

LE ROI COMMANDE

Un jeu de cartes rapide (30 min) pour 2 à 8 joueurs conçu par Magnus Esko

*Camelot est tombé ! Le **Roi Arthur** est mort, **Merlin** a disparu et le trésor a été pillé. Les autres **Chevaliers de la Table Ronde** ont décidé de se défier pour les sacs d'or restant dans le château. Pour les aider ils ont la couronne du **Roi Arthur**, la boule de cristal de **Merlin** et l'épée magique **Excalibur**.*

Chaque joueur prend le rôle d'un des autres Chevaliers de la Table Ronde et joue des cartes pour attaquer et se défendre. Le vainqueur du jeu est déterminé par le score final.

Contenu de la boîte :

114 cartes

56 épées – 16 boucliers – 8 couronnes – 8 boules de cristal

8 Excaliburs – 12 sacs d'or – 6 cartes de référence

La présente règle

DEMARRER LE JEU

Déterminer le joueur qui commence

Retirez les cartes de référence. Mélangez les cartes et distribuez en une face visible à chaque chevalier. Regardez le chiffre en haut à droite ou en bas à gauche de chaque carte (V = 5 points) le chevalier avec le chiffre le plus élevé commence. Si deux chevaliers ou plus ont le même chiffre le plus élevé, gardez les cartes distribuées faces visibles jusqu'à ce qu'un seul chevalier reste.

Installer le jeu

Mélangez les cartes et distribuez à chaque chevalier une main de 6 cartes. Chaque chevalier reçoit aussi une carte de référence qui résume les règles.

La pioche et les piles

Les cartes restantes sont placées au milieu de la table pour devenir la pioche. Une pile de défausse sera créée juste à côté. Devant chaque chevalier un espace sera destiné à former la pile de score, où les chevaliers placeront des cartes faces cachées comme décrit plus tard dans cette règle. Les piles de score seront comptées à la fin de la partie pour déterminer le gagnant. Reportez vous à la section des scores pour plus de détails. Les cartes placées ici ne seront plus jouées au cours de la partie. Personne ne peut regarder ou compter les cartes présentes dans une pile de score avant la fin de la partie.

ACTIONS

Chaque chevalier à son tour réalise deux ou trois actions, puis le jeu se déroule dans le sens horaire jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche.

1. Piocher 2 cartes

Au début de son tour chaque chevalier doit piocher deux cartes de la pioche et les mets dans sa main.

2. Couronne ou Boule de cristal (facultatif)

Un chevalier peut choisir de jouer une couronne ou une boule de cristal à ce moment. Le chevalier joue une des actions associées à la carte jouée, selon les instructions ci-après et sur les cartes de références.

3. Attaque ou défausse

Chaque tour un chevalier doit attaquer un autre chevalier ou se défausser des cartes de sa main, sinon il joue une couronne et abdique. Si un chevalier n'a que des sacs d'or dans sa main, il la révèle aux autres joueurs et le tour passe au chevalier suivant.

SE DEFAUSSER

Un chevalier peut se défausser d'une à trois épées, un bouclier, ou une relique et ensuite piocher le nombre de cartes depuis la pioche comme indiqué ci-dessous. Les reliques ont un fond vert et sont soit des couronnes, des boules de cristal ou soit des Excaliburs. Un chevalier ne peut pas se défausser de sacs d'or.

1/2/3 épées = 2/4/6 cartes

1 bouclier = 3 cartes

1 relique = 5 cartes

ATTAQUER

Un chevalier peut attaquer un autre chevalier en jouant un set d'épées pour réaliser une attaque normale. Le chevalier défenseur peut, s'il le peut et choisit de le faire, se défendre en bloquant ou en parant l'attaque.

Si l'attaque est jouée avec succès le chevalier défenseur doit donner un sac d'or à l'attaquant, s'il en a un ou plus dans sa main. Le chevalier attaquant place toutes les épées qu'il a jouées et le sac d'or qu'il a reçu dans sa pile de score.

ATTAQUES NORMALES

Poussette. Attaque utilisant 1 épée seulement. Ne vole pas de sac d'or

Swing. Une large attaque utilisant 2 épées de différentes couleurs. Peut être bloquée par un bouclier d'une autre couleur.

Poussée. Réalisée en utilisant 2 épées de même couleur. Peut seulement être bloquée par un bouclier de la même couleur.

Découpe. Une puissante attaque utilisant 3 épées de la même couleur. Le défenseur doit utiliser 2 boucliers de la même couleur pour la bloquer.

Combinaison. Une combinaison nécessitant 4 épées, une de chaque couleur. Cette attaque ne peut pas être bloquée avec des boucliers, seulement parée.

Coup dans le dos. Prenez votre temps et contournez votre adversaire avec 5 épées de la même couleur. Cette attaque ne peut être ni bloquée ni parée, même par Excalibur.

DEFENSE

Bloquer. Bloquer est habituellement fait avec des boucliers (voir aussi Excalibur). Quand un chevalier bloque une attaque il prend toutes les épées de l'attaquant utilisées au cours de l'attaque et tous les boucliers utilisés pendant la défense et les placent dans sa pile de score.

