

Les Chevaliers de la Table Ronde FAQ 1.0

12 Octobre 2005

La FAQ suivante liste la plupart des questions les plus fréquemment posées au sujet du jeu de plateau « Les Chevaliers de la Table Ronde ». Cette liste sera révisée et incrémentée par les auteurs au fur et à mesure des besoins.

Bien des points traités ici sont une simple répétition des règles du livret de base, tandis que certains points clarifient et définissent l'interprétation définitive de certains passages des règles.

Pour faciliter la lecture, les questions ont été regroupées et classifiées en fonction des différents sujets généraux.

I- Actions héroïques

un chevalier ne peut effectuer plusieurs actions sur son tour qui si elles sont de nature DIFFERENTES :

Pour mémoire, ces actions sont au nombre de 5

- A. Se déplacer
- B. Faire l'action spécifique d'une quête
- C. Jouer une blanche spéciale
- D. Se soigner
- E. Accuser un autre chevalier

exemple:

C'est le tour de Tristan qui est sur la quête chevalier noir

Il finit la quête en jouant la dernière carte combat nécessaire (action B)

il revient de ce fait automatiquement à la table ronde (ça ne compte pas pour un déplacement, parce que c'est la conséquence de la fin de quête)

Là, il ne peut pas piocher ni combattre un engin de siège. Pourquoi? parce que ce serait une deuxième action de type B !!!

Il peut par contre partir immédiatement pour une autre destination (action A), et ce gratuitement puisque c'est son pouvoir spécial

Il peut aussi en plus éventuellement se soigner (D), accuser (E) ou jouer une blanche spéciale (C), au prix d'un point de bravoure

Action de type A : se déplacer en quittant une quête

Doit on enlever toutes les cartes blanches déjà posées sur une Quête dès que le dernier chevalier présent la quitte?

Non, on doit enlever toutes les cartes blanches (et pas noires) uniquement pour les quêtes solitaires, à savoir Lancelot et le chevalier noir.

Action type B : piocher des cartes à la Table Ronde :

On ne peut pas choisir cette action si on possède déjà 12 cartes ou plus en main.

En conséquence, un chevalier qui possède 11 cartes en main peut, s'il est à la Table Ronde, choisir de piocher des cartes. Il aura donc 13 cartes en main à la fin de son tour (14 s'il s'agit de Gauvain)

Un chevalier qui possède 12 cartes ou plus en main peut rester à la Table ronde, à condition de réaliser une action valide (combattre un engin de siège, se soigner, jouer une carte blanche spéciale, accuser un autre chevalier). Sinon, il DOIT se déplacer vers un autre lieu.

Action de type B : dans quel ordre doit on ou peut on poser les cartes blanches sur les différentes quêtes qui utilisent les cartes de combat ?

- Sur les guerres (pictes et saxons), les cartes doivent être placées dans l'ordre croissant, du 1 au 5
- Sur les quêtes de combat (chevalier noir,ancelot, dragon), l'ordre n'a aucune importance. Prenons l'exemple deancelot.
Le chevalier présent joue d'abord un 3 et le place sur l'emplacement réservé à la paire. Il joue au tour suivant un 5 et le place sur l'emplacement réservé au brelan. Lors des tours suivants, il peut jouer les cartes dans l'ordre de son choix, mais il devra forcément réaliser au final un brelan de 5 et une paire de 3 (et pas un brelan de 3 et une paire de 5)

Action de type C : se soigner

Pour récupérer un point de bravoure, un chevalier peut se défausser de 3 cartes blanches identiques mais DOIT-il le faire face visible ou lui fait-on confiance et il peut le faire face cachée?

Les cartes sont défaussées face cachées, comme c'est le cas pour toute carte défaussée, quelle que soit la raison de cette défausse. C'est pourquoi il est bien important de comprendre comment se soigner : Défausser 3 cartes Graal, ou 3 cartes combat de même valeur est correct. Par contre, défausser 3 cartes combat de valeurs différentes (par exemple, un 1, un 2 et un 4) n'est pas autorisé.

