



Aurélien Filippi
Joan Bacheré



Graal



RÈGLES



Aurélien Filippi

BUT DU JEU

Graal est un jeu de défausse qui se joue en quatre manches.

Pour gagner une manche, soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes.

Pour gagner la partie, soyez le vainqueur du Tournoi.

Le Graal permet également de gagner la partie s'il est joué en dernière carte.

LES TROIS PREMIÈRES MANCHES : LES QUÊTES

Lors des trois premières manches, si aucun joueur ne rapporte le Graal, le vainqueur de la manche gagne une Quête.

LA QUATRIÈME MANCHE : LE TOURNOI

Si aucun joueur n'a rapporté le Graal lors des trois manches précédentes, alors les joueurs devront s'affronter jusqu'au dernier survivant dans le Tournoi !

“Dans ce moment où la tension était à son comble, leurs corps et leurs âmes, gorgées de la magie de Merlin, étaient affûtés comme une lame. Ils allaient mener la bataille finale pour le Graal.

Parmi eux, Arthur pensait que lui seul en serait digne, mais pour cela il allait devoir déployer tous ses pouvoirs afin de se montrer meilleur que ses adversaires. Il touchait enfin au but dans cette quête millénaire.

Par habitude, il vérifia une dernière fois les attaches de sa spalière puis, d'un pas décidé, il passa sous la herse et pénétra le Château du Roi Pêcheur...”

“Un immense merci à tout ceux qui nous ont aidé à tester et améliorer ce jeu.”

Aurélien et Joan



MATÉRIEL



- **Cartes ARTEFACT** (x30)
 - **Talisman** x10 (5 couleurs)
 - **Grimoire** x10 (5 couleurs)
 - **Pierre Runique** x10 (5 couleurs)

- **Cartes PUISSANCE** (x10)
 - **Chapeau de Merlin** x5
 - **Table Ronde** x5 (5 couleurs)



- **Cartes MERLIN** (x20)
 - **Illusion** x5 (5 couleurs)
 - **Confusion** x5 (5 couleurs)
 - **Charme** x5 (5 couleurs)
 - **Ténèbres** x5 (5 couleurs)

- **Cartes RELIQUE** (x11)
 - 1 **Graal**
 - **Excalibur** x4
 - **Bouclier de Lancelot** x6 (5 couleurs + 1 multicolore)



- **Cartes QUÊTE** (x5)



- **Cartes LÉGENDE** (x8) (Verso argenté)



- **Cartes AIDE DE JEU - FR/ENG** (x6)

“Hélas ! Table ronde, te voilà seule et orpheline des meilleurs chevaliers qu’il y avait sur terre !”

Arthur - La Quête du Saint Graal et la mort d’Arthur - Anonyme

MISE EN PLACE

1 - Chaque joueur pioche aléatoirement une carte **Légende** et la place devant lui. Les autres cartes **Légende** sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées.





2 - Mélangez les cartes **Quête** puis révélez en une qui sera la quête de la manche en cours.

3 - La dernière personne à avoir lu un roman d'heroic fantasy devient le donneur. Il mélange les autres cartes, et en donne 6 à chaque joueur.



4 - Les cartes restantes sont placées au centre de la table : la **Pioche**.

5 - La première carte du paquet est placée à côté : la **Défausse**, face visible. Cette carte est considérée comme étant jouée par le donneur et toutes les règles s'appliquent.

NOTE : Si la première carte est la carte **Graal**, le donneur choisit la couleur.



Les différentes couleurs des cartes.

LES TROIS PREMIÈRES MANCHES : LES QUÊTES

- Lors des trois premières manches, répétez les instructions suivantes.
 - Pour la quatrième manche, se référer au chapitre **Tournoi**.
- Une fois les effets éventuels de la première carte posée résolu, le joueur à la gauche du donneur commence.

