

Medieval Academy



Un gioco di Nicolas PONCIN
per 2-5 scudieri, da 8 anni in su,
30 mn di tempo.

“Scudieri, benvenuti a Medieval Academy, il luogo dove voi sarete addestrati per diventare dei cavalieri.

Dovrete padroneggiare le arti di giostre e tornei, completare missioni pericolose, e raffinare la vostra educazione. Dovrete inoltre servire il re, e dimostrare di avere un senso di Carità e Galanteria.

Solo uno di voi sarà nominato cavaliere dal re Artù, quindi è il momento di mostrare il vostro valore.”

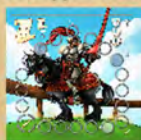
Padre Advevan Nicolus Emilius, presidente dell'Accademia Medievale.

Componenti

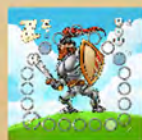
7 tabelloni di gioco doppia faccia



Galanteria



Giostra



Torneo



Istruzione



Servizio del Re



Imprese



Carità

(nota: i lati bordati bianchi vengono utilizzati nelle varianti, descritte alla fine delle regole)

Tabellone Ex:

Turno nel quale viene calcolato il punteggio

Piazze grigie, ogni 5 piazze, per contribuire a contare le piazze.

Piazza 0



Punti cavalleria che sono segnati nella fase punteggio.

Turni alla fine della quale c'è una fase di reset.

Simbolo tabellone di promemoria

52 carte di apprendimento, divise in 6 categorie, ciascuna corrispondente a un tabellone del gioco (Galanteria, Giochi / Tornei, Istruzione, Servizio del Re, Imprese o Carità)

Ex:



Nota: per le carte «spada», vi sono 2 carte «5», 4 carte «4» e 6 carte «3». In tutti gli altri tipi di carta apprendimento, vi è 1 carta «5», 2 carte «4», 3 carte «3» e 2 carte «2».

50 dischi di legno (10 dischi in 5 colori)



1 pergamena per contare i giri



1 clessidra per segnare il turno



1 pedina Excalibur, per il primo giocatore



stemmi con il colore e il simbolo delle diverse schede di gioco. Essi rappresentano Punto Cavalleria che ogni giocatore ottiene durante il gioco



Ulteriori componenti utilizzati solo nelle varianti:

1 carta «scommessa» (variante Galanteria)



1 «Coppa» (variante Cavaliere Nero vs Cavaliere Bianco)



1 carta «Codice segreto» (variante Istruzione)



2 «Pergamene» (variante Servizio del Re)



1 carta «ordine di turno» (variante 2 giocatori «Lancelot»)



ulteriori stemmi:





Setup iniziale


Esempio setup partita a cinque giocatori




A Mettere le schede di gioco al centro del tavolo (bordato bianco a faccia in giù), come mostrato in figura.

B La clessidra  è posta sul turno 1 della pergamena.

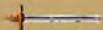
C Le carte apprendimento  vengono mescolate.

D Ordinare gli stemmi  e metterli accanto alla scheda corrispondente.

E Ogni giocatore sceglie un colore e prende i 10 dischi di legno di quel colore. 


Mette, quindi, uno dei suoi dischi sulla posizione di partenza di ogni scheda di gioco.

Egli mantiene i 3 restanti dischi di fronte a lui (sono utilizzate se un disco fa un intero giro su una scheda di gioco, ma servono anche a ricordare il colore del giocatore).

F Il primo giocatore è il giocatore che mostra la posa più cavalleresca, prende il pedone Excalibur  e inizia il gioco.

O

biiettivo del gioco

Ogni giocatore assume il ruolo di un signorotto, che vuole superare gli altri in varie categorie di addestramento, per fare punti Cavalleria ().

Per raggiungere questo obiettivo, durante i 6 giri del gioco, i giocatori dovranno scegliere saggiamente le carte che sono più utili a loro, e giocarle al momento giusto per spostare i loro dischi sulle schede di allenamento.

Alla fine del turno VI, lo scudiero che ha più punti Cavalleria vince la partita, e viene nominato cavaliere da Re Artù!



