

Exemple A:

Si rouge avance son Chevalier de la case 5 de 5 cases, il reçoit 5 points de prestige (PP) et déplace le Roi à la case 8 verte (tourner la surface de la table!).

Si rouge avance seulement son Chevalier de 4 cases, il reçoit 5 PP et déplace le Chevalier noir à la case 8. Si rouge avance seulement son Chevalier de 3 cases, il reçoit 5 PP et ne déplace personne d'autre.



Note: Chaque exemple doit être traité comme une instance distincte.

Exemple B:

Si rouge recule son Chevalier de la case 5 de 3 cases (il peut seulement le faire avec cette carte!), il reçoit 5 PP et recule le Chevalier bleu sur la case -6. (Rouge espère que le Prince d'argent deviendra le prochain Roi, car son Chevalier se tient directement derrière lui (sur le 10).)



Exemple C:

Quiconque ajoute un anneau au Prince d'argent sur la case 3 reçoit 3 PP. Immédiatement après, ce Prince devient le nouveau Roi et l'ancien Roi devient un Prince sans anneau sauf un (tourner la surface de la table!). Pour le moment, ajouter un anneau au Prince d'argent sur la case -12 coûte 12 PP et devrait être probablement évité ...



Exemple D:

Si noir joue cette carte de score, alors il reçoit 2 PP (10-3-5±0).

Si les autres joueurs jouent cette carte: Bleu reçoit 14 PP (7+6+2-1) et Rouge reçoit 1 PP (5+4+1-9); Beige perd 13 PP (-2-4-7±0).

Si Beige joue la carte „Scorer tous les Chevaliers (signes opposés!)“, alors il reçoit 13 PP (2+4+7±0).



Exemple E:

Noir est le seul joueur pour le moment qui peut jouer cette carte: il reçoit 7 PP (10-3±0).

Tous les autres joueurs perdent 15 PP en jouant cette carte, car aucun d'eux ne peut satisfaire les exigences.



Exemple F:

Si noir joue cette carte de score, alors il perd seulement 3 PP (-3±0) au lieu de 25! Il ignore son troisième Chevalier sur le tapis (sur le -5).

Bleu et Rouge perdent 25 PP en jouant cette carte car aucun d'eux ne peut satisfaire les exigences, mais Beige pourrait le faire et seulement perdre 4 PP.



Exemple G:

Beige est le seul joueur pour le moment qui peut jouer cette carte; il perd „seulement“ 13 PP (-2-4-7) (au lieu de 50!).

Tous les autres joueurs perdent 50 PP en jouant cette carte, car aucun d'eux ne peut satisfaire les exigences!



Si vous avez des remarques, des questions ou des suggestions à propos de ce jeu, merci de nous contacter:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Téléphone: 0049 8051 970720 | Fax: 0049 8051 970722 | E-Mail: info@aleaspiele.de

Merci de visiter notre site web: www.aleaspiele.de

Traduction Française : Christophe Muller

© 2010 Michael Kiesling / Wolfgang Kramer
© 2011 Ravensburger Spielverlag



Michael Kiesling / Wolfgang Kramer



Arctus

et la Table Ronde



IDÉE DU JEU

Les joueurs conduisent un groupe de Chevaliers à la cour du Roi Arthur. Ils essayent en permanence d'augmenter le rang et le prestige de leur groupe en le plaçant le plus près que possible derrière le Roi et ainsi qu'en complétant diverses quêtes.

Mais attention! Ceux qui ne réagissent pas assez vite verront leur chance tourner et leurs Chevaliers se retrouver sur des chaises indésirables autour de la table ronde. Cela peut coûter beaucoup de prestige. Comme le Roi n'arrête pas de changer de position au cours de la partie et comme un nouveau Roi est couronné de temps à autre, les joueurs sont forcés de toujours repositionner leurs Chevaliers autour de la table ronde. Que la compétition pour les meilleures places commence!

Le gagnant est le joueur avec le plus points de prestige à la fin de la partie.

