

# TOURNOI de CAMELOT

créé par Ken Shannon  
Karen Boginski  
& Jody Barbessi



# À PROPOS DU ROI ARTHUR

Nul ne sait si le roi Arthur était un véritable personnage historique, mais les histoires liées à la cour de Camelot ont fasciné les esprits pendant près d'un millénaire. En réalité, il faut bien comprendre que sa légende n'est pas issue d'une seule et même œuvre, mais s'inspire de diverses sources, mythes, folklore et autres créations littéraires, bien souvent contradictoires.

Bon nombre d'éléments de son histoire sur lesquels nous nous basons aujourd'hui ont d'abord été relatés dans *L'Histoire des rois de Bretagne* (*Historia regum Britanniae*, 1181), de Geoffrey de Monmouth. Il est néanmoins probable que ses écrits soient eux-mêmes tirés d'œuvres plus anciennes, aujourd'hui tombées dans l'oubli. Monmouth nous narre l'histoire du père d'Arthur, Uther Pendragon, du sorcier observateur Merlin, du mariage d'Arthur avec Guenièvre et de Mordred (décrit comme étant le neveu d'Arthur, et non son fils !), dont la tentative d'usurpation du pouvoir a conduit à sa mort et à celle d'Arthur lors de la bataille de Camlann. Monmouth décrit Arthur comme étant un roi, mais aussi un vaillant guerrier menant ses hommes au combat.

La vie de Lancelot du Lac, sa liaison adultérine avec la reine Guenièvre ainsi que les exploits et aventures d'autres chevaliers de la Table ronde (notamment Perceval et le Roi pêcheur), sont contés dans le « Lancelot/Graal », série d'œuvres françaises du XIIe siècle. Ces écrits s'attardent sur la Quête du Graal et brossent un portrait d'Arthur à la fois sage, bienveillant et belliqueux.

À partir du XIIIe siècle, « Le cycle de la Vulgate », ensemble d'œuvres françaises en prose, offre une vision plus consensuelle du roi et a tendance à minimiser son rôle dans la légende. Le récit se veut plus ancré dans le christianisme, des personnages bien connus tels que Galahad font leur apparition, tandis que le rôle d'autres protagonistes s'étoffe ou évolue (Mordred devient le fils bâtard d'Arthur).

Lorsque *Le Morte d'Arthur*, de Thomas Mallory, est publié à la fin du XV<sup>e</sup> siècle, l'image ancestrale du puissant Arthur disparaît au profit de celle plus romancée des écrits français. Mallory tente de mêler les deux influences, sans grand succès ; néanmoins, les œuvres qui suivent s'appuient sur la vision de Mallory.

Durant l'ère moderne, la légende arthurienne connaît un vif regain d'intérêt. De véritables chefs-d'œuvre font ainsi leur apparition, tels que *Parsifal*, opéra composé par Richard Wagner et s'inspirant d'un poème allemand du XIII<sup>e</sup> siècle écrit par Wolfram von Eschenback, Les idylles du roi d'Alfred Tennyson, ou encore *Les dames du lac* et *Les brumes d'Avalon*, de Marion Zimmer Bradley.

Bien qu'elle trouve ses racines dans la Bretagne médiévale, la légende du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde fascine encore aujourd'hui. De nouvelles œuvres se créent à mesure que les anciens écrits sont étudiés. Parmi ces œuvres, on trouve même des jeux !

Nous espérons sincèrement que vous prendrez du plaisir à y jouer et à découvrir et explorer les nombreuses références mentionnées ci-dessus.

