

Nicolas Poncin

Antoine Lanau



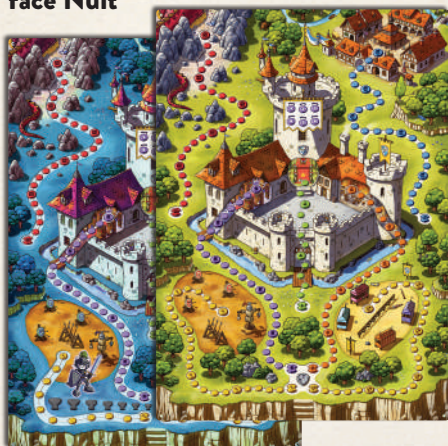
Medieval ACADEMY

Idée du jeu

« Bienvenue jeunes Élèves à la Medieval Academy, notre école de Chevalerie. Durant vos six prochains mois d'apprentissage, il vous faudra exceller lors des joutes et des tournois, parfaire vos études dans les codex de notre bibliothèque, et même accomplir des quêtes périlleuses au service de notre bon roi. Au gré de ces cours vous gagnerez ou vous perdrez des points, et, à la fin du semestre, c'est l'Élève parmi vous qui aura obtenu le plus de points qui recevra l'adoubement du Roi Arthur ! »

Contenu du jeu

- 1 plateau avec une face Jour et une face Nuit



- 3 cartes Défi recto-verso pour le Mode Solo



- 5 aides de jeu "3+" pour jouer de 3 à 5, avec une face Jour et une face Nuit



- 2 aides de jeu pour jouer à 2, avec une face Jour et une face Nuit



- 52 cartes Apprentissage d'une valeur de 2 à 5

Réparties en 6 catégories, chacune correspondant par son symbole et sa couleur à l'une des 7 pistes sur le plateau.

Dans la catégorie Joutes/Tournois : 2 cartes "5", 4 cartes "4" et 6 cartes "3".

Dans chacune des autres catégories : 1 carte "5", 2 cartes "4", 3 cartes "3" et 2 cartes "2".



- 1 pion Compteur de manche



- 1 pion Coupe pour le mode Nuit



- 5 Diplômes compteurs de score, avec une roue pour les dizaines et une roue pour les unités.



- 1 insert permettant de ranger le matériel de chaque Élève : 7 pions Apprentissage, 1 Diplôme et 1 aide de jeu "3+", et le dernier compartiment pour ranger le reste du matériel.



- 1 pion Excalibur 1^{er} ou 1^{er} Élève



- 2 pions Parchemin pour le mode Nuit



- 35 pions Apprentissage en bois de 5 formes et couleurs (7 pions par Élève)



Mise en place

L'illustration présente un exemple de mise en place pour une partie avec le plateau face Jour ☀ et 3 Élèves. Les règles qui suivent sont valables pour des parties de 3 à 5 Élèves. Le Mode 2 Élèves en page 12 présente des règles complémentaires.

- A** Placez le **plateau** sur sa face Jour ☀ .
- B** Chaque Élève choisit une couleur puis prend les **7 pions Apprentissage** correspondants, une **aide de jeu "3+"** côté Jour et son **Diplôme** (marqueur de score à 0) à conserver face cachée devant soi pendant la partie.
- C** Chaque Élève place un de ses **pions Apprentissage** sur la case Départ de chacune des 7 pistes (leur position dans la pile de départ n'a pas d'importance).
- D** Placez le **pion Compteur de manche** sur la case 1 du drapeau.
- E** Mélangez les **cartes Apprentissage** pour former une pioche face cachée à côté du plateau.
- F** Désignez la 1^{re} ou le 1^{er} Élève qui prend le **pion Excalibur** et commencera la partie.



But du jeu

Les Élèves vont tenter d'exceller dans chacun des sept cours de Chevalerie de la Medieval Academy. D'abord ils devront sélectionner astucieusement les cartes qui leur seront les plus utiles. Puis ils joueront ces cartes pour faire avancer leurs pions Apprentissage sur chaque piste de cours, et ainsi tenter de marquer le plus de points possibles.

La partie se terminera après six manches de jeu et c'est l'Élève avec le plus de points qui l'emportera !

