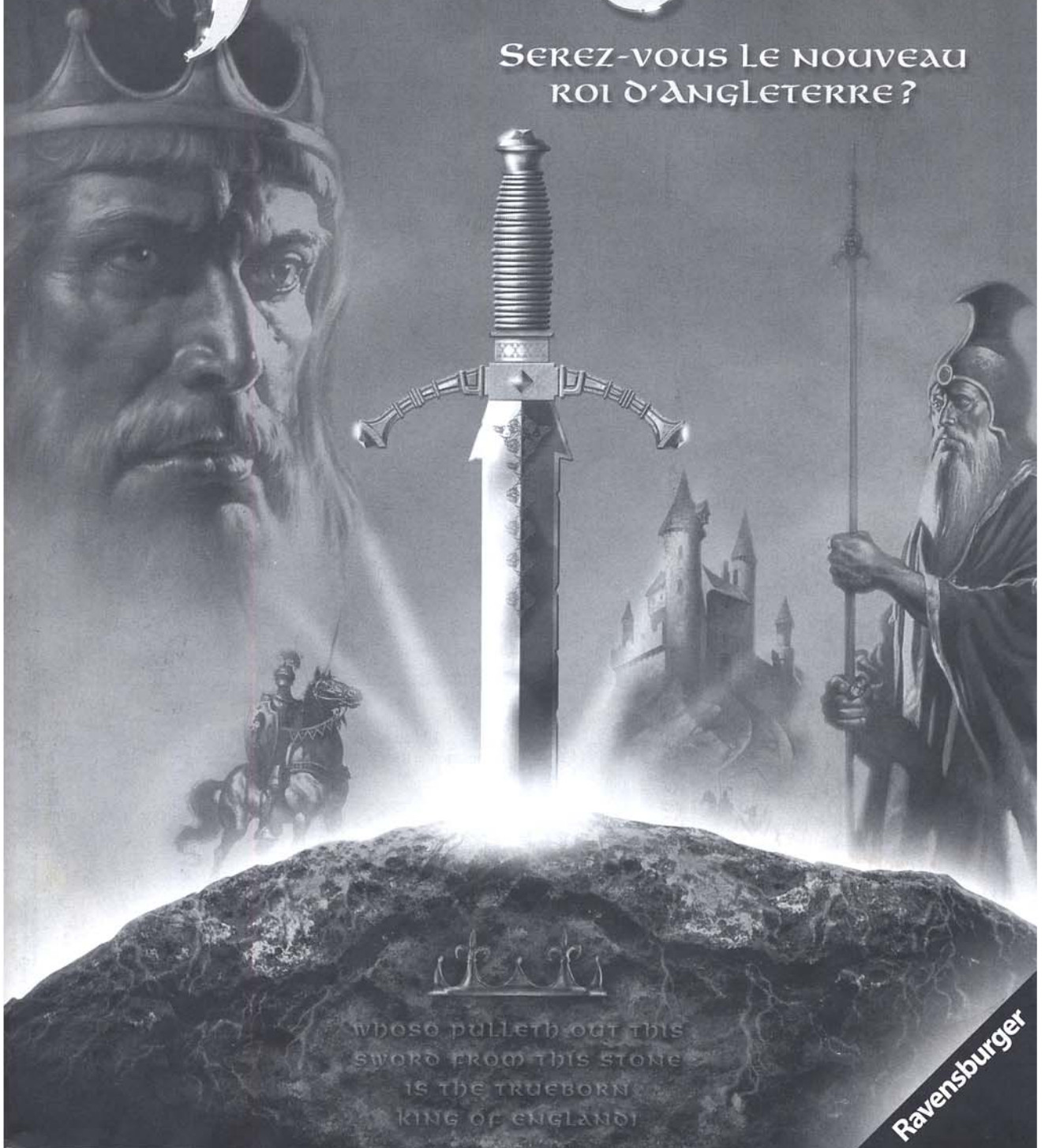


Le Roi Arthur

SEREZ-VOUS LE NOUVEAU
ROI D'ANGLETERRE ?



Whoso pulleth out this
sword from this stone
is the trueborn
king of England!

