Les Chevaliers de la Table Ronde

Le Jeu de Cartes

Après plusieurs années de paix, les ténèbres menacent de nouveau Camelot : le royaume est en danger... le temps est venu de ressortir de l'armurerie les épées de vos illustres aînés et de faire honneur au blason qu'ils vous ont transmis. De bien sombres rumeurs affluent des quatre coins du pays...

"Les Saxons et les Pictes se rassemblent aux portes du territoire..."

"Le dragon aurait été aperçu à plusieurs reprises..."

"Personne ne sait où est le Graal... pourtant le Graal, c'est la vie."

"Excalibur a de nouveau disparu... "

À vous de relever les défis qui vous attendent avec l'aide de vos compagnons d'armes ! Pour repousser les ténèbres, il vous faudra agir tous ensemble... et espérer qu'aucun félon ne se sera glissé dans vos rangs.

But du Jeu

Vous incarnez les enfants des illustres Chevaliers de la Table Ronde, et avez maintenant atteint l'âge de manier l'épée et de partir en quête. C'est à vous de prendre en charge le destin de Camelot et d'unir vos forces pour vaincre le jeu lui-même, représenté par un paquet de **cartes Rumeur** qui menacent l'harmonie du royaume.

Écoutez attentivement les rumeurs colportées dans les campagnes, mettez en commun vos facultés d'observation, et partez en quête au bon moment pour remporter la victoire. La coopération est indispensable. Comme dans le jeu de plateau du même nom, et contrairement à la plupart des jeux traditionnels, c'est tous ensemble que vous gagnerez - ou perdrez - la partie.

Mais méfiez-vous... si un joueur a tiré la carte d'Allégeance du **Félon** au début de la partie, il s'efforcera de mener de sinistres manigances pour provoquer la défaite du groupe en cherchant à placer **sept épées noires** sur la table.

Votre but, en tant que serviteur du Bien, est d'obtenir **sept épées blanches** avant que le Mal ne triomphe !

Matériel

- **1 table ronde** (non fournie)
- **16 épées de la Table Ronde** qui permettent de mesurer la progression des joueurs vers la victoire (faces blanches) ou la défaite (faces noires)
- **7 cartes Loyal & 2 cartes Félon** qui déterminent l'allégeance d'un joueur






LOYAL | FÉLON | ÉPÉES

- **62 cartes Rumeur** qui représentent les menaces qui pèsent sur Camelot et les personnages illustres (Merlin, Morgane, etc.) rencontrés par le groupe. Sur chaque carte, on trouve les éléments suivants : un dessin représentant une quête, le nombre d'épées pouvant être gagnées (ou perdues) en résolvant cette quête, et une valeur de Rumeur plus ou moins élevée (2= peu vraisemblable, 5= presque certaine, "!"= variable).








MERLIN | MORGANE | VIVIANE | MORDRED

- **9 cartes Chevalier** utilisées uniquement dans la variante *Les Chevaliers à la rescousse.*




CHEVALIERS

- **10 jetons de Quête**



Préparation

• Déterminer l'allégeance des joueurs



De 2 à 6 joueurs : Prenez 1 carte Loyal de plus que le nombre de joueurs et une carte Félon *(par exemple pour 5 joueurs, prenez 6 cartes Loyal et 1 carte Félon)*. Défaussez les cartes non utilisées, sans les regarder : elles ne serviront pas. Un Félon est peut-être dans le lot...

7 joueurs : Utilisez toutes les cartes d'Allégeance. Dans cette configuration, il peut y avoir 2 Félons parmi vous !

Mélangez les cartes sélectionnées et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Mettez les deux cartes restantes de côté, face cachée. Elles serviront plus tard dans la partie et ne doivent surtout pas être révélées.

Chaque joueur prend secrètement connaissance de son allégeance et des conditions de victoire qui lui sont propres (obtenir 7 épées blanches ou 7 épées noires en premier).

• Préparer la pioche des rumeurs



Retirez les cartes Morgane du paquet des cartes Rumeur. Tirez-en 6 au hasard, remettez-les dans le paquet et mélangez soigneusement le tout. Défaussez les 3 cartes Morgane non utilisées, sans les regarder : elles ne serviront pas (sauf si vous jouez la variante Expert). Placez le paquet de cartes Rumeur au centre de la table : vous venez de constituer la pioche des rumeurs.

• Que faire des épées ?

Pour le moment, laissez-les dans la boîte. Elles seront posées sur la table au cours de la partie en fonction du succès ou de l'échec des quêtes.

• Que faire des cartes Chevalier ?