Direzione Draft: La pergamena usata per contare i giri visualizza anche la direzione del draft. Questo significa che darete le vostre carte alternativamente al giocatore alla vostra sinistra e al giocatore alla vostra destra.

Nel turno I, il draft è in senso orario, tu darai le carte al giocatore alla tua sinistra.



Nel turno II, il draft è in senso antiorario, tu darai le carte al giocatore alla tua destra.

T

urno

Un turno è costituito da 6 fasi:

- 1- Distribuire 5 carte apprendimento a ogni giocatore.
- 2- Scegliere le carte apprendimento.
- 3- Gioca le carte apprendimento.
- 4- Punteggio
- 5- Reset
- 6- Cambiare il primo giocatore

1. D

istribuire le carte

Il primo giocatore mescola le 52 carte di apprendimento, e poi distribuisce 5 carte (faccia in giù) ad ogni giocatore.

2. S

cegliere le carte

Ogni giocatore guarda le sue 5 carte: sceglie una di loro, che tiene a faccia in giù davanti a lui. Poi dà le sue 4 carte al giocatore alla sua sinistra *. Egli riceverà 4 carte dal giocatore alla sua destra *. Egli manterrà una di queste 4 carte, a faccia in giù, di fronte a lui, e darà le 3 carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra *. E così via, fino a quando ogni giocatore avrà 5 carte a faccia in giù di fronte a lui.

(* per il primo turno, la direzione del draft cambierà ogni turno, come spiegato di seguito)

3. G

iocare le carte

A partire dal primo giocatore, in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta in mano e la gioca davanti a lui, a faccia in su. Si muove il suo disco sulla traccia della scheda corrispondente, del numero del valore della carta (da 2 a 5).

Esempio: Se il giocatore giallo gioca questa carta, sposta il disco giallo sulla scheda Galanteria di 3 quadrati in avanti.

(Nota: L'illustrazione, il colore degli angoli e il simbolo disegnato in ogni angolo può aiutare ad identificare a che scheda gioco è associata la carta)



Questo va avanti fino a quando ogni giocatore non ha giocato 4 delle sue 5 carte apprendimento: l'ultima carta apprendimento non viene giocata.



Nota: Le carte Giostre / Tornei possono essere giocate sia sulla scheda Giostra, oppure sulla scheda Torneo. Il valore della carta non può essere diviso tra i due tabelloni di gioco.

Nota Bene :

Un disco che arriva in una piazza dove ci sono uno o più dischi è posato sopra sugli altri dischi. Durante la fase di punteggio, un disco sopra un altro disco è considerato essere un rango superiore nell'ordine di punteggio.

Nota: se un disco fa tutta la strada e torna all'inizio del percorso (20 piazze), prendere un disco inutilizzato dello stesso colore e metterlo sopra di esso. Il giocatore ora muove la sua pila di 2 dischi invece di spostare un singolo disco, dimostra che egli ha già completato un giro completo di quella scheda.

Questo non può essere fatto sulla scheda «Servizio del Re», che si ferma a 12 piazze.



4. Punteggio

Il punteggio viene calcolato scheda per scheda, a partire dalla scheda di gioco Galanteria.

In alcune schede di gioco, come la Galanteria, Giostre e Tornei, il punteggio si calcola ogni turno.

Altre schede di gioco, come Servizi del Re, il punteggio si ha solo alla fine di alcuni turni specifici che sono notificati dalla pergamena nell'angolo in alto a sinistra della scheda.



Esempi:

In questa scheda il punteggio solo al III e VI turno:



In questa il punteggio solo nel VI turno:



I giocatori potranno guadagnare, o a volte perdere punti cavalleria, a seconda della loro posizione sulla traccia del tabellone di gioco.

Il giocatore 1° classificato su una scheda di gioco è il giocatore il cui disco è più in alto (più avanzato) sulla traccia di quella scheda di gioco; il giocatore in ultima posizione è quello il cui disco è più in basso sulla traccia della scheda di gioco.

Nota: in caso di un «pareggio», il disco che è sopra è considerato essere avanti sulla traccia rispetto a quello sotto, con l'eccezione della Piazza 0, dove tutti i giocatori sono considerati ultimi.

