

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLES DU JEU : LA TINTAGELLE

Version 1.0




GRAILNAH est un jeu de société pouvant se jouer à deux, trois ou quatre personnes. Lorsque qu'il se joue à quatre, il se joue par équipe de deux, dans le plus grand silence.

Le but du jeu

Arriver avec un Chevalier sur la case centrale du plateau, dont la croix représente le Grailnah.

Règles du jeu :

- Installer autant de châteaux que de joueurs, en y plaçant Roi, Reine et 4 Chevaliers. Les châteaux sont tirés au sort (masquez un Chevalier dans chaque main).
- Placer Merlin et Morgane au centre du plateau (sur la case Grailnah) 
- A trois joueurs, les "blancs" se placent dans le château du milieu.
- Les "blancs" commencent toujours, les joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

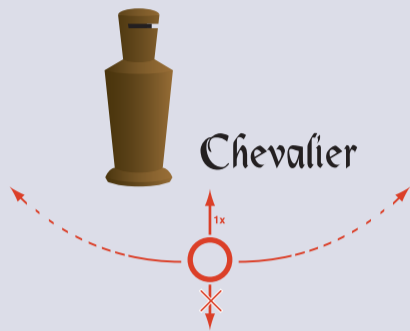
Les Chevaliers :

- Les chevaliers doivent sortir par les portes latérales. (1)

Les mouvements des chevaliers :

- * Une case en avant ou autant de cases latérales que le joueur le souhaite, en suivant le cercle.
- * Il ne peut pas passer au dessus des autres pions, escaliers ou châteaux.
- * Il ne peut jamais reculer.

NB : Si deux pions de joueurs différents (Chevalier, Roi ou/et Reine) se trouvent sur une même case, ils seront immobilisés tous les deux.



Le Roi et la Reine :

- Le Roi et la Reine doivent sortir par la porte Royale. (2)
- Ils seront les seuls à pouvoir emprunter l'escalier souterrain.(4)
- Aucun pion ne peut les bloquer sur cette case (dans l'escalier, le Roi et la Reine sont invulnérables, cependant, ils ne peuvent jamais se trouver à deux sur cette case). Le passage d'un escalier à l'autre compte pour un déplacement.

Les mouvements du Roi et de la Reine :

- * Une case à la fois : en face, en arrière, latéralement ou de biais.
- * Ils ne peuvent pas pénétrer dans le cercle magique.(3)

Morgane :

- Elle est la gardienne de l'intérieur du cercle magique.
- Elle ne peut pas prendre un chevalier en sortant de la case centrale.
- Elle peut être jouée par n'importe quel joueur, à son tour, en lieu et place d'un de ses pions.
- **A l'exception de sa sortie du centre, un joueur qui veut faire évoluer Morgane doit sacrifier un de ses chevaliers et le sortir du plateau.**
- Un chevalier bloqué par un autre pion ne peut pas servir pour faire évoluer Morgane.

Les mouvements de Morgane:

- * Une case à la fois ; en avant, en arrière ou latéralement.
- * Quand elle arrive sur une case occupée par un ou deux autre(s) pion(s) ceux-ci doivent retourner dans leur château d'origine.
- * Quand elle arrive sur une case occupée par Merlin, celui-ci retourne sur la case centrale.
- * Une fois sortie du centre (case du Grailnah), Morgane ne peut plus y retourner.

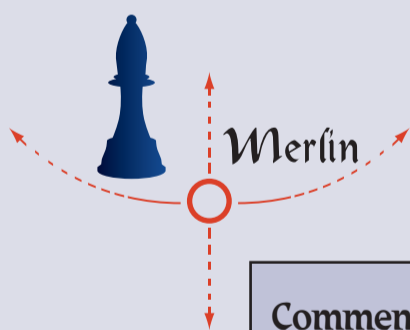


Merlin :

- Il peut être joué par n'importe quel joueur, à son tour, en lieu et place d'un de ses pions. Pour autant qu'un pion de couleur ou Morgane a été joué avant. Merlin ne peut donc jamais être joué deux fois de suite.
- Un même joueur ne peut pas faire évoluer Merlin plus de trois fois de suite.

Les mouvements de Merlin:

- * En avant, en arrière ou latéralement en suivant le cercle. D'autant de case(s) que le joueur le souhaite.
- * Quand il arrive sur une case occupée par un ou deux autre(s) pion(s) ceux-ci doivent retourner dans leur château d'origine.
- * Quand il arrive sur une case occupée par Morgane, celle-ci retourne sur la case centrale.
- * Il ne peut pas passer au dessus d'un château, d'un escalier ou d'un autre pion.
- * Une fois que Merlin est sorti du cercle magique(3), il ne peut plus franchir ce cercle dans l'autre sens.



Comment obtenir 4 Chevaliers supplémentaires ?

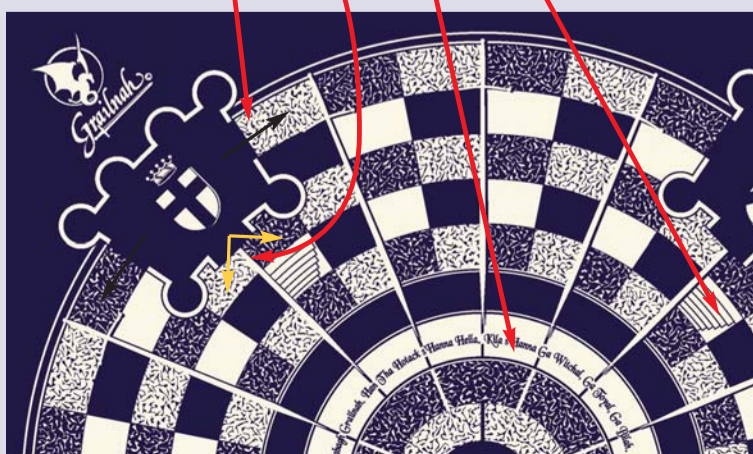
- Chaque joueur peut obtenir 4 chevaliers supplémentaires autant de fois qu'il le souhaite.
 - Pour cela il doit déplacer son Roi et sa Reine dans un autre château (Le déplacement des deux est impératif).
 - Un joueur ne saura jamais avoir plus de 8 chevaliers sur le plateau.
 - Les nouveaux Chevaliers vont évoluer au départ du château où ils ont été conçus, mais s'ils sont pris par Merlin ou Morgane ils doivent retourner dans le château d'origine de leur couleur.
- Si, par exemple, il n'y a que deux chevaliers hors plateau, il ne recevra que ces deux chevaliers quand il rentrera son Roi et sa Reine.

Comment disqualifier un joueur ?

- Si les trois portes d'un château sont bloquées par quatre pions d'une même couleur, le joueur de ce château est disqualifié.

(1) (2) (3) (4)

Le premier chevalier sur la case du Grailnah est le gagnant du jeu



© IMOTEP - Edition 2004
info@imotepgames.com



www.grailnah.com

AGES 8+