Fiche d'aide « The King Commands » :

A son tour :

- Phase 1 : Piocher deux cartes (obligatoire)
- Phase 2 : Jouer une Couronne ou une Boule de cristal (optionnel)
- Phase 3 : Attaquer ou se défausser (obligatoire)

Phase 2 : Boule de Cristal

Trois effets (au choix) :
- Piocher 4 cartes, en conserver 2 et reposer les 2 autres sur la Pioche.
- Reprendre en main une carte de la défausse.
- Regarder la Main d'un adversaire.

Phase 3 : Se Défausser

Nature et nombre des cartes défaussées :	Nombre de cartes piochées :
1 Épée	2 cartes
2 Épées	4 cartes
3 Épées	6 cartes
1 Bouclier	3 cartes
1 Relique	5 cartes

Phase 3 : Excalibur

- **Attaque** : Une carte Excalibur peut être jouée en phase 3 à la place d'une Attaque classique. Elle ne peut être Parée qu'avec une autre carte Excalibur. Pas de Blocage possible. En cas de succès, l'Attaquant prend un Sac d'Or au Défenseur.
- **Défense** : Une carte Excalibur peut être jouée pour Parer n'importe quelle Attaque (sauf le « Coup Sournois ») ou une autre carte Excalibur.

Phase 3 : Se défendre d'une Attaque

- **Bloquer** : Jouer un certain nombre de Boucliers. Celui qui Bloque met toutes les cartes de l'Attaquant et celles du Défenseur dans sa Pile de Victoire.
- **Parer** : Jouer une combinaison de cartes identique à celle de l'Attaquant. Chacun met dans sa Pile de Victoire les cartes qu'il a jouées.

Phase 2 : Couronne

Quatre Ordres au choix (La Couronne est alors défaussée) :

- « Bas les armes ! » : Chaque adversaire défausse deux cartes Épée, ou passe un tour.
- « Attention ! » : Le joueur effectue deux tours à la suite.
- « Gare à mon Épée ! » :Le joueur effectue une Attaque qui n'est ni Bloquée ni Parée.
- « A l'Aide ! » : Un adversaire donne deux cartes Épée au joueur.

Abdication : La Couronne est posée sur la Pile de Victoire du Joueur, qui termine aussitôt son tour, sans effectuer de Phase 3.

Phase 3 : Attaquer

Liste des Attaques classiques :

- « Coup d'Estoc » : une Épée. **Ne vole pas de Sac d'Or**. Peut être Bloqué avec un Bouclier de Couleur identique à l'Épée ou Paré.
- « Coup de Taille » : Deux Épées de couleurs différentes. Peut être Bloqué avec un Bouclier d'une couleur identique à l'une des deux Épées ou Paré.
- « Poussée » : Deux Épées de couleurs identiques. Peut être Bloquée avec un Bouclier de couleur identique aux Épées ou Parée.
- « Coup Critique » : Trois Épées de couleurs identiques. Peut être Bloqué avec deux Boucliers de couleurs identiques aux Épées ou Paré.
- « Botte Ultime » : Quatre Épées de couleurs différentes (une de chaque couleur). Peut être Parée, **mais pas Bloquée**.
- « Coup Sournois » : cinq Épées de couleurs identiques. **Ne peut être Bloqué ou Paré**.

Toute Attaque réussie (sauf Coup d'Estoc) permet à l'Attaquant de voler un Sac d'Or au Défenseur.

Fiche d'aide « The King Commands » :

A son tour :

- Phase 1 : Piocher deux cartes (obligatoire)
- Phase 2 : Jouer une Couronne ou une Boule de cristal (optionnel)
- Phase 3 : Attaquer ou se défausser (obligatoire)

Phase 2 : Boule de Cristal

Trois effets (au choix) :
- Piocher 4 cartes, en conserver 2 et reposer les 2 autres sur la Pioche.
- Reprendre en main une carte de la défausse.
- Regarder la Main d'un adversaire.