Punteggio scheda di gioco Galanteria:

Questa è la prima scheda di gioco che viene segnata; essa è speciale, visto che è l'unica in cui i giocatori non faranno segnare alcun Punto cavalleria, ma sarà solo usata per spostare il proprio disco su qualsiasi altra scheda di gioco (compresa la stessa scheda di gioco Galanteria).



In primo luogo, stabilire quali giocatori sono classificati 1°, 2° e 3° sulla traccia. quindi:

- 1) Il giocatore 3° classificato sceglie uno dei suoi dischi, su qualsiasi scheda di gioco, e la muove di una casella sulla traccia.
- 2) Poi il giocatore 2° classificato sceglie uno dei suoi dischi, su qualsiasi scheda di gioco, e lo sposta di due caselle sulla traccia.
- 3) Infine, il giocatore 1° classificato sceglie uno dei suoi dischi, su qualsiasi scheda di gioco, e lo sposta di 3 caselle sulla traccia. C'è un promemoria alto in a destra della scheda Galanteria:



Nota Bene :

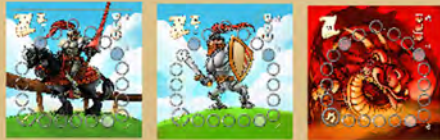
Il bonus permette al giocatore di spostare un solo disco, non è possibile dividere il movimento tra due o più dischi.

Nota: la posizione dei giocatori sul tabellone Galanteria è determinato all'inizio della fase di punteggio. Se un giocatore decide di utilizzare il suo bonus di muovere un disco sul tabellone galanteria, non gli permette di cambiare la sua classifica per la fase di punteggio attuale.



Punteggio delle altre schede di gioco:

Per ogni scheda di gioco che prevede punteggi in questo turno, il primo giocatore dà ad ogni giocatore gli stemmi che essi si sono guadagnati, a seconda della loro posizione sul tabellone di gioco. Tali stemmi sono tenute a faccia in giù, in modo che gli altri giocatori non possano vedere il tuo punteggio.



Le schede di gioco Giosre, Tornei e Imprese danno Punti Cavalleria positivi.

Ex. :

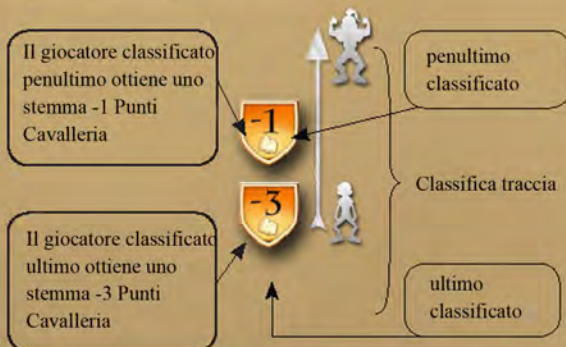


Regole per 3 giocatori

In una partita a 3 giocatori, il terzo classificato non ottiene mai nulla dalle seguenti schede di gioco: Galanteria, Giosre, Tornei, Imprese.



Le schede di gioco Istruzione e Carità danno Punti Cavalleria negativi agli ultimi giocatori.



Caso particolare, piazza 0:

(rimanendo sulla posizione di partenza su una pista)

Se il disco non ha mai mosso su una scheda, è automaticamente considerato ultimo su quella scheda. Come tale, non è possibile ottenere nulla di positivo da quella scheda di gioco (no punti Cavalleria, no bonus dalla scheda Galanteria), o se è una scheda che dà punti negativi, tu e tutti gli altri giocatori sulla piazza 0 di quella scheda sarete considerati ultimi e otterrete il corrispondente stemma. Se 2 o più giocatori ottengono l'ultimo posto in questo modo, non saranno dati punti negativi al penultimo classificato.

Nota: in caso di un «pareggio», il disco che è sopra è considerato essere avanti in classifica di quella scheda su quello che è sotto, con l'eccezione di Piazza 0, dove tutti i giocatori sono considerati essere ultimi.



La scheda da gioco Servizio del Re dà punti a seconda della piazza che i dischi dei giocatori hanno raggiunto su quella scheda, la classifica non conta.

