

Medieval Academy



*A game by Nicolas PONCIN
for 2 to 5 squires, to 8 years old and up,
30 mn on sand timer.*

« Squires, welcome to Medieval Academy, the place where you'll be trained to become a knight.

You'll have to master the arts of Jousts and Tournaments, complete dangerous Quests, and polish your Education. You'll also have to serve the king, and show that you have a sense of Charity and Gallantry.

Only one of you will be knighted by king Arthur, so it's time to show what you're capable of. »

Father Advevan Nicolus Emilius, chairman of the Medieval Academy.

Components

- 7 double-sided game boards



Gallantry



Jousts



Tournaments



Education



King's Service



Quests



Charity

(note : white-bordered sides are used in variations, described at the end of the rules)

Boards Ex. :

Turns in which the scoring is done

Greyed out squares, every 5 squares, to help counting the squares.

Square 0



Chivalry Points that are scored in the scoring phase.

Turns at the end of which there's a reset phase.

Game board's symbol reminder

- 52 Learning cards, divided in 6 categories, each matching a game board (Gallantry, Games/Tournaments, Education, King's service, Quests or Charity)

Ex. :



Nota : For the « sword » cards, there is 2 cards « 5 », 4 cards « 4 » and 6 cards « 3 ». In all other Learnings card type, there is 1 card « 5 », 2 cards « 4 », 3 cards « 3 » and 2 cards « 2 ».

- 50 wooden discs (10 discs in 5 colors)



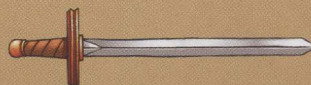
- 1 parchment to count the turns



- 1 hourglass to mark the turn



- 1 Excalibur pawn, for the first player



- coats of arms with the color and symbol of the different game boards. They represent the Chivalry Points each player gets during the game.



Additional components only used in variations :

- 1 « Bet » card (Gallantry variation)



- 1 « Cup » (Black Knight vs White Knight variation)



- 1 « Secret Codex » card (Education variation)



- 2 « Scrolls » (King's Service variation)



- 1 « Turn Order » card (2 player variation « Lancelot »)



- additional coats of arms :



Initial setup

Five players's game setup exemple



A Place the game boards at the center of the table (white-bordered face down) as shown on the picture.

B The hourglass  is placed on turn 1 of the parchent.

C The Learning cards  are shuffled.

D Sort the coats of arms  and place them next to the corresponding game board.

E Each player chooses a color and takes the 10 wooden discs of that color.     

He then places one of his discs on the starting location of each game board.

He keeps the 3 remaining discs in front of him (they're used if a disc makes a whole turn on a game board, they're also a reminder of the player's color).

F The first player is the player who strikes the most chivalrous pose, he takes the Excalibur pawn  and starts the game.

Objective of the game

Each player takes the role of a squire, who wants to outdo the others in the different training categories, to score Chivalry Points ().

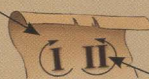
To achieve this goal, during the 6 turns of the game, the players will have to draft wisely the cards that are the most useful to them, and play them at the right time to move their discs up the training tracks.

At the end of turn VI, the squire who has the most Chivalry Points wins the game, and is knighted by King Arthur !



Draft direction : The parchment used to count the turns also tells you the direction of the draft. It means that you will give your cards alternatively to the player to your left and the player to your right.

In turn I, the draft is clockwise, you give the cards to the player to your left.



In turn II, the draft is anticlockwise, you give the cards to the player to your right.

Turn

A turn is made of 6 phases:

- 1-Deal 5 Learning cards to each player.
- 2- Draft the Learning cards.
- 3- Play the learning cards.
- 4- Scoring
- 5- Reset
- 6-Change the first player

1. Deal cards

The first player shuffles the 52 Learning cards, and deals 5 cards (face down) to each player.

2. Draft cards

Each player looks at his 5 cards : he chooses one of them, and keeps it face down in front of him. He then gives his 4 other cards to the player at his left*. He will receive 4 cards from the player to his right*. He will keep one of those 4 cards, face down, in front of him, and give the 3 remaining cards to the player to his left*. And so on, until each player has 5 cards face down in front of him.

(* for the first game turn, the direction of the draft will change each turn, as explained below)

3. Play cards

Starting with the first player, in clockwise order, each player chooses a card in his hand and plays it in front of him, face up. He moves his disc up the track of the corresponding game board, by the number of the card value (2 to 5).

Example : If the yellow player plays this card, he moves the yellow disc that is on the Gallantry game board 3 squares up

(Note : The illustration, the color of the corners and the symbol drawn in each corner can help you identify which game board is associated to a card)



This goes on until every player has played 4 out of his 5 Learning cards: the last Learning card is not played.



Note : The Jousts/Tournaments cards can be played either on the Jousts game board, or on the Tournaments game board. The value of the card can't be split between the 2 game boards.

Nota Bene :

A disc that arrives on a square where there's already one or more discs is stacked on the other discs from above. During the scoring phase, a disc above another disc is considered to be one rank up in the scoring order.

Note : if a disc goes all the way and back to the beginning of the track (20 squares), take an unused disc of the same color and stack it above it. The player now moves his stack of 2 disc instead of moving a single disc, it shows that he has already completed a full turn of that track. This can't be done on the « King's Service » board, that stops at 12 squares.



4. Scoring :

The scoring is done game board by game board, starting with the Gallantry game board.

Some game boards, such as the Gallantry, Jousts and Tournaments game boards, score every turn.

Other game boards, such as King's Service, score only at the end of specific turns which are noticed by the parchment in upper left corner board.



Examples :

This game board scores only in turn III and turn VI:



This game board scores only in turn VI:



The players will earn, or sometimes lose Chivalry points, depending on their rank on the game board track

The player ranked 1st on a game board is the player whose disc is the highest (most advanced) on that game board's track; the player with the last rank is the player whose disc is the lowest on that game board's track.

Reminder: in the case of a « tie », the disc that is above is considered to be higher on the track than the disc that is under, with the exception of square 0, where all players are considered to be last.

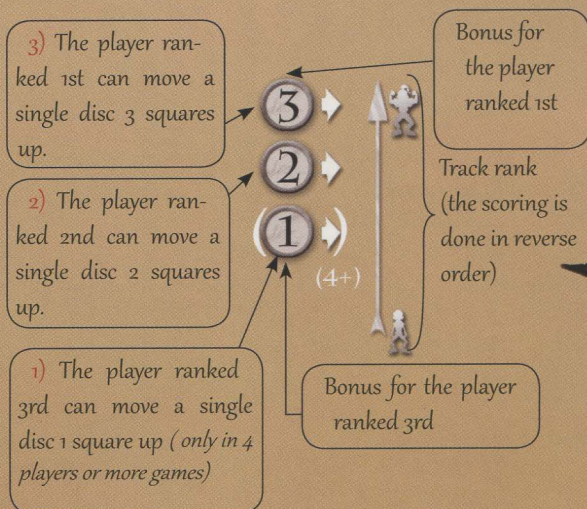
Scoring the Gallantry game board :

This is the first game board that is scored ; it is special in the sense that it's the only one where players will not score any Chivalry Points, they will just use it to move their disc up on any game board (including the Gallantry game board itself).

First, determine which players are ranked 1st, 2nd and 3rd on the track. Then :

- 1) The player ranked 3rd chooses one of his discs, on any game board, and moves it one square up on the track .
- 2) Then the player ranked 2nd chooses one of his discs, on any game board, and moves it two squares up on the track .
- 3) Finally, the player ranked 1st chooses one of his discs, on any game board, and moves it 3 squares up on the track .

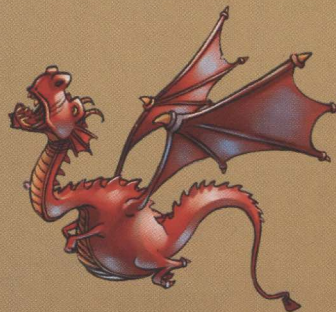
There is a reminder on the top right of the Gallantry game board :



Nota Bene :

The bonus allows a player to move only a single disc, it is not possible to split the movement between two or more discs.