Ravensburger



Le Roi Arthur

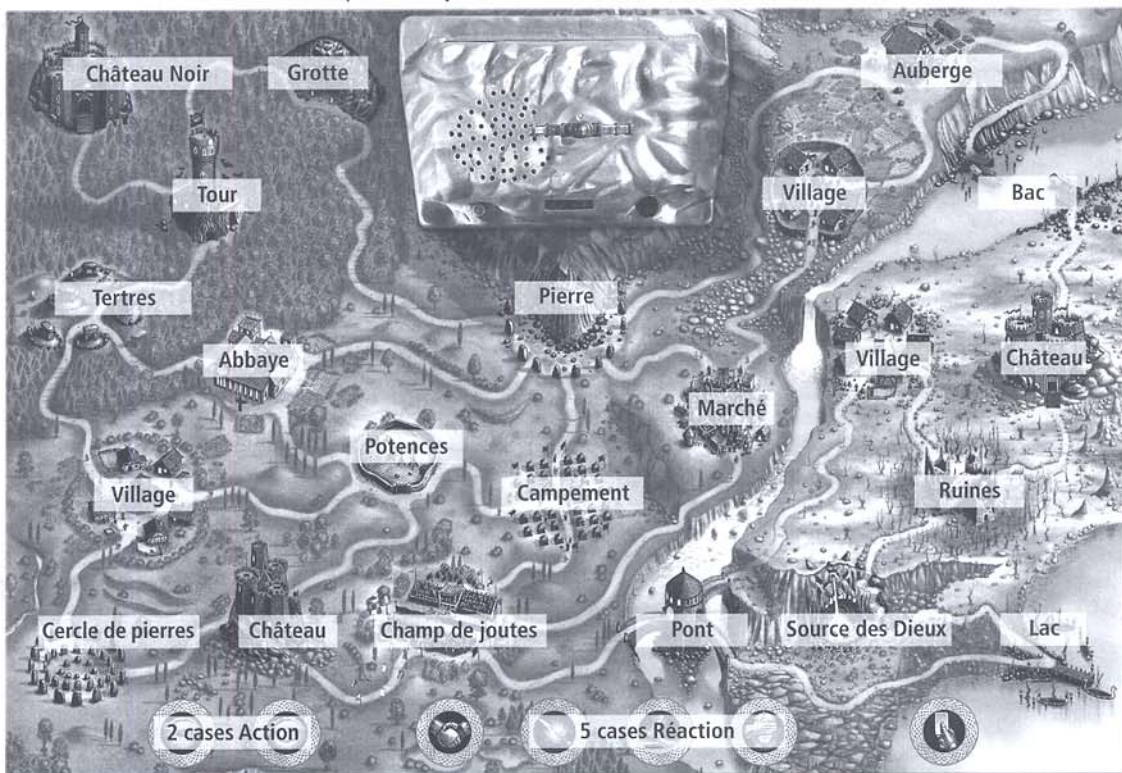
Serez-vous le nouveau roi d'Angleterre?



1 à 4 joueurs · 8 à 99 ans
 Auteur : Reiner Knizia · Illustrations / Design : Franz Vohwinkel / Boris Vallejo / Walter Pepperle / Kinetic / KniffDesign
 Jeu Ravensburger® n° 26 266 3

Contenu

1 plateau de jeu avec la Pierre (=l'unité électronique)



1 épée



4 pions
(chevaliers)

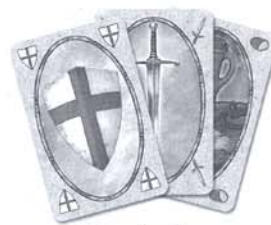
4 blasons
aux couleurs
des joueurs



12 trophées :
4 x Armure
4 x Destrier
4 x Lance



20 Pendragons
(Pendragon = Bannière au dragon)



45 cartes Bien
(15 x Bouclier, 15 x Épée, 15 x Ration)



21 cartes Aventure

Quelle est la particularité du « Roi Arthur » ?

La Pierre sur le plateau de jeu renferme une unité électronique, qui « participe au jeu » de façon invisible et magique. Elle fait naître différents personnages, réagit aux actions des joueurs et les soumet sans arrêt à de nouvelles épreuves. Chaque partie est différente et les suivantes offriront de nouvelles configurations.

Préparation

Avant la première partie, insérer 4 piles 1,5V de type LR6 / AA. Pour cela, se reporter aux conseils, page 11.

De même, séparer soigneusement les 3 grandes planches de la plaque prédécoupée. Sur celles-ci, détacher les 4 blasons aux couleurs des joueurs, les 12 trophées et les 20 Pendragons.

Ensuite, et avant chaque nouvelle partie, placer le **plateau de jeu** sur la plaque sur laquelle figurent les **personnages**. La base fixant la Pierre sur le plateau s'emboîte parfaitement dans la découpe correspondante.

Placer le plateau et la galerie de personnages au milieu de la table. Les joueurs s'asseyent tous de manière à bien voir l'affichage sur la Pierre. Insérer ensuite doucement l'épée dans la fente de la Pierre.



Chaque joueur choisit un **chevalier** et le **blason** de couleur correspondante permettant, à tout moment durant la partie, de savoir à qui appartient chaque couleur. À moins de 4 joueurs, les chevaliers et les blasons non utilisés sont remis dans la boîte.



Les **trophées** (armures, destriers, lances), ainsi que les **Pendragons**, sont triés et placés, face visible, à côté du plateau.



15 cartes représentent un bouclier ; 15, une épée (d'argent) ; et 15, une ration de nourriture. Ce sont les **cartes Bien**. Chaque joueur reçoit un **bouclier**, une **épée** et une **ration**. Les cartes Bien restantes sont triées et les trois paquets placés, face visible, à côté du plateau.



Les 21 autres cartes sont des **cartes Aventure** : 8 personnages, 4 potions magiques, 4 épées d'or, 3 objets et 2 trésors de dragon. Ces cartes sont empilées, face visible, à côté du plateau, sans être mélangées. Elles ne serviront que si un personnage l'indique au cours de la partie.

Électronique

Au cours de la partie, les pions se déplacent **le long des routes**, d'un lieu à l'autre. Arrivé sur un lieu, le joueur doit prendre une décision : il peut choisir d'être actif ou passif. Dans les deux cas, l'unité électronique réagit selon la décision et détermine la suite du jeu.