Nulla se il disco è sulla piazza 5 o al di sotto.



Lo stemma da 12 se il disco ha raggiunto piazza 12.

5. Resetare

Alla fine del turno III, dopo la fase di punteggio, tutti i dischi tomano al punto 0 su alcuni tabelloni di gioco: Galanteria, Giosre, Tornei, Istruzione, Servizio del Re.

Per questi tabelloni di gioco, troverete questo simbolo:

I dischi sugli altri tabelloni di gioco, Imprese e Carità, non sono interessati e non si muovono.



6. Cambio 1° giocatore

Alla fine di ogni turno, il giocatore a sinistra dell'attuale 1° giocatore diventa primo giocatore per il turno successivo: prende Excalibur.



La clessidra viene spostata sulla casella successiva della pergamena usata per contare i giri.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del VI turno.
Ogni giocatore conta i suoi Punti Cavalleria sui propri stemmi.

Il giocatore con più Punti Cavalleria vince la partita ed è nominato cavaliere da Re Artù!

In caso di parità, il più galante (il giocatore il cui disco è più avanti sulla scheda Galanteria) è vittorioso.



Regole avanzate per scudieri coraggiosi

Una volta che hai scoperto Medieval Academy, si consiglia di applicare queste tre regole:

(fase 4) Punteggio:

Poco prima della fase di punteggio, il primo giocatore può vincere un singolo pareggio: se uno dei suoi dischi è sotto altri dischi, sulla stessa piazza, egli può piazzare il suo disco in cima alla pila, ma solo una volta.

Galanteria: Dopo che i primi 3 giocatori hanno preso il loro bonus e spostato un disco, quei 3 giocatori muovono il loro disco di una casella verso il basso sulla scheda Galanteria.

(fase 5) Resettare:

Nella fase di reset che avviene nel turno 3, su Galanteria, Giostre, Tornei e Istruzione, solo l'ultimo giocatore classificato muove di nuovo alla piazza 0; il penultimo giocatore si muove e torna alla piazza 1. Il terz'ultimo giocatore sposta di nuovo alla piazza 2; e così via

i.e., i dischi vengono spostati indietro, ma la posizione alla fine del turno non cambia.

Ex. :



Nota: in caso di un «pareggio», il disco che è sopra è considerato essere superiore sulla scheda del disco che è sotto, con l'eccezione di Piazza 0, dove tutti i giocatori sono considerati essere ultimi.

Questo non si applica alla scheda di gioco Servizio del Re.



2 giocatori - regole semplici

Regole "Karadoc"

È simile a una partita a 3 giocatori, il terzo giocatore sarà un giocatore neutrale.

Il primo giocatore si alternerà tra i 2 giocatori reali.

Quando toccherà al giocatore neutrale scegliere, sarà il primo giocatore che farà la scelta per lui.

Fase 2 - Draft carte di apprendimento:

Non dimenticate di alternare la direzione del draft, come mostrato nella pergamena usata per contare i giri.

Quando il giocatore neutrale deve scegliere una carta, prende la carta con il valore più alto. Il giocatore che prende le carte per il giocatore neutrale nella fase draft gioca la fase draft per il giocatore neutrale, egli pone le carte scelte dal giocatore neutrale (secondo la regola) a faccia in giù nella zona davanti al giocatore neutrale.

Se il valore più alto appare su più di una carta, quelle carte vengono mescolate e una di loro viene scelta in modo casuale e messa a faccia in giù davanti alla zona del giocatore neutrale. Proprio come nel gioco normale, ogni volta che il giocatore neutrale prende una carta, da le rimanenti al giocatore successivo.

Fase 3 - Giocare le carte apprendimento:

Quando è il turno del giocatore neutrale di giocare una carta, il primo giocatore prende a caso una carta nella mano del giocatore neutrale e la gioca a faccia in su. Poi sposta il disco sulla traccia corrispondente.

Promemoria: Se il giocatore neutrale ha una scelta, per esempio con una Carta Giostre Tornei, sceglie il primo giocatore.

