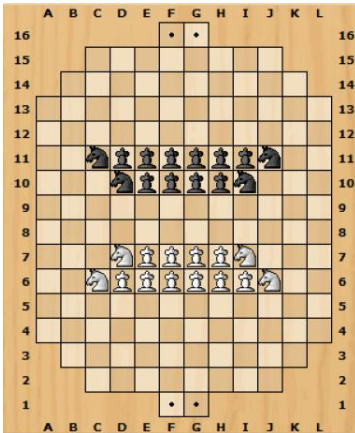


## Camelot, Chivalry, Cam, Camette et autres

Le jeu se joue sur un plateau spécial contenant 160 cellules. Il y a deux paires de cellules appelées Châteaux. Le Château des blancs est composé des cellules F1 et G1, et le Château des noirs est composé des cellules F16 et G16. Il y a deux joueurs : Blanc et Noir. Au début de la partie, chaque joueur dispose de 14 pièces : quatre chevaliers et dix hommes. La forme du plateau, les châteaux et la position initiale des pièces sont indiqués dans l'image suivante :



### Objectif

Il existe plusieurs façons de gagner le jeu :

la partie est gagnée si un joueur déplace deux de ses pièces (chevaliers et/ou hommes) dans le château de son adversaire ;

la partie est gagnée si un joueur capture toutes les pièces de son adversaire et qu'il lui reste au moins deux de ses propres pièces ;

le jeu est gagné si un joueur a deux pièces ou plus et que son adversaire est incapable de faire un mouvement légal.

La partie est nulle s'il ne reste plus qu'une pièce aux deux joueurs.

### Jouer

Les joueurs se déplacent alternativement, en commençant par le joueur contrôlant les pièces blanches. Il existe trois types de mouvements qui peuvent être effectués à la fois par les chevaliers et les hommes : un mouvement simple, un galop et un saut (capture).

Il existe un autre type de mouvement qui ne peut être effectué que par les chevaliers - la charge du chevalier.

### Le mouvement simple

Une pièce (soit un chevalier ou un homme) peut se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale cellule adjacente qui n'est occupée par aucune autre pièce.

Un exemple de coups simples valides

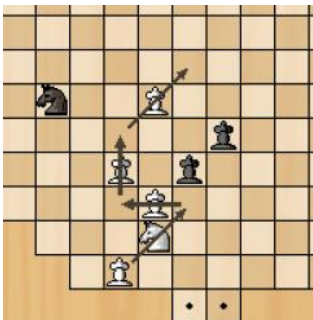


## Le Galop

Une pièce (soit un Cavalier, soit un Homme) peut sauter par-dessus une autre pièce du même joueur (soit un Chevalier ou un Homme) debout sur une cellule adjacente horizontalement, verticalement ou en diagonale s'il y a une cellule vide dans la même direction juste après.

Les pièces au galop ne sont pas retirées du plateau. Si la même pièce peut continuer à galoper sur les pièces des autres joueurs, il peut le faire (mais ce n'est pas obligatoire). Au galop sur plus d'une pièce dans un mouvement, la direction du mouvement peut être modifiée après chaque galop, mais le galop ne peut pas commencer et finir sur la même cellule (« galop circulaire »). Le Galop n'est pas obligatoire (c'est-à-dire qu'un joueur peut faire un déplacement complet au lieu de galoper).

Un exemple de galops valides



## Le saut (capture)

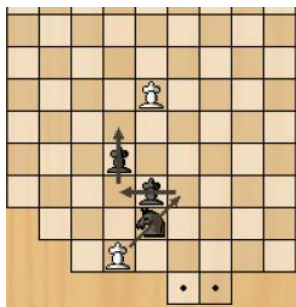
Une pièce (soit un chevalier, soit un homme) peut sauter par-dessus la pièce d'un adversaire (soit un chevalier, soit un homme) debout sur une cellule adjacente horizontalement, verticalement ou en diagonale s'il y a une cellule vide dans la même direction juste après.

Les pièces de l'adversaire sautées sont capturées et immédiatement retirées du plateau. Si la même pièce peut continuer à sauter par-dessus les pièces de l'autre adversaire, elle doit le faire. Lorsque vous sautez par-dessus plus d'une pièce adverse dans un mouvement, la direction du mouvement peut être modifiée après chaque saut et il est permis de commencer et de terminer le saut sur la même cellule ("saut circulaire").