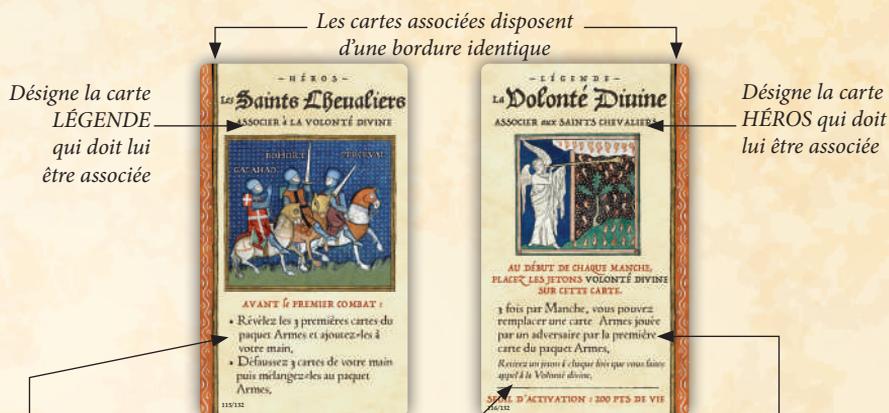
# Le TOUR NOI de CAMELOT

**BUT DU JEU :** Être le chevalier disposant du plus grand nombre de POINTS DE VIE à la fin de la partie. Pour ce faire, vous devrez infliger des **blessures** à vos adversaires (grâce aux cartes Armes) tout en veillant à ne pas trop en **subir**.

## - MATÉRIEL -

### 1. CARTES MYTHE (16) (8 HÉROS et 8 LÉGENDES)

Chaque joueur reçoit une carte HÉROS ainsi que la carte LÉGENDE associée, qu'il conservera jusqu'à la fin de la partie.



Les pouvoirs du HÉROS sont disponibles en permanence.

Les pouvoirs de la carte LÉGENDE ne sont disponibles que lorsque le Seuil d'activation\* a été atteint.

\*Voir cartes Légende : Seuil d'activation à la page 10 pour plus d'informations.

### 2. CARTES & MARQUEURS POINTS DE VIE (6 ensembles)

Les cartes Points de vie représentent l'état de santé de chaque chevalier et le nombre de blessures qu'il a subies. Chaque ensemble se compose de 2 cartes et d'un marqueur, comme indiqué ci-dessous :

CARTE #1

VAILLANT			
400	395	390	385
380	375	370	365
360	355	350	345
340	335	330	325
320	315	310	305
Point à l'air VAILLANT (300-375)			

Face A

CARTE #2

AFFAIBLI			
200	195	190	185
180	175	170	165
160	155	150	145
140	135	130	125
120	115	110	105
Point à l'air AFFAIBLI (300-180)			

Face B

VALIDE			
300	295	290	285
280	275	270	265
260	255	250	245
240	235	230	225
220	215	210	205
Point à l'air VAILLANT (300-180)			

Face A

MUTILÉ			
100	95	90	85
80	75	70	65
60	55	50	45
40	35	30	25
20	15	10	5
- ZÉRO -			

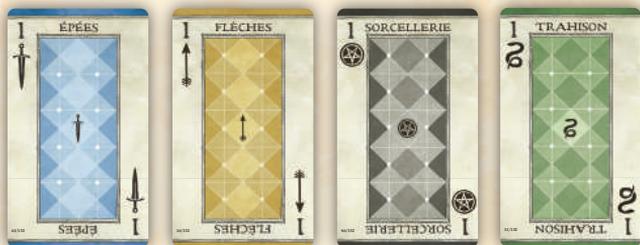
Face B

Marqueur Points de vie

### 3. PAQUET ARMES (80 cartes)

Chaque chevalier reçoit un certain nombre de cartes de ce paquet à chaque tour pour constituer sa main. Il y a 3 types de cartes Armes : *Armes de base*, *Alchimie* et *Enchanteur* (MERLIN et APPRENTI).

#### A. Cartes ARMES DE BASE (60)



4 SUITES : ÉPÉES, FLÈCHES, SORCELLERIE ET TRAHISON – 15 cartes par suite

Chaque suite de cartes Armes de base comporte 11 cartes STANDARD et 4 cartes POISON.

CARTES  
STANDARD



Elles infligent  
**5 blessures.**

Les CARTES POISON sont  
représentées par un crâne  
et un symbole  
de poison situé  
sur le côté.



Elles infligent  
**10 blessures.**

Les cartes POISON **infligent plus de blessures** aux adversaires que les cartes STANDARD.

#### B. Cartes ALCHIMIE (15)

Les cartes ALCHIMIE peuvent remplacer n'importe quelle suite de cartes Armes de base. Néanmoins, des règles spécifiques s'appliquent lorsque vous décidez de les jouer (voir page 6).



Il n'y a pas de  
cartes ALCHIMIE  
« empoisonnées ».

Les cartes ALCHIMIE  
infligent **5 blessures.**

#### C. Cartes ENCHANTEUR (5)

- Il y a 3 cartes MERLIN et 2 cartes APPRENTI.
- Ce sont des cartes neutres. Lorsque vous les jouez, vous devez leur attribuer une valeur ainsi qu'une suite.
- Les cartes MERLIN infligent 25 blessures.
- Les cartes APPRENTI infligent 5 blessures.