COMPOSANTS DU JEU

- 1 plateau de jeu (en trois parties)
- 1 plateau rotatif („surface de la table“)
- 1 cochon de lait
- 12 tuiles point (avec „50“)
- 28 figurines (6 „Chevaliers“ dans chacune des quatre couleurs de joueur ainsi que 2 „Princes“ en Argent et en Bronze)
- 10 Anneaux (doré)
- 88 cartes (22 par couleur de joueur)
- 1 socle en plastique (transparent)

Avant de jouer la première partie, enlever soigneusement tous les composants du cadre en carton. Insérer le socle en plastique dans la fente pré-découpée dans le milieu de la surface de la table et ensuite insérer le cochon de lait dans le socle. Ces composants peuvent rester ensemble après la fin de la partie.

Si vous lisez ces règles pour la première fois, alors nous vous recommandons d'ignorer le texte en gras de la colonne de droite de chaque page. Ces textes constituent un résumé des règles pour aider à un réapprentissage rapide du jeu après ne pas y avoir joué pendant un certain temps.

IDÉE DU JEU

Les Joueurs conduisent un groupe de Chevaliers dans le but d'obtenir autant de points de prestige que possible à la cour du Roi Arthur

Pour accomplir cela, ils essayent de placer leurs Chevaliers sur les cases les plus avantageuses autour de la table ronde

Le joueur avec le plus de points est le gagnant



ROI ARTHUR inclus des règles pour débutants ainsi que celles pour des joueurs avancés. Les règles pour les débutants suivent ci-dessous. Les règles supplémentaires pour les joueurs avancés sont incluses à la fin (page 6). Nous recommandons d'utiliser les règles pour débutant pour la première partie. Les joueurs expérimentés peuvent choisir immédiatement une partie avec les règles avancées

Jeu Débutant

(9 ans et plus – sans les cartes de score)

MISE EN PLACE

Placer le **plateau de jeu** au milieu de la table, en utilisant les pièces de liaison pour assurer que les deux moitiés sont proprement connectées ensemble.

Placer les figurines colorées argent et bronze („Princes“) sur les quatre chaises avec des couronnes, faire attention que chaque couleur identique est à l'opposé l'une de l'autre.

Note: Les quatre chaises avec des couronnes n'ont pas d'autres fonctions supplémentaires spéciales pour le reste de la partie.

Placer **3 anneaux** sur le prince situé sur la chaise avec la couronne la plus large. Il devient le **Roi Arthur**. Placer seulement **1 anneau** sur chacun des trois autres princes. (Il importe peu que le Roi Arthur soit une figurine en argent ou en bronze.)

Placer le **plateau rotatif** („surface de la table“) de telle sorte que la partie ronde du socle en plastique est insérée dans le trou au milieu du plateau de jeu. Maintenant, en utilisant le cochon de lait, tourner la table de telle sorte que la couronne de la plaque est **immédiatement adjacente au Roi Arthur**. Il y restera pour le reste de la partie. Si le Roi se déplace ou qu'un nouveau Roi est couronné, alors le plateau rotatif est **immédiatement** tourné pour s'adapter à la nouvelle position du Roi.

Placer les 12 tuiles point (avec „50“) ainsi que les **4 Anneaux** restants à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit, dans la couleur de son choix:

- **6 Chevaliers** (à 2 et 3 joueurs) ou **5 Chevaliers** (à 4 joueurs). Chaque joueur place un Chevalier sur la case 0/50 sur la piste de point de prestige. Il place les Chevaliers restants devant lui.
- **1 set de cartes**: Chaque joueur trie ses cartes en trois piles en fonction de leurs dos: **Cartes Chevalier** (casque), **Cartes Roi** (couronne) et **cartes de score** (Banderole). Chaque joueur retourne ses cartes de score dans la boîte de jeu, car ces six cartes sont seulement utilisées dans le *jeu avancé*. Chaque joueur mélange ses deux piles restantes séparément et les place devant lui: *face cachée* la pile de Cartes Chevalier sur la gauche, *face cachée* la pile de Cartes Roi sur la droite.

Chaque joueur pioche alors deux cartes de chaque pile et les place dans sa main ainsi il a un total de **4 cartes en main**.

