

# Graal

règles du jeu



© Aurélien Filippi - Joan Bacheré  
Illustrations : Aurélien Filippi  
[www.graal-lejeu.fr](http://www.graal-lejeu.fr)

# Contenu

## Cartes personnages - 6

- 1 carte Historien
- 1 carte Archéologue
- 1 carte Milliardaire
- 1 carte Médium
- 1 carte Écrivain
- 1 carte Détective

## Cartes descendants - 8

- 1 carte Lancelot
- 1 carte Elaine
- 1 carte Perceval
- 1 carte Viviane
- 1 carte Tristan
- 1 carte Iseult
- 1 carte Guenièvre
- 1 carte Arthur

## Cartes basiques - 30

- 2 cartes Talisman X 5 couleurs (rouge, vert, bleu, violet, jaune)
- 2 cartes Pierre runique X 5 couleurs
- 2 cartes Grimoire X 5 couleurs

## Cartes objet magique - 10

- 5 cartes Chapeau de Merlin
- 5 cartes Table ronde

## Cartes sort de Merlin - 20

- 1 carte Rejoue x 5 couleurs
- 1 carte Pioche 2 cartes x 5 couleurs
- 1 carte Prends-moi 1 carte x 5 couleurs

- 1 carte Passe ton tour x 5 couleurs

## Cartes spéciales - 10

- 4 cartes Excalibur
- 6 cartes Bouclier de Lancelot

## Cartes étapes - 6

- 1 carte Graal
- 1 carte Siège périlleux
- 1 carte Nef de Salomon
- 1 carte Château aventureux
- 1 carte Camelot
- 1 carte Roi pêcheur



# Mise en place du jeu

## Trier les cartes comme suit :

1. Cartes personnages.
2. Cartes ancêtres légendaires.
3. Cartes de bases, objets magiques, cartes étapes Graal et siège périlleux.
4. Cartes sorts de Merlin.
5. Cartes spéciales Excalibur et bouclier de Lancelot.
6. Cartes étapes.

Chaque joueur tire au sort une carte personnage et la pose devant lui face ouverte.

Chaque joueur tire au sort une carte ancêtre légendaire et la pose devant lui face cachée sans en prendre connaissance (seule une victoire de manche ou la fin de la 3<sup>e</sup> manche permet au joueur de révéler son ancêtre).

Le dealer mélange les cartes triées du point 3 et distribue 6 cartes au total à chaque joueurs, 1 par 1 dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il pose les cartes restantes (la pioche) au centre, puis pioche la première carte, la retourne et la pose à côté (la défausse) comme s'il l'avait lui même jouée.

Les règles de la carte s'appliquent pour le joueur suivant (ex : le dealer retourne « le chapeau de Merlin » comme première carte, il choisit la couleur du jeu et on passe au joueur suivant).



## Comment jouer

Le but de chaque joueur est de gagner des manches en étant le premier à ne plus avoir de carte en main, révéler son ancêtre légendaire avant les autres, défaire ses adversaires lors du tournoi final ou espérer trouver le Graal pour remporter la partie. (cf. règles de victoire de manche et gain de partie)

**À chaque tour de jeu, les choix du joueur dépendent de l'action précédente :**

### Le joueur n'est pas attaqué

1. En début de tour uniquement, il peut utiliser la compétence de son personnage sur la pioche.

2. Ensuite, il peut choisir une action dans la liste suivante :

- Utiliser le pouvoir de son ancêtre légendaire si révélé (cf. tableau d'utilisation des pouvoirs).
- Poser une carte de base de même couleur que la défausse, puis enchaîner avec d'autres de même symbole que la première posée.
- Poser X cartes de base de même symbole que la défausse.
- Poser une carte objet magique.
- Poser une carte de sort de Merlin de même couleur que la défausse; s'il s'agit d'une carte « Rejoue » ou « Passe ton tour », le joueur peut

enchaîner avec d'autres de même symbole.

- Poser une carte de sort de Merlin de même symbole que la défausse ; s'il s'agit d'une carte « Rejoue » ou « Passe ton tour », il peut enchaîner avec d'autres de même symbole.
- Poser une carte spéciale.
- Poser une carte étape et choisir la couleur.

3. S'il n'a pu effectuer une action dans les choix du point 2, le joueur est obligé de piocher une carte, il peut la jouer si elle est valide (cf. point 2) ou la conserver.

