

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

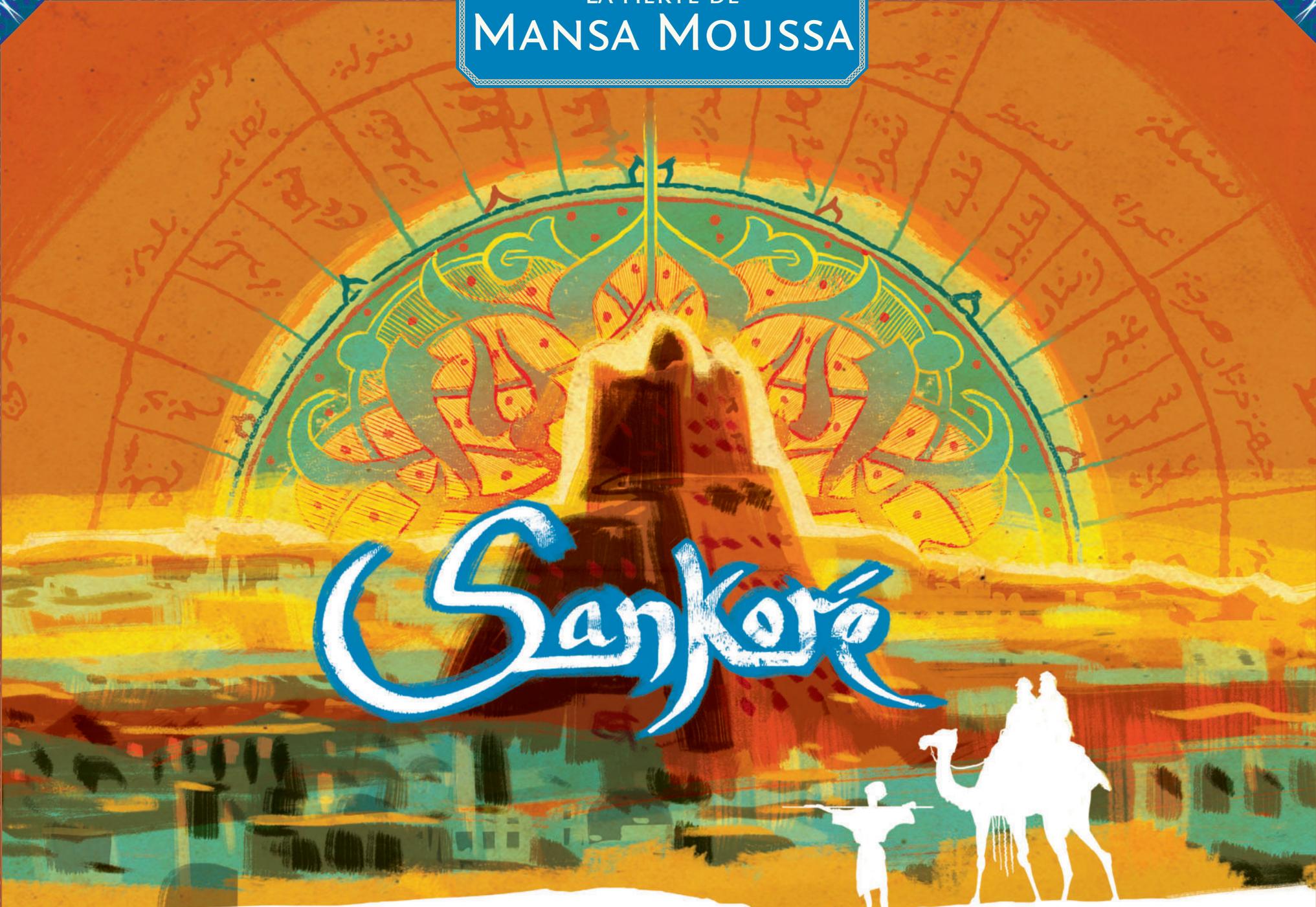
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LA FIERTÉ DE
MANSA MOUSSA

مَنْسَا مَوْسَا



RÈGLES DU JEU

⚙️ FABIO LOPIANO &
MANDELA FERNÁNDEZ-GRANDON



IAN O'TOOLE ✍️

Sanjore

LA FIERTÉ DE MANSA MOUSSA

CONCEPTION DU JEU : FABIO LOPIANO ET MANDELA FERNÁNDEZ-GRANDON

ILLUSTRATIONS ET CONCEPTION GRAPHIQUE : IAN O'TOOLE

DÉVELOPPEMENT : ANTHONY HOWGEGO ET RHYS AP GWYN

CONSULTANTS CULTURELS : MAURO NOBILI ET ZAIN ALAM

MODE SOLO : DAVID DIGBY

RÉDACTION DES RÈGLES : DAVID DIGBY

TRADUCTION : ANTOINE PRONO (TRANSLUDIS)

MAQUETTE FRANÇAISE : MORGANE CLIDI

Première édition en Grande-Bretagne en 2023 par OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES est une marque commerciale de Osprey Publishing Ltd
© Fabio Lopiano & Mandela Fernández-Grandon, 2023. © 2023 Osprey Publishing Ltd pour cette édition.

Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk

Pour plus d'informations, veuillez vous adresser à info@ospreygames.co.uk

2324252627 10987654321



Édition française par Super Meeple



Super Meeple

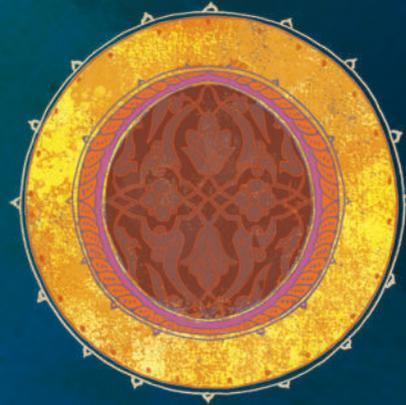
193 rue du Faubourg Saint-Denis

75010 Paris, France

www.supermeeple.com

info@supermeeple.com

Super Meeple remercie Ben et César
pour leur minutieux travail de relecture.



Nous sommes en 1325.

Mansa Moussa, de retour de son pèlerinage à La Mecque, est déterminé à faire entrer l'Université de Tombouctou, que l'on appellera la Médersa de Sankoré, dans l'Histoire. Il accorde à votre école un financement illimité et le soutien de tout l'empire du Mali et vous confie la mission de faire rayonner votre école, et l'université par la même occasion, dans le monde entier.

Vous allez accueillir des étudiants, donner des cours, développer votre cursus et alimenter la grande bibliothèque de l'université avec de nombreux manuscrits afin d'enrichir chaque discipline académique avec le savoir de vos érudits. Une fois que l'université sera terminée, l'empire déterminera la valeur qu'il accorde à chaque discipline, et vous serez récompensé à l'aune de votre contribution. Seulement, vous n'êtes pas le seul à vouloir faire rayonner le prestige de votre école... serez-vous en mesure de vous imposer face à vos rivaux ?

.....

Dans *Sankoré : La fierté de Mansa Moussa*, vous incarnez des directeurs d'école et cherchez à faire venir des étudiants dans votre école pour leur donner des cours dans quatre disciplines :

La Théologie, le Droit, les Mathématiques et l'Astronomie.

En donnant des cours, vous gagnez des points de prestige dans ces disciplines.

Il y a trois types de ressources dans le jeu : le sel, l'or et les livres. Vous les dépensez au fil de vos actions. Les livres sont associés à des disciplines spécifiques et sont placés à la bibliothèque de Sankoré lorsqu'ils sont dépensés. La répartition des livres dans la bibliothèque à la fin de la partie détermine la valeur de prestige dans chaque discipline. Le joueur avec la plus prestigieuse école à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

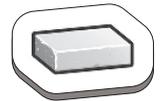
Vous pouvez ignorer cette section pour le moment !
 Allez directement à la p.8 pour commencer à apprendre le jeu
 et consultez cette section en cas de besoin.



1× plateau de jeu



24× jetons
Or



16× jetons
Sel



8× jetons
Inspiration



1× pion
Premier
joueur



32× tuiles
Faveur

1× sac en
tissu



1× plateau Bibliothèque recto-verso



24× cartes Objectif



40× tuiles Compétences



Éléments liés aux disciplines



4× tuiles File d'attente

(1 pour chaque discipline, pour les parties à 2 ou 3 joueurs)



52× pions Livre

(13 pour chaque discipline)

60× pions Prestige

(15 pour chaque discipline)

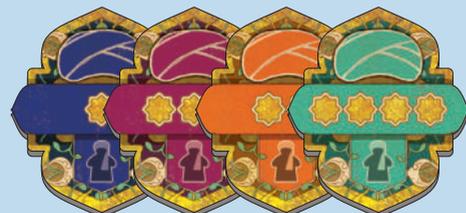
32× pions Étudiant

(8 pour chaque discipline)



28× tuiles Sankoré

(7 pour chaque discipline)



16× tuiles Diplôme

(4 pour chaque discipline, de niveau 1 à 4)



16× tuiles Cours préparatoire

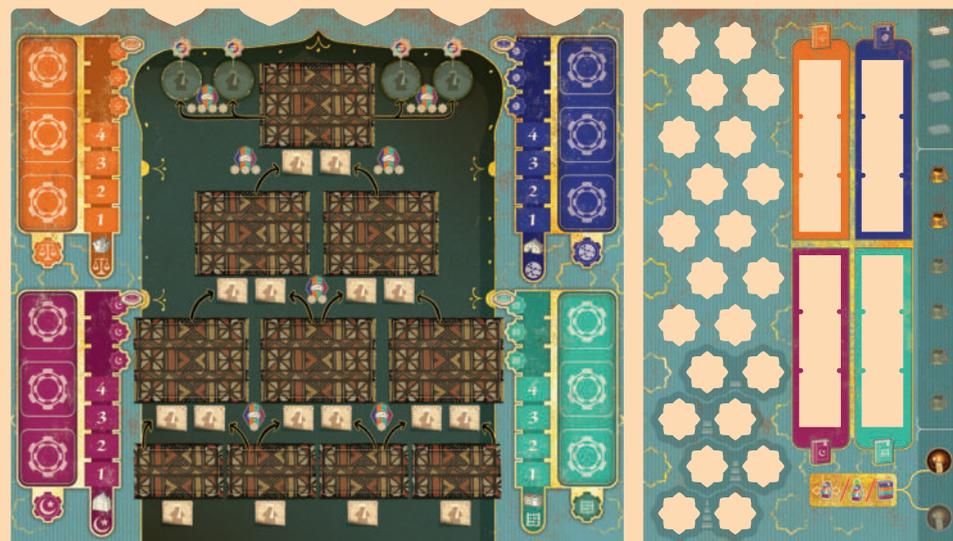
(4 pour chaque discipline)



