

LANCELOT

LE NOBLE JEU DES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

Pour 2 à 5 joueurs

HISTOIRE DU JEU

A l'époque lointaine du légendaire Roi Arthur, le plus grand honneur qui pouvait échoir à un jeune noble ou à un écuyer était d'être armé chevalier par le roi lui-même et d'être accepté à la célèbre Table Ronde. Pour faire son choix, le roi n'avait pas pour seuls critères la vraie noblesse du coeur et de l'esprit, l'adresse dans les arts de la chevalerie ou les actes de bravoure. Il voulait également que ses chevaliers fassent preuve d'un esprit vif et d'astuce. Et, à son grand regret, il trouvait rarement l'occasion de les mettre à l'épreuve.

Ce fut Lancelot, le plus vaillant des chevaliers de la Table Ronde, qui résolut le problème de son suzerain. Il proposa que tous les candidats s'affrontent au cours d'un jeu qu'il avait lui-même créé, un jeu de société ressemblant à un tournoi de chevalerie ; les gagnants seraient acceptés à la Table Ronde.

Le Roi accepta et le jeu jouit bientôt d'une telle popularité que les chevaliers de la Table Ronde commencèrent même à le préférer aux joutes épuisantes d'un vrai tournoi. Et en l'honneur de l'homme qui l'avait inventé, ils l'appelèrent "Lancelot".

CONTENU DU JEU

LANCELOT, le jeu de la chevalerie, comprend les éléments suivants :

- 1 plateau de jeu, représentant le champ du tournoi
- 150 pions-boucliers de 5 couleurs différentes représentant les chevaliers
- 5 pions-boucliers blancs
- 1 Excalibur, l'Épée dans la Pierre, symbole du pouvoir du Roi
- 1 règle du jeu (conçue par Sir Lancelot)

PRINCIPE DU JEU

Le jeu a pour principal objectif d'éduquer les jeunes chevaliers et écuyers de façon à ce qu'ils acquièrent les qualités du chevalier idéal.

Le vainqueur est le premier concurrent qui parvient à capturer un nombre prédéterminé de chevaliers adverses.

CHAMP DU TOURNOI

La taille du champ du tournoi dépend du nombre de chevaliers en lice :

- 2 chevaliers jouent sur 8x8 cases (Zone D4-K4 à D11-K11)
- 3 chevaliers jouent sur 10x10 cases (Zone C3-L3 à C12-L12)
- 4 chevaliers jouent sur 12x12 cases (Zone B2-M2 à B13-M13)
- 5 chevaliers jouent sur 14x14 cases (La totalité du plateau)

Les zones de jeu sont indiquées par des ombres différentes sur le plateau.

DEBUT DU JEU

Chaque joueur reçoit 30 chevaliers de la couleur de son choix. Si les joueurs sont expérimentés et utilisent la règle du "Pouvoir de l'Épée", ils reçoivent en outre un pion-bouclier blanc.

Ensuite le premier joueur est tiré au sort et il ouvre le jeu en plaçant un de ses chevaliers sur le plateau. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

PLACEMENT DES CHEVALIERS

Le joueur place un de ses chevaliers dans une case vide de son choix. Par la suite, ce pion ne devra plus être déplacé. Il est toutefois enlevé du plateau lorsqu'il est capturé par un adversaire.

LA REGLE DE CHEVALERIE

Lorsqu'il place un pion, le joueur doit se conformer strictement à la règle de chevalerie : aucun des concurrents ne peut s'arroger une supériorité trop grande sur ses adversaires, que ce soit horizontalement ou verticalement.

Cette règle interdit aux joueurs d'avoir un avantage de **plus de 2 pions par rapport au nombre total des pions des adversaires** (de quelque couleur qu'ils soient) se trouvant dans la même rangée horizontale ou verticale.

Cela implique également qu'un joueur ne peut pas placer **plus de deux pions dans une rangée ou aucun autre joueur n'a encore mis de pions**.

Exemple 1 :

Toutes les cases marquées d'un astérisque (*) sont interdites au joueur jaune : placer un autre pion dans la rangée horizontale 7, ou dans la colonne verticale E lui donnerait une supériorité de +3, ce qui serait par conséquent contraire à la règle de chevalerie.

10					★										
9					♣										
8					★										
7	★	★	★	★	♣	♣	★	★	★	★	★	★	★	★	★
6					★										
5					★										
4					★										
3					★										
2					★										
1					★										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	

MAINTENIR SA POSITION

Lorsqu'un joueur parvient à placer un de ses pions de façon à avoir un avantage d'exactly 2 pions sur tous ceux de ses adversaires dans une rangée verticale ou horizontale, il capture tous les pions de ses adversaires se trouvant dans cette rangée. Il les enlève du plateau et les place devant lui sur la table. Ils seront comptabilisés à la fin du jeu. Il maintient sa position et laisse ses pions sur le plateau de jeu.

Il arrive qu'un joueur, en plaçant un seul pion, obtienne un avantage de +2 à la fois dans une rangée horizontale et verticale. Dans ce cas, il capture les pions de ses adversaires dans les deux rangées.

Exemple 2 :

Le joueur jaune a placé un pion dans la case A (en K4), ce qui lui donne un avantage d'exactly +2 à la fois dans la colonne verticale K et dans la rangée horizontale 4. Il peut donc capturer les pions de ses adversaires en K9, K7 et I4.