4. On passe au joueur suivant.

## Le joueur est attaqué

Le joueur précédent a posé une carte d'attaque « Pioche 2 cartes », « Prends-moi une carte » ou « Excalibur ».

Le joueur attaqué peut choisir une action dans la liste suivante :

- Utiliser le pouvoir de son ancêtre légendaire (cf. tableau d'utilisation des pouvoirs).
- Contre-attaquer (cf. règles de contre-attaque).
- Se protéger en posant une carte « bouclier de Lancelot », l'attaque n'a aucun effet et il choisit la couleur.

- Poser une carte étape, l'attaque est annulée, les effets de la carte étape s'appliquent et il choisit la couleur.
- Subir l'attaque et ses effets, l'autre joueur (l'attaquant) choisit la couleur si la carte posée était « Excalibur », sinon c'est la couleur visible qui s'applique.

### Le joueur contre-attaque

Lorsqu'un joueur est attaqué avec une carte « Pioche 2 cartes », « Prends-moi une carte », ou « Excalibur », il peut contre-attaquer en posant une carte de même symbole uniquement. Les 2 joueurs rentrent alors en duel.

Le duel se termine quand l'un des 2 joueurs :

- ne peut plus contre-attaquer, il subit les effets cumulatifs de toutes les cartes du duel, l'autre joueur choisit la couleur si les cartes posées étaient « Excalibur », sinon c'est la couleur visible qui s'applique ;

- a posé une carte « bouclier de Lancelot », il subit les effets cumulatifs de toutes les cartes du duel moins la dernière, l'autre joueur choisit la couleur ;
- a posé une carte étape, le duel est annulé, les effets de la carte étape s'appliquent et il choisit la couleur.

Après la séquence attaque/contre-attaque, le prochain joueur est celui qui suit le joueur attaqué. Attention, si une carte étape a été posée, le duel est annulé, le joueur suivant est donc celui déterminé par les règles de la carte étape.

## Dernière carte en main

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une carte en main il doit se manifester en disant « GRAAL ! », s'il ne le fait pas, un joueur adverse peut le lui faire remarquer et lui donner une des cartes de son jeu en même temps.

## Victoire de manche

- **Être le premier à poser sa dernière carte.**

- ou si le joueur a posé la carte sort de Merlin obligeant le joueur suivant à piocher sa/ses dernière(s) carte(s).

- **CAS PARTICULIER :** si la dernière carte posée est une carte d'attaque (« Pioche 2 cartes », « Prends-moi une carte » ou « Excalibur ») et que le joueur suivant contre-attaque, la règle s'applique, le joueur ayant posé sa dernière carte perd automatiquement cette bataille ainsi que la victoire de manche. Le jeu reprend normalement.

## Gain de partie

- **Gagner une manche en posant comme dernière carte la carte Graal** (si ancêtre légendaire révélé).
- Si un joueur remporte la manche en posant comme dernière carte le siège périlleux et que le joueur suivant pose le Graal alors c'est le joueur qui possède le graal qui remporte la partie.
- Remporter le tournoi (cf. règle ci-dessous).

## Le tournoi

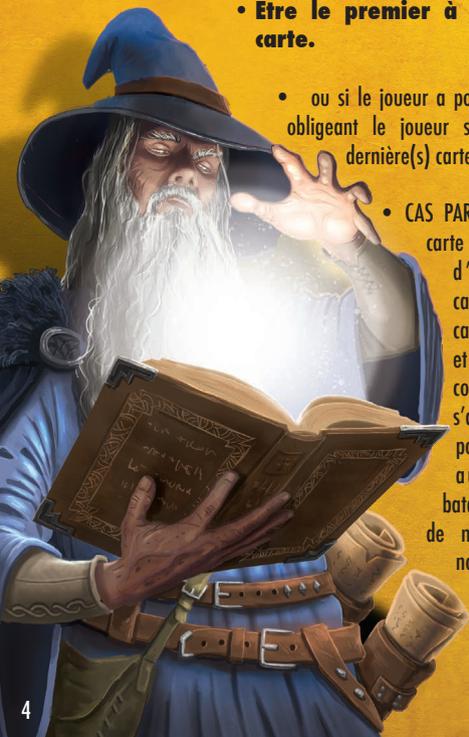
Si après la 5<sup>e</sup> manche aucun joueur n'a gagné, l'affrontement final entre les protagonistes a lieu, ils ont passé toutes les étapes pour trouver le Graal et seul le meilleur l'emportera.

