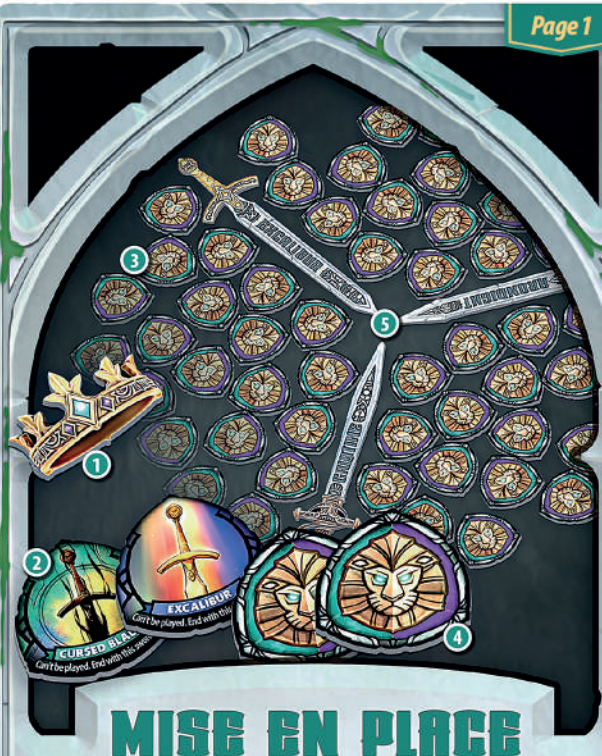




- 1 Choisissez un joueur au hasard. Il devient le porteur de la couronne 👑.
- 2 Prenez les jetons : Excalibur 🗡️ et Lame Maudite 🗡️. Placez-les devant le porteur de la couronne. (Note : il existe un jeton Excalibur et une réplique de celle-ci. Le texte qui mentionne une « épée » fait toujours référence à un jeton.)
- 3 Mélangez tous les autres jetons face cachée 🎴 au centre de la table pour former Avalon.
- 4 Le porteur de la couronne prend les 2 jetons (Excalibur et la Lame Maudite) face cachée, puis ajoute des jetons d'Avalon jusqu'à avoir 1 jeton par joueur. (À 2 joueurs, n'ajoutez aucun jeton puisque vous en avez déjà 2.)
Mélangez ces jetons face cachée et distribuez-en 1 à chaque joueur comme jeton de départ. (La 1^{ère} manche va bientôt commencer, les joueurs piochent des jetons d'Avalon jusqu'à en avoir 4 en main.)
- 5 Placez les répliques d'épées (Arondight, Galatin et Excalibur) dans Avalon afin de diviser les jetons en 3 régions approximativement égales.

Roxley.com/Excalibur



GALAHAD : (x1) À la révélation, fermez votre poing sur 1 jeton de votre main. Ce jeton est protégé de tous les effets pendant cette manche.



GAWAIN : (x1) Désignez un joueur. S'il possède une épée, il doit vous en donner une (de son choix).



GUENIÈVRE : (x1) Tous les joueurs possédant des épées les tendent face cachée. Sans regarder, placez jusqu'à 2 d'entre elles dans 1 région d'Avalon et mélangez-la.



LA DAME DU LAC : (x1) Désignez une direction (Gauche ou Droite). Tous les joueurs passent leur main simultanément dans cette direction.



LAME MAUDITE : (x1) Cette épée ne peut être ni jouée ni défaussée (mais peut changer de main). Si vous êtes en sa possession à la fin de la partie, vous êtes l'ultime perdant.



LANCELOT : (x1) À la révélation, tous les joueurs lancent leurs jetons joués (comme une pièce). Face 🎲, le jeton est défaussé et perd son effet. (Cela s'applique également aux Permanents en jeu).



MARCHAND : (x7) Piochez 2 jetons ou volez-en 2. Puis rendre 1 jeton (là où il a été pris).



MERLIN : (x1) Tous les joueurs possédant des épées doivent vous les donner. Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur ayant donné une ou plusieurs épées vole 1 jeton de votre main.



MORDRED : (x1) Regardez secrètement la main d'un joueur. Vous pouvez choisir d'échanger vos mains.



MORGANE : (x1) Piochez 2 jetons, puis vous pouvez immédiatement révéler et résoudre l'1 des deux (en le défaussant normalement).



PAYSAN : (x7) Piochez 1 jeton ou volez 1 jeton. Puis rendez 1 jeton (là où il a été pris).



PERCEVAL : (x1) Révélez 4 jetons d'Avalon face visible. Prenez-en 1, puis remettez les 3 autres face cachée.