Phase 3 : Se Défausser

Nature et nombre des cartes défaussées :	Nombre de cartes piochées :
1 Épée	2 cartes
2 Épées	4 cartes
3 Épées	6 cartes
1 Bouclier	3 cartes
1 Relique	5 cartes

Phase 3 : Excalibur

- **Attaque** : Une carte Excalibur peut être jouée en phase 3 à la place d'une Attaque classique. Elle ne peut être Parée qu'avec une autre carte Excalibur. Pas de Blocage possible. En cas de succès, l'Attaquant prend un Sac d'Or au Défenseur.
- **Défense** : Une carte Excalibur peut être jouée pour Parer n'importe quelle Attaque (sauf le « Coup Sournois ») ou une autre carte Excalibur.

Phase 3 : Se défendre d'une Attaque

- **Bloquer** : Jouer un certain nombre de Boucliers. Celui qui Bloque met toutes les cartes de l'Attaquant et celles du Défenseur dans sa Pile de Victoire.
- **Parer** : Jouer une combinaison de cartes identique à celle de l'Attaquant. Chacun met dans sa Pile de Victoire les cartes qu'il a jouées.

Phase 2 : Couronne

Quatre Ordres au choix (La Couronne est alors défaussée) :

- « Bas les armes ! » : Chaque adversaire défausse deux cartes Épée, ou passe un tour.
- « Attention ! » : Le joueur effectue deux tours à la suite.
- « Gare à mon Épée ! » :Le joueur effectue une Attaque qui n'est ni Bloquée ni Parée.
- « A l'Aide ! » : Un adversaire donne deux cartes Épée au joueur.

Abdication : La Couronne est posée sur la Pile de Victoire du Joueur, qui termine aussitôt son tour, sans effectuer de Phase 3.

Phase 3 : Attaquer

Liste des Attaques classiques :

- « Coup d'Estoc » : une Épée. **Ne vole pas de Sac d'Or**. Peut être Bloqué avec un Bouclier de Couleur identique à l'Épée ou Paré.
- « Coup de Taille » : Deux Épées de couleurs différentes. Peut être Bloqué avec un Bouclier d'une couleur identique à l'une des deux Épées ou Paré.
- « Poussée » : Deux Épées de couleurs identiques. Peut être Bloquée avec un Bouclier de couleur identique aux Épées ou Parée.
- « Coup Critique » : Trois Épées de couleurs identiques. Peut être Bloqué avec deux Boucliers de couleurs identiques aux Épées ou Paré.
- « Botte Ultime » : Quatre Épées de couleurs différentes (une de chaque couleur). Peut être Parée, **mais pas Bloquée**.
- « Coup Sournois » : cinq Épées de couleurs identiques. **Ne peut être Bloqué ou Paré**.

Toute Attaque réussie (sauf Coup d'Estoc) permet à l'Attaquant de voler un Sac d'Or au Défenseur.

Fiche d'aide « The King Commands » :

A son tour :

- Phase 1 : Piocher deux cartes (obligatoire)
- Phase 2 : Jouer une Couronne ou une Boule de cristal (optionnel)
- Phase 3 : Attaquer ou se défausser (obligatoire)

Phase 2 : Boule de Cristal

Trois effets (au choix) :
- Piocher 4 cartes, en conserver 2 et reposer les 2 autres sur la Pioche.
- Reprendre en main une carte de la défausse.
- Regarder la Main d'un adversaire.

Phase 3 : Se Défausser

Nature et nombre des cartes défaussées :	Nombre de cartes piochées :
1 Épée	2 cartes
2 Épées	4 cartes
3 Épées	6 cartes
1 Bouclier	3 cartes
1 Relique	5 cartes

Phase 3 : Excalibur

- **Attaque** : Une carte Excalibur peut être jouée en phase 3 à la place d'une Attaque classique. Elle ne peut être Parée qu'avec une autre carte Excalibur. Pas de Blocage possible. En cas de succès, l'Attaquant prend un Sac d'Or au Défenseur.
- **Défense** : Une carte Excalibur peut être jouée pour Parer n'importe quelle Attaque (sauf le « Coup Sournois ») ou une autre carte Excalibur.