Déroulement d'une manche

Une manche se décompose en **6 phases** que l'on effectue l'une après l'autre dans cet ordre :

1 - DISTRIBUTION DES CARTES APPRENTISSAGE

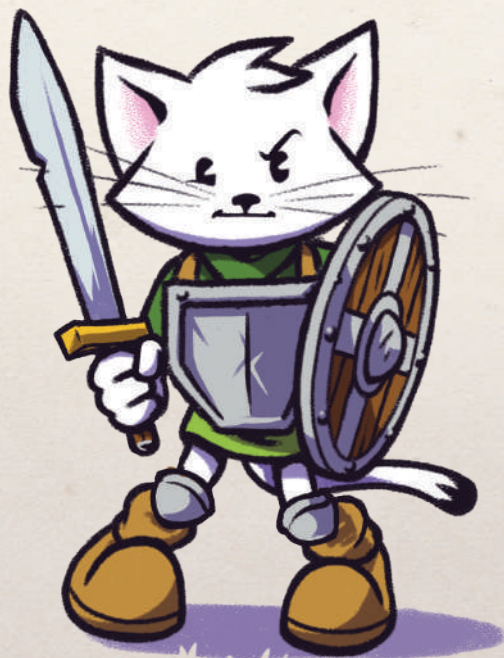
2 - SÉLECTION DES CARTES APPRENTISSAGE

3 - JEU DES 4 CARTES APPRENTISSAGE

4 - DÉCOMPTE

5 - RETOUR AU DÉBUT DES PISTES

6 - CHANGEMENT DE 1^{RE} OU 1^{ER} ÉLÈVE



• PHASE 1 - DISTRIBUTION DES CARTES APPRENTISSAGE

Le 1^{er} ou la 1^{re} Élève distribue **5 cartes Apprentissage faces cachées** à chaque Élève. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées des manches précédentes pour continuer la distribution des cartes.

• PHASE 2 - SÉLECTION DES CARTES APPRENTISSAGE

Simultanément, chaque Élève consulte secrètement ses cartes Apprentissage, en choisit **une**, et la place **face cachée** devant son Diplôme. Ensuite, chaque Élève transmet ses cartes Apprentissage restantes, faces cachées, à l'Élève à côté en respectant le sens de passage indiqué par le pion Compteur de manche sur le drapeau. À sa gauche lors des manches 1, 3 et 5, à sa droite lors des manches 2, 4 et 6.



Les Élèves répètent ce processus afin de **choisir 5 cartes Apprentissage**. Enfin, chaque Élève prend ses cartes Apprentissage en main, sans les révéler aux autres.

Remarque : Une carte Apprentissage choisie ne peut pas être remplacée ultérieurement. Chaque Élève peut consulter ses cartes Apprentissage choisies à tout moment.

• PHASE 3 - JEU DES 4 CARTES APPRENTISSAGE

Cette phase se joue à **tour de rôle**, en commençant par la 1^{re} ou le 1^{er} Élève et **toujours dans le sens des aiguilles d'une montre**. À votre tour, choisissez une carte de votre main et **jouez-la devant vous face visible**. Sur la piste du plateau désignée par cette carte, avancez votre pion Apprentissage d'autant de cases que la valeur de la carte jouée (2, 3, 4 ou 5 cases). Le tour passe ensuite à l'Élève à votre gauche. Les Élèves jouent ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait joué 4 de ses 5 cartes : la dernière carte en main n'est donc pas jouée.

À la fin de cette phase, toutes les cartes, jouées ou non, sont défaussées face visible à côté de la pioche.



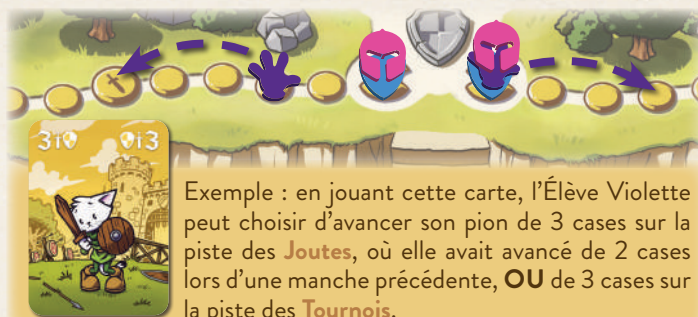
Note : L'illustration, la couleur et le symbole d'une carte sont autant de moyens utiles pour repérer la piste sur laquelle avancer son pion.

Rappel : cette phase se joue **toujours** dans le **sens des aiguilles d'une montre**, contrairement à la phase de sélection des cartes.



Précisions :

Les cartes **Joutes / Tournois** sont à double emploi : l'Élève qui joue une de ces cartes choisit d'avancer son pion Apprentissage soit sur la piste **Joutes**, soit sur la piste **Tournois**.



Quand un pion Apprentissage finit son déplacement sur une case déjà occupée, il est empilé sur les pions Apprentissage présents sur cette case. Exceptée la dernière case (voir plus bas).







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



Le pion Apprentissage qui atteint en premier la dernière case d'une piste y occupe la 1^{re} position et ne peut plus être dépassé par d'autres pions. Les pions Apprentissage qui atteignent la dernière case par la suite sont placés **sous** ceux déjà arrivés.