40× tuiles Cours universitaire

(10 pour chaque discipline, de niveau 1 à 4)

Éléments liés à chaque joueur



4× plateaux Joueur

(1 par couleur de joueur)

4× plateaux Ressources

(1 par couleur de joueur)



4× disques Faveur

(1 par couleur de joueur)



4× chameaux

(1 par couleur de joueur)

4× aides de jeu



28× couronnes

(7 par couleur de joueur)



28× mosquées

(7 par couleur de joueur)



28× comptoirs commerciaux

(7 par couleur de joueur)



28× murs

(7 par couleur de joueur)

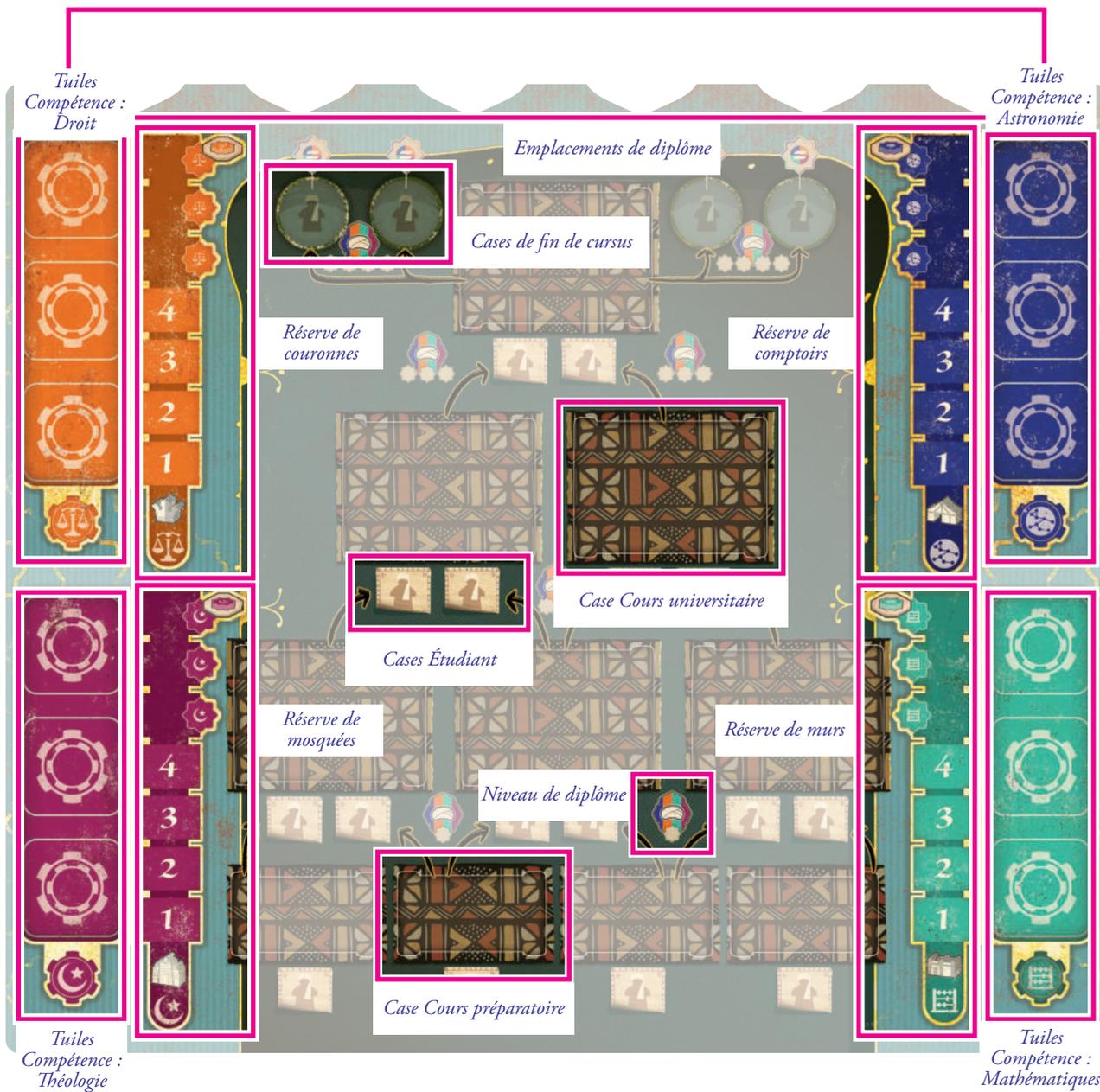
PLATEAUX DE JEU

Vous pouvez ignorer cette section pour le moment !
Allez directement à la p.8 pour commencer à apprendre le jeu
et consultez cette section en cas de besoin.

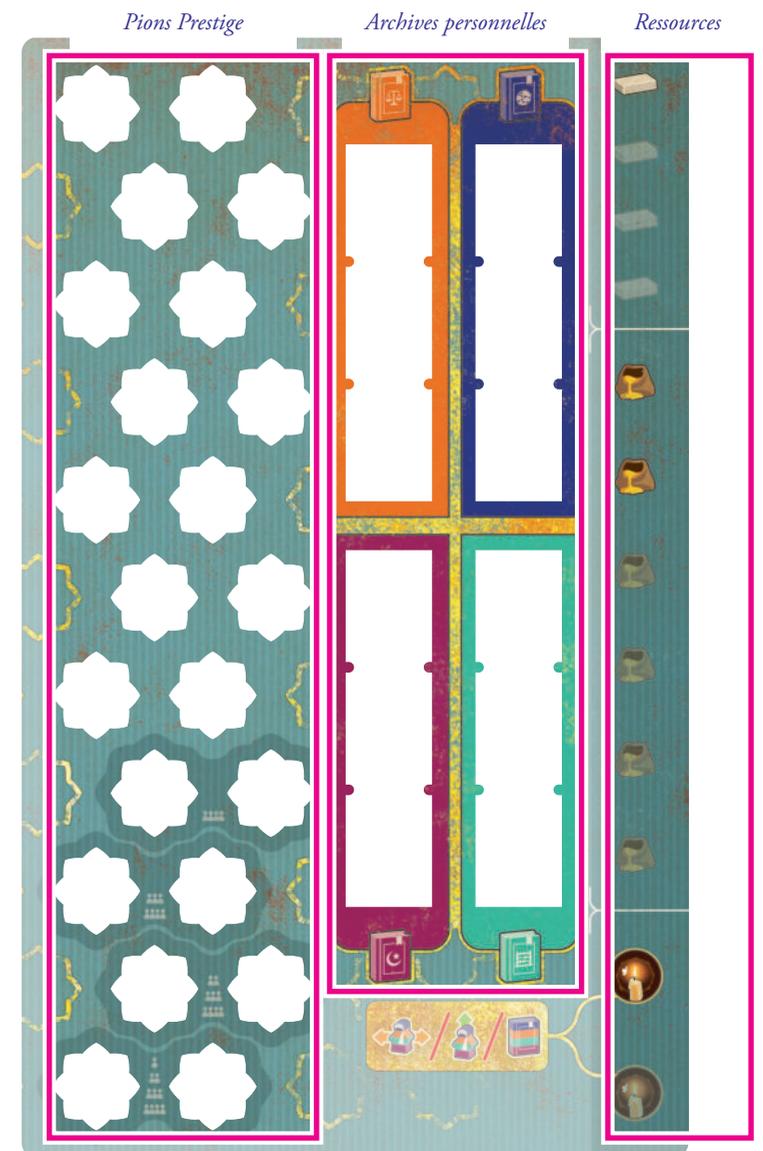
PLATEAU PRINCIPAL



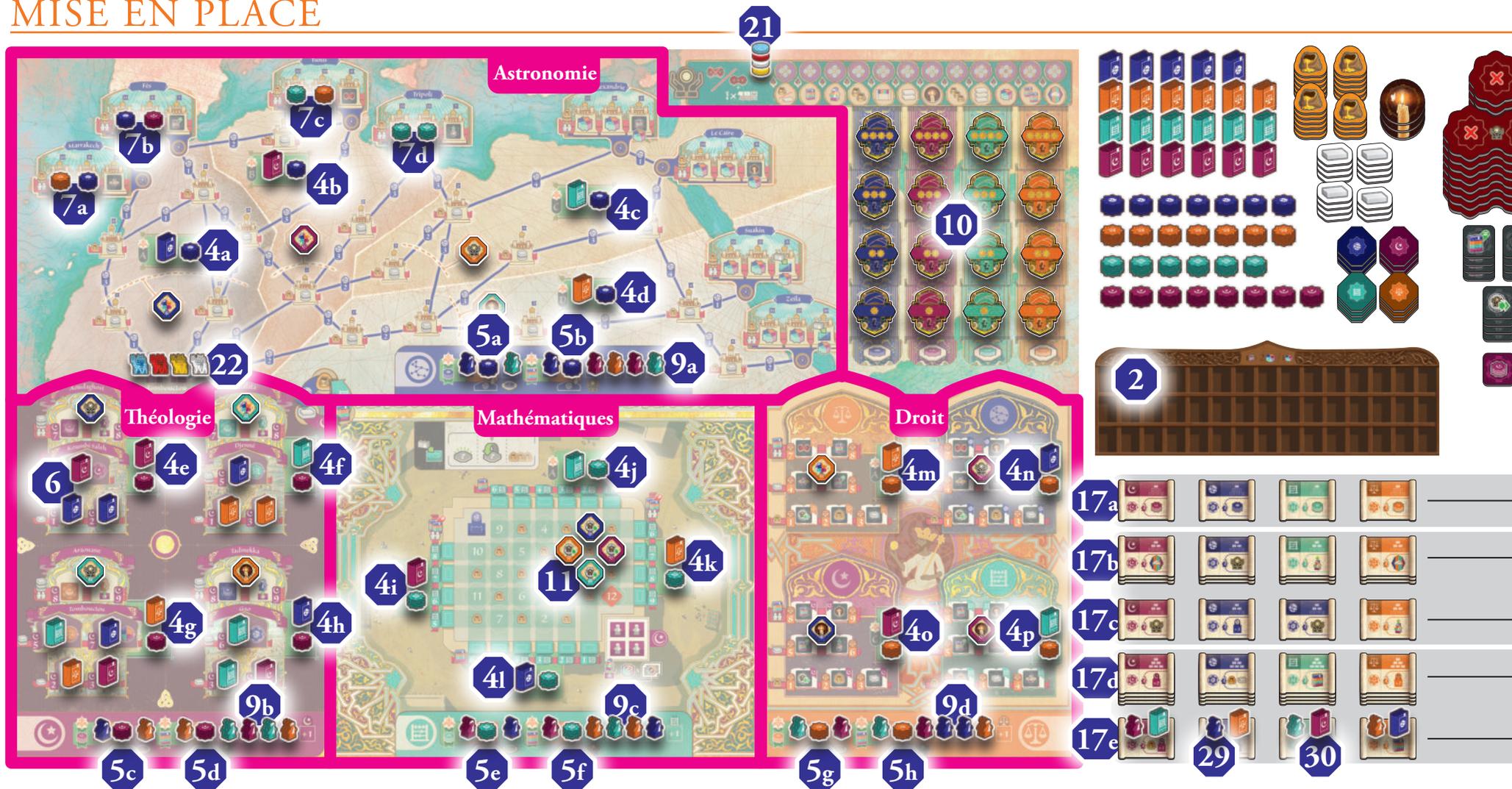
PLATEAU JOUEUR



PLATEAU RESSOURCES



MISE EN PLACE



Mise en place générale

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
Il se divise en 4 zones : **L'Astronomie, la Théologie, les Mathématiques et le Droit.**
- Placez le plateau Bibliothèque à côté du plateau principal **2**.
Pour votre première partie, placez ce plateau du côté 3 étagères visible (comme indiqué).