PRÊTRE : (x5) Piochez 2 jetons. Si vous piochez une épée, vous devez crier : « Alléluia ! » (Sinon, ne criez pas « Alléluia ! »).



ROBIN DE ROXLEY : (x1) Volez 1 jeton. Vous devez répéter cette action (si possible) jusqu'à avoir 7 jetons en main. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour chaque vol.



ROI PÊCHEUR : (x1) Permanent : Vous pouvez le lancer à tout moment. Sur la face 🎲, les effets « voler » vous prennent 0 jeton à cette manche. Sur la face 🎲, défaussez-le (sans effet).



UTHER : (x1) Désignez une direction (Gauche ou Droite). Tous les joueurs possédant des épées doivent les passer dans cette direction.



VOLEUR : (x6) Volez 1 jeton. Puis volez 1 jeton à un joueur différent (si possible).



GALAHAD : (x1) À la révélation, fermez votre poing sur 1 jeton de votre main. Ce jeton est protégé de tous les effets pendant cette manche.



GAWAIN : (x1) Désignez un joueur. S'il possède une épée, il doit vous en donner une (de son choix).



GUENIÈVRE : (x1) Tous les joueurs possédant des épées les tendent face cachée. Sans regarder, placez jusqu'à 2 d'entre elles dans 1 région d'Avalon et mélangez-la.



LA DAME DU LAC : (x1) Désignez une direction (Gauche ou Droite). Tous les joueurs passent leur main simultanément dans cette direction.



LAME MAUDITE : (x1) Cette épée ne peut être ni jouée ni défaussée (mais peut changer de main). Si vous êtes en sa possession à la fin de la partie, vous êtes l'ultime perdant.



LANCELOT : (x1) À la révélation, tous les joueurs lancent leurs jetons joués (comme une pièce). Face 🎲, le jeton est défaussé et perd son effet. (Cela s'applique également aux Permanents en jeu).



MARCHAND : (x7) Piochez 2 jetons ou volez-en 2. Puis rendre 1 jeton (là où il a été pris).



MERLIN : (x1) Tous les joueurs possédant des épées doivent vous les donner. Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur ayant donné une ou plusieurs épées vole 1 jeton de votre main.



MORDRED : (x1) Regardez secrètement la main d'un joueur. Vous pouvez choisir d'échanger vos mains.



MORGANE : (x1) Piochez 2 jetons, puis vous pouvez immédiatement révéler et résoudre l'1 des deux (en le défaussant normalement).



PAYSAN : (x7) Piochez 1 jeton ou volez 1 jeton. Puis rendez 1 jeton (là où il a été pris).



PERCEVAL : (x1) Révélez 4 jetons d'Avalon face visible. Prenez-en 1, puis remettez les 3 autres face cachée.



PRÊTRE : (x5) Piochez 2 jetons. Si vous piochez une épée, vous devez crier : « Alléluia ! » (Sinon, ne criez pas « Alléluia ! »).



ROBIN DE ROXLEY : (x1) Volez 1 jeton. Vous devez répéter cette action (si possible) jusqu'à avoir 7 jetons en main. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour chaque vol.



ROI PÊCHEUR : (x1) Permanent : Vous pouvez le lancer à tout moment. Sur la face 🎲, les effets « voler » vous prennent 0 jeton à cette manche. Sur la face 🎲, défaussez-le (sans effet).



UTHER : (x1) Désignez une direction (Gauche ou Droite). Tous les joueurs possédant des épées doivent les passer dans cette direction.



VOLEUR : (x6) Volez 1 jeton. Puis volez 1 jeton à un joueur différent (si possible).

RÈGLES DU JEU

Excalibur est un jeu de ruse, de bluff et de manipulation. Les joueurs dissimulent les jetons qu'ils possèdent, sèment le doute autour de la table et utilisent leurs capacités au bon moment pour influencer l'issue de la partie.

VICTOIRE - À la fin de la partie, le joueur qui possède le jeton **Excalibur** remporte la partie, il s'empare de la couronne  et devient le souverain ! Tous les autres doivent se prosterner devant lui.

- Si personne ne possède Excalibur , le royaume sombre dans le chaos : tout le monde perd.
- Si un joueur possède **Lame Maudite** , il est l'ultime perdant.
- Si un joueur possède à la fois Excalibur  et la **Lame Maudite** , tous les autres joueurs partagent la victoire (l'ombre d'une vraie victoire).
- Certaines capacités de jetons peuvent modifier les conditions de victoire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE - La partie se joue sur plusieurs manches, jusqu'à ce que les jetons d'Avalon soient presque épuisés. Chaque manche se déroule en 5 étapes.