En bas du plateau de jeu, en face de la Pierre, figurent :

2 cases Action



« Découvrir » « Ne rien faire »

et 5 cases Réaction

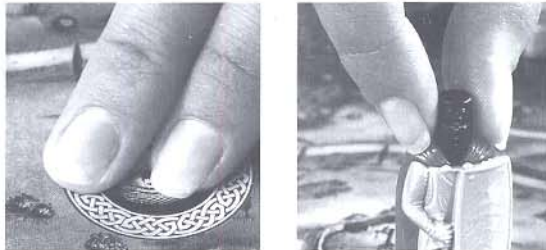


« Fraterniser » « Combattre »



« Se replier » « Refuser » « Donner »

Le joueur choisit une action ou une réaction en touchant **simultanément** la case désirée (avec les doigts d'une main) et le **casque** de son chevalier (avec le pouce et l'index de l'autre main) jusqu'à ce que l'unité électronique réagisse.



Le pion ne doit **pas** quitter le lieu où il se trouve.

Différents **signaux sonores** guident la partie. Pour se familiariser avec eux, commencer par mettre l'interrupteur au dos de la Pierre sur « On ». Après la présentation de Merlin (n° 47), poser un chevalier au choix sur le ponton du lac, en bas à droite du plateau.

Toucher ensuite simultanément le chevalier et la case Action « Découvrir »



Six signaux sonores retentissent alors dans l'ordre suivant :

Harpe (crescendo)

Les points de gloire du joueur augmentent.

Harpe (decrescendo)

Les points de gloire du joueur diminuent.

Roulement de tambour

Le joueur peut piocher une ou plusieurs cartes, trophées ou Pendragons.

Cri d'oiseau

Il ne se passe rien, le joueur continue de jouer.

Son de cloche

Le tour du joueur est terminé.

Fausse note

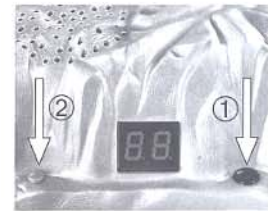
Erreur de manipulation.

Des sons supplémentaires indiquent que les points de gloire ont évolué, qu'une information est affichée ou que les piles sont usées.

À l'avant de la Pierre se trouve un **affichage** indiquant des nombres : Si un personnage apparaît, un **nombre à deux chiffres** s'affiche. Pour savoir à **qui** il a affaire, le joueur cherche le nombre correspondant dans la galerie de personnages ; Si un **nombre à un chiffre** clignote, il indique laquelle des 5 **actions** le joueur doit effectuer. Ces actions figurent également dans la galerie de personnages. Elles doivent être effectuées immédiatement.



En touchant simultanément un chevalier et le **bouton** de droite devant la Pierre ①, l'affichage indique le nombre de points de gloire de ce chevalier. Un joueur peut consulter le nombre de ses points de gloire à tout moment. Tous les chevaliers commencent avec 10 points de gloire. Selon son courage au cours d'une épreuve, la gloire d'un chevalier grandit ou diminue, et ainsi sa force.



Une pression sur le **bouton** de gauche ② durant le jeu permet de réentendre le dernier message de l'unité électronique. Le bouton de gauche permet également de sauter la présentation de Merlin, pour entrer immédiatement dans la partie (« skip intro »).

But du jeu

Pour devenir roi d'Angleterre, les joueurs doivent accumuler **les points de gloire et les trophées**.

Pour gagner des **points de gloire**, il faut :

- ◆ Découvrir les lieux et surmonter les épreuves (par exemple, vaincre un dragon ou sauver une damoiselle) et
- ◆ Rappporter des Pendragons à l'abbaye.

Les points de gloire sont comptabilisés par l'unité électronique. Comme expliqué page 4, il est possible de les consulter à tout moment.

Pour gagner des **trophées** (armures, destriers, lances), il faut se rendre dans les châteaux et payer à l'aide des biens (boucliers, épées, rations) obtenus au cours de la partie.

Partie courte :

Celui qui revient à la Pierre avec 30 points de gloire, ou plus, et deux des trois trophées devient roi d'Angleterre.

Partie longue :

Celui qui revient à la Pierre avec 40 points de gloire, ou plus, et les trois trophées devient roi d'Angleterre.

Pour découvrir le jeu, il est préférable de choisir la partie courte (voir ci-dessous).

Déroulement de la partie

Allumer le jeu en mettant l'interrupteur au dos de la Pierre sur « On ». Merlin fait alors une courte présentation du jeu et donne quelques conseils.

Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il place son chevalier sur la case « Pierre ». (voir vue d'ensemble, page 2.)

Pour une **partie courte**, il touche simultanément son chevalier et la case Action « Ne rien faire ».



Pour une **partie longue**, il touche simultanément son chevalier et la case Action « Découvrir ».



Merlin réapparaît et souhaite la bienvenue aux joueurs avec de nouveaux conseils.

Bienvenue

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent également leur chevalier sur la case devant la Pierre et touchent en même temps leur chevalier et la case Action « Ne rien faire ». Merlin salue chaque chevalier. L'unité électronique sait ainsi qui joue.

Quand tous les chevaliers se trouvent devant la Pierre, la partie commence.

Actions sur un lieu

Le plus jeune joueur entame la partie. Elle se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur décide :

- ◆ s'il reste sur le lieu où il se trouve ou
- ◆ s'il se déplace d'un lieu (et d'un seul !) en suivant la route.

