



Un jeu de tournoi pour 3 à 6 chevaliers téméraires, dès 8 ans.

Auteur: Marco Silles

Les trompettes retentissent. La place du tournoi vibre sous les sabots des chevaux. Le tournoi décisif des glorieux chevaliers peut commencer. Équipés de leurs armures, les héros s'affrontent en duel. Qui conservera son armure protectrice jusqu'au dernier combat et remportera ainsi la victoire? Et qui aura amassé le plus d'or en récompense et sera reconnu comme le véritable vainqueur?

Le matériel du jeu

- 1 plan du jeu avec la place du tournoi
- 66 cartes de tournoi (épée, bouclier, lance, armure et joker)
- 5 cartes de déroulement des combats
- 6 cartes de bannière
- 4 gros jetons pour "le jugement de Dieu" (couronne, calice, globe impérial)
- 4 petits jetons à lancer (couronne, calice, globe impérial, points)
- 50 petits jetons à lancer (couronne, calice, globe impérial, points)
- 1 règle du jeu

La préparation

- ◆ Poser le plan du jeu au milieu de la table.
- ◆ Placer les 4 gros jetons, face découverte, aux 4 coins du plan sur les tentes dessinées.
- ◆ Laisser les 4 petits jetons à côté du plan de jeu.
- ◆ Chaque joueur reçoit 2 pièces de 10. Les autres pièces constituent "la banque".
- ◆ Parmi les cartes de déroulement des combats, prendre celle qui correspond au nombre de joueurs.
- ◆ Prendre les cartes de bannière indiquées par la carte de déroulement du tournoi, les mélanger et en remettre une à chaque joueur.
- ◆ Sélectionner les cartes de tournoi selon le tableau ci-dessous. Les cartes restantes sont complètement sorties du jeu. Batre les cartes sélectionnées et les distribuer, face cachée, aux joueurs.
- ◆ Le jeu commence enfin avec le premier troc (voir dans la rubrique "troc")

3 joueurs	cartes portant les valeurs de 1 à 6	3 jokers
4 joueurs	cartes portant les valeurs de 1 à 9	4 jokers
5 joueurs	cartes portant les valeurs de 1 à 12	2 jokers
6 joueurs	cartes portant les valeurs de 1 à 15	6 jokers

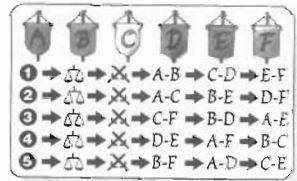
Conseil: Afin de réduire le hasard dans la distribution des cartes, nous recommandons une variante à la fin de cette règle du jeu.

Le but du jeu

La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur à posséder un équipement complet. Le joueur le plus fortuné remporte la partie.

Le déroulement de la partie

A chaque nombre de joueurs correspond une carte de déroulement des combats. Chaque tour (1, 2 etc.) commence toujours par un troc (⚖️), au cours duquel des cartes sont échangées ou vendues. Vient ensuite l'annonce du duel (⚔️) pour lequel chacun des deux joueurs doit posséder un équipement complet.

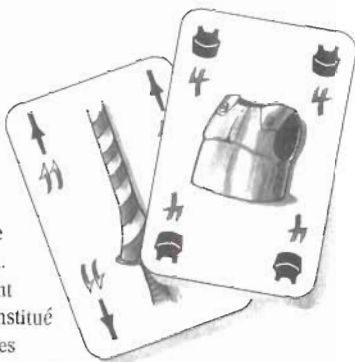


AVALON

Lorsqu'il y a un nombre impair de joueurs (3 ou 5), un des joueurs n'a pas d'adversaire pendant un tour, pendant que les autres se battent en duel.

Les cartes de tournoi

Chaque carte de tournoi représente une partie d'équipement et porte une valeur allant de 1 à 15. Plus la valeur est élevée, mieux cela vaut. Un joker a toujours la valeur 0. Pour chaque duel, les joueurs doivent posséder un **équipement complet**. Cet équipement est toujours constitué de 4 cartes: **bouclier, épée, lance et armure**. Si une de ces cartes manque, le joueur en question est éliminé du duel en cours. Il a pourtant la possibilité de continuer à troquer avec les autres joueurs. Un joker peut remplacer n'importe quelle partie de l'équipement. On peut même présenter 4 jokers comme équipement.



Le troc

Après avoir reçu les cartes de tournoi et avant chaque duel, on procède à un tour de troc. Chaque joueur s'efforce d'acquérir un équipement complet. Il n'y a aucune limite aux échanges. Les offres et les demandes peuvent être annoncées haut et fort. On peut aussi ne montrer ses cartes à échanger qu'à certains joueurs. Il est interdit de tricher sur la valeur et la nature de ses cartes. Lorsqu'aucun des joueurs ne veut plus troquer, on annonce le début des duels.