• PHASE 4 - DÉCOMPTE

On décompte les pistes dans cet ordre et lors des manches suivantes :

- **Cuisine** manches 1 à 6 
- **Joutes / Tournois** manches 1 à 6 
- **Études** manches 1 à 6 
- **Roi** manche 3 et manche 6 
- **Village** manche 6 uniquement 
- **Quête** manche 6 uniquement 

L'Élève en 1^{re} position sur une piste est celui ou celle dont le pion Apprentissage est le plus avancé sur cette piste. Inversement l'Élève en dernière position sur une piste est celui ou celle dont le pion Apprentissage est le moins avancé sur cette piste.

Sur une même case, un pion Apprentissage est considéré comme étant plus avancé que le pion Apprentissage situé immédiatement en-dessous de lui.

Si un pion Apprentissage est resté sur la case de départ, l'Élève ne gagne rien pour cette piste mais peut, en revanche, perdre des points dans les cas des pistes **Études** et **Village**.

Pendant le décompte, chaque Élève ajoutera les points gagnés et retranchera les points perdus sur son Diplôme, sans les dévoiler aux autres.

• Cuisine (manches 1 à 6) :



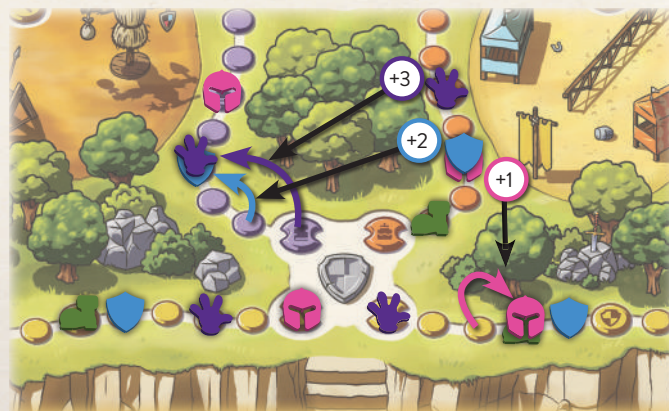
Cette piste permet aux Élèves d'avancer un de leurs pions Apprentissage sur n'importe quelle **autre** piste. Les Élèves déplacent leurs pions dans l'ordre suivant :

- D'abord, l'Élève en 3^e position sur la piste **Cuisine** avance de **1 case** un de ses pions Apprentissage sur **une autre piste** de son choix.

Attention : dans une partie avec **3 Élèves**, la 3^e position ne rapporte rien !

- Puis l'Élève en 2^e position sur la piste **Cuisine** avance de **2 cases** un de ses pions Apprentissage sur **une autre piste** son choix.

- Enfin, l'Élève en 1^{re} position sur la piste de **Cuisine** avance de **3 cases** un de ses pions Apprentissage sur **une autre piste** de son choix.



Exemple de décompte d'une partie à 4 Élèves :

- L'Élève Rose est 3^e : il avance son pion Apprentissage de la piste **Tournois** d'une case et passe ainsi en seconde position sur cette piste.
- L'Élève Bleue est 2^e : elle avance son pion Apprentissage de 2 cases sur la piste **Études**.
- L'Élève Violette est 1^{re} : elle avance son pion Apprentissage de 3 cases sur la piste **Études** et passe en seconde place devant l'Élève Bleue.
- L'Élève Vert est 4^e et n'avance donc pas de pion Apprentissage.



Joutes et Tournois (manches 1 à 6) :



- L'Élève en 1^{re} position sur la piste **Joutes** gagne 3 points.
- L'Élève en 2^e position sur la piste **Joutes** gagne 2 points.
- L'Élève en 3^e position sur la piste **Joutes** gagne 1 point.
(Attention : à 3 Élèves la 3^e position ne rapporte pas de point.)

Décomptez la piste **Tournois** de la même manière.

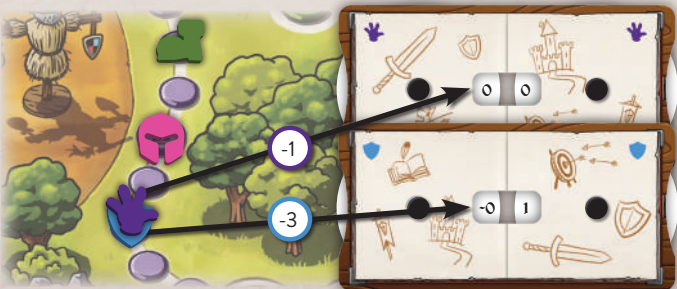


Études (manches 1 à 6) :



- L'Élève en dernière position sur la piste **Études** perd 3 points.
- L'Élève en avant-dernière position sur la piste **Études** perd 1 point.

