

Medieval Academy

Mise en place

- Poser les 7 plateaux face sans bord blanc, dans l'ordre indiqué : **Galanterie**, **Joutes**, **Tournois**, **Études**, **Service du Roi**, **Quêtes**, Charité.
Poser les blasons triés par couleur près de leur plateau.



- Poser à portée :
 - La tuile parchemin.
 - Le pion sablier → sur la case **I** du parchemin.
 - La pioche des 52 cartes apprentissage ■ face cachée.

Valeur	2	3	4	5
Nombre	2	3	2	1
Nombre	0	6	4	2

- Chacun prend les 10 pions ○ à sa couleur.
 - 1 pion → sur la case départ (en bas à gauche) de chaque plateau.
 - 3 pions → devant soi.

À 2 joueurs, un 3^e joueur est neutre. Le 1^{er} joueur joue pour le neutre, sauf phase ②.

Variante 2 joueurs : L'un prend les pions ● et ●, l'autre les pions ● et ●.

Poser la carte **LANCELOT** à portée. Le joueur avec les pions ● est 1^{er} joueur.

- Le 1^{er} joueur prend l'épée Excalibur et la tuile **TOUR DE JEU**.

Un pion dessus est devant, sauf sur une case départ.
Les pions sur une case départ sont tous derniers, jamais 1^{er}, 2^e ou 3^e.
Si plusieurs derniers, l'avant-dernier ne prend rien.











































Plateau	Décompte
	1) Repérer les 3 premiers joueurs du plateau. 2) Le 3 ^e joueur avance de 1 sur un plateau au choix (à 4 joueurs ou +). Puis le 2 ^e avance de 2 sur un plateau au choix. Puis le 1 ^{er} avance de 3 sur un plateau au choix. <i>Aussitôt après avoir avancé, reculer de 1 sur .</i>
	Le 1 ^{er} joueur prend un blason 3 , le 2 ^e un blason 2 , le 3 ^e un blason 1 (à 4 ou +).
	Le dernier joueur prend un blason -3 , l'avant-dernier un blason -1 .
	Les joueurs sur les cases 6 à 11 prennent un blason 6 , ceux sur la case 12 un blason 12 .
	Le 1 ^{er} joueur prend un blason 17 , le 2 ^e un blason 10 , le 3 ^e un blason 4 (à 4 ou +).
	Le dernier joueur prend un blason -10 , l'avant-dernier un blason -5 .



Variante : Retourner les plateaux de son choix face bord blanc.

Plateau	Mise en place	Décompte
	La carte Galanterie → à portée	Avancer de 1, 2 ou 3 sur le plateau choisi sur la carte Galanterie, fois le nombre de cartes ■ de ce plateau que le joueur a joué.
	La coupe → entre les 2 plateaux	Décompter chaque plateau. Le plateau avec la coupe donne 8 , 5 et 2 . L'autre donne 5 , 3 et 1 .
	La carte Études → à portée	Du 1 ^{er} joueur au dernier, chacun prend 1 blason au choix. Rendre les blasons 0 .
	Les 2 rouleaux parchemins → sur la 6 ^e et la 12 ^e case	Chacun gagne la valeur de sa case. Si 2 rouleaux pris le même TOUR ⇒ Chacun gagne 2 fois sa case.
		Le 1 ^{er} joueur a +1 pour chacun de ses blasons ≥ 0 , le 2 ^e +1 par paire de blasons > 0 , le dernier -1 par paire de blasons > 0 .
		Le 1 ^{er} joueur donne 1 blason < 0 au dernier, et lui prend 2 blasons 1 2 ou 3 . Le 2 ^e fait pareil avec l'avant-dernier, mais prend 1 seul blason (à 4 ou +).