Dans les deux cas, il décide ensuite s'il a un **comportement actif** sur ce lieu (« Découvrir ») ou **passif** (« Ne rien faire »).

- ◆ « Découvrir » : Le joueur touche en même temps son chevalier et la case Action correspondante. Ceci déclenche une épreuve et un des personnages invite le joueur à réagir.
- ◆ « Ne rien faire » : Le joueur touche simultanément son chevalier et la case Action correspondante. La plupart du temps, un cri d'oiseau retentit = il ne se passe rien. Cependant, il peut arriver qu'un personnage attende une réaction du joueur.

Attention : Le cri d'oiseau ne met pas fin au tour du joueur. À chaque fois qu'il retentit, le joueur a la même alternative que décrite précédemment :

- ◆ Soit il reste sur le lieu où il se trouve et choisit entre « Découvrir » et « Ne rien faire » ;
- ◆ Soit il se déplace d'un lieu et choisit entre « Découvrir » et « Ne rien faire ».

Seul le **son de cloche** met fin au tour du joueur. C'est alors au tour du joueur suivant.

En principe, un lieu ne peut pas être sauté, à 2 exceptions près :

- ♦ Au début de son tour, le joueur donne **3 boucliers**, puis déplace immédiatement son chevalier sur le lieu de son choix ;
- ♦ Un personnage **ordonne** au chevalier de se rendre sur un lieu de son choix ou un lieu précis. Sur l'affichage, le chiffre « 1 » clignote. Le chevalier doit s'y rendre immédiatement.

Attention : Il ne faut pas confondre ceci avec les **conseils** de Merlin (n° 47) (par exemple, « Allez aux ruines. Le premier là-bas... »). Dans ce cas, le chevalier n'est pas déplacé car le chiffre « 1 » n'est pas affiché.

Plusieurs chevaliers peuvent se trouver sur un même lieu. Pour permettre un bon contact avec l'unité électronique, le pion en train de jouer doit se trouver le plus possible au centre du lieu. Les autres chevaliers doivent éventuellement se pousser un peu.

Réactions face aux personnages et aux épreuves

Les deux actions (« Découvrir » et « Ne rien faire ») peuvent déclencher l'apparition d'un personnage et donc une épreuve. La voix d'un personnage retentit alors et un nombre s'affiche.

Certaines épreuves ont un effet immédiat sur le joueur
Si des ordres sont donnés, le joueur doit les exécuter. Le son de cloche retentit et c'est au tour du joueur suivant. (Si un joueur reçoit l'ordre de donner quelque chose qu'il ne possède pas, il ne se passe rien. Il n'est pas non plus obligé de donner une couronne à la place d'un bien [voir plus loin].)

Certaines épreuves demandent une réaction

À l'apparition d'un personnage, le joueur dispose de 5 réactions possibles :



1. Fraterniser

Le joueur touche son chevalier et la case Réaction correspondante et indique ainsi qu'il vient en ami.



2. Combattre

Le joueur touche son chevalier et la case Réaction correspondante et indique ainsi qu'il attaque le personnage.



3. Se replier

Le joueur touche son chevalier et la case Réaction correspondante. Il recule ensuite son chevalier **sur la route** qu'il vient d'emprunter et esquive ainsi l'épreuve. Le chevalier reste sur la route jusqu'au **tour suivant**. Le son de cloche retentit. Au tour suivant, le joueur pourra se rendre de la route au lieu **voisin** de son choix.

Important : Au cas où le chevalier ne serait pas venu par l'une des routes menant sur ce lieu (en donnant 3 boucliers ou sur ordre d'un personnage), le joueur peut choisir n'importe quelle route **y conduisant**.



4. Refuser

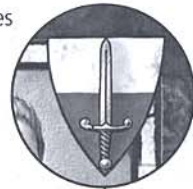
Le joueur touche son chevalier et la case Réaction correspondante et indique ainsi qu'il ignore le personnage et refuse ses propositions.



5. Donner

Le joueur peut choisir cette case Réaction dans deux situations :

1. **Le personnage lui a fait une offre**. S'il accepte, le joueur touche son chevalier et la case Réaction « Donner ». Il ne peut le faire **qu'après** avoir remis les trophées, les Pendragons ou les cartes demandé(e)s dans la réserve.
2. Le joueur décide de livrer un **combat particulièrement dur** contre un personnage. Il donne alors une épée, puis touche son chevalier et la case « Donner » (et non « Combattre »). Ceci accroît ses chances de victoire. Les combats durs ne peuvent être menés que contre les personnages à côté desquels figure une épée dans la galerie de personnages.



Une fois que le joueur a touché son chevalier et la case Réaction choisie, l'unité électronique réagit en conséquence. Les cas suivants peuvent se produire :

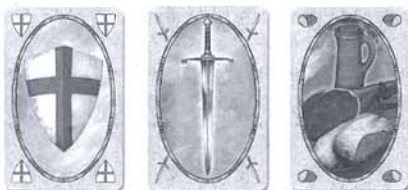
- ◆ L'épreuve continue. Le joueur doit de nouveau choisir l'une des 5 possibilités de réaction.
- ◆ Le son de cloche met fin à l'épreuve et au tour du joueur.
- ◆ À l'affichage, un chiffre de 1 à 5 clignote ; dans ce cas, le joueur cherche l'action correspondante dans la galerie de personnages et l'exécute. Entre temps, le son de cloche retentit.
- ◆ Dans certains cas rares, le cri d'oiseau met fin à l'épreuve. Mais le tour du joueur n'est pas terminé. Comme au début de son tour, il doit décider s'il reste sur son lieu actuel ou s'il se déplace d'un lieu, et choisir entre « Découvrir » et « Ne rien faire ».

