

KAMELOOT™



RÈGLES



© 2021 Blue Orange Edition. Kameloot et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu



CÉDRIC NH
GRÉGORY GRARD
MATHIEU ROUSSEL
FRÉDÉRIC BOULLE



INGENIOUS STUDIOS



MATÉRIEL DE JEU

- 96 cartes Objet Magique
- 6 jetons Taverne : 1 face Hibou, 1 face Chat noir



INTRODUCTION

Une taverne, des marchands motivés et des objets magiques, c'est tout ce dont vous avez besoin pour devenir le marchand le plus riche de Kameloot.

Oui mais quelle taverne choisir : la taverne du Hibou, où paladins et magiciens côtoient de riches marchands **OU** la taverne du Chat noir, repaire de bandits et sorciers manigançant de mauvais coups ?

Entrez dans la taverne adéquate, complétez les collections d'objets magiques et revendez-les avec l'aide d'autres marchands. Attention aux retournements de vestes, dans les tavernes il n'y a pas de pitié !



Nombre de cartes minimum nécessaires pour compléter la collection d'objets

Nombre d'exemplaires de la carte

Pouvoir de l'objet magique



BUT DU JEU

Entrez dans l'une des deux tavernes les plus populaires de Kameloot. Dans chacune d'elles, des marchands vous aideront à compléter des collections d'objets magiques.

Lorsqu'une collection est complète, vendez-la à la clientèle de la taverne et partagez l'or récolté entre les marchands présents : chaque objet magique rapporte une pièce d'or.

Les retournements de veste sont permis à tout moment, rien ne vous oblige à rester fidèle au même tavernier !

Deviendrez-vous ainsi le plus riche marchand de la cité ?



MISE EN PLACE

1. Distribuez un jeton Taverne à chaque joueur et laissez les jetons restants dans la boîte du jeu.
2. Déterminez les équipes : chaque joueur lance son jeton à pile ou face pour connaître sa taverne de départ et le pose, sur la table, devant lui sur la face obtenue.
3. Mélangez toutes les cartes **Objet Magique** et distribuez-en 4 à chaque joueur.
4. Puis formez une pioche, face cachée, avec les cartes restantes au centre de la table.

Le joueur qui a parlé à un marchand le plus récemment est désigné premier joueur. Puis la partie se poursuivra en sens horaire.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en plusieurs tours de jeu.

Lors de votre tour, réalisez les actions suivantes dans l'ordre :

- 1• Rendez disponibles des objets magiques d'une collection ou utilisez le pouvoir d'un objet magique.
- 2• Vérifiez si vous avez achevé une collection.
- 3• Complétez votre main.

1• Rendez disponibles des objets magiques d'une collection ou utilisez le pouvoir d'un objet magique.

Rendez disponibles des objets magiques : pour cela, placez devant vous sur la table une ou plusieurs cartes **Objet Magique** identiques de votre main, faces visibles.

OU

Utilisez le pouvoir d'un objet magique que vous avez en main : pour cela, défaussez la carte correspondante face visible à côté de la pioche. Puis, appliquez son pouvoir comme indiqué sur la carte. La défausse n'est pas consultable au cours de la partie. Seule la dernière carte défaussée est visible de tous.

2• Vérifiez si vous avez achevé une collection.

Vérifiez si la ou les cartes jouées complètent une collection au sein de votre taverne.

Pour qu'une collection soit complète elle doit contenir le même nombre d'objets magiques qu'indiqué sur la carte.

Par exemple cette collection de baguettes magiques à 2 branches doit être constituée de 3 exemplaires minimum.

Objet	Cartes minimum nécessaires pour compléter la collection
Bague aimant	2 cartes
Baguette magique à 2 branches	3 cartes
Gant à 6 doigts	4 cartes
Potion d'enchantement	5 cartes
Cape magique	6 cartes
Parchemin de permutation	7 cartes

Si et seulement si la collection est achevée, répartissez les objets magiques entre tous les membres de votre taverne. Pour cela, collectez **TOUS** les exemplaires de cet objet magique présent chez les différents membres de votre taverne. Retournez-les côté pièce d'or, puis distribuez-les, une par une, en commençant par vous, puis en sens horaire, jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. S'il y a plus de cartes que de membres de votre taverne alors continuez la distribution en effectuant un nouveau tour.

Note : il est probable que tous les membres de votre taverne ne reçoivent pas la même quantité de pièces.

Toutes les cartes reçues par chacun des joueurs sont placées sous leur jeton Taverne. Ces pièces d'or constituent votre fortune qui sera comparée à celles des autres en fin de partie.

3• Complétez votre main.

Piochez le nombre de cartes **Objet Magique** nécessaires pour en avoir **4** en main. Si vous avez déjà **4** cartes ou plus en main, conservez-les et ne piochez pas.



LES OBJETS MAGIQUES

Chaque objet magique a un pouvoir particulier qui peut vous donner un bon coup de pouce en cours de partie.



2• La bague aimant (8 exemplaires)

Annoncez un objet magique par son chiffre, puis récupérez toutes les cartes de cet objet magique provenant de la défausse (sans la consulter auparavant). Ces cartes sont posées devant vous faces visibles pour commencer ou compléter une collection.



3• La baguette magique à 2 branches (11 exemplaires)

Posez 2 objets magiques différents provenant de votre main, faces visibles, devant vous. Ainsi vous pouvez commencer et/ou compléter deux collections.



**4 • Le gant à 6 doigts
(13 exemplaires)**

Piochez 2 cartes Objet Magique et ajoutez-les à votre main.

Note : à la fin de ce tour vous aurez un total de cartes en main supérieur à 4, vous devrez donc ignorer l'étape 3 pour ce tour.



**5 • La potion
d'enchantement
(16 exemplaires)**

Retournez le jeton Taverne du joueur de votre choix (en dehors de vous) pour le faire changer de camp.



**6 • La cape magique
(24 exemplaires)**

Retournez votre jeton Taverne, ainsi vous changez aussitôt de camp.



**7 • Le parchemin
de permutation
(21 exemplaires)**

Échangez une collection d'objets magiques contre la série d'un autre joueur. Les 2 collections doivent être différentes.

Par exemple : vous pouvez échanger votre collection de 2 gants à 6 doigts contre celle du joueur qui possède 5 parchemins de permutation.



**La corne de licorne
(3 exemplaires)**

Cet objet est un joker qui peut remplacer n'importe quel autre objet magique. Il doit toujours être posé avec un ou plusieurs objets magiques identiques OU sur une collection déjà présente, devant vous, sur la table. La corne de licorne n'a pas de pouvoir particulier : elle ne peut donc pas être défaussée.



FIN DU JEU

La fin de la partie se déclenche lorsqu'un joueur ne peut plus compléter sa main à 4 cartes à la fin de son tour car la pioche est vide.

On termine le tour en cours pour que tous les joueurs jouent le même nombre de fois.

Puis chaque joueur compte individuellement le nombre de pièces d'or qu'il a obtenu en vendant ses objets magiques. Le joueur le plus riche devient le meilleur marchand de Kameloot et remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.