

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 Nicofus 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 côté 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 :

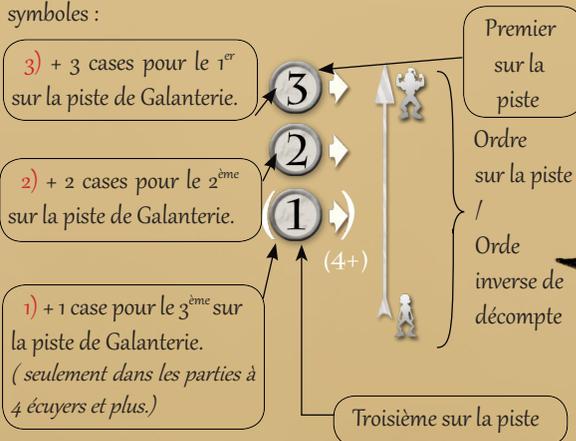
On commence par décompter la piste Galanterie : les écuyers ne gagnent pas directement des points de Chevalerie grâce à cette piste, mais elle leur permet d'avancer un de leurs pions sur n'importe quelle piste (y compris sur la piste Galanterie elle-même).



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).



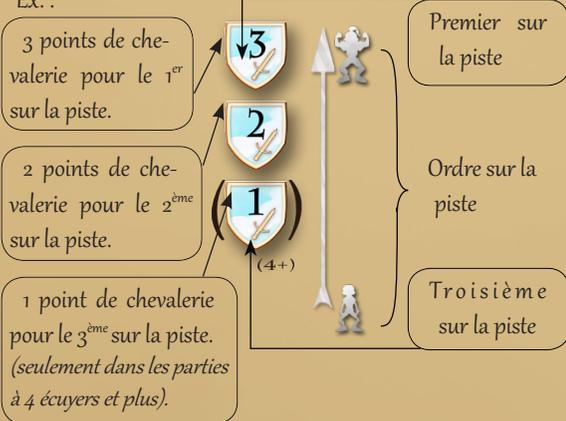
Détails des autres Décomptes :

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. :

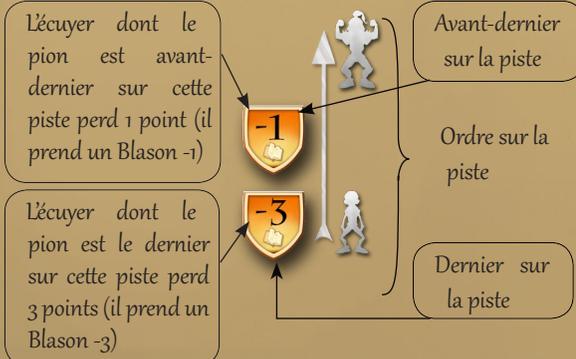


Règle spéciale pour 3 écuyers

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.



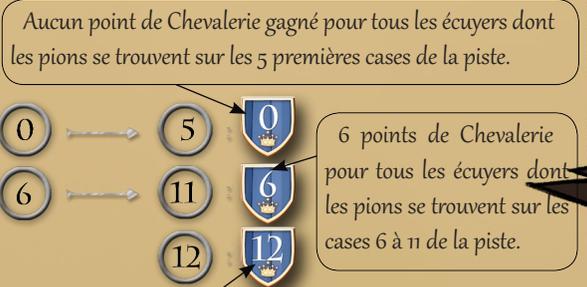
Rester sur la case « Départ » d'une piste

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.



12 points de Chevalerie pour tous les écuyers dont les pions se trouvent sur la case 12 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 replacés 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 ».

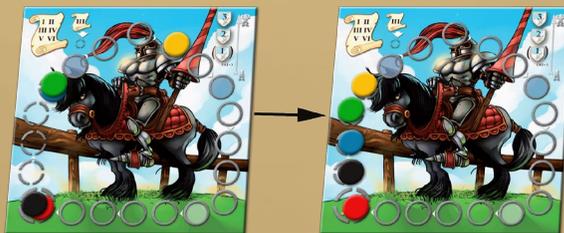


(phase 5) Retour au début :

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 ;

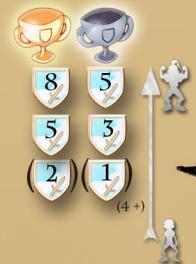
et (seulement dans les parties à 4 écuyers ou plus), l'écuyer dont le pion est le troisième gagne 2 points de Chevalerie.

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 remplacée 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 y 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     et  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 » ( ) 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