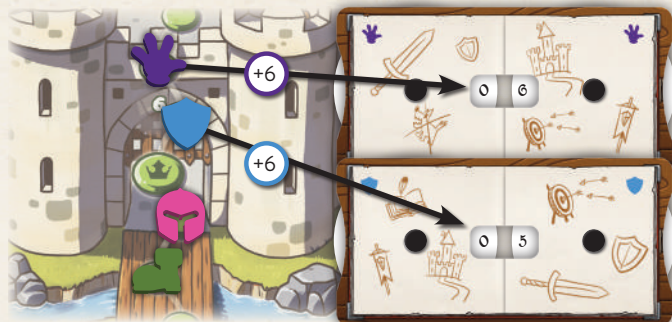
Si plusieurs pions Apprentissage sont restés sur la case de départ, ils sont tous en dernière position à égalité et font perdre 3 points à leurs propriétaires. Et il n'y a pas d'Élève en avant-dernière position.



Roi (manche 3 et manche 6) :



- Les Élèves dont le pion Apprentissage a atteint ou dépassé la 6^e case de la piste **Roi**, mais qui n'a pas atteint la 12^e case sur cette piste gagnent 6 points.
- Les Élèves dont le pion Apprentissage a atteint la 12^e case de la piste **Roi** gagnent 12 points.

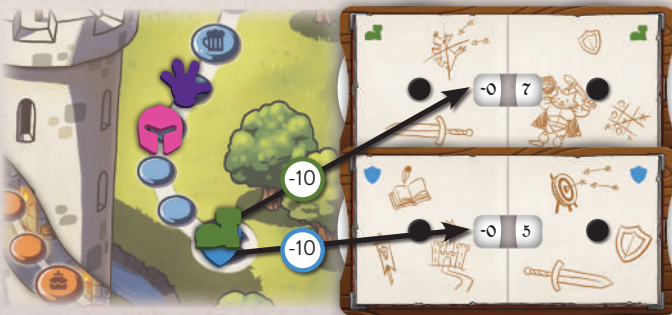


Village (manche 6) :



- L'Élève en dernière position sur la piste **Village** perd 10 points.
- L'Élève en avant-dernière position sur la piste **Village** perd 5 points.

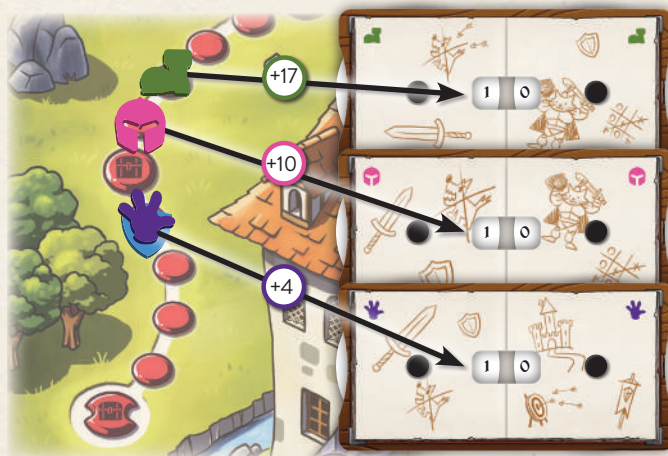
Si plusieurs pions Apprentissage sont restés sur la case de départ, ils sont tous en dernière position à égalité et font perdre 10 points à leurs propriétaires. Et il n'y a pas d'Élève en avant-dernière position.



Quête (manche 6) :



- L'Élève en 1^{re} position sur la piste **Quête** gagne 17 points.
- L'Élève en 2^e position sur la piste **Quête** gagne 10 points.
- L'Élève en 3^e position sur la piste **Quête** gagne 4 points.
(Attention : à 3 Élèves la 3^e position ne rapporte pas de point.)



• PHASE 5 - RETOUR AU DÉBUT DES PISTES

Après le décompte de la 3^e manche, tous les pions Apprentissage sur les pistes **Cuisine**, **Joutes**, **Tournois**, **Études** et du **Roi** sont empilés sur la case de départ (dans n'importe quel ordre). Ce retour à la case de départ est rappelé sur les aides de jeu par le symbole ci-contre.

3



Les pions Apprentissage sur les pistes **Quête** et **Village** restent à leur place.

• PHASE 6 - CHANGEMENT DE 1^{RE} OU 1^{ER} ÉLÈVE

À la fin de chaque manche, l'Élève en possession du pion Excalibur le passe à l'Élève à sa gauche : cet Élève devient 1^{er} ou 1^{re} Élève pour la prochaine manche.

Le pion **Compteur de manche** est avancé d'une case sur le drapeau.



Fin de la partie

La partie se termine après le décompte de la sixième manche. Chaque Élève révèle son **Diplôme**, dévoilant ainsi son score.

L'Élève qui a le plus de points gagne la partie !

En cas d'égalité, la meilleure ou le meilleur cuisto l'emporte. C'est-à-dire l'Élève dont le pion Apprentissage est le plus avancé sur la piste **Cuisine**.



