



ÉRUDITS

DU TIGRE DU SUD

CONCEPTION : SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATIONS : MIHAJLO DIMITRIEVSKI
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE : SHEM PHILLIPS
TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES
RELECTURES : ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS / PIXIEGAMES

COPYRIGHT 2023 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

Érudits du Tigre du Sud se déroule à l'apogée du Califat Abbaside, vers l'an 830. Le calife a fait appel aux plus brillants esprits pour acquérir des manuscrits scientifiques en provenance de tout le monde connu. Les joueurs devront accroître leur influence à la Maison de la Sagesse et engager des linguistes qualifiés pour traduire les manuscrits étrangers en arabe. Dans cet âge d'or de la sagesse et de la connaissance, veillez à ne pas en négliger une en poursuivant l'autre.

Le but d'*Érudits du Tigre du Sud* est d'avoir le plus de points de victoire (PV) en fin de partie. Les PV sont gagnés en traduisant des Parchemins, en augmentant les connaissances dans divers domaines comme les sciences et les mathématiques, en influençant les 3 Guildes et en mettant les Traducteurs en Retraite après leurs années de bons et loyaux services. La fin de la partie est déclenchée lorsque les 4 cartes Calife ont été révélées.

MATÉRIEL



100 Dés Opaques
(40 blancs, 20 de chaque couleur primaire)



15 Dés Translucides
(5 de chaque couleur secondaire)



56 Ouvriers
(20 blancs, 12 de chaque couleur primaire)



80 Influences
(20 par couleur de joueur)



35 jetons Or



50 Pièces



1 marqueur Neutre



24 marqueurs Recherche
(6 par couleur de joueur)



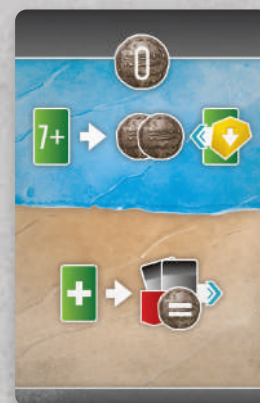
4 marqueurs Joueur
(1 par couleur de joueur)



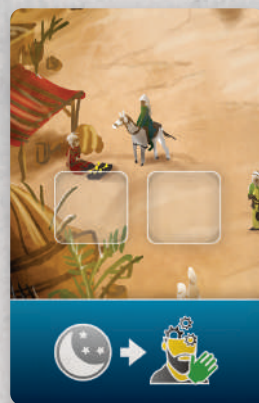
48 cartes Parchemin



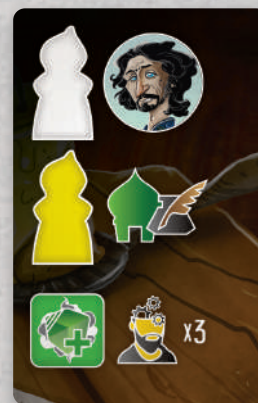
4 cartes Calife



6 cartes Planification
(Mode Solo)



28 cartes Action
(7 par couleur de joueur)



6 cartes Objectifs



6 cartes Parchemin de Départ

MATÉRIEL



10 cartes Traducteur de Départ



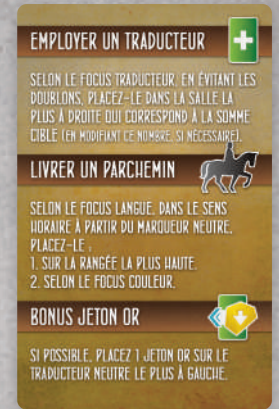
10 cartes Ressources



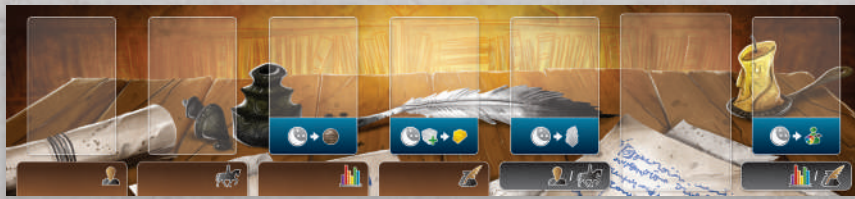
1 carte Mise en Place Calife



64 cartes Traducteur
(8 piles de 8 cartes chacune)



2 cartes Références
(Mode Solo)



4 Plateaux de Joueur



1 marqueur
1^{er} Joueur



1 Plateau Adversaire (Mode Solo)

4 Sacs
(1 par couleur de joueur)



1 Plateau Principal

MISE EN PLACE

Installez *Érudits du Tigre du Sud*, en suivant les étapes ci-dessous :

- 1 Placez le Plateau Principal au milieu de l'aire de jeu.
- 2 Mélangez les 8 piles de cartes Traducteur séparément (*chaque pile de cartes Traducteur comporte une illustration de personnage identique*). Placez chaque pile sur l'emplacement indiqué, le long du bord supérieur du Plateau Principal afin que les illustrations correspondent.
- 3 Mélangez les 48 cartes Parchemin. Placez 1 carte sur chacun des 6 emplacements du Plan et sur les 3 emplacements supérieurs de la Maison de la Sagesse. Gardez le reste à proximité pour l'instant.
- 4 Mélangez les 10 cartes Traducteur de Départ et révélez-en 4. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Placez les 4 cartes Traducteur de Départ révélées dans leur Salle correspondante (*selon le nombre blanc sur fond rouge inscrit en bas de chaque Salle et de chaque Traducteur de Départ*).
- 5 Mélangez les 10 cartes Ressources et révélez-en 1 face visible en dessous de chaque Traducteur de Départ. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
- 6 Donnez à chaque joueur un Plateau de Joueur et tout le matériel de la couleur de son choix :
 - 7 cartes Action,
 - 20 Influences,
 - 6 marqueurs Recherche,
 - 1 marqueur Joueur,
 - 1 Sac.
- 7 Demandez à chaque joueur de placer un marqueur Recherche de sa couleur sur la case « 0 » de chaque piste de Recherche. Son marqueur Joueur doit être placé sur la case centrale supérieure du Plan. L'ordre d'empilement des marqueurs Recherche et des marqueurs Joueur n'a pas d'importance.



- 8 Placez le marqueur Neutre sur la case centrale inférieure du Plan.
- 9 Placez tous les Dés, les Ouvriers, l'Or et les Pièces dans une Réserve Principale à la portée de tous les joueurs.



Avant de passer aux dernières étapes de la mise en place, déterminez au hasard un joueur pour commencer la partie et donnez-lui le marqueur 1^{er} Joueur. Il le gardera jusqu'à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Terminez l'installation avec les étapes ci-dessous :

- 1 Décidez en groupe si vous allez jouer une partie Standard ou Courte. Pour les nouveaux joueurs, surtout lorsque le nombre de joueurs est élevé, nous recommandons une partie Courte. Les règles ne changent pas. Il faut juste retirer quelques cartes Parchemin de la pioche pour écourter légèrement la partie.

- 2 Mélangez les 4 cartes Calife et placez-les face cachée. Récupérez les cartes Parchemin mises de côté à l'étape 3 de la page précédente.

- 3 Utilisez la carte Mise en Place Calife pour préparer la pioche Parchemins en fonction du nombre de joueurs. Les cartes Parchemin et Calife doivent rester face cachée.



Créez 6 piles distinctes. Pour une partie Courte, la pile supérieure contiendra toujours 3 cartes Parchemin et la pile inférieure une seule carte Parchemin. Chacune des autres piles sera composée de 2 à 4 cartes Parchemin, selon le nombre de joueurs, et d'une carte Calife aléatoire (*mélangée aux cartes Parchemin*).

- 4 Une fois que toutes les piles ont été préparées, placez-les les unes sur les autres pour former la pioche Parchemins, en respectant l'ordre indiqué ci-dessus. Placez cette pile à gauche du Plateau Principal, à côté du Plan.

- 5 Placez toutes les cartes Parchemin inutilisées hors de portée des joueurs comme réserve. Ces cartes Parchemin peuvent être nécessaires lors des dernières manches de la partie. La carte Mise en Place Calife peut être remise dans la boîte.

- 6 Mélangez les 6 cartes Objectifs et distribuez-en une à chaque joueur, remettez les cartes restantes dans la boîte. Chaque joueur place sa carte Objectifs sur l'emplacement de carte le plus à droite de son Plateau de Joueur. Ensuite, il place un Ouvrier blanc sur l'icône d'Ouvrier du haut de la carte. En dessous, il place un Ouvrier de la couleur indiquée. Enfin, il place le Dé secondaire indiqué sur l'icône Dé du bas de la carte.

- 7 Donnez à chaque joueur sa carte Parchemin de Départ. Elle doit avoir au verso la même illustration de personnage que celle de sa carte Objectifs. Remettez les autres cartes Parchemin de Départ dans la boîte. Chaque joueur place cette carte face visible au-dessus de son Plateau de Joueur.



- 8 Dans l'ordre inverse du tour (*le sens antihoraire autour de la table, en commençant par le joueur assis à droite du joueur qui détient le marqueur 1^{er} Joueur*), chaque joueur doit choisir une paire de cartes Traducteur de Départ et Ressources. Quand c'est à son tour de choisir, un joueur doit placer 1 de ses Influences sur le coin supérieur gauche de la carte Traducteur de Départ choisie. Ensuite, il doit prendre la carte Ressources qui se trouve en dessous et résout les icônes de cette carte, de haut en bas. Quand c'est fait, il la retourne et la place sur son Plateau de Joueur comme Aide de jeu.

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, tous les Traducteurs non sélectionnés restent à leur place. Ils sont considérés comme des Traducteurs Neutres et toutes les cartes Ressources situées en dessous doivent être remises dans la boîte.



CARTES RESSOURCES

Lorsqu'un joueur résout une carte Ressources, il doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

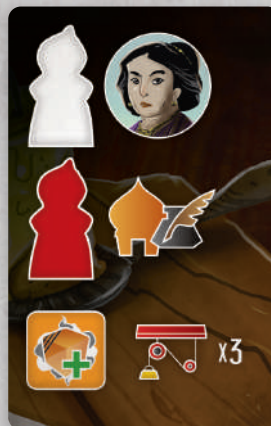
- 1 Ajouter les Dés indiqués dans son Sac.
- 2 Tirer au hasard 4 Dés de son Sac, les lancer et les garder comme sa main de Dés.
- 3 Gagner le nombre de jetons Or indiqué.
- 4 Gagner le nombre de Pièces indiqué.
- 5 Gagner les Ouvriers indiqués.
- 6 Gagner tout autre bonus imprimé :
 - Avancer d'une case vers le haut sur la piste de Recherche indiquée et gagner le bénéfice immédiat correspondant.
 - Influencer une Guilde.
 - Influencer une carte Parchemin.
 - Tirer et lancer 1 Dé supplémentaire de son Sac.