## 6. Cartes FAVEUR DIVINE (24)

- Les cartes FAVEUR DIVINE sont là pour aider les chevaliers les plus bas en vie.
- Elles ne peuvent servir qu'un tour, puis elles sont défaussées.



Texte d'ambiance

Pouvoirs spéciaux de la carte

## 7. AUTRES JETONS (4)

- Lorsqu'un chevalier incarne le *ROI ARTHUR*, il peut se servir du jeton « +3 » pour indiquer la valeur finale d'une carte
- Les 3 jetons *VOLONTÉ DIVINE* permettent de suivre le nombre d'utilisations des pouvoirs des cartes *VOLONTÉ DIVINE*.



## - MISE EN PLACE -

### 1. Distribuez à chaque chevalier :

- a) une carte HÉROS ainsi que la carte LÉGENDE qui lui est associée (*les cartes Héros peuvent être distribuées au hasard ou choisies par les chevaliers*).
- b) un ensemble de cartes POINTS DE VIE et un marqueur POINTS DE VIE

### 2. Placez votre carte HÉROS par-dessus sa carte LÉGENDE, en veillant à laisser visible le Seuil d'activation situé au bas de la carte LÉGENDE.



**Note :** LA CARTE LÉGENDE DE SIRE GAUVAIN, L'ÉCHARPE VERTE, ne possède pas de Seuil d'activation. Placez donc ces deux cartes côte à côte au début de la partie.

*La carte GUENIÈVRE est placée par-dessus la carte LANCELOT, de sorte que seul le Seuil d'activation de la carte LANCELOT soit visible.*

3. Empilez vos cartes POINTS DE VIE sur la table, en posant la carte bleue « Vaillant » sur le dessus. Posez ensuite le marqueur POINTS DE VIE sur la case 400 (400 représente **le nombre maximal de points de vie**).
4. Mélangez le paquet de cartes FAVEUR DIVINE et placez-le face cachée sur la table, en laissant suffisamment de place à proximité pour y révéler deux cartes lors de la « phase Faveur divine » (voir page 9).
5. DISTRIBUEZ LES CARTES :
  - a) Choisissez aléatoirement le donneur.
  - b) Ce dernier distribue 12 cartes à chaque chevalier.
  - c) Les cartes ARMES restantes sont posées sur la table pour constituer la pioche de cartes ARMES. Certaines cartes HÉROS ou FAVEUR DIVINE requièrent de piocher des cartes ARMES supplémentaires.

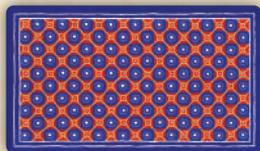
# - MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS -



Paquet FAVEUR DIVINE

Zone pour révéler les cartes  
FAVEUR DIVINE

Pioche de cartes  
ARMES



Zone pour la  
DÉFAUSSE

CHEVALIER #1

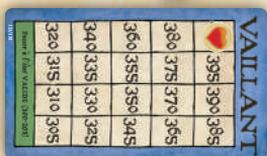


CHEVALIER #2

CHEVALIER #4



Le ROI ARTHUR  
commence  
toujours la partie  
avec un jeton +3



CHEVALIER #3

## - COMMENT JOUER -

Le *Tournoi de Camelot* est un jeu de plis qui s'articule autour d'un certain nombre de « Manches » durant lesquelles les chevaliers participent à des « Combats » en posant des cartes Armes de leur main. Les cartes sont jouées dans le sens horaire.