Ceci suppose bien évidemment que chaque joueur respecte les règles. Etre un félon n'autorise pas à tricher, même sous le couvert de cartes défaussées face cachée. Les règles doivent être respectées. Si les joueurs pensent qu'ils ne peuvent pas se faire confiance sur ce point, sans doute faut-il qu'ils trouvent d'autres partenaires de jeu ! ;-))

Est-il possible de passer son tour ? (ne réaliser aucune action héroïque pour, par exemple, profiter des bonus liés à une quête sur le point d'être terminée par un autre joueur)

Non. Réaliser une action héroïque est obligatoire. Ainsi, le chevalier qui ne peut réaliser l'action héroïque du lieu où il se trouve doit soit jouer une carte blanche spéciale, soit se soigner en défaussant 3 cartes identiques, soit accuser quelqu'un soit Partir !!

II- Précisions sur les cartes spéciales :

Convocation :

Est-ce que la convocation agit comme un ordre, à savoir que les chevaliers DOIVENT quitter leur quête pour revenir à Camelot ?

Non. Chacun a le choix, en son âme et conscience, de décider si il accepte ou non cette convocation.

Brocéliande :

Place-t-on la carte "Brocéliande" sur un des 7 emplacements de la Quête du Graal ou juste à côté comme indicateur permanent?

Malgré l'analogie de texte avec la carte "Désolation" qui dit que "la Désolation est posée sur la Quête du Saint Graal" et que l'on retrouve le même texte pour la carte Brocéliande, celle-ci "est placée sur le plateau du graal (ou juste à côté, c'est comme vous voulez), mais pas sur un emplacement dessiné sur le plateau. Ces emplacements sont réservés aux cartes graal, désespoir et désolation".

Si Brocéliande est en jeu, peut-on néanmoins défausser des cartes graal pour faire avancer Excalibur ?

Oui. Pour faire avancer Excalibur du côté du bien, il faut défausser une carte face cachée. Cette carte peut tout à fait être un graal si vous le souhaitez, même lorsque Brocéliande est en jeu.

Quel est l'effet de Brocéliande si la quête du graal est déjà terminée ?

La carte est défaussée et provoque l'arrivée d'un engin de siège à Camelot

Héroïsme

Faut il être présent sur une quête pour y déposer la carte héroïsme ?

Non, ce n'est pas nécessaire

Dame du Lac

Que se passe t'il si un chevalier ne se trouvant pas sur la Quête d'Excalibur joue la carte spéciale "La Dame du Lac" avec pour conséquence de finir cette quête ?

Ce chevalier qui, par son action vient de permettre de remporter cette quête, récupère Excalibur. Par contre, il ne participe pas au partage des cartes et ne gagne pas de point de bravoure (il n'est pas présent sur la quête Excalibur)

Les autres chevaliers présents sur la Quête se partagent les cartes blanches, récupèrent un point de bravoure. Si aucun chevalier n'est présent sur la quête à ce moment, personne ne reçoit de point de bravoure, et les cartes à partager sont simplement mises à la défausse. En cas de désaccord sur le partage des cartes, celles ci sont distribuées aléatoirement aux chevaliers présents sur la quête, en commençant par le chevalier désigné par celui qui a joué la dame du lac.

Merlin

Une carte "Merlin" permet-elle de déplacer Excalibur d'une case vers la lumière? (de la même façon qu'une carte Merlin peut être jouée pour défausser la dernière carte noire standard sur une autre quête)

Non, une carte Merlin n'a aucun effet sur la Quête d'Excalibur. Bien sûr, il est toujours possible à un Chevalier présent sur la quête Excalibur d'y défausser une carte Merlin face cachée afin de déplacer Excalibur d'une case vers la victoire... mais ceci est généralement le comportement d'un Félon... ou d'un chevalier un peu naïf !! ;-))

Peux t-on empêcher une défaite en posant une carte Merlin pour enlever une 12^{ème} catapulte?

Non, la partie prend fin aussitôt que la 12^{ème} catapulte arrive.

