Règles de Medieval Academy

Comment jouer à Medieval Academy

Le jeu en bref :

- **But du jeu :** Devenir le meilleur écuyer en accumulant un maximum de points de chevalerie sur 6 mois d'apprentissage.
- **Mécanique principale :** Draft de cartes (on choisit une carte puis on passe le reste au voisin) pour faire avancer ses pions sur 7 pistes d'entraînement.
- **Condition de victoire :** Avoir le plus de points après le 6ème tour pour être adoubé Chevalier du Roi Arthur.

Enfilez votre cotte de mailles, on part à l'académie du Roi Arthur ! Dans Medieval Academy, chaque joueur incarne un apprenti chevalier qui doit briller dans sept disciplines très différentes : la galanterie, les joutes, les tournois, les études, le service du roi, les quêtes et la charité. Un vrai programme de ministre, et vous n'avez que six mois pour tout gérer.
Le cœur du jeu, c'est un système de **draft** hyper malin : on reçoit des cartes, on en garde une, on passe les autres. Simple sur le papier, mais croyez-moi, les dilemmes sont permanents. Si vous aimez ce genre de tension, jetez aussi un œil aux règles de Sky Team ou au Tokaido, dans un style voyageur plus zen.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, installez tout tranquillement sur la table :

- Posez les **7 plateaux Entraînement** au centre, côté sans liseré blanc (le liseré c'est pour les variantes, on verra plus tard).
- Placez le **pion sablier** sur la case I du parchemin compte-tours.
- Mélangez les **52 cartes Apprentissage** et faites une pioche face cachée.

- Triez les **Blasons** (ce sont vos points de chevalerie) à côté des plateaux correspondants.
- Chaque joueur prend une couleur et ses **10 pions ronds**. Il place un pion sur la case Départ de chacun des 7 plateaux et garde les 3 restants devant lui.
- Le joueur avec la pose la plus chevaleresque (oui, oui, faites un concours) devient **premier joueur** et récupère le pion Excalibur. Dans la règle, ce premier joueur est appelé le **fayot**, c'est charmant.

Le déroulement d'un tour

La partie dure **6 tours**, et chaque tour suit toujours les mêmes 6 étapes. Une fois que vous aurez le rythme, ça devient hyper fluide.

Phase 1 : Distribution

Le fayot mélange les 52 cartes et distribue **5 cartes face cachée** à chaque écuyer.

Phase 2 : L'échange, le cœur du jeu

C'est LE moment stratégique. Vous regardez vos 5 cartes, vous en gardez **une seule** que vous posez face cachée devant vous. Vous passez les 4 restantes à votre voisin. Vous recevez 4 cartes de votre autre voisin, vous en gardez encore une, et ainsi de suite jusqu'à avoir choisi 5 cartes au total.
Attention au **sens de circulation** : aux tours I, III et V on passe à gauche (sens horaire), aux tours II, IV et VI on passe à droite (sens anti-horaire). Le parchemin compte-tours vous le rappelle.
Petite astuce de testeur : ne gardez pas que des grosses cartes égoïstement. Parfois, laisser passer un 5 c'est se tirer une balle dans le pied si votre adversaire direct est à fond sur la même piste que vous.

Phase 3 : Jouer ses cartes

Vous avez vos 5 cartes en main. En commençant par le fayot et dans le sens horaire, chacun

joue **une carte à la fois**, face visible. On avance son pion sur la piste correspondante du nombre de cases indiqué (2, 3, 4 ou 5).
On ne joue que **4 cartes sur les 5** : la dernière reste en main et ne sert à rien. Un petit crève-cœur à chaque tour.
Les cartes **Joutes/Tournois** sont à double usage : vous choisissez au moment de la jouer sur quelle piste avancer. Impossible de répartir, c'est tout l'un ou tout l'autre.
Si un pion termine sur une case déjà occupée, on l'**empile** dessus. Le pion du dessus est considéré comme devant celui du dessous. Et si votre pion fait un tour complet d'une piste, vous empilez un second pion dessus pour continuer (sauf sur Service du Roi qui s'arrête case 12).

Phase 4 : Le décompte

On compte toujours dans l'ordre des plateaux : Galanterie, Joutes, Tournois, Études, puis les autres si c'est leur tour. Certaines pistes se comptent chaque tour, d'autres seulement à des moments précis (voir le tableau plus bas).

Phase 5 : Retour au départ (fin du tour 3 uniquement)

Après le décompte du tour 3, les pions des pistes **Galanterie, Joutes, Tournois, Études et Service du Roi** retournent sur la case Départ. Les pistes Quêtes et Charité, elles, ne bougent pas.

Phase 6 : Changement de fayot

Le joueur à gauche du fayot devient le nouveau fayot, et on avance le sablier d'une case.

[IMAGE_MATERIEL]

Les décomptes en détail

Chaque piste a sa propre logique de scoring. Voici le résumé qui vous évitera de ressortir la règle à chaque tour.