Phase 3 : Se défendre d'une Attaque

- **Bloquer** : Jouer un certain nombre de Boucliers. Celui qui Bloque met toutes les cartes de l'Attaquant et celles du Défenseur dans sa Pile de Victoire.
- **Parer** : Jouer une combinaison de cartes identique à celle de l'Attaquant. Chacun met dans sa Pile de Victoire les cartes qu'il a jouées.

Phase 2 : Couronne

Quatre Ordres au choix (La Couronne est alors défaussée) :

- « Bas les armes ! » : Chaque adversaire défausse deux cartes Épée, ou passe un tour.
- « Attention ! » : Le joueur effectue deux tours à la suite.
- « Gare à mon Épée ! » :Le joueur effectue une Attaque qui n'est ni Bloquée ni Parée.
- « A l'Aide ! » : Un adversaire donne deux cartes Épée au joueur.

Abdication : La Couronne est posée sur la Pile de Victoire du Joueur, qui termine aussitôt son tour, sans effectuer de Phase 3.

Phase 3 : Attaquer

Liste des Attaques classiques :

- « Coup d'Estoc » : une Épée. **Ne vole pas de Sac d'Or**. Peut être Bloqué avec un Bouclier de Couleur identique à l'Épée ou Paré.
- « Coup de Taille » : Deux Épées de couleurs différentes. Peut être Bloqué avec un Bouclier d'une couleur identique à l'une des deux Épées ou Paré.
- « Poussée » : Deux Épées de couleurs identiques. Peut être Bloquée avec un Bouclier de couleur identique aux Épées ou Parée.
- « Coup Critique » : Trois Épées de couleurs identiques. Peut être Bloqué avec deux Boucliers de couleurs identiques aux Épées ou Paré.
- « Botte Ultime » : Quatre Épées de couleurs différentes (une de chaque couleur). Peut être Parée, **mais pas Bloquée**.
- « Coup Sournois » : cinq Épées de couleurs identiques. **Ne peut être Bloqué ou Paré**.

Toute Attaque réussie (sauf Coup d'Estoc) permet à l'Attaquant de voler un Sac d'Or au Défenseur.

Fiche d'aide « The King Commands » :

A son tour :

- Phase 1 : Piocher deux cartes (obligatoire)
- Phase 2 : Jouer une Couronne ou une Boule de cristal (optionnel)
- Phase 3 : Attaquer ou se défausser (obligatoire)

Phase 2 : Boule de Cristal

Trois effets (au choix) :
- Piocher 4 cartes, en conserver 2 et reposer les 2 autres sur la Pioche.
- Reprendre en main une carte de la défausse.
- Regarder la Main d'un adversaire.

Phase 3 : Se Défausser

Nature et nombre des cartes défaussées :	Nombre de cartes piochées :
1 Épée	2 cartes
2 Épées	4 cartes
3 Épées	6 cartes
1 Bouclier	3 cartes
1 Relique	5 cartes

Phase 3 : Excalibur

- **Attaque** : Une carte Excalibur peut être jouée en phase 3 à la place d'une Attaque classique. Elle ne peut être Parée qu'avec une autre carte Excalibur. Pas de Blocage possible. En cas de succès, l'Attaquant prend un Sac d'Or au Défenseur.
- **Défense** : Une carte Excalibur peut être jouée pour Parer n'importe quelle Attaque (sauf le « Coup Sournois ») ou une autre carte Excalibur.

Phase 3 : Se défendre d'une Attaque

- **Bloquer** : Jouer un certain nombre de Boucliers. Celui qui Bloque met toutes les cartes de l'Attaquant et celles du Défenseur dans sa Pile de Victoire.
- **Parer** : Jouer une combinaison de cartes identique à celle de l'Attaquant. Chacun met dans sa Pile de Victoire les cartes qu'il a jouées.

Phase 2 : Couronne

Quatre Ordres au choix (La Couronne est alors défaussée) :

- « Bas les armes ! » : Chaque adversaire défausse deux cartes Épée, ou passe un tour.
- « Attention ! » : Le joueur effectue deux tours à la suite.
- « Gare à mon Épée ! » :Le joueur effectue une Attaque qui n'est ni Bloquée ni Parée.
- « A l'Aide ! » : Un adversaire donne deux cartes Épée au joueur.

