



- Règles du jeu -

BUT DU JEU

Réalisez la combinaison de cartes fixée par la carte mission (carte violette) avant les autres joueurs et dites "Academy" au début de votre tour pour gagner.

Vous devrez obtenir le plus de points pour éviter qu'un autre joueur ne vous contre en faisant plus de points (voir FIN DE PARTIE).

Pour gagner, il est possible d'annoncer un "Academy" avec une carte en moins (4 cartes) par rapport à la mission mais le joueur perdra 5 points pour le décompte final.



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur reçoit une carte mission, le premier joueur qui accomplit sa mission remporte la partie.

Mettez de côté les cartes mystère (noires) ainsi que les cartes missions (violette).

Mélangez la pile de cartes restante et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Celui qui a le numéro le plus élevé commence (nombre en bas de chaque carte).

RÈGLE D'OR

Chaque joueur sera interrogé sur une seule carte lors de son tour. L'orateur (celui qui interroge) est toujours le joueur situé après celui dont c'est le tour.

CARTES MYSTÈRE, MULTICOLORES ET ÉVÈNEMENT

Les cartes mystère "+" et "-" sont des cartes bonus à utiliser contre les autres joueurs. Elles sont à jouer après le défi individuel et ne peuvent être conservées par le joueur. Une fois utilisées, elles sont placées en dessous de leurs piles "+" et "-". Les cartes multicolores permettent aux joueurs de choisir la couleur de carte qu'ils souhaitent pour réaliser leur mission fin de partie.

Les cartes événement peuvent être conservées ou jouées immédiatement (elles sont sorties du jeu après utilisation).



LA SECONDE PILE

La seconde pile est la pile où sont défaussées les cartes des joueurs à la fin du défi individuel.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le joueur situé après celui dont c'est le tour devient l'orateur et doit piocher la carte en haut de la pile, sauf si celle-ci est une carte événement. Dans ce dernier cas, le joueur dont c'est le tour la pioche alors lui-même et peut la jouer immédiatement. Sinon, l'interrogation commence.

Il existe deux types de carte : défi individuel ou défi collectif.

SI LA CARTE EST UN DÉFI INDIVIDUEL (face de la carte), l'orateur interroge le joueur dont c'est le tour sur les 5 ou 10 traductions selon son niveau :

▫ **LE JOUEUR ENFANT OU DÉBUTANT** est interrogé sur les traductions des 5 premiers mots de la carte du français vers l'anglais.

1) S'il trouve plus de 3 bonnes réponses sur 5, il conserve la carte, se défasse d'une de ses cartes (si besoin) et peut au choix piocher la dernière carte de la seconde pile ou piocher une carte mystère " + " qu'il joue alors immédiatement.

2) Si le joueur trouve moins de 3 bonnes réponses sur 5, il place la carte sur laquelle il vient d'être interrogé dans la seconde pioche, se défasse d'une carte et peut uniquement piocher une carte mystère " - " qu'il joue immédiatement.

▫ **LE JOUEUR PLUS EXPÉRIMENTÉ** en anglais est interrogé sur les traductions des 10 mots de la carte du français vers l'anglais.

1) S'il trouve plus de 7 bonnes réponses sur 10, il conserve la carte, se défasse d'une de ses cartes (si besoin) et peut au choix piocher la dernière carte de la seconde pile ou piocher une carte mystère " + " qu'il joue alors immédiatement.

2) Si le joueur trouve moins de 7 bonnes réponses sur 10, l'orateur place alors la carte dans la seconde pioche. Le joueur dont c'est le tour ne se défasse d'aucune carte et pioche une carte mystère " - " qu'il joue immédiatement.

Le tour se termine donc : c'est au joueur suivant de faire son tour.

SI LA CARTE EST UN DÉFI COLLECTIF (face de la carte), alors, l'orateur interroge tous les joueurs sur les 10 traductions de l'anglais vers le français.

Le joueur qui remporte le plus de bonnes réponses lors du défi collectif gagne la carte mais ne se défasse d'aucune carte et n'en pioche pas non plus.

C'est au joueur suivant de jouer : le joueur après lui devient alors l'orateur.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui possède le plus de points en fin de partie gagne.

Le calcul des points est le suivant :

- 1) Prenez le nombre de points indiqué sur votre carte mission
- 2) Retirez 5 points par carte manquante pour réaliser votre mission
- 3) Retirez 3 points par carte que vous avez en main en fin de partie mais qui ne fait pas partie de votre mission
- 4) Enfin, ajoutez les points des cartes qui sont dans votre mission (1, 2, 3, ou 4)

Attention : Si un adversaire marque plus de points que celui qui dit " Academy ", celui-ci gagne en disant " Contre Academy " et obtient un bonus de 10 points, le perdant (celui qui s'est fait contrer) a une pénalité de 5 points.

Il est ainsi possible de faire des parties en 100 points ou 1000 points selon l'envie des joueurs.

Pour continuer à vous amuser tout en apprenant les langues, Fun Academy vous recommande MEMOTEP.

