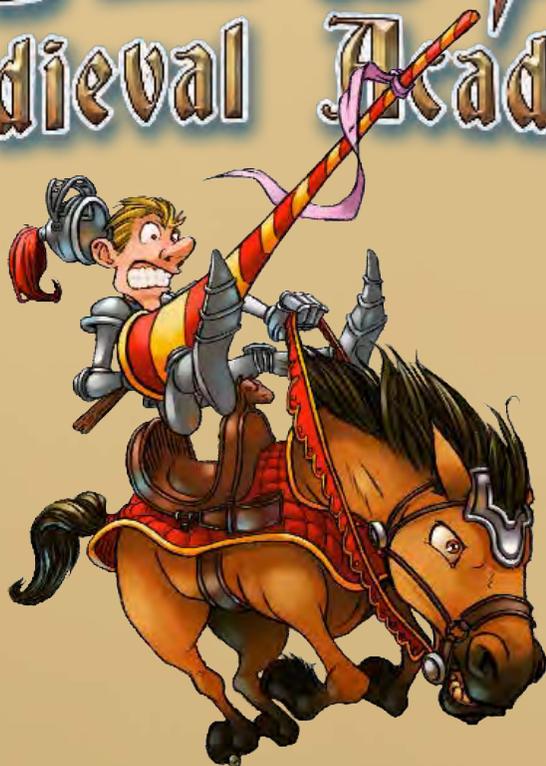


騎士學院

Medieval Academy



Nicolas PONCIN 設計

2到5人遊戲，8歲以上，30分鐘

「各位扈從們，歡迎來到騎士學院，這裡是訓練你們成為騎士的殿堂。你們必須要精通競技和比賽的技巧、完成危險的任務，並且精煉你們受到的教育。此外，你們必須要效忠國王，並把你們有著仁慈和勇氣的智慧展現出來。你們之中只會有一位得到亞瑟王授予的爵位，所以，現在就下定決心來證明你們是有能力的。」

院長暨騎士學院創辦人艾維文·尼可留斯·埃米利烏斯敬上。

遊戲配件

* 7 個雙面遊戲圖板



(註記：有白邊的那一面用於變體規則。有關變體規則的內容，規則書最後會詳細說明)

遊戲圖板說明：



* 52 張學習卡，總共分成 6 個種類，每一類對應一個遊戲圖板 (勇氣、競技/比賽、教育、服侍國王、任務，或者仁慈)。

例如：



註記：「寶劍」卡，「5」有兩張、「4」有四張，而「3」有六張。其它每種學習卡「5」有一張、「4」有兩張、「3」有三張，而「2」有兩張。

* 50 個木製圓盤 (五種顏色各 10 個)



* 1 個計算回合數的羊皮紙



* 1 個標記回合的沙漏



* 1 個標記起始玩家的王者之劍



* 不同遊戲圖板的盾徽，代表每個玩家遊戲中可以獲得的騎士分數。



以下配件只用於變體規則：

* 1 張「賭注」卡 (用於勇氣變體)



* 1 個「聖杯」(用於黑騎士與白騎士變體)



* 1 張「秘密法典」卡 (用於教育變體)



* 2 個「卷軸」(用於服侍國王變體)



* 1 張「回合順位」卡 (用於 2 人遊戲變體「蘭斯洛特」)



* 額外的盾徽：



起始設置

五人遊戲的起始設置範例：



A 如圖所示，把遊戲圖板放到場中央 (白邊那面朝下)。

B 沙漏 放在羊皮紙的回合 1 上方。

C 把學習卡 洗混。

D 把盾徽分類，並把它們放到對應的遊戲圖板旁。

E 每個玩家挑選一個顏色，並拿取該色所有的 10 個木製圓盤。接著玩家在每個遊戲圖板上的起點放上一個自己的圓盤，並把剩餘的 3 個圓盤放到面前。(如果遊戲圖板上的圓盤繞了軌道一圈，則這 3 個圓盤會拿來使用；這 3 個圓盤同時也用於提醒玩家使用的是什麼顏色)。