Note : the rank of the players on the Gallantry game board is determined at the start of the scoring phase. If a player decides to use his bonus to move his disc on the Gallantry game board, it does not change his rank for the current scoring phase.



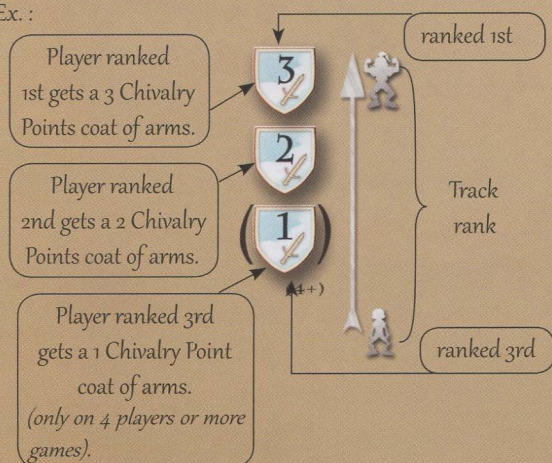
Scoring the other game boards :

For every game board that scores this turn, the first player gives to every player the coats of arms that they have earned, depending on their rank on the game board track (once you're used to the game, every player can help himself, it is faster). Those coats of arms are kept face down, so that the other players don't see your score.



- The Jousts, Tournaments and Quests game boards give positive Chivalry Points.

Ex. :

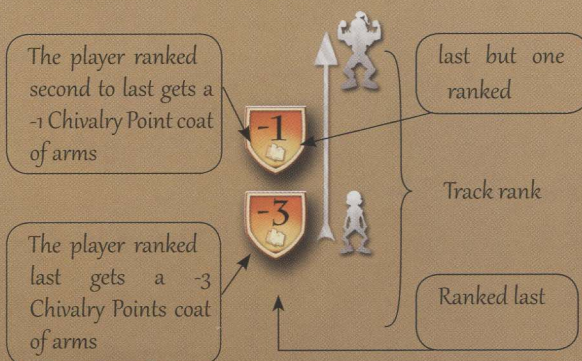


Rule for 3 player game

In a 3 player game, ranked 3 player never gets anything from the following game boards : Gallantry, Jousts, Tournaments, Quests.



- The Education and Charity game boards give negative Chivalry points to the last players.



Special case, square 0 :

(staying on the starting location on a track)

If your disc has never moved on a track, you are automatically considered last on that track. As such, you can not get anything positive from that game board (no positive Chivalry Points, no bonus from the Gallantry game board), or if it is a game board that gives negative points, you and every other player on square 0 of that track will be considered last and will get the corresponding coat of arms. If 2 or more player get last place this way, no negative points will be given to the players ranked second to last.

Reminder: in the case of a « tie », the disc that is above is considered to be higher on the track than the disc that is under, with the exception of square 0, where all players are considered to be last.



- The King's Service game board gives points depending on the square that the player's discs reached on that track, rank does not matter.

Nothing if the disc is on square 5 or below.



5. Reset

At the end of Turn III, after the scoring phase, all the discs go back to square 0 on some game boards : Gallantry, Jousts, Tournaments, Education, King's Service.

On those game boards, you'll find this symbol :

Discs on the other game boards, Quests and Charity, are not concerned and do not move.



6. Change first player

At the end of every turn, the player to the left of the current first player becomes first player for the next turn : he takes Excalibur.

The hourglass goes one square further on the Parchment used to count the turns.

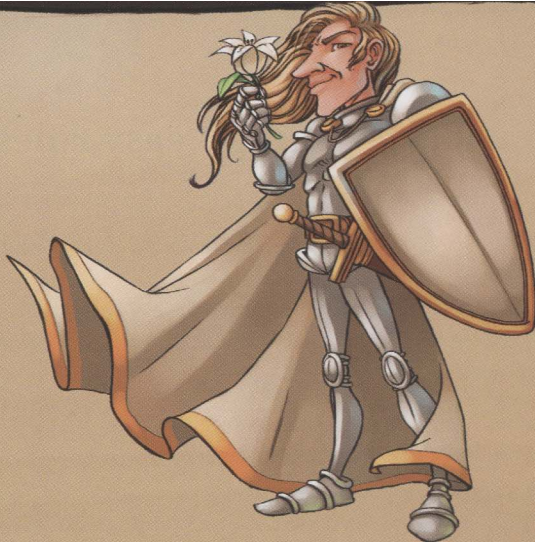
End of the game

Game ends at the end of turn VI.

Every player counts his Chivalry Points on his coats of arms.

The player with the most Chivalry Points wins the game and is knighted by King Arthur!

In the case of a tie, the most gallant (the player whose disc is higher on the Gallantry track) is victorious.



Advanced rules for brave squires

Once you've discovered Medieval Academy, you may want to apply those three rules :

(phase 4) Scoring :

Just before the Scoring phase, the first player can win a single tie : if one of his disc is under other discs, on the same square, he can place his disc on top of the stack, but only once.

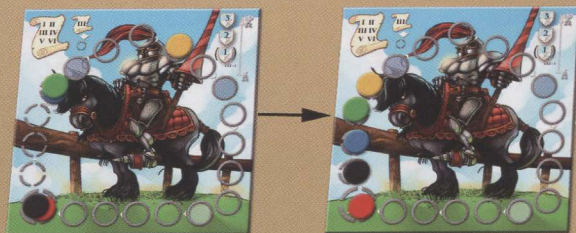
Gallantry: After the top 3 players have taken their bonus and moved a disc, those 3 players move their disc one square down on the Gallantry track.

(phase 5) Reset :

In the reset phase happening in turn 3, on the Gallantry, Jousts, Tournaments and Education game boards, only the last ranked player moves back to square 0; The second to last player moves back to square 1. The third to last player moves back to square 2; and so on....

i.e. , the discs are moved back but the rank at the end of the turn does matter.

Ex. :



Reminder : in the case of a « tie », the disc that is above is considered to be higher on the track than the disc that is under, with the exception of square 0, where all players are considered to be last.

This does not apply on the King's Service game board .

2 player game – easy rules

« Karadoc » rules

It is similar to a 3 player game, the third player being a neutral player.

The first player will alternate between the 2 real players.

When the neutral player has a choice, it's the first player who will make the choice for him.

Phase 2 - Draft the Learning cards :

Don't forget to alternate the draft direction, as shown on the parchment used to count the turns.

When the neutral player has to choose a card, he takes the card with the highest value. The player who gives the cards to the neutral player in the draft phase plays the draft phase for the neutral player, he places the cards chosen by the neutral player (according to the rule) face down in front of the neutral player area.

If the highest value appears on more than one card, then those cards are shuffled and one of them is chosen randomly and placed face down in front of the neutral player area.

Just like in the normal game, once the neutral player has taken a card, the remaining ones are given to the next player.

Phase 3 - Play the Learning cards :

When it's the neutral player's turn to play a card, the first player randomly takes a card in the neutral player's hand and plays it face up. He then moves the neutral player's disc on the corresponding track..

Reminder : If the neutral player has a choice, for example with a Jousts/Tournaments card, the first player makes the choice.

Phase 4 - Scoring :

If the neutral player has a bonus on the Gallantry game board and has to choose where to move up, the first player makes that choice.

Coats of arms are given as if the neutral player was a real player.

Reminder : in a 3 player game, the third place never gives you anything positive.

At the end of the game, you don't have to count the neutral player score, but if you want to, you can compare it to your own score!

2 player game – the real deal

« Lancelot » rules

Those rules replace the easy rules.

In this game, each player plays 2 different colors, as if it was a 4 player game. The score of a player is the sum of the score of each of his colors. One player plays blue and green, the other plays yellow and red. The order for phase 3 (playing the cards) is shown on the « Turn Order » card..



Phase 1 – Dealing the learning cards :

The first player shuffles the 52 Learning cards and deals 6 cards to each player.

Phase 2 – Exchanging Learning cards :

Each player looks at his cards, and divides them into 2 stacks of 3 cards each (face down).