Règles Avancées / face Nuit

Après avoir découvert Medieval Academy version Jour ☀, pour varier vos parties, vous pouvez jouer à la version Nuit 🌙 du jeu. Pour une partie de 3 à 5 Élèves, toutes les règles s'appliquent normalement avec les modifications suivantes. Le Mode 2 Élèves en page 12 présente des règles complémentaires.

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à la version Jour, à l'exception des points suivants :

- A** Placez le **plateau** sur sa face Nuit 🌙.
 - B** Prenez les **aides de jeu** "3+" côté Nuit 🌙.
 - C** Placez le pion **Coupe** sur le plateau entre la piste **Coupe Noire** et la piste **Coupe Blanche**.
 - D** Chaque Élève place un de ses **pions Apprentissage** sur la case **Départ** de chacune des 7 pistes (leur position dans la pile de départ n'a pas d'importance).
- Note : Les pistes **Joutes** et **Tournois** sont remplacées par les pistes **Chevalier Noir** et **Chevalier Blanc**.
- E** Placez le pion **Parchemin simple** sur la 6^e case et le pion **Parchemin double** sur la 12^e case de la piste du **Roi**.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le déroulement d'une manche est identique à la version Jour, à l'exception des points mentionnés comme tel :

• PHASE 1 - DISTRIBUTION DES CARTES APPRENTISSAGE

Aucun changement de règle.

• PHASE 2 - SÉLECTION DES CARTES APPRENTISSAGE

Aucun changement de règle.

• PHASE 3 - JEU DES 4 CARTES APPRENTISSAGE

Sur les pistes Joutes et Tournois

Lorsqu'une carte Apprentissage **Joutes/Tournois** est jouée, l'Élève choisit de la jouer pour la piste **Chevalier Blanc** ou pour la piste **Chevalier Noir**. L'Élève avance son pion Apprentissage du nombre de cases indiqué par sa carte Apprentissage **Joutes/Tournois** sur la piste Chevalier choisie.

De plus, le pion Coupe est déplacé du nombre de cases indiqué par sa carte Apprentissage **Joutes/Tournois** en direction de la plus grande case Coupe de la piste Coupe correspondante (par ex. la piste **Coupe Blanche** pour la piste **Chevalier Blanc**).

Si le pion Coupe arrive sur la dernière case d'une des pistes Coupe, jouer une carte Apprentissage **Joutes/Tournois** pour la piste Chevalier correspondant ne le fait pas avancer plus loin. Par la suite, si une carte Apprentissage **Joutes/Tournois** est jouée pour l'autre piste Chevalier, le pion Coupe repartira en direction de l'autre piste Coupe.

Un même Élève peut, au cours de la partie, « changer de camp » en jouant des cartes Apprentissage **Joutes/Tournois** tantôt pour la piste **Chevalier Noir**, tantôt pour la piste **Chevalier Blanc**.



Exemple : l'Élève Vert a précédemment déplacé son pion Apprentissage sur la piste **Chevalier Blanc** et le pion Coupe sur la piste **Coupe Blanche**. Avec la carte ci-contre, l'Élève Rose peut choisir d'avancer sur la piste **Chevalier Noir** OU **Chevalier Blanc**. Il choisit d'avancer son pion de 3 cases sur la piste **Chevalier Noir**. Il avance donc également le pion Coupe de 3 cases sur la piste **Coupe Noire**.

Sur la piste du Roi

L'Élève dont le pion Apprentissage atteint ou dépasse le premier une case de décompte sur la piste du **Roi** (la 6^e ou la 12^e case) en récupère le **pion Parchemin** et le conserve à côté de son Diplôme.



• PHASE 4 - DÉCOMPTE

Bonus de 1^{er} ou 1^{re} Élève : Juste avant la phase de décompte, le 1^{er} ou la 1^{re} Élève peut choisir **un de ses pions Apprentissage** avec des pions empilés par-dessus et le placer **au sommet de la pile**.



Joutes et Tournois (manches 2, 4 et 6) :

8	5	2		
5	3	1		

Le **Chevalier vainqueur** est celui qui a le **pion Coupe** de son côté au moment du décompte.