### MANCHE

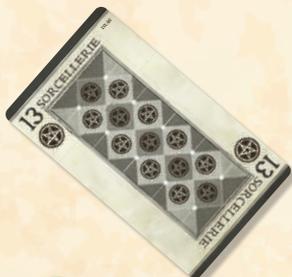
1. Le chevalier situé à gauche du donneur pose la première carte Armes de la Manche.
  - a) Si possible, les adversaires doivent suivre (jouer une carte de la même suite)  
OU jouer une carte  
*MERLIN* ou *APPRENTI*. 
  - b) Si un chevalier ne peut pas suivre, il doit jouer une carte *ALCHIMIE*. Les cartes *ALCHIMIE* prennent automatiquement la forme de l'*ENTAME*.
  - c) Si un chevalier ne peut pas suivre, ni jouer de cartes *ALCHIMIE*, il choisit une carte de sa main et la pose face visible dans la *DÉFAUSSE*. Il ne participe pas au Combat et subit alors 5 blessures, comme marque de *DÉSHONNEUR*.
  - d) S'ils n'ont pas le choix, les chevaliers peuvent entamer avec une carte *ALCHIMIE*. Dans ce cas, les adversaires peuvent jouer n'importe quelle carte.
2. **FEINTE** : Avant de déterminer le vainqueur du Combat, retournez face cachée toutes les cartes de même valeur (y compris les cartes *MERLIN* et *APPRENTI* ayant une valeur identique à d'autres cartes du combat). Ces cartes sont exclues du Combat, mais sont néanmoins prises en compte dans le calcul des blessures.
3. Parmi les cartes visibles restantes, le chevalier ayant posé la carte Armes **LA PLUS FAIBLE PERD** le Combat.
  - a) Le perdant rassemble toutes les cartes Armes qui ont été jouées pour former une pile (« pile de blessures ») devant lui. Les cartes Armes qui ont été mises dans la Défausse n'intègrent pas la pile de blessures.
  - b) Si **TOUTES** les cartes du Combat ont été retournées face cachée, laissez-les de côté. Elles seront prises en compte dans le calcul des blessures du prochain Combat. S'il s'agissait de l'ultime Combat, défaussez-les.
  - c) C'est au perdant de jouer la **PREMIÈRE** carte Arme du Combat **SUIVANT**.
4. Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées aient été jouées. La Manche se termine alors.

Pour rappel, les chevaliers **doivent attribuer une suite et une valeur** aux cartes *MERLIN* et *APPRENTI* qu'ils jouent. La suite choisie doit correspondre à celle de l'entame (première carte jouée).

## - EXEMPLE DE COMBAT -

1

**Le chevalier 1** entame avec le **13 DE SORCELLERIE**. Ses adversaires doivent jouer une carte de la même SUITE, s'ils le peuvent.



2

**Le chevalier 2** n'a ni carte SORCELLERIE, ni carte ALCHIMIE ; il choisit donc une carte de sa main. Comme il ne peut pas suivre, il doit la poser directement dans la Défausse et subit 5 blessures, comme marque de DÉSHONNEUR.



5

**Le chevalier 5** joue une carte MERLIN et lui attribue la valeur de « 11 de Sorcellerie ».



3

**Le chevalier 3** joue le 11 d'ALCHIMIE. Cette carte se transforme automatiquement en 11 DE SORCELLERIE.



4

**Le chevalier 4** joue le 7 DE SORCELLERIE.



Avant de déterminer le vainqueur du Combat, il faut prendre en compte la FEINTE et retourner face cachée le 11 d'Alchimie et la carte MERLIN qui s'est transformée en 11 de Sorcellerie.

Le chevalier 4 perd le Combat, puisqu'il a joué la carte la plus faible. Il rassemble donc toutes les cartes jouées pendant le Combat et les place dans sa pile de blessures.

– EXEMPLE –

Voici les cartes présentes dans la pile de blessures du chevalier 4 à la fin de la première Manche.



5 blessures 5 blessures 5 blessures 10 blessures 10 blessures 5 blessures 25 blessures

Le total de blessures subies par le chevalier 4 durant cette Manche est de 65.

### EFFETS DE BLESSURES SUPPLÉMENTAIRES

Certaines cartes doublent le nombre de blessures d'une suite. Le total de blessures infligées par une carte ou subies par un chevalier ne peut qu'être au maximum doublé.

5. Une fois la Manche terminée, chaque chevalier examine sa pile de blessures pour calculer le TOTAL DE BLESSURES qu'il doit subir.

- Les cartes Armes STANDARD infligent 5 BLESSURES
- Les cartes Armes POISON infligent 10 BLESSURES
- Les cartes MERLIN infligent 25 BLESSURES
- Les cartes APPRENTI infligent 5 BLESSURES

6. Une fois le TOTAL DE BLESSURES calculé, chaque chevalier déplace le marqueur situé sur sa carte Points de vie en fonction.
7. Dès qu'un chevalier atteint le *Seuil d'activation* de sa carte Légende, il peut alors bénéficier des pouvoirs de celle-ci à partir de la prochaine Manche. Voir page 10 « Cartes Légende : Seuil d'activation ».
8. Le chevalier ayant subi le plus de blessures rassemble, mélange et distribue les cartes Armes pour la Manche suivante. En cas d'égalité, c'est le chevalier le plus proche du donneur précédent qui devient nouveau donneur.
9. Avant de distribuer les cartes de la prochaine Manche, les cartes FAVEUR DIVINE doivent être attribuées selon les modalités détaillées ci-après.