Pour une partie plus avancée, placez le plateau du côté opposé (6 étagères visibles, séparées par un pilier).
- 2 et 3 joueurs**
Placez les 4 tuiles File d'attente sur les zones correspondantes du plateau en veillant à les placer du côté correspondant à votre nombre de joueurs (2 ou 3 points). Dans une partie à 4 joueurs, rangez les tuiles File d'attente et utilisez les files d'attente directement imprimées sur le plateau à la place.
- Placez les pions Livre et Prestige dans les 4 zones de décompte vertes de chaque zone du plateau (marquées A à D dans chaque zone **4a** – **4p**). Chaque zone accueille 4 pions Prestige de la discipline correspondante et un livre de chaque type.
- Placez 2 pions Prestige sur les cases indiquées à fond orange de chaque file d'attente **5a** – **5h**.



- Mettez tous les pions Livre restants dans le sac en tissu.
Piochez-en 13 et placez-les au hasard sur les cases de la zone **Théologie 6**. Formez une réserve avec les 23 pions Livre restants.
- Mettez tous les pions Prestige restants dans le sac en tissu.
Piochez-en 8 et placez-les sur les cases appropriées des 4 villes les plus à gauche de la zone **Astronomie (Marrakech, Fès, Tunis, et Tripoli) 7a** – **7d**. Formez une réserve avec les 28 pions Prestige restants.
- Mettez le nombre de pions Étudiant requis, selon le nombre de joueurs, dans le sac en tissu :
2 joueurs : 5 pions par couleur
3 joueurs : 6 pions par couleur
4 joueurs : 7 pions par couleur
Mettez de côté les pions Étudiant restants.
- Piochez les pions Étudiant un par un dans le sac et placez-les sur les files d'attente des 4 zones. Placez-les de gauche à droite en commençant par les cases de plus haute valeur et en veillant à laisser le +1 de chaque zone libre **9a** – **9d**.



- Placez les tuiles Diplôme dans les cases appropriées de la zone Diplôme du plateau principal **10**. Chaque colonne accueille les tuiles d'une discipline donnée tandis que chaque rangée accueille les tuiles d'un niveau donné, du plus faible au plus élevé.
- Trouvez les 4 tuiles Sankoré montrées ici. Placez-les au hasard sur les cases non numérotées de la Médersa dans la zone Mathématiques, côté Bonus visible (côté Prestige caché) **11**.
- Formez une réserve avec les 12 tuiles Sankoré affichant une icône Prestige de chaque côté.
- Mettez les 12 tuiles Sankoré restantes dans le sac en tissu.
Piochez-les une par une et placez-les au hasard sur les 12 cases correspondantes du plateau, côté Prestige caché. Vous devez donc placer 4 tuiles en **Astronomie**, 4 en **Théologie** et 4 en **Droit**. Cherchez les visuels ci-dessous.





1 tuile × colonne		Niveau 3
3 tuiles × colonne		Niveau 2
4 tuiles × colonne		Niveau 1
1 tuile × colonne		Niveau 1

14. Triez les tuiles Compétence par icône et formez une pile pour chaque icône pour former une réserve à côté du plateau **14**.
15. Formez une réserve avec les jetons Inspiration, Or et Sel et les tuiles Faveur à proximité du plateau.
16. Triez les tuiles Cours universitaire en 12 piles selon leur discipline et leur niveau. Mélangez séparément chaque pile de niveau 1, puis chaque pile de niveau 2.
17. Créez la grille des cours universitaires en organisant les tuiles en 4 colonnes (1 par discipline) et 5 rangées (2x niv.1, 2x niv.2 et 1x niv.3) comme suit :
 - A. Formez la rangée supérieure avec les 4 tuiles Cours universitaire de niv.3 **17a**
 - B. Formez la rangée suivante avec les tuiles de niv.2 de la discipline correspondante **17b**
 - C. Prenez la tuile du sommet de chaque pile de niv.2 pour former la rangée suivante **17c**
 - D. Formez la rangée suivante avec les tuiles de niv.1 de la discipline correspondante **17d**
 - E. Prenez la tuile du sommet de chaque pile de niv.1 pour former la rangée du bas **17e**.



Mise en place individuelle

18. Chaque joueur reçoit un plateau Joueur **18a** et un plateau Ressources **18b**. Placez les 2 plateaux côte à côte.
19. Déterminez un premier joueur au hasard et donnez-lui le pion Premier joueur **19**. On joue dans le sens horaire à partir du premier joueur.
20. Chaque joueur reçoit tous les éléments de sa couleur.
21. Placez votre disque Faveur sur la case de départ de la piste Faveur du plateau principal **21**.
22. Placez votre chameau sur la case Tombouctou de la zone **Astronomie** du plateau principal **22**.
23. Placez vos couronnes, mosquées, comptoirs et murs sur les emplacements correspondants du plateau Joueur **23a** – **23d**.
24. À moins de 4 joueurs, rangez les éléments de joueurs non utilisés dans la boîte.
25. Chaque joueur prend autant de tuiles Faveur que le nombre de joueurs et les place sur les cases les plus basses de sa zone Prestige **25**.
26. Mélangez les cartes Objectif et distribuez-en 4 à chaque joueur **26**. Rangez les autres dans la boîte.
27. Chaque joueur prend 1 ensemble de cours préparatoires (un de chaque discipline) et les place sur les cases Cours préparatoire de son plateau dans l'ordre de son choix **27**.
28. Chaque joueur reçoit 1 jeton Inspiration, 2 jetons Or et 1 jeton Sel, et place ces ressources dans le bandeau prévu à cet effet sur le côté de son plateau Ressources **28**.

L'inspiration, l'or et le sel sont les ressources du jeu. Ils ne sont pas censés être limités. Si vous en manquez, utilisez des équivalents. Votre capacité de stockage, en revanche, est limitée par le bandeau de ressources de votre plateau Ressources. À la fin de votre tour, vous perdez ce qui ne peut pas y être rangé.

Draft de départ

29. Placez un pion Étudiant de la couleur appropriée sur chaque tuile Cours universitaire de la rangée du bas de la grille des cours universitaires **29**.
 30. Placez un pion Livre de chaque couleur dans le sac en tissu et piochez-les un par un. Chaque pion Livre est assigné au hasard à une tuile Cours universitaire (cette tuile doit cependant être d'une couleur **différente** du livre) **30**.
 31. En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur peut choisir une combinaison tuile Cours universitaire / pion Livre / pion Étudiant et l'ajouter à son plateau joueur.
- La tuile Cours universitaire peut être placée sur **n'importe quelle case de la deuxième rangée**. Le pion Livre doit être ajouté à vos archives personnelles **31**. Le pion Étudiant doit être placé dans la case Étudiant de la tuile Cours préparatoire correspondante. Vous pouvez réorganiser les tuiles Cours préparatoires avant de commencer la partie si vous le souhaitez.
- Comblez chaque espace vacant de la rangée du bas de la grille des cours universitaires en y plaçant la première tuile de la pile de la rangée du dessus.
32. Remettez les pions Livre restants dans la réserve. Les pions Étudiants non choisis sont retirés du jeu.

Vous êtes maintenant prêt à commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Sankoré se joue en une série de tours de jeu en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire. À son tour, un joueur effectue les étapes suivantes :

1. Effectuer jusqu'à deux actions principales **DIFFÉRENTES**, plus autant d'actions bonus que voulu, dans n'importe quel ordre.
2. Procéder aux vérifications de fin de tour.

Le jeu continue jusqu'à ce que 12 tuiles Sankoré (voir ci-dessous) aient été placées dans les cases numérotées de la Médersa (représentée par la grille centrale de la zone **Mathématiques**) et que tous les joueurs aient disputé le même nombre de tours. Une fois que la dernière tuile Sankoré a été placée, le jeu continue jusqu'à ce que le joueur situé à droite du premier joueur ait joué son tour, puis la partie se termine.

À la fin de la partie, la répartition des livres dans la bibliothèque détermine la valeur de chaque pion Prestige dans chaque discipline (voir p.19). Le joueur qui a le plus haut total de prestige gagne la partie.

TUILES SANKORÉ

Lors de certaines actions, vous allez déverrouiller des tuiles Sankoré. Lorsque vous effectuez une action qui déverrouille une tuile Sankoré, placez-la immédiatement dans la case disponible avec le plus petit numéro de la Médersa, côté Prestige (étoilé) caché. Prenez le bonus de placement indiqué sur la tuile.

Consultez l'annexe en dernière page de ce livret pour une liste détaillée de toutes les icônes.



- 1 **Bonus de placement** : Bonus gagné lorsque la tuile est placée dans la Médersa.
- 2 **Prestige** : Compte comme une icône Prestige lors du décompte final de la Médersa.
- 3 **Discipline**.

LIVRES

Chaque livre correspond à l'une des 4 disciplines. Vous les gagnez et les dépensez via différentes actions. **Le nombre de livres est limité** ; si un effet de jeu vous fait gagner un livre d'un type donné et qu'il n'y en a plus dans la réserve, vous ne gagnez rien.

Lorsque vous gagnez un livre, placez-le dans la zone correspondante de vos archives personnelles, sur votre plateau Ressources. Si vous n'avez plus de place pour ranger ce livre parce que vous avez déjà 3 livres de cette discipline, vous ne gagnez pas de pion Livre.

Certaines actions vous demandent de payer des livres à la bibliothèque.

Pour faire cela, vous devez prendre un livre dans vos archives personnelles, puis choisir une étagère de la bibliothèque et ajouter le livre dans la **première case libre en partant de la gauche**.



La répartition des livres dans la bibliothèque détermine la valeur de prestige dans chaque discipline à la fin de la partie (voir p.19).