Once all 4 stacks are done, they are revealed (cards face up).

The first player chooses one of the stacks made by the other player, and takes the 3 cards in his hand. The other stack made by the second player goes in the hand of the second player.

Then the second player chooses one of the stacks made by the first player, and takes the 3 cards in his hand. The other stack made by the first player goes in the hand of the first player.

Each player now has 6 cards in his hand.

He secretly divides those 6 cards in 3 cards for each of his colors: The red/yellow player puts 3 cards face down under a red disc, and 3 cards face down under a yellow disc. The blue/green player does the same with a blue disc and a green disc.

Phase 3 – playing the Learning cards :

In the order shown on the « Turn Order » card, players play their colors. Playing a color means playing the 3 cards chosen for that color all at once, and move the discs on the game boards accordingly.

Phase 4,5,6 :

The rest of the game is the same as a 4 player game

VARIATIONS

All the game rules apply except for the modifications described below. To play with a variation, use the white-bordered game board side, and use the specific rules for that game board, that are described below.



Jousts and Tournaments variation

Initial setup :

Both Jousts and Tournaments game board are used white-bordered side up, and they now are considered as a single « White Knight vs Black Knight » game board, with a White Knight track, a Black Knight track, and a Cup track.

Place the Cup  at the bottom of the board, between the smallest black cup and the smallest white cup

Each player places a disc on both White Knight and Black Knight tracks.

In this variation, in addition of coats of arms ,  and , you will also need the Chivalry Points coats of arms  and .

Phase 3 - playing Jousts/Tournaments cards :

Whenever a player plays a Jousts/Tournaments card, he chooses to play it for the White Knight or the Black Knight : he moves his disc up the corresponding track.

he moves the cup  on the cup track toward the chosen knight, travelling as many squares as the value of the card he just played.

If the Cup reaches the end of the track, it stays there until it is eventually moved in the other direction.

A player may play his Jousts/Tournaments cards for any knight, regardless of the cards he played before. He may play both sides.

Phase 4 - Scoring :

This game board scores every other turn (turns II, IV and VI). The cup shows which knight is victorious.

The Player ranked 1st on the victorious knight's track gets a 8 Chivalry Points coat of arms,

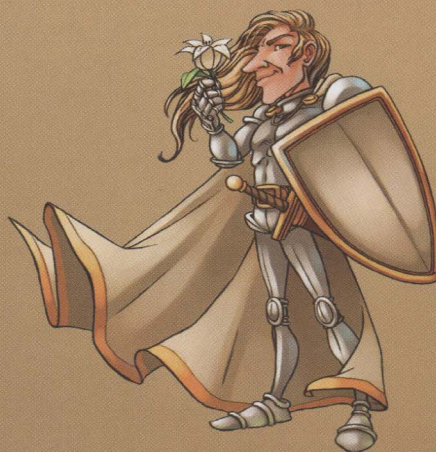
the player ranked 2nd on that same track gets a 5 Chivalry Points coat of arms, and in 4+ player game, the player ranked 3rd gets a 2 Chivalry Points coat of arms.

The same goes for the defeated knight, but with 5, 3 and 1 Chivalry Points coats of arms.



Phase 5 - Reset :

After the game board is scored, all the discs go back to square 0, and the Cup goes back in the center.



Gallantry variation

Initial setup :

Place the Bet card next to the Gallantry game board. Each player puts a disc next to this card.

Phase 1 - Deal 5 learning cards to each player :

Once every player has seen the 5 cards in his starting hand, but before the draft, every player chooses a game board and places a disc on a square of the Bet card corresponding to that game board. It is possible that two or more players place their disc on the same square.



Phase 4 - Scoring :

When scoring the Gallantry game board, the 3 best ranked players on the Gallantry track move up 1, 2 or 3 squares* on the game board they chose in phase 1, for each Learning card of that type that they played this turn.

*depending on their rank on the Gallantry track.



Example : In phase 1, player A bets on Quests. Later, after the draft, he plays a total of 3 Quests Learning cards. During the Scoring phase, he is ranked second on the Gallantry game board. Therefore, he moves his disc on the Quest game board $3 \times 2 = 6$ squares up.

Education variation

Initial setup :

In this variation, you'll have to use the o Chivalry Point coat of arms , and the Secret Codex card.

Take a  and , add as many  as needed, so that there is a coat of arms for each player.



Phase 1 - Deal 5 learning cards to each player :

After learning cards dealt, but before draft, Take a  and a , add as many  as needed, so that there is a coat of arms for each player. Place them face down on the Secret Codex card, and shuffle them.

Phase 3 - Playing Jousts/Tournaments cards :

Every time you play an Education card, move your disc on the track as usual, but you can also choose a coat of arms on the Secret Codex card and look at it, then place it back face down on the Secret Codex card, where it was before.

Phase 4 - Scoring :

The player ranked 1st on the education game board chooses a coat of arms on the Secret codex card, and keeps it for himself, without showing it. Then the player ranked 2nd proceeds in the same way, and so on until every player has taken a coat of arms. Then, those who chose a o Chivalry Point give it back, so that they can be reused in the next game turn.



King's Service variation

Initial setup :

In this variation, you will use the 1, 2, 3, 4 and 6, as well as the 2 scrolls, that you have to place on their reserved slots (i.e. squares 6 and 12 of the track).

Phase 3 - playing King's Service cards :

When a disc reaches or goes beyond a square with a Scroll, the player takes the Scroll.

Phase 4 - Scoring :

If a player has a Scroll, there is a scoring phase for the King's Service game board. Each player gets the coat of arms that is drawn on his square.

If both Scrolls were taken in the same turn, players get 2 coats of arms instead of 1.

Then, the player give the Scroll back : if there is still a Scroll on square 12, the other Scroll goes back next to the King's Service game board. If not, there is a full reset of that game board.

Phase 5 - Reset :

If there is no longer a Scroll on square 12, there is a full reset of that game board. Every disc goes back to square 0, and both Scrolls go back to their slot.



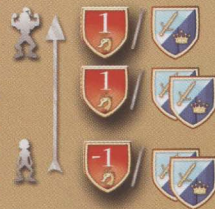
Quests variation

Initial setup :

In this variation, you do not need the Quests coats of arms.

Phase 4 - Scoring :

At the end of the game, while counting your Chivalry Points, you will add or subtract points depending on the number of POSITIVE coats of arms that you possess (Jousts/Tournaments or King's Service coats of arms). The player ranked 1st on the Quest game board gets 1 additional Chivalry Point for each POSITIVE coat of arms that he has earned. The player ranked 2nd on the Quest game board gets 1 additional Chivalry Point for each pair of POSITIVE coats of arms that he has earned. Finally, the player ranked last loses 1 Chivalry Point for each pair of POSITIVE coats of arms that he has earned.



Reminder : All the players who stay on square 0 are considered last, and as such, lose 1 Chivalry Point for each pair of POSITIVE coats of arms that they have earned.

Charity variation

Initial setup :

In this variation, you do not need the Charity coats of arms (5, 10).

Phase 4 - Scoring :

In the last scoring phase (turn VI), after all the other game boards are scored, the player ranked 1st on the Charity game board gives one of his negative coats of arms (Education coats of arms) to the player ranked last, and takes up to 2 positive coats of arms (Jousts/Tournaments or King's Service) WITH A VALUE OF 3 OR LESS to the player ranked last. Exchanged coats of arms are all chosen by the player ranked 1st.



In a 4+ player game, the player ranked 2nd on the Charity game board gives one of his negative coats of arms (Education coats of arms) to the player ranked second to last, and takes a single positive coat of arms (Jousts/Tournaments or King's Service) WITH A VALUE OF 3 OR LESS to the player ranked last.

If a player doesn't have a negative coat of arms to give, he simply doesn't give anything. In the same way, if a player doesn't have a positive coat of arms with a value 3 or less to be taken, nothing is taken from him.