- Les cartes personnages s'effacent derrière leurs ancêtres et ne seront pas jouables pour ce dernier tour.
- Les règles de jeu sont les mêmes, seule la fin diffère. Le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes (victoire de manche dans le cas normal), après avoir appliqué les effets de la dernière carte, choisit un de ses adversaires, l'élimine, prend son jeu et la partie reprend son cours.

**Celui qui réussit à être le dernier joueur remporte la partie.**

**À chaque joueur éliminé les ancêtres légendaires utilisés sont de nouveau jouables.**

Note :  
Les règles précédentes pour le gain de la partie s'appliquent toujours.



## Description et actions des cartes

### Cartes personnages

La compétence des personnages ne peut être utilisée qu'au début de son tour de jeu, si le joueur n'est pas attaqué.

Le joueur doit se faire entendre, exemple : « J'utilise la compétence de l'historien ! »

- **L'historien** : peut choisir 2 cartes au hasard dans la pioche, les conserver, en jouer une, et/ou reposer au hasard ce qui ne lui convient pas. 2 fois par manche.
- **L'archéologue** : peut choisir 1 carte au hasard dans la pioche, la jouer, la conserver ou la reposer au hasard. 4 fois par manche.
- **Le détective** : peut regarder les prochaines cartes de la pioche. Autant de cartes que de joueurs en jeu. Il peut choisir d'en garder 1 ou de la jouer et reposer les autres au hasard. 2 fois par manche.
- **La médium** : peut retourner la première carte de la pioche, la conserver, la jouer ou la reposer au hasard. 4 fois par manche.
- **L'écrivaine** : sauf s'il ne lui reste que 1 carte en main, peut échanger 1 carte de son jeu avec une carte de la pioche au hasard,

la jouer, la conserver, ou la reposer au hasard et récupérer sa carte. 2 fois par manche.

- **La milliardaire** : peut choisir 3 cartes au hasard dans la pioche, les conserver, en jouer une et/ou reposer au hasard ce qui ne lui convient pas. 1 fois par manche.



## Cartes ancêtres légendaires

Le joueur ne peut découvrir son ancêtre légendaire que s'il parvient à gagner une manche ou lorsque la carte étape Camelot est découverte (fin de la manche 3).

Le pouvoir des ancêtres peut être utilisé selon la situation (cf. tableau d'utilisation des pouvoirs).

- **Lancelot** : 1 fois par manche. Sauf s'il ne lui reste que 1 carte en main, peut se protéger d'une attaque ou d'une contre-attaque en transformant une carte de base en carte bouclier de Lancelot.
- **Elaine** : 2 fois par manche. Sauf s'il ne lui reste que 1 carte en main, peut choisir 1 carte de son jeu et obliger un joueur adverse à la prendre.
- **Perceval** : 2 fois par manche. Sauf s'il ne lui reste que 1 carte en main peut attaquer n'importe quel joueur autour de la table avec un sort d'attaque de Merlin ou en transformant une carte de base en sort d'attaque de Merlin, la couleur de la carte est conservée.
- **Viviane** : 1 fois par manche. Sauf s'il ne lui reste que 1 carte en main, peut attaquer le joueur suivant en transformant une carte de base en carte Excalibur.
- **Tristan** : 2 fois par manche. Sauf s'il ne lui reste que 1 carte en

main peut transformer ses cartes sorts d'attaque de Merlin en cartes de base. La couleur de la carte est conservée.

- **Iseult** : 2 fois par manche. Sauf s'il ne lui reste que 1 carte en main, peut transformer une carte de base en carte objet magique.
- **Guenièvre** : 1 fois par manche. Sauf s'il ne lui reste que 1 carte en main, si Guenièvre est attaquée, elle peut choisir un autre joueur (hormis celui qui l'attaque) pour combattre à sa place en plaçant une carte de base dans la pioche. Il devient le joueur attaqué.
- **Arthur** : 1 fois par manche. Peut convoquer un ancêtre légendaire révélé autour de la table et doit utiliser immédiatement son pouvoir (même si déjà utilisé par le joueur). La carte est posée à côté de celle d'Arthur et ne reprendra sa place que lorsque Arthur jouera de nouveau.

## Cartes de base

Cartes « grimoire », « pierre runique » et « talisman » (sans effet sur le jeu) : aucune action, sert de défausse.

## Cartes objets magiques

Se posent sur n'importe quelle couleur/symbole.