Ces cartes ne seront utilisées qu'avec la variante "Les Chevaliers à la rescousse" (p. 24).

Tour de Jeu

Le plus jeune joueur commence. On joue à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à ce qu'au moins sept épées blanches ou sept épées noires soient placées sur la table.

Lors de son tour, un joueur doit réaliser une seule des actions suivantes :

- **Écouter les rumeurs**
- **Partir en quête**
- **Porter une accusation**

1. Écouter les rumeurs

Le joueur prend la carte du dessus de la pioche des rumeurs et la retourne face visible. Les cartes ainsi révélées s'empilent au centre de la table, sur la "pile des dangers". Seule la dernière carte retournée est visible dans cette pile, puisqu'elle recouvre les autres.

Viviane

Si un joueur révèle une carte Viviane lorsqu'il écoute les rumeurs, son effet doit être joué immédiatement (voir *description des cartes* p. 27).

Morgane, Merlin et Mordred

Si un joueur révèle une carte Morgane, Merlin ou Mordred lorsqu'il écoute les rumeurs, référez-vous au paragraphe *description des cartes* pp.27-30 pour savoir quels en sont les effets et quand les appliquer.

Pictes, Saxons, Dragon, Excalibur, Graal

Si un joueur révèle une de ces cartes, elle est placée au sommet de la pile des dangers, comme les autres, mais n'a pas d'effet immédiat. Lorsqu'un joueur choisira de partir en quête, sa valeur sera prise en compte pour déterminer la valeur totale de la quête qui lui correspond (voir *partir en quête*, p. 20).

Note Importante

Ce jeu est différent dans la mesure où les joueurs doivent impérativement coopérer pour réussir. Il leur est donc permis d'échanger tout type d'information, ce dont ils se rappellent, ce qui s'est déjà produit, etc. - surtout quand un joueur s'apprête à choisir son action.

Mais attention ! Lorsqu'une carte Morgane est révélée et posée sur la pile des dangers, alors **tous les joueurs se voient imposer le silence** et ne peuvent plus échanger librement comme auparavant. La communication entre les joueurs (par la parole, le geste ou tout autre moyen) ne pourra reprendre qu'**après** la révélation d'une carte Merlin **ou** le départ d'un joueur pour une quête.

N'oubliez jamais, en écoutant les conseils des autres joueurs, qu'un Félon s'est peut-être glissé parmi eux, n'attendant qu'une occasion de précipiter votre chute, tout en prenant un air navré lorsqu'une quête se solde par un échec...

2. Partir en quête

Un joueur ne peut partir en quête que si l'un des symboles de la carte du dessus de la pile des dangers représente la quête pour laquelle il veut partir, par exemple :



Le joueur peut partir à la recherche d'Excalibur



Le joueur peut affronter les Pictes ou les Saxons



Le joueur peut partir pour la quête de son choix

Note : certaines cartes Morgane / Mordred sont marquées d'un symbole de quête. Lorsqu'un joueur révèle une de ces cartes, le joueur suivant peut décider de partir sur la quête correspondante à son tour.

Le joueur annonce ensuite son choix à voix haute, par exemple :

"Souhaitez-moi bonne chance, seigneurs, car je pars à la chasse au dragon !"

Il prend ensuite la pile de dangers en main, et classe les cartes en autant de piles qu'il y a de quêtes différentes. La quête sur laquelle il a choisi de partir est la **quête principale** ; les autres sont les **quêtes annexes**.

Cartes Morgane, Mordred et Merlin

Les effets des cartes Morgane, Mordred et Merlin présentes dans la pile de dangers doivent être appliqués, le cas échéant (voir *description des cartes* pp. 27-30).

Le joueur calcule ensuite la valeur totale de chaque quête. Il suffit pour cela d'additionner les valeurs numériques de chacune des cartes correspondant à celle-ci. Chaque carte marquée d'un "?" prend une valeur égale au nombre de "?" dans cette quête.

Il est maintenant temps de vérifier si les rumeurs étaient fondées, *en commençant par la quête principale*, celle que le joueur avait choisie.

✦ Si la valeur totale de la quête principale est inférieure ou égale à 10 :

Les rumeurs n'étaient pas avérées, et la décision d'engager des troupes en direction d'un ennemi fantôme n'est pas sans conséquence. Les forces du mal en profitent et l'on ajoute une épée noire sur la table.

✦ Si la valeur totale de la quête principale est de 11, 12 ou 13 :

Le joueur et ses compagnons arrivent à point nommé pour remporter une victoire éclatante ! On ajoute sur la table autant d'épées blanches que le nombre indiqué sur la quête.