TOUR DE JEU

À son tour, chaque joueur doit réaliser **une des actions suivantes** :

- **JOUER UNE CARTE DE SA MAIN** sur la défausse et appliquer son pouvoir. Cette carte doit être de **symbole identique** ou de **même couleur** que la carte du dessus de la défausse.
- **JOUER UNE CARTE QUÊTE** sur la défausse et appliquer son effet.
- **UTILISER SA CARTE LÉGENDE** et appliquer son effet.
- **PIOCHER UNE CARTE**. Elle peut être immédiatement jouée si cela est possible. Sinon, elle est conservée en main.

C'est ensuite au joueur suivant, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte en main.

NOTE : Si la **pioche** est épuisée avant la fin d'une manche, on mélange la défausse qui redevient la pioche.

STRUCTURE D'UNE CARTE



NOTE : UNE CARTE **MULTICOLORE** PEUT ÊTRE POSÉE
SUR N'IMPORTE QUELLE COULEUR.

EXEMPLES

Exemple 1



Ici, une carte Talisman est posée sur une autre carte Talisman.

Exemple 2

Ici, une carte Grimoire bleue est posée sur une carte Talisman bleue. La carte Excalibur peut être posée sur n'importe quelle carte.



Exemple 3



les cartes Bouclier et Table Ronde peuvent être posées sur n'importe quelle carte, mais provoquent un changement de couleur. Ici, rouge pour la Table Ronde.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main remporte la manche.

- Si la dernière carte jouée est le **Graal**, il gagne immédiatement la partie !
- Sinon, il est déclaré vainqueur de cette manche et récupère la carte **Quête**. Il la place à côté de sa carte **Légende** et il pourra l'utiliser lors d'une des manches suivantes.

REMARQUE : Une carte **Quête** utilisée va dans la **Défausse**, elle pourra donc se retrouver, plus tard, dans la main d'un autre joueur.

AVANT UNE NOUVELLE MANCHE

Les cartes de la **Défausse**, de la **Pioche** et toutes les cartes restantes en main sont rassemblées en un seul paquet afin d'être mélangées et redistribuées par le joueur placé à gauche du donneur de la manche précédente.

Pensez à **réactiver votre carte Légende** en redressant ou retournant la carte.

LES POUVOIRS DES CARTES

LA CARTE GRAAL

Elle ne peut être jouée uniquement comme dernière carte de sa main, sur n'importe quelle carte, et permet de remporter immédiatement la partie, quelque soit la manche en cours.



LES CARTES ARTEFACTS

Il s'agit des cartes **Talisman**, **Grimoire** et **Pierre Runique**.



Lorsqu'un joueur joue une carte **Artefact**, il peut jouer en même temps d'autres artefacts identiques à celui-ci.

Exemple : Une joueuse possède trois cartes grimoire. Elle joue son grimoire rouge sur une carte rouge en le posant sur la défausse. Ensuite, elle peut poser ses autres cartes grimoires : elle aura ainsi joué trois cartes à son tour.

LES CARTES BOUCLIER DE LANCELOT



Elles peuvent être jouées de trois façons :

- À son tour sur n'importe quelle carte, à condition que ce ne soit pas la dernière carte de sa main. Elle n'aura pas d'autre effet que de changer la couleur.
- **EXCEPTION** : Une des cartes est doublement multicolore, c'est le **BOUCLIER ENCHANTÉ** qui permet à son possesseur de choisir la couleur à venir.
- Lorsqu'on subit une **Attaque**, elle permet d'annuler les effets de la carte d'attaque.
- Lors d'un **Duel**, elle met fin au duel et annule les effets de la dernière carte d'attaque jouée. (cf. les règles de duel en page 10).

LES CARTES PUISSANCE



Le **Chapeau de Merlin** :

Lorsqu'un joueur joue cette carte, il peut choisir la couleur à venir.



La **Table Ronde** :

Lorsqu'un joueur joue cette carte, le sens du jeu change.