Si les cartes Ressources du milieu et de droite ci-dessus sont toutes les deux sélectionnées, les joueurs doivent résoudre la dernière étape dans l'ordre où les cartes ont été sélectionnées. En effet, le joueur qui avance sur la piste de Recherche en Astronomie (bleue) place également une Influence sur une carte Parchemin. En dehors de ce cas de figure, tous les joueurs peuvent résoudre leur carte Ressources simultanément.

CARTES OBJECTIFS

À la mise en place, chaque joueur a reçu une carte Objectifs avec 2 Ouvriers et 1 Dé secondaire, sur laquelle il peut se concentrer. Dès qu'un joueur atteint un objectif individuel de sa carte Objectifs, il obtient immédiatement la récompense associée. Cela peut être : prendre l'Ouvrier correspondant et l'ajouter à sa réserve ou prendre le Dé secondaire et le mettre dans son Sac.



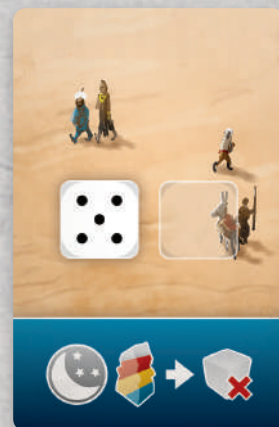
Le 1^{er} objectif est d'interagir avec le Traducteur représenté (Dépêcher, Employer, Traduire, Mettre en Retraite, Placer/Prendre de l'Or).

Le 2^e objectif est de Traduire un Parchemin de la Guilde indiquée.

Le 3^e objectif de chaque joueur est de faire en sorte que son marqueur Recherche atteigne le niveau 3 de la piste de Recherche indiquée.

Les 3 objectifs individuels peuvent être résolus dans n'importe quel ordre. Quand un joueur a résolu les 3 objectifs, il retourne immédiatement la carte Objectifs et l'ajoute à sa main comme une nouvelle carte Action, ce qui libère également un nouvel emplacement d'action. Ce nouvel emplacement d'action lui permet de Rechercher ou de Traduire. S'il n'utilise pas cet emplacement d'action, celui-ci lui permet, quand il Se Repose, de tirer un Dé et de l'ajouter à sa main.

Cette carte Action (au dos de chaque carte Objectifs) est accompagnée d'un Dé blanc préimprimé. Bien qu'il ne compte pas comme un Dé blanc pour gagner des PV, il peut être considéré comme un 5 blanc lorsque la carte est jouée. Il peut être augmenté à 6 avec un Ouvrier blanc et coloré avec un Ouvrier de couleur (voir page 9). Un 2^e Dé peut également être ajouté, mais aucun Dé ne peut être placé sur le Dé préimprimé.



RÉFÉRENCE DES COULEURS

Érudits du Tigre du Sud s'appuie sur le mélange de couleurs et demande aux joueurs « de colorer » leurs actions. Le jeu utilise les 3 couleurs primaires et les 3 couleurs secondaires. C'est pour cette raison que nous avons mis en place des mesures supplémentaires pour aider les joueurs atteints de différentes formes de daltonisme. Voici quelques informations clés à transmettre aux joueurs :

- Les Dés primaires sont opaques et les Dés secondaires sont translucides. Les icônes des Dés translucides (violets, orange et verts) ont un effet de fumée derrière le Dé.
- Les Dés Jaunes et Orange ont des points noirs, alors que tous les autres Dés ont des points blancs. Les icônes des Dés sont traversées par de fines lignes noires ou blanches en guise de rappel. Les chiffres sur chaque piste de Recherche sont aussi colorés de cette manière.
- Les pistes de Recherche, les 3 Guildes (*Minarets*) et les chemins sur le Plan sont tous ordonnés dans le même ordre (*avec le violet à gauche*). Dans le cas du Plan, la séquence de couleurs se déplace dans le sens horaire à partir du violet.
- Chaque piste de Recherche est représentée par une icône unique.



Il convient également de noter que tout le monde ne connaît pas forcément le cercle chromatique. La dernière page de ce livret de règles contient un diagramme pour aider les joueurs à se souvenir de la séquence et de la façon dont les couleurs primaires peuvent être mélangées pour créer des couleurs secondaires.

TIRER DES DÉS

- Chaque fois qu'un joueur tire des Dés de son Sac ou en ajoute de nouveaux à sa main, il doit les lancer.
- Les Dés doivent toujours être piochés au hasard dans les Sacs (*un joueur ne peut pas choisir les Dés qu'il tire*).
- Si un joueur doit tirer des Dés, mais que son Sac est vide, il remet tous les Dés de son Plateau de Joueur dans son Sac, sauf ceux de l'action en cours, puis il continue à tirer. S'il lui manque encore des Dés à ce moment-là, il n'en tire plus.
- Un joueur peut à tout moment regarder dans son propre Sac, mais il ne peut pas regarder dans les Sacs de ses adversaires. Après avoir jeté un coup d'œil dans son Sac, un joueur doit toujours bien le mélanger.
- Les Dés blancs et primaires sont des Dés à 6 faces standards avec des valeurs de 1 à 6. Les Dés secondaires ne comportent que les valeurs 4 à 6 (*2 faces de chaque valeur*).

RESTRICTIONS LIÉES AU MATÉRIEL

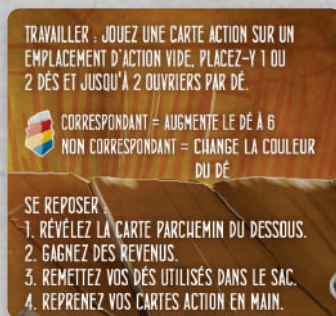
- Les jetons Or, les Pièces et les Ouvriers sont considérés comme illimités. S'ils sont épuisés, utilisez un substitut approprié.
- Les Dés blancs sont limités. Si un joueur doit prendre un Dé blanc et qu'il ne le peut pas, tous les autres joueurs doivent, à la place, détruire un de leurs Dés blancs en le remettant dans la Réserve Principale (*si possible*).
- Les Dés primaires sont limités. Si un joueur ne peut pas prendre une couleur spécifique, il peut, à la place, détruire un de ses Dés blancs en le remettant dans la Réserve Principale (*si possible*).
- L'Influence est limitée. Si un joueur doit placer de l'Influence et qu'il n'en a plus dans sa réserve, il peut, à la place, déplacer 1 de ses Influences d'une carte Parchemin ou d'une Guilde (*mais pas d'un Traducteur*).

Érudits du Tigre du Sud se joue en un nombre indéterminé de manches. À chaque manche, chaque joueur joue à tour de rôle. En commençant par le 1^{er} joueur, et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur réalise son tour de jeu. Les manches se succèdent ainsi jusqu'à ce que les 4 cartes Calife aient été révélées. À ce stade, la manche en cours se poursuit, puis une dernière manche est jouée. Ensuite, les joueurs procèdent au calcul des PV pour déterminer le gagnant.

À chacun de ses tours, un joueur peut **Travailler** ou **Se Reposer**.

Travailler permet à un joueur de jouer une carte Action, ainsi que 1 ou 2 Dés pour effectuer des actions.

Se Reposer permet à un joueur de gagner des revenus provenant des pistes de Recherche, de tirer des Dés et de récupérer toutes ses cartes Action.



TRAVAILLER : APERÇU

À son tour, quand un joueur choisit de Travailler, il doit suivre les étapes ci-dessous :

- 1 Placer une carte Action de sa main sur un emplacement d'action vide de son Plateau de Joueur. Chaque joueur commence avec 5 emplacements d'action, mais il peut en débloquent 1 de plus en remplissant sa carte Objectifs.
- 2 Placer 1 ou 2 Dés de sa main sur la carte Action jouée.
- 3 Placer des Ouvriers pour modifier les Dés, et éventuellement résoudre les actions disponibles dans l'ordre de son choix.

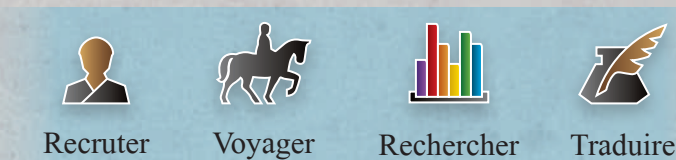
Règle importante des Guildes : au cours d'un même tour, un joueur ne peut pas utiliser les Dés qu'il gagne en main.

TRAVAILLER : CRÉER DES ACTIONS

Cartes Action et Emplacement d'Action

Un certain nombre de facteurs sont à prendre en compte pour décider quelle carte Action jouer et sur quel emplacement d'action la jouer. Toutes les cartes Action ont un effet de repos imprimé sur un fond bleu. Il s'agit d'un effet retardé qui n'est activé que lorsqu'un joueur choisit de Se Reposer. Certaines cartes Action ont également des actions imprimées sur un fond marron. Ce sont des effets qui peuvent être résolus pendant le tour où la carte Action est jouée.










L'emplacement d'action choisi permet aux joueurs de résoudre 1 des 4 actions principales du jeu :



Certains emplacements d'action ne proposent qu'une seule action principale, alors que d'autres offrent aux joueurs le choix entre 2.

Couleur et Valeur d'une Action

Lorsqu'un joueur Travaille, il utilise ses Dés et ses Ouvriers pour créer une couleur et une valeur pour son action principale. Les actions peuvent être de n'importe quelle couleur parmi les 6 couleurs primaires/secondaires ou blanches. Leur valeur sera toujours comprise entre 1 et 12 (*la somme des Dés*). Un joueur peut dépenser moins de points que la valeur de l'action indiquée par les Dés, ce qui veut dire que cette valeur signifie « jusqu'à » ce nombre.

-  1 Dé unique donne sa valeur et sa couleur : C'est un 4 orange.
-   1 Dé coloré prend le dessus sur 1 Dé blanc : C'est un 5 rouge.
-   2 Dés primaires créent une couleur secondaire : C'est un 9 vert.
-   1 Dé secondaire prend le dessus sur 1 Dé primaire : C'est un 11 violet.
-   2 Dés secondaires, le joueur choisit 1 des couleurs : Ça peut être un 9 orange ou un 9 violet.

Utiliser des Ouvriers

Avant de résoudre son action principale, un joueur peut placer jusqu'à 2 Ouvriers pour chaque Dé sur sa carte Action. Chaque Ouvrier peut être utilisé de 2 façons différentes, décrites ci-dessous :

- 1 Augmenter la valeur du Dé à 6 si l'Ouvrier et le Dé sont de la même couleur.
- 2 Changer la couleur du Dé si l'Ouvrier et le Dé sont de couleur différente.