✦ Si la valeur totale de la quête principale est supérieure ou égale à 14 :

Il aurait fallu prendre la menace au sérieux bien plus tôt ! C'est une cuisante défaite, et l'on ajoute au centre de la table autant d'épées noires que le nombre indiqué sur la quête.

Pour TOUTES les autres quêtes de la pile de dangers :

Pour toute autre quête dont la valeur totale est supérieure ou égale à 14, le groupe subit une nouvelle défaite et l'on ajoute au centre de la table autant d'épées noires que le nombre indiqué sur la quête. En revanche, il ne se passe rien sur les quêtes dont la valeur totale est de 0 à 13.

Retour à Camelot

Lorsque toutes les quêtes de la pile des dangers ont été résolues, ces cartes sont défaussées et le joueur suivant celui qui est parti en quête joue son tour. Si la pioche des rumeurs vient à être épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche des rumeurs.

Exemple 1



La valeur totale des rumeurs Excalibur est de 5 + 3 + (2x2) = 12 (comme il y a deux "?"dans la quête, chacun vaut 2 points). 2 épées blanches sont ajoutées sur la table. La valeur de la quête du Graal est de 3 + 1 = 4 et donc rien ne s'y passe. En revanche, la quête des Pictes monte à une valeur de 5 + 3 + 2 + (2x2) = 14, ce qui provoque l'apparition d'une épée noire sur la table.

Exemple 2



La valeur totale des rumeurs Excalibur est de 3 + (2x2) = 7. Une nouvelle épée noire est posée sur la table. Ni la quête du Graal, ni celle des Pictes n'atteignent ou ne dépassent la valeur de 14. Notons également que même si la valeur de la quête des Pictes est de 11, cela ne provoque pas l'apparition d'une épée blanche, car ce n'est pas sur cette quête que le joueur est parti.

3. Porter une accusation

Chaque joueur ne peut porter qu'***une seule accusation par partie***, et il ne peut le faire que lorsqu'au moins quatre épées ont déjà été posées, quelle que soit leur couleur. On ne peut évidemment pas s'accuser soi-même.

Le joueur qui porte une accusation montre du doigt la personne qu'il suspecte et celle-ci est forcée de révéler sa carte d'Allégeance à tous :

- si le joueur accusé était loyal, ajoutez une épée noire sur la table ;
- si le joueur accusé était Félon, il est démasqué : ajoutez une épée blanche sur la table.

Félon révélé : les rumeurs se propagent

Lorsqu'un Félon a été découvert, il ne dispose plus que d'***une seule action possible*** : propager les rumeurs. À son tour, il tire deux cartes de la pioche des rumeurs, en défausse une sans la révéler et place l'autre face visible sur la pile des dangers.

Fin du Jeu

La partie se termine dès qu'il y a au moins 7 épées blanches ou 7 épées noires sur la table. Si la 7e épée d'un camp est ajoutée lors de la phase de résolution des différentes quêtes de la pile des dangers, les joueurs doivent résoudre TOUTES les quêtes entamées (la quête principale et les quêtes annexes) avant de poursuivre. Cela peut les conduire à poser d'autres d'épées noires ou blanches sur la table.

Les joueurs dont l'allégeance n'est pas connue (ceux qui n'ont jamais été accusés) révèlent alors leur carte d'Allégeance. Pour chaque Félon non démasqué, une épée blanche est retournée sur sa face noire !

- **Si, à présent, le nombre d'épées blanches est strictement supérieur au nombre d'épées noires ET qu'il y a au moins sept épées blanches sur la table, les joueurs loyaux remportent la partie !**
- **S'il y a au moins autant d'épées noires que d'épées blanches ET qu'il y a au moins sept épées noires sur la table, les forces du Mal l'emportent, ainsi que le ou les Félons éventuels !**

Si la révélation du ou des Félons mène à une situation où il n'y a ni sept épées blanches, ni sept épées noires, la partie continue jusqu'à ce qu'un des deux camps obtienne sept épées, remplissant les conditions de victoire exprimées ci-dessus.

Variantes

Jeu en solo

La variante en solo convient aux débutants qui souhaiteraient s'entraîner sur le jeu. Les règles normales s'appliquent, mais les cartes d'Allégeance ne sont pas distribuées. Le tour de jeu se résume à deux possibilités : piocher des cartes Rumeur ou partir en quête.

Variante Expert : les Chevaliers à la rescousse

Cette variante fait intervenir les illustres aînés de la Table Ronde et est réservée aux joueurs experts.