Parer. Au lieu d'utiliser un bouclier pour bloquer une attaque, le joueur défenseur peut parer l'attaque avec son épée. Pour réaliser une parade, le chevalier défenseur joue un set d'épées comme celles jouées par l'attaquant. Chaque chevalier place ses propres épées dans sa pile de score.

EXCALIBUR

L'épée, Excalibur, dont on raconte qu'elle possède des pouvoirs magiques, qui ont été donnés à Arthur par la Dame du Lac.

Le chevalier attaquant peut jouer Excalibur comme attaque. Cette attaque ne peut pas être bloquée par des boucliers, elle peut seulement être parée par une autre Excalibur.

Excalibur peut aussi être utilisé pour bloquer toutes les attaques normales sauf le Coup dans le dos.

LA BOULE DE CRISTAL DE MERLIN

Merlin utilisait sa boule de cristal pour voir le futur et donner à Arthur des conseils avant de prendre d'importantes décisions.

Quand un chevalier joue une boule de cristal, il s'en défait et réalise une des actions suivantes :

Piocher 4 cartes

Piochez quatre cartes et les regarder. Le chevalier en choisit deux qu'il garde en main et place les deux autres sur le dessus de la pioche dans n'importe quel ordre. S'il ne reste plus assez de carte dans la pioche vous pouvez encore garder deux cartes et placer le reste sur la table.

Chercher une carte

Regardez les cartes de la pioche et choisissez une carte et mettez là dans votre main. Montrez cette carte aux autres chevaliers.

Regarder une main

Regardez les cartes de l'un de vos adversaires sans les révéler aux autres.

LA COURONNE DU ROI ATHUR

Chaque chevalier a prêté serment auprès du Roi et il reste malgré tout loyal à la Couronne. Celui qui met la couronne sur sa tête peut encore donner un ordre aux autres chevaliers.

Quand un chevalier joue une couronne il donne un des ordres suivants et effectue l'action associée comme inscrit ci-après. Une couronne est placée sur le dessus de la défausse à moins que le chevalier choisisse d'abdiquer.

Abaissez vos épées ! *Une fois cet ordre donné chaque chevalier dépose son épée sur le sol. Seront-ils assez rapide pour la ramasser ?*

Vos adversaires doivent se défausser de deux épées. Ceux qui ne peuvent pas le faire passeront leur prochain tour.

Attention ! *Cet ordre déclenche un sentiment de panique chez les chevaliers et ils sont incapables de régir pendant un court instant.*

Vous avez deux tours à jouer consécutivement. Cette action peut aussi être jouée à la fin du jeu durant la phase de « dernière chance ».

Craignez ma puissante épée ! *Cet ordre frappe d'effroi le cœur des chevaliers et les fait trembler les rendant incapables de bloquer.*

Cette action est considérée comme une attaque ne pouvant ni être parée ni bloquée (vous ne jouez aucune autre carte). Une fois l'attaque résolue, vous continuez votre tour normalement.

Aidez-moi ! *Tous les chevaliers sont forcés d'aider le porteur de la couronne qui ordonne de le faire.*

Un chevalier doit vous donner deux de ses cartes, sans les montrer aux autres chevaliers. Si le chevalier peut seulement vous donner une carte, il le fait. Ces cartes ne peuvent pas être des sacs d'or. Si le chevalier n'a que des sacs d'or, il révèle ses cartes à tous les chevaliers et l'ordre prend fin.

Abdication

Au lieu de donner un ordre, le chevalier peut choisir d'abdiquer et met la couronne dans sa pile de score. Le chevalier passe ensuite la fin de son tour. La couronne vaut trois points comme indiquée sur la carte.

FIN DU JEU

Les chevaliers se réunissent une dernière fois autour d'un feu de camp dans la nuit tombante, lors de leur retour dans leur foyer. Comme le savent tous les chevaliers, ce n'est pas d'être le plus riche qui importe, c'est d'être celui qui repartira avec la meilleure histoire. Laissons la vantardise commencée.

DERNIERE CHANCE

Quand la dernière carte est piochée depuis la pioche le chevalier dont c'est le tour, le fini et ensuite tous les chevaliers (incluant le chevalier ayant pioché la dernière carte) reçoivent une dernière chance, c'est-à-dire un tour supplémentaire où ils ne piochent pas de cartes.

DEFAUSSE ET DECOMPTE

Quand tous les chevaliers ont fini leur tour de « dernière chance », toutes les cartes restantes dans les mains de chaque chevalier sont défaussées et les piles de score sont décomptées. Regardez le coin droit de chaque carte pour connaître le nombre de points qu'elle vous rapporte. Excalibur ne rapporte pas de points. Le chevalier avec le plus de points est déclaré vainqueur.

Conception du jeu : Magnus Esko.

Conception graphique : Chechu Nieto

Editeur : Z-Man Games, Inc.

Traduction réalisée par Thomas Florandeu.