F 最能擺出騎士架式的玩家為起始玩家，該玩家拿取王者之劍指示物 並開始遊戲。

遊戲目標

每個玩家扮演屬從的角色，想要在各種培訓的類別裡勝出以獲得騎士分數(🛡️)。

為了達成這個目標，玩家在遊戲的 6 個回合中必須明智的挑選出對他們最有用的卡片，並在適當的時機打出這些卡片，藉此把他們在培訓軌的圓盤往上推移。



回合 VI 結束時，騎士分數最高的玩家獲勝，並且得到亞瑟王授予的爵位！

回合流程

一個回合進行 6 個階段：

- 1-發給每個玩家 5 張學習卡
- 2-傳遞學習卡
- 3-打出學習卡
- 4-計分
- 5-重置
- 6-更換起始玩家

1、發牌

起始玩家洗混 52 張學習卡，並發給每個玩家 5 張學習卡(正面朝下)。

2、傳牌

每個玩家查看他的 5 張卡片：他從中挑選一張，然後把這張卡片正面朝下放在他面前。接著，他把剩餘的 4 張卡片傳給他的左手邊玩家*，而他会收到他右手邊玩家*傳來的 4 張卡片。他從 4 張卡片中挑選一張，正面朝下放在他面前，然後把剩餘的 3 張卡片傳給他的左手邊玩家*。依此方式進行，直到每個玩家面前都有 5 張正面朝下的卡片為止。

(*這是遊戲第一個回合時的傳牌方向。傳牌的方向每回合都會改變，見以下的說明。)

傳牌方向：羊毛紙用來計算回合數，同時也提醒玩家傳牌的方向。改變傳牌方向指的是你的傳牌方向會左右交換。

回合 I 的時候，傳牌方向是順時針方向，你會把卡片傳給你的左手邊玩



回合 II 的時候，傳牌方向是逆時針方向，你會把卡片傳給你的右手邊玩家。

傳牌結束時，每個玩家會把他挑選的 5 張卡片拿到手中。

3、打出卡片

由起始玩家開始，按照順時針的方向進行，每個玩家從手中挑選一張卡片並正面朝上打在自己面前。根據卡片的數值(2 到 5)，玩家接著在對應遊戲圖板的軌道上，把自己的圓盤往上移動對應的格數。

範例：如果黃色玩家打出這張卡片，他把他在勇氣遊戲圖板的黃色圓盤往上移動 3 格。



(註記：卡片上的插圖、角落的顏色，以及角落的符號可以協助你分辨這張卡片與哪一個遊戲圖板有關聯)。

持續依此方式進行，直到每個玩家都打出 4 張學習卡：最後一張學習卡不會打出。



註記：競技 / 比賽卡可以用在競技遊戲圖板或比賽遊戲圖板上。卡片上的數值不能分拆並同時用於 2 個遊戲圖板上。

注意：

A 當圓盤抵達一個已經有一個或多個圓盤的格子時，這個圓盤會直接疊在其它的圓盤上方。計分階段時，疊在上方的圓盤在計分的順位上會視為高一個排名。

註記：如果有個圓盤一路走到底並回到軌道的起點(20 格)，拿取一個未使用的同色圓盤，並疊在該圓盤上方。玩家從此刻起必須要一起移動 2 個圓盤，而非只移動一個圓盤，這代表他已經走完這一軌一圈了。這個規則不適用於《服侍國王》圖板，圓盤會停在 12 格。