Il y a des règles pour les débutants et pour les parties avancées

MISE EN PLACE

Mettre en place le plateau de jeu

Placer les princes sur les chaises avec des couronnes

Roi Arthur: 3 Anneaux

Les autres Princes:
1 Anneau chacun

Placer le plateau rotatif:
La couronne toujours après le Roi

Les tuiles point et les anneaux restants à côté du plateau de jeu

Chaque joueur reçoit:
• à 4 joueurs: 5 Chevaliers
2-3 joueurs: 6 Chevaliers
(L'un d'entre eux sur 0/50)
• 8 Cartes Chevalier
• 8 Cartes Roi

2 x 2 cartes en main

Marquer les points d'un Chevalier sur des cases vertes, jaunes et rouges ou -15 points de prestige

Le joueur qui joue cette carte *doit* choisir un de ses Chevaliers sur une case verte (**1 à 10**), un sur une case jaune (3x **0**) et un sur une case rouge (**-1 à -15**) et les marque tous les trois, avançant ou reculant son marqueur de score de la valeur correspondante.

Si le joueur n'a pas au moins un Chevalier sur une case verte, jaune et rouge, il peut quand même jouer cette carte, recevant -15 points à la place (et ignorant les positions de ses Chevaliers). Cela peut être le cas vers la fin de la partie, lorsque le joueur est forcé de jouer cette carte sans être capable de remplir les conditions parce qu'il n'y a pas d'autres options. (Voir aussi l'exemple E à la prochaine page.)

Marquer les points de deux Chevaliers sur le tapis ou -25 points de prestige

Le joueur qui joue cette carte *doit* choisir deux de ses Chevaliers situés sur deux des six chaises sur le tapis (voir figure) et les marque, avançant ou reculant son marqueur de score de la valeur correspondante.

Si le joueur à moins que deux Chevaliers sur les six cases tapis, il peut quand même jouer cette carte, recevant -25 points à la place (et ignorant les positions de ses Chevaliers). Cela peut être le cas vers la fin de la partie, lorsque le joueur est forcé de jouer cette carte sans être capable de remplir les conditions parce qu'il n'y a pas d'autres options. (Voir aussi l'exemple F à la prochaine page.)



Marquer les points de trois Chevaliers sur des cases rouges ou -50 points de prestige

Le joueur qui joue cette carte *doit* choisir trois de ses Chevaliers situés sur des cases rouges (**-1 à -15**) et les marque, reculant son marqueur de score de la valeur correspondante.

Si le joueur à moins que trois Chevaliers sur des cases rouges, il peut quand même jouer cette carte, recevant -50 points à la place (et ignorant les positions de ses Chevaliers). Cela peut être le cas vers la fin de la partie, lorsque le joueur est forcé de jouer cette carte sans être capable de remplir les conditions parce qu'il n'y a pas d'autres options. (Voir aussi l'exemple G à la prochaine page.)

Avancer une figurine de 1-3 cases ou ajouter un Anneau ou marquer les points d'un Chevalier

Le joueur qui joue cette carte *doit* choisir une de trois options: Soit il *avance* un de ses Chevaliers, le Prince de son choix ou le Roi de 1-3 cases, avec toutes les conséquences habituelles (*points de prestige et déplacement*).

Ou soit il ajoute un anneau au *Prince* de son choix (pas au Roi!), avec toutes les conséquences habituelles (*points de prestige et possibilité d'un nouveau Roi*).

Ou soit il marque les points de son meilleur Chevalier et avance (ou recule) son marqueur de score de la valeur correspondante.



Jeu Avancé

(12 ans et plus— avec les cartes de score)

Toutes les règles débutantes sont en vigueur avec les exceptions suivantes:

Mise en Place

Chaque joueur mélange ses 6 cartes de score et les place en pile face cachée pile à la droite des deux autres piles.

Chaque joueur pioche 3 cartes Chevalier et 3 Cartes Roi au début de la partie; la partie est jouée avec 6 cartes en main.

Les cartes de score pourront aussi être piochées après le premier tour.