Note historique

La communauté des érudits qui s'est formée autour de la Médersa de Sankoré a rédigé et rassemblé des centaines de milliers de manuscrits, formant la plus grande collection de livres après la Grande Bibliothèque d'Alexandrie. Les écoles possédaient souvent leur propre bibliothèque, en plus des collections personnelles de leurs érudits. Ces collections sont encore préservées de nos jours. La plus grande bibliothèque, l'Institut Ahmed Baba, rassemble plus de 43 000 manuscrits.

PRESTIGE

Lorsque vous gagnez un pion Prestige, placez-le dans la zone réservée à cet effet sur votre plateau Ressources. La capacité de cette zone est directement liée au nombre de tuiles Faveur en votre possession. Si vous gagnez un pion Prestige que vous ne pouvez pas stocker, vous pouvez le placer à la place d'un autre pion que vous avez déjà. Tout excédent retourne dans la réserve. **Le nombre de pions Prestige est limité** ; si un effet de jeu vous fait gagner un pion Prestige d'un type donné et qu'il n'y en a plus dans la réserve, vous ne gagnez rien.

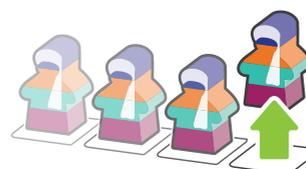


Les icônes Prestige imprimées sur les tuiles Diplôme, les cartes Objectif, les tuiles Sankoré et les plateaux Joueur comptent comme des pions Prestige supplémentaires lors du décompte final. Le prestige gagné de cette façon ne prend pas de place dans la zone réservée à vos pions Prestige.

ACTIONS PRINCIPALES

À votre tour, vous pouvez effectuer **jusqu'à 2 actions principales différentes**. Ces actions principales sont :

1. **Accueillir un étudiant**
2. **Préparer un cours universitaire**
3. **Donner un cours**
4. **Diplômer un étudiant**
5. **Échanger une faveur**



ACTION : Accueillir un étudiant

Prenez l'étudiant le plus à droite de n'importe laquelle des 4 files d'attente. Placez-le dans une case Étudiant de votre plateau Joueur, juste en dessous du cours préparatoire de la discipline correspondante.

Vous ne pouvez pas choisir un étudiant si la case correspondante de votre plateau Joueur est déjà occupée.

S'il y a une icône  sous l'étudiant choisi, effectuez immédiatement l'action **Échanger une faveur**. Cela ne compte pas comme une action principale de votre tour (voir p.12).

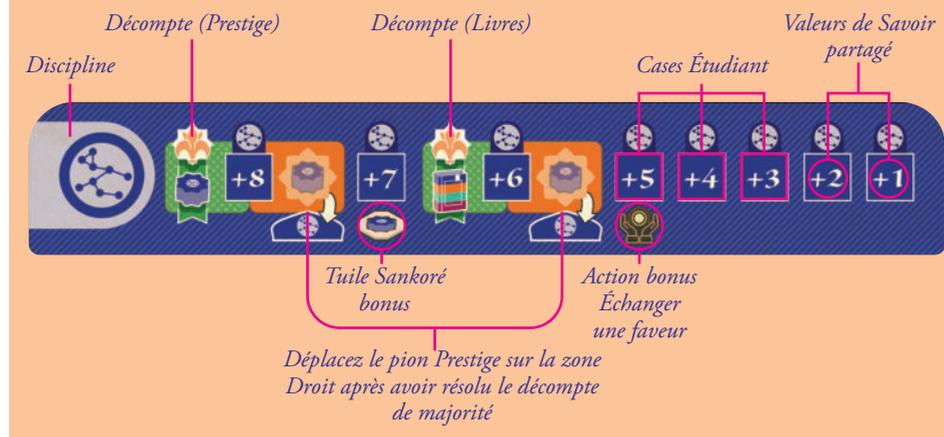
Si l'étudiant choisi est associé à une icône Décompte de majorité Livres (voir iconographie des files d'attente plus bas), résolvez un décompte de majorité Livres à la fin de ce tour (voir p.17).

S'il y a une icône  sous l'étudiant choisi, prenez immédiatement une tuile Sankoré qui correspond à cette icône dans la réserve et placez-la sur la case libre numérotée la plus basse de la Médersa. Ensuite, gagnez un pion Prestige de la discipline correspondante.

Si l'étudiant choisi est associé à une icône Décompte de majorité Prestige (voir iconographie des files d'attente page suivante), résolvez un décompte de majorité Prestige à la fin de ce tour (voir p.17).

Il y a un pion Prestige à droite de chaque case associée à un décompte de majorité (Livres ou Prestige). Placez ces pions Prestige sur le Fronton du type approprié de la zone Droit lorsque vous résolvez un décompte de majorité.

FILES D'ATTENTE



ACTION : Préparer un cours universitaire

Payez 1 livre à la bibliothèque pour prendre l'une des tuiles Cours universitaire visibles dans la discipline correspondante (y compris au sommet d'une pile) et placez-la dans une case Cours de votre plateau Joueur. Chaque tuile Cours universitaire vous indique dans quelles cases elle peut être placée.



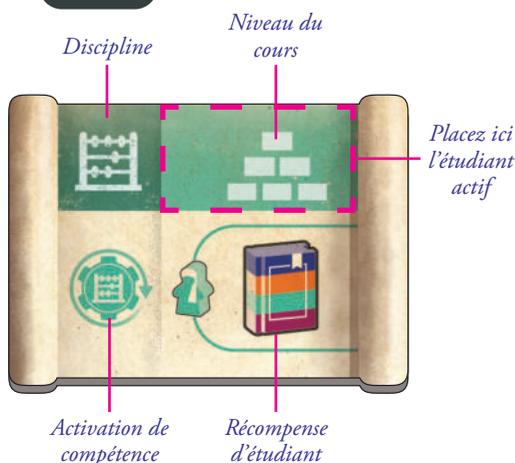
Niveau 1 : peut être placée où vous voulez.



Niveau 2 : doit être placée dans les 2 rangées supérieures.



Niveau 3 : doit être placée au sommet.



Chaque tuile Cours universitaire coûte 1 livre, quel que soit son niveau ou emplacement. Vous pouvez placer une tuile Cours universitaire sur n'importe quelle case affichée sur la tuile, même s'il n'y a pas de cours dans les cases du dessous. Vous pouvez placer une tuile Cours universitaire dans une case qui en contient déjà une. Dans ce cas, rangez dans la boîte la tuile ainsi remplacée.

Si vous ne pouvez pas payer un livre de la discipline requise à la bibliothèque, vous ne pouvez pas prendre une tuile Cours de cette discipline.

Si vous prenez une tuile de la rangée du dessous d'une pile de niveau 1 ou 2, remplacez-la aussitôt par la tuile du sommet de la pile correspondante de telle sorte qu'il y ait toujours 2 tuiles disponibles pour chaque niveau et discipline dans la grille (sous réserve qu'il en reste assez).

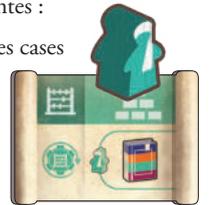


ACTION : Donner un cours

Il s'agit de l'action que vous ferez le plus souvent dans Sankoré. Elle vous permet de faire des **actions de zone** et de placer vos pions sur le plateau principal.

Choisissez une tuile Cours de votre plateau Joueur. Au moins 1 pion Étudiant doit occuper une des cases Étudiant qui se trouvent juste en dessous. Ensuite, résolvez les étapes suivantes :

- 1. Activer un étudiant :** Choisissez 1 pion Étudiant parmi ceux qui occupent les cases Étudiant situées sous la tuile Cours choisie : ce sera l'étudiant actif. Déplacez cet étudiant sur la tuile Cours.
- 2. Activer les tuiles Compétence correspondantes :** Si vous donnez un cours universitaire, activez les tuiles Compétence de la section correspondant à la discipline de ce cours (voir ci-dessous).
- 3. Touchez la récompense associée :** Toutes les tuiles Cours vous offrent une récompense. Vous touchez cette récompense **uniquement si l'étudiant actif correspond à la discipline de ce cours**. Si l'étudiant actif ne correspond pas, ignorez cette étape.
- 4. Action de zone :** Effectuez une action de zone dans la zone du plateau correspondant à la discipline du cours que vous donnez (voir p.14). Certaines cases d'action de zone sont accessibles uniquement si les deux cases Étudiant situées sous la tuile du cours que vous donnez sont occupées (voir Cours magistral, p.12).
- 5. Promouvoir l'étudiant actif :** Déplacez l'étudiant que vous avez activé vers la case Étudiant située au bout d'une des flèches qui mènent vers la rangée supérieure (voir exemple ci-dessous). Cette case doit être libre. Un étudiant peut se déplacer vers une case libre même si aucune tuile Cours n'a été placée au-dessus de cette case. Si la case située au bout de la flèche n'est pas libre, l'étudiant que vous avez activé est retiré du jeu. Les étudiants qui occupent l'une des quatre cases rondes de fin de cursus vous rapportent 1 Prestige dans leur discipline lors du décompte final.



Placer un étudiant en mathématiques sur la tuile Cours correspondante active la récompense de cet étudiant (1 pion Livre).

Note historique

Les étudiants de Tombouctou ne devaient pas atteindre la fin de leurs études pour commencer à appliquer leurs connaissances. Il était donc fréquent qu'ils commencent à travailler avant même de terminer leur cursus, se servant de leur expérience pour parfaire leur savoir.

EXEMPLE DE JEU : PROMOUVOIR L'ÉTUDIANT ACTIF

Ben vient d'effectuer une action de zone pour son cours de mathématiques et doit maintenant promouvoir son étudiant en mathématiques **1**. Ce cours mène à 2 cases différentes : à gauche, une case Étudiant qui n'a pas encore de cours **2**, et à droite, une case Étudiant associée à un cours de théologie **3**.

Puisque la case de droite est déjà occupée par un étudiant en droit **4**, Ben déplace son étudiant en mathématiques le long de la flèche de gauche pour atteindre la case libre.



TUILES COMPÉTENCE

Vous gagnez des tuiles Compétence principalement grâce à l'action de la zone Droit et pouvez les stocker dans les sections dédiées de votre plateau Joueur.

Certaines actions vous imposent de placer la tuile Compétence gagnée dans une discipline en particulier. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez choisir à quelle section vous ajoutez une tuile Compétence. Chaque discipline peut accueillir jusqu'à 3 tuiles Compétence simultanément. Lorsque vous gagnez une tuile Compétence, elle peut venir remplacer une tuile déjà en votre possession, mais une fois qu'une tuile est placée, vous ne pouvez pas la déplacer dans une autre section. Toute tuile Compétence remplacée est retirée du jeu.