4、計分：

從勇氣遊戲圖板開始，一個接一個計算每個遊戲圖板的分數。

有些遊戲圖板每回合都會進行計分，例如勇氣、競技，以及比賽遊戲圖板。其它的遊戲圖板只在特定的回合進行計分，例如服侍國王，圖板的左上角會印有羊皮紙提醒。



範例：這個遊戲圖板只在回合 III 及回合 VI 計分：

這個遊戲圖板只在回合 VI 計分： 玩家會獲得騎士分數，有時則會失去騎士分數，這全看他們在圖板軌道上的排名而定。

圓盤在遊戲圖板軌道上最高的(最前面)玩家，是該遊戲圖板排名第 1 的玩家；圓盤在遊戲圖板軌道上最低的玩家，是該遊戲圖板排名最後的玩家。

提醒：如果排名「平手」，則圓盤疊在上方的玩家比疊在下方的玩家排名還要高。唯一的例外是 0 的格子，所有玩家在這裡都視為最後一名。

勇氣遊戲圖板計分：

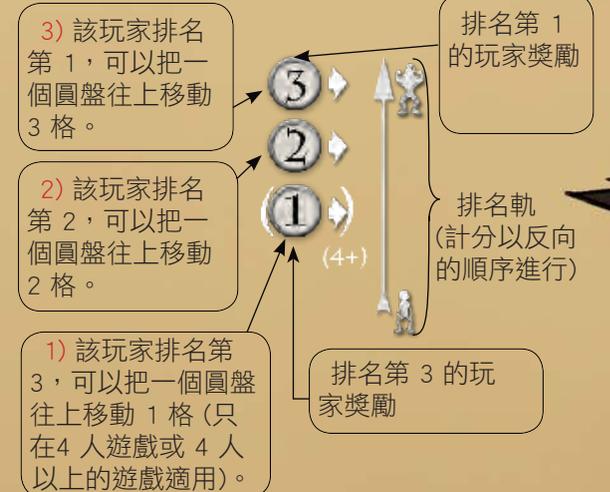
這是第一個進行計分的遊戲圖板；這是個特別的地方，這也是唯一玩家不會獲得任何騎士分數的遊戲圖板，玩家將使用它來移動任何遊戲圖板上(包含勇氣遊戲圖板本身)自己的圓盤。



首先，判定軌道上哪個玩家排名第 1、第 2，以及第 3。接著：

- 1) 排名第 3 的玩家挑選任何一個遊戲圖板上自己的其中一個圓盤，並把圓盤沿著軌道往上移動一格。
- 2) 接著，排名第 2 的玩家挑選任何一個遊戲圖板上自己的其中一個圓盤，並把圓盤沿著軌道往上移動兩格。
- 3) 最後，排名第 1 的玩家挑選任何一個遊戲圖板上自己的圓盤，並把圓盤沿著軌道往上移動三格。

勇氣圖板的右上角會有提醒的圖示：



注意：

獎勵只可以讓玩家移動一個圓盤，不能把獎勵的移動格數分拆給兩個或多個圓盤。

註記：勇氣遊戲圖板上玩家的排名會在計分階段一開始判定。如果玩家決定使用他的獎勵來移動他在勇氣遊戲圖板上的圓盤，則這不會改變當前計分階段他在勇氣遊戲圖板上的排名。

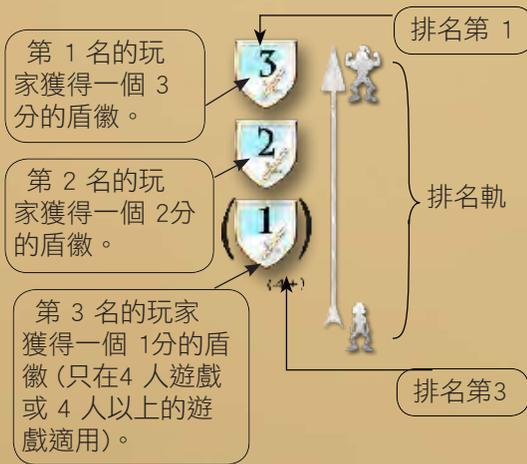


為其它的遊戲圖板計分：

這回合每個遊戲圖板計分後，起始玩家根據每個玩家在遊戲圖板軌上的排名，給予每個玩家他所獲得的盾徽（一旦你們熟悉這款遊戲後，每個玩家可以自己拿取獲得的盾徽，加快遊戲進度）。獲得的盾徽正面朝下放置，所以其他的玩家不會看到你的分數。