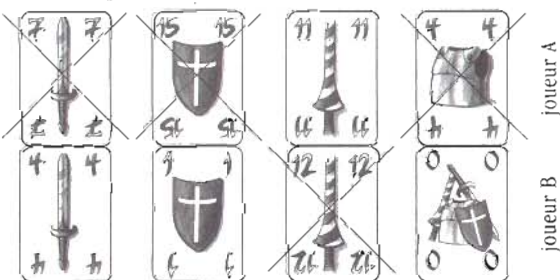
Quelques exemples pour le troc:

- ◆ Échange de cartes de même valeur (ex. bouclier 5 contre lance 5)
- ◆ Échange avec de l'argent (ex. bouclier 5 contre lance 3 + pièce de monnaie 1)
- ◆ Échange d'un nombre différent de cartes (ex. lance 10 contre bouclier 4 et épée 5)
- ◆ Achat ou vente de carte (ex. lance 10 contre des pièces de valeur 5)

Le tournoi

- ◆ La carte de déroulement du tournoi indique dans quel ordre les joueurs s'affrontent les uns les autres (ex: B contre D).
- ◆ Les joueurs participants au duel choisissent un des deux côtés de la place du tournoi.
- ◆ Chaque joueur choisit les **4 cartes de tournoi** constituant son équipement complet et les pose, face cachée, sur les cases correspondantes du plan de jeu.
- ◆ L'une après l'autre, on retourne chaque partie de l'équipement (ex: bouclier contre bouclier).
- ◆ La carte ayant la plus haute valeur fait gagner 1 point au chevalier qui la possède.
- ◆ Le joueur qui a placé une **mauvaise carte** (ex: bouclier sur une case de lance) doit la reprendre, puis jouer sa carte ayant la **plus faible valeur** dans l'arme en question (ici: lance).
- ◆ Le joueur qui atteint un score de 4:0 ou 3:1 remporte le duel.
- ◆ En cas d'égalité, c'est "le jugement de Dieu" qui détermine le vainqueur. (Voir "Jugement de Dieu").
- ◆ Le vainqueur reçoit une récompense sous la forme de pièces, d'une valeur de 10.
- ◆ Les cartes de tournoi qui ont permis de marquer des points sont considérées comme détruites et sont rangées en une pile appelée "tas d'armures".
- ◆ Dans chacune des quatre armes, le joueur qui a joué la carte la plus forte reçoit la carte de son adversaire. Ainsi, le perdant d'un duel peut récupérer une ou deux cartes.

Un exemple:



AVALON

F

Le **joueur A** gagne avec l'épée, le bouclier et l'armure. Il reçoit la récompense de 10 et les cartes de l'adversaire qu'il a battues: épée 4, bouclier 1 et joker 0. Le **joueur B** a gagné un point grâce à sa lance et reçoit donc la lance 11 de son adversaire. Toutes les cartes gagnantes (épée 7, bouclier 15, lance 12, armure 4) sont détruites et rangées dans la pile du "tas d'armures".

Le cas spécial du Joker

Lorsque deux jokers sont joués l'un contre l'autre au cours d'un duel, ils se détruisent l'un l'autre et sortent tous les deux du jeu pour être rangés dans la pile du tas d'armures. Le duel est déclaré sans résultat pour l'arme qu'ils étaient sensés représenter.

Le tas d'armures

A la fin de chaque duel, les quatre cartes gagnantes sont posées, face cachée, sur le tas d'armures. On bat aussitôt cette pile afin d'en mélanger les cartes. Fort heureusement, des armuriers assistent au tournoi et réparent les armes au fur et à mesure. Les deux adversaires d'un duel peuvent acquérir, dès la fin du duel, **une nouvelle carte du tas d'armures**. Une carte coûte toujours une somme de 5 en pièces de monnaie. Les joueurs tire une carte, face cachée, de la pile d'armures. C'est le gagnant du duel qui commence. Les autres joueurs n'ont pas le droit d'acheter des cartes à ce moment-là.

Le jugement de Dieu

Il arrive qu'un combat aboutisse à l'égalité entre deux joueurs. C'est le jugement divin qui va déterminer qui est le vainqueur (en fait, il faut avoir l'œil vif et la main leste!). Les quatre **gros jetons** qui se trouvent aux coins du plan de jeu comprennent une couronne, un calice, un globe impériale et ces 3 éléments réunis. Trois **des petits jetons** à lancer reprennent ces symboles sur leurs deux faces. Le quatrième petit jeton à lancer représente un point sur une face, et deux points sur l'autre face.