Erreurs de manipulation

Si un joueur touche l'une des deux cases Action (« Découvrir » ou « Ne rien faire ») au lieu d'une case Réaction (« Fraterniser », « Combattre »...), une fausse note retentit, indiquant au joueur qu'il s'est trompé. Ce signal retentit aussi dans le cas inverse, si un joueur touche une case Réaction au lieu d'une case Action.

Cartes, trophées et Pendragons

Les cartes Bien représentent divers biens : bouclier, épée ou ration.



Elles permettent d'obtenir les trophées (armures, destriers et lances) ou de faire des échanges (voir plus loin).



Les cartes Aventure représentent également ces biens ou des couronnes en nombre variable. (Avantage : le joueur possède plusieurs biens avec une seule carte.)



Ces biens peuvent être échangés à tout moment contre les cartes Bien représentées. Les couronnes peuvent être échangées contre n'importe quelles cartes Bien. Parmi les cartes Aventure, quatre sont des potions magiques ; elles permettent au joueur d'obtenir des cartes, des trophées ou des Pendragons supplémentaires (voir plus loin).

Les trophées représentent un destrier, une armure ou une lance ; les Pendragons, une bannière de dragon. Destrier, lance et armure sont nécessaires pour gagner la partie.

Les Pendragons permettent d'accroître ses points de gloire. L'abbé (à l'abbaye), entre autres, demandera des Pendragons...

Comment obtenir cartes, trophées et Pendragons

Si un joueur gagne des cartes, des trophées ou des Pendragons durant son tour, un roulement de tambour retentit et l'un des personnages (selon le nombre affiché) lui annonce ce qu'il reçoit.

Par exemple, si un personnage dit : « Je t'accompagne. », le joueur cherche la carte de ce personnage parmi les cartes Aventure.

S'il dit : « Prends ces étriers d'argent pour ton destrier. », le joueur prend alors la carte avec les étriers.

Si un joueur obtient une épée d'or, il peut choisir une des cartes « Épée d'or ».

Si un personnage propose au joueur de prendre deux biens, il peut choisir parmi les trois cartes Bien (bouclier, épée, ration). Cependant, si le personnage offre un bien précis, le joueur ne reçoit que celui-là.

Exception : Si un bien est épuisé, le joueur peut en choisir un autre au choix.

Les cartes sont posées sur la table, à l'abri du regard des autres. Les trophées et les Pendragons sont posés face visible devant soi.

Comment utiliser cartes, trophées et Pendragons

Pendant son tour, le joueur peut utiliser ses cartes, ses trophées et ses Pendragons de la manière suivante :

S'il touche la case Réaction « Donner », comme expliqué auparavant :

- ♦ **Offre** : Un personnage fait une offre et attend une réaction. Le joueur est prêt à lui donner les cartes, trophées ou Pendragons demandé(e)s.
- ♦ **Dur combat** : Le joueur donne une épée pour mener un dur combat.

S'il ne touche pas la case Réaction « Donner » :

- ♦ **Échange** : Certains personnages (marchand, forgeron et aubergiste) proposent au joueur d'échanger des biens. Ensuite, la cloche retentit. Le joueur peut accepter ou non, mais ne touche pas la case « Donner ».
- ♦ **Déplacement du chevalier** : Au lieu de se rendre vers un lieu voisin, le joueur a le droit de donner 3 boucliers, pour pouvoir déplacer son chevalier sur le lieu de son choix. Une fois là-bas, il doit choisir une des actions « Découvrir » ou « Ne rien faire ».
- ♦ **Pendragons** : Pendant ou à la fin de son tour, le joueur peut échanger un bouclier, une épée et une ration contre un Pendragon. Il peut recommencer plusieurs fois.
- ♦ **Coup supplémentaire** : À la fin de son tour, le joueur peut donner 2 rations et rejouer immédiatement. Attention : il ne peut le faire qu'une fois par tour !
- ♦ **Potion magique** : Le joueur reçoit du druide une potion magique au choix. Si un joueur possède une telle carte, il peut l'utiliser durant son tour, à condition de se trouver sur le même lieu qu'un autre joueur. Il effectue l'action indiquée et remet la carte sur le paquet de la réserve.
Attention : Un joueur ne peut avoir qu'une carte Potion magique en main. S'il en reçoit une seconde, il doit remettre immédiatement l'une des deux dans la réserve.

Signification des cartes « Potion magique » :



Le possesseur de cette carte tire une carte de son adversaire.



Le possesseur de cette carte demande deux cartes à son adversaire. Celui-ci choisit quelles cartes il lui donne.



Le possesseur de cette carte demande trois biens à son adversaire. Celui-ci choisit sous quelle forme il donne ces biens (cartes Bien, cartes Aventure représentant des biens et/ou des couronnes).



Le possesseur de cette carte demande un Pendragon à son adversaire.

