnage ». La valeur de chaque carte doit être visible en permanence mais les cartes peuvent être empilées dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées. La première carte est sous la deuxième qui se trouve elle-même sous la troisième, etc. La dernière carte jouée est toujours sur le dessus. Lorsqu'un joueur joue une carte lors du tournoi en cours, il ajoute les cartes jouées sur son personnage de façon à ce que la valeur des cartes jouées précédemment reste visible.

CAMELOT

À la fin de son tour, un joueur doit posséder sur son personnage des cartes dont la valeur totale est la plus haute du jeu. Si c'est le cas, il termine son tour en annonçant cette valeur aux autres joueurs. Si ce n'est pas le cas, il doit abandonner.

Soutien

Au lieu (ou en plus) de jouer des cartes de couleur, un joueur peut jouer des cartes de soutien sur son personnage. Les cartes de soutien de valeur 2 et 3 sont des écuyers. Un joueur peut avoir autant de cartes d'écuyers sur son personnage qu'il peut en jouer. Les cartes de soutien de valeur 6 sont des dames. **Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule dame en même temps sur son personnage.** Si un joueur abandonne un tournoi (même de couleur verte) en ayant une dame sur son

personnage, il doit défausser un de ses jetons s'il en possède au moins un.

Tournois verts

Lors d'un tournoi vert, toutes les cartes posées sur les personnages ont une valeur de 1 quelle que soit la valeur indiquée sur la carte.

Abandonner ?

Un joueur peut abandonner un tournoi à la fin de son tour. Il doit le faire si la valeur totale des cartes sur son personnage n'est pas la plus haute du jeu. Un joueur n'a pas besoin de jouer de carte avant d'abandonner. Si un joueur abandonne un tournoi, il défausse toutes les cartes jouées sur son personnage. **Si un joueur possède une dame au moment où il abandonne, il doit se défausser d'un jeton de son choix** s'il en possède un (même lors d'un tournoi vert où la dame ne vaut que 1). Un joueur qui abandonne un tournoi ne joue plus aucune carte jusqu'au prochain tournoi.

Gagner un tournoi

Lorsqu'il n'y a plus que deux joueurs dans un tournoi et que l'un des deux abandonne, l'autre joueur gagne le tournoi. Un joueur qui gagne un tournoi reçoit un jeton de la couleur finale du tournoi gagné. Si la couleur finale du tournoi est violet, il peut prendre un jeton de la couleur de son choix. **Un joueur ne peut posséder qu'un jeton de chaque couleur.** Un joueur qui gagne un tournoi d'une couleur dont il possède déjà le jeton ne gagne rien à part le plaisir d'avoir empêché les autres joueurs d'en gagner un. Le vainqueur d'un tournoi défausse toutes les cartes jouées sur son personnage (ainsi que les cartes BOUCLIER et ASSOMMÉ). Si personne n'a encore gagné la partie, le vainqueur du tournoi débute le suivant.



CAMLOT

Cartes d'action

Durant son tour, un joueur peut jouer une ou plusieurs cartes d'action de sa main. Les cartes d'action ne peuvent être jouées que si leurs effets peuvent être résolus. À part les cartes BOUCLIER ou ASSOMMÉ, toutes les cartes d'action jouées sont défaussées face visible et leurs effets immédiatement exécutés.

Changer la couleur du tournoi



DÉSARÇONNÉ : un tournoi de couleur violette devient un tournoi de couleur rouge, bleue ou jaune.

CHANGEMENT D'ARME : un tournoi de couleur rouge, bleue ou jaune devient un tournoi de couleur rouge, bleue ou jaune au choix de celui qui vient de jouer cette carte.



MALADRESSE : un tournoi de couleur rouge, bleue ou jaune devient un tournoi de couleur verte.

Un joueur peut jouer des cartes d'une couleur, puis jouer une carte d'action qui change la couleur du tournoi puis continuer en jouant des cartes de la nouvelle couleur, tout cela dans le même tour. Un

joueur peut aussi changer la couleur d'un tournoi sans jouer aucune carte de couleur.

