

Légendes de Camelot

Règle simplifiées

Mise en place

Placez les trois cartes « Lieu » au centre de la table de jeu, à 30 ou 40 centimètres au moins les une des autres, selon le schéma présenté à droite.

Dans le coin supérieur droit de chacune des cartes du jeu, vous trouverez un symbole coloré indiquant son « Niveau de jeu » : blanc (règles simplifiées), bleu (jeu standard), rouge (règles avancées). Classez les cartes par Niveau de jeu, et écartez les cartes bleues et rouges : elles ne seront pas utilisées dans la version simplifiée des règles. Notez que les trois cartes « Spécial » et les trois « Événements finaux » ne sont pas utilisés dans les règles simplifiées.

Mélangez les cartes « Événement » restantes et placez-les face cachée au centre de la table. Mélangez les cartes « Personnage », distribuez-en 5 à chaque joueurs, et placez les cartes restantes face cachée au centre de la table, à côté du paquet de cartes « Événement ». Laissez de la place à côté de chaque pile de carte, pour leurs tas de défausse respectifs.

Mélangez les cartes de référence (il doit y en avoir une pour chaque joueur), tout en prenant garde de bien inclure la carte portant le symbole « Pendragon » (en haut à gauche). Distribuez une carte à chaque joueur, qui pourra s'y référer au cours du jeu. Le joueur ayant obtenu la carte « Pendragon » jouera en premier.

Chaque joueur doit maintenant choisir une couleur correspondant à l'un des quatre côtés des cartes « Lieu ». Choisissez la couleur la plus proche de chaque joueur : c'est ici que chacun jouera ses Personnages. En commençant par le premier joueur, et en tournant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun joue un Personnage de départ à partir de sa main, près du Lieu de son choix. Chaque personnage doit être placé en face du côté coloré approprié (côté bleu pour le joueur bleu, côté rouge pour le joueur rouge, etc.).

Résumé du jeu

Chaque personnage possède six symboles représentant ses Aptitudes (Combat, Diplomatie, Aventure, Ruse, Chevalerie et Psyché), suivis par les Scores correspondants, notés de -1 à 6. Les joueurs jouent leurs personnages à côté des cartes « Lieu ». Un groupe de Personnages appartenant au même joueur dans le même Lieu est une « Compagnie ». Des personnages appartenant au même joueur, mais situés dans des Lieux différents ne font pas partie de la même Compagnie.

Un Personnage dont la carte porte un Blason dans le coin supérieur gauche est un Chevalier. Le symbole sur le Blason du Chevalier indique l'Alléan-

ce qu'il partage avec certains autres Chevaliers. Le Blason d'Allégeance n'est associé avec aucune règle du jeu, mais d'autres cartes peuvent y faire référence. Vous trouverez au dos de ce livret l'ensemble des Allégeances du jeu.

Au cours du jeu, des Événements locaux seront tirés du paquet de cartes « Événements » et placés sur les cartes de Lieux correspondantes. Par exemple, le Chevalier noir est un Événement de la Forêt périlleuse ; il devra donc être placé sur la carte « Forêt périlleuse ».

Chaque Événement local comporte des Pré-requis dans le coin inférieur droit, nécessaires pour venir à bout de la quête proposée. Ces Pré-requis mentionnent une ou plusieurs Capacité(s), identifiée(s) par leur symbole, suivie(s) d'un nombre compris entre 6 et 18. Une Compagnie de Personnages située sur le Lieu approprié doit posséder un total de Scores d'Aptitudes supérieur ou égal aux Pré-requis pour terminer la quête proposée par l'Événement. Par exemple, une Compagnie située dans la Forêt périlleuse aura besoin d'un Score de Combat total de 12 ou plus pour terminer la quête du Chevalier noir.

Chaque Événement rapporte un nombre de Points de Victoire compris entre 1 et 6. À la fin de la partie, le joueur qui a amassé le plus de Points de Victoire gagne !

Jouer

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chacun joue dans l'ordre les quatre phases du tour de jeu, décrites ci-dessous. Le jeu continue jusqu'à ce que le paquet de cartes « Événements » soit vide, et que tous les Événements aient été complétés.