(La couronne représentée sur toutes les cartes « Potion magique » n'a d'importance que pour le jeu solo.)

L'échange de cartes entre joueurs est autorisé. Le rapport est libre et pas nécessairement de 1 contre 1. L'échange de trophées et de Pendragons est interdit.

À la fin de son tour, le joueur doit posséder 8 cartes au maximum. Les cartes supplémentaires doivent être remises sur le paquet correspondant, échangées avec un autre joueur ou utilisées, comme expliqué précédemment, jusqu'à n'avoir plus que 8 cartes en main.

Si, durant le tour d'un adversaire, un joueur reçoit des cartes et se retrouve avec plus de 8 cartes, il pourra attendre la fin de son propre tour pour réduire ce nombre à 8.



Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur remplit les conditions de victoire (voir page 5) et retourne devant la Pierre. Il touche son chevalier et la case action « Découvrir », s'empare de l'épée et reçoit ses louanges. Une fois la partie terminée, éteindre l'unité électronique ; les données sont alors effacées.

Exemples de déplacement d'un chevalier

- Un chevalier se trouve dans l'abbaye et se déplace vers les potences. Comme il désire continuer jusqu'au campement, il touche son chevalier et la case Action « Ne rien faire ». Le cri d'oiseau retentit, indiquant au joueur qu'il peut continuer à jouer.
Il déplace alors son chevalier jusqu'au lieu souhaité. Là, il désire se renseigner et touche son chevalier et la case Action « Découvrir ». Le nombre « 20 » s'affiche et le croisé apparaît. Il admire la lance du chevalier et se déclare prêt à l'accompagner.
Le roulement de tambour retentit, indiquant au joueur qu'il peut piocher une carte : ici, la carte « Croisé ». Le joueur la cherche dans le paquet de cartes Aventure et la prend. Entre temps, la cloche a retenti et c'est au tour du joueur suivant.
- Un chevalier arrive au Château Noir, où il espère obtenir un trophée. Le joueur touche simultanément son chevalier et la touche Action « Découvrir ». Le nombre « 14 » s'affiche et l'intendant propose de lui échanger un destrier contre trois boucliers. Comme le joueur ne possède que deux boucliers, il décide de fraterniser avec l'intendant, en espérant que celui-ci baissera son prix.
Le joueur touche son chevalier et la case Réaction « Fraterniser ». Mais l'intendant reste sur trois boucliers. Le joueur touche de nouveau son chevalier et la case « Fraterniser ». Cette fois, l'intendant se laisse convaincre et réduit le prix demandé à deux boucliers.
Le joueur remet deux boucliers sur le paquet correspondant et touche son chevalier et la case Réaction « Donner ». L'intendant le félicite de son nouveau destrier ; le roulement de tambour indique que le joueur peut piocher un destrier en récompense. Entre temps, la cloche retentit. **Attention !** il est très important de toucher la case Réaction « Donner » ! Ce n'est qu'ainsi que l'unité électronique peut savoir que le joueur a déjà réuni une des conditions pour gagner (dans l'exemple précédent, il possède un destrier).
- Un chevalier atteint les tertres. Après avoir touché la case « Découvrir », il entend le souffle d'un dragon. Il touche simultanément son chevalier et la case Réaction « Combattre ». Le signal indiquant les points de gloire retentit. (En appuyant sur le bouton correspondant, le joueur peut constater que son nombre de points a augmenté.) Le dragon semble blessé et l'épreuve continue. Le joueur tente maintenant de lui porter le coup fatal. Il rend une épée pour accroître sa force de combat, touche simultanément son chevalier et la case « Donner », et attend pour savoir si l'épreuve continue...
- Dans la grotte, le chevalier entend le hurlement de la Bête. Avant même de réagir, il se replie. La cloche retentit.
- Le passeur (n° 12) : « Merci. Traversons. ». À l'affichage, le chiffre « 1 » clignote. Le joueur déplace immédiatement son chevalier sur le ponton de l'autre rive. La cloche retentit et le tour du joueur est terminé.
- Malagrin (n° 25) : « Descends de mon pont ! ». Le chiffre « 2 » clignote. Le joueur se replie sur la route qu'il vient d'emprunter. Son tour de jeu est terminé.



Le jeu solo

La version solo du « Roi Arthur » consiste à gagner la partie en utilisant le moins de coups possible.

Si un joueur y parvient ...

- ◆ ... en moins de 40 coups, il est bon.
- ◆ ... en moins de 30 coups, il est remarquable.
- ◆ ... en moins de 20 coups, il est l'unique et véritable roi d'Angleterre.

Règles supplémentaires :

Avant d'entamer son tour, c'est-à-dire avant de se décider pour une action « Ne rien faire » ou « Découvrir », le joueur peut consulter le nombre de coups déjà effectués : il touche

simultanément son chevalier et la case Action « Refuser » (À plusieurs joueurs, le signal d'erreur retentirait.). Ensuite, Merlin lui propose de rendre **deux rations**. Si le joueur accepte, il obtient un coup supplémentaire qui ne sera **pas** compté. Dans ce cas, le joueur remet deux rations sur la pile et touche son chevalier et la case Réaction « Donner ». Dans le cas contraire, il touche son chevalier et la case « Refuser » pour effectuer son coup suivant. Un joueur peut ainsi acheter plusieurs coups gratuits successivement, tant qu'il possède assez de rations. Sur chaque carte « Potion magique » figure une couronne servant de Joker. Dans le jeu solo, chaque carte « Potion magique » peut remplacer n'importe quel bien (bouclier, épée ou ration).