Les règles du jeu normales s'appliquent, mais en début de partie, mélangez les neuf cartes Chevalier et placez-les face cachée à proximité de la pioche des rumeurs. Placez également les 3 cartes Morgane non utilisées face cachée à côté de ce nouveau paquet.

Au cours du jeu, à chaque fois qu'un joueur réussit une quête, les forces du Mal redoublent d'efforts : **ajoutez immédiatement une carte Morgane dans la pioche des rumeurs.**

En revanche, à chaque fois qu'un joueur part sur une quête et échoue sur celle-ci, provoquant l'apparition d'une ou plusieurs épées noires, **ce joueur prend la première carte du paquet des cartes Chevalier** et en prend connaissance avant de la placer face cachée devant lui.

Les instructions de chaque carte Chevalier indiquent à quel moment celle-ci peut être jouée et les effets qui s'ensuivent.



Arthur (x 3)

Quand : Au moment où un joueur choisir de partir en quête.

Effet : Ce joueur doit écouter les rumeurs au lieu de partir.



Tristan (x 2)

Quand : À votre tour, au moment de jouer votre action.

Effet : Consultez secrètement la pioche des rumeurs sans en changer l'ordre des cartes. Vous pouvez dire aux autres joueurs ce que vous avez vu, mais seulement après avoir remis la pioche des rumeurs en place.



Gauvain (x 2)

Quand : Après qu'un joueur est parti en quête et que les valeurs de chaque quête ont été calculées, mais avant d'ajouter des épées sur la table.

Effet : Tirez 3 cartes de la pioche des rumeurs et jouez-en une immédiatement (sauf Morgane). S'il s'agit d'un personnage (Merlin, Mordred, Viviane), jouez-le normalement. S'il s'agit d'une carte Quête, ajoutez-la à la quête correspondante puis refaites le calcul.



Galahad (x 1)

Quand : À votre tour, au lieu de faire une action.

Effet : Prenez connaissance de la carte d'Allégeance d'un adversaire, sans la révéler aux autres.



Perceval (x 1)

Quand : Lorsqu'un Félon est démasqué ou lorsqu'il se révèle à la fin de la partie.

Effet : Ajoutez deux épées de la couleur voulue sur la table au lieu d'une seule !



Description des Cartes

Rappel : lorsqu'un joueur révèle une carte marquée d'un symbole de quête (y compris certaines cartes Morgane ou Mordred), le joueur suivant peut décider de partir sur la quête correspondante à son tour.

Pictes, Saxons, Dragon, Excalibur, Graal

9 cartes de chaque, dont 4 sont marquées d'un "?", un 2, un 3, deux 4 et un 5.

Lorsqu'un joueur révèle ce type de carte de la pioche des rumeurs et la place sur la pile des dangers, le joueur suivant peut choisir de partir sur la quête correspondante.



PICTES



SAXONS



DRAGON



EXCALIBUR



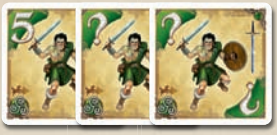
GRAAL

Mordred



Lorsque vous calculez la valeur des quêtes Pictes et/ou Saxons et pour chacune de ces quêtes, Mordred ajoute une valeur égale au nombre de cartes présentes dans celle-ci.

Exemple





À cause de Mordred, la quête des Pictes s'élève à 5 + (2x2) + 3 = 12 (car il y a 3 cartes Pictes) ; et celle des Saxons s'élève à 4 + 1 = 5 (car il y a une carte Saxon).

Viviane



Le joueur qui révèle Viviane pioche immédiatement une des deux cartes d'Allégeance laissées de côté au début de la partie et passe l'autre à un joueur de son choix, sans la regarder. Les deux joueurs décident chacun de leur côté s'ils conservent la carte d'Allégeance reçue au début de la partie ou s'ils l'échangent avec la nouvelle carte qu'ils viennent de recevoir. Leur choix n'est pas connu des autres joueurs, et les cartes rendues sont mises de côté, face cachée.

Morgane

Lorsqu'une carte Morgane arrive en jeu, les joueurs **n'ont plus le droit de communiquer,** de quelque manière que ce soit (geste, parole, etc.). Cette restriction est levée lorsqu'une carte Merlin est révélée ou qu'un joueur décide de *partir en quête.*

1 Carte Morgane # 1



Jusqu'au prochain Merlin, à chaque fois qu'un joueur choisit d'écouter les rumeurs, il prend connaissance de la première carte de la pioche des rumeurs, annonce aux autres joueurs de quoi il s'agit, puis la pose face cachée sur la pile des dangers. Naturellement, le ou les Félons peuvent mentir...