* 競技、比賽，以及任務遊戲圖板會給予正分的騎士分數。例如：
玩家排名：

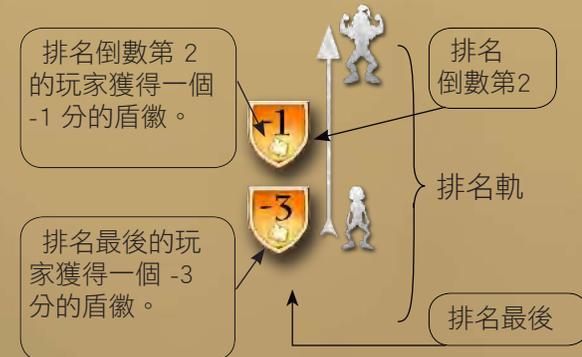


3 人遊戲的規則

3 人遊戲時，排名第 3 的玩家不會獲得以下遊戲圖板的分數：勇氣、競技、比賽、任務。



* 教育及仁慈遊戲圖板會給予排名最後的玩家負分的騎士分數。



特殊情況，格子 0：

（停留在一個軌道上的起點時）

如果一個軌道上你的圓盤都沒有移動過，你自動視為該軌道的最後一名。如此一來，你不會獲得該遊戲圖板任何的積分（不會獲得正分的騎士分數，不會獲得勇氣遊戲圖板的獎勵），或者，如果這是會給予負分的遊戲圖板，你和每個其他在該軌道格子 0 的玩家都會視為最後一名，並且會獲得對應排名的盾徽。如果有 2 人或 2 人以上的玩家在最後一名，則排名倒數第 2 的玩家不會獲得負分。

提醒：如果排名「平手」，則圓盤疊在上方的玩家比疊在下方的玩家排名還要高。唯一的例外是 0 的格子，所有玩家在這裡都視為最後。



* 服侍國王遊戲圖板會根據玩家的圓盤在哪一格給予分數，排名不列入計分考量。



5、重置

回合 III 的計分階段結束時，有些遊戲圖板上的所有圓盤都要回到格子 0：勇氣、競技、比賽、教育、服侍國王。在這些遊戲圖板上，你會發現這個符號：
其它遊戲圖板上的圓盤不會受到影響，而且不用回到格子 0，例如任務以及仁慈。



6、更換起始玩家

每個回合結束時，當前起始玩家的左手邊成為下個回合的起始玩家，並且拿取王者之劍。

羊皮紙上的沙漏往前移動一格，以此計算進行的回合數。

遊戲結束

遊戲在回合 VI 結束。

每個玩家計算他們盾徽上的騎士分數。騎士分數最高的玩家獲勝並且得到亞瑟王授予的爵位。



進階規則只讓勇敢的扈從挑戰。

一旦你們已經熟悉騎士學院這款遊戲後，你們可能會想要加入這三項規則：

（階段 4）計分：

計分階段前，起始玩家在一次的平手狀況中可以勝出：如果同一格中他的圓盤在另一個圓盤下方，他可以把他的圓盤抽出來疊到上方，但是只能做一次。

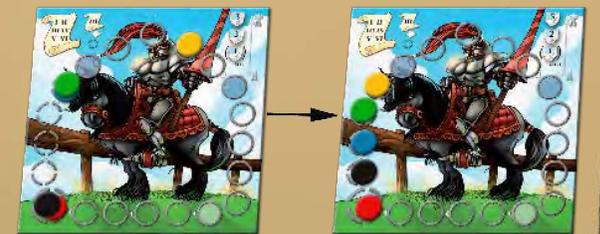
勇氣遊戲圖板：在前 3 名的玩家已經拿取他們獎勵並且移動一個圓盤後，這 3 位玩家把他們在勇氣遊戲圖板軌道上的圓盤往下移動一格。

（階段 5）重置：

重置階段發生在回合 III 的勇氣、競技、比賽，以及教育遊戲圖板，這時只有排名最後的玩家要回到格子 0；排名倒數第 2 的玩家回到格子 1。排名倒數第 3 的玩家回到格子 2，依此類推……