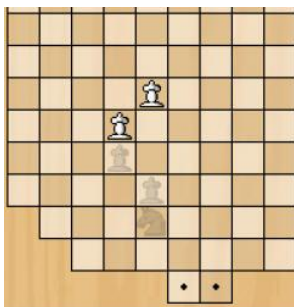
Le saut est obligatoire, c'est-à-dire que si un joueur a la possibilité de sauter par-dessus la pièce d'un adversaire à son tour, alors il doit le faire. S'il y a plusieurs façons de sauter par-dessus les pièces de l'adversaire, un joueur peut choisir n'importe quelle manière qu'il désire.

Lorsqu'il est nécessaire de capturer une pièce adverse, un joueur peut effectuer la capture par la Charge du Chevalier (voir ci-dessous) si possible. La seule situation dans laquelle un joueur peut ignorer son obligation de sauter est lorsque, lors de son coup précédent, il a sauté une de ses pièces par-dessus la pièce d'un adversaire dans son propre château, se qui termine son tour là, et doit, lors de son prochain tour, déplacer immédiatement cette pièce hors de son château.

Un exemple de saut valide



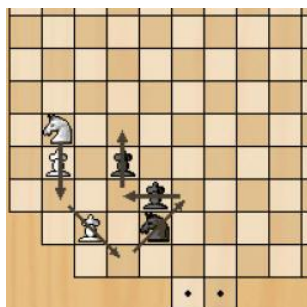
Après le saut



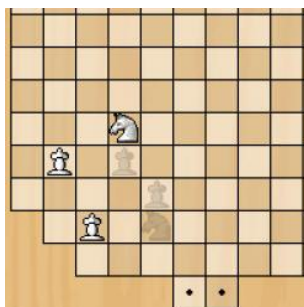
### La charge du chevalier

Un chevalier (uniquement) peut combiner un galop et un saut en un seul mouvement. Lors de la réalisation d'un tel mouvement, un chevalier doit d'abord faire le(s) galop(s) et le(s) saut(s) ensuite. La charge du chevalier n'est pas obligatoire. La seule situation dans laquelle un chevalier doit effectuer la charge du chevalier (c'est-à-dire sauter après le galop) c'est quand un cavalier galope à côté d'une pièce adverse qui peut être sautée. Dans cette situation, le Cavalier doit capturer la pièce de l'adversaire à moins que le Cavalier ne puisse continuer à galoper et capturer une ou plusieurs pièces adverses ailleurs au cours du même coup.

Un exemple de valide charge de chevalier



Après la charge du chevalier



Il est interdit de déplacer une pièce vers son propre Château par un Déplacement Simple ou un Galop mais un joueur peut déplacer l'une de ses pièces à son propre château en sautant par-dessus la pièce d'un adversaire se tenant à côté du château.

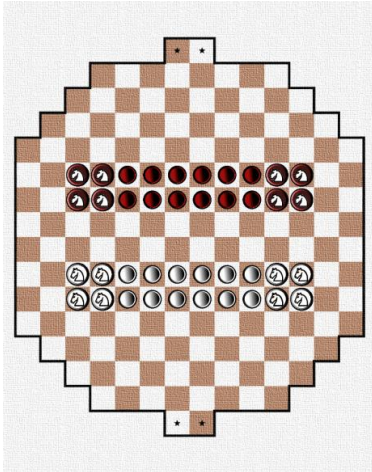
Il est également interdit de déplacer un chevalier dans son propre château du joueur pendant durent le galop de la charge d'un chevalier. Un joueur qui a terminé son tour en sautant dans son propre château doit immédiatement déplacer cette pièce hors de son propre château lors de son prochain tour (soit au saut, si nécessaire, ou au galop).

Une pièce qui est entrée dans le château de son adversaire ne peut pas en sortir, mais est autorisée à se déplacer d'une cellule du château à l'autre (déménagement du château). Un joueur est limité à deux coups de château pendant une partie.

## Chivalry

Chivalry n'est pas vraiment une variante de Camelot mais son ancêtre. George S. Parker y a travaillé le jeu en 1882 déjà, et cinq ans plus tard, le jeu a été publié par Geo. S. Parker & Co.