Fase 4 - Punteggio:

Se il giocatore neutrale ha un bonus sul tabellone Galanteria e deve scegliere dove salire, è il primo giocatore che fa la scelta. I stemmi sono dati come se il giocatore neutrale sia un vero giocatore.

Promemoria: in una partita a 3 giocatori, il terzo posto non dà nulla di positivo.

Alla fine del gioco, non si deve contare il punteggio del giocatore neutrale, ma se lo si desidera, è possibile confrontarlo con il proprio punteggio!

2 giocatori - il vero duello

Regole "Lancelot"

Queste regole sostituiscono le regole semplici.

In questo gioco, ogni giocatore gioca con 2 diversi colori, come se fosse una partita a 4 giocatori. Il punteggio di un giocatore è la somma del punteggio di ciascun dei suoi colori.

Un giocatore gioca blu e verde, l'altro gioca giallo e rosso. L'ordine della fase 3 (giocare le carte) è visualizzato sulla carta «Ordine di Turno».



Fase 1 - Distribuire le carte apprendimento:

Il primo giocatore mescola le 52 carte di apprendimento e da 6 carte ad ogni giocatore.

Fase 2 - Scambiare carte apprendimento:

Ogni giocatore guarda le sue carte, e le divide in 2 pile di 3 carte ciascuno (faccia in giù).

Una volta che tutte e 4 le pile sono fatte, si rivelano (carte scoperte).

Il primo giocatore sceglie una delle pile fatte dall'altro giocatore, e prende le 3 carte in mano. L'altra pila fatta dal secondo giocatore va in mano al secondo giocatore.

Poi il secondo giocatore sceglie una di quelle fatte dal primo giocatore, e prende le 3 carte in mano. L'altra pila fatta dal primo giocatore va nella mano del primo giocatore.

Ogni giocatore ha ora 6 carte in mano.

Egli segretamente divide le 6 carte in 3 carte per ognuno dei suoi colori: il giocatore rosso / giallo mette 3 carte a faccia in giù sotto un disco rosso, e 3 carte a faccia in giù sotto un disco giallo. Il giocatore blu / verde fa lo stesso con un disco blu e un disco verde.

Fase 3 - Giocare le carte apprendimento:

Nell'ordine indicato dalla carta «Ordine di turno», i giocatori devono giocare i loro colori. Giocare un colore significa giocare le 3 carte scelte per quel colore tutte in una volta, e spostare i dischi sulle schede corrispondenti.

Fase 4, 5, 6:

Il resto del gioco è lo stesso di una partita a 4 giocatori









Tutte le regole di gioco eccetto per le modifiche sotto descritte. Per giocare con una variazione, utilizzare il lato di gioco bordato bianco, e utilizzare le regole specifiche per quella scheda di gioco, che sono descritte di seguito.

Giostre e Tornei variazione

Setup iniziale:

Entrambe le schede Giostre e Tornei vengono utilizzate nel loro lato bordato bianco, e vengono adesso considerate come un'unica scheda di gioco "Cavaliere Bianco vs Cavaliere Nero, con una traccia per il Cavaliere Bianco e una per il Nero, e una traccia per la Coppa.


Posizionare la  nella parte inferiore della scheda, tra la coppa più piccola nera e la coppa più piccola bianca. Ogni giocatore mette un disco su entrambe le tracce, quella del Cavaliere Bianco e quella del Cavaliere Nero.

In questa variante, si devono aggiungere stemmi ,  e , avrete bisogno anche degli stemmi Punti Cavalleria  e .

Fase 3 - Giocare carte Giostre / Tornei:

Ogniquale volta un giocatore gioca una carta Giostre / Tornei, sceglie se giocare per il Cavaliere Bianco o per il Cavaliere Nero:

Egli muove il suo disco sulla traccia corrispondente.

Egli muove la coppa  sulla traccia coppa del cavaliere scelto, spostandosi di tante piazze come il valore della carta appena giocata. Se la coppa raggiunge la fine della traccia, vi rimane finché non è eventualmente spostata nella direzione opposta.

Un giocatore può giocare le sue carte Giostre / Tornei per ogni cavaliere, a prescindere dalle carte che ha giocato prima. Si può giocare su entrambi i lati.