Lorsque vous donnez un cours universitaire, vous activez les tuiles Compétence de la section correspondant à la discipline de ce cours. Consultez l'annexe en dernière page de ce livret pour une liste détaillée des icônes des tuiles Compétence.

EXEMPLE DE JEU : TUILES COMPÉTENCE



Rémi donne un cours de mathématiques et gagne 1 sel et 1 or grâce aux tuiles Compétence de sa section Mathématiques.



ACTION : Diplômer un étudiant

Pour diplômer un étudiant, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Choisissez 1 étudiant de votre plateau Joueur. Ce ne peut pas être un étudiant de la rangée inférieure.
2. Payez à la bibliothèque 1 livre correspondant à la discipline de cet étudiant.
3. Récupérez la tuile Diplôme qui correspond au niveau et à la discipline de l'étudiant (ou une tuile inférieure). Le nombre d'étoiles imprimé à côté des cases Étudiant vous indique le niveau des étudiants qui s'y trouvent.
4. Placez la tuile Diplôme dans l'un des emplacements du bord supérieur de votre plateau Joueur.
5. Placez l'étudiant diplômé sur cette tuile Diplôme.

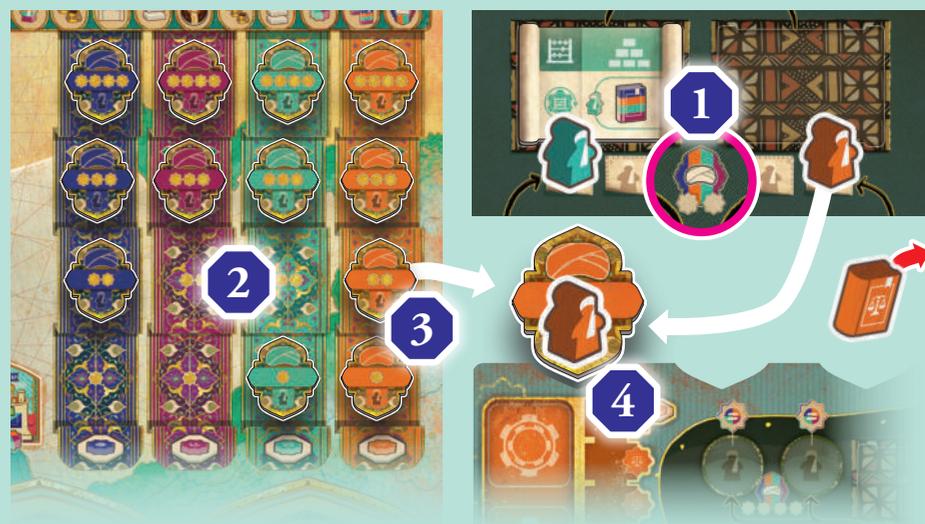
Si aucune tuile Diplôme ne remplit les critères requis ou si vous ne pouvez pas payer de livre de la discipline requise, vous ne pouvez pas diplômer cet étudiant. Vous devez choisir un autre étudiant ou faire une autre action. Vous ne pouvez pas non plus faire cette action si vous n'avez plus aucun emplacement de diplôme libre au-dessus de votre plateau.



Lorsqu'un joueur prend la dernière tuile Diplôme d'une discipline, il prend dans la réserve la tuile Sankoré correspondante et la place dans la Médersa (l'icône du bas de chaque colonne vous le rappelle). Lorsque vous placez une tuile Sankoré, vous touchez immédiatement la récompense indiquée.

Lors du décompte final, chaque tuile Diplôme vous rapporte le nombre d'icônes Prestige indiqué.

EXEMPLE DE JEU : DIPLÔMER UN ÉTUDIANT



Ben veut diplômer un étudiant. Il dispose de 2 étudiants de niveau 2 (voir le nombre d'étoiles indiqué sur l'icône associée à leur case 1). L'étudiant en mathématiques (turquoise) aurait droit à un diplôme de niveau 2, mais celui-ci a déjà été pris ; il ne lui reste qu'un diplôme de niveau 1 2. Cependant, le diplôme de niveau 2 en droit (orange) est toujours disponible 3, ce qui décide Ben à aller le chercher. Pour cela, il doit payer un livre de droit à la bibliothèque. Ensuite, il récupère la tuile Diplôme de niveau 2 et la place dans un emplacement de son plateau Joueur, avec l'étudiant par-dessus 4.

Note historique

Le cursus de Sankoré proposait 4 niveaux d'étude sanctionnés par des diplômes. À chaque niveau, les étudiants recevaient un turban, symbole de leur réussite.

REMARQUE

Lorsque vous diplômez un étudiant et que le diplôme de son niveau n'est pas disponible, vous pouvez prendre un diplôme de niveau inférieur dans la même discipline.



ACTION : Échanger une faveur

Choisissez entre **Recevoir une faveur** OU **Rendre une faveur**. Quel que soit votre choix, on considère que vous faites l'action Échanger une faveur. Or, vous devez faire 2 actions différentes à votre tour. Vous ne pouvez donc pas faire l'une et l'autre version de cette action lors du même tour.

RECEVOIR UNE FAVEUR

Choisissez et gagnez 1 récompense de la case de la piste Faveur qui se trouve directement sous votre disque Faveur (ou à gauche de celle-ci). Consultez l'annexe en dernière page de ce livret pour une liste détaillée des icônes de la piste Faveur.

Recevez 1 tuile Faveur de la réserve. Placez-la de manière à recouvrir les 2 cases Prestige les plus basses de votre plateau Joueur. Cela va limiter le nombre de pions Prestige que vous pouvez stocker et par extension, le nombre de points que vous allez marquer à la fin de la partie.

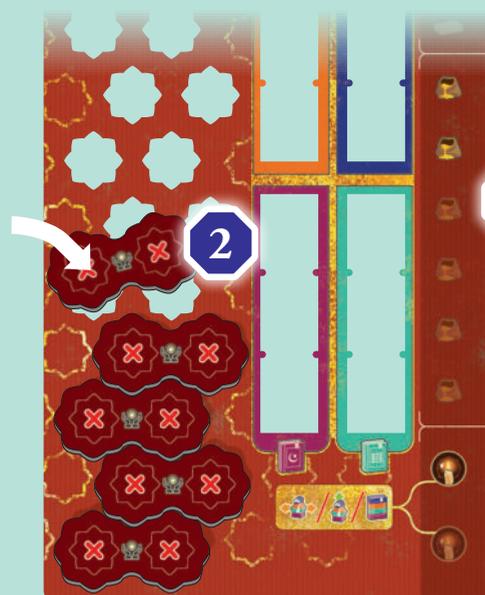
REMARQUE

Les tuiles Faveur diminuent le nombre de pions Prestige que vous pouvez stocker sur votre plateau Joueur.

RENDRE UNE FAVEUR

Remettez à la réserve la tuile Faveur la plus élevée de votre plateau Joueur.

EXEMPLE DE JEU : RECEVOIR UNE FAVEUR



Rémi (en rouge) a besoin de ressources. Il décide de **Recevoir une faveur**. Son disque Faveur est sur la quatrième case de la piste, ce qui signifie qu'il peut toucher n'importe quelle récompense parmi les 4 premières. Il a le choix entre :

1. 1 or **OU** 1 sel
2. 1 livre de n'importe quelle discipline depuis la réserve
3. 1 étudiant de n'importe quelle discipline (de n'importe quelle case, depuis n'importe quelle file)
4. 2 or

Rémi décide de prendre 2 or **1**. Il place une tuile Faveur sur son plateau Ressources **2** (ce qui réduit l'espace disponible pour ses pions Prestige) puis ajoute 2 or à sa propre réserve, sur le côté de son plateau **3**.

PISTE FAVEUR

L'icône  vous permet de déplacer votre disque Faveur d'un cran vers la droite sur la piste Faveur. Cette piste représente la reconnaissance de Mansa Moussa qui salue vos efforts pour soigner la réputation de Tombouctou. Plus Mansa Moussa vous tient en haute estime, plus il sera enclin à vous attribuer des faveurs. Si votre disque est déjà tout à droite de la piste, une telle icône ne vous sert plus à rien.

ACTIONS BONUS

Vous pouvez faire autant d'actions bonus que vous voulez à votre tour, et ce à n'importe quel moment, sauf en plein milieu d'une action de zone.



ACTION BONUS : Transférer un étudiant

Dépensez 1 jeton Inspiration et choisissez un étudiant qui occupe une case Étudiant de niveau 1 ou supérieur. Déplacez ce pion vers n'importe quelle autre case Étudiant libre du même niveau.

REMARQUE

Les jetons Inspiration vous apportent de la flexibilité et vous permettent de déplacer facilement vos étudiants pour être plus efficace lors de vos actions **Donner un cours**.



ACTION BONUS : Promouvoir un étudiant

Dépensez 1 jeton Inspiration et choisissez un étudiant qui occupe une case Étudiant obligatoirement surmontée d'une tuile Cours. Déplacez ce pion Étudiant sur une case Étudiant libre du niveau supérieur en traversant au passage cette tuile Cours. Vous devez suivre les flèches de votre plateau Joueur. Il n'est pas nécessaire qu'il y ait une tuile Cours au-dessus de la case d'arrivée de l'étudiant choisi.



ACTION BONUS : Écrire un livre

Dépensez 1 jeton Inspiration pour prendre 1 livre de n'importe quelle discipline de la réserve et placez-le sur une case libre de vos archives personnelles.



ACTION BONUS : Accomplir une carte Objectif

Choisissez une carte Objectif de votre main à condition d'en avoir rempli les prérequis. Accomplissez-la en la révélant face visible. Les cartes Objectif accomplies vous donnent accès à des capacités que vous pouvez utiliser lors de votre tour et vous rapportent du prestige à la fin de la partie. Des précisions sur les objectifs les plus complexes vous sont données en dernière page de ces règles.

Utilisation



Vous pouvez utiliser ces capacités lorsque vous effectuez une action de zone qui correspond à la discipline indiquée



Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par tour (elle ne compte pas dans vos 2 actions principales)



Cette capacité passive est permanente



Prérequis

Capacité

Prestige

ASTUCE

Les cartes Objectif peuvent vous donner un cap en début de partie. Essayez de les prendre en compte dans votre stratégie globale pour tenter de les accomplir aussi vite que possible. Les capacités et prérequis de ces cartes peuvent vous aider à définir votre stratégie.

ACTIONS DE ZONE

Une action de zone constitue l'étape 4 de l'action principale **Donner un cours** et se rapporte à l'une des 4 zones du plateau : **Astronomie**, **Théologie**, **Mathématiques** ou **Droit**.

Ces actions vous demandent d'utiliser du **Savoir** pour placer des comptoirs, des mosquées, des murs et des couronnes depuis votre plateau Joueur sur les sections correspondantes du plateau principal.