Abdication : La Couronne est posée sur la Pile de Victoire du Joueur, qui termine aussitôt son tour, sans effectuer de Phase 3.

Phase 3 : Attaquer

Liste des Attaques classiques :

- « Coup d'Estoc » : une Épée. **Ne vole pas de Sac d'Or**. Peut être Bloqué avec un Bouclier de Couleur identique à l'Épée ou Paré.
- « Coup de Taille » : Deux Épées de couleurs différentes. Peut être Bloqué avec un Bouclier d'une couleur identique à l'une des deux Épées ou Paré.
- « Poussée » : Deux Épées de couleurs identiques. Peut être Bloquée avec un Bouclier de couleur identique aux Épées ou Parée.
- « Coup Critique » : Trois Épées de couleurs identiques. Peut être Bloqué avec deux Boucliers de couleurs identiques aux Épées ou Paré.
- « Botte Ultime » : Quatre Épées de couleurs différentes (une de chaque couleur). Peut être Parée, **mais pas Bloquée**.
- « Coup Sournois » : cinq Épées de couleurs identiques. **Ne peut être Bloqué ou Paré**.

Toute Attaque réussie (sauf Coup d'Estoc) permet à l'Attaquant de voler un Sac d'Or au Défenseur.

Fiche d'aide « The King Commands » :

A son tour :

- Phase 1 : Piocher deux cartes (obligatoire)
- Phase 2 : Jouer une Couronne ou une Boule de cristal (optionnel)
- Phase 3 : Attaquer ou se défausser (obligatoire)

Phase 2 : Boule de Cristal

Trois effets (au choix) :
- Piocher 4 cartes, en conserver 2 et reposer les 2 autres sur la Pioche.
- Reprendre en main une carte de la défausse.
- Regarder la Main d'un adversaire.

Phase 3 : Se Défausser

Nature et nombre des cartes défaussées :	Nombre de cartes piochées :
1 Épée	2 cartes
2 Épées	4 cartes
3 Épées	6 cartes
1 Bouclier	3 cartes
1 Relique	5 cartes

Phase 3 : Excalibur

- **Attaque** : Une carte Excalibur peut être jouée en phase 3 à la place d'une Attaque classique. Elle ne peut être Parée qu'avec une autre carte Excalibur. Pas de Blocage possible. En cas de succès, l'Attaquant prend un Sac d'Or au Défenseur.
- **Défense** : Une carte Excalibur peut être jouée pour Parer n'importe quelle Attaque (sauf le « Coup Sournois ») ou une autre carte Excalibur.

Phase 3 : Se défendre d'une Attaque

- **Bloquer** : Jouer un certain nombre de Boucliers. Celui qui Bloque met toutes les cartes de l'Attaquant et celles du Défenseur dans sa Pile de Victoire.
- **Parer** : Jouer une combinaison de cartes identique à celle de l'Attaquant. Chacun met dans sa Pile de Victoire les cartes qu'il a jouées.

Phase 2 : Couronne

Quatre Ordres au choix (La Couronne est alors défaussée) :

- « Bas les armes ! » : Chaque adversaire défausse deux cartes Épée, ou passe un tour.
- « Attention ! » : Le joueur effectue deux tours à la suite.
- « Gare à mon Épée ! » :Le joueur effectue une Attaque qui n'est ni Bloquée ni Parée.
- « A l'Aide ! » : Un adversaire donne deux cartes Épée au joueur.

Abdication : La Couronne est posée sur la Pile de Victoire du Joueur, qui termine aussitôt son tour, sans effectuer de Phase 3.