Fase 4 - Punteggio:

Il punteggio in questa scheda di gioco si calcola (tumi II, IV e VI). La coppa mostra quale cavaliere è vittorioso.

Il primo giocatore classificato nella traccia del cavaliere vittorioso ottiene uno stemma di 8 Punti Cavalleria.

Il giocatore classificato secondo su quella stessa traccia ottiene uno stemma di 5 Punti Cavalleria, e in 4+ giocatori, il giocatore classificato terzo riceve uno stemma di 2 Punti Cavalleria.

Lo stesso vale per il cavaliere sconfitto, ma con stemmi da 5, 3 e 1 Punti Cavalleria.



Fase 5 - Resettare:

Dopo il calcolo del punteggio, tutti i dischi tornano alla piazza 0, e la Coppa torna al centro.



Galanteria variazione

Setup iniziale:

Posizionare la scheda Scommesse accanto al tabellone Galanteria. Ogni giocatore mette un disco accanto a questa scheda.

Fase 1 - Distribuire 5 carte apprendimento a ogni giocatore:

Una volta che ogni giocatore ha visto le 5 carte nella mano di partenza, ma prima del draft, ogni giocatore sceglie una scheda di gioco e piazza un disco su uno spazio della carta Scommesse corrispondente a quella scheda di gioco. E' possibile che due o più giocatori piazzino i loro dischi sullo stesso spazio.



Fase 4 - Punteggio:


Quando si segna il punteggio della scheda Galanteria, i 3 migliori giocatori sulla traccia Galanteria possono salire di 1, 2 o 3 caselle* sulla scheda di gioco che hanno scelto nella fase 1, per ogni carta apprendimento di quel tipo che hanno giocato in questo turno.
* a seconda della loro posizione nella traccia Galanteria.




Esempio: Nella fase 1, il giocatore A scommesse su Imprese. Successivamente, dopo il draft, egli gioca un totale di 3 carte apprendimento Imprese. Durante la fase Punteggio, egli si è classificato secondo sul gioco Galanteria. Pertanto, muove il suo disco sul tabellone Imprese 3x2 = 6 quadrati in su.



Istruzione variazione




Setup iniziale:

In questa variante, voi dovrete usare anche lo stemma 0 Punti Cavalleria , e la carte Codice Segreto.

Prendi un  e , aggiungi tanti  come necessario, in modo che vi sia uno stemma per ogni giocatore.



Fase 1 - Distribuire 5 carte apprendimento a ogni giocatore:

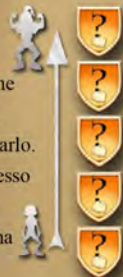
Dopo aver distribuito le carte, prima del draft, prendere un  e un , aggiungere tanti  quanti ne servono, in modo che vi sia uno stemma per ogni giocatore. Piazzare loro a faccia in giù sulla carta Codice Segreto, e mescolarli.

Fase 3 - Giocare carte Istruzione:

Ogni volta che giochi una carta Istruzione, sposta il disco sulla traccia come al solito, ma si può anche scegliere di guardare uno stemma sulla Carta Codice Segreto, e poi rimetterlo a faccia in giù sulla carta Codice Segreto, dove era prima.

Fase 4 - Punteggio:

Il giocatore classificato 1° sulla scheda istruzione sceglie uno stemma sulla carta Codice Segreto, e lo mantiene segreto per se stesso, senza mostrarlo. Poi il giocatore classificato 2° procede nello stesso modo e così via fino che ogni giocatore non ha preso uno stemma. Poi, chi ha scelto uno stemma 0 Punti Cavalleria lo da indietro, in modo che possano essere riutilizzati nel prossimo turno di gioco.



Servizio del Re variazione

Setup iniziale:

In questa variante, utilizzerete il 1, 2, 3, 4 e 6, così come le 2 pergamene, che devi mettere sui loro slot riservati (cioè piazze 6 e 12 della traccia).

Fase 3 - giocare carte Servizio del Re:

Quando un disco raggiunge o supera una piazza con una pergamena, il giocatore prende la

Fase 4 - Punteggio:

Se un giocatore ha una pergamena, vi è una fase di punteggio per la scheda Servizio del Re. Ogni giocatore riceve lo stemma che vi è designato sulla sua piazza.