Les comptoirs commerciaux doivent être placés dans la zone **Astronomie**.



Les murs doivent être placés dans la zone **Mathématiques**.



Les mosquées doivent être placées dans la zone **Théologie**.



Les couronnes doivent être placées dans la zone **Droit**.

Savoir et coûts

Dans chaque zone, chaque case affiche un seuil que vous devez satisfaire en utilisant votre **Savoir** pour être en mesure d'utiliser cette action. Toutes les cases ont également un coût supplémentaire en ressources.

Pour satisfaire le seuil requis, vous devez atteindre ou dépasser la valeur indiquée sur la case que vous souhaitez utiliser en faisant la somme de votre **Savoir scolaire**, **Savoir partagé** et des éventuels **bonus de cours dans la discipline correspondante**.

SAVOIR SCOLAIRE

Il s'agit de la plus haute valeur révélée sur votre plateau Joueur où se trouvent les pièces qui correspondent à cette discipline.

Ici, votre **Savoir scolaire** est de 3 dans cette discipline.



SAVOIR PARTAGÉ

Il s'agit de la plus haute valeur révélée sur la **file d'attente** de la zone concernée.

Ici, le **Savoir partagé** est de 4.



BONUS DE COURS

Ces bonus s'exercent depuis la tuile Cours que vous donnez à ce moment-là.

Ici, le **bonus de cours** est de 2.

Attention : ce bonus s'applique uniquement si l'étudiant et la tuile Cours sont de la même discipline !



SAVOIR TOTAL

Dans ce cas, votre total de **Savoir en Astronomie** est de 9 (3+4+2).

COÛTS SUPPLÉMENTAIRES ET PRÉREQUIS

Toutes les cases ont des coûts supplémentaires et/ou des prérequis en plus du seuil de **Savoir** à atteindre. Ces coûts et prérequis sont indiqués sur un bandeau rouge, comme dans les exemples ci-dessous. Certaines cases de plus haute valeur exigent également un cours magistral (voir p.12) ; on y voit alors la silhouette de 2 étudiants, comme ci-dessous.



Notez que lorsqu'un bandeau rouge passe derrière plusieurs cases, ces coûts s'appliquent à TOUTES ces cases.

Lorsque plusieurs coûts et prérequis sont affichés, vous devez **tous** les satisfaire pour effectuer l'action. Dans l'exemple ci-dessus, les deux cases de Loi requièrent 1 livre **et** un cours magistral. Le seuil de la case de gauche est de 7 **Savoir en Droit**, celui de la case de droite est de 8.

EXEMPLE DE JEU : SAVOIR ET COÛTS



Dylan (en bleu) donne un cours de **Théologie** 1. Il dispose d'un **Savoir scolaire** de 2 (il a déjà donné 2 cours de **Théologie**) 2, le **Savoir partagé** en **Théologie** est de +3 (voir file d'attente) 3 et le cours universitaire qu'il donne lui offre un bonus de +2 4. Il dispose donc d'un **Savoir total** de 7.

Cela est suffisant pour placer une mosquée dans la case d'Aoudaghost dont le seuil est de 7 **Savoir** 5. Toutefois, cette case exige également un cours magistral (avec 2 étudiants), et ce n'est pas le cas ici.

Dylan choisit donc de placer une mosquée dans la case de Djenné, avec un seuil de **Savoir** de 5 6. Cela lui coûte également 2 sel mais lui rapporte les récompenses indiquées (nous verrons ces récompenses ultérieurement).



Action de zone : Astronomie

L'action de zone **Astronomie** vous permet de déplacer votre chameau le long des routes du plateau. La zone Astronomie se divise en 4 régions marquées A à D. Pour déplacer votre chameau sur une route, vous devez avoir au moins autant de Savoir qu'indiqué dessus. Un chameau peut se déplacer de plusieurs étapes au cours d'une même action de zone Astronomie, tant que votre Savoir est supérieur ou égal à la somme de Savoir requise pour emprunter les routes voulues. Votre chameau peut traverser un autre chameau ou un comptoir mais doit terminer son déplacement dans une oasis ou une ville portuaire vide.

Chaque fois que vous donnez un cours d'Astronomie, vous pouvez repartir de la position actuelle de votre chameau ou recommencer depuis Tombouctou.

Lorsque votre chameau s'arrête dans une oasis, vous devez dépenser 1 or pour y placer un comptoir depuis votre plateau, puis gagner 2 sel.

Si votre chameau est le premier à franchir une ligne pointillée vers l'extérieur (en vous éloignant de Tombouctou) , prenez la tuile Sankoré de la région et placez-la dans la case libre avec le numéro le plus bas de la Médersa. Gagnez le bonus de placement indiqué.

Pour vous déplacer dans l'une des 8 villes portuaires (voir exemple), vous devez donner un cours magistral. Vous disposez de 3 cases où placer votre comptoir. Chacune donne un bonus différent. Placer un comptoir dans une ville portuaire coûte 2 ou 3 or (voir plateau) et non 1. Chaque case ne peut accueillir qu'un seul comptoir, mais rien ne vous empêche d'avoir plusieurs comptoirs dans la même ville s'il reste des cases libres. Après avoir placé un comptoir dans une ville portuaire, votre chameau regagne immédiatement Tombouctou.

La case la plus à droite des villes de Suakin et Zeila vous permet de placer gratuitement un mur dans la zone **Mathématiques**. Ce mur peut même être placé dans la case située dans le coin supérieur gauche de la Médersa (en bleu foncé). C'est d'ailleurs le seul moyen d'occuper cette case. Vous ne retournez pas de tuile Sankoré et ne gagnez pas d'or lorsque vous placez un mur de cette façon. Les cases de droite des villes portuaires restantes vous rapportent des tuiles Compétence que vous pouvez placer dans n'importe quelle discipline.



Note historique

L'or et le sel étaient deux ressources-clés du commerce transsaharien.

Le sud de l'empire disposait d'or en abondance, une richesse extrêmement demandée partout dans le monde connu. Le sel des mines du Sahara, quant à lui, était indispensable à la conservation des aliments, notamment dans les villes.

D'immenses caravanes chargées d'or traversaient donc le désert et revenaient avec des blocs de sel.

Elles voyageaient pendant plusieurs semaines, souvent de nuit, en se reposant pendant la journée.

Grâce aux progrès en astronomie, il était possible de voyager avec précision entre les oasis et les comptoirs commerciaux.

Par ces voyages, l'empire renforça ses liens avec le monde musulman et échangea de précieux savoirs, tout en gagnant l'accès à une riche histoire d'études théologiques. Mansa Moussa s'en servit pour forger de solides relations avec ses voisins musulmans et ouvrir de nouvelles routes commerciales.

Les caravanes qui atteignaient les lointaines cités portuaires de la côte revenaient chargées de biens précieux, mais ramenaient aussi des érudits des universités locales, qui devenaient bien souvent des professeurs à la Médersa de Sankoré.

EXEMPLE DE JEU : ASTRONOMIE

Ben (en jaune) donne un cours **d'Astronomie** à 2 étudiants et active l'étudiant en **Astronomie**. Son Savoir total est de 4, ce qui est suffisant pour déplacer son chameau **1** de 2 étapes vers la ville portuaire de Fès **2**.

Puisqu'il est le premier à franchir la ligne pointillée  de la région A, il prend la tuile Sankoré associée à cette région **3** et la place dans la Médersa, ce qui lui fait gagner le bonus de placement indiqué (1 jeton Inspiration).

Il dépense 2 or pour placer un comptoir dans l'une des 3 cases disponibles de Fès. Il choisit la case du milieu et gagne un jeton Prestige **Théologie** **4**. Le chameau revient immédiatement à Tombouctou et l'action de zone est terminée.



Action de zone : Théologie

L'action de zone **Théologie** vous permet de placer des mosquées sur des cases libres de la zone **Théologie**. Cette zone se divise en 4 régions marquées de A à D, comprenant chacune 2 villes. Chaque case affiche un prérequis de Savoir et un coût en sel. Les cases de la rangée inférieure de chaque région coûtent 1 sel, celles de la rangée du milieu 2 sel, et celles de la rangée supérieure 3 sel. De plus, pour placer une mosquée dans la rangée supérieure, vous devez donner un cours magistral.

Placer une mosquée dans une case de la rangée du bas ou de celle du milieu de la zone **Théologie** vous fait gagner le livre qui s'y trouve.

Placer une mosquée dans une case de la rangée du milieu active également sur votre plateau Joueur toutes les tuiles Compétence de la section indiquée.

Il existe 2 récompenses possibles pour la rangée supérieure. La case de gauche de chaque ville vous rapporte la tuile Compétence indiquée. Vous devez placer cette tuile Compétence dans la section Compétence de la discipline correspondante. La case de droite de chaque ville vous permet d'ajouter un étudiant d'une discipline donnée à la Médersa. Cet étudiant peut venir d'une tuile Diplôme ou de votre plateau Joueur, mais ne peut pas être l'étudiant actif. Lorsque vous le placez, vous gagnez immédiatement un pion Prestige pour chaque icône Prestige visible     **de la même discipline** dans la Médersa.

De plus, le premier joueur à placer une mosquée dans la rangée supérieure d'une région ajoute la tuile Sankoré qui s'y trouve dans la Médersa.

EXEMPLE DE JEU : THÉOLOGIE

Dylan (en bleu) donne un cours de **Théologie** à 2 étudiants et active l'étudiant en **Théologie**. Il dispose d'un Savoir total de 10, donc assez pour dépenser 3 sel et placer une mosquée à Tadmekka **1**.

Puisqu'il est le premier à placer une mosquée à Tadmekka, il prend la tuile Sankoré associée à cette région **2** et la place dans la Médersa, ce qui lui fait gagner le bonus de placement indiqué (1 jeton Inspiration). Il touche ensuite le bonus indiqué sur la case de Tadmekka **3** et déplace un étudiant en **Astronomie** de son plateau Joueur sur l'une des cases spéciales **Théologie** de la Médersa **4**. Dylan gagne 2 pions Prestige **Astronomie** de la réserve puisqu'il y a 2 icônes Prestige **Astronomie** visibles dans la Médersa.



Action de zone : Mathématiques

La zone d'action **Mathématiques** vous permet de construire les murs de la Médersa. Les sections horizontales sont les sections A et C. Les sections verticales sont B et D. Chaque case vous demande de payer des livres à la bibliothèque ; les cases horizontales coûtent 1 livre de n'importe quelle discipline, les cases verticales 2 livres de 2 disciplines différentes. De plus, pour placer un mur sur une section verticale, vous devez donner un cours magistral. Vous ne pouvez pas choisir une case qui contient déjà un mur.