Cet Ouvrier rouge transforme cette action en un 4 rouge.



Cet Ouvrier bleu augmente cette action en un 6 bleu.



L'Ouvrier blanc augmente le Dé de gauche en un 6 et l'Ouvrier jaune le transforme en jaune. L'Ouvrier rouge augmente le Dé rouge à 6, ce qui donne finalement une action orange de 12 (6 jaune + 6 rouge).



L'Ouvrier bleu augmente le Dé de gauche en un 6, ce qui donne au final une action orange de 10, puisqu'une couleur secondaire est prioritaire sur une couleur primaire.



Le premier Ouvrier blanc change le Dé bleu en blanc et l'autre Ouvrier blanc l'augmente en un 6, ce qui donne finalement une action jaune de 9, puisque le Dé de droite est devenu un 6 blanc.



Cet Ouvrier jaune transforme cette action en une action jaune de 5.

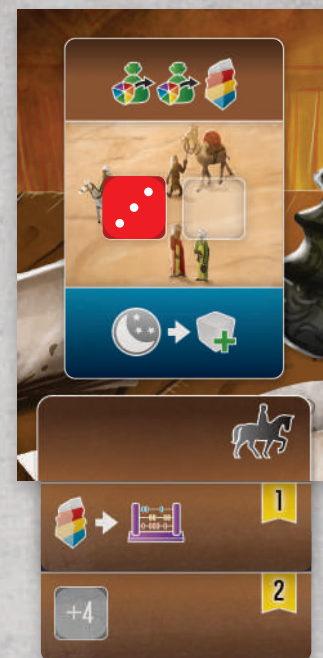
Règle importante : un joueur ne peut pas utiliser 2 Ouvriers de couleur sur un même Dé pour créer une couleur secondaire.

Les Ouvriers présents sur les cartes Action d'un joueur sont remis dans la Réserve Principale quand ce joueur Se Repose (ou plus tôt s'il le souhaite). Les Ouvriers dépensés dans le cadre d'une action sont pris dans la réserve du joueur et remis dans la Réserve Principale. Les Ouvriers qui se trouvent sur des cartes Action ne peuvent pas être dépensés dans ce but (une fois placés, ils ne font plus partie de la réserve du joueur).


Exemple d'Action

Dans cet exemple, le joueur place sa carte Action accompagnée d'un Dé rouge de valeur 3 sur l'emplacement d'action Voyager. Il dispose de 5 actions, qu'il peut résoudre dans n'importe quel ordre :

- L'action principale, fournie par l'emplacement choisi, est Voyager.
- Son 1^{er} Retraité (cartes Traducteur rangées sous son Plateau de Jeu) lui permet de dépenser 1 Ouvrier pour avancer d'une case sur la piste de Recherche en Mathématiques (violet). Son 2^e Retraité n'a pas d'action, mais il lui permet d'ajouter jusqu'à 4 à la valeur de son action principale.
- La carte Action jouée comporte 3 petites actions. Les 2 premières consistent chacune à tirer au hasard et lancer 1 Dé de son Sac. La 3^e consiste à gagner un Ouvrier. Notez que ce sont toutes des actions distinctes.



Dans cet exemple, le joueur utilise sa carte Action pour gagner un Ouvrier rouge. Il le place immédiatement sur son Dé. Il effectue ensuite une action Voyager rouge de 10 (6 + 4 grâce à son Dé avec son Ouvrier rouge et son Retraité). Ensuite, il tire 2 Dés de son Sac, les lance et les ajoute à sa main. Enfin, il dépense un Ouvrier de sa réserve pour avancer d'une case sur la piste de Recherche en Mathématiques (violet).

 Quand un joueur effectue l'action Recruter, il Dépêche ou Emploie un Traducteur de la section supérieure du Plateau Principal. La couleur de cette action n'a pas d'importance. Seule la valeur de l'action est importante pour le joueur.

Chaque paire de cartes Traducteur adjacentes nécessite une valeur d'action minimale pour le recrutement. Le joueur n'a accès qu'à la carte Traducteur du dessus de chaque pile.

Par exemple, avec une valeur d'action de 4, le joueur n'a accès qu'aux 4 cartes Traducteur de gauche. Avec un 7 ou plus, il peut accéder à n'importe laquelle.



Dépêcher

En dehors de la valeur de l'action, Dépêcher un Traducteur est une action gratuite. Pour ce faire, il suffit de résoudre les effets inscrits dans le coin supérieur droit de la carte Traducteur, puis de déplacer cette carte sous sa pioche.

- Si le Traducteur possède plusieurs effets, ils peuvent être résolus dans n'importe quel ordre.
- Si un Traducteur possède un coût indiqué au-dessus d'une flèche qui pointe vers le bas, ce coût doit être payé avant d'obtenir les récompenses indiquées sous la flèche.

Le joueur qui Dépêche ce Traducteur doit dépenser 2 Ouvriers de n'importe quelle couleur pour gagner 2 jetons Or de la Réserve Principale.



Employer

Employer un Traducteur coûte à un joueur entre 0 et 4 Pièces. Ce coût est déterminé par la Salle disponible où ce joueur place le Traducteur, en bas du Plateau Principal. Chaque Salle possède 3 caractéristiques auxquelles il faut prêter attention :

- 1 Coût en Pièces pour placer un Traducteur.
- 2 Effets immédiats après avoir placé un Traducteur.
- 3 L'Or dont le Traducteur a besoin pour être Mis en Retraite.



Quand le joueur a choisi le Traducteur qu'il veut Employer, il doit payer le coût de la Salle où il souhaite le placer. Ensuite, il retourne la carte Traducteur. Notez que le joueur n'obtient pas les effets de l'action Dépêcher lorsqu'il Emploie un Traducteur. À la place, il doit résoudre les effets immédiats de la Salle choisie. L'étape finale consiste à placer 1 de ses Influences sur le coin supérieur gauche de la carte Traducteur pour indiquer que c'est lui qui l'a Employé.

Si toutes les Salles sont pleines, un joueur ne peut plus faire l'action Recruter pour Employer un Traducteur.



Quand un joueur effectue l'action Voyager, il déplace son marqueur Joueur dans le sens horaire autour du Plan. La distance qu'il parcourt est déterminée par la valeur de son action. La couleur de l'action n'est pas vitale. Cependant, elle peut fournir au joueur un petit avantage s'il passe par le chemin correspondant à la couleur de son action.

Il y a 12 Lieux autour du Plan, représentés par des points circulaires. Lorsqu'un joueur effectue l'action Voyager, il doit se déplacer d'au moins 1 étape. Cependant, avec une action de valeur 12, il peut faire une boucle complète, en terminant là où il a commencé son déplacement. Chaque action Voyager consiste à se déplacer vers un seul Lieu et à résoudre les effets de ce Lieu.

Comme il est toujours possible de sous-dépenser la valeur d'une action, un joueur peut se déplacer de moins d'étapes que la valeur de son action. Il n'y a pas de blocage sur le Plan. Plusieurs joueurs peuvent avoir leur marqueur sur le même Lieu sans aucune conséquence (y compris le marqueur Neutre).



Il y a 2 types de Lieux où un joueur peut terminer son déplacement.



Les Lieux blancs correspondent à des actions plus modestes, comme gagner des Pièces ou tirer des Dés.



Les Lieux noirs sont des lieux d'où les joueurs peuvent Livrer des cartes Parchemin à la Maison de la Sagesse.

Quel que soit le Lieu sur lequel un joueur s'arrête, s'il est passé par un chemin de la couleur de son action, il peut, en plus, bénéficier de l'avantage d'Influencer une carte Parchemin (*couleurs primaires*) ou de gagner 2 Pièces (*couleurs secondaires*). Ce bénéfice peut être résolu avant ou après la résolution du reste de son action Voyager.

Par exemple, le joueur rouge choisit de Voyager avec une action verte de 6. Il peut se déplacer de 1 à 6 cases. Il décide de se déplacer de 5 cases pour s'assurer un passage par un chemin vert pour gagner 2 Pièces. Au total, il gagne les 2 Pièces (chemin vert), 1 Dé primaire qu'il prend dans sa main de Dés et il tire 1 Dé au hasard de son Sac (Lieu d'arrivée).



Livrer des Cartes Parchemin

La principale raison pour laquelle les joueurs voudront Voyager est de Livrer des cartes Parchemin à la Maison de la Sagesse. Le coût de cette opération est toujours de 4 Pièces (indiqué sur les 9 emplacements de carte de la Maison de la Sagesse).

Quand un joueur décide de Livrer une carte Parchemin, il doit la placer sur un emplacement de carte libre dans 1 des 3 Guildes (colonnes). Les Guildes doivent toujours être remplies de haut en bas. Chaque Guilde comprend 1 des couleurs secondaires sur son Minaret, mais cette couleur n'est pas une exigence pour Livrer (le joueur n'a pas besoin d'une action verte pour Livrer à la Guilde verte).

Si les 9 emplacements de carte de la Maison de la Sagesse sont pleins, aucun joueur ne peut utiliser l'action Voyager pour Livrer une carte Parchemin.

TRAVAILLER : VOYAGER

Pour Livrer une carte Parchemin, un joueur doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Se déplacer sur un Lieu noir du Plan.
- 2 Prendre la carte Parchemin adjacente à ce Lieu et la placer sur l'emplacement de carte choisi dans la Maison de la Sagesse.
- 3 Payer 4 Pièces à la Réserve Principale.
- 4 Gagner 1 ou 2 Influences dans la Guilde où le Parchemin a été placé, selon ce qui est indiqué sur l'emplacement de carte.
- 5 Gagner 1 jeton Or. Et, si la carte Parchemin a été placée dans la ligne du bas, gagner 1 Dé blanc à mettre dans son Sac.
- 6 Avancer d'une case sur la piste de Recherche du type de la carte Parchemin (indiqué par l'icône dans le coin inférieur droit de chaque carte Parchemin).
- 7 Piocher et révéler la 1^{re} carte de la pioche Parchemins. S'il s'agit d'une carte Parchemin, le joueur la place sur l'emplacement de carte vide du Plan. Si c'est une carte Calife, il doit suivre les instructions de la page 19.



Le joueur bleu effectue l'action Livrer une carte Parchemin de Physique (rouge) à la Guilde verte pour 4 Pièces. Il gagne 2 Influences dans la Guilde verte, 1 jeton Or et avance d'une case sur la piste de Recherche en Physique (rouge).