Se sono state prese entrambe le pergamene nello stesso turno, i giocatori ottengono 2 stemmi invece di 1.

Poi, il giocatore dà la pergamena indietro: se c'è ancora una Pergamena su piazza 12, l'altra pergamena torna indietro la prossima sulla scheda Servizio del Re. Se no, c'è il reset completo della scheda.

Fase 5 - Resettare:

Se non c'è più una Pergamena in piazza 12, c'è un reset completo della scheda. Ogni disco torna alla piazza 0, ed entrambe le pergamene tornano al loro slot.



Imprese variazione

Setup iniziale:

In questa variante, non avete bisogno degli stemmi Imprese.

Fase 4 - Punteggio:

Alla fine del gioco, durante il conteggio dei Punti cavalleria, si aggiungeranno o sottrarranno punti a seconda del numero di stemmi POSITIVI che si possiedono (giostre / tornei o stemmi Servizio del re).

il giocatore classificato 1 sulla scheda

Imprese ottiene 1 punto Cavalleria

aggiuntivo per ogni stemma POSITIVO

che ha guadagnato il giocatore. Il 2° classificato sulla scheda Imprese

ottiene 1 punto Cavalleria supplementare per ogni coppia di stemmi

POSITIVI che ha guadagnato. Infine, il giocatore all'ultimo posto

perde 1 punto Cavalleria per ogni coppia di stemmi POSITIVI che

ha guadagnato.

Promemoria: Tutti i giocatori che rimangono sul quadrato 0 sono

considerati ultimi, e, come tale, perdono 1 punto Cavalleria per ogni

coppia di stemmi POSITIVI che si sono guadagnati.



Carità variazione

Setup iniziale:

In questa variante, non avete bisogno degli stemmi Carità. (-5)



Fase 4 - Punteggio:

Nell'ultima fase di punteggio (turno VI), dopo che tutte le altre schede di gioco sono state segnate, il giocatore classificato 1° sul gioco Carità

dà uno dei suoi stemmi negativi (stemmi Istruzione) al giocatore

all'ultimo posto, e prende 2 stemmi positivi

(giostre / Tornei o Servizio del re) CON UN

VALORE DI 3 O MENO al giocatore

classificato ultimo. Quali stemmi prendere, sono

sceolti dal giocatore 1° Classificato.



In una partita a 4+ giocatori, il giocatore

classificato 2° sul tabellone Carità dà uno

dei suoi stemmi al giocatore arrivato penultimo,

e prende un singolo stemma (giostre / tornei

o servizio del Re) con un valore di 3 o meno al

giocatore all'ultimo posto.

Se un giocatore non ha uno stemma negativo da dare,

semplicemente non dà nulla. Allo stesso modo, se un

giocatore non ha uno stemma positivo per un valore di

3 o meno da prendere, egli può non prendere nulla.

Il turno di gioco

1. **D**istribuire le carte

2. **S**cegliere le carte

Direzione in base a



3. **G**iocare le carte

da



a



4. **P**unteggio in base a



5. **R**esettare

(**piazze** ) in base a



6. **C**ambiare primo giocatore

senso orario

Crediti

Autore: Nicolas Poncin

Illustrazioni: Pierò La lune

Impaginazione delle regole: Dominique Bodin

Sviluppo: Blue Cocker Team

Grafica: Serena Blasco

Traduzione: Daniele Isopi

Testers: Giocatori provenienti da Jocere, Akrojeux, Buena Partida, Saint Pair, Burgundi, ed i visitatori della convention di gioco di Tolosa "Alchimia del gioco."

Blue Cocker Games desidera ringraziare con tutto il cuore Andrée Frances, Dorine Thomas, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Frédéric Maupomé Yannick Mescam, e soprattutto Jacques Gardeil e Pierre Perissé che hanno reso possibile questa edizione.

L'autore vuole esprimere la sua gratitudine a Emile Jacques Gardeil, Pierre Perissé, e tutte le persone che hanno speso un po' del loro tempo per aiutare a testare il gioco.



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