10															
9										♣					
8										♣					
7										♣					
6															
5										♣					
4				♣				♣	♣		A				
3															
2															
1											♣				
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	

Toute capture mène inévitablement à la prépondérance d'une couleur dans une rangée. En principe, la règle de chevalerie ne le permet pas, mais après une capture (et seulement dans ce cas) cette situation est autorisée. Les concurrents restent fidèles aux principes de la vraie chevalerie : leurs adversaires peuvent placer leurs pions dans cette rangée sans risquer d'être capturés.

Seules les actions personnelles des joueurs leur permettent d'obtenir un avantage. Il n'est possible de vaincre ses adversaires qu'en plaçant soi-même un pion de façon à ce qu'il en résulte une supériorité de 2 pions.

Exemple 3 :

Au cours d'une manœuvre de capture, le joueur bleu a placé plusieurs pions dans la rangée 4 et la colonne C. Ses adversaires peuvent à présent placer en toute sécurité leurs propres pions dans les cases marquées d'un astérisque (*).

10			★												
9			★												
8			♣												
7			★												
6			♣												
5			♣												
4	★	★	♣	★	♣	★	★	★	★	♣	★	★	★	★	★
3			★												
2			★												
1			★												
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	

LE VAINQUEUR DU TOURNOI

Le gagnant est le premier joueur qui arrive à capturer les quantités suivantes de chevaliers ennemis :

- Dans un jeu à 2 : 7 chevaliers
- Dans un jeu à 3 : 8 chevaliers, quelle que soit leur couleur
- Dans un jeu à 4 : 9 chevaliers, quelle que soit leur couleur
- Dans un jeu à 5 : 10 chevaliers, quelle que soit leur couleur

Si les joueurs souhaitent faire une partie plus rapide pour s'entraîner, il leur suffit de réduire le nombre de pions nécessaires à la victoire.

Quant aux joueurs expérimentés, ils peuvent, à l'inverse, augmenter le nombre de captures requises pour gagner.

VARIANTE

Pour les chevaliers et les écuyers chevronnés qui demandent à être admis à la Table Ronde, Sir Lancelot a ajouté une option à son jeu.

Dans cette variante, les joueurs capturent les pions de leurs adversaires non seulement dans les rangées horizontales ou verticales, mais aussi en diagonale. Si une diagonale s'étend sur plus de 4 cases, les règles expliquées ci-dessus lui sont appliquées - y compris la règle de chevalerie : les pions des adversaires ne peuvent être capturés que dans le cas d'une supériorité d'exactly 2 pions.

Exemple 4 :

Après avoir placé un pion dans la case A, le joueur bleu capture les pions de ses adversaires en C5 et C2 (verticalement) ainsi qu'en D7 (en diagonale). Il ne peut pas placer de pion dans les cases marquées d'un astérisque(*) sur la diagonale allant de L1 à C10.

10			★												
9				★		♠									
8					♠										
7				♠											
6			A				★								
5			♠					♠							
4			♠						★						
3			♠							★					
2			♠								★				
1			♠									★			
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	

LE POUVOIR DE L'EPEE

Au cours du tournoi, chaque chevalier peut demander au Roi Arthur l'aide des pouvoirs magiques de son épée Excalibur.

Avant que le premier joueur n'ouvre le jeu, le joueur à sa droite place le pion muni du symbole de l'épée dans une case de son choix. Excalibur compte comme pion d'un adversaire pour déterminer l'avantage. Si un joueur capture une rangée de pions où se trouve Excalibur, il ne doit pas enlever l'épée du plateau, mais doit la laisser dans sa case.

Exemple 5 :

Si le joueur jaune place un pion dans l'une des cases marquées d'un astérisque (*) de la rangée 7, il capturera les pions de ses adversaires en F7 et M7. Excalibur (en H7) reste à sa place.










10															
9															
8															
7	★	♠	♠	★	★	♠	♠	♠	★	♠	★	★	♠	★	
6															
5															
4															
3															
2															
1															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	

Un joueur ne peut invoquer le pouvoir magique d'Excalibur qu'une seule fois pendant la partie et quand c'est à son tour de jouer. Pour ce faire, il place Excalibur dans une case de son choix, soit avant, soit après avoir posé un pion normal sur le plateau. Dans ce cas, Excalibur doit être déplacée, i.e. elle ne doit pas rester dans sa position antérieure. Excalibur compte alors comme pion du joueur qui a invoqué son pouvoir, ce qui est important pour déterminer la supériorité.

Un joueur ne pouvant bénéficier de l'aide du pouvoir de l'épée qu'une seule fois pendant la partie, il doit remettre le pion blanc dans la boîte pour montrer qu'il a utilisé ce privilège.

Exemple 6 :

Le joueur jaune place Excalibur dans la case A (en G6) et un de ses pions dans la case B (en G8). Cela lui permet de capturer en E6 horizontalement et en G3, G4 et G9 verticalement.

10															
9															
8							B								
7															
6							A								
5															
4															
3															
2															
1															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	

FIN DU JEU

Le jeu s'achève dès que l'un des joueurs a capturé le nombre de pions ennemis nécessaire à la victoire.