Alternativement, il pourrait aussi Livrer la carte Parchemin à la Guilde violette, mais cela ne lui permettrait d'ajouter qu'une seule Influence à cette Guilde. Il ne pourrait par contre pas Livrer à la Guilde orange, car il y a déjà 3 cartes Parchemin présentes.





Quand un joueur effectue l'action Rechercher, il déplace généralement son marqueur Recherche sur l'une des 6 pistes de Recherche et gagne des Pièces.

Cette action propose 4 options, comme indiqué au-dessus des pistes de Recherche sur le Plateau Principal :



Cette option peut être de n'importe quelle couleur et requiert une valeur d'au moins 1. Elle permet au joueur de gagner 1 Ouvrier et 1 Pièce de la Réserve Principale (*mais il ne progresse pas sur les pistes de Recherche*).



Cette option nécessite une couleur et une valeur d'au moins 4. Pour 1 jeton Or, le joueur peut déplacer son marqueur Recherche d'une case sur la piste de Recherche correspondant à la couleur de son action. Il gagne aussi 2 Pièces de la Réserve Principale.



Cette option nécessite une couleur et une valeur d'au moins 8. Elle permet au joueur de déplacer son marqueur Recherche d'une case sur la piste de Recherche correspondant à la couleur de son action. Il gagne aussi 2 Pièces de la Réserve Principale.



Cette option nécessite une couleur et une valeur d'au moins 10. Pour 2 jetons Or, le joueur peut déplacer son marqueur Recherche de 2 cases sur la piste de Recherche correspondant à la couleur de son action. Il gagne aussi 2 Pièces de la Réserve Principale.

Pistes de Recherche

Durant la partie, un joueur peut utiliser plusieurs moyens pour progresser sur les pistes de Recherche. L'action Rechercher n'est qu'un de ces moyens. Les règles ci-dessous s'appliquent, quelle que soit la façon utilisée par un joueur pour progresser sur les pistes de Recherche :

- ① Se déplacer sur une case transparente (*cases impaires*) octroie des avantages immédiats qui sont résolus directement (*ils sont presque toujours bénéfiques*).
- ② Se déplacer sur une case colorée (*cases paires*) n'octroie pas d'avantages immédiats. Ces avantages ne prendront effet qu'au moment où le joueur Se Reposera.
- ③ Si un joueur devait avancer son marqueur Recherche au-delà de la 7^e case d'une piste de Recherche, il ne l'avancerait pas mais il pourrait, à la place, gagner 1 jeton Or ou placer 1 Influence dans une Guilde, selon ce qui est indiqué en haut de la piste en question.



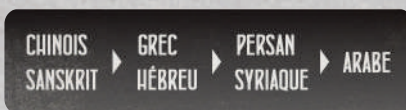


Quand un joueur effectue l'action Traduire, il doit payer de l'Or aux Traducteurs disponibles dans les Salles situées en bas du Plateau Principal. Pour Traduire une carte Parchemin de sa langue d'origine en Arabe, il doit utiliser un ou plusieurs Traducteurs.

Pour cette action, la couleur importe mais pas la valeur. La seule exigence en matière de Dés est d'avoir une action correspondant à la couleur de la Guilde où se trouve la carte Parchemin cible. En clair, une action verte de n'importe quelle valeur pour la Guilde verte, etc.

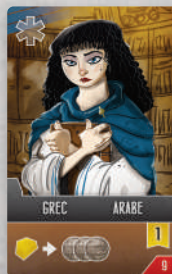
Les langues étant réparties en 3 niveaux (*l'Arabe est le niveau 0*), la Traduction de certaines cartes Parchemin demande plus d'efforts que d'autres.

Ces niveaux sont rappelés sur les Aides de jeu (*au dos des cartes Ressources*).



- Le niveau 1 correspond au Persan et au Syriaque.
- Le niveau 2 correspond au Grec et à l'Hébreu.
- Le niveau 3 correspond au Chinois et au Sanskrit.

Il existe certains Traducteurs qui peuvent sauter un niveau. Cette Traductrice de Départ peut, par exemple, passer directement du Grec à l'Arabe (*du niveau 2 au niveau 0*).



Il existe aussi d'autres Traducteurs qui peuvent parler plusieurs langues d'un même niveau, comme le Grec et l'Hébreu.

Un joueur peut créer une chaîne de Traduction dans l'ordre qu'il souhaite. La seule règle à respecter est qu'il ne peut pas utiliser plusieurs fois la même langue au cours d'une action Traduire.

Par exemple, il ne pourrait pas réaliser une Traduction Grec > Sanskrit > Grec > Syriaque > Arabe (en utilisant à 2 reprises le Grec).

Quand un joueur Traduit une carte Parchemin, il doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Choisir une carte Parchemin de la Maison de la Sagesse, dans la Guilde qui correspond à la couleur de son action.
- 2 Placer 1 jeton Or sur chaque Traducteur utilisé pour créer une chaîne de Traduction de la langue de la carte Parchemin vers l'Arabe. S'il y a plusieurs façons d'y parvenir, le joueur décide.
- 3 Payer 1 Pièce au propriétaire de chaque Traducteur utilisé. Le joueur ne paye pas pour ses propres Traducteurs, mais pour utiliser un Traducteur Neutre, il doit payer 1 Pièce à la Réserve Principale. Si le joueur ne peut pas payer les Pièces requises pour utiliser des Traducteurs adverses et/ou Neutres, il ne peut pas les utiliser pour Traduire.
- 4 Prendre la carte Parchemin Traduit et la placer au-dessus de son Plateau de Joueur.
- 5 Dans l'ordre de son choix : avancer d'une case sur la piste de Recherche correspondant à la carte Parchemin Traduit (*indiquée par l'icône dans le coin inférieur droit de chaque carte Parchemin*) et résoudre tous les éventuels effets immédiats imprimés au milieu de la carte Parchemin.
- 6 Si nécessaire, déplacer les cartes Parchemin dans la Maison de la Sagesse vers le haut pour combler les emplacements vides, et Mettre en Retraite tous les Traducteurs qui ont rempli leur exigence en Or (*le nombre de jetons Or indiqué au-dessus de leur Salle*).

Dans cet exemple, le joueur bleu peut Traduire cette carte Parchemin Persan en ne plaçant qu'un jeton Or sur son Traducteur Persan/Arabe.



Mettre des Traducteurs en Retraite

Les Traducteurs sont Mis en Retraite dès qu'ils ont atteint la quantité d'Or requise (*le nombre de jetons Or indiqué au-dessus de leur Salle*). Pour Mettre un Traducteur en Retraite, le joueur doit suivre les étapes ci-dessous :

- 1 Tous les jetons Or sur le Traducteur sont remis dans la Réserve Principale.
- 2 L'Influence retourne dans la réserve de son propriétaire.
- 3 Le propriétaire du Traducteur Retraité doit glisser la carte Traducteur sous l'un des 4 emplacements d'action marron de son Plateau de Joueur (*pas sous un emplacement d'action noir*).
- 4 Payer un coût de Retraite : pour chaque emplacement d'action, s'il s'agit du premier Retraité, il n'y a pas de coût. Pour tous les futurs Retraités sous le même emplacement d'action, il y a un coût qui dépend du nombre de Retraités déjà présents sous cet emplacement. Il consiste à payer 1 Pièce à la Réserve Principale ou à gagner 1 Dé blanc, à mettre dans son Sac, par Retraité déjà présent. S'il y a déjà 2 Retraités ou plus, le joueur peut choisir une combinaison de ces 2 types de coûts.

Règle importante : les Traducteurs ne sont Mis en Retraite qu'à la toute fin du tour du joueur actif. Ceci est aussi vrai si un Traducteur est Mis en Retraite lors de l'action Se Reposer.

Dans cet exemple, il n'y a aucun coût pour placer un Retraité sous les emplacements d'action Recruter ou Traduire. Pour l'action Rechercher, le coût de Retraite doit être payé 1 fois (1 Pièce ou gagner 1 Dé blanc). Pour l'action Voyager, le coût doit être payé 2 fois.



Mettre des Traducteurs Neutres en Retraite

Chaque fois qu'un Traducteur Neutre est Mis en Retraite, il faut remettre les jetons Or qui se trouvent sur lui dans la Réserve Principale et remettre la carte Traducteur sous la pile correspondante.



Dans cet exemple, le joueur rouge veut Traduire un Parchemin en Hébreu. Il a plusieurs options pour créer une chaîne de Traduction. En voici 2 qu'il envisage :

- 1 La chaîne la plus rapide (qui requiert le moins d'Or) consiste à utiliser son propre Traducteur Hébreu/Syriaque, puis le Traducteur Syriaque/Arabe qui appartient au joueur jaune.
- 2 La 2^e option consiste à utiliser son propre Traducteur Hébreu/Syriaque, puis son autre Traducteur qui peut passer du Syriaque au Persan et enfin, le Traducteur Neutre Persan/Arabe.

Il décide de payer l'Or supplémentaire pour la 2^e option. En effet, cela lui permet d'utiliser son Traducteur qui n'est qu'à un jeton Or de la Retraite. En outre, s'il choisissait la 1^{re} option, il permettrait au Traducteur du joueur jaune d'être Mis en Retraite.

À son tour, plutôt que de Travailler, un joueur peut choisir de Se Reposer. La seule condition pour le faire est d'avoir au moins une carte Action sur son Plateau de Joueur.

Quand un joueur choisit de Se Reposer, il doit suivre les étapes ci-dessous, comme indiqué sur son Aide de jeu :

SE REPOSER
 1. RÉVÉLEZ LA CARTE PARCHEMIN DU DESSOUS
 2. GAGNEZ DES REVENUS.
 3. REMETTEZ VOS DÉS UTILISÉS DANS LE SAC.
 4. REPRENEZ VOS CARTES ACTION EN MAIN.

1. Révéler la Carte Parchemin du Dessous

Le joueur tire la carte du **dessous** de la pioche Parchemins. S'il s'agit d'une carte Parchemin, il suit les étapes décrites ci-après. Si c'est une carte Calife, il suit les instructions de la page 19.

S'il s'agit d'une carte Parchemin, le joueur doit déplacer le marqueur Neutre du Plan d'autant d'étapes, dans le sens horaire, que la valeur imprimée en PV dans le coin supérieur droit de la carte Parchemin révélée, en passant par-dessus tous les Lieux blancs.

Dans l'exemple ci-dessous, c'est une carte Parchemin Grec à 3 PV qui a été révélée. Le marqueur Neutre doit être déplacé de 3 étapes.