TOUR

① Distribuer	<p>Le 1^{er} joueur mélange les 52  et distribue 5  face cachée à chaque joueur.</p> <p><i>Le 1^{er} joueur distribue 6  face cachée à chaque joueur.</i></p> <p><i>Si  ⇒ Le 1^{er} joueur remplit au hasard la carte Études avec des blasons face cachée. Il utilise (nombre de joueurs - 2)  + un  + un .</i></p>
② Échanger	<p><i>Si  ⇒ Avant ②, à partir du 1^{er} joueur et dans le sens du TOUR (voir tuile parchemin), chacun pose 1 pion sur la carte Galanterie. Plusieurs pions peuvent occuper la même case.</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>5 fois</p> <p>Chacun choisit 1  de sa main et la pose face cachée devant lui. Puis chacun passe sa main à son voisin, dans le sens du TOUR (voir tuile parchemin).</p> <p><i>Le neutre choisit sa + forte .</i></p> <p><i>Si égalité, il choisit au hasard parmi ses + fortes , sans regarder le résultat.</i></p> <p><i>Le neutre est joué par celui qui lui passe sa main.</i></p> </div> <p><i>Chacun sépare ses  en 2 tas de 3  face cachée. Révéler les tas en même temps. Le 1^{er} joueur choisit un des tas du 2^e joueur. Le 2^e joueur prend le tas restant. Puis le 2^e joueur choisit un des tas du 1^{er} joueur. Le 1^{er} joueur prend le tas restant. Puis chacun sépare ses  en 2 tas de 3  face cachée, 1 tas / couleur jouée.</i></p>
③ Jouer	<p>À partir du 1^{er} joueur  , chacun :</p> <p>Choisit 1  de sa main et la pose face visible devant lui. <i>Le neutre joue 1  au hasard.</i></p> <p>Puis avance son pion sur le plateau associé de la valeur de la  jouée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Si carte , choisir 1 des 2 plateaux associés.</i> <i>Si case arrivée occupée, se placer dessus.</i> <i>Si le pion commence un 2^e tour de plateau, empiler un pion de sa réserve dessus.</i> <i>Si le pion sur la 12^e case du plateau , il y reste.</i> <p><i>Sur   ⇒ Avancer la coupe vers le plateau choisi de la valeur de la  jouée. Les déplacements au-delà des fins de piste sont perdus.</i></p> <p><i>Sur  ⇒ Consulter un blason de la carte Études.</i></p> <p><i>Sur  ⇒ Le 1^{er} joueur à atteindre ou dépasser un rouleau le prend.</i></p> <p><i>L'ordre de jeu dépend du n° du TOUR (voir carte LANCELOT). Chaque couleur joue ses 3  d'affilée.</i></p>
④ Décompter	<p><i>Avant ④, le 1^{er} joueur peut remonter 1 de ses pions sur le dessus d'1 pile.</i></p> <p>Pour chaque plateau, si le n° du TOUR est sur le grand parchemin ⇒ Décompter le plateau.</p> <p>Poser les blasons gagnés face cachée devant soi.</p> <p>Décompter les plateaux dans l'ordre       .</p> <p><i>Si  ⇒ Le décompte a lieu au TOUR où un rouleau (ou +) est pris.</i></p> <div style="text-align: right;">  </div>
⑤ Reculer	<p>Pour chaque plateau, si le n° du TOUR est sur le petit parchemin ⇒ Reculer tous les pions sur la case départ.</p> <p><i>Reculer le dernier pion sur la case départ, l'avant-dernier sur la 1^{ère} case, l'avant-avant-dernier sur la 2^e case, etc. (sauf sur .</i></p> <p><i>Sur   ⇒ Reposer la coupe au centre.</i></p> <p><i>Sur  ⇒ Reposer les rouleaux sur la 6^e et la 12^e case.</i></p> <p><i>Si  ⇒ Le recul a lieu au TOUR où le 2^e rouleau est pris.</i></p> <div style="text-align: right;">  </div>
⑥ TOUR suivant	<p>Avancer le sablier sur la tuile parchemin.</p> <p>Le joueur à gauche du 1^{er} joueur devient 1^{er} joueur. <i>Sauter le joueur neutre.</i></p> <p><i>L'autre joueur devient 1^{er} joueur.</i></p>

Fin du jeu : Après le décompte du **TOUR VI**.

Cumuler les points de ses 2 couleurs.

Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, le + avancé sur .