Déroulement du Jeu

Chaque joueur doit toujours jouer 2 cartes, dans n'importe quel ordre, à son tour. Le joueur joue la première carte, effectuant l'action et n'importe quel déplacement associé et le marquage de points, et ensuite met la carte de côté. Immédiatement après, il joue une seconde carte, ré effectuant l'action et n'importe quel déplacement associé et le marquage de points, et la met de côté.

Alors il pioche tout d'abord une carte de la pile de son choix. Après avoir regardé la carte, il en pioche une seconde, toujours de la pile de son choix. C'est alors le tour du prochain joueur d'effectuer les deux actions, etc.

Fin de la Partie

Après 11 tours, après que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, la partie est terminée. Le joueur avec le plus de points de prestige est le gagnant.

LES CARTES DE SCORE

Une règle fondamentale pour toutes les cartes de score est que les Chevaliers d'un joueur sont toujours les Chevaliers auxquels les cartes font référence.

Marquer les points de tous les Chevaliers

Le joueur qui joue cette carte doit marquer les points de tous ses Chevaliers (tout les quatre dans une partie à 4 joueurs ou tous les cinq dans une partie à 2 ou 3 joueurs). Il reçoit des points de prestige égal à la valeur des cases où se trouvent ses Chevaliers et avance ou recule son marqueur de score en fonction de la valeur. (Voir aussi l'exemple D à la page 8.)

Marquer les points de tous les Chevaliers (signes opposés!)

Le joueur qui joue cette carte doit marquer les points de tous ses Chevaliers (tout les quatre dans une partie à 4 joueurs ou tous les cinq dans une partie à 2 ou 3 joueurs). Il reçoit des points de prestige égal aux valeurs opposées des cases où se trouvent ses Chevaliers – les cases positives marquent des points négatifs et les cases négatives positives marquent des points positifs – et avance ou recule son marqueur de score en fonction de la valeur. (Voir aussi l'exemple D à la page 8.)

Troisième pile supplémentaire:
6 cartes de score

6 cartes en main

Chaque joueur doit jouer 2 cartes par tour et effectuer 2 actions

La partie se termine après 11 tours



Après que tous les joueurs ont regardé leurs cartes, les Chevaliers sont placés sur les chaises vides autour de la table ronde. Le plus vieux joueur est le premier joueur, ce qui signifie que son voisin de droite place en premier. Ce joueur place un de ses Chevaliers sur une chaise vide, tel que la 10, par exemple. Ensuite, en sens horaire inverse, le prochain joueur place un de ses Chevaliers sur une chaise vide (la 8, par exemple), et ainsi de suite, jusqu'à que chaque joueur a placé un Chevalier. Dépendant de combien de joueurs participent, il y a un total de cinq (dans une partie à 2 ou à 3 joueurs) ou quatre (dans une partie à 4 joueurs) tours de placement. Le jeu proprement dit est lancé par le premier joueur, et ensuite il se joue en sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se termine au bout de 16 tours. Au tour d'un joueur, il joue une de ses cartes en main, exécute l'action correspondante et ensuite la met de côté (elle est hors du jeu). Il pioche ensuite une autre carte d'une des deux piles. C'est alors au tour du prochain joueur.

Chaque carte jouée permet une action simple à effectuer. Dans une partie de débutants, il y a un total de trois différentes actions:

- ▶ Déplacer un Chevalier (avec les huit Cartes Chevalier)
- ▶ Déplacer un Prince ou le Roi (avec les quatre Cartes Roi spécifiques)
- ▶ Ajouter un anneau (avec les quatre autres Cartes Roi)

▶ Déplacer un Chevalier

Si le joueur joue une de ses Cartes Chevalier, alors il doit avancer un de ses propres Chevaliers d'autant de chaises (ci après également appelé "cases") en sens horaire qu'indiqué par la carte. Les chiffres sur la carte jouée lui donnent les options jusqu'où il peut déplacer son Chevalier.



Exemple: Avec la carte „3-6“, un joueur peut choisir d'avancer un Chevalier de 3, 4, 5 ou 6 cases. (Voir aussi l'Exemple A à la page 8.)