Après le déplacement du marqueur Neutre, une carte Parchemin peut être défaussée ou placée dans la Maison de la Sagesse. Il y a 2 questions à se poser :

La carte Parchemin adjacente au marqueur Neutre a-t-elle une Influence sur elle ?

Oui : la nouvelle carte Parchemin révélée sera défaussée ou placée dans la Maison de la Sagesse.


Non : la carte Parchemin adjacente au marqueur Neutre sera défaussée ou placée dans la Maison de la Sagesse, et la nouvelle carte Parchemin révélée sera placée là où se trouvait l'ancienne carte Parchemin sur le Plan.

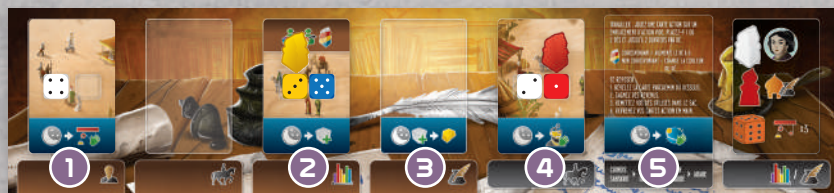
Y a-t-il au moins une Guilde vide (qui ne contient pas de carte Parchemin) ?

Oui : selon la réponse à la 1^{re} question, soit la carte Parchemin nouvellement révélée, soit la carte Parchemin adjacente au marqueur Neutre doit être placée dans la Guilde vide. Si plusieurs Guildes sont vides, la carte Parchemin doit être placée dans la Guilde vide la plus à gauche.

Non : selon la réponse à la 1^{re} question, soit la carte Parchemin nouvellement révélée, soit la carte Parchemin adjacente au marqueur Neutre doit être rangée dans la boîte.

2. Gagner des Revenus

Quand la carte Parchemin révélée, du dessous de la pile, a été entièrement résolue, le joueur qui Se Repose gagne un revenu  pour chaque icône Se Reposer présente sur son Plateau de Joueur. Le joueur doit résoudre ces icônes de gauche à droite, sur son Plateau de Joueur. Tous les effets sont obligatoires, sauf ceux qui sont associés à un coût. Dans ce cas, le joueur peut choisir de ne pas payer le coût pour ne pas résoudre l'effet. De même, s'il ne peut pas payer un coût, il ne peut pas résoudre l'effet associé. Les coûts peuvent consister à payer de l'Or, des Pièces, ou des Ouvriers, ou encore à ajouter des Dés blancs à son Sac.



Dans cet exemple, le joueur bleu Se Repose et fait ce qui suit :

- 1 Il récolte sur la piste de Recherche en Physique (rouge). Il gagne 2 Ouvriers de la couleur de son choix.
- 2 Il gagne 1 Dé blanc à mettre dans son Sac. C'est obligatoire puisqu'il n'y a pas de coût associé.
- 3 Il peut ajouter 1 Dé blanc à son Sac pour gagner 1 jeton Or (facultatif puisqu'il y a un coût associé).
- 4 Il récolte sur la piste de Recherche en Philosophie (jaune). Comme il est au niveau 1, il peut récolter ce qui est au niveau 0 (le niveau coloré juste en dessous de son marqueur). Pour 1 Pièce, il peut gagner 1 Dé primaire à mettre dans son Sac.
- 5 Il récolte sur la piste de Recherche en Astronomie (bleue) en complétant le nombre de Dés de sa main jusqu'à 5. Pour ce faire, il tire des Dés au hasard de son Sac et les lance. Les Dés déjà en main peuvent aussi être relancés une fois.

Quand un joueur récolte sur des pistes de Recherche, il ne récolte que la case la plus haute atteinte par son marqueur Recherche. Il ne récolte que les cases colorées (*paires*). Si son marqueur Recherche se trouve sur une case transparente (*impaire*), il récolte la case colorée qui se trouve juste en dessous.

Si le joueur rouge récoltait sur la piste de Recherche en Physique (rouge) à ce moment de la partie, il gagnerait 1 Ouvrier, même si son marqueur Recherche se trouve sur une case impaire.

Remarquez dans l'exemple ci-contre que le joueur ne récolte que sur les pistes de Recherche pour lesquelles il a joué une carte Action lors d'un tour précédent. Il récoltera toujours sur la piste de Recherche en Astronomie (*bleue*), puisque celle-ci est imprimée sur son Aide de jeu.

Si un joueur doit tirer des Dés, mais que son Sac est vide, il remet tous les Dés de son Plateau de Joueur dans son Sac, puis il continue à tirer. S'il manque encore des Dés à ce moment-là, il n'en tire plus.

Le placement des cartes Action demande une réflexion importante puisqu'elles doivent toujours être résolues de gauche à droite. Une planification est donc nécessaire !

3. Remettre tous ses Dés Utilisés dans son Sac

Le joueur qui Se Repose prend tous les Dés qui se trouvent encore sur son Plateau de Joueur (à l'exception du Dé sur sa carte Objectifs, s'il y est encore) et les remet dans son Sac.

4. Reprendre toutes ses Cartes Action dans sa Main

Le joueur qui Se Repose remet tous les Ouvriers présents sur ses cartes Action dans la Réserve Principale et reprend toutes ses cartes Action en main.

Au cours de chaque partie, l'Influence peut être utilisée de 4 manières différentes :

1 Employer des Traducteurs

L'Influence est utilisée pour indiquer qui possède chaque Traducteur.

À part placer des jetons Or sur les Traducteurs lors d'une action Traduire, un joueur peut aussi placer ou prendre de l'Or sur les Traducteurs quand il résout l'effet de cette icône. L'échange d'Or réalisé de cette manière se fait toujours entre le Traducteur et la réserve du joueur (*non la Réserve Principale*). Le coût pour prendre ou placer de l'Or est toujours le même : 1 Pièce du joueur qui réalise l'action. Cette Pièce doit être payée au propriétaire du Traducteur, ou à la Réserve Principale s'il s'agit d'un Traducteur Neutre (*qui n'a pas d'Influence sur lui*). Un joueur ne paye jamais pour ses propres Traducteurs.



Influencer des Cartes Parchemin

2 Dès qu'un joueur doit résoudre l'effet de cette icône, il peut, s'il le souhaite, placer 1 de ses Influences sur une carte Parchemin du Plan ou de la Maison de la Sagesse. Chaque carte Parchemin ne peut contenir qu'une seule Influence.



Quand un joueur veut Livrer une carte Parchemin du Plan avec l'Influence d'un adversaire, il doit payer 1 Pièce à ce dernier qui récupère son Influence et la remet dans sa réserve. Ensuite, le joueur actif peut Livrer la carte Parchemin normalement. Quand un joueur veut Livrer une carte Parchemin avec sa propre Influence, il n'a pas besoin de payer de Pièce supplémentaire (*il paye toujours les 4 Pièces habituelles pour Livrer*). Cependant, son Influence reste sur la carte Parchemin lors de sa Livraison à la Maison de la Sagesse.

À la Maison de la Sagesse, quand un joueur veut Traduire une carte Parchemin avec l'Influence d'un adversaire, il doit payer 1 Pièce à ce dernier qui récupère son Influence et la remet dans sa réserve. Quand un joueur veut Traduire une carte Parchemin avec sa propre Influence, il n'a pas besoin de payer de Pièce supplémentaire.

3 Influencer des Guildes

Dès qu'un joueur doit résoudre l'effet de cette icône, il peut placer 1 Influence dans l'une des 3 Guildes. Si l'icône ne comporte qu'une seule couleur, il ne peut placer 1 Influence que dans la Guilde indiquée.



Le premier joueur à placer une Influence dans une Guilde qui n'en a pas encore prend le contrôle de la Guilde. Il place son Influence sur l'espace délimité en haut du Minaret. Les joueurs suivants placeront leurs Influences dans la zone ouverte en dessous.

Dès qu'un joueur a plus d'Influences dans une Guilde que le joueur qui la contrôle actuellement, il prend le contrôle de ladite Guilde. Le nouveau joueur qui contrôle la Guilde déplace 1 de ses Influences de la zone ouverte vers l'espace délimité, alors que le joueur qui en perd le contrôle déplace son Influence vers la zone ouverte en dessous.



Dans cet exemple, le joueur bleu contrôle la Guilde violette. Le joueur rouge n'a besoin que d'une Influence supplémentaire pour prendre le contrôle. Aucun joueur ne contrôle la Guilde orange. Le premier joueur à y placer une Influence en prendra le contrôle. Le joueur rouge contrôle la Guilde verte. Si le joueur bleu y ajoute une Influence, il ne prendra pas le contrôle, car il a besoin d'au moins 4 Influences pour battre le joueur rouge.

4 Influencer des Cartes Calife

Quand une carte Calife est révélée, chaque joueur qui contrôle une Guilde déplace 1 de ses Influences de la Guilde qu'il contrôle vers un espace disponible sur la carte Calife révélée. Une Influence placée sur une carte Calife y reste jusqu'à la fin de la partie.


Une carte Calife peut être révélée quand un joueur effectue l'action Livrer une carte Parchemin ou choisit de Se Reposer. Si une carte Calife est révélée lors d'une Livraison, le joueur doit résoudre complètement la carte Calife avant de révéler une autre carte du haut de la pioche Parchemins. Il est possible que 2 cartes Calife soient révélées l'une après l'autre lors d'une seule Livraison. Si une carte Calife est révélée par un joueur qui Se Repose, il ne tire pas d'autres cartes du dessous de la pioche Parchemins.

Quelle que soit la manière dont une carte Calife est révélée, elle doit être résolue immédiatement en suivant les étapes ci-dessous :

- 1 Placer la carte Calife sur l'emplacement de carte Calife vide le plus à gauche dans le coin supérieur droit du Plateau Principal.
- 2 Résoudre tout événement lié à l'emplacement de la carte Calife.
- 3 Chaque joueur qui contrôle une Guilde déplace 1 de ses Influences de la Guilde qu'il contrôle vers un espace disponible sur la carte Calife révélée. Les Guildes sont toujours résolues de gauche à droite : violette, orange, puis verte.

Lorsqu'un joueur déplace une Influence, il doit, si possible, la déplacer depuis la zone ouverte du Minaret. Il ne la déplace depuis l'espace délimité en haut du Minaret que si c'est sa dernière Influence dans cette Guilde.

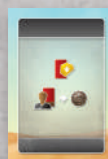
Dans l'exemple de la page précédente, le joueur rouge garderait le contrôle de la Guilde verte.

- 4 À la résolution de chaque Guilde, chaque joueur qui a au moins une Influence dans une Guilde qu'il ne contrôle pas obtient une petite consolation. Il gagne un Ouvrier au choix, une Pièce ou 1 jeton Or, comme indiqué en bas de chaque Minaret. 