- 1 **Piochez** : Chaque joueur ayant moins de 4 jetons en main pioche des jetons d'Avalon jusqu'à en avoir quatre. Les jetons piochés peuvent provenir de différentes régions. (Si plusieurs joueurs tentent de piocher le même jeton, le joueur le plus proche de la couronne  dans le sens horaire l'obtient.)
- 2 **Jouez** : Les joueurs choisissent simultanément 1 jeton et le placent dans leur poing fermé tendu.
- 3 **Révélez** : Les joueurs ouvrent simultanément leur poing et révèlent le jeton. (Certains jetons ont un effet « À la révélation ».)
- 4 **Résolution** : En commençant par le porteur de la couronne, et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur applique l'effet de son jeton. Ensuite défaussez immédiatement face visible le jeton résolu, afin que chacun sache lesquels sont encore en jeu. (Utilisez la boîte comme zone de défausse.)
- 5 **Passer** : Le porteur de la couronne  la passe au joueur situé à sa gauche pour la manche suivante.

À TOUT MOMENT - Si 1 région d'Avalon est vide (ou 2 dans une partie à 6-8 joueurs), la manche en cours devient la dernière manche de la partie (même si des jetons sont ensuite ajoutés à Avalon). À la fin de cette manche, la partie est terminée et le vainqueur est déterminé (selon les conditions de victoire ci-dessus).

CONSEILS POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE

- Les **Discussions** font partie intégrante du jeu. Excalibur est à son apogée quand les joueurs rient et s'accusent mutuellement de détenir l'épée.
- **Débarrassez-vous de la Lame Maudite**. Utilisez les effets « Voler ou Rendre » pour prendre un jeton et refiler la Lame Maudite !
- Surveillez les régions qui s'épuisent. Si la fin est proche, choisissez des jetons pour vous aider à obtenir Excalibur.
- **Contrôlez la fin de partie**. Si vous avez Excalibur, envisagez de vider une région pour accélérer la fin de partie !
- Les **conflits de résolution** se résolvent dans l'ordre du tour.

GLOSSAIRE

Le texte sur les jetons est abrégé.
Il remplace le texte complet ci-dessous.

Avalon : La réserve de jetons face cachée au centre de la table. Avalon est divisé en « régions » par les 3 répliques d'épées. Les jetons d'Avalon ne sont mélangés que lorsque cela est indiqué.

Épée : Fait référence à 3 jetons : Excalibur, Lame Maudite, et épée d'écuyer.

Piocher : Prendre des jetons depuis Avalon. Ils peuvent provenir de différentes régions. Il n'y a pas de limite de jetons en main.

Voler : Prendre des jetons au hasard dans la main d'un joueur pour les ajouter à la vôtre. Vous pouvez mélanger vos jetons à tout moment, mais vous ne pouvez pas les montrer.

Rendre : Après avoir pioché ou volé, remettez le nombre de jetons indiqué de votre main là où ils ont été pris. Les jetons peuvent être ceux que vous venez de prendre, ou n'importe quels autres. Les jetons renvoyés dans Avalon peuvent aller dans n'importe quelle région. (Utilisez cela pour cacher Excalibur dans Avalon ou pour vous débarrasser de la Lame Maudite.)

Défausser : Mettre un jeton hors jeu, face visible, dans la boîte.

À la révélation : Effet déclenché immédiatement lorsqu'il est révélé (avant les autres jetons). Les effets multiplient « À la révélation » (ou « Permanents ») se résolvent dans l'ordre du tour.

Permanent : Jeton qui reste en jeu devant un joueur, face visible après sa résolution. (Il n'est ni défaussé, ni intégré à votre main.) Tant qu'il est en jeu, vous bénéficiez de sa capacité.

Lancer de jeton : Lancé comme à « Pile ou Face ». Face visible  réussite ou sa face cachée  échec, puis le résoudre en conséquence.



ARTISAN : (x5) Piochez 2 jetons ou volez 2 jetons, puis placez 2 jetons de votre main dans n'importe quelle région d'Avalon, face cachée.



ARTHUR : (x1) Tous les joueurs possédant une ou plusieurs épées les tendent face cachée. Sans regarder, prenez-en 1 et rendez les autres.



BARONNE : (x4) Piochez 2 jetons, puis défaussez-en 1 dans la boîte (face visible). Vous ne pouvez pas défausser une épée.



CAELIA : (x1) Désignez jusqu'à 2 joueurs. Ils doivent défausser tous les jetons de leur main représentant des personnages masculins (indiqués par des bordures bleues dans ce guide).



CHEVALIER NOIR : (x1) À la révélation, lancez-le 2 fois. Si au moins 1 résultat est une réussite , prenez 1 jeton joué par n'importe quel joueur et ajoutez-le à votre main. Le joueur ciblé perd l'effet de ce jeton. (Peut prendre un Permanent).



