

3-7 Joueurs **LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE**

27.07.06

Préparation :

- Chaque joueur prend 1 fiche perso, 1 carte verte (loyal/félon), 5 cartes blanches + 1 carte spéciale 'Merlin' et place son dé à '4' (nombre de Points de Bravoure).
- Chacun rend 1 carte blanche, ces cartes sont examinées face visible et réparties entre les joueurs après dissertation (pas forcément 1 par joueur).

Déroulement du jeu : Chaque joueur, à son tour :

- Doit** effectuer une action de **PROGRESSION DU MAL** :
 - Piocher et jouer immédiatement 1 carte noire
 - ou - Placer une catapulte devant le château
 - ou - Sacrifier un point de bravoure (**PdB**).
- Doit** effectuer 1 acte héroïque pour faire **PROGRESSER LE BIEN** :
 - Effectuer l'action spécifique de l'endroit où il se trouve
 - ou - Se déplacer à un autre endroit
 - ou - Jouer une carte blanche « spéciale »
 - ou - Se soigner : défausser 3 cartes identiques pour regagner 1 **PdB**
 - ou - Accuser 1 joueur de trahison : si le joueur accusé est le félon, il retourne sa fiche, 1 épée blanche est gagnée, sinon 1 épée blanche devient noire.
- Peut** exercer son pouvoir spécial (voir sur sa fiche de perso)
- Peut** sacrifier 1 **PdB** pour effectuer 1 action du BIEN en + (≠ de celle effectuée en ②)

Quand toutes les cartes du bien ou mal sont placées sur 1 quête : Elle est achevée :

- PERDUE** = épées noires sur la table ronde + les chevaliers présents perdent des **PdB**.
- GAGNÉE** = épées blanches sur la table + les chevaliers présents gagnent des **PdB** et des cartes + éventuellement 1 relique pour LE chevalier qui a achevé la quête.

Les quêtes et les actions correspondantes :

Table ronde - Piocher 2 cartes blanches et les mettre dans sa main.
ou - Jouer 1 ou + cartes 'Combat' face visible, jeter le dé 8 : si le résultat est > ou = aux cartes : le joueur perd 1 **PdB**, sinon 1 catapulte est détruite

Saint Graal - Jouer 1 carte Graal.

Excalibur : - Défausser 1 carte blanche pour avancer Excalibur d'1 cran.

Pictes, Saxons, Chevalier noir*, Lancelot*/Dragon* : - Jouer 1 carte face visible pour compléter la combinaison (suites / paires / full / brelans)

*: *Quêtes solitaires = 1 seul chevalier à la fois, s'il se retire les cartes jouées sont perdues*

Fin prématurée : 12 catapultes ou 7 épées noires ou tous les chevaliers loyaux sont morts → Tous les chevaliers (loyaux) ont perdu !

Fin normale : Dès qu'il y a 12 épées (ou +) sur la table ronde.

- Si le félon est vivant et n'a pas été découvert : 2 épées blanches passent en noires.
- Si les épées blanches sont strictement majoritaires, les chevaliers ont gagné.

2-8 Joueurs **POKER (VEGAS)**

01.06.06

Préparation : Chaque joueur prend une certaine somme en jetons.
Pour chaque manche, 1 joueur est le donneur, à tour de rôle dans le sens horaire.

Déroulement d'une manche :

- Le jeu est coupé par le joueur à droite du donneur.
- Le donneur distribue 2 cartes par personne.
- Le joueur à gauche du donneur fait un '**Blind**' : il mise une valeur pré-établie (le '**Chip**') sans voir son jeu.
De même, le joueur à sa gauche mise le double : Il fait un '**SurBlind**'.
- Phase de mises :**

A tour de rôle dans le sens horaire, les autres joueurs peuvent soit :

- Passer** : Se coucher (ne pas miser et abandonner cette manche)
- Suivre** : Miser la même somme que le joueur précédent, ou s'il a déjà misé, compléter sa mise précédente pour égaliser la mise précédente.
- Relancer** : Miser + que la mise précédente.
Le 1^{er} joueur peut miser 'zéro', dans ce cas, il ne se couche pas, il '**check**' (fait parole) et dit « parole », « passe » ou « check ».
La phase de mises s'arrête dans les 2 cas suivants :
 - La + haute mise n'a pas été suivie : le joueur qui l'a mise remporte le pot
 - Tous les joueurs en jeu ont misé la même somme : On continue.

⑤ Le donneur « brûle » 1 carte (il écarte la carte du dessus de la pioche), et étale les 3 cartes suivantes face visible sur le tapis : Ces 3 cartes constituent le '**Flop**'.

⑥ **Phase de mises**

⑦ Le donneur « brûle » 1 carte et retourne 1 nouvelle carte de la pioche sur le tapis. Cette carte s'appelle '**The Turn**' (le tournant)

⑧ **Phase de mises**

⑨ Le donneur « brûle » 1 carte et retourne 1 cinquième et dernière carte de la pioche sur le tapis. Cette carte s'appelle '**The River**' (la rivière)

⑩ **Phase de mises**

Parmi les joueurs encore en jeu, celui qui a la meilleure combinaison avec ses 2 cartes en main + 3 parmi celles étalées sur le tapis remporte le pot.