« Merlin » permet de supprimer la dernière carte noire standard. Peut on préciser ce que ça veut dire exactement ?

En jouant une carte Merlin (action de type C), il est possible de supprimer immédiatement la dernière carte noire présente sur la quête de votre choix.

Prenons un exemple.

La quête du graal est dans la configuration suivante :

Graal-Vide-Vide-Désespoir-Désolation-Désespoir-Désespoir

Arthur joue. Il choisit de piocher une carte noire, et pioche un nouveau désespoir.

La situation devient :

Graal-Vide-Désespoir-Désespoir-Désolation-Désespoir-Désespoir

Comme action héroïque, il choisit de défausser un Merlin pour éliminer la dernière carte désespoir.

On revient donc à la situation initiale.

C'est maintenant à Gauvain de jouer.

Il pioche lui aussi une carte noire et pose ainsi une carte face cachée sur la quête de Chevalier noir.

Comme action héroïque, il choisit lui aussi de jouer un merlin pour défausser la dernière carte désespoir sur la quête du graal.

La situation devient :

Graal-Vide-Vide-Vide-Désolation-Désespoir-Désespoir

C'est maintenant au tour de Tristan qui ajoute un engin de siège.

Comme action héroïque, il peut bien sûr jouer une carte merlin pour supprimer la dernière carte noire présente sur la quête de son choix.. mais pas sur la quête du Graal, car la dernière carte noire est en ce moment une carte Désolation, c'est-à-dire une carte noire spéciale !! (Notons que la carte désolation aurait pu être contrée lorsqu'elle est arrivée en jeu en défaussant collectivement 3 cartes Merlin. Une fois placée sur le plateau, il n'y a pas d'autre moyen de la supprimer qu'en remplissant les cases successivement avec des cartes Graal, en respectant les règles de cette quête)

Morgane :

Une des cartes Morgane indique : « appliquez sur le champ le résultat des 3 prochaines cartes de la pioche noire ». Si cette carte n'est pas contrée par 3 Merlins, que se passe t il si d'autres cartes noires spéciales figurent parmi ces 3 cartes noires ?

Si la carte Morgane initiale n'est pas contrée, alors les 3 cartes suivantes doivent obligatoirement être appliquées, l'une après l'autre (avec leurs effets immédiats éventuels de fin de quête), sans que les Chevaliers ne puissent contrer les éventuelles cartes noires spéciales qui en feraient partie !!

III- Fin de quête :

Partage des cartes : comment sont partagées les cartes reçues en récompense lorsqu'une quête est conclue victorieusement ?

Dès qu'une quête est gagnée, il faut piocher le nombre de cartes blanches indiqué sur cette quête et les poser face visible au centre de la table. Ces cartes doivent être partagées au gré des joueurs entre les différents chevaliers présents sur la quête. (un chevalier peut prendre plusieurs cartes, voire toutes et un autre aucune, du moment que les participants au partage sont d'accord entre eux).

Si aucun accord n'est trouvé, ces cartes sont remélangées et distribuées face cachées entre les chevaliers présents sur cette quête, en commençant par celui qui a mis fin à la quête.

Partage des cartes : que se passe t-il lorsque un seul chevalier est présent à la fin d'un quête ?

Il reçoit la totalité des cartes blanches prévues comme récompense, mais il les prend face cachée, sans les montrer aux autres joueurs

Que se passe-t-il si une quête se termine victorieusement sans qu'aucun chevalier ne soit présent ?

Ceci n'est possible que pour les quêtes du Dragon et Excalibur

Les épées correspondantes sont placées à la table ronde, côté blanc s'il s'agit d'une victoire et noire pour une défaite. Personne ne gagne ni ne perd de point de vie. Les cartes blanches de la récompense sont simplement piochées et immédiatement défaussées.

Dans le cas d'excalibur, celui qui a mis fin à la quête s'empare de la relique, même s'il n'est pas présent sur la quête.

Que deviennent les cartes noires excalibur et désespoir lorsque les quêtes correspondantes sont terminées ?