Une fois qu'un tournoi a changé de couleur, les cartes placées sur les personnages restent valides et gardent leur valeur mais toutes les nouvelles cartes jouées doivent correspondre à la nouvelle couleur du tournoi. Dans un tournoi vert, par contre, toutes les cartes de couleur et de soutien ont une valeur de 1. Par contre, elles gardent leur valeur normale lorsque l'on résout les effets de certaines cartes d'action.

Exemple : si toutes les cartes dont la valeur est la plus basse doivent être défaussées (à cause d'une carte CHARGE), seules les cartes vertes de valeur 1 le sont. Les cartes d'autres couleurs ou les cartes de soutien restent en jeu car leur valeur imprimée est supérieure à 1.

Affecter un ou plusieurs personnages

Ces cartes d'action variées peuvent affecter les personnages d'un ou plusieurs joueurs. **Si le personnage d'un joueur ne possède qu'une seule carte, elle ne peut ni être retirée, ni volée à l'aide d'une carte d'action.** Elle peut par contre être échangée contre une autre. Si l'effet d'une carte oblige un joueur à se défausser de toutes les cartes de son personnage, la plus ancienne (celle qui a été jouée en premier) est conservée. Une fois qu'ils ont commencé un tournoi, tous les joueurs doivent toujours avoir au moins une carte sur leur personnage.

CAMELOT



LANCE BRISÉE : oblige un joueur à défausser toutes les cartes violettes posées sur son personnage.

RIPOSTE : prenez la dernière carte posée sur le personnage d'un adversaire et ajoutez-la sur le vôtre.



ESQUIVE : défaussez une des cartes posées sur le personnage d'un adversaire.

RETRAITE : reprenez dans votre main une des cartes posées sur votre personnage.



CHUTE : piochez une carte au hasard dans la main d'un adversaire et ajoutez-la à votre main sans la révéler aux autres joueurs.

Toutes les cartes qui suivent peuvent affecter plusieurs joueurs.



FEINTE : tous vos adversaires doivent défausser la dernière carte posée sur leur personnage.

CHARGE : déterminez la carte dont la valeur est la plus basse parmi toutes celles posées sur les personnages. Chaque



joueur doit défausser toutes les cartes de cette valeur posées sur son personnage.



CONTRE-CHARGE : déterminez la carte dont la valeur est la plus haute parmi toutes celles posées sur les personnages. Chaque joueur doit défausser toutes les cartes de cette valeur posées sur son personnage.

DISGRÂCE : chaque joueur doit défausser toutes les cartes de soutien posées sur son personnage.



ADAPTATION : chaque joueur ne doit garder qu'une seule carte de chaque valeur sur son personnage. Les autres cartes sont défaussées. Chaque joueur choisit quelles cartes de chaque valeur il conserve.

FINESSE : échangez une des cartes de votre personnage avec une de celles du personnage d'un adversaire. Ces cartes peuvent être "BOUCLIER" ou "ASSOMÉ".



Cartes d'action spéciales



BOUCLIER : placez cette carte face visible devant vous à l'écart de votre personnage. Tant que vous possédez cette carte, aucune carte d'action n'a d'effet sur votre personnage.

CAMELOT



ASSOMMÉ : placez cette carte face visible devant un adversaire à l'écart de son personnage. Tant qu'il possède cette carte, il ne peut jouer qu'une carte sur son personnage par tour.

Les cartes BOUCLIER et ASSOMMÉ ne font pas partie de votre personnage. Seule la carte FINESSE permet de les déplacer. Toutes les autres cartes d'action n'affectent que les cartes jouées sur les personnages. Lorsqu'un joueur abandonne un tournoi, ses cartes BOUCLIER et ASSOMMÉ sont défaussées.



LANCELOT : c'est la seule carte qu'un joueur peut jouer en dehors de son tour. Un joueur peut la jouer à tout moment s'il n'a pas abandonné le tournoi en cours. Elle permet d'annuler les effets d'une carte d'action qui vient d'être jouée.

Conseils de jeu

Chaque fois qu'un joueur abandonne un tournoi, il augmente sa main d'une carte (si tant est qu'il n'ait pas joué de cartes pendant son tour). Puisqu'un tournoi s'arrête toujours pendant le tour d'un adversaire, le gagnant n'augmente jamais sa main. Jouer plus d'une carte par tour réduit votre main et donc limite vos possibilités.