À ce stade, le contrôle des Guildes doit être réévalué. Si un joueur prend le contrôle d'une Guilde, il bénéficie quand même de la consolation de ne pas la contrôler à l'étape 3. Si un joueur perd le contrôle d'une Guilde, mais que 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la contrôler, personne ne la contrôle. Quelqu'un devra prendre l'avantage en ajoutant de l'Influence lors d'un tour ultérieur.

Événements du Calife

En dehors de la première carte Calife révélée, chaque carte Calife déclenchera un des événements suivants :



Placer 1 jeton Or de la Réserve Principale sur chaque Traducteur de Départ (*y compris les Traducteurs Neutres*). Le propriétaire de chaque Traducteur de Départ déjà en Retraite gagne 1 Pièce de la Réserve Principale.



Placer un Traducteur Neutre dans la Salle vide la plus à gauche. S'il y a déjà 10 Traducteurs en jeu, cet événement est ignoré.

Pour les 2 derniers événements, le Traducteur Neutre ajouté doit être le plus haut des 3 Traducteurs représentés qui n'est pas déjà présent dans une Salle. Si les 3 Traducteurs se trouvent déjà dans une Salle, ajoutez le Traducteur le plus haut.

Récompenses du Calife

Lorsqu'un joueur déplace de l'Influence sur des cartes Calife, il doit placer son Influence sur un des espaces restants non sélectionnés.

- L'espace du haut rapporte toujours 3 PV en fin de partie.
- L'espace du milieu rapporte toujours 1 PV en fin de partie et octroie, selon la carte, soit un Dé secondaire spécifique à mettre dans son Sac, soit un Dé primaire à ajouter à sa main.
- L'espace du bas permet de Mettre en Retraite un Traducteur au prix d'un Dé blanc à ajouter à son Sac ou de gagner 1 jeton Or. Si le joueur décide de Mettre en Retraite un Traducteur, il doit choisir un des 2 Traducteurs illustrés sur la carte, et il prend le premier Traducteur de la pile Traducteurs (*dans la partie supérieure du Plateau Principal*) qui correspond à son choix. Il n'a accès qu'à la première carte Traducteur de la pile. Ensuite, afin d'éviter tout problème de timing, le joueur doit mettre ce Traducteur Retraité de côté. Il ne le placera sous son Plateau de Joueur qu'à la fin du tour du joueur actif.



La fin de la partie est déclenchée lorsque les 4 cartes Calife ont été révélées. La manche en cours se poursuit, puis une dernière manche est jouée (*le joueur assis à droite du joueur qui détient le marqueur 1^{er} Joueur sera le dernier à jouer*). Si, au cours de ces dernières manches, la pioche Parchemins est épuisée, récupérez les cartes Parchemin qui ont été mises de côté lors de l'installation. Elles forment une nouvelle pioche Parchemins dans laquelle les joueurs continuent à piocher une carte lorsqu'ils Se Reposent ou Livrent une carte Parchemin.

À la fin de la dernière manche, chaque joueur récupère l'Or qui se trouve encore sur ses Traducteurs Employés et l'ajoute à sa réserve.

Somme de Dés

Avant de calculer les PV, chaque joueur doit révéler tous les Dés qu'il possède, à savoir tous les Dés de sa main, de son Plateau de Joueur et de son Sac. Il déduit le nombre de Dés blancs qu'il détient au nombre de Dés de couleur (*primaires et secondaires*) qu'il possède pour déterminer sa Somme de Dés.

En commençant par le joueur dont le résultat du calcul ci-dessus est le plus petit, puis en continuant dans l'ordre croissant des résultats, chaque joueur place son marqueur Joueur (*du Plan*) sur la case vide la plus basse de la bannière noire, en haut du Plateau Principal.

En fonction de l'emplacement de son marqueur Joueur, un joueur peut gagner des PV pour avoir optimisé son Sac de Dés. Si plusieurs joueurs ont un résultat identique, ils placent quand même leur marqueur Joueur sur la bannière, en remplissant d'abord les cases les plus basses et ils se partagent équitablement la somme des PV des cases occupées par leurs marqueurs Joueur. L'ordre dans lequel les marqueurs des joueurs à égalité sont placés n'a pas d'importance.



Par exemple, si les deux joueurs d'une partie à 2 joueurs sont à égalité, chacun gagnera 1 PV. De même, si 3 joueurs sont à égalité pour la première place dans une partie à 4 joueurs, chacun gagnera 4 PV (6 + 4 + 2 = 12, divisés entre 3 joueurs), et le 4^e joueur ne gagnera aucun PV.

Chaque joueur calcule son score en additionnant ses PV dans les domaines suivants :

- 1 Les PV pour sa Somme de Dés (*voir ci-contre*).
- 2 Les PV imprimés sur les Traducteurs Retraités sous son Plateau de Joueur.
- 3 Les PV de toutes les Guildes qu'il contrôle, plus les PV de toutes les Influences qu'il a sur les espaces supérieurs et intermédiaires des cartes Calife.
- 4 Les PV de la position finale de chacun de ses marqueurs Recherche sur les 6 pistes de Recherche :
 - 5 PV par marqueur Recherche au niveau 7,
 - 4 PV par marqueur Recherche au niveau 6,
 - 3 PV par marqueur Recherche au niveau 5,
 - 2 PV par marqueur Recherche au niveau 3 ou 4,
 - 1 PV par marqueur Recherche au niveau 1 ou 2.
- 5 Les PV de chaque carte Parchemin située au-dessus de son Plateau de Joueur. Si un joueur a plusieurs cartes Parchemin qui accordent des PV pour une même condition (*comme un Dé de la même couleur ou une langue de Parchemin*), il marque les PV pour chaque carte. De cette façon, il peut doubler ou tripler le score de certaines conditions.

Le joueur avec le plus de PV est le gagnant ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Traducteurs Employés encore sur le Plateau Principal gagne. Si l'égalité persiste, le joueur qui a le plus d'Ouvriers dans sa réserve est le gagnant. Et si l'égalité persiste toujours, les joueurs encore à égalité partagent la victoire.

Besoin d'aide pour calculer les scores ? Téléchargez l'application gratuite Garphill Games Companion App pour Android ou iOS.

Mise en Place

Installez *Érudits du Tigre du Sud* comme pour une partie à 2 joueurs avec les modifications suivantes :

- 1 Donnez à votre adversaire le Plateau Adversaire (*et non un Plateau de Joueur*). Après avoir choisi votre Traducteur et votre carte Ressources de Départ, sélectionnez une des difficultés proposées au dos du Plateau Adversaire. Suivez les étapes indiquées en fonction de la difficulté choisie sur le Plateau Adversaire. Si votre adversaire a droit à une carte Parchemin de Départ, il peut s'agir d'une carte Parchemin de la réserve (*le recto n'a pas d'importance*). Placez-la face cachée au-dessus du Plateau Adversaire, en face de la langue correspondante inscrite sur le Plateau, sans autre effet.
- 2 Placez 1 de ses Influences dans la fente « Somme de Dés » du Plateau Adversaire, dans l'encoche qui correspond à la valeur de la difficulté choisie. Gardez le reste de ses Influences à proximité dans une réserve.
- 3 Plutôt que de placer ses marqueurs Recherche sur le Plateau Principal, gardez-les près du Plateau Adversaire. Votre adversaire n'a pas besoin de ses 7 cartes Action ni de son Sac.
- 4 Placez son marqueur Joueur sur la case la plus à gauche de la piste de Ressources qui longe le haut du Plateau Adversaire.
- 5 Mélangez les 6 cartes Planification pour former la pioche Planifications et placez celle-ci face cachée sur l'emplacement de carte le plus à gauche du Plateau Adversaire.
- 6 Placez les 2 cartes Références (*Mode Solo*) à proximité.
- 7 Attribuez-vous le marqueur 1^{er} Joueur. Avec ce mode, vous pouvez jouer une partie Standard ou Courte du jeu.
- 8 Ne donnez pas de carte Objectifs à votre adversaire. Il ne choisit pas de Traducteur de Départ ni de carte Ressources. En revanche, tous les Traducteurs Neutres appartiennent à votre adversaire, mais il n'est pas nécessaire de placer d'Influence dessus.



Aperçu du Jeu

Pour l'essentiel, le Mode Solo se déroule comme le jeu multijoueur. Sauf indication contraire, toutes les règles restent les mêmes.

Vous gagnez la partie si votre score est supérieur à celui de votre adversaire. Les égalités ne comptent pas !

Vos tours fonctionnent exactement de la même manière. Au tour de votre adversaire, vous révélez une carte Planification ou vous résoudrez une action Se Reposer pour lui.

Si, au début de son tour, votre adversaire possède soit 3 cartes Planification rouges face visible, soit 3 cartes Planification bleues face visible, il devra Se Reposer. Sinon, il révèle une nouvelle carte Planification. Cela signifie qu'il Se Reposera toujours après avoir révélé entre 3 et 5 cartes Planification.



Dans cet exemple, votre adversaire vient de révéler sa 3^e carte bleue, indiquant que lors de son prochain tour, il devra Se Reposer.

Cartes Planification

Chaque carte Planification sera bleue ou rouge et comportera un certain nombre d'icônes :



Valeur en Pièces

Première Action + Couleur de la carte Planification

Seconde Action

Pour révéler une carte Planification, piochez la 1^{re} carte de la pioche Planifications et placez-la face visible sur l'emplacement de carte vide le plus à gauche du Plateau Adversaire, et suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Déplacez son marqueur Joueur le long de la piste de Ressources d'autant de cases que la valeur en Pièces de la carte Planification. (0 = aucun déplacement). Si le marqueur Joueur se trouve sur la case la plus à droite, revenez simplement sur la case la plus à gauche de la piste et continuez à le déplacer à partir de là, si nécessaire. À chaque fois que le marqueur Joueur revient au début de la piste de Ressources, placez 1 de ses marqueurs Recherche sur l'emplacement vide le plus à gauche, si possible (*juste en dessous de la piste de Ressources*). Résolez l'effet imprimé qui est recouvert de cette façon. Il peut s'agir de placer 1 Influence dans une Guilde spécifique ou de placer 1 jeton Or de la Réserve Principale sur le Traducteur Neutre le plus à gauche, si possible.
- 2 Si votre adversaire est capable de résoudre la 1^{re} action, il le fait. S'il ne peut pas le faire, il effectue la 2^{de} action. Il ne réalise jamais les deux actions. Il ne peut résoudre la 1^{re} action que si la condition indiquée est vraie. Il s'agit de vérifier s'il y a un certain nombre de Traducteurs Employés (*indépendamment de leur possesseur*) ou un certain nombre de cartes Parchemin dans la Maison de la Sagesse.