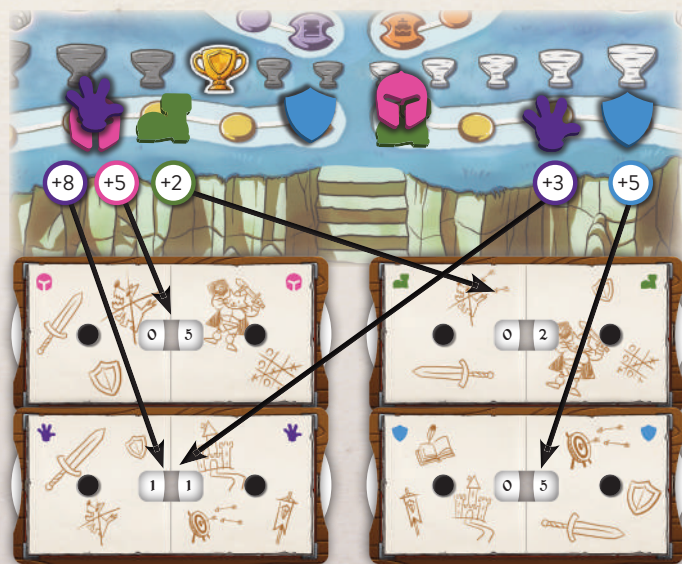
Sur la piste du **Chevalier vainqueur** :

- l'Élève en 1^{re} position **gagne 8 points**,
- l'Élève en 2^e position **gagne 5 points**,
- l'Élève en 3^e position **gagne 2 points**. (Attention : à 3 Élèves la 3^e position ne rapporte pas de point.)

Sur la piste du **Chevalier perdant** :

- l'Élève en 1^{re} position **gagne 5 points**,
- l'Élève en 2^e position **gagne 3 points**,
- l'Élève en 3^e position **gagne 1 point**. (Attention : à 3 Élèves la 3^e position ne rapporte pas de point.)

Note : Si la **Cuisine** a été utilisée pour déplacer des pions sur la piste **Joutes** ou **Tournois**, le pion coupe est également déplacé à ce moment-là, comme lors d'un tour normal.



Roi (manche et manche) :



On effectue un décompte de la piste **Roi** uniquement lors d'une manche où au moins un **pion Parchemin** a été récupéré.

- Si un seul pion **Parchemin** a été récupéré, les Élèves **gagnent les points indiqués** sur la case où se trouve leur pion **Apprentissage**.
- Si les deux pions **Parchemin** ont été récupérés lors d'une seule et même manche, les Élèves **gagnent le double des points indiqués** sur la case où se trouve leur pion **Apprentissage**.



• PHASE 5 - RETOUR AU DÉBUT DES PISTES

Pistes Chevalier : Après les décomptes de la 2^e manche et de la 4^e manche, les pions **Apprentissage** sont replacés sur les cases de départ. Le pion **Coupe** est replacé entre la piste **Coupe Noire** et la piste **Coupe Blanche**.



Piste Roi : Si le **pion Parchemin** de la 12^e case a été récupéré lors de cette manche, les deux **pions Parchemin** sont replacés sur le plateau à leur emplacement et les pions **Apprentissage** sont replacés sur la case de départ.



• PHASE 6 - CHANGEMENT DE 1^{ER} OU 1^{RE} ÉLÈVE

Aucun changement de règle.

Mode 2 Élèves

MISE EN PLACE :

Pas de changement, à l'exception de l'aide de jeu : chaque Élève doit prendre une aide de jeu marquée 2 Élèves.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

Le déroulement d'une manche est identique à la version 3-5 Élèves, à l'exception des points suivants :

- **PHASE 2 - SÉLECTION DES CARTES APPRENTISSAGE :** À deux Élèves, on ne tiendra pas compte des sens de circulation indiqués sur le drapeau pour la sélection des cartes.
- **PHASE 3 - JEU DES 4 CARTES APPRENTISSAGE :** Les deux Élèves jouent à tour de rôle une carte chacun en commençant par le 1^{er} ou la 1^{re} Élève (qui changera à chaque nouvelle manche).
- **PHASE 4 - DÉCOMPTE :** Lors du décompte, les pistes vont rapporter des points de manière légèrement différente. L'aide de jeu référence les changements apportés :

Cuisine (manches 1 à 6) : Côté Jour ☀ et Côté Nuit 🌙



L'Élève en 1^{re} position sur la piste **Cuisine** peut avancer sur une autre piste un de ses pions Apprentissage d'une case, ainsi que d'une case supplémentaire par symbole **Cuisine** visible entre son pion Apprentissage et celui de son adversaire.



L'Élève Rose est 1^{er} sur la piste **Cuisine** et un symbole Cuisine est visible entre lui et l'Élève Bleue. Il peut donc avancer un de ses pions Apprentissage de 2 cases sur une autre piste et choisit d'avancer sur la piste du **Roi** pour dépasser l'Élève Bleue.

Joutes et Tournois :

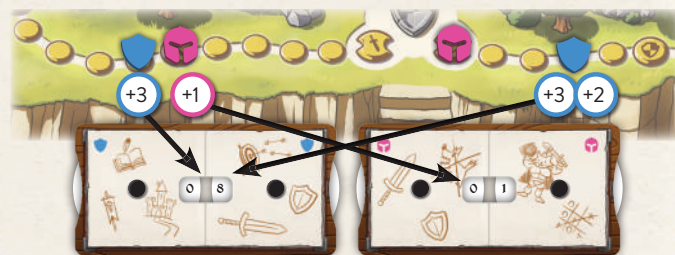
Côté Jour ☀ (manches 1 à 6) :



- L'Élève en 1^{re} position sur la piste **Joutes** gagne **3 points**,
- l'Élève en 2^e position **gagne 1 point**, à condition que son pion ne soit pas sur la case de départ.