Les cartes de couleur violette ont la valeur la plus haute, suivie par les rouges, les bleues, les jaunes et les vertes.

Exemples de tournois

Premier tournoi

Sire Marcel débute son tour en piochant une carte et joue ensuite une carte rouge 3 sur son personnage et annonce que le tournoi sera rouge. Il annonce fièrement « 3 » et termine son tour.

Sire Raymond, son frère, pioche une carte et joue une carte rouge 5 sur son personnage et annonce tout aussi fièrement « 5 ». Pour fêter ça, il décapsule une bibine.

Sire Maurice pioche une carte et décide de piteusement abandonner le tournoi.

Quant à la farouche Lady Danielle, la fillote du roi, elle pioche et joue une carte rouge 4, puis une carte rouge 3 et annonce « 7 ».



CAMELOT

Sire Marcel pioche et joue une carte rouge 5 sur sa carte rouge 3 et annonce « 8 ».

Sire Raymond pioche et abandonne le tournoi, on l'a connu plus opiniâtre. Il défausse la carte qui se trouvait sur son personnage. Pour oublier ce triste incident, il engloutit une part de pizza anchois-olives.

Sire Maurice a déjà abandonné et passe donc son tour.

Lady Danielle pioche et joue une carte rouge 3 et une carte écuyer 2 puis annonce « 12 ».

Sire Marcel, bien décidé à ne pas se laisser faire par la donzelle, pioche et joue une carte dame 6 puis annonce « 14 ».

Lady Danielle pioche et joue une carte écuyer 3 et annonce « 15 », sentant qu'elle est en train de terrasser son adversaire.

Sire Marcel est dépité. Il pioche, abandonne le tournoi et défausse les cartes jouées sur son personnage. Il avait une carte de dame à cet endroit et aurait dû perdre un jeton mais il ne se passe rien puisqu'il n'en possède pas encore.

Lady Danielle jubile. Elle gagne le tournoi, défausse les cartes jouées sur son personnage et gagne un jeton rouge.

Second tournoi

Lady Danielle qui a gagné le précédent tournoi débute le suivant. Elle pioche puis joue une carte bleue 3 sur son personnage et annonce « 3 ».

Sire Marcel pioche, joue une carte bleue 5 et annonce « 5 », un soupçon de revanche dans la voix.

Sire Raymond, décidément très en forme, pioche et abandonne immédiatement le tournoi. Il se dirige vers la cuisine...

Sire Maurice pioche, joue une carte bleue 2 sur son personnage et joue ensuite une carte FINESSE. Cela lui permet

d'échanger sa carte bleue 2 avec la carte bleue 5 de Sire Marcel.

Il annonce « 5 ». Sire Marcel semble outré par cette félonie !

Lady Danielle pioche, joue une carte bleue 4 et annonce « 7 ».

À félon, félon et demi ! Sire Marcel pioche et joue une RIPOSTE. Cela lui permet de prendre la carte bleue 4 de Lady Danielle et de la placer sur son personnage. Il annonce « 6 ».

Imperturbable, Sire Maurice pioche, joue une carte bleue 5 puis annonce « 10 ».

Lady Danielle pioche, joue une carte bleue 3, puis joue une MALADRESSE. Cela lui permet de changer la couleur du tournoi de bleu à vert. Elle joue ensuite deux cartes vertes 1 sur son personnage et annonce « 4 » puisqu'elle possède 4 cartes sur son personnage.

Sire Marcel pioche et joue une carte ADAPTATION. Le personnage de Sire Marcel compte une carte 2 et une carte 4. Il n'a aucun double et ne change donc rien. Sire Maurice possède deux 5 et doit donc en défausser un. Lady Danielle possède deux 3 et deux 1 et doit donc en défausser un de chaque. Sire Marcel continue ensuite son tour et joue deux cartes vertes 1 et annonce « 4 ».

Sire Maurice pioche. Son personnage ne possède plus qu'une carte. Il décide d'abandonner.

Sire Raymond revient de la cuisine, les bras chargés de paquets de chips.

Lady Danielle pioche. Son personnage ne possède que deux cartes. Elle abandonne.

Contre toute attente, Sire Marcel gagne le tournoi et prend donc un jeton vert.

C'est lui qui débute le prochain tournoi.