Conseils

La meilleure manière de connaître « Le Roi Arthur » est d'y jouer souvent. Vous découvrirez alors que chaque partie est différente et que les épreuves changent d'une partie à l'autre. Certains personnages apparaissent plus souvent que d'autres, certains sont bien intentionnés, d'autres non. Les personnages peuvent apparaître longtemps au même endroit ou changer sans arrêt de lieu... Vous apprendrez où rencontrer le plus

souvent certains personnages précis, ou quelles épreuves il faut surmonter pour gagner le maximum de points de gloire. Ne lisez **pas** les conseils qui suivent, mais laissez-vous transporter par le jeu. Comportez-vous comme des chevaliers et vivez les épreuves avec tous leurs risques et leurs surprises. Amusez-vous bien !

Pour ceux qui ne peuvent plus progresser, voici quelques conseils :

- ◆ Destriers, armures et lances peuvent être gagnés dans les châteaux. Chacun ne renterme qu'un type de trophée. Si vous ne pouvez pas payer ce que demande l'intendant, essayez de fraterniser avec lui. Peut-être baissera-t-il son prix. Cela ne marchera pas forcément au premier coup, alors persévérez !
- ◆ Si vous quittez le château sans trophée, l'intendant se souviendra du prix qu'il vous avait demandé. Vous savez ainsi quels biens il vous faudra rassembler. En général, plus vous vous dépêcherez d'atteindre un château, moins le trophée sera cher : le prix monte si d'autres chevaliers vous ont devancés.
- ◆ Épées, boucliers et rations peuvent être gagnés dans les villages. Chacun ne possède qu'un type de bien. Lors de votre première visite (parfois lors des suivantes), les villageois vous offriront des présents. Plus tôt vous arriverez dans un village, plus vous obtiendrez de biens, en général. Leur nombre baissera selon le nombre de chevaliers qui vous ont précédés.
- ◆ Si vous possédez d'autres biens que ceux dont vous avez besoin, rendez-vous au marché ou à l'auberge. Vous aurez alors la possibilité d'y échanger des biens. Et n'oubliez pas : vous pouvez faire des échanges entre joueurs à tout moment.
- ◆ Suivez les conseils de Merlin ! Souvent, vous ou vous trouverez des biens et comment gagner des points de gloire. Seul le premier chevalier arrivé sur le lieu indiqué sera récompensé.
- ◆ Il existe plusieurs possibilités de gagner des points de gloire. N'oubliez pas toujours de vous récompenser.

tes les épreuves. Il est particulièrement intéressant de se montrer courageux dans la forêt et de part et d'autre du fleuve. Celui qui cherche à s'affirmer contre des dragons et autres personnages sera surtout récompensé s'il a rendu une épée au préalable (case Réaction « Donner », n'oubliez pas !).

L'abbé offre la possibilité de gagner des points de gloire contre des Fendragons. Les dragons sont des êtres mystérieux, et il faut du temps pour comprendre leur comportement. Il est intéressant de les combattre sans relâche pour les affaiblir, jusqu'à les vaincre...

- ◆ La Bête est difficile à cerner, car elle réapparaît sans arrêt sur un lieu voisin. Il est intéressant de ne pas perdre sa trace.

Il existe plusieurs possibilités de gagner des points de gloire. N'oubliez pas toujours de vous récompenser.

Attention !

Pour que « Le Roi Arthur » vous donne longtemps satisfaction, respectez les précautions suivantes :

- ◆ Si plus aucune fonction de l'unité électronique ne marche, vérifier d'abord les piles et les changer si nécessaire. Pour cela, commencer par ôter les vis à l'aide d'un cruciforme pour ouvrir le compartiment piles situé au dos de la Pierre. Insérer les nouvelles piles, puis refermer le compartiment. Le changement de piles est à réaliser par un adulte.
- ◆ Après la mise en marche du jeu, le nombre 88 s'affiche pendant environ 1 seconde. Si les lettres LO apparaissent ensuite, un bip retentit en même temps, indiquant que les piles sont faibles et doivent être changées. Mais l'énergie peut suffire pour une dernière partie. Dans ce cas, appuyer de nouveau sur le bouton de gauche, devant, pour commencer. À la fin de cette partie, les piles devront être changées.
- ◆ Utiliser uniquement des piles 1,5 V de type LR6 / AA. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- ◆ Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- ◆ Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- ◆ Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou rechargeables.
- ◆ Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- ◆ Respecter le sens de polarité. Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- ◆ Nous déconseillons d'utiliser des piles rechargeables car l'estimation

correcte de l'état d'usure de celles-ci par l'unité électronique ne peut être garantie.