LES CARTES MERLIN

ILLUSION :



Lorsqu'un joueur joue cette carte, il doit immédiatement **rejouer**.


TÉNÈBRES :



Lorsqu'un joueur joue cette carte, il oblige l'adversaire de son choix à **passer son tour**.


CONFUSION :



C'est une **carte d'attaque**. 
Lorsqu'un joueur joue cette carte, il oblige un adversaire de son choix à **piocher deux cartes** dans la pioche.

CHARME :



C'est une **carte d'attaque**. 
Lorsqu'un joueur joue cette carte, il oblige un adversaire de son choix à **lui piocher une carte de sa main**.



LA CARTE EXCALIBUR

C'est une **carte d'attaque**. 

Lorsqu'un joueur joue cette carte, il oblige un adversaire de son choix à **piocher quatre cartes** dans la pioche.

RÈGLES D'ATTAQUE ET DE DUEL



Les trois cartes d'attaque sont **Excalibur**, **Charme** et **Confusion**.
La carte de défense est le **Bouclier de Lancelot**.



ATTAQUE

Lorsqu'une carte Attaque a été jouée, le joueur ciblé a le droit de :

- Ne rien faire et subir les effets de la carte d'**Attaque**.
- Se **défendre** en jouant une carte **Bouclier de Lancelot**.
- **Riposter** mais uniquement avec la **même carte d'attaque** (symbole identique), ce qui déclenche un **Duel** (voir règle de duel ci-dessous).

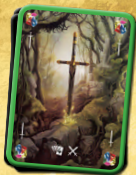
DUEL

- Lors d'un Duel, les deux adversaires peuvent, chacun leur tour, jouer une carte identique à la première carte Attaque.
- Le **Duel** se termine quand l'un des deux joueurs :
 - **Ne peut plus jouer de carte identique à la première carte Attaque**. Il subit et cumule tous les effets des cartes jouées lors du duel.
 - **Joue une carte Bouclier de Lancelot**.
Il annule la dernière carte Attaque jouée mais subit et cumule tous les effets des autres cartes jouées depuis le début de l'Attaque.
- Le vainqueur du Duel **annonce la couleur** que le joueur suivant devra appliquer si ce sont les cartes Excalibur qui ont été jouées. Dans tout autre cas, c'est la couleur visible qui s'applique.



EXEMPLE DE DUEL

- Guilhem attaque Mimi en jouant une carte Excalibur. (Pioche 4 cartes)
- Mimi riposte en jouant également une carte Excalibur et provoque un Duel.



- Si Guilhem ne pouvait suivre, il perdrait le Duel et devrait piocher 8 cartes, à savoir les effets cumulés des 2 cartes défaussées. Mimi choisirait, dans ce cas, la couleur à venir. **Mais Guilhem joue de nouveau une carte Excalibur.**



- Si Mimi ne pouvait suivre, elle perdrait le Duel et devrait piocher 12 cartes, à savoir les effets cumulés des 3 cartes jouées. **Mimi ne possède plus de carte Excalibur mais se protège avec sa carte Bouclier de Lancelot.**



- Le Duel cesse, Guilhem est le vainqueur et Mimi pioche donc 8 cartes au lieu de 12.
- Le joueur suivant prendra en compte la couleur ou le symbole de la carte Bouclier de Lancelot jouée (ici, bleu).

NOTE : Après une séquence Attaque/Duel, le joueur suivant est toujours celui qui doit jouer après le joueur attaquant, en gardant l'ordre du tour.



LES CARTES LÉGENDES



Il en existe 8 différentes. Toutes les **Légendes** ont des conditions d'utilisation et des effets spécifiques quand elles sont **actives** (visibles). Lorsque vous utilisez le pouvoir de votre **Légende**, **retournez la carte** pour indiquer à vos adversaires que vous avez utilisé son pouvoir pour cette manche.

Si votre **Légende** peut servir deux fois dans une manche, **inclinez-la d'un quart de tour**, puis retournez-la après sa deuxième utilisation.