也就是說，回合結束時的排名會影響圓盤退回到哪一格。

範例：



提醒：如果排名「平手」，則圓盤疊在上方的玩家比疊在下方的玩家排名還要高。唯一的例外是 0 的格子，所有玩家在這裡都視為最後一名。

這項規則對服侍國王遊戲圖板不適用。



2人遊戲 - 簡易規則

《嘉華鐸》規則

規則和 3 人遊戲相似，不過第三位玩家是中立玩家。2 個真實的玩家會輪流當起始玩家。當中立玩家必須要做選擇時，起始玩家會為它做選擇。

階段 2 - 傳牌：

別忘了變換傳牌的方向，傳牌方向如計算回合數的羊皮紙所示。當中立玩家必須挑選一張卡片時，它會拿取數值最高的卡片。傳牌階段時把牌傳給中立玩家的玩家，為中立玩家執行傳牌階段的動作，它把中立玩家挑選的卡片（根據上述規則）正面朝下放到中立玩家的區域。

如果有多張數值最高的卡片，則洗混這些卡片，並隨機從中抽出一張，並且正面朝下放到中立玩家的區域。

和一般規則相同，一旦中立玩家挑選一張卡片後，剩餘的卡片會傳給下個玩家。

階段 3 - 打出學習卡：

當輪到中立玩家的回合要打出一張卡片時，起始玩家隨機從中立玩家的手牌中拿取一張卡片，並且把它正面朝上打出。接著，起始玩家根據卡片移動對應遊戲圖板軌道上中立玩家的圓盤。

提醒：如果中立玩家必須有所選擇（例如競技 / 比賽卡），則起始玩家為它做選擇。

階段 4 - 計分：

如果中立玩家在勇氣遊戲圖板獲得一個獎勵，並且要選擇哪個遊戲圖板的圓盤要往上移動，則起始玩家為它做選擇。

中立玩家和真實玩家一樣會獲得盾徽。

提醒：3 人遊戲時，第三名不會獲得任何東西。

遊戲結束時不必計算中立玩家的分數，不過如果你想要這麼做，你可以把你的分數和它做比較！

2人遊戲 - 真實的交易

《蘭斯洛特》規則

以下規則取代簡易規則。



遊戲中，每個玩家使用 2 種不同的顏色，就如同進行一場 4 人遊戲。玩家會獲得他所控制的兩種顏色的加總分數。一位玩家使用藍色及綠色，另一位玩家使用黃色及紅色。階段 3 的順位（打出卡片）顯示在《回合順位》卡上。

階段 1 - 發牌：

起始玩家洗混 52 張學習卡，並發給每個玩家 6 張卡片。

階段 2 - 交換學習卡：

每個玩家查看手牌後，把手牌（正面朝下）分成兩疊卡片，每疊各 3 張。

一旦玩家都分好卡片後，把卡片翻開（正面朝上）。

起始玩家選擇第二順位玩家所分的其中一疊卡片，並把這 3 張卡片拿在手中。另外一疊由順位第二玩家所分的卡片，則拿回順位第二玩家的手中。接著，順位第二玩家選擇起始玩家的其中一疊卡片，並把這 3 張卡片拿在手中。另外一疊由起始玩家所分的卡片，則拿回起始玩家的手中。現在每個玩家手中都有 6 張卡片了。

玩家接著祕密地把這 6 張卡片分配給他自己控制的顏色各 3 張卡片：紅色 / 黃色玩家把 3 張卡片正面朝下放在一個紅色圓盤底下，3 張卡片正面朝下放在一個黃色圓盤底下。藍色 / 綠色玩家按照同樣的方式，把卡片放在一個藍色圓盤及一個綠色圓盤底下。