Important: Cette carte est une exception notable. Avec cette carte, un joueur peut avancer un Chevalier de 1 à 5 cases, comme d'habitude, mais il peut aussi reculer le Chevalier de 1 à 5 cases (pour information: en sens horaire inverse). C'est la seule carte qui permet à un joueur de reculer délibérément un de ses Chevaliers. (Voir aussi l'Exemple B à la page 8.)

Points de prestige

Lorsqu'un joueur avance un de ses Chevaliers, soit il reçoit ou soit il perd des points de prestige. La valeur de la case que le Chevalier quitte (pas la case où le Chevalier atterrit!) détermine combien de points de prestige le joueur reçoit / perd. Le joueur ajuste alors son marqueur de score sur la piste de score en avançant ou en reculant son marqueur. (Voir aussi les exemples détaillés à la page 8.)



Ne pas oublier

Choisir un premier joueur: à la suite placer les Chevaliers sur les cases vides dans l'ordre inverse

Déroulement du jeu

La partie se termine au bout de 16 tours

Chaque tour, chaque joueur joue une carte en main et ensuite effectue l'action correspondante:

- ▶ Déplacer un Chevalier
- ▶ Déplacer un Prince ou le Roi
- ▶ Ajouter un anneau
- ▶ Déplacer un Chevalier: Avancer un de ses chevaliers d'autant de case la carte le permet

Cette carte Chevalier permet aussi de reculer



Le joueur reçoit (ou perd) des points de prestige dépendant de la case que le Chevalier a quitté

Si le marqueur de score d'un joueur atteint ou dépasse la case 50 sur la piste de point de prestige, alors le joueur prend une des tuiles point de la réserve et la place devant lui.

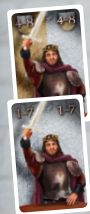
Si le score d'un joueur est réduit à moins de 50, alors le joueur doit retourner la tuile point dans la réserve.

Note: Dans le cas peu probable où un joueur aurait moins que 0 point de prestige, alors ce joueur recule son marqueur de score autant que nécessaire et ensuite le place à ses côtés. Le marqueur de score reste à ses côtés jusqu'à que le joueur a 0 point ou plus.

Si le Chevalier termine son mouvement sur une case occupée, alors il „déplace“ cette figurine. *Plus d'informations à la prochaine page (sous „Déplacement“)* (ainsi que les exemples détaillés à la page 8).

► Déplacer un Prince ou le Roi

Les Princes et le Roi sont des figurines „neutres“ qui peuvent être déplacées par tous les joueurs. Si un joueur joue une de ses quatre Cartes Roi avec des valeurs, alors il *doit avancer* un Prince coloré ou le Roi d'autant de cases qu'indiqué par la carte. Les chiffres sur la carte jouée lui donne des options jusqu'où il peut avancer le Prince ou Roi. La couleur du fond de la carte est *liée* aux Princes ainsi qu'au Roi!



Exemples:

- Avec les cartes de couleur argent et bronze „4-8“, un joueur peut avancer n'importe quel Prince ou Roi de 4, 5, 6, 7 ou 8 cases.
- Avec les cartes argent „1-7“, un joueur peut avancer une des deux figurines argent entre 1 et 7 cases (sans regarder si c'est le Roi ou un Prince), mais ne peut pas avancer des figurines de couleur bronze!



Important: Cette carte est une exception notable. Avec cette carte, un joueur peut avancer un Prince ou le Roi de 1 à 5 cases, comme d'habitude, mais peut aussi le reculer de 1 à 5 cases (pour information: *en sens horaire inverse*). C'est la seule carte qui permet à un joueur de reculer *délibérément* les Princes ou le Roi.

Lorsque le Roi est déplacé, alors la surface de la table est immédiatement tournée, de telle sorte que la couronne se retrouve de nouveau à côté du Roi.

Points de prestige

Lorsqu'un joueur déplace un des *Princes*, soit il reçoit ou perd les points de prestige de la valeur de la case que le Prince *a quitté*. Le joueur ajuste alors son marqueur de score sur la piste de score. Lorsqu'un joueur déplace le Roi, il ne reçoit ni ne perd de points, puisque le Roi est toujours à côté de la couronne (qui compte pour 0 point).

Si le Prince ou le Roi termine son mouvement sur une case occupée, alors il „déplace“ cette figurine. (*Voir „Déplacement“ à la page suivante*).