ARTHUR



UTILISATION

Une fois par manche, peut être utilisé pour attaquer ou se défendre, mais pas lors d'un Duel.

EFFET

Permet de **prendre la carte Légende** d'un autre joueur et d'utiliser immédiatement son pouvoir en respectant les conditions qui y sont liées, même si cette Légende était déjà retournée ou inclinée. La carte retourne à son propriétaire au début de son prochain tour, pleinement **active**.



ELAINE



UTILISATION

Deux fois par manche, ni pour attaquer ni lors d'un Duel. Ne peut pas être utilisée s'il ne reste qu'une carte dans la main de son possesseur.



EFFET

Donne une de ses cartes à un autre joueur.

GUENIÈVRE



UTILISATION

Une fois par manche, lors d'une Attaque mais pas d'un Duel.

EFFET

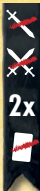
Si le joueur de Guenièvre subit une attaque, il peut **désigner un adversaire qui deviendra le joueur attaqué** (il ne peut pas désigner le joueur attaquant).



ISEULT



UTILISATION



Deux fois par manche, ni pour Attaquer, ni lors d'un Duel. Ne peut pas être utilisée s'il ne reste qu'une carte dans la main de son possesseur.

EFFET

Permet de transformer une carte **Artefact** de sa main en carte :

- **Chapeau de Merlin.** Le joueur suivant tiendra compte de la couleur annoncée par Iseult ou du symbole de la carte jouée pour son tour.

- **Table Ronde.** Le joueur suivant devra prendre en compte la couleur ou le symbole de la carte jouée pour son tour.

LANCELOT



UTILISATION



Une fois par manche, lors d'une Attaque ou lors d'un Duel. Ne peut pas être utilisée s'il ne reste qu'une carte dans la main de son possesseur.

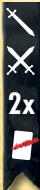
EFFET

Permet de transformer une carte **Artefact** en carte **Bouclier Enchanté.** Le joueur suivant devra prendre en compte la couleur demandée par le joueur de Lancelot ou le symbole de la carte jouée pour son tour.

PERCEVAL



UTILISATION



Deux fois par manche, peut être utilisé lors d'une Attaque ou lors d'un Duel. Ne peut pas être utilisée s'il ne reste qu'une carte dans la main de son possesseur.

EFFET

Permet de transformer une carte **Artefact** de sa main en carte **Merlin** (choix du symbole et de la couleur). Le joueur suivant devra prendre en compte la couleur ou le symbole de la carte jouée pour son tour.

TRISTAN



UTILISATION
Deux fois par manche, ni pour Attaquer ni lors d'un Duel. Ne peut pas être utilisée s'il ne reste qu'une carte dans la main de son possesseur.

EFFET
Permet de transformer une carte **Merlin** de sa main en carte **Artefact** (choix du symbole et de la couleur). Le joueur suivant devra prendre en compte la couleur ou le symbole de la carte jouée pour son tour.

VIVIANE



UTILISATION
Une fois par manche, pour Attaquer mais pas lors d'un Duel. Ne peut pas être utilisée s'il ne reste qu'une carte dans la main de son possesseur.



EFFET
Permet de transformer une carte **Artefact** en une carte **Excalibur**. Le joueur suivant devra prendre en compte la couleur ou le symbole de la carte jouée pour son tour.

LES CARTES QUÊTES



Il en existe 5 différentes. Pour être utilisées, elles doivent être jouées sur la défausse, sur n'importe quelle carte, à son tour de jeu (à l'exception du **Roi Pêcheur** qui peut être joué en dehors de son tour).

NOTE : Après avoir joué sa carte **Quête**, le joueur annonce la couleur à venir.



CAMELOT



“Ce qui se passe à Camelot reste à Camelot.”