Game Turn

1. Deals 5 cards

2. Draft cards

Direction according to



3. Play 4 cards

from



by



4. Scoring

according to



5. Reset

(squares ) according to



6. Change first player

clockwise direction

Crédits

Author : Nicolas Poncin

Illustration : Pierô La lune

Rédaction des règles : Dominique Bodin

Development : Blue Cocker Team

Graphic Design : Serena Blasco

Traduction : Nicolas Poncin

Testers : Players from Jocere, Akrojeux, Buena Partida, Saint Pair, Burgondes, and the visitors of the Toulouse gaming convention «l'Alchimie du jeu».

Blue Cocker Games would like to thank whole heartedly Andrée Frances, Dorine Thomas, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Frédéric Maupomé, Yannick Mescam, and especially Jacques Gardeil and Pierre Perissé who made this edition possible.

The author wants to express his gratitude to Emile, Jacques Gardeil, Pierre Perissé, and all the people who spent some of their time to help and test the game.



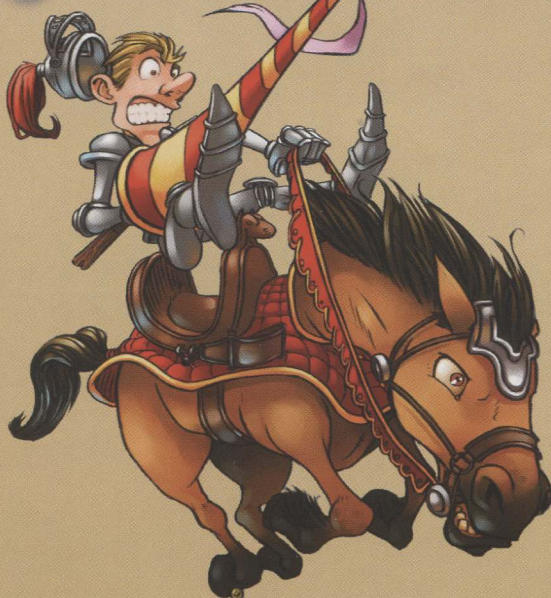
Medieval Academy is a BLUE COCKER GAMES.

Phone +33 (0) 534 280 501 * 209, avenue de Castres 31500 Toulouse - France *

www.bluecocker.com

© BLUE COCKER GAMES 2014. ALL RIGHTS RESERVED

Medieval Academy



*Un divertissement de Nicolas PONCIN
pour 2 à 5 écuyers, de 8 ans et +, de 30 mn au sablier.*

« Bienvenue jeunes écuyers à Medieval Academy, l'académie de formation à la Chevalerie. Au cours de vos six mois d'apprentissage, vous cultiverez les qualités qui feront de vous de glorieux Chevaliers de notre bon Roi Arthur 42^{ème} du nom !

Vous devrez exceller aux joutes et tournois, accomplir des quêtes périlleuses, parfaire vos études dans les codex de notre bibliothèque ; vous serez également initiés aux rudiments du service du roi, et vous devrez parfaire votre sens de la galanterie et de la charité.

Lors de chacun de ces cours vous gagnerez ou vous perdrez des points de Chevalerie. Ainsi, à la fin du semestre, c'est parmi vous, l'écuyer qui aura obtenu le plus de points de Chevalerie qui sera adoubé Chevalier du Roi Arthur le 42^{ème} ! »

Père Advevan Nicolus Emilius, directeur

Contenu du jeu

7 plateaux Entraînements recto-verso



Galanterie



Joutes



Tournois



Études



Service du Roi



Quêtes



Charité

(note : les versos, à liserés blancs sont utilisés pour les variantes - voir en fin de règle)

Ex. de plateau :

Numéros des tours de jeu à la fin desquels interviendra un décompte de cet Entraînement.

Cases grisées répétées toutes les 5 cases.

Case de départ



Résumé des points de Chevalerie qui seront gagnés (ou perdus) par les écuyers lors des décomptes.

Numéros des tours de jeu à la fin desquels les pions des joueurs repartiront au début pour cet Entraînement.

Rappel du symbole de l'Entraînement.

52 cartes Apprentissage d'une valeur de « 2 » à « 5 ». Ces cartes sont réparties en 6 catégories. Chacune de ces catégories correspond par son symbole à l'un des 7 plateaux Entraînement (Galanterie, Joutes, Tournois, Études, Service du roi, Quêtes ou Charité)

Ex. :



Note : Pour les cartes à double emploi Joutes ou Tournois, il y a 2 cartes « 5 », 4 cartes « 4 » et 6 cartes « 3 ». Dans chacune des autres catégories de cartes Apprentissage il y a 1 carte « 5 », 2 cartes « 4 », 3 cartes « 3 » et 2 cartes « 2 ».

50 pions ronds en bois (10 pions de 5 couleurs)



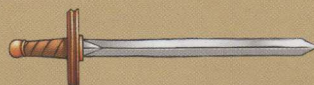
1 parchemin pour compter les tours



1 pion sablier marqueur de tour



1 pion « Excalibur » qui sert de marqueur de premier écuyer



des Blasons marqués à la couleur et à la forme de chaque activité représentant les points de chevalerie gagnés par les écuyers au cours de la partie.



Matériel supplémentaire utilisé seulement pour certaines variantes du jeu :

1 carte « Challenge » (variante de Galanterie)



1 « Coupe » (variante du chevalier blanc vs chevalier noir)



1 carte « Etudes : codex secrets » (variante des Etudes)



2 pions « rouleaux de parchemins » (variante du service du roi)



1 carte « Ordre du Tour » (variante à 2 joueurs « Lancelot »)



des Blasons supplémentaires :



Mise en place

Exemple de mise en place d'une partie à 5 joueurs



A Placer les plateaux des Entraînements au centre de la table (face sans liseré blanc) comme indiqué dans l'illustration ci-dessus.

B Le pion sablier  est placé sur la case « 1 » du « Parchemin ».

C Les cartes Apprentissage  sont bien mélangées et posées en une pile face cachée.

D Les Blasons  sont triés et placés à coté de leurs plateaux respectifs.

E Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 10 pions correspondants. 

Il place un de ses pions sur la case « Départ » de chacun des 7 plateaux « Entraînements ».

Il garde devant lui les 3 pions restants (ces pions permettront de rappeler sa couleur aux autres joueurs et serviront également si l'un des pions de l'écuyer fait un tour complet de l'un des plateaux « Entraînements »).

F Le joueur, qui de l'avis de tous, prend la pose la plus chevaleresque est désigné premier joueur. Il pose devant lui le pion « Excalibur »  puis il débute la partie.

Dans le reste de la règle, le premier joueur du tour de jeu sera appelé le « fayot ».

But du Jeu

Chaque joueur incarne un écuyer qui va tenter d'être le plus performant dans chaque Entraînement pour gagner des points de Chevalerie ().

Pour cela, lors des 6 tours de la partie, les joueurs devront choisir judicieusement, lors des échanges, les cartes Apprentissage qui leur sont utiles, et les jouer astucieusement pour faire avancer leurs pions dans les différents Entraînements.



A la fin du sixième tour de jeu, l'écuyer qui aura le plus de points de Chevalerie sera déclaré vainqueur et sera adoubé Chevalier par Arthur, 42^{ème} du nom !

Tour de Jeu

Un tour de jeu se décompose en 6 phases que l'on effectuera l'une après l'autre dans cet ordre :

- 1- Distribution des 5 cartes Apprentissage.
- 2- Échange des cartes Apprentissage.
- 3- Jeu des 4 cartes Apprentissage.
- 4- Décompte éventuel
- 5- Retour éventuel au départ
- 6- Désignation du « fayot »

1. Distribution des cartes

Le « fayot » mélange les 52 cartes Apprentissage.

Il distribue une à une 5 cartes faces cachées à chaque écuyer.

2. Échange des cartes

Chaque écuyer consulte secrètement ses 5 cartes : il en choisit une qu'il souhaite garder pour lui. Il place cette carte devant lui face cachée. Il passe ensuite les 4 cartes restantes faces cachées à son voisin de gauche*. Il reçoit lui-même 4 cartes de son autre voisin. Parmi ces 4 cartes il en choisit une qu'il garde à nouveau devant lui face cachée. Puis il passe les 3 cartes restantes à son voisin de gauche* ; et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque écuyer ait choisi 5 cartes Apprentissage qu'il aura placées au fur et à mesure faces cachées devant lui.