Décomptez la piste **Tournois** de la même manière.

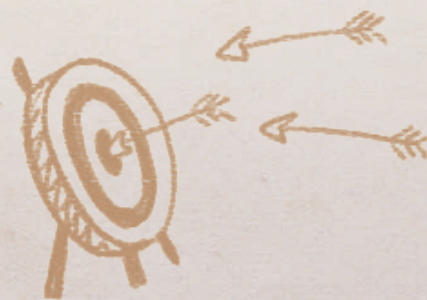
Si un Élève est en 1^{re} position sur les deux pistes, il ou elle **gagne 2 points supplémentaires**.



Côté Nuit 🌙 (manche 2, manche 4 et manche 6) :



Aucun changement par rapport à la version 3-5 Élèves. Voir décompte page 11.



Études (manches 1 à 6) : Côté Jour ☀ et Côté Nuit 🌙



Le dernier ou la dernière Élève sur la piste perd 3 points à la fin de chaque manche.



Roi :

Côté Jour ☀

Côté Nuit 🌙

(manche 3 et manche 6)

(manche 🗡 et manche 🛡)

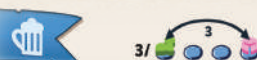


Aucun changement par rapport à la version 3-5 Élèves.

Voir décompte Côté Jour ☀ page 7 et décompte Côté Nuit 🌙 page 11.



Village (manche 6) : Côté Jour ☀ et Côté Nuit 🌙



Le 1^{er} ou la 1^{re} sur la piste gagne 3 points pour chaque groupe de 3 cases d'avance entre son pion Apprentissage et celui de l'autre Élève. Ainsi, 1 ou 2 cases d'avance ne donnent aucun point. 3, 4 ou 5 cases d'avance donnent 3 points. 6, 7 ou 8 cases d'avance donnent 6 points, etc.



Exemple : l'Élève Rose a 7 cases d'avance sur l'Élève Bleue. L'Élève Rose gagne donc 6 points.

Quête (manche 6) : Côté Jour ☀ et Côté Nuit 🌙



Le 1^{er} ou la 1^{re} sur la piste gagne 7 points et 2 points supplémentaires pour chaque symbole Quête visible entre son pion Apprentissage et celui de son adversaire.



Exemple : il y a deux symboles Quête entre l'Élève Bleue, en tête, et l'Élève Rose. L'Élève Bleue marque donc 11 points au total.

La Medieval Academy propose également des cours particuliers pour les Élèves qui souhaitent apprendre en solitaire les rudiments du métier. Dans ce mode solo, vous jouez contre deux adversaires. Obtiendrez-vous le meilleur score pour gagner la partie ?

MATÉRIEL ADDITIONNEL :

• 3 cartes Défi recto verso

La valeur en haut à gauche indique le niveau de difficulté (1 = facile).

Chaque carte Défi indique un **bonus d'augmentation** pour un ou plusieurs types de cartes Apprentissage. Ce bonus s'applique pendant la phase 3, **uniquement pour vos Adversaires**.



MISE EN PLACE :

Choisissez une couleur de pions Apprentissage pour vous et une pour chacun des deux Adversaires, puis procédez à la Mise en place habituelle pour 3 Élèves.

Vous gardez le pion Excalibur durant toute la partie.

De plus, choisissez une carte Défi et placez-la devant vous. Nous vous conseillons de commencer par le niveau 1 et de monter en difficulté progressivement lors de vos prochaines parties..

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

Durant toute la partie, vous êtes 1^{re} ou 1^{er} Élève.

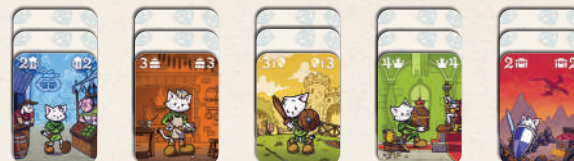
L'ordre de jeu est le suivant : Vous, Agravain puis Brisène.



• PHASE 1 - DISTRIBUTION DES CARTES

Formez une rangée de 5 piles de 3 cartes Apprentissage face cachée.

Puis **retournez, face visible, la 1^{re} carte Apprentissage de chaque pile.**



• PHASE 2 - SÉLECTION DES CARTES

Dans l'ordre de jeu, Vous et vos Adversaires prenez une carte Apprentissage face visible et retournez, face visible, la carte du dessous. Placez les cartes en 3 piles face visible, une pour vous, une pour Agravain et une pour Brisène.