Piste	Quand ?	1er	2ème	3ème (4j+)	Avant-dernier	Dernier
Galanterie	Chaque tour	Avance 3 cases	Avance 2 cases	Avance 1 case	-	-
Joutes	Chaque tour	+3 pts	+2 pts	+1 pt	-	-
Tournois	Chaque tour	+3 pts	+2 pts	+1 pt	-	-
Études	Chaque tour	-	-	-	-1 pt	-3 pts
Quêtes	Tours 3 et 6	+3 pts	+2 pts	+1 pt	-	-
Charité	Tour 6	-	-	-	-1 pt	-3 pts
Service du Roi	Tour 6	Cases 1-5 : 0 pt / Cases 6-11 : 6 pts / Case 12 : 12 pts				

Deux points importants :

- À **3 joueurs**, la 3ème place ne rapporte jamais rien.
- Un pion resté sur Départ est considéré **dernier**. Si plusieurs sont dans ce cas, tous prennent les -3 points ! Évitez absolument de ne jamais jouer en Études ou en Charité, c'est une catastrophe assurée.

Le cas spécial de la Galanterie

La Galanterie ne donne pas de points directement, mais elle permet d'**avancer un pion** sur la piste de votre choix (y compris Galanterie elle-même). C'est une piste de combo redoutable. Les deux premiers avancent un seul pion, pas moyen de répartir.

Un conseil stratégique au passage

Les Quêtes et la Charité sont des pistes **cumulatives** (pas de reset au tour 3). Il faut y investir régulièrement, pas tout d'un coup. Si vous ignorez complètement la Charité, préparez-vous à ramasser -3 au tour 6. Vous êtes prévenus !

La fin de la partie et la victoire

Après le décompte du **6ème tour**, chacun additionne ses Blasons positifs et soustrait les

négatifs. Celui qui a le plus de points est adoubé Chevalier ! En cas d'égalité, c'est le plus galant (le plus avancé sur la piste Galanterie) qui remporte la mise. Logique, un chevalier sans galanterie n'en est pas un.

Les règles avancées pour écuyers aguerris

Une fois la règle de base maîtrisée, pimentez vos parties avec ces deux ajouts :

- **Privilège du fayot :** juste avant le décompte, le fayot peut résoudre UNE situation d'égalité en plaçant son pion au sommet d'une pile où il se trouve.
- **Galanterie piquante :** les trois premiers font leur bonus mais reculent ensuite d'une case sur Galanterie.
- **Retour au départ nuancé :** au lieu de tout remettre à zéro après le tour 3, seul le dernier retourne au Départ, l'avant-dernier recule à la case 1, le précédent à la case 2, etc. L'ordre est conservé. Sauf pour Service du Roi, où tout le monde repart du Départ.

[IMAGE_FIN]

Les variantes pour renouveler le plaisir

Le jeu propose un paquet de variantes qui changent vraiment la saveur des parties. Voici les grandes lignes :

Joutes et Tournois en duel

On assemble les deux plateaux au verso, on place une **Coupe** au centre et chaque écuyer joue à la fois pour le Chevalier Blanc et le Chevalier Noir. En jouant une carte, on avance son pion ET on déplace la Coupe. Le camp qui a la Coupe de son côté gagne le duel, avec des points juteux (jusqu'à 8 pts pour le 1er du vainqueur).

Les autres variantes thématiques

- **Galanterie Challenge :** chaque joueur choisit secrètement un entraînement, et les premiers de Galanterie avancent dedans selon les cartes jouées.

- **Études Codex secrets :** on peut consulter des Blasons mystères qui donnent des points cachés révélés en fin de partie.
- **Service du Roi avec rouleaux :** deux rouleaux à récupérer cases 6 et 12 qui déclenchent des décomptes anticipés.
- **Quêtes finales :** le 1er gagne 1 point par Blason positif possédé, le 2ème par paire, le dernier perd 1 point par paire.
- **Charité redistributive :** le 1er refile un Blason négatif au dernier et pique deux positifs. Robin des Bois serait fier.

À 2 joueurs seulement

Deux options : la règle **Karadoc** avec un troisième écuyer neutre géré par le fayot, ou la règle **Lancelot** plus corsée où chaque joueur contrôle deux écuyers et où le draft se fait par tas de 3 cartes à voler chez l'adversaire. Si vous aimez les jeux à deux bien tendus, allez aussi voir les règles de Mindbug ou le célèbre Quoridor. Et pour rester dans l'univers des cartes à passer, The Crew est un incontournable.
Voilà, vous êtes prêts à défendre l'honneur du Roi Arthur 42ème du nom ! N'ayez pas peur de la première partie, c'est en jouant qu'on comprend vraiment la mécanique des échanges. Et surtout, surveillez bien les pions de vos voisins : à Medieval Academy, finir dernier d'une piste fait très mal.