Le plateau Chevalerie est plus grand – il a 176 cases (Camelot en a 160). 16 cases supplémentaires sont ajoutées aux côtés. Chaque joueur a 12 hommes et 8 chevaliers, donc les forces combattantes sont plus fortes. L'image ci-dessous montre le tableau et la position des pièces initiales.

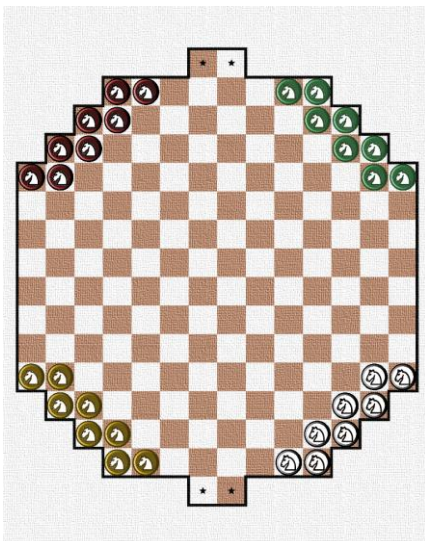


Les règles sont les mêmes que dans Camelot.

## Chivalry à quatre joueurs

Chivalry à quatre joueurs se joue sur un plateau de Chivalry, mais c'est un jeu pour 4 joueurs. Chaque joueur dispose de 8 chevaliers et pas d'hommes.

Les règles sont modifiées. Les champs de château n'ont pas de signification particulière. Le but du jeu est de capturer les pièces ennemies. La position initiale des chevaliers sur le plateau est illustrée sur l'image ci-dessous.

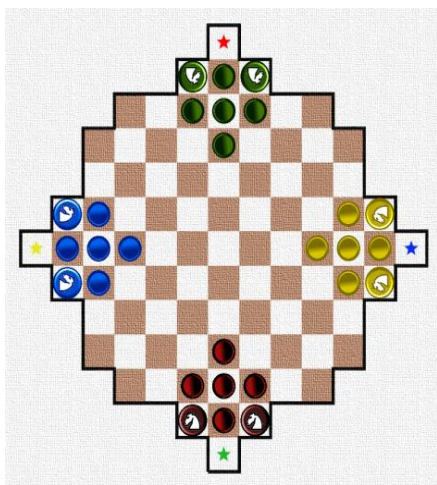


Ce jeu peut être joué en équipe ou individuellement. Dans le jeu individuel, le gagnant est celui qui a survécu à la bataille.

Dans un jeu d'équipe, une équipe qui capture toutes les pièces ennemies gagnent. Les partenaires sont assis l'un en face de l'autre, donc Blanc joue avec Rouge et Jaune joue avec Bleu. Les joueurs se relaient dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Grand Camelot

C'est aussi un jeu pour 4 joueurs. Il a été publié en 1832 par Parker Brothers. Contrairement à Chivalry pour 4 joueurs, dans ce jeu, les châteaux sont importants et les règles de partenariat sont différentes. Le plateau de Grand Camelot compte 180 cases (dont 8 cases Château). Chaque joueur a 8 Hommes et 4 Chevaliers. Chaque joueur possède un Château. La mise en place initial est illustré sur l'image ci-dessous.



Les joueurs d'une même équipe sont assis côte à côte. Jaune joue avec Vert, Rouge joue avec Bleu. Les joueurs se déplacent dans l'ordre suivant : Rouge, Vert, Bleu, Jaune.

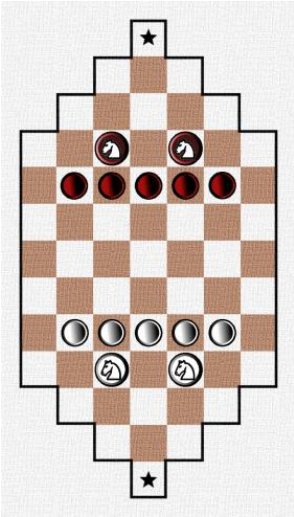
Le but du jeu pour chaque joueur est de prendre le château du côté opposé. Alors Rouge essaie de gagner le château de vert, Jaune conquiert le château de Bleu, etc. Si un seul joueur atteint cet objectif, son équipe gagne.