階段 3 - 打出學習卡：

根據《回合順位》卡顯示的順位，玩家為他們控制的顏色進行回合。進行該顏色的回合指的是一次打出該顏色所有的 3 張卡片，並根據卡片的內容移動遊戲圖板上的圓盤。

階段 4、5、6：

剩餘的遊戲規則和 4 人遊戲相同。

變體

除了以下敘述的調整以外，所有的遊戲規則不變。為了進行變體遊戲，請使用遊戲圖板有白邊的那一面，並使用該遊戲圖板的特定規則，如下所述。



競技與比賽變體

起始設置：

競技和比賽遊戲圖板都使用有白邊的那一面，而現在它們視為一個《白騎士與黑騎士》的遊戲圖板，圖板上有一個白騎士軌、一個黑騎士軌，以及一個聖杯軌。

把聖杯  放到遊戲圖板底部，最小的黑聖杯與最小的白聖杯之間。每個玩家在白騎士與黑騎士軌各放上一個圓盤。

在這個變體中，除了盾徽 、，以及  以外，你也需要用到 5 騎士分數的盾徽  及 8 騎士分數的盾徽 。

階段 3 - 打出競技 / 比賽卡：

每當有玩家打出一張競技 / 比賽卡時，他可以選擇用於白騎士或黑騎士：他把對應軌道上的圓盤往上移動對應的格數。

根據打出的卡片數值，他把聖杯軌上的聖杯  往挑選的騎士移動多格。

如果聖杯抵達軌道的盡頭，它會停留在那裏，直到它被移往另一個方向。玩家可以把他的競技 / 比賽卡打出並用於任一個騎士，忽略它之前打出的卡片。他可以使用卡片的任一面。



階段 4 - 計分：

這個遊戲圖板每兩個回合計分一次（回合 II、IV，及 VI）。聖杯的位置會顯示哪個騎士勝利。勝利的騎士軌上圓盤排名第 1 的玩家獲得 8 分的騎士分數盾徽、排名第 2 的玩家獲得 5 分的騎士分數盾徽，而 4 人遊戲時，排名第 3 的玩家獲得 2 分的騎士分數盾徽。



失敗的騎士同樣會計分，不過玩家僅會獲得 5、3，及 1 分的騎士分數盾徽。

階段 5 - 重置：

遊戲圖板計分後，所有的圓盤回到格子 0，聖杯回到中間。

勇氣變體

起始設置：

把賭注卡放到勇氣圖板旁。每個玩家把一個圓盤放到這張卡片旁。

階段 1 - 發給每個玩家 5 張學習卡：

一旦每個玩家都看完自己的 5 張手牌後，在傳牌之前，每個玩家挑選一個遊戲圖板，並把一個圓盤放到賭注卡上對應的遊戲圖板格子上。很可能會發生有兩個或兩個以上的玩家把他們的圓盤放在同一格的情況。



階段 4 計分：

當為勇氣遊戲圖板計分時，勇氣軌上排名前 3 的玩家根據階段 1 他們所挑選的遊戲圖板，以及這回合打出同類學習卡，每張學習卡都可以讓他們往上移動該圖板軌道上的圓盤 1、2 或 3 格*。



*根據他們在勇氣軌的排名而定。

範例：階段 1 時，玩家 A 下注任務遊戲圖板。遊戲在進行完傳牌之後，他總共打出 3 張任務學習卡。計分階段時，他在勇氣遊戲圖板軌道上的排名是第 2。因此他可以把任務遊戲圖板軌道上的圓盤往上移動 3x2=6 格。

教育變體

起始設置：

在這個變體中會用到 0 分騎士分數盾徽，以及祕密法典卡。



拿取一個 1 以及 3，並加入多個需要的 0，好讓每個玩家都能獲得一個盾徽。



階段 1 - 發給每個玩家 5 張學習卡：

發完學習卡，傳牌之前，拿取一個 3 以及 1，並加入多個需要的 0，好讓每個玩家都能獲得一個盾徽。把這些盾徽正面朝下放在祕密法典卡上，然後洗混這些盾徽。

階段 3 - 打出競技 / 比賽卡：

每次玩家打出一張教育卡時，按照一般規則移動你的圓盤，不過同時你也可以挑選一個祕密法典卡上的盾徽，並查看盾徽的數值。接著，把這個盾徽正面朝下放回祕密法典卡的原位。

階段 4 - 計分：

教育遊戲圖板軌道上排名第 1 的玩家挑選一個祕密法典卡上的盾徽，並且保留這個盾徽，不要展示給其他玩家看。接著，排名第 2 的玩家繼續以此方式挑選一個盾徽，並依此類推進行，直到每個玩家都拿到一個盾徽為止。選到一個 0 分騎士分數盾徽的玩家把這個盾徽放回祕密法典卡上，下一個遊戲回合可以再次使用。