Lorsque la case 50 est atteinte, alors la tuile correspondante est prise

La figurine sur une case où se termine un mouvement est „déplacée“

► Déplacer un Prince ou le Roi :

Avancer un Prince ou un Chevalier d'autant de cases qu'autorise la carte (Surveiller la restriction des couleurs!)

Cette carte Roi permet aussi de reculer un des Princes ou le Roi



Le joueur reçoit (ou perd) des points de prestige dépendant de la case que le Prince *a quitté* (Le Roi toujours 0 point!)

La figurine sur une case où se termine un mouvement est „déplacée“

„Déplacement“

Il ne peut jamais y avoir plus d'une figurine sur une case. Si le mouvement d'une figurine (sans regarder si c'est un Chevalier, un Prince ou le Roi) se termine sur une case occupée, alors la figurine actuellement située dessus (sans regarder à qui appartient le Chevalier, le Prince ou le Roi) est „déplacée“ et doit avancer à la prochaine case *vide en sens horaire inverse* (qui est souvent, mais *pas toujours*, la case d'origine de la figurine qui vient d'être déplacée).

Lorsque le Roi est déplacé, alors la surface de la table est immédiatement tournée, de telle sorte que la couronne se retrouve de nouveau à côté du Roi.

Note:

- Les figurines déplacées ne marquent aucun point!
- Si une figurine était déplacée par une autre figurine suite à un mouvement de recul via une carte 1-5, alors elle se déplace tout de même à la prochaine case vide en sens horaire inverse, comme d'habitude! (Voir aussi l'exemple B à la page 8.)



► Ajouter un anneau

Le joueur prend un anneau de la réserve à côté du plateau de jeu et le rajoute au Prince (jamais au Roi!). La carte jouée indique si l'anneau peut être ajoutée au Prince d'argent, au Prince de bronze ou n'importe lequel (Voir la couleur du fond de la carte!).



Dès qu'un Prince reçoit un *troisième anneau*, alors il est immédiatement couronné comme nouveau Roi: L'ancien Roi redevient un Prince, perdant *tous les anneaux sauf un* (de retour à la réserve). La surface de la table est tournée jusqu'à que la couronne soit à côté du nouveau Roi.



Ne pas oublier

Points de prestige

Pour ajouter un anneau (*incluant le troisième!*), un joueur gagne ou perd des points de prestige égal à la valeur de la case où se tient le Prince. Les Princes ne sont déplacés suite à l'action anneau.

Nouvelles cartes en main

Après qu'un joueur a joué une carte et effectué l'action correspondante, alors il la met de côté (elle est maintenant hors du jeu) et ensuite il en pioche une nouvelle de l'une des deux piles. Les quatre cartes en main doivent seulement comporter deux cartes Chevalier et deux Cartes Roi au début de la partie; par la suite la main d'un joueur peut être composée de n'importe quelles cartes. Dès qu'une pioche est épuisée, alors le joueur peut seulement piocher dans l'autre pile. Une fois que les deux piles sont épuisées alors le joueur ne peut plus piocher aucune carte. Les joueurs continuent de jouer jusqu'à que toutes les cartes en main soient jouées.

FIN DE LA PARTIE

Après 16 tours, après quoi que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes en main, la partie se termine. Le joueur avec le plus de points de prestige est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Lorsqu'une figurine arrive sur une case occupée, alors la figurine située dessus est déplacée à la prochaine case vide derrière elle (compte aussi pour les cartes 1-5).

Tourné le plateau est nécessaire si le Roi est déplacé

► Ajouter un anneau:

Ajouter un anneau à un Prince (jamais au Roi!) (Surveiller la restriction des couleurs!)

Troisième anneau = nouveau Roi:

- l'ancien Roi perd tous les anneaux sauf un et redevient un Prince
- tourner la surface de la table comme nécessaire

Le joueur gagne (ou perd) des points de prestige égal à la valeur de la case du Prince

Piocher la carte du haut de n'importe quelle pile

FIN DE LA PARTIE

Le joueur avec le plus de points de prestige est le gagnant