Lorsque vous placez un mur, choisissez 1 tuile Sankoré de la même ligne ou colonne dont l'icône Prestige est cachée (car retournée). Gagnez le bonus de placement affiché sur la tuile Sankoré puis retournez-la de manière à ce que son icône Prestige soit visible.

Vous gagnez 1 or pour chaque  de la ligne ou colonne correspondant au mur, et ce, que vous ayez retourné une tuile Sankoré ou non.

EXEMPLE DE JEU : MATHÉMATIQUES

Rémi (en rouge) donne un cours de **Mathématiques** avec un Savoir total de 4. Il place un mur sur la case de la section horizontale du haut marquée d'un 4 **1** et paie un livre de ses archives personnelles à la bibliothèque.

Il choisit la tuile Sankoré la plus haute de la colonne où il a placé le mur **2** et gagne le bonus de placement indiqué (ici, une action Faveur) puis retourne la tuile. Enfin, il gagne 1 or pour chaque icône  de cette colonne, donc 2 ici.



Action de zone : Droit

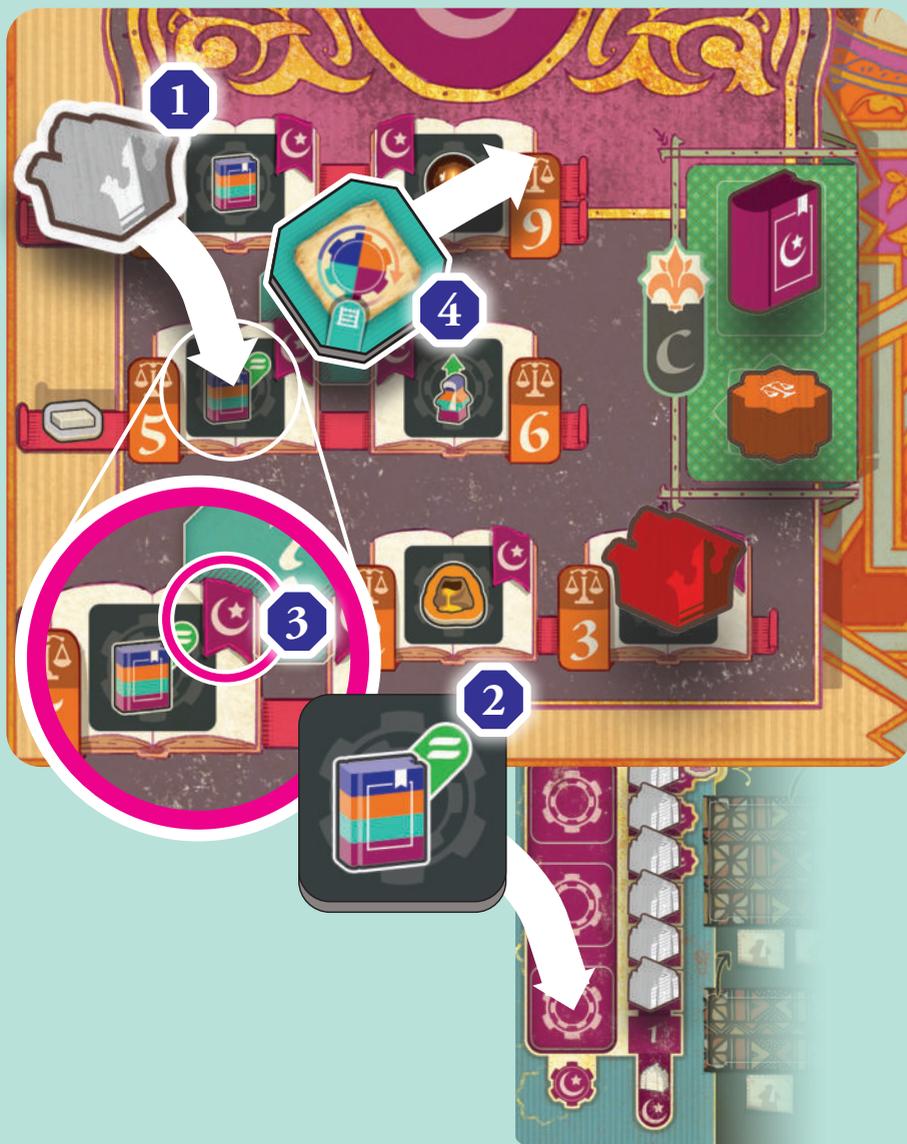
L'action de zone **Droit** vous permet de placer des couronnes sur des cases libres de la zone **Droit**. Cette zone se divise en 4 régions marquées A à D et correspondant chacune à une discipline. Chaque case affiche un prérequis de Savoir et un coût supplémentaire qui dépend de la rangée. Les cases de la rangée inférieure de chaque région coûtent 1 or, celles de la rangée du milieu 1 sel, et celles de la rangée supérieure 1 livre de n'importe quelle discipline. De plus, pour placer une couronne dans la rangée supérieure, vous devez donner un cours magistral.

Placer une couronne dans une case de la zone **Droit** vous rapporte la tuile Compétence indiquée (voir p.12). Vous devez placer cette tuile dans la section Compétence correspondant à la discipline de cette région (indiquée par le ruban associé – voir exemple ci-dessous). Le premier joueur à placer une couronne dans l'une des 2 rangées supérieures d'une région place la tuile Sankoré qui s'y trouve dans la Médersa et touche le bonus de placement indiqué. Enfin, lorsque vous placez une couronne dans la rangée supérieure, vous récupérez également les pions Prestige et les livres qui se trouvent dans le Fronton qui la surmonte.

EXEMPLE DE JEU : DROIT

Aurélié (en blanc) donne un cours de **Droit** avec un Savoir total de 5. Elle dépense 1 sel pour placer une couronne sur la case 5 de la région **Théologie** 1.

D'abord, elle gagne la tuile Compétence associée à cette case 2 et l'ajoute à la section Compétence **Théologie** de son plateau Joueur (comme imposé par le ruban qui apparaît sur cette case) 3. Ensuite, puisqu'elle est la première à placer une couronne sur l'une des 2 rangées supérieures de cette région, elle ajoute la tuile Sankoré correspondante 4 à la Médersa et gagne le bonus de placement indiqué sur cette tuile (activation de tuiles Compétence).



FIN DU TOUR

Vérifiez les décomptes de majorité

Si, lors de votre tour, vous avez pris un pion Étudiant depuis l'une des deux cases du type indiqué ci-contre, vous déclenchez le décompte de majorité associé (Livres ou Prestige) pour la zone correspondante. Les décomptes de majorité (Livres ou Prestige) sont résolus de la même façon.



Chaque zone du plateau se divise en 4 régions marquées de A à D. Lorsqu'un décompte se déclenche pour une zone, identifiez quel joueur possède le plus d'éléments dans chaque région. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, la priorité va au joueur qui possède l'élément qui occupe la case numérotée la plus haute.

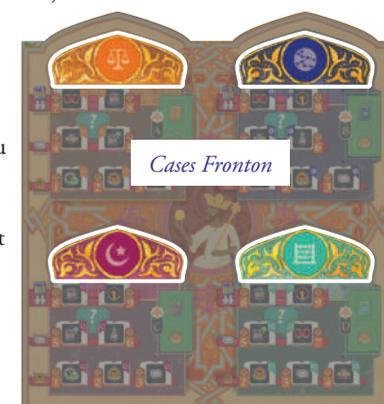


Dans les deux types de décompte, retirez de la file d'attente le pion Prestige de la case qui a déclenché le décompte et placez-le dans la zone **Droit**. Ce pion doit être placé sur le Fronton de la région qui correspond à la discipline dont vous résolvez le décompte de majorité.

Lors d'un décompte de majorité Livres, le vainqueur de chaque région gagne le livre placé sur le plateau au moment de la mise en place.

Lors d'un décompte de majorité Prestige, le vainqueur de chaque région gagne le pion Prestige placé sur le plateau au moment de la mise en place.

Si aucun joueur n'a placé d'élément dans une région qui subit un décompte, le livre ou le pion Prestige concerné est déplacé dans la zone **Droit**, sur le Fronton correspondant à la discipline dont vous résolvez le décompte. Si le vainqueur d'une majorité ne peut pas accueillir un livre dans ses archives personnelles ou un pion Prestige sur son plateau, ces éléments sont également placés sur le Fronton de la discipline correspondante.

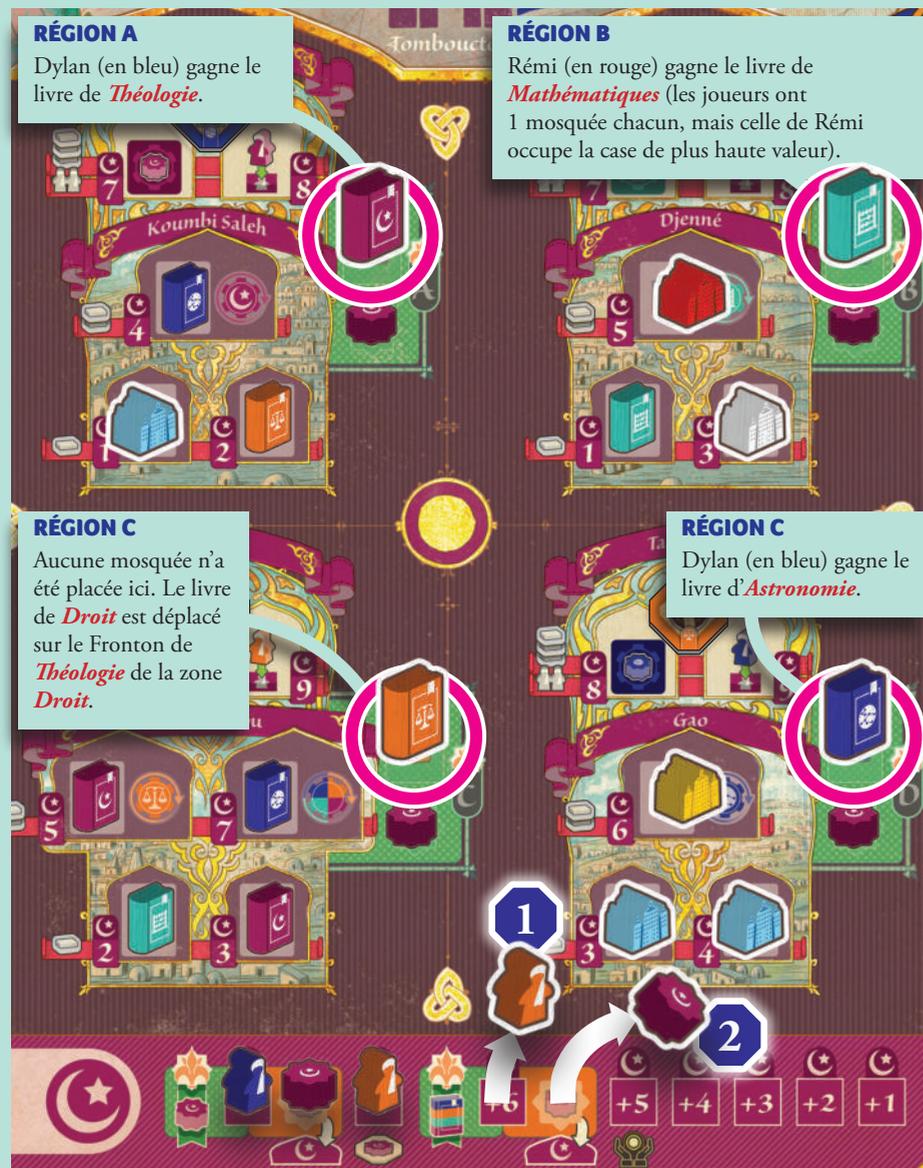


EXEMPLE DE JEU : DÉCOMPTE DE MAJORITÉ

Lors de son tour, Rémi (en rouge) prend le sixième étudiant de la file d'attente de la zone **Théologie** 1. À la fin de son tour, il faut résoudre le décompte de majorité Livres de cette zone.