Se Reposer

Quand votre adversaire doit Se Reposer, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Révélez la carte du dessous de la pioche Parchemins et résolvez-la comme vous le feriez pour vous.
- 2 S'il y a une majorité de cartes Planification bleues, déplacez l'Influence du Plateau Adversaire d'une case vers la droite. S'il y a une majorité de cartes Planification rouges, déplacez-la d'une case vers la gauche. Si vous ne pouvez pas la déplacer (*elle est déjà en fin de piste*), elle reste où elle est.
- 3 Il gagne des avantages en fonction du nombre de cartes Planification qu'il a jouées.



Si cette icône est visible, placez 1 de ses Influences dans une Guilde.



Si cette icône est visible, placez 1 de ses Influences sur une carte Parchemin.



S'il a joué 5 cartes Planification avant de Se Reposer, il prend, dans la pile correspondante en haut du Plateau Principal, 1 des 2 Traducteurs représentés pour le

Mettre en Retraite. Le choix est déterminé par la majorité de cartes Planification bleues ou rouges qu'il a jouées.

- 4 Mélangez toutes les cartes Planification (*jouées ou non*) pour former une nouvelle pioche Planifications.

Gagner des Pièces

Chaque fois que votre adversaire doit gagner des Pièces, déplacez son marqueur Joueur d'une case par Pièce gagnée sur la piste de Ressources. Cela inclut le moment où vous payez pour utiliser des Traducteurs Neutres, ou lorsque vous interagissez avec une carte Parchemin qu'il a influencée. Votre adversaire ne paie jamais de coût en Pièces ou en jetons Or.

Résoudre des Cartes Planification

Au cours de la partie, votre adversaire effectuera des actions qui nécessiteront un focus. La position de son marqueur Joueur sur la piste de Ressources détermine les focus suivants :

- ① La Langue
- ② Le Traducteur
- ③ La Couleur



Dans cet exemple, le focus Langue est le Grec, le focus Traducteur est l'Homme Grec représenté et le focus Couleur est le vert.

Chaque fois qu'il doit utiliser un focus, mais que ce qu'il cherche n'est pas disponible, il choisit le prochain focus à droite, en revenant à gauche de la piste de Ressources si nécessaire. Ne déplacez pas son marqueur Joueur lorsqu'il se recentre de cette manière.

Par exemple, s'il doit chercher une carte Parchemin Grec, mais qu'il n'en trouve pas, il cherchera une carte Parchemin Hébreu à la place. S'il n'en trouve pas non plus, il cherchera alors une carte Parchemin Persan, et ainsi de suite.

La somme des valeurs des 2 dernières cartes Planification révélées (ou de la seule carte face visible s'il n'y en a qu'une) fournit un nombre compris entre 0 et 4. Il s'agit de la Somme Cible qui est nécessaire pour Employer des Traducteurs.



La Somme Cible fournie par les 2 dernières cartes Planification présentées ici est de 4.

Pour ces 3 premières cartes Planification, vérifiez s'il y a respectivement 5+, 6+ ou 7+ Traducteurs Employés. Si c'est le cas, il effectuera l'action supérieure. Cela peut être : gagner des Pièces, placer de l'Or, Influencer des Parchemins ou des Guildes.

S'il n'y a pas assez de Traducteurs Employés, à la place, il Emploiera un Traducteur et gagnera parfois des Pièces.

Quand il Emploie un Traducteur, utilisez son focus Traducteur, tout en essayant d'éviter d'Employer des Traducteurs déjà présents dans des Salles (quel que soit leur propriétaire). Si les 6 Traducteurs qu'il a à disposition sont déjà Employés, il va Employer le Traducteur qui correspond à son focus d'origine même si ce Traducteur est déjà présent dans une Salle.

Il place le Traducteur dans la Salle disponible la plus à droite dont le coût correspond à la Somme Cible définie précédemment. Si aucune Salle ne correspond à cette valeur, ajoutez 1 à sa Somme Cible et vérifiez à nouveau. Si la Somme Cible est de 4 et qu'il ne trouve pas de Salle, il recommence avec une Somme Cible de 0 et continue, si nécessaire, à l'augmenter à partir de là.

Puisque votre adversaire possède tous les Traducteurs Neutres, il n'est pas nécessaire de placer 1 de ses Influences sur eux. Il ignore tous les coûts et les effets immédiats des Salles.

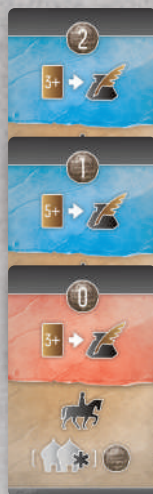


Dans cet exemple, votre adversaire a une Somme Cible de 2. En supposant que ce sont les seules Salles disponibles, il place son Traducteur dans la Salle la plus à droite. En effet, comme il n'y a pas de Salle qui coûte 2 Pièces, sa Somme Cible passe à 3, et, parmi les 2 Salles à ce coût, il choisit la Salle la plus à droite.



Pour ces 3 dernières cartes Planification, vérifiez s'il y a respectivement 3+ ou 5+ cartes Parchemin à la Maison de la Sagesse. Si c'est le cas, votre adversaire effectuera l'action Traduire.

Quand votre adversaire Traduit une carte Parchemin, utilisez son focus Langue. S'il y a plusieurs options qui correspondent, il choisit l'une d'entre elles en prenant la carte Parchemin qui se trouve dans la rangée la plus basse de la Maison de la Sagesse. S'il y a encore plusieurs options, il choisit celle qui correspond à son focus Couleur.



Quand il a Traduit une carte Parchemin, placez celle-ci face cachée, au-dessus de la langue correspondante imprimée sur le Plateau Adversaire. Ensuite, prenez dans la Réserve Principale le nombre de jetons Or inscrit sur l'icône Or présente sur le Plateau Adversaire, juste en dessous de la langue correspondant au Parchemin et placez-les selon les règles suivantes.

Au cours d'une même action Traduire, il s'efforce de placer le nombre de jetons Or requis, dans la limite d'un jeton Or par Traducteur. Pour placer les jetons Or, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Placez 1 jeton Or sur les Traducteurs Neutres qui parlent la langue de la carte Parchemin, de droite à gauche sur le Plateau Principal.
- 2 Placez 1 jeton Or sur vos Traducteurs qui parlent la langue de la carte Parchemin, en vous déplaçant de gauche à droite sur le Plateau Principal. Vous recevez 1 Pièce pour chacun d'eux.
- 3 Placez 1 jeton Or sur les Traducteurs Neutres qui ne parlent pas la langue de la carte Parchemin, de droite à gauche sur le Plateau Principal.
- 4 Placez 1 jeton Or sur vos Traducteurs qui ne parlent pas la langue de la carte Parchemin, de gauche à droite sur le Plateau Principal. Vous recevez 1 Pièce pour chacun d'eux.



Dans ces exemples, les 3 Traducteurs de gauche sont tous Neutres, alors que le Traducteur de droite appartient au joueur solo.

1 2 Les chiffres violets indiquent l'ordre dans lequel il placerait les jetons Or après avoir Traduit un Parchemin Persan.

1 2 Les chiffres rouges indiquent l'ordre dans lequel il placerait les jetons Or après avoir Traduit un Parchemin Grec.

Votre adversaire ignore toutes les icônes des cartes Parchemin. Quand les Traducteurs Neutres prennent leur Retraite, placez-les en pile près du Plateau Adversaire.

S'il n'y a pas assez de cartes Parchemin pour qu'il effectue l'action Traduire, il réalise l'action Livrer une carte Parchemin à la Maison de la Sagesse en gagnant parfois des Pièces.


Quand votre adversaire Livre une carte Parchemin, utilisez son focus Langue en regardant dans le sens horaire à partir du Lieu noir qui suit le marqueur Neutre. Bien qu'il ne déplace pas le marqueur Neutre, il agit comme s'il l'avait fait, tout comme vous le feriez avec votre marqueur Joueur. Ainsi, il ne cible pas la carte Parchemin adjacente au marqueur Neutre, sauf s'il fait le tour complet du Plan.

Quand il Livre la carte Parchemin choisie, il cherche à la placer dans la rangée la plus haute de la Maison de la Sagesse. S'il y a plusieurs options, il choisit celle qui correspond à son focus Couleur. Après la Livraison, il place 1 ou 2 Influences dans la Guilde où il a effectué la Livraison, comme cela serait le cas pour vous. Mais il ignore toutes les autres icônes imprimées sur les 9 emplacements de carte de la Maison de la Sagesse, comme indiqué sur les cartes Planification.

Quand votre adversaire Influence une Guilde, il se concentre sur celle où il n'y a pas du tout d'Influence ou, si toutes les Guildes ont déjà été Influencées, dans celle où lui n'a pas d'Influence. S'il y a plusieurs options (*quel que soit le 1^{er} critère utilisé*), il doit en choisir une en fonction du focus Couleur. Bien sûr, si une icône indique la Guilde à Influencer, il place simplement son Influence sur elle.

Quand votre adversaire Influence une carte Parchemin, il se concentre toujours sur la Maison de la Sagesse en premier. Il ne se tourne vers le Plan que si tous les Parchemins de la Maison de la Sagesse ont déjà une Influence sur eux. À la Maison de la Sagesse, il utilise les mêmes règles de choix que pour l'action Traduire. Sur le Plan, il utilise les mêmes règles de choix que pour l'action Livrer une carte Parchemin.


Influences sur les Cartes Parchemin


Dans le Mode Solo, les Influences sur les cartes Parchemin fonctionnent légèrement différemment. Si votre adversaire a une Influence sur une carte Parchemin avec laquelle vous voulez interagir, vous devez le payer et cela déplacera son marqueur Joueur d'une case sur la piste de Ressources. 


Si votre adversaire veut interagir avec une carte Parchemin sur laquelle vous avez une Influence, vous pouvez soit le laisser faire et gagner 1 Pièce de la Réserve Principale, soit refuser. Si vous refusez, vous devez payer 1 Pièce (*sans déplacer son marqueur Joueur*) pour qu'il choisisse la prochaine carte Parchemin qui correspond à ses critères. Vous pouvez le faire plusieurs fois, tant que vous en avez les moyens. Cependant, vous ne pouvez pas lui refuser complètement l'action.