La victoire se produit également si les deux partenaires placent un homme ou un chevalier dans le château de l'adversaire respectif. Le jeu peut également être gagné en capturant toutes les pièces ennemies.

Si un joueur perd toutes ses pièces, son partenaire continue le jeu, mais il n'obtiendra aucun coup supplémentaire au lieu du partenaire inactif.

## Came

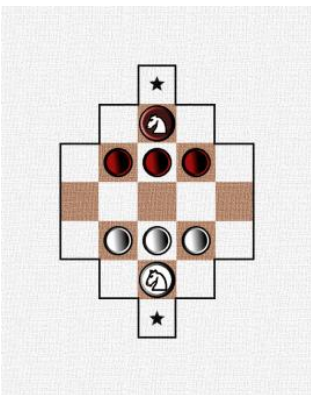
Il s'agit d'une version réduite de Camelot publiée par Parker Brothers en 1949. Le plateau n'a que 67 cases. Chaque joueur a 5 Hommes et 2 Chevaliers. De l'autre côté il n'y a qu'une case Château, donc la partie est gagnée en plaçant une seule pièce dans le Château.



## Camette

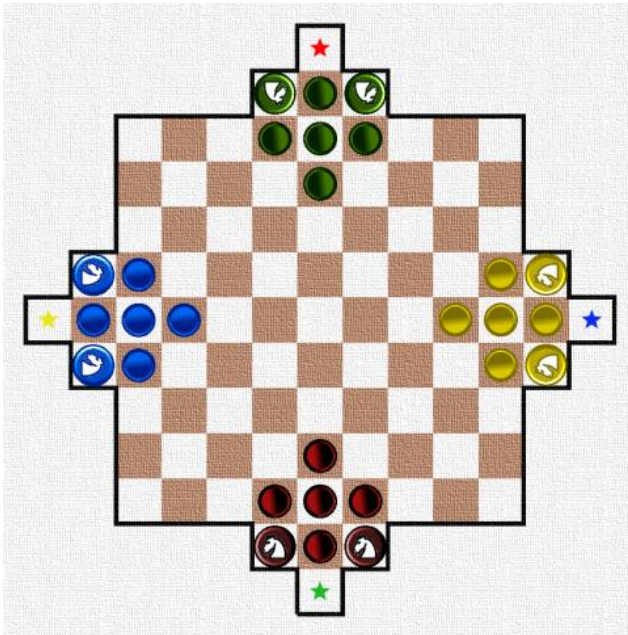
Camette est une version extrêmement réduite du jeu Camelot. Il a été inventé en 2002 par Michael Wortley Nolan – Président de la World Camelot Federation (WCF).

Le plateau n'a que 23 cases. Chaque joueur n'a que 3 Hommes et 1 Chevalier. Dans cette variante, le jeu continue même lorsque chaque côté n'a plus qu'une seule pièce. Il y a toujours la possibilité que quelqu'un entrera dans le château. Le plateau et les pièces de la configuration initiale sont illustrés ci-dessous.



## Grand Cam

Grand Cam a été développé en 2005 par Paul Bramwell Smith, membre de la WCF. Son objectif était de créer une version plus petite du Grand Camelot. Smith a conçu un plateau avec 97 cases et tout comme dans Cam, chaque joueur a 5 Hommes et 2 Chevaliers. La configuration initiale est illustrée ci-dessous.



Les règles sont similaires à celles de Grand Camelot. Les joueurs d'une même équipe sont assis côte à côte. Jaune joue avec Vert, Rouge joue avec Bleu. Les joueurs jouent dans l'ordre suivant : Rouge, Vert, Bleu, Jaune.

Le but du jeu pour chaque joueur est de prendre le Château du côté opposé. Alors Rouge essaie d'occuper le château de Vert, le château jaune-bleu, etc. Si un seul joueur atteint cet objectif, son équipe gagne. Le jeu peut également être gagné en capturant toutes les pièces ennemies.

Si un joueur perd toutes ses pièces, son partenaire continue le jeu, mais il n'obtiendra aucun coup supplémentaire au lieu de son partenaire.

**Grand Cam** conçu par Paul Smith a un plateau assez inhabituel basé sur une forme carrée. La Fédération des Camelots a développé une version à 93 cases du plateau avec une forme légèrement différente qui correspond au caractère de la famille Camelot.