Lorsque ces cartes sont piochées, elles provoquent l'arrivée d'un nouvel engin de siège à camelot, comme indiqué au dos des plateaux correspondants. Attention de bien les mettre ensuite dans la pile de défausse des cartes noires, et non de les laisser dans des piles de défausse séparée sur ces plateaux.

IV- Précisions sur les pouvoirs des Chevaliers :

Arthur : Echange de cartes entre deux joueurs

Cet échange ne peut avoir lieu que pendant le tour du Roi Arthur, après avoir réalisé la progression du mal. Tout chevalier peut solliciter un échange avec le Roi (en respectant les règles de communication). Dans tous les cas, les joueurs se donnent mutuellement une carte blanche, face cachée, et de façon SIMULTANEE. Ceci signifie qu'un chevalier ne peut pas prendre connaissance de la carte qu'il reçoit avant de choisir celle qu'il donne en retour. Il n'est pas possible de faire un échange avec un chevalier qui ne dispose d'aucune carte en main.

Le Roi est autorisé à FORCER un échange avec l'un des autres chevaliers. Si ce chevalier ne possède qu'une carte dans sa main, il est donc obligé de la donner au roi, et reçoit celle du roi simultanément.

Kay : le combattant

Sire Kay peut-il utiliser son pouvoir spécial hors de son tour pour aider un autre chevalier à vaincre un engin de siège?

Non. Sire Kay peut ajouter une carte de combat à l'issue d'un combat auquel il participe. Ceci signifie que s'il est présent sur une quête dragon, par exemple, il peut ajouter une carte combat lorsque la quête se termine, même si ce n'est pas lui qui a mis fin à cette quête. Par contre, le combat contre un engin de siège est une opération individuelle. Même présent à la table ronde, Kay ne peut donc pas aider un autre chevalier en utilisant son pouvoir.

Sir Kay lorsqu'il utilise son pouvoir pour rajouter une carte doit-il prendre en compte les cartes blanches déjà posées (par exemple pour compléter une paire, un brelan ou une suite déjà entamée) ou peut-il jouer n'importe quelle carte combat?

Non, il peut jouer n'importe quelle carte combat. Par exemple, il peut ajouter un 3 à une paire de 1 et de 5.

Perceval :

Que se passet-il si Sir Perceval endosse l'armure de Lancelot?

Lorsque Perceval possède l'armure de Lancelot, avant de décider de quel façon il va faire progresser le mal, il pioche 2 cartes noires, en place une sous la pile et l'autre dessus puis choisit une action néfaste qui n'est pas forcément de tirer une carte noire.

Bédivère:

Dans le cas d'un joueur qui possède Sire Bédivère à la table ronde ainsi que 12 cartes ou + en main, peut-il tout de même utiliser le pouvoir de Sire Bédivère?

Oui, ce que les règles interdisent c'est de rester à Camelot pour piocher comme action héroïque. Donc le pouvoir de Bédivère peut s'appliquer quel que soit son nombre de cartes.

V- Utilisation des reliques :

Quand on arrive à zéro point de bravoure, si on est ressuscité par le Graal, doit on donner toutes ses cartes ?

Un Chevalier ressuscité par le Graal récupère 4PdB et garde ses cartes. Il a cependant fini son tour, et ne bénéficie pas des avantages de fin de quête (gagner des points de vie et partager des cartes) si il a utilisé son dernier point de bravoure pour mettre fin victorieusement à une quête...et oui, tout sacrifice a un coût, avec ou sans graal !!

Dans le cas exceptionnel où un chevalier se sacrifie en jouant la carte Dame du lac, provoquant la victoire sur la quête excalibur sans qu'aucun chevalier ne soit présent sur cette quête, c'est le chevalier qui lui offre de boire le graal qui reçoit l'épée magique. Si personne ne lui offre le Graal, alors il conserve l'épée pour lui.. et l'entraîne dans sa mort...

VI- Accusations :

Peut-on accuser un chevalier mort?