Miguel Wetter, Oka Luda

- Permet de **réactiver sa carte Légende** (le joueur peut retourner ou redresser complètement sa carte légende).
- Ou **empêche un adversaire d'utiliser sa carte Légende** pour le reste de la manche (ce joueur retourne sa carte **légende** comme si elle avait été pleinement utilisée).



LE ROI PÊCHEUR



“Moi, la canne, ça m'aide. Je visualise le caillou dans l'eau, j'ai l'impression de faire partie d'un tout, moi, le caillou, le fil, le lac, le ciel, c'est entier, vous comprenez? C'est bien fini. C'est pour ça, moi je me dis, c'est dans ces moments-là qu'on peut bien comprendre des trucs. (...) Ah ça y'est, j viens de comprendre à quoi ça sert la canne. En fait ça sert à rien... Du coup ça nous renvoie à notre propre utilité : l'Homme face à l'Absurde !”

Perceval à Arthur. Kaamelott, Livre IV, L'Inspiration. - Alexandre Astier.

Protège des effets de toutes les cartes Quêtes ou d'une carte Excalibur. (Peut être utilisée lors d'un Duel, ce qui met fin à celui-ci).



LE SIÈGE PÉRILLEUX



“Que le roi Arthur réunisse ses chevaliers autour d'une table. Elle sera ronde pour que l'on voie bien qu'il n'y a pas de place d'honneur. Tous ceux qui devront y prendre place auront en effet le même rang. Le siège à la droite du roi devra rester vide, personne ne devra jamais s'y asseoir sous peine de connaître un sort terrible, hormis le meilleur chevalier du monde, celui qui fera la conquête du Graal et en connaîtra la signification et la vérité.”

Les enchantements de Merlin, adapté par François Johan.

Bannit un adversaire au choix, ce dernier ne peut rien faire jusqu'à la prochaine manche. Ses cartes sont placées sous la **défausse**. Si le **joueur banni possède le Graal**, il peut le jouer immédiatement, même si ce n'est pas la dernière carte de sa main, et **remporter la partie** avec panache !



LA NEF DE SALOMON



“Savez-vous combien de temps s’écoulera jusqu’à la venue de ce chevalier ?

- Deux mille ans au moins.

- Eh bien, voici ce qu’il faut faire. Faites construire un vaisseau du meilleur bois et du plus durable qui se puisse trouver.”

Reine de Saba à Salomon. La Quête du Saint Graal, Gautier Map

Tous les joueurs, sauf celui qui utilise cette carte Quête, **piochent deux cartes**.



LE CHÂTEAU AVENTUREUX



“Il revêtit ses armes, enfourcha son bon cheval et voulut retourner au Château Aventureux pour prendre vengeance du traitement qu’on lui avait fait subir. Mais vainement il le chercha de tous côtés : la forteresse s’était évanouie comme une fumée, de sorte qu’il lui fut impossible d’en retrouver la moindre trace.”

Yvain, le Chevalier au Lion, Chrétien De Troyes.

Oblige **deux joueurs à échanger les cartes de leur main** (peut être la main du joueur qui utilise le Château Aventureux).



QUATRIÈME MANCHE, LE TOURNOI

Si à la fin des trois manches aucun joueur n’a réussi à gagner grâce à la carte Graal, le **Tournoi** débute.

Le but dans cette manche reste de **jouer le Graal en dernière** carte ou d’être le **dernier survivant du tournoi**.

Lors de la mise en place de cette manche, on ne révèle pas de nouvelle carte **Quête** avant la distribution des cartes.

Toutes les autres règles s’appliquent. La grande différence est que dès qu’un joueur a défaussé sa dernière carte et après en avoir appliqué les effets, il ne gagne pas la manche. **Il choisit l’un de ses adversaires, l’élimine en prenant ses cartes** et la manche se poursuit, jusqu’à ce qu’il ne reste plus qu’un seul joueur qui sera désigné vainqueur de la partie.

NOTE : Les cartes **Légende** ne sont pas réactivées après l’élimination d’un joueur.