1. Piocher une carte « Événement » : au début de chaque tour, le joueur actif doit tirer la première carte du paquet « Événements ». Si la carte tirée est un « Événement spécial », celui-ci est résolu immédiatement, et la carte est défaussée. S'il s'agit d'un « Événement local » (Événement de Camelot, de Cornouailles ou de la Forêt périlleuse), celui-ci est placé à la vue de tous sur la carte « Lieu » correspondante, à côté des autres cartes « Événements » éventuellement déjà présentes.

2. Utiliser le texte optionnel de la carte (« peut ») : chaque Personnage possède une capacité spéciale décrite sur la carte, lui permettant d'agir d'une manière ou d'une autre sur le jeu. Si le texte de carte inclut le mot « peut », alors la capacité décrite est considérée comme optionnelle, et ne peut être utilisée qu'une fois par tour, pendant la seconde phase du tour du joueur actif. Certains Personnages possèdent un symbole « Menace » (voir ci-contre), à côté du texte de leur carte. Cette capacité leur permet de défausser un Personnage adverse situé sur le même Lieu.

3. Compléter une quête proposée par un Événement local : le joueur actif vérifie maintenant si l'une de ses Compagnies satisfait aux Pré-requis d'un quelconque Événement local (voir plus haut). Si c'est le cas, le joueur termine la quête de l'Événement local et place la carte correspondante devant

lui, face visible. Un joueur ne peut terminer qu'une seule quête par tour, sur chaque Lieu.

4. Deux actions : le joueur actif peut désormais accomplir deux des actions suivantes, dans l'ordre qu'il veut. Il peut même accomplir deux fois la même action (mais cela lui coûtera toujours deux actions).

* Piocher un Personnage : un joueur peut dépenser l'une de ses actions pour piocher une nouvelle carte de Personnage et la placer dans sa main. Nul ne peut avoir plus de 5 cartes en main toutefois. Les joueurs ne peuvent pas défausser volontairement les cartes de leur main.

* Jouer un Personnage : un joueur peut utiliser l'une de ses actions pour jouer un de ses Personnages, placé sur le Lieu de son choix. Une Compagnie ne peut toutefois accueillir que 6 Personnages au maximum, sur un Lieu donné.

* Déplacer 1 ou 2 Personnages : un joueur peut utiliser l'une de ses actions pour déplacer 1 ou 2 de ses personnages d'un Lieu à l'autre, tant que la limite maximum de Personnages par Compagnie n'est pas dépassée. Si le joueur choisit de déplacer deux Personnages dans la même action, les deux doivent commencer et terminer leur mouvement ensembles.

Gagner le jeu (règles simplifiées)

Lorsque le paquet de cartes « Événements » est vide, et que le dernier Événement présent sur la table a été complété, chaque joueur fait la somme des Points de Victoire amassés. Celui qui totalise le plus de points gagne le jeu !

Passer au jeu standard

Jouer une ou deux fois avec les règles simplifiées permet de se familiariser avec le jeu et quelques-uns de ses Personnages. Nous vous conseillons de lire ensuite le reste de ce livret et jouer avec les règles standard, qui incorporent toutes les cartes blanches et bleues.

Vous y découvrirez un jeu plus stratégique et interactif, où chaque partie est différente de la précédente car un nombre aléatoire d'Événements est mis en jeu à chaque fois !

Bibliographie

Tous les textes d'ambiance situés sur les cartes de Légendes de Camelot, tout comme les recherches pour le glossaire des personnages, sont inspirés des sources suivantes. Les joueurs sont encouragés à lire ces chefs-d'œuvre classiques pour en apprendre plus sur leur personnages favoris, chevaliers, dames et autres personnages moins recommandables !

Crédits

Conception : Adrew Park

Destini Productions Inc. Graphics Design Studio

Direction artistique : Ed Beard Jr.

Relecture générale : Kelly D. Beard

Mise en page des cartes et infographie : Andrew Park

Bordure des cartes et illustration des symboles d'Aptitudes : Nigel Sade

Illustrations des symboles d'Allégeances : C. James Park VII

Illustration du dos des cartes et de la boîte, textures « pierre » et « parchemin » des cartes : Ed Beard Jr.