CHEVALIER VERT : (x1) Tous les joueurs possédant une ou plusieurs épées doivent vous les donner.



ÉPÉE D'ÉCUYER : (x1) Cette épée ne peut être ni jouée ni défaussée (mais peut changer de main). Vous gagnez également si vous la possédez et que le joueur à votre gauche gagne, sauf à 2 ou 3 joueurs.



ESPRIT : (x5) Désignez une direction (Gauche ou Droite). Tous les joueurs posent leur main (face cachée), puis volent simultanément 1 jeton à leur voisin dans cette direction (si possible).



ESPION : (x3) Regardez secrètement la main d'un joueur. Montrez 1 jeton de sa main à tous les joueurs, puis lui rendre sa main.



EXCALIBUR : (x1) Cette épée ne peut être ni jouée ni défaussée (mais peut changer de main). Si vous êtes en sa possession à la fin de la partie, vous gagnez !

GLOSSAIRE

Le texte sur les jetons est abrégé.
Il remplace le texte complet ci-dessous.

Avalon : La réserve de jetons face cachée au centre de la table. Avalon est divisé en « régions » par les 3 répliques d'épées. Les jetons d'Avalon ne sont mélangés que lorsque cela est indiqué.

Épée : Fait référence à 3 jetons : Excalibur, Lame Maudite, et épée d'écuyer.

Piocher : Prendre des jetons depuis Avalon. Ils peuvent provenir de différentes régions. Il n'y a pas de limite de jetons en main.

Voler : Prendre des jetons au hasard dans la main d'un joueur pour les ajouter à la vôtre. Vous pouvez mélanger vos jetons à tout moment, mais vous ne pouvez pas les montrer.

Rendre : Après avoir pioché ou volé, remettez le nombre de jetons indiqué de votre main là où ils ont été pris. Les jetons peuvent être ceux que vous venez de prendre, ou n'importe quels autres. Les jetons renvoyés dans Avalon peuvent aller dans n'importe quelle région. (Utilisez cela pour cacher Excalibur dans Avalon ou pour vous débarrasser de la Lame Maudite.)

Défausser : Mettre un jeton hors jeu, face visible, dans la boîte.

À la révélation : Effet déclenché immédiatement lorsqu'il est révélé (avant les autres jetons). Les effets multiplient « À la révélation » (ou « Permanents ») se résolvent dans l'ordre du tour.

Permanent : Jeton qui reste en jeu devant un joueur, face visible après sa résolution. (Il n'est ni défaussé, ni intégré à votre main.) Tant qu'il est en jeu, vous bénéficiez de sa capacité.

Lancer de jeton : Lancé comme à « Pile ou Face ». Face visible  réussite ou sa face cachée  échec, puis le résoudre en conséquence.



ARTISAN : (x5) Piochez 2 jetons ou volez 2 jetons, puis placez 2 jetons de votre main dans n'importe quelle région d'Avalon, face cachée.



ARTHUR : (x1) Tous les joueurs possédant une ou plusieurs épées les tendent face cachée. Sans regarder, prenez-en 1 et rendez les autres.



BARONNE : (x4) Piochez 2 jetons, puis défaussez-en 1 dans la boîte (face visible). Vous ne pouvez pas défausser une épée.



CAELIA : (x1) Désignez jusqu'à 2 joueurs. Ils doivent défausser tous les jetons de leur main représentant des personnages masculins (indiqués par des bordures bleues dans ce guide).



CHEVALIER NOIR : (x1) À la révélation, lancez-le 2 fois. Si au moins 1 résultat est une réussite , prenez 1 jeton joué par n'importe quel joueur et ajoutez-le à votre main. Le joueur ciblé perd l'effet de ce jeton. (Peut prendre un Permanent).



CHEVALIER VERT : (x1) Tous les joueurs possédant une ou plusieurs épées doivent vous les donner.



ÉPÉE D'ÉCUYER : (x1) Cette épée ne peut être ni jouée ni défaussée (mais peut changer de main). Vous gagnez également si vous la possédez et que le joueur à votre gauche gagne, sauf à 2 ou 3 joueurs.



ESPRIT : (x5) Désignez une direction (Gauche ou Droite). Tous les joueurs posent leur main (face cachée), puis volent simultanément 1 jeton à leur voisin dans cette direction (si possible).



ESPION : (x3) Regardez secrètement la main d'un joueur. Montrez 1 jeton de sa main à tous les joueurs, puis lui rendre sa main.



EXCALIBUR : (x1) Cette épée ne peut être ni jouée ni défaussée (mais peut changer de main). Si vous êtes en sa possession à la fin de la partie, vous gagnez !