- **La table ronde** : change le sens et la couleur du jeu. La couleur du jeu devient la couleur de la carte posée.
- **Le chapeau de Merlin** : le joueur peut changer la couleur de jeu.

## Cartes sorts de Merlin

- **Je rejoue** : le joueur peut rejouer et recommencer son tour en posant une ou plusieurs cartes valides. Si le joueur possède plusieurs cartes de ce type il peut toutes les poser en une seule fois en commençant obligatoirement par une carte de la même couleur que la défausse ou de même sort. Il peut aussi jouer cette carte sans être obligé de rejouer ni de piocher.
- **Passé ton tour** : le joueur suivant passe son tour. Si le joueur possède plusieurs cartes de ce type il peut toutes les poser en une seule fois en commençant obligatoirement par une carte de la même couleur que la défausse. Le nombre de cartes posées détermine le nombre de joueurs qui passent leur tour (Aucun joueur ne peut se protéger de ce sort même avec une carte étape).
- **Pioche 2 cartes** : carte d'attaque. Le joueur suivant Pioche 2 cartes. Possibilité de contre-attaquer (cf. règles de contre-attaque).
- **Prends-moi une carte** : Carte d'attaque. Oblige le joueur suivant à piocher une carte dans son jeu au hasard. Possibilité de contre-attaquer (cf. règles de contre-attaque).

## Cartes spéciales

Se posent sur n'importe quelle couleur/symbole. Permettent de choisir la couleur du jeu.

- **Le Boudier de Lancelot** : protège des cartes d'attaque suivantes : « Excalibur » « Pioche 2 cartes » et « Prends-moi une carte ». Si posée au cours d'un duel, protège de la dernière carte posée (cf. règles de contre-attaque).
- **Excalibur** : carte d'attaque. Le joueur suivant pioche 4 cartes. Possibilité de contre-attaquer (cf. règles de contre-attaque).



## Cartes étapes

Se posent sur n'importe quelle couleur/symbole. Permettent d'annuler un duel ou une attaque. Permettent de choisir la couleur du jeu. À chaque fin de manche, le vainqueur gagne la carte étape associée (cf. tableau des manches). Il pourra l'utiliser pour la prochaine manche. Elle sera ensuite mise dans la pioche et accessible à tous pour la suite du jeu.

### 1<sup>re</sup> manche & début de partie :

- **Le Graal** : Cette carte est intégrée au jeu dès le début. Elle permet de gagner la partie (cf. GAIN DE PARTIE). Attention, seuls les joueurs ayant révélé leur ancêtre légendaire (1 victoire ou étape Camelot) peuvent espérer gagner en possédant cette carte. Pour tous les autres joueurs, le Graal permet juste de changer la couleur du jeu.
- **Le siège périlleux** : Cette carte est intégrée au jeu dès le début. le joueur suivant pioche 6 cartes et passe son tour (exception cf. règles de gain de partie).

### 2<sup>e</sup> manche :

- **La nef de Salomon** : Tous les adversaires prennent 2 cartes dans la pioche (à partir du joueur suivant). Une fois toutes les cartes prises, le joueur suivant peut jouer.

### 3<sup>e</sup> manche :

- **Le château aventureux** : Oblige 2 autres joueurs à échanger

leur main. S'il ne reste que 2 joueurs (lors de la dernière manche du tournoi) ils échangent leur main. On passe ensuite au joueur suivant.

### 4<sup>e</sup> manche :

- **Camelot** : Au choix, redonne ses pouvoirs à son ancêtre légendaire (s'il les avait utilisés) ou empêche un joueur d'utiliser les pouvoirs de son ancêtre pour le reste de la manche. On passe ensuite au joueur suivant.

### 5<sup>e</sup> manche :

- **Le roi pêcheur** : Peut être posée en dehors de son tour de jeu pour se protéger de la « nef de Salomon », du « château aventureux » ou de « Camelot ». Dans ce cas, le joueur ayant posé une de ces cartes étape choisit la couleur pour le joueur suivant. Peut être posée à son tour de jeu sans autre effet que ceux d'une carte étape (choix couleur - annulation duel/attaque)