Résoudre les Cartes Calife

Quand votre adversaire doit choisir une option sur une carte Calife, cherchez la couleur majoritaire sur ses cartes Planification. En cas d'égalité, c'est la dernière carte Planification jouée qui départage. Si la majorité est bleue (*ou s'il n'y a aucune carte Planification*), il prend l'option la plus élevée disponible. Si la majorité est rouge, il prend l'option la plus basse.

Au lieu de gagner des Dés colorés, déplacez son Influence du Plateau Adversaire d'une case vers la droite. 

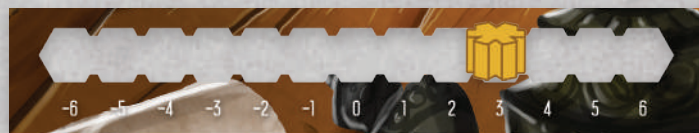
S'il doit Mettre en Retraite un Traducteur et gagner un Dé blanc, sélectionnez le Traducteur qui a le plus de PV  et placez-le avec les autres Traducteurs Retraités. En cas d'égalité, prenez celui de gauche. Au lieu de gagner un Dé blanc, déplacez son Influence du Plateau Adversaire d'une case vers la gauche.

S'il a droit à une récompense de consolation, utilisez la référence sur la gauche du Plateau Adversaire pour déterminer ce qu'il gagne. Si ce sont des Pièces, déplacez son marqueur Joueur comme d'habitude. 

La 2^e carte Calife lui rapporte de l'Or ou des Pièces normalement.

Somme de Dés

La position finale de son Influence sur le Plateau Adversaire lui fournit sa Somme de Dés contre laquelle vous vous mesurez.



Dans cet exemple, sa Somme de Dés est de 3.

Calcul de son Score

Le score de votre adversaire est calculé comme suit :

- ❶ Les PV pour sa Somme de Dés.
- ❷ Les PV imprimés sur les Traducteurs Neutres Retraités.
- ❸ Les PV des Guildes qu'il contrôle, plus les PV des Influences qu'il a sur les cartes Calife.
- ❹ Les PV des cartes Parchemin au-dessus du Plateau Adversaire (*le nombre de PV obtenus pour chaque langue est multiplié par le nombre de Parchemins Traduits correspondant à cette langue*) :
 - Chinois : 7 PV,
 - Sanskrit : 1 PV par paire de Traducteurs Neutres Retraités,
 - Grec : 1 PV par carte Parchemin Traduit (*de toutes les langues*),
 - Hébreu : 1 PV par marqueur Recherche sur le Plateau Adversaire,
 - Persan : 1 PV par Traducteur Neutre encore dans une Salle,
 - Syriaque : 1 PV par paire d'Influences dans les Minarets.

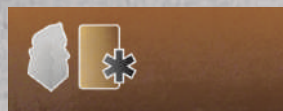
ANNEXE DES CARTES



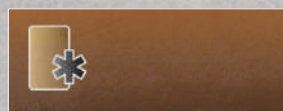
Gagnez 1 Pièce.



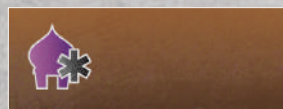
Gagnez 1 Ouvrier de votre choix.



Gagnez 1 Ouvrier blanc et vous pouvez Influencer 1 carte Parchemin.



Vous pouvez Influencer 1 carte Parchemin.



Vous pouvez placer 1 Influence dans la Guilde indiquée.



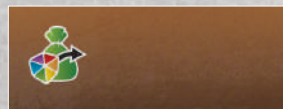
Vous pouvez détruire 1 Dé blanc.



Vous pouvez gagner 1 Dé primaire pour l'ajouter à votre Sac.



Vous pouvez gagner le Dé primaire indiqué pour l'ajouter à votre Sac ou gagner l'Ouvrier indiqué.



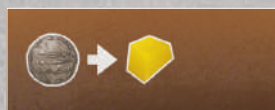
Vous pouvez tirer 1 Dé.



Augmentez la valeur de l'action principale du nombre indiqué sur le Dé (*jamais au-delà de 12*).



Vous pouvez placer ou prendre 1 jeton Or sur un Traducteur.



Vous pouvez dépenser 1 Pièce pour gagner 1 jeton Or.



Vous pouvez dépenser 1 Pièce pour placer 1 Influence dans une Guilde.



Vous pouvez dépenser 2 Pièces pour détruire jusqu'à 2 Dés blancs.



Vous pouvez dépenser 1 jeton Or pour avancer d'une case sur une piste de Recherche primaire.



Vous pouvez dépenser 1 jeton Or pour gagner 3 Pièces.



Vous pouvez dépenser 1 Ouvrier pour avancer d'une case sur la piste de Recherche indiquée.



Vous pouvez dépenser 1 Ouvrier pour tirer aléatoirement jusqu'à 2 Dés du Sac.



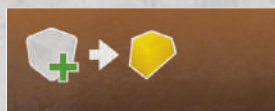
Vous pouvez dépenser 2 Ouvriers pour détruire 1 Dé blanc et gagner 1 Dé primaire à ajouter à votre main.



Vous pouvez dépenser 2 Ouvriers pour gagner 1 jeton Or et 1 Pièce.



Vous pouvez gagner 1 Dé blanc à ajouter à votre Sac pour gagner 2 Pièces.



Vous pouvez gagner 1 Dé blanc à ajouter à votre Sac pour gagner 1 jeton Or.



Vous pouvez réaliser l'action indiquée sur cette carte, à la place de l'action principale de l'emplacement d'action où elle se trouve.

Par exemple, si un Traducteur était placé sur l'emplacement d'action Voyager, le joueur pourrait soit Voyager, soit Traduire une carte Parchemin.



Vous pouvez traiter les Dés blancs et les Dés primaires indiqués comme s'ils étaient identiques.

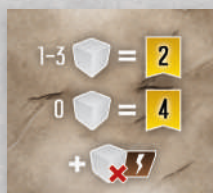
Par exemple, un Dé blanc peut être traité comme s'il était bleu, ou un Dé bleu comme s'il était blanc. Dans les deux cas, un Ouvrier bleu ou blanc peut augmenter le Dé à 6.



Chaque joueur possède cette carte Parchemin de Départ. En fin de partie, elle transforme chaque lot de 2 Pièces en 1 jeton Or. Elle fait ensuite gagner 1 PV par 2 jetons Or que le joueur possède et lui fait perdre 3 PV s'il a 6 Dés blancs ou plus.



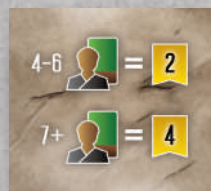
Effet immédiat : Employer (en payant le coût de la Salle) ou Mettre en Retraite le Traducteur illustré. Si le joueur Met le Traducteur en Retraite, il gagne également un Dé blanc à mettre dans son Sac.



Ce joueur gagne 2 PV supplémentaires s'il a 1, 2 ou 3 Dés blancs, ou 4 PV s'il n'a pas de Dés blancs. Effet immédiat : détruire un Dé blanc.



Ce joueur gagne 1 PV supplémentaire pour chaque Dé secondaire de la couleur indiquée qu'il possède. Il gagne également 2 PV s'il détient 4 Dés primaires ou plus de la couleur indiquée. Effet immédiat : gagner le Dé secondaire indiqué à mettre dans son Sac.



Ce joueur gagne 2 PV supplémentaires s'il a 4, 5 ou 6 Retraités, ou 4 PV s'il en a 7 ou plus.



Ce joueur gagne 1 PV supplémentaire pour chaque carte Parchemin qu'il a Traduite depuis les langues indiquées.



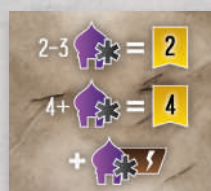
Ce joueur gagne 1 PV supplémentaire pour chaque carte Parchemin qu'il a Traduite depuis la langue indiquée, y compris cette carte Parchemin. Effet immédiat : récolter sur la piste de Recherche indiquée.



Ce joueur gagne 2 PV supplémentaires s'il a atteint le niveau 4, 5 ou 6 sur la piste de Recherche indiquée, ou 4 PV s'il a atteint le niveau 7.



Ce joueur gagne 1 PV supplémentaire pour chaque piste de Recherche où il a atteint le niveau 3 ou plus. Effet immédiat : avancer d'une case sur une piste de Recherche primaire.



Ce joueur gagne 2 PV supplémentaires s'il a 2 ou 3 Influences dans la Guilde indiquée, ou 4 PV s'il en a 4 ou plus. Effet immédiat : gagner 1 Influence dans la Guilde indiquée.

ICONOGRAPHIE

-  Gagner 1 Dé blanc pour l'ajouter à son Sac
-  Détruire 1 Dé blanc de son Sac, de sa main ou de son Plateau de Joueur
-  Gagner 1 Dé primaire pour l'ajouter à son Sac
-  Gagner 1 Dé primaire pour l'ajouter à sa main
-  Gagner le Dé primaire indiqué pour l'ajouter à son Sac
-  Gagner le Dé primaire indiqué pour l'ajouter à sa main
-  Gagner le Dé secondaire indiqué pour l'ajouter à son Sac
-  Tirer 1 Dé de son Sac pour l'ajouter à sa main
-  Augmenter le nombre de Dés en main jusqu'à la limite indiquée, en tirant de son Sac
-  Ouvrier blanc
-  Ouvrier de la couleur indiquée
-  Ouvrier de n'importe quelle couleur (*y compris blanc*)
-  Ne pas contrôler une Guilde pendant les visites du Calife
-  Somme de Dés = nombre de Dés colorés moins le nombre de Dés blancs
-  Se Reposer
-  Influencer une carte Parchemin
-  Influencer la Guilde indiquée
-  Influencer une Guilde (*au choix*)
-  Pièce
-  Jeton Or
-  Placer ou prendre 1 jeton Or sur un Traducteur
-  Avancer sur une piste de Recherche primaire
-  Avancer sur une piste de Recherche
-  Avancer sur la piste de Recherche de la couleur de l'action
-  Avancer sur la piste de Recherche indiquée
-  Gagner un revenu de la piste de Recherche indiquée
-  Position finale sur la piste de Recherche indiquée
-  Employer un Traducteur
-  Dépêcher un Traducteur
-  Mettre un Traducteur en Retraite / Traducteur Retraité
-  Employer un Traducteur Neutre / Traducteur Neutre Employé
-  Recruter
-  Voyager
-  Rechercher
-  Traduire
-  Augmenter la valeur de l'action principale du nombre indiqué (*jamais au-delà de 12*)
-  Placer 1 jeton Or sur chaque Traducteur de Départ
-  Chaque Traducteur de Départ Retraité gagne 1 Pièce

 Physique

 Chimie

 Mathématiques

 Philosophie

 Astronomie

 Biologie