Les Adversaires prennent toujours la carte Apprentissage de plus forte valeur de la rangée. En cas d'égalité, les Adversaires prennent la carte Apprentissage la plus à gauche dans la rangée parmi les plus fortes.



Exemple : il y a une carte Apprentissage **Cuisine** de valeur 5 et une carte Apprentissage **Roi** de valeur 5. Agravain prend la carte Apprentissage **Cuisine** car elle est plus à gauche dans la rangée. Agravain l'ajoute à ses cartes Apprentissage déjà prises.



Procédez ainsi jusqu'à ce que Vous ainsi que vos Adversaires ayez pris 5 cartes Apprentissage. Puis mélangez les cartes d'Agravain pour former une pioche face cachée. Faites de même avec les cartes de Brisène.



• PHASE 3 - JEU DES 4 CARTES

Dans l'ordre de jeu, à tour de rôle, Vous et vos Adversaires jouez une carte jusqu'à en avoir joué 4.

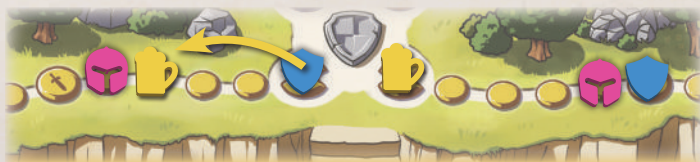
À son tour, un Adversaire joue la 1^{re} carte Apprentissage de sa pioche et avance sur la piste correspondante d'autant de cases que sa valeur, éventuellement augmentée par le bonus de la carte Défi.



Exemple : l'Adversaire Jaune joue une carte Apprentissage **Roi** de valeur 4. Comme la carte Défi indique +2 pour le **Roi**, l'Adversaire avance son pion de 6 cases au total (4+2) sur la piste du **Roi**.

Dans le cas d'une carte Apprentissage **Joutes** / **Tournois**, l'Adversaire avance sur la piste **Joutes**  si cela lui permet de passer devant Vous ou l'autre Adversaire sur cette piste. Dans le cas contraire, il avance sur la piste **Tournois** .

• PHASE 4 - DÉCOMPTE



Exemple : comme on considère que tous les pions sur la case départ sont à égalité, alors l'Adversaire Jaune quitte la case départ en avançant de 3 cases sur la piste **Joutes**, car ce déplacement lui permet d'améliorer sa position sur cette piste. Si ça n'était pas le cas, il avancerait sur la piste **Tournois**, même si cela n'améliore pas sa position sur cette piste.

De même si vous jouez avec la face Nuit du plateau, un Adversaire joue en priorité sur la piste du **Chevalier Noir**, si cela lui permet de doubler un autre Élève. Sinon il avance sur la piste du **Chevalier Blanc** qu'il y double ou non un autre pion. De plus, il déplace en conséquence le pion Coupe vers le côté correspondant (voir page 10).

Cuisine : Si un Adversaire est en position pour utiliser la piste **Cuisine**, il avance sur une piste qui lui permet de doubler un autre Élève (vous ou l'autre Adversaire). Pour cela, vérifiez en priorité les pistes dans cet ordre : **Joutes** → **Tournois** → **Étude** → **Roi** → **Village** → **Quête**.

Si aucune de ces pistes ne permet à l'Adversaire d'améliorer sa position, il avance sur la piste **Cuisine** elle-même (contrairement à la règle habituelle).

Décomptez les autres pistes comme dans une partie normale à 3 Élèves.

• PHASE 5 - RETOUR AU DÉBUT DES PISTES

Procédez comme dans une partie à 3 Élèves.

• PHASE 6 - CHANGEMENT DE 1^{ER} OU 1^{RE} ÉLÈVE

L'ordre de jeu ne change pas.



Crédits

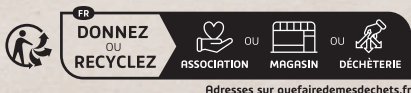
Auteur : **Nicolas PONCIN**
Auteur Mode Solo : **Alexis ALLARD**
Illustrateur : **Antoine LANAU**
Maquettistes : **Antoine LANAU** et **Anne HEIDSIECK**
Développeur : **BLUE COCKER**
Relecteurs : **Dominique BODIN** et **BLUE COCKER**
Correctrice : **Sandra GRÈS**

Remerciements

Le Chien Bleu tient à faire plein de léchouilles de remerciement à (Benoit, Anne, Dominique, Xavier, Sandra, Adeline, Natacha & Bruno) ainsi qu'à Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin et Renaud Chaillat, 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.

Ref : MA_FR_01_052023



BLUE COCKER GAMES
Tél. : +33 5 34 28 05 01
49 avenue de Lauragais
31400 TOULOUSE - FRANCE
www.bluecocker.com

© Blue Cocker Games 2023

All rights reserved under exclusive licence to Blue Cocker