Un joueur n'ayant pas participé au duel secoue tous les petits jetons et les lance au milieu du plan de jeu. La mission des deux chevaliers qui sont à égalité est de poser leur doigt le plus vite possible sur le symbole gagnant, c.à.d. sur **le gros jeton correspondant** dans un des coins du plan de jeu. Le symbole gagnant est déterminé par les combinaisons suivantes:

- Lorsque le jeton à points indique 1 point, le symbole gagnant est celui qui n'a été lancé qu'une fois.
- Lorsque le jeton à points indique 2 points, le symbole gagnant est celui qui a été lancé deux fois.
- Lorsque chaque symbole est visible une fois, le jeton à points ne compte plus et le symbole gagnant est celui qui réunit les trois symboles.

Quelques exemples:

- ◆ Après avoir été lancés, les jetons montrent les faces suivantes:
- ◆ 2 points, couronne, couronne, calice. Le symbole gagnant est la couronne.
- ◆ 1 point, couronne, couronne, calice. Le symbole gagnant est le calice
- ◆ 1 point, couronne, calice, globe impérial. Le symbole gagnant est celui réunissant les 3 autres.
- ◆ 2 points, couronne, calice, globe impérial. Le symbole gagnant est celui réunissant les 3 autres.

Le joueur qui pose, le premier, **son doigt sur le gros jeton correspondant** au symbole gagnant, remporte le jugement divin et reçoit la récompense de 10. La position des gros jetons aux quatre coins du plan de jeu n'a pas d'importance. Elle peut être modifiée par les joueurs. Il faut simplement que les joueurs puissent tous atteindre ces quatre jetons. D'ailleurs, les chevaliers dignes de ce nom gardent une main derrière le dos et l'autre à distance du plan de jeu, au moment du jugement divin.

AVALON

Un équipement incomplet

A chaque tour est annoncé le début du duel (X). Le joueur qui ne possède pas d'équipement complet, au moment de cette annonce, est exclu du combat. Un joueur a le droit de déclarer forfait avant un combat, bien qu'il soit en possession d'une armure complète. Dès qu'un joueur est exclu du combat, il le reste pour toute la durée du tournoi.

Cependant, il continue à participer à tous les trocs suivants.

Dès qu'un joueur est exclu du combat, la carte de déroulement du tournoi est immédiatement remplacée par celle correspondant au nouveau nombre de joueurs. Les cartes de bannière sont reprises aux joueurs, leur nombre est réduit d'une unité et chaque joueur en reçoit une nouvelle. Ainsi, un joueur peut changer de bannière au cours du même jeu. Le tournoi reprend avec le tour numéro 1 pour lequel on débute aussitôt par un duel.

Fin de la partie et victoire

La partie prend fin dès qu'il ne reste qu'un seul joueur à posséder un équipement complet lors de l'annonce du duel. Ce joueur reçoit une récompense spéciale de 10, indépendamment du nombre d'éléments composant son équipement. Le vainqueur réel du tournoi est celui qui a amassé la plus grosse fortune en combattant - indépendamment du nombre de ses bleus.

Variante

Afin de limiter une part du hasard dans la distribution des cartes de tournoi, nous recommandons la variante suivante. On sélectionne la valeur des cartes à distribuer en fonction du nombre de joueurs. Une fois sélectionnées, ces cartes sont battues et distribuées aux joueurs, face cachée, selon le nombre indiqué dans la rubrique "distribuer" du tableau. Les cartes restantes sont proposées aux joueurs. On les pose, face découverte, sur la table.

L'un après l'autre, les joueurs prennent une des cartes de leur choix sur la table. C'est le joueur qui a reçu la bannière A qui commence. Les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque chaque joueur a ainsi pris une carte, le joueur A retourne sa carte de bannière et c'est au tour du joueur B de choisir une nouvelle carte. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, pendant un tour. Au tour suivant, c'est le joueur C qui choisit la première carte. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi la première carte et qu'il ne reste plus de carte posée et visible sur la table. On débute alors le premier tour par un troc.

Joueurs	Valeur des cartes	Jokers	Distribuer	Proposer
3	1 à 6	3	6	9
4	1 à 9	4	6	16
5	1 à 12	2	5	25
6	1 à 15	6	5	36

Conseil: Comme il arrive peu souvent qu'on joue à 6, les cartes de tournoi peuvent être mieux conservées en jouant avec leurs valeurs supérieures. Par exemple, pour 3 joueurs, on utilise une fois les valeurs de 1 à 6, l'autre fois les valeurs de 7 à 12, puis les valeurs de 10 à 15. Avec 5 joueurs, on utilise les valeurs de 1 à 12 ou de 4 à 15.