(* au premier tour de jeu ; mais cela changera d'un tour de jeu à l'autre voir ci-dessous : sens des échanges.)

Sens des échanges : le sens dans lequel les cartes circuleront entre les joueurs (c'est-à-dire si on passe ses cartes à son voisin de droite ou de gauche) est indiqué sur le « Parchemin » compte-tours par une flèche qui encercle le numéro du tour de jeu en cours.

Les écuyers se font passer les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre au tour de jeu I



Les écuyers se font passer les cartes dans le sens contraire des aiguilles d'une montre au tour de jeu II.

A la fin des échanges, chaque écuyer prend en main (faces tournées vers lui seul) les 5 cartes Apprentissage qu'il a sélectionnées et placées devant lui.

3. Jeu des cartes

A tour de rôle, à partir du fayot et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque écuyer choisit et joue une carte de sa main. La carte jouée est placée face visible devant soi puis on avance son pion, sur la piste du plateau désigné par cette carte, d'autant de cases que la valeur de la carte («2», «3», «4» ou «5»).

Exemple : En jouant cette carte, un écuyer avance son pion de 3 cases sur la piste du plateau de Galanterie.

(Note : L'illustration, la couleur des coins et le symbole présent dans chaque coin, sont autant de moyens utiles pour identifier le plateau auquel est liée cette carte.)



Les écuyers jouent ainsi à tour de rôle une carte de leur main jusqu'à ce que chaque écuyer ait joué 4 de ses 5 cartes Apprentissage : la dernière carte Apprentissage en main n'est donc pas jouée.



Note : les cartes Apprentissage « Joutes/Tournois » sont à double emploi : l'écuyer qui joue une de ces cartes choisit d'avancer son pion du plateau Joutes ou du plateau Tournois (d'autant de cases que la valeur de la carte). Le joueur ne peut pas répartir la valeur de la carte jouée entre ses pions pour avancer son pion du plateau Joutes et son pion du plateau Tournois.

Attention :

Un pion qui finit son déplacement sur une case déjà occupée par un ou plusieurs autres pions est empilé au-dessus du (ou des) pion(s) déjà présents(s) sur cette case.

Lors des décomptes, un pion est toujours considéré comme étant devant le pion situé immédiatement en dessous de lui.

Note : Si en cours de jeu, le pion d'un écuyer fait un tour complet d'une piste d'un plateau Entraînement, cet écuyer empile sur son pion un second pion (pris parmi les 3 pions qu'il avait gardés devant lui en début de partie) ; le joueur continue alors à avancer ainsi ses deux pions empilés l'un sur l'autre à partir de la 1ère case de la piste et poursuit son avancée d'autant de cases que nécessaires pour terminer son mouvement. Les deux pions empilés permettront de se rappeler par la suite que le pion a déjà parcouru un tour de piste complet. Exception : sur la piste du plateau « Service du Roi » les pions ne dépassent jamais la 12ème case.



4. Décompte :

Le décompte se fait dans l'ordre des plateaux des Entraînements : on décompte d'abord la piste de « Galanterie », puis la piste « Joutes », puis la piste « Tournois », etc...

Certaines pistes sont décomptées à la fin de chaque tour de jeu. Exemples : les Entraînements de Galanterie, de Joutes et de Tournois, les Etudes.

D'autres Entraînements ne sont décomptés qu'au terme de certains tours de jeu spécifiques qui sont indiqués par le symbole parchemin en haut à gauche du plateau.

Exemples :

Entraînements décomptés aux tours 3 et 6 :



Entraînements décomptés au tour 6 :



Les écuyers vont gagner (ou parfois perdre) des points de Chevalerie en fonction de la position de leurs pions sur les pistes. Le premier écuyer sur une piste est celui dont le pion est le plus avancé sur cette piste ; inversement le dernier écuyer sur une piste est celui dont le pion est le moins avancé sur cette piste.

Rappel : si des pions sont empilés sur une même case, un pion est considéré pour le décompte comme étant devant le pion situé immédiatement en dessous de lui.

Décompte spécial de la piste de Galanterie :

On commence par décompter la piste Galanterie : les écuyers ne gagnent pas directement des points de Chevalerie grâce à cette piste, mais elle leur permet d'avancer un de leurs pions sur n'importe quelle piste (y compris sur la piste Galanterie elle-même).

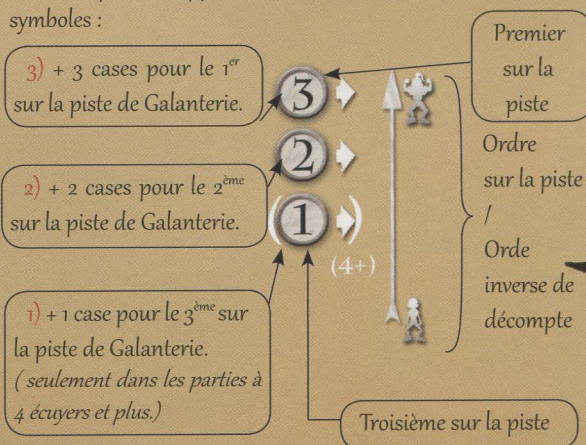
On commence par constater quels sont les écuyers qui ont les pions aux trois premières places sur la piste de Galanterie ; puis dans l'ordre :

1) L'écuyer dont le pion est le troisième sur la piste de Galanterie avance de 1 case un de ses pions sur la piste de son choix.

2) Puis l'écuyer dont le pion est le deuxième sur la piste de Galanterie avance de 2 cases un de ses pions sur la piste de son choix.

3) Enfin l'écuyer dont le pion est en tête sur la piste de Galanterie avance de 3 cases un de ses pions sur la piste de son choix.

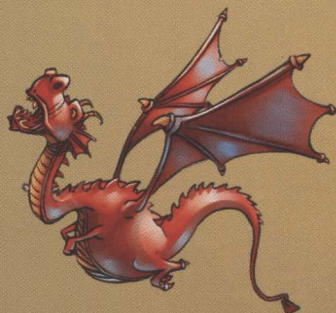
Le décompte est rappelé en haut à droite du plateau par ces symboles :



Attention :

Les deux premiers joueurs de la piste « Galanterie » avancent un seul de leurs pions. Il n'est pas possible de répartir sur plusieurs Entraînements l'avancée de 2 ou 3 cases obtenues grâce à la Galanterie.

Note : Pour attribuer les 1 / 2 / 3 cases d'avancée, on constate l'ordre des pions sur la piste « Galanterie » au début du décompte (cet ordre peut être modifié sans qu'on n'en tienne compte pour ce décompte si les joueurs décident d'avancer justement leurs pions sur cette même piste de Galanterie).



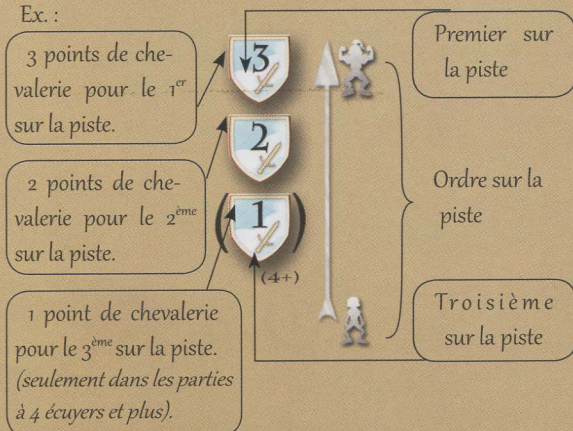
Détails des autres Décomptes :

Le « fayot » est en charge de distribuer aux joueurs les Blasons selon les points qu'ils ont gagnés (Blasons à points positifs) ou perdus (Blasons à points négatifs). Les Blasons sont conservés faces cachées par les écuyers.