## Tableau des manches

	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	Manche 5	Manche 6
	Merlin	La nef de Salomon	Le château aventureux	Camelot	Le roi pêcheur	Le tournoi
<b>Cartes de base</b>	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes
<b>Cartes objets magiques</b>	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes
<b>Cartes sorts de Merlin</b>	/	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes
<b>Cartes spéciales</b>	/	/	Toutes	Toutes	Toutes	Toutes
<b>Cartes étapes</b>	- Graal - Siège périlleux	- Graal - Siège périlleux - Nef de Salomon	- Graal - Siège périlleux - Nef de Salomon - Château aventureux	- Graal - Siège périlleux - Nef de Salomon - Château aventureux - Camelot	- Graal - Siège périlleux - Nef de Salomon - Château aventureux - Camelot - Le roi pêcheur	Toutes
<b>Effet de fin de manche</b>	Apparition : - Cartes sorts de Merlin - Carte nef de Salomon (GM*)	Apparition : - Cartes spéciales - Carte château aventureux (GM*)	Apparition : - Carte Camelot (GM*) - tous les chevaliers sont révélés	Apparition : - Carte du roi pêcheur (GM*)	/	Le gagnant du tournoi est désigné grand vainqueur !

\* GM : La carte étape est donnée au « Gagnant de la Manche », il l'intégrera à son jeu pour la manche suivante.

Variante : Pour une partie plus rapide, vous pouvez choisir d'enlever la manche 5 et d'intégrer directement au début du jeu la carte du roi pêcheur.

## Graphe d'utilisation des pouvoirs

	Le joueur n'est pas attaqué 	Le joueur est attaqué 	Le joueur contre-attaque 
Arthur	✓	✓	
Guenièvre		✓	
Lancelot	✓	✓	✓
Elaine	✓		
Tristan	✓		
Iseult	✓		
Perceval	✓		
Viviane	✓		

### Exemple 1 :

Guenièvre est attaquée, elle utilise son pouvoir et choisit Lancelot pour se battre à sa place. Il transforme une carte de base en bouclier pour se protéger. Le combat est terminé; le jeu reprend avec le joueur suivant Lancelot.

### Exemple 2 :

Arthur est attaqué avec « Excalibur ». Il choisit de contre-attaquer avec une autre carte Excalibur et ne peut plus utiliser son pouvoir car il est rentré en duel.

## Exemples d'actions de jeu

### Exemple 1 :

A pose « Pioche 2 cartes »  
B subit les effets du sort d'attaque, il Pioche 2 cartes et passe son tour.

### Exemple 2 :

A pose excalibur.  
B contre-attaque avec sa carte Excalibur.  
A n'a plus de carte Excalibur et n'a pas de carte bouclier de Lancelot.  
A perd cette bataille et doit prendre dans la Pioche 2x 4 cartes = 8 cartes.  
B remporte ce combat et choisit la couleur du jeu.  
C'est le joueur qui suit le joueur B qui peut jouer son tour.

### Exemple 3 :

A pose « Prends-moi une carte ».  
B contre-attaque avec une carte « Prends-moi une carte ».  
A contre-attaque avec sa seconde carte « Prends-moi une carte ».  
B n'a plus de carte pour contre attaquer mais pose sa carte bouclier de Lancelot.  
B perd cette bataille et doit prendre dans la main de A : 3 cartes - 1 (grâce au bouclier) = 2 cartes.  
A choisit la couleur du jeu, c'est le joueur qui suit le joueur B qui peut jouer son tour.

### Exemple 4 :

A pose « Prends-moi une carte ».  
B contre-attaque avec une carte « Prends-moi une carte ».  
A contre-attaque avec une carte « Prends-moi une carte ».  
B n'a plus de carte pour contre attaquer mais pose sa carte étape « siège périlleux ».  
Le duel est annulé, les effets de la carte étape s'appliquent au joueur suivant B, donc le joueur C pioche 6 cartes car il n'a pas le Graal et passe son tour.  
B choisit la couleur.  
Le jeu reprend avec le joueur D.

### Exemple 5 :

A pose « Prends-moi une carte ».  
B contre-attaque avec une carte « Prends-moi une carte ».  
A n'a plus de carte pour contre attaquer mais pose sa carte étape « siège périlleux ».  
Le duel est annulé, les effets de la carte étape s'appliquent au joueur suivant, donc le joueur B pioche 6 cartes car il n'a pas le Graal et passe son tour.  
A choisit la couleur.  
Le jeu reprend avec le joueur C.



© Aurélien Filippi - Joan Bacheré  
Illustrations : Aurélien Filippi  
[www.graal-lejeu.fr](http://www.graal-lejeu.fr)