

CAMELOT 1.0

2 à 5 | 40 mm > gagner 4 ou 5 tournois différents

→ **préparation** | Mélangez les cartes et **distribuez en 8** à chacun. Le joueur à gauche du donneur commence la partie. par la suite, **c'est le vainqueur d'un tournoi qui entame le suivant.**

Débuter un tournoi

Avant de réaliser la phase 1 (tirer une carte), le premier joueur annonce la couleur du tournoi (rouge, vert, violet, etc...)

— **memo** impossible de lancer un tournoi de la même couleur que le tournoi précédent

— **memo** si le 1er joueur n'a que des cartes d'action, il doit les montrer et c'est le joueur sur sa gauche qui devient 1er joueur

Lors du 1er tour (après avoir réalisé la phase 1), chaque joueur souhaitant participer au tournoi **doit poser au minimum une carte de combat ou de soutien**

Tour de jeu

① PIOCHER UNE CARTE

La main du joueur n'est pas limitée

② JOUER UNE OU PLUSIEURS CARTES (aucune limite)

On combine à loisir les cartes de combat, de soutien (écuyer ou dame) et d'action.

— **memo** impossible de jouer une carte combat d'une couleur autre que celle du tournoi (sauf si une carte action en change la couleur).

— **memo** lors d'un tournoi vert, toutes les cartes ont une valeur de 1 (y compris les soutiens)

— **memo** lors de la résolution d'une carte action pendant un tournoi vert, la valeur initiale des cartes soutien est prise en compte

Toutes les cartes jouées se chevauchent en une colonne (appelée personnage), de manière à ce que **chaque valeur soit visible**. Les cartes action permanentes sont posées à côté du "personnage"

— **memo** un personnage peut avoir en soutien plusieurs ecuyers mais une seule dame

— **memo** un personnage composé d'une seule carte ne peut être ni volée, ni retirée mais peut être échangée

— **memo** si une action amène un joueur à défausser toutes ses cartes, il conserve malgré tout la première carte posée.

En fin de tour, la valeur totale des cartes d'un personnage doit être supérieure à tout autre personnage adverse (sous peine d'abandon) et elle est **annoncée à voix haute**

③ ABANDONNER

Si son personnage est trop faible ou **si le joueur renonce à poser de nouvelle(s) carte(s)**, il abandonne et défausse toutes les cartes posées devant lui. Il ne peut plus participer au tournoi en cours

— **memo** si le joueur avait une dame en soutien, il doit se défausser de l'un de ses jetons

Gagner un tournoi

Dès qu'il ne reste plus qu'un joueur en lice, il gagne le tournoi et **prend un jeton de la couleur du tournoi remporté**

— **memo** s'il possède déjà un jeton de cette couleur, il n'en gagne pas un second.

Le vainqueur défausse toutes ses cartes posées devant lui

Gagner la partie

Le vainqueur est le premier à réunir 4 jetons de couleur différentes (à 4 et 5 joueurs) **ou 5 jetons** (à 2 ou 3 joueurs)

CAMELOT 1.0

2 à 5 | 40 mm > gagner 4 ou 5 tournois différents

→ **préparation** | Mélangez les cartes et **distribuez en 8** à chacun. Le joueur à gauche du donneur commence la partie. par la suite, **c'est le vainqueur d'un tournoi qui entame le suivant.**

Débuter un tournoi

Avant de réaliser la phase 1 (tirer une carte), le premier joueur annonce la couleur du tournoi (rouge, vert, violet, etc...)

— **memo** impossible de lancer un tournoi de la même couleur que le tournoi précédent

— **memo** si le 1er joueur n'a que des cartes d'action, il doit les montrer et c'est le joueur sur sa gauche qui devient 1er joueur

Lors du 1er tour (après avoir réalisé la phase 1), chaque joueur souhaitant participer au tournoi **doit poser au minimum une carte de combat ou de soutien**

Tour de jeu

① PIOCHER UNE CARTE

La main du joueur n'est pas limitée

② JOUER UNE OU PLUSIEURS CARTES (aucune limite)

On combine à loisir les cartes de combat, de soutien (écuyer ou dame) et d'action.

— **memo** impossible de jouer une carte combat d'une couleur autre que celle du tournoi (sauf si une carte action en change la couleur).

— **memo** lors d'un tournoi vert, toutes les cartes ont une valeur de 1 (y compris les soutiens)

— **memo** lors de la résolution d'une carte action pendant un tournoi vert, la valeur initiale des cartes soutien est prise en compte

Toutes les cartes jouées se chevauchent en une colonne (appelée personnage), de manière à ce que **chaque valeur soit visible**. Les cartes action permanentes sont posées à côté du "personnage"

— **memo** un personnage peut avoir en soutien plusieurs ecuyers mais une seule dame

— **memo** un personnage composé d'une seule carte ne peut être ni volée, ni retirée mais peut être échangée

— **memo** si une action amène un joueur à défausser toutes ses cartes, il conserve malgré tout la première carte posée.

En fin de tour, la valeur totale des cartes d'un personnage doit être supérieure à tout autre personnage adverse (sous peine d'abandon) et elle est **annoncée à voix haute**

③ ABANDONNER

Si son personnage est trop faible ou **si le joueur renonce à poser de nouvelle(s) carte(s)**, il abandonne et défausse toutes les cartes posées devant lui. Il ne peut plus participer au tournoi en cours

— **memo** si le joueur avait une dame en soutien, il doit se défausser de l'un de ses jetons

Gagner un tournoi

Dès qu'il ne reste plus qu'un joueur en lice, il gagne le tournoi et **prend un jeton de la couleur du tournoi remporté**

— **memo** s'il possède déjà un jeton de cette couleur, il n'en gagne pas un second.

Le vainqueur défausse toutes ses cartes posées devant lui

Gagner la partie

Le vainqueur est le premier à réunir 4 jetons de couleur différentes (à 4 et 5 joueurs) **ou 5 jetons** (à 2 ou 3 joueurs)