Les pistes des Joutes, des Tournois et des Quêtes font gagner des points de Chevalerie aux écuyers en fonction de la position de leurs pions par rapport aux autres.

Ex. :

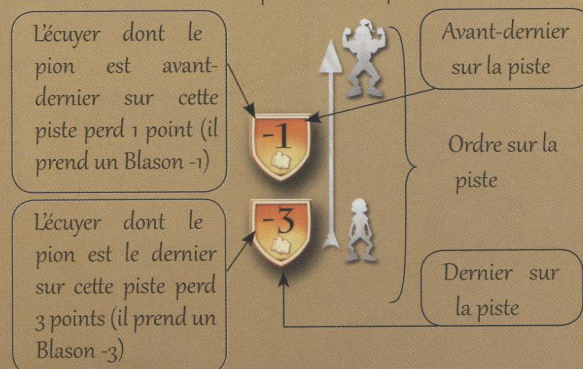


Règle spéciale pour 3 écuyers

Pour le jeu à 3 écuyers, les décomptes précédents (Galanterie, Joutes, Tournois et Quêtes) restent les mêmes sauf que la 3ème place ne rapporte jamais rien.



Les pistes des Entraînements d'« Etudes » et de « Charité » font perdre des points de Chevalerie aux écuyers dont les pions se retrouvent aux dernières places sur ces pistes.



Rester sur la case « Départ » d'une piste

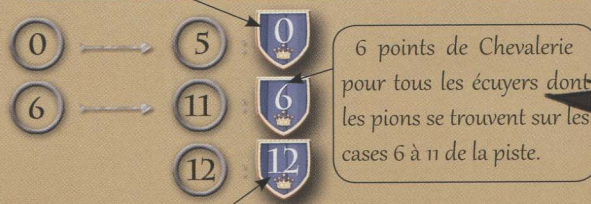
Si un pion n'a pas du tout avancé sur une piste, l'écuyer est automatiquement considéré comme dernier sur cette piste. Si plusieurs écuyers sont dans ce cas pour les « Études » ou la « Charité », tous prendront chacun la totalité des points négatifs attribués à la place de dernier écuyer (et aucun point négatif ne sera distribué pour la place d'avant-dernier).

Rappel : si des pions sont empilés sur une même case, un pion est considéré pour le décompte comme étant devant le pion situé immédiatement en dessous de lui : c'est à dire que le dernier pion arrivé sur la case est avantagé.



La piste de l'Entraînement du « Service de Roi » fait gagner des points aux écuyers selon la case que leur pion a atteint lors d'un décompte.

Aucun point de Chevalerie gagné pour tous les écuyers dont les pions se trouvent sur les 5 premières cases de la piste.



5. Retour au début

Après le décompte du troisième tour de jeu, sur les pistes des Entraînements de Galanterie, des Joutes, des Tournois, des Études et du Service du Roi, tous les pions des écuyers sont remplacés sur la case de départ.

Ce retour à la case départ est rappelé sur ces plateaux par ce symbole :



Les pions sur les autres pistes (Entraînements des Quêtes et de la Charité) restent à leurs places.

6. Changement de fayot

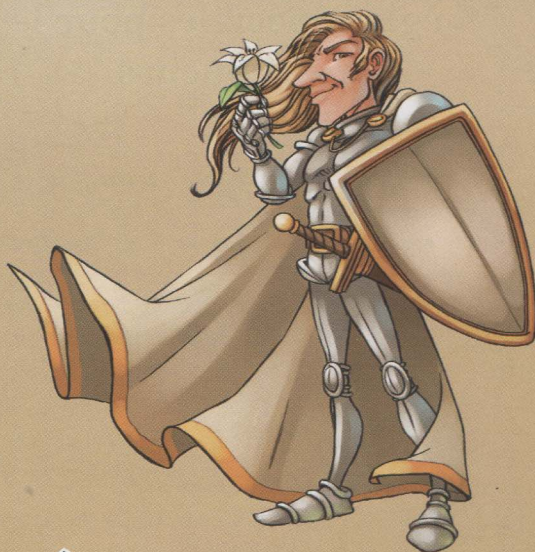
A chaque tour, le joueur à gauche du « fayot » devient le nouveau « fayot » pour le prochain tour de jeu. Il prend devant lui Excalibur.

Le sablier est avancé d'une case sur le Parchemin compte-tours.

Fin de la partie

La partie se termine après le décompte du sixième tour de jeu. Chaque écuyer fait le compte de la totalité des points des Blasons positifs qu'il a obtenus en cours de jeu ; puis il diminue son score de la totalité des points des Blasons négatifs qui lui sont revenus en cours de jeu.

L'écuyer qui aura le plus de points de chevalerie sera déclaré vainqueur et sera adoubé chevalier par Arthur 42^{ème} du nom ! Si plusieurs écuyers sont à égalité, c'est le plus galant (c'est-à-dire celui dont le pion est le plus avancé sur la piste de Galanterie) qui l'emporte.



Règles Avancées pour Valeureux Écuyers

Après avoir découvert « Medieval Academy » vous pourrez souhaiter relever la compétition entre les joueurs en appliquant ces trois changements de règle :

(phase 4) Décompte :

Attribution des points de Chevalerie :

Juste avant le décompte, le « fayot » - le premier joueur du tour - a le droit de remporter une (et une seule) situation d'ex-æquo : s'il a un ou plusieurs de ses pions qui se trouvent empilés sur la même case que d'autres pions, le « fayot » a le droit, une seule fois, sur la piste de son choix, de placer son pion en haut de la pile choisie.

« Galanterie » : Chacun des trois joueurs en tête sur cette piste effectue d'abord son déplacement bonus sur la piste de son choix (de 1, 2 ou 3 cases selon qu'il est 3ème, 2ème ou 1er en « Galanterie ») mais il doit ensuite reculer immédiatement son pion d'une case sur la piste de l'Entraînement de « Galanterie ».

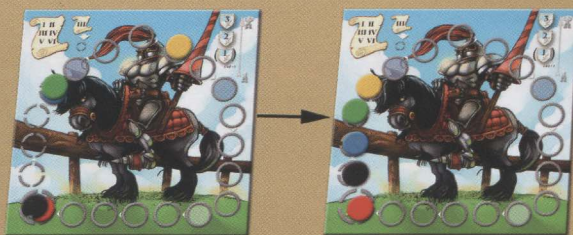


(phase 5) Retour au début :

Dans ces règles avancées, après le troisième décompte, sur les pistes des Entraînements de « Galanterie », « Joutes », « Tournois » et « Études », seul l'écuyer dont le pion est le dernier recule sur la case « Départ » ; l'avant-dernier écuyer ne recule son pion que jusqu'à la première case de la piste ; le joueur qui le précède ne recule son pion que jusqu'à la deuxième case de la piste, etc.

Autrement dit, on recule tous les pions un à un sur les premières cases de la piste en gardant l'ordre entre eux (et en commençant par le pion qui est le dernier et qui retourne sur la case « Départ »).

Ex. :



Rappel : si des pions étaient empilés, un pion est considéré comme étant avant le pion situé immédiatement en-dessous de lui : il recule donc d'une case de moins que celui-ci.

Pour l'Entraînement du « Service du Roi », les pions des écuyers repartent tous normalement de la case « Départ ».

Règles Spéciales pour le jeu à 2 joueurs

dite règle «Karadoc»

Le jeu à 2 écuyers est similaire au jeu à 3 écuyers, le troisième écuyer étant un écuyer « neutre ».

Les joueurs seront le « fayot » un tour sur deux ; l'écuyer neutre ne sera jamais « fayot ».

De manière générale, à l'exception du choix des cartes lors de l'échange, si un choix est demandé à l'écuyer neutre, c'est le « fayot » qui l'effectue.

Échange des cartes Apprentissage :

On veillera à bien alterner le sens des échanges d'un tour sur l'autre comme indiqué sur le Parchemin compte-tours.

Quand l'écuyer neutre doit choisir une carte il prend toujours pour lui la carte de la plus haute valeur parmi celles qui lui ont été passées. Au fur et à mesure des échanges, le joueur qui transmet ses cartes Apprentissage à l'écuyer neutre placera pour celui-ci, faces cachées sur la table, les cartes que l'écuyer neutre garde pour lui.