2 Carte Morgane # 2

Jusqu'au prochain Merlin, à chaque fois qu'un joueur choisit d'écouter les rumeurs, il doit compter à voix haute lorsqu'il pioche une carte Rumeur. Le premier joueur à le faire doit donc dire "1", puis son voisin "2", etc.



3 Carte Morgane # 3

Lorsque la valeur totale de chaque quête a été calculée après qu'un joueur est *parti en quête*, toute quête réussie rapporte une épée blanche supplémentaire, tandis que tout échec provoque l'apparition d'une épée noire supplémentaire.



4 Cartes Morgane # 4

Lorsque vous calculez la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, augmentez chacune d'entre elles de la valeur indiquée sur la carte Morgane. Si une quête n'est pas du tout représentée, la carte est sans effet sur elle.







5 Carte Morgane # 5

Lorsque vous calculez la valeur de la quête sur laquelle le joueur est parti, la valeur totale de cette quête doit être de 12 ou 13 pour être considérée comme réussie. Une valeur de 11 serait insuffisante et ajouterait une épée noire sur la table, comme s'il s'agissait d'un 10.



6 Carte Morgane # 6

Lorsque vous calculez la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, considérez tous les "!" comme des 1.



7 Carte Morgane # 7



Lorsque vous calculez la valeur de la quête sur laquelle le joueur est parti, la partie se termine immédiatement par une défaite du camp loyal si jamais la valeur totale de cette quête est supérieure ou égal à 14. Le nombre d'épées déjà posées n'a alors aucune importance.

Merlin

Lorsqu'une carte Merlin est révélée, les joueurs peuvent de nouveau communiquer librement à propos des cartes qui se trouvent dans la pile des dangers - ou de tout autre sujet...

Lorsqu'un joueur choisit de *partir en quête*, mais avant de calculer la valeur totale des quêtes de la pile des dangers, mettez de côté toutes les cartes Merlin de cette pile et appliquez immédiatement leurs effets, puis retirez-les du décompte ainsi que les cartes qu'ils annulent.

Notez que les cartes Merlin n'ont pas d'effet sur les cartes "?" (donc s'il n'y a que des cartes de ce type dans une quête, Merlin ne l'affecte pas).

1 Carte Merlin # 1



Avant de calculer la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur chez les Pictes et les Saxons.

2 Carte Merlin # 2



Avant de calculer la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur pour le Graal et le Dragon.

3 Carte Merlin # 3



Avant de calculer la valeur de chaque quête après qu'un joueur est *parti en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur pour Excalibur et le Graal.

4 Cartes Merlin # 4



Lorsque vous révélez une de ces cartes, choisissez immédiatement une quête à laquelle l'associer et placez le jeton correspondant face cachée près de la pioche des rumeurs. Avant de calculer la valeur de chaque quête lorsqu'un joueur *part en quête*, retirez la carte de la plus haute valeur de la quête que vous aviez retenue.

5 Carte Merlin # 5



Lorsque vous calculez la valeur de la quête sur laquelle le joueur est parti, celle-ci est automatiquement réussie s'il y a exactement 5 cartes de cette quête dessus. S'il n'y a pas 5 cartes mais que la valeur totale de la quête est de 11,12 ou 13 (ou seulement 12 ou 13 si la carte Morgane faisant considérer le 11 comme un 10 a été jouée), elle est aussi considérée comme réussie.



Serge Laget Bruno Cathala

Shadows over Camelot™

Le Jeu de Cartes

Règles Additionnelles

8 Carte Morgane # 8



Lorsque vous calculez la valeur de chaque quête après qu'un joueur est parti en quête, considérez la quête des Pictes et des Saxons comme une quête unique dont les cartes s'additionnent (ne faites qu'une seule pile avec ces cartes). Si la valeur totale de la quête est inférieure ou égale à 10, placez une épée noire sur la table ; sinon, placez-en deux (blanches si la quête est réussie, noires si c'est un échec).

Cas particuliers : Mordred ajoute un point par carte Picte et par carte Saxon. La carte Merlin #1 annule la carte la plus forte chez les Pictes ET la carte la plus forte chez les Saxons. La carte Merlin #4 annule la carte la plus forte chez les Pictes OU chez les Saxons (en fonction de ce qu'a choisi le joueur qui a révélé cette carte, au moment où il l'a révélée).

6 Carte Merlin # 6



Le joueur qui révèle cette carte peut choisir de partir immédiatement sur la quête de son choix et y ajouter jusqu'à 3 points. Il doit annoncer la valeur qu'il souhaite ajouter avant de procéder au décompte des différentes quêtes.

DAYS OF WONDER