

Artus

Vin d'jeu d'aide

ACTIONS : jouer 2 cartes (l'une puis l'autre)

1) Déplacer 1 de ses chevaliers

- Recevoir / perdre les **PP** de la case qu'il quitte
- **Déplacer la figurine** sur laquelle atterrit son chevalier vers l'arrière sur la 1^{ère} case vide
- Si le **Roi** est déplacé → **tourner la table** pour mettre la couronne en face de lui

2) Déplacer 1 Prince / le Roi

- Carte argent / bronze
- Si le **Roi** est déplacé → **tourner la table** pour mettre la couronne en face de lui
- Recevoir / perdre les **PP** de la case qu'il quitte
- **Déplacer la figurine** sur laquelle atterrit le Prince/Roi vers l'arrière sur la 1^{ère} case vide

3) Ajouter 1 anneau à 1 Prince

- Carte argent / bronze
- Si **3^{ème}** anneau → Nouveau Roi
 - i. **L'ancien Roi** perd tous ses anneaux sauf 1
 - ii. **Tourner la table** pour mettre la couronne en face de lui
- Gagner/perdre les **PP** de la case du Prince

4) Jouer 1 carte score

Cfr règles

FIN DU TOUR

Piocher 2 cartes de n'importe quelle pile (l'une puis l'autre)

- Cartes jouées → hors jeu
- Pioche épuisée → autre pioche
- Plus de pioche → on ne pioche plus

FIN DU JEU

On joue toutes ses cartes.

Le plus de PP gagne, si égal, égal !