Si la plus haute valeur apparaît sur plusieurs cartes, l'écuyer qui transmet ses cartes au joueur neutre mélange entre elles ces cartes de la plus haute valeur et en pioche une au hasard qu'il met face cachée, et sans la regarder, dans le paquet de cartes Apprentissage que l'écuyer neutre conserve pour lui.

Comme dans les règles de base, toutes les cartes Apprentissage restantes seront ensuite transmises à l'autre joueur.

Jeu des cartes Apprentissage :

Lorsque l'écuyer neutre doit jouer, une carte Apprentissage est tirée au hasard dans son paquet par le « fayot », et le pion de l'écuyer neutre est avancé selon la carte piochée.

Rappel : Si un choix est demandé à l'écuyer neutre, c'est le « fayot » qui l'effectue.

Par exemple, si c'est une carte à double emploi « Joutes »/ « Tournois », c'est le « fayot » qui choisit la piste sur laquelle le pion de l'écuyer neutre avance.

Décompte : Attribution des points de Chevalerie :

Si l'écuyer neutre obtient un mouvement bonus sur la piste de « Galanterie », c'est toujours le « fayot » qui choisit où il le joue. Distribuez sinon les points des différents autres Entraînements comme si l'écuyer neutre était un vrai joueur.

Rappel : lors de décomptes des Entraînements de « Galanterie », « Joutes », « Tournois » et « Quêtes », la 3^{ème} place ne rapporte jamais rien.

En fin de partie, vous n'êtes pas obligés de compter les points de l'écuyer neutre si vous ne le souhaitez pas, mais il peut être amusant de le comparer à vos propres scores !

Règles Avancées pour le jeu à 2 joueurs

dite règle « Lancelot »

Ces règles remplacent les règles spéciales précédentes.

Chaque joueur jouera dans ces règles avancées deux écuyers différents. Les points de ces deux écuyers seront additionnés en fin de partie pour calculer le score du joueur.

Un joueur jouera les écuyers bleu et vert et l'autre les écuyers jaune et rouge.

L'ordre du tour des écuyers pour les 6 tours est indiqué sur la carte d'aide de jeu « Ordre du Tour ».



Distribution des cartes Apprentissage pour le tour :

Le « fayot » du tour mélange les 52 cartes Apprentissage et distribue 6 cartes à chaque joueur.

Échange des cartes Apprentissage :

Les deux joueurs consultent secrètement leurs cartes puis forment devant eux 2 tas de 3 cartes faces cachées.

La composition de chaque tas est au choix des joueurs.

Les joueurs révèlent chacun simultanément leur 2 tas de 3 cartes Apprentissage.

Le « fayot » choisit un des deux tas de cartes chez l'autre joueur ; il prend en main les 3 cartes de ce tas.

Le tas restant est pris en main par l'autre joueur.

Ce joueur choisit alors à son tour un tas parmi les deux du « fayot » et le prend en main.

Le tas restant est pris en main par le fayot.

Chaque joueur a alors de nouveau 6 cartes en main.

Chaque joueur attribue ensuite 3 cartes de son choix à chacun de ses 2 écuyers. Ce choix est secret et sera révélé lors du jeu des cartes Apprentissage.

Jeu des cartes Apprentissage :

Dans l'ordre du tour des écuyers (voir la carte aide de jeu « Ordre du Tour »), chaque joueur joue d'affilée les 3 cartes qu'il a attribué à l'écuyer dont c'est le tour.

Décompte : Attribution des points de Chevalerie :

Les décomptes se font normalement comme dans une partie à 4 écuyers.

VARIANTES

Toutes les règles du jeu s'appliquent normalement à l'exception des modifications détaillées ci-dessous selon la ou les variante(s) choisie(s) (on peut jouer avec autant de variantes en même temps qu'on le souhaite).

Dans ces variantes vous utiliserez le verso des plateaux des Entraînements (face à liseré blanc).



Variante des « Joutes & Tournois »

Mise en place :

Assemblez les 2 plateaux côté verso (à liserés blancs) de manière à n'en former qu'un seul.

Placez la « Coupe »  sur le plateau ainsi constitué entre la plus petite coupe blanche et la plus petite coupe noire.

Placez un pion de chaque écuyer sur la case de départ de la piste du Chevalier Blanc et sur la case de départ de la piste du Chevalier Noir.

En plus des Blasons ,  et , placez les Blasons  et  à côté des plateaux.

Jeu des cartes Apprentissage :

Lorsqu'un écuyer joue une carte Joutes/Tournois il choisit de la jouer pour le Chevalier Blanc ou pour le Chevalier Noir :

l'écuyer avance son pion du nombre de cases indiqué par sa carte sur la piste correspondant au Chevalier choisi ;

de plus il déplace la « Coupe »  vers le Chevalier choisi du nombre de cases indiqué par sa carte.

Si la « Coupe » arrive sur la dernière case d'un des deux Chevaliers (c'est-à-dire le Chevalier Blanc ou Noir), elle n'avance pas plus (mais pourra être déplacée de nouveau vers l'autre Chevalier à la suite d'une autre carte Joutes/Tournois jouée).

Un écuyer peut au cours de la partie jouer chacune de ses cartes Joutes/Tournois indifféremment pour l'un ou l'autre des deux Chevaliers et changer de « camp » ainsi tant qu'il le veut.

Décompte : attribution des points de Chevalerie :

Lors des décomptes des Entraînements de « Joutes » et « Tournois » (aux 2ème, 4ème et 6ème tours de jeu), les points de Chevalerie attribués dépendent de quel Chevalier, Blanc ou Noir, est le vainqueur du duel.

Celui des deux chevaliers qui est déclaré vainqueur est celui qui a la « Coupe » de son côté au moment du décompte.

Sur la piste du chevalier vainqueur :

l'écuyer dont le pion est en tête gagne 8 points de Chevalerie ;

l'écuyer dont le pion est le deuxième gagne 5 points de Chevalerie ;

et (seulement dans les parties à 4 écuyers ou plus), l'écuyer dont le pion est le troisième gagne 2 points de Chevalerie.

Sur la piste du chevalier perdant :

l'écuyer dont le pion est en tête gagne 5 points de Chevalerie ;

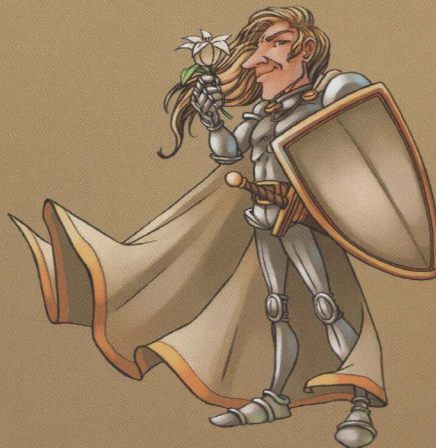
l'écuyer dont le pion est le deuxième gagne 3 points de Chevalerie ;

et (seulement dans les parties à 4 écuyers ou plus), l'écuyer dont le pion est le troisième gagne 1 point de Chevalerie.



Retour des pions à la case « Départ » :

Après les décomptes des 2ème et 4ème tours de jeu les pions des écuyers repartent tous de la case de départ de chacune des deux pistes des Chevaliers. La « Coupe » est replacée entre la plus petite coupe blanche et la plus petite coupe noire .



Variante de « Galanterie »

Mise en place :

Placez la carte « Challenge » au dessus du plateau de « Galanterie ». Chaque écuyer place un des trois pions qui lui restent en début de partie à côté de cette carte.



Distribution des cartes Apprentissage :

Une fois que chaque écuyer aura pris connaissance des cartes qui lui ont été distribuées (mais avant les échanges), chaque écuyer, dans l'ordre du tour, va devoir choisir un des Entraînements : l'écuyer indiquera celui-ci sur la carte « Challenge » en posant son pion sur la case de l'Entraînement choisi. Plusieurs écuyers peuvent choisir le même Entraînement.