Phase 3 : Attaquer

Liste des Attaques classiques :

- « Coup d'Estoc » : une Épée. **Ne vole pas de Sac d'Or**. Peut être Bloqué avec un Bouclier de Couleur identique à l'Épée ou Paré.
- « Coup de Taille » : Deux Épées de couleurs différentes. Peut être Bloqué avec un Bouclier d'une couleur identique à l'une des deux Épées ou Paré.
- « Poussée » : Deux Épées de couleurs identiques. Peut être Bloquée avec un Bouclier de couleur identique aux Épées ou Parée.
- « Coup Critique » : Trois Épées de couleurs identiques. Peut être Bloqué avec deux Boucliers de couleurs identiques aux Épées ou Paré.
- « Botte Ultime » : Quatre Épées de couleurs différentes (une de chaque couleur). Peut être Parée, **mais pas Bloquée**.
- « Coup Sournois » : cinq Épées de couleurs identiques. **Ne peut être Bloqué ou Paré**.

Toute Attaque réussie (sauf Coup d'Estoc) permet à l'Attaquant de voler un Sac d'Or au Défenseur.

Fiche d'aide « The King Commands » :

A son tour :

- Phase 1 : Piocher deux cartes (obligatoire)
- Phase 2 : Jouer une Couronne ou une Boule de cristal (optionnel)
- Phase 3 : Attaquer ou se défausser (obligatoire)

Phase 2 : Boule de Cristal

Trois effets (au choix) :
- Piocher 4 cartes, en conserver 2 et reposer les 2 autres sur la Pioche.
- Reprendre en main une carte de la défausse.
- Regarder la Main d'un adversaire.

Phase 3 : Se Défausser

Nature et nombre des cartes défaussées :	Nombre de cartes piochées :
1 Épée	2 cartes
2 Épées	4 cartes
3 Épées	6 cartes
1 Bouclier	3 cartes
1 Relique	5 cartes

Phase 3 : Excalibur

- **Attaque** : Une carte Excalibur peut être jouée en phase 3 à la place d'une Attaque classique. Elle ne peut être Parée qu'avec une autre carte Excalibur. Pas de Blocage possible. En cas de succès, l'Attaquant prend un Sac d'Or au Défenseur.
- **Défense** : Une carte Excalibur peut être jouée pour Parer n'importe quelle Attaque (sauf le « Coup Sournois ») ou une autre carte Excalibur.

Phase 3 : Se défendre d'une Attaque

- **Bloquer** : Jouer un certain nombre de Boucliers. Celui qui Bloque met toutes les cartes de l'Attaquant et celles du Défenseur dans sa Pile de Victoire.
- **Parer** : Jouer une combinaison de cartes identique à celle de l'Attaquant. Chacun met dans sa Pile de Victoire les cartes qu'il a jouées.

Phase 2 : Couronne

Quatre Ordres au choix (La Couronne est alors défaussée) :

- « Bas les armes ! » : Chaque adversaire défausse deux cartes Épée, ou passe un tour.
- « Attention ! » : Le joueur effectue deux tours à la suite.
- « Gare à mon Épée ! » :Le joueur effectue une Attaque qui n'est ni Bloquée ni Parée.
- « A l'Aide ! » : Un adversaire donne deux cartes Épée au joueur.

Abdication : La Couronne est posée sur la Pile de Victoire du Joueur, qui termine aussitôt son tour, sans effectuer de Phase 3.

Phase 3 : Attaquer

Liste des Attaques classiques :

- « Coup d'Estoc » : une Épée. **Ne vole pas de Sac d'Or**. Peut être Bloqué avec un Bouclier de Couleur identique à l'Épée ou Paré.
- « Coup de Taille » : Deux Épées de couleurs différentes. Peut être Bloqué avec un Bouclier d'une couleur identique à l'une des deux Épées ou Paré.
- « Poussée » : Deux Épées de couleurs identiques. Peut être Bloquée avec un Bouclier de couleur identique aux Épées ou Parée.
- « Coup Critique » : Trois Épées de couleurs identiques. Peut être Bloqué avec deux Boucliers de couleurs identiques aux Épées ou Paré.
- « Botte Ultime » : Quatre Épées de couleurs différentes (une de chaque couleur). Peut être Parée, **mais pas Bloquée**.
- « Coup Sournois » : cinq Épées de couleurs identiques. **Ne peut être Bloqué ou Paré**.

Toute Attaque réussie (sauf Coup d'Estoc) permet à l'Attaquant de voler un Sac d'Or au Défenseur.