- ◆ Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
- ◆ Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- ◆ Ne jamais essayer de recharger des piles.
- ◆ Retirer les piles usagées de l'appareil et les ramener dans un centre de tri. Ne donner que des piles entièrement déchargées.
- ◆ En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'alèrent.
- ◆ Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- ◆ Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.
- ◆ En touchant le pion et la case du plateau, de mini-courants électriques circulent, sans aucun danger pour la santé de l'organisme. Nous conseillons cependant aux porteurs de stimulateur cardiaque de consulter leur médecin au préalable.
- ◆ Un manque de conductibilité peut être dû à une faible humidité de l'air mais aussi à celle de la peau.
- ◆ En cas d'interruption prolongée de la partie, l'unité électronique se met en mode d'économie d'énergie. Elle se réactive automatiquement au premier coup joué.
- ◆ Les chevaliers possèdent une surface de contact très sensible et ne doivent être utilisés que sur le plateau. Éviter de pousser les chevaliers sur le plateau ; les soulever plutôt de lieu en lieu.
- ◆ Le plateau et les pions ne doivent pas être exposés à une trop forte

chaleur, directement au soleil, à la poussière ou à l'humidité et doivent être essuyés de temps en temps avec un chiffon sec. N'utiliser aucun produit chimique !

- ◆ Graisse et saletés peuvent gêner la conductibilité ; éviter la crème sur les mains avant de jouer.
- ◆ Ne pas jouer avec des gants, un pansement, un bandage...
- ◆ Ne jamais essayer de plier le plateau ou de détacher la Pierre du plateau.
- ◆ Ne pas tenir le plateau par l'unité électronique pour le transporter, au risque d'endommager les contacts.
- ◆ Ne pas utiliser ou poser d'autres objets sur le plateau que le matériel fourni. Des objets pointus peuvent détruire les contacts.
- ◆ Ne pas exposer l'unité électronique et le plateau à des décharges électrostatiques. Dans quelques cas rares, ceci pourrait conduire à un dysfonctionnement de l'unité. Éteindre alors l'unité électronique et la rallumer.
- ◆ Le plateau de jeu doit être posé sur une surface plane (table).

Si vous avez des questions, veuillez vous adresser à notre service clients :

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
60111 MÉRU CEDEX
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)
www.ravensburger.com

Important :

Pack et notice à conserver en cas de besoin ultérieur.

Alimentation :

Piles : 4 piles 1,5 V de type LR6 / AA

L'auteur remercie les personnes suivantes pour leur contribution au développement du « Roi Arthur » :

Iain Adams, David Farquhar, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Martin Higham.

Le jeu en un coup d'œil

Le Roi Arthur :
Serez-vous le nouveau roi d'Angleterre ?

But du jeu

Partie **courte** (chevalier + « Ne rien faire ») :

Au moins 30 points + 2 trophées.

Partie **longue** (chevalier + « Découvrir ») :

Au moins 40 points + 3 trophées.

Chaque joueur reçoit

un chevalier, le blason de même couleur et une carte de chaque : bouclier, épée et ration.

Poser à côté du plateau

les trophées, les Pendragons et les cartes Aventure.

Début de la partie

Interrupteur au dos de la Pierre sur « On » et enregistrement des joueurs sur la case « Pierre ».

Déroulement de la partie

Déplacer les pions sur le **lieu voisin** ou **rester sur place**, puis



« Découvrir » ou



« Ne rien faire »

Dans les deux cas, peut déclencher une **épreuve** ou la **fin du tour** (au joueur suivant de jouer).

Épreuves

Suivre les indications, le cas échéant le joueur choisit une des cinq réactions possibles :



« Fraterniser »



« Combattre »



« Se replier » (sur la route par laquelle est venu le chevalier, le cas échéant sur une route adjacente)



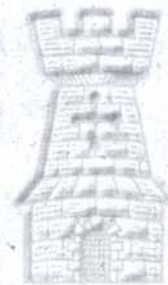
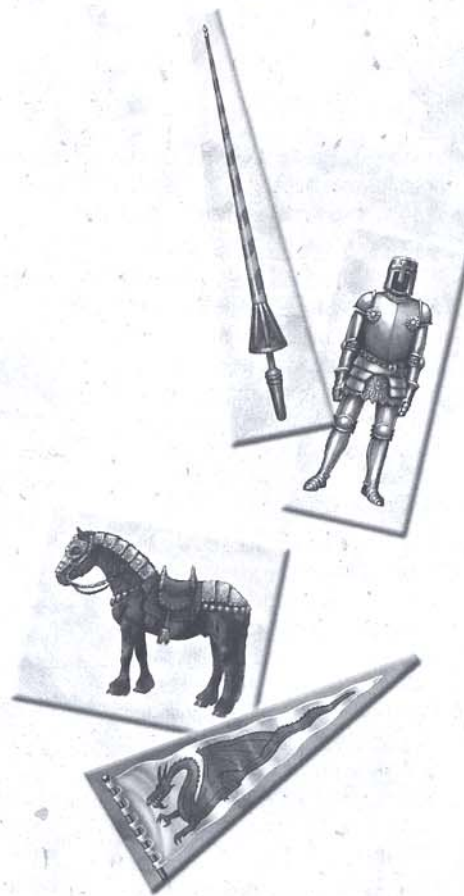
« Refuser »



« Donner »
(marché conclu ou dur combat)



Adaptation française : Eric Bouret
Voix: Patrick Kaplan, Marie-Sylvie Murgier, Philippe Murgier,
Brigitte Lecordier, Bernard Petit, Jean-François Duhamel
© 2004 Ravensburger Spieleverlag
www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs · B.P. 60159 · 60111 Méru Cedex
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)



Ravensburger