### EXEMPLE:

Total des blessures = 65

400 moins 65 = 335

*Plus la valeur de la pile de blessures est importante, plus le chevalier subira de blessures et perdra de points de vie !*



## PHASE FAVEUR DIVINE

Dans *Le Tournoi de Camelot*, les Dieux se tiennent prêts à accorder leurs faveurs aux **chevaliers ayant subi le plus de blessures**. Les cartes FAVEUR DIVINE octroient des pouvoirs spéciaux supplémentaires aux chevaliers. Ces derniers pourront les utiliser durant une Manche..

Au début de la phase FAVEUR DIVINE, toutes les cartes FAVEUR DIVINE situées en face des chevaliers vont dans la défausse appropriée.

### COMMENT DISTRIBUER LES CARTES FAVEUR DIVINE ?

- Au fur et à mesure du Tournoi, le nombre de participants recevant automatiquement une carte FAVEUR DIVINE augmente :

#### DISTRIBUTION DES CARTES FAVEUR DIVINE (3-4 CHEVALIERS)

Manche 1 : le chevalier ayant subi le plus de blessures reçoit une carte

Manche 2 : les deux chevaliers ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 3+ : les trois chevaliers ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

DANS LE CADRE D'UN TOURNOI À 3 PARTICIPANTS,  
LE CHEVALIER DISPOSANT DU PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS  
DE VIE NE REÇOIT PAS DE CARTE.

#### DISTRIBUTION DES CARTES FAVEUR DIVINE (5-6 CHEVALIERS)

Manche 1 : les deux chevaliers ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 2 : les trois chevaliers ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 3 : les quatre chevaliers ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 4+ : les cinq chevaliers ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

LE CHEVALIER DISPOSANT DU PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS  
DE VIE NE REÇOIT **JAMAIS** DE CARTES FAVEUR DIVINE

### QUE FAIRE EN CAS D'ÉGALITÉ ?

En cas d'égalité, le chevalier concerné le plus proche du précédent donneur pioche une carte FAVEUR DIVINE en premier.

### COMMENT LES CHEVALIERS CHOISISSENT-ILS LEURS CARTES FAVEUR DIVINE ?

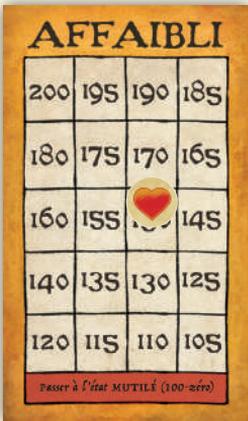
Une fois le total de BLESSURES calculé et les marqueurs POINTS DE VIE ajustés :

1. Retournez les deux premières cartes du paquet FAVEUR DIVINE (voir le schéma de Mise en place page 6).
2. Le chevalier ayant subi le plus de blessures choisit une carte FAVEUR DIVINE.
  - a) Il peut prendre une carte face visible OU piocher la première carte du paquet FAVEUR DIVINE.

- b) Il la place face visible à proximité de sa carte Légende.
  - c) Dès qu'une carte face visible est prise, elle doit être remplacée par la première carte du paquet FAVEUR DIVINE. (Remarque : Cette étape peut être ignorée lors de la première Manche d'un tournoi à 3-4 participants.)
3. Répétez l'étape 2 pour tous les chevaliers concernés, en fonction du nombre de Manches qui ont été jouées. Le chevalier ou les chevaliers disposant du plus grand nombre de points de vie ne reçoivent JAMAIS de carte FAVEUR DIVINE !
  4. Un chevalier accusant un retard de 100 points de vie ou plus sur le chevalier disposant du plus grand nombre de points de vie reçoit une carte FAVEUR DIVINE supplémentaire, en commençant par le chevalier ayant subi le plus de blessures.
  5. Un chevalier accusant un retard de 200 points de vie ou plus sur le chevalier disposant du plus grand nombre de points de vie reçoit une carte FAVEUR DIVINE supplémentaire, en commençant par le chevalier ayant subi le plus de blessures.
  6. Les cartes FAVEUR DIVINE visibles qui n'ont pas été choisies sont mises dans la défausse appropriée.