Un chevalier qui perd son dernier point de bravoure meurt. Il ne révèle pas sa carte d'allégeance. Il n'est pas possible de l'accuser (et lui non plus ne peut pas porter d'accusation) Si c'était lui le félon, il ne transforme pas en fin de partie deux épées blanches en épées noires

Dans le cas où l'on porte une accusation à tort alors qu'il n'y a pas encore d'épées blanches à la table ronde, que se passe-t-il ? (Lorsque, par exemple, il y a au moins 6 épées noires et quelques catapultes ou au moins 6 catapultes et quelques épées noires)

Dans cette situation, on peut donc accuser sans crainte, puisque aucune épée blanche ne sera retournée côté noir, mais en perdant des tours de jeu alors que la situation est déjà bien compromise.

Il y a 6 engins de siège à la table ronde. Il est donc possible de porter des accusation. Mais un chevalier élimine un engin de siège, et il n'y en a donc plus que 5. Peut-on toujours porter des accusations ou faut-il attendre que l'on revienne à 6 engins de siège (ou 6 épées à la table ronde) pour le faire ?

Les accusations sont possible lorsqu'il y a au moins 6 engins de siège ou 6 épées à Camelot. Dans le cas ci-dessus, il faudra donc patienter jusqu'à ce qu'une de ces conditions soit à nouveau remplie pour que les accusations soient à nouveau possibles

VII- Le Félon démasqué :

Une fois le Félon démasqué, celui-ci continue t-il à piocher des cartes blanches?

Non, une fois démasqué le félon ne peut faire que les actions suivantes au lieu de jouer de façon normale : piocher aléatoirement une carte blanche dans la main d'un chevalier de son choix et la défausser PUIS ajouter un engin de siège à Camelot ou piocher la première carte noire et la jouer immédiatement

Une fois démasqué, que fait le félon lorsque quelqu'un joue une carte « destinée » ou « renfort » ?

Le félon n'est pas concerné par l'effet de ces deux cartes blanches spéciales et ne pioche donc pas de carte.

VIII- Fin de partie : cas particuliers

la défaite d'une quête contre les pictes ou les saxons apportent en même temps le 12ème engins de siège et la 12ème épées dont 7 blanches et 5 noires. Les chevaliers ont-ils perdu à cause des engins de siège ou gagnés grâce aux 7 épées blanches?

La partie est perdue indépendamment du nombre d'épées blanches (il y aurait pu en avoir 11, le résultat aurait été le même). "La partie se termine prématurément par un triomphe des forces du mal si 12 engins de sièges encerclent Camelot,... SINON la partie se termine immédiatement après la première action amenant une 12ème épée sur la Table ronde.

Les chevaliers loyaux peuvent-ils l'emporter même s'ils sont tous morts en fin de partie?

La disparition du dernier chevalier, quel que soit le nombre d'épées blanches à la table ronde, entraîne immédiatement la défaite des chevaliers loyaux

Il y a 4 épées blanches et 7 noires sur la Table Ronde. Les chevaliers remportent la Quête du Graal dopée d'une carte Héroïsme et la partie se termine donc avec 8 épées blanches et 7 noires. Est-ce une victoire des chevaliers loyaux?

Non, car en fait la partie est terminée dès qu'il y a 7 épées noires en jeu. On peut par contre terminer avec plus de 12 épées sur la Table Ronde suivant la dernière quête achevée.

Le félon peut-il l'emporter-t-il s'il est mort?

Oui pour le félon. il est vainqueur à titre posthume.

IX- Jouer à 3 joueurs :

A 3 joueurs, pour donner autant de chances aux joueurs loyaux qu'au félon, il est conseillé de distribuer les cartes d'allégeance en début de partie, **mais sans que les joueurs n'en prennent connaissance.**

Lorsque la 6^{ème} épée arrive à Camelot, ou qu'un 6^{ème} engin de siège arrive en jeu, chacun prend alors connaissance de sa véritable nature... Un des chevaliers aura-t-il succombé à l'appel puissant des forces maléfiques ?

Vous pouvez télécharger la mise à jour de cette règle sur le site www.shadowovercamelot.com pour plus de détails.