服侍國王變體

起始設置：

在這個變體中會用到 1 2 3 4 5 6，以及 2 個卷軸，你必須把這 2 個捲軸放在預備格中(也就是軌道上的第 6 格和第 12 格)。

階段 3 - 打出服侍國王卡：

當有圓盤抵達或經過一個有卷軸的格子時，玩家可以拿取卷軸。

階段 4 - 計分：

如果有玩家拿取一個卷軸，則服侍國王的遊戲圖板會有一個計分階段，每個玩家根據他們所在的格子畫的數字抽取盾徽。

如果同一個回合，兩個卷軸都有玩家拿取，則玩家可以獲得 2 個盾徽，而不是只獲得一個。

接著，玩家把卷軸繳回：如果第 12 格還有一個卷軸，則另一個卷軸放回服侍國王的遊戲圖板旁；如果第 12 格已經沒有卷軸，則遊戲圖板進行完整的重置。

階段 5 - 重置：

如果第 12 格沒有卷軸，則遊戲圖板進行完整的重置。每個圓盤放回格子 0，兩個卷軸放回預備格。



任務變體

起始設置：

在這個變體中不會用到任務盾徽。

階段 4 - 計分：

當遊戲結束計算你的騎士分數時，根據你擁有的正分盾徽數量(競技/比賽盾徽，或者服侍國王盾徽)來加分或扣分。任務遊戲圖板排名第 1 的玩家，每個他所擁有的正分盾徽可以讓他獲得額外的 1 分騎士分數。排名第 2 的玩家，每兩個他所擁有的正分盾徽可以讓他獲得額外的 1 分騎士分數。最後，排名最後的玩家，每兩個他所擁有的正分盾徽會讓他扣 1 分騎士分數。



提醒：所有停留在格子 0 的玩家都視為最後一名，因此每個最後一名的玩家每兩個他所擁有的正分盾徽都會讓他扣 1 分騎士分數。

仁慈變體

起始設置：

在這個變體中不會用到仁慈盾徽 5、10。

階段 4 - 計分：

進行最後的計分階段(回合 VI)時，當所有其它的遊戲圖板都計分後，仁慈遊戲圖板排名第 1 個玩家把他的其中一個負分盾徽(教育盾徽)給予排名最後的玩家，並從排名最後的玩家那裡拿取最多 2 個 3 分或 3 分以下的正分盾徽(競技/比賽盾徽，或者服侍國王盾徽)。交換的盾徽全由排名第 1 的玩家選擇。



4 人遊戲時，仁慈遊戲圖板排名第 2 個玩家把他的其中一個負分盾徽(教育盾徽)給予排名倒數第二的玩家，並從排名最後的玩家那裡拿取一個 3 分或 3 分以下的正分盾徽(競技/比賽盾徽，或者服侍國王盾徽)。

如果玩家沒有足夠的負分盾徽可以給，則不用給予任何盾徽。同樣的，如果玩家沒有足夠的 3 分或 3 分以下的正分盾徽可以給，則不用給予任何盾徽。

遊戲回合流程

1、發 5 張卡片

2、傳牌

傳牌的方向根據



3、打出 4 張卡片

從  開始，按照  進行

4、計分

根據  結算

5、重置

(格子 ) 根據



6、更換起始玩家

順時針方向 

銘謝

遊戲設計：Nicolas Poncin

插畫：Pierô La lune

圖像設計：Serena Blasco

說明書編寫：Dominique Bodin

開發：Blue Cocker Team

中文出版：GoKids 玩樂小子

中文說明書翻譯：小柴

中文說明書校稿：冠廷

中文 LOGO 設計：阿圭



中文說明書為兒童動力國際有限公司版權所有，所有文字、圖片、照片，均受著作權保護，未經許可請勿做為商業用途。

©2015 Kids Power International Ltd. All Rights Reserved.