## CARTES LÉGENDE : SEUIL D'ACTIVATION

Le pouvoir spécial d'une carte LÉGENDE peut être utilisé lorsqu'un chevalier atteint son *Seuil d'activation*, indiqué en bas de la carte Légende. C'est le nombre de points de vie d'un chevalier qui déclenche *l'activation du Seuil*.



**AFFAIBLI**

200	195	190	185
180	175	170	165
160	155	150	145
140	135	130	125
120	115	110	105

Passer à l'état MUTILÉ (100-zéro)



- LÉGENDE -  
**Lancelot**  
ASSOCIER à GUINEVERE

VOUS RECEVREZ UNE DEUXIÈME  
CARTE ARMES SUPPLÉMENTAIRE  
À CHAQUE MANCHE

Avant de commencer une Manche,  
placez une de vos cartes Armes  
sous LANCELOT, face cachée.

À la fin de la Manche,  
avant de calculer les blessures,  
révèlez la carte.

Tous les chevaliers de faussent les  
cartes de cette suite présentes dans  
leur pile de blessures. Ces cartes  
n'infligent aucune blessure.

**SEUIL D'ACTIVATION : 150 PTS DE VIE**  
114/132

Le Seuil d'activation  
de LANCELOT est de  
**150 points de vie.**

Dès que le chevalier 1  
atteint 150 POINTS DE  
VIE, il peut détacher la  
carte LANCELOT de  
la carte GUENIÈVRE  
et bénéficier de son  
pouvoir spécial à partir  
de la prochaine Manche.

Carte POINTS DE VIE  
du Chevalier 1.

Tous les chevaliers, y compris celui disposant du plus grand nombre de points de vie, peuvent bénéficier du pouvoir de leur carte LÉGENDE, à partir du moment où le *Seuil d'activation* a été atteint.

Une fois qu'une carte LÉGENDE a été activée, son pouvoir est disponible pour le reste du Tournoi, même si le nombre de points de vie du chevalier dépasse le *Seuil d'activation* de la carte.

## FIN DU JEU ET VICTOIRE

- Le Tournoi prend fin dès qu'un participant atteint ZÉRO sur sa carte Points de vie.
- Le chevalier disposant du plus grand nombre de points de vie est alors déclaré vainqueur !

## - VARIANTE POUR 2 CHEVALIERS -

Dans le cadre d'un Tournoi à deux participants, retirez la suite de FLÈCHES du paquet. Le reste du jeu se déroule normalement.

## CREDITS



Conception du jeu : Ken Shannon,  
Karen Boginski, Jody Barbessi  
Conceptrice graphique : Jody Barbessi  
Maquette : Vasilakos Design, LLC

Chef de projet : Rodolphe Gilbert  
Traduction : AlphaBest Translations  
Relecture : Philippe Tessier  
Adaptation graphique : Hervé Loiselet

## TESTEURS

Sarasota School of  
Arts and Science  
Board & Card  
Gaming Club  
Liz Smith Shannon  
Davin Therriault  
Michael Mayfield  
Peter Kageyama  
Joe Boginski  
Megan Moyer  
Steve Backhus  
Jan Baer  
Bri Buckler  
Toda Bjornson  
Rod Bristow  
Mark Choyce  
Athena Choyce  
Craig Corlis  
Gabriel Dias

Grace Dias  
Sarah Dias  
Daniel Delgado  
Jeremiah Ericson  
Brain Fiore  
Kyle Forsythe  
Jill Finlayson  
Charlene Francis  
Danny Fuestman  
Hal Greenberg  
Barry Guertin  
David Hearne  
Kristen Jijelava  
Gianni LoVario  
Craig McElroy  
David Moorehead  
Min Nemoy  
Annalisa Nosie  
Kyle Platte

Tom Reed  
Clete Roberts  
Jonathan Roy  
Justin Schwartz  
Jennifer Shannon  
Kenny Shannon IV  
Caroline Sine  
Julie Smith  
Pierce Timba  
Paul Watson  
Todd Williams  
Arthur Yambor  
  
Remerciements  
spéciaux à : Danica  
Enyart, Kyle Forsythe  
et Heather Mann.