Les combinaisons dans l'ordre croissant :

rien < 1 paire < 2 paires < brelan < suite < couleur < full < carré < quinte-flush

2-6 Joueurs **YAMS**

01.06.06

Préparation

Chaque joueur se munit d'une feuille de marque.

But du jeu

Remplir un maximum de contrats en essayant d'obtenir le plus haut score possible.

Déroulement du jeu

Chaque joueur, à son tour **doit** :

- Lancer les 5 dés
 - Affiner ses jets.** : Le joueur a droit à 3 jets de dés en tout. Le joueur **peut** ainsi décider de rejeter tout ou une partie des dés afin d'améliorer son résultat ou d'obtenir une autre combinaison.
 - Remplir une case libre de sa feuille de marque.
 - Attention** : Si le résultat obtenu ne correspond à aucune case libre, ou que le joueur ne veut pas l'utiliser, il doit faire une croix dans une case de son choix.

Les contrats sont les suivants :

- Les 1, les 2, les 3, les 4, les 5 et les 6** : Rapportent autant de points que le total obtenu par tous les dés d'un même type sur le(s) lancé(s).
Une prime de 30 points est accordée si le total des 6 premiers contrats atteints ou dépasse 64 (à inscrire dans la case prime).
- Brelan** : trois dés identiques rapporte 10 points.
- Suite** : 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6 rapporte 20 points.
- Full** : soit un Brelan + une paire rapporte 30 points.
- Carré** : quatre dés identiques rapporte 40 points.
- Yam** : les 5 dés identiques rapporte 50 points.
- Mini** : on marque dans cette case la somme des 5 dés, en négatif.
- Maxi** : on marque la somme des 5 dés.

Fin de la partie

Une fois toutes les cases remplies, par des chiffres ou des croix, on fait le total, prime comprise. Le joueur ayant le plus grand score est le vainqueur.

4 Joueurs **LA BELOTE**

01.06.06

Préparation : Constituer 2 équipes de 2 joueurs. Les joueurs se placent en alternant un joueur de chaque équipe. On détermine un nombre de manche et un nombre de points par manche. *Exemple* : 3 manches gagnantes, et 1000 points pour gagner la manche. (On joue autant de parties que nécessaire).

Déroulement d'une partie

1. Donne : Le donneur distribue 5 cartes/joueur dans le sens horaire (par 2 puis 3 ou 3 puis 2), en commençant par le joueur à sa gauche. Les cartes restantes sont posées en tas et on retourne la 1ère, qui désigne l'atout pour la partie.

1^{er} tour de parole : Chaque joueur peut à son tour, dans le même ordre qu'à la distribution, décider de prendre ou non la carte retournée. Si 1 joueur la prend, sa couleur désigne l'atout pour cette partie, sinon, on effectue un 2nd tour :

2nd tour de parole : Chaque joueur, à son tour, peut SOIT passer, SOIT prendre la carte retournée et annoncer une autre couleur d'atout de son choix.

Si personne n'a pris, le joueur suivant redistribue, sinon le donneur distribue les cartes restantes : 3 à tous les joueurs, 2 à celui ayant pris la carte.

2. Jeu : Le joueur à gauche du donneur commence. Il pose 1 de ses cartes, puis chaque joueur, à son tour, fait de même en respectant les règles :

- On est obligé de fournir à la couleur demandée (même à l'atout).
- On est obligé de 'monter' avec les atouts et on est obligé de couper si on n'a pas de la couleur demandée, sauf si notre partenaire est maître

La carte d'atout la + forte ou, à défaut, la carte la + forte à la couleur d'entame emporte le pli. Le joueur remportant un pli entame le pli suivant.

Décompte des points de la partie

Ordre et valeur des cartes :

Atout	Valet (20)	9 (14)	As (11)	10 (10)	Roi (4)	Dame (3)	8, 7 (0)
Autres	As (11)	10 (10)	Roi (4)	Dame (3)	Valet (2)	9, 8, 7 (0)	

Les valeurs des cartes représentent **152** points. Les équipes comptent leurs points :

- Si une équipe réalise tous les plis, elle marque direct (que) **250** points.
- Si 1 joueur a la Dame et le Roi d'atout dans son jeu, il peut annoncer "belote" quand il joue la 1ère de ces 2 cartes, et "rebelote" quand il joue la 2nde. Son équipe a un bonus de **20** points (qui sont TOUJOURS gagné).
- Le dernier pli ("dix de der") apporte **10** points à l'équipe l'effectuant.
- Si l'équipe qui a pris a + de points que l'équipe adverse (la défense), chaque équipe marque son total de points. Sinon, seule la défense marque ses points.
- S'il y a ex æquo, la défense seule marque ses points et les points de l'autre équipe