Camelot

		Valeur						
		1	2	3	4	5	6	7
Nb cartes couleur	Joute			4	4	4		2
	Epée			6	6	2		
	Hache		4	4	4	2		
	Fléau		4	8	2			
	Lutte	14						
Nb cartes soutien	Ecuyer		8	8				
	Dame						4	

Mise en place

- 8 cartes → à chaque joueur.
- La pioche + les 25 jetons de couleur → sur la table.

Déroulement

Début de tournoi

1er joueur = gagnant du tournoi précédent.
Si le 1er joueur ne possède que des cartes action, le joueur suivant devient 1er joueur.
Le 1er joueur choisit la couleur du nouveau tournoi.
Le violet est interdit, si tournoi précédent violet.

Tournoi suivant

1er joueur

Joueur suivant

Piocher 1 carte
Mélanger la défausse, si la pioche est épuisée.

Jouer des cartes de la couleur du tournoi ou des cartes soutien ou des cartes action

Le 1er joueur, en début de tournoi, joue au moins 1 carte couleur ou soutien.

Jouer les cartes couleur ou soutien devant soi, l'une sur l'autre, les numéros visibles, la dernière carte sur le dessus. Ces cartes forment le personnage d'un joueur.
Au moins 1 carte / personnage.
Au plus 1 carte soutien dame / personnage.

Jouer les cartes action librement, les défausser ou les poser devant un joueur.
Faire les actions en laissant au moins 1 carte / personnage, la + ancienne, si toutes les cartes sont à défausser.

Annoncer la valeur de son personnage

Toutes les cartes valent 1, si tournoi vert.
Abandonner, si son personnage n'est pas le + fort.

OU

Abandonner

Perdre 1 jeton, si 1 dame dans son personnage.

Défausser les cartes devant soi.

1 seul joueur en lice ?

Oui

Non

Fin de tournoi

Le gagnant du tournoi = dernier joueur en lice.

- Prend 1 jeton de la couleur finale du tournoi, ou d'une couleur quelconque, si tournoi violet.
  Au plus 1 jeton / couleur / joueur.
- Défausse les cartes devant lui.

A 2, 3 joueurs ⇨ le gagnant a 5 jetons ?
A 4, 5 joueurs ⇨ le gagnant a 4 jetons ?

Non

Oui

Fin du jeu