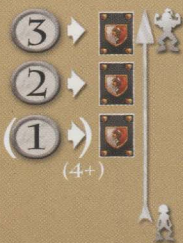


Décompte : attribution des points de Chevalerie :

Au moment du décompte de la piste de « Galanterie » les trois écuyers en tête sur celle-ci vont avancer dans l'Entraînement qu'ils avaient choisi de 1, 2 ou 3 cases* pour chaque carte jouée dans cet Entraînement.

*selon qu'ils sont troisième, second ou premier sur la piste de « Galanterie ».

Exemple : En début de manche un écuyer a choisi l'Entraînement des « Quêtes ». Il joue trois cartes pour cet Entraînement durant la manche et il termine deuxième sur la piste de l'Entraînement de « Galanterie » : au décompte de la piste de « Galanterie », il avancera son pion de $3 \times 2 = 6$ cases sur la piste des « Quêtes ».



Variante des « Études »

Mise en place :

Dans cette variante, vous utiliserez les Blasons  , ainsi que la carte « Codex secrets ». En plus des Blasons  et  , prenez au total 2 Blasons  de moins que le nombre de joueurs.



Distribution des cartes Apprentissage :

Une fois que chaque écuyer aura pris connaissance des cartes qui lui ont été distribuées (mais avant les échanges), le « fayot » complète les Blasons  avec 1 Blason  et 1 Blason  : il a ainsi au total autant de Blasons que le nombre d'écuyers. Le « fayot » place tous ces Blasons au hasard, faces cachées, sur la carte « Etudes : codex secrets ».

Jeu des cartes Apprentissage :

A chaque fois qu'un écuyer joue une carte « Études », il avance normalement son pion pour ce plateau puis il peut consulter secrètement un des Blasons placés sur celui-ci. Il remet ensuite ce Blason à sa place, toujours face cachée.

Décompte : attribution des points de Chevalerie :

L'écuyer dont le pion est en tête sur la piste de l'Entraînement des « Études » choisit un des Blasons placés sur celui-ci. Puis le second choisit également un Blason parmi ceux qui restent, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque écuyer ait récupéré un Blason. Ceux qui ont choisi un Blason  le révèlent alors et le rendent immédiatement au prochain « fayot » afin qu'il s'en serve pour les tours de jeu suivants.

En fin de partie les points des Blasons négatifs, viendront bien sûr se soustraire au score de chaque écuyer !



Variante du « Service du Roi »

Mise en place :

Placez les Blasons bleus de valeur 1, 2, 3, 4 et 6 à côté du plateau du « Service du Roi ».

Placez les 2 « Rouleaux de parchemins » sur les emplacements prévus à cet effet (6ème et 12ème cases du plateau).

Jeu des cartes Apprentissage :

Si lorsqu'il joue une carte « Service du Roi », le pion d'un écuyer est le premier à atteindre ou dépasser une des deux cases de décompte (la 6ème ou 12ème case), il récupère et pose devant lui le pion « Rouleau de parchemins » qui s'y trouve.

Décompte : attribution des points de Chevalerie :

Si un rouleau de parchemins (de la 6ème ou de la 12ème case) a été récupéré par un joueur lors de ce tour, alors il y a un décompte du « Service du Roi » à la fin du tour de jeu. Chaque écuyer gagne les points de Chevalerie correspondants à la case où se trouve son pion.

Si seul le rouleau de parchemins de la 6ème case a été récupéré, le joueur concerné la conserve pour le moment devant lui.

Si les deux rouleaux de parchemins (de la 6ème et 12ème cases) ont été récupérés lors du même tour, alors il y a un décompte du « Service du Roi » à la fin de ce tour de jeu, et chaque écuyer gagne 2 fois les points correspondants à la case où se trouve son pion.

Retour des pions à la case « Départ » :

Si le rouleau de parchemins de la 12ème case a été récupéré par un écuyer lors de ce tour, les deux rouleaux de parchemins sont replacés sur leurs emplacements et les pions des écuyers retournent à la case « Départ ».



Variante des « Quêtes »

Mise en place :

Dans cette variante, vous n'aurez pas besoin des Blasons rouges qui restent rangés dans la boîte.

Décompte : attribution des points de Chevalerie :

Lors du dernier décompte (à la fin du 6ème tour du jeu), les écuyers vont recevoir un bonus ou un malus pour chaque Blason POSITIF (ciel ou bleu) gagné par ailleurs (les Blasons « Etudes » marrons et « Charité » gris, qui sont négatifs, sont donc exclus !).



Le premier écuyer sur la piste des « Quêtes » gagnera 1 point de bonus pour chacun de ses Blasons POSITIFS.

Le second écuyer sur la piste des « Quêtes » gagnera un point pour chaque paire de ses Blasons POSITIFS.

Le dernier écuyer sur la piste des « Quêtes » perdra un point pour chaque paire de ses Blasons POSITIFS.

Rappel : Tous les joueurs qui n'ont pas du tout avancé leurs pions sur cette piste sont automatiquement considérés comme étant les derniers sur cette piste : ils écoperont donc tous du malus d'un point par paire de Blasons POSITIFS gagnés ailleurs.

Variante de « Charité »

Mise en place :

Vous n'aurez pas besoin des Blasons « Charité » (5, 10) qui restent rangés dans la boîte.

Décompte : attribution des points de Chevalerie :

Lors du dernier décompte (à la fin du 6ème tour du jeu), l'écuyer dont le pion est en tête sur la piste de « Charité » va (généreusement) donner un de ses Blasons NEGATIFS (« Etudes », marrons) et prendre 2 Blasons POSITIFS (« Joutes & tournois » - couleur ciel ou « Service du roi » - couleur bleu) de valeur maximale 3 à l'écuyer dont le pion est le dernier sur cette piste.



Les Blasons échangés sont choisis par l'écuyer dont le pion est en tête sur la piste de « Charité ».

Lors d'une partie à 4 écuyers et plus, l'écuyer dont le pion est second sur la piste de « Charité » donne 1 de ses Blasons NEGATIFS (« Etudes », marrons) et prend 1 Blason POSITIF (« Joutes & tournois » - couleur ciel ou « Service du roi » - couleur bleu) de valeur maximale 3 à l'écuyer dont le pion est l'avant-dernier sur cette piste. Les Blasons échangés sont choisis par l'écuyer dont le pion est second sur la piste de « Charité ». Si un des écuyers n'a pas tous les Blasons nécessaires, il ne donne que ce qu'il a, voire rien si il n'en a pas.

Tour de jeu

1. Distribuer 5 cartes

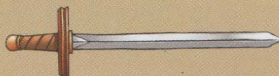
2. Echanger les cartes

sens selon



3. Jouer 4 cartes

à partir de



et en sens



4. Décompte selon



5. Retour au départ

(cases ) selon



6. Changement de «fayot»

sens



Crédits

Auteur : Nicolas Poncin

Illustration : Pierô La lune

Rédaction des règles : Dominique Bodin

Développement : Blue Cocker Team

Maquettage : Serena Blasco

Traduction : Nicolas Poncin

Testeurs : les Jocériens, les Akrojoueurs, les BuenaPartistes, les Saint-Pairois, les Burgondes, les visi-joueurs du Festival de Toulouse «l'Alchimie du jeu».

Le Chien Bleu tient à faire plein de léchouilles de remerciement à Andrée Frances, Dorine Thomas, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Frédéric Maupomé, Yannick Mescam et tout particulièrement à Jacques Gardeil et Pierre Perissé sans qui ce jeu ne serait probablement pas édité.

L'auteur tient à remercier, par ordre d'importance, Emile, Jacques Gardeil et Pierre Perissé, ainsi que toutes les personnes qui ont donné de leur temps pour tester le jeu.



Medieval Academy est un jeu BLUE COCKER GAMES.

Tel.+33 (0) 534 280 501 * 209, avenue de Castres 31500 Toulouse - France *

www.bluecocker.com

© BLUE COCKER GAMES 2014. TOUS DROITS RÉSERVÉS