Le pion Prestige **Théologie** de la file d'attente doit immédiatement être placé sur le Fronton **Théologie** de la zone **Droit** 2.

On détermine ensuite les majorités de chaque région de la zone **Théologie**.



REMARQUE

Le décompte de majorité Livres survient à la fin de votre tour, après vos actions principales et vos actions bonus. Si vous déclenchez un décompte de majorité pour une zone, gardez à l'esprit que vous ne pourrez pas utiliser les livres gagnés avant votre prochain tour.

Vérifier les capacités de stockage

Vous pouvez conserver jusqu'à 2 jetons Inspiration, 6 or et 4 sel. Ces capacités sont rappelées sur votre plateau Ressources. Vous pouvez excéder ces capacités lors de votre tour, mais lors de l'étape **Vérifier les capacités de stockage** de votre tour, vous devrez défausser tout jeton Inspiration, or ou sel excédentaire.

Le nombre de pions Prestige que vous pouvez stocker dépend du nombre de tuiles Faveur que vous possédez. Si vous n'avez pas de place pour stocker tous vos pions Prestige, choisissez ceux que vous remettez dans la réserve.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur place la tuile Sankoré qui termine la Médersa. Continuez de jouer jusqu'à ce que chacun ait joué le même nombre de tours, puis passez au décompte final.

Si un effet de jeu vous permet de placer une tuile Sankoré après le déclenchement de la fin de la partie, vous pouvez choisir de gagner son bonus et défausser la tuile, ou bien la garder devant vous côté Prestige visible. Elle comptera comme 1 Prestige à la fin de la partie, sans avoir besoin d'être placée dans la zone dédiée de votre plateau Joueur.

Résoudre les décomptes de majorité restants

D'abord, résolvez tous les décomptes de majorité Prestige qui n'ont pas été résolus, comme indiqués p.17.

Attribuer le prestige lié à la Médersa

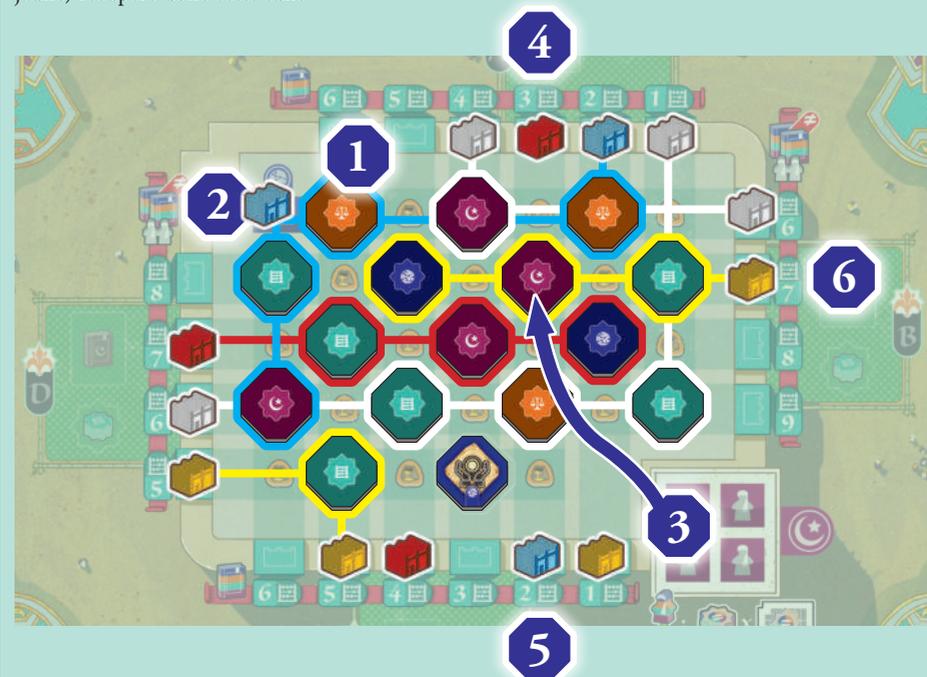
Pour chaque tuile Sankoré de la Médersa côté Prestige visible (C/C/C/C), comparez le nombre de murs situés sur la même ligne et la même colonne. Le joueur qui a le plus de murs parmi ceux-ci récupère la tuile Sankoré. Celle-ci compte comme un pion Prestige lors du décompte final mais il n'est pas nécessaire de la placer dans la zone dédiée de votre plateau Joueur. Le joueur qui possède le mur de plus haute valeur remporte toute égalité. Si cela ne suffit pas, la priorité est donnée aux murs de la section verticale de l'enceinte. Le mur qui occupe la case de coin remporte toutes les égalités.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : LA MÉDERSA

Le schéma ci-dessous donne un exemple de décompte. Les lignes de couleur se rapportent aux murs qui permettent à chaque joueur de revendiquer une majorité.

La tuile Sankoré **Droit** en haut à gauche 1 est contestée par trois joueurs : 1 mur jaune dans sa colonne, 1 mur bleu et 1 mur blanc dans sa ligne. Le mur qui occupe le coin 2 remporte les égalités, donc Dylan (en bleu) remporte cette tuile.

La tuile Sankoré **Théologie** de la deuxième rangée 3 est contestée par 1 mur rouge 4 et 1 mur bleu 5 dans sa colonne, et 1 mur jaune 6 dans sa ligne, soit une égalité à 3 joueurs. Dans ce cas, il faut regarder le mur de plus haute valeur : c'est ici le mur jaune avec une valeur de 7. Ben (en jaune) récupère donc cette tuile.



Déterminer la valeur des pions Prestige

La valeur de chaque icône Prestige dépend de la répartition des livres dans la bibliothèque. La valeur de base de chaque icône Prestige est de 0.

Déterminez pour chaque étagère la discipline qui a le plus de livres et celle qui arrive en deuxième position. En cas d'égalité, la priorité est donnée à la discipline dont le dernier livre posé est le plus à gauche.

La discipline qui a le plus de livres sur une étagère fait augmenter sa valeur d'icône de 2 points. La discipline qui arrive en deuxième position sur une étagère fait augmenter sa valeur d'icône de 1 point. Déterminez la valeur totale des icônes Prestige de chaque discipline en additionnant la valeur obtenue pour chaque étagère (0, 1 ou 2 points par étagère).

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : VALEURS DE PRESTIGE



Avec cette répartition de livres à la fin de la partie, les valeurs de prestige sont déterminées comme suit :

- Les icônes Prestige de **Théologie** valent 2 chacun (les livres de **Théologie** ont la majorité sur l'étagère du haut*)
- Les icônes Prestige d'**Astronomie** valent 1 chacun (les livres d'**Astronomie** sont en deuxième position sur l'étagère du haut*)
- Les icônes Prestige de **Droit** valent 3 chacun (les livres de **Droit** ont la majorité sur l'étagère du milieu et sont en deuxième position sur l'étagère du bas)
- Les icônes Prestige de **Mathématiques** valent également 3 chacun (les livres de **Mathématiques** ont la majorité sur l'étagère du bas et sont en deuxième position sur l'étagère du milieu)

* **Note** : Sur l'étagère du haut, on compte 4 livres pour la **Théologie** et autant pour **Astronomie**, mais le dernier livre de **Théologie** a été ajouté avant le dernier d'**Astronomie** (il se trouve plus à gauche). C'est donc la **Théologie** qui remporte l'égalité.

MISE EN PLACE ALTERNATIVE DE LA BIBLIOTHÈQUE

Pour une mise en place plus avancée, retournez la bibliothèque sur son côté 6 étagères (voir Mise en place p.8). Dans cette variante, les livres peuvent être placés sur n'importe quelle étagère parmi les 6. À la fin de la partie, pour chacune des 6 étagères, seul le type de livre majoritaire rapporte des points. La discipline qui a le plus de livres sur une grande étagère fait augmenter sa valeur d'icône de 2 points. La discipline qui a le plus de livres sur une petite étagère fait augmenter sa valeur d'icône de 1 point.

Décompte final

Pour chaque discipline, multipliez le nombre d'icônes Prestige en votre possession par la valeur de l'icône, telle que définie lors de l'étape précédente. Faites ensuite la somme des quatre disciplines. Vos icônes Prestige se trouvent :

1. Sur les pions Prestige de votre plateau
2. Sur vos tuiles Sankoré
3. Sur les 4 réserves d'éléments de votre plateau
4. Sur vos cartes Objectif accomplies
5. Sur vos tuiles Diplôme
6. Sur les cases rondes de fin de cursus occupées

Le joueur avec le résultat le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le moins de tuiles Faveur l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité avec le plus de pions Prestige l'emporte.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : DÉCOMPTE FINAL

Voici le résultat final de ce joueur. Pour chaque discipline, il doit compter son nombre d'icônes Prestige puis le multiplier par la valeur de l'icône.

Pour la **Théologie**, il dispose de 13 icônes Prestige d'une valeur de 2, soit **26** points :

- 5 pions Prestige **1**
- 1 tuile Diplôme de 4 Prestige **2**
- 1 tuile Sankoré **3**
- 2 Prestige de cartes Objectif **4**
- 1 Prestige révélé en Théologie sur son plateau Joueur **5**

Pour **Astronomie**, il dispose de 8 icônes Prestige d'une valeur de 1, soit **8** points :

- 3 pions Prestige **1**
- 1 tuile Diplôme de 3 Prestige **2**
- 1 tuile Sankoré **3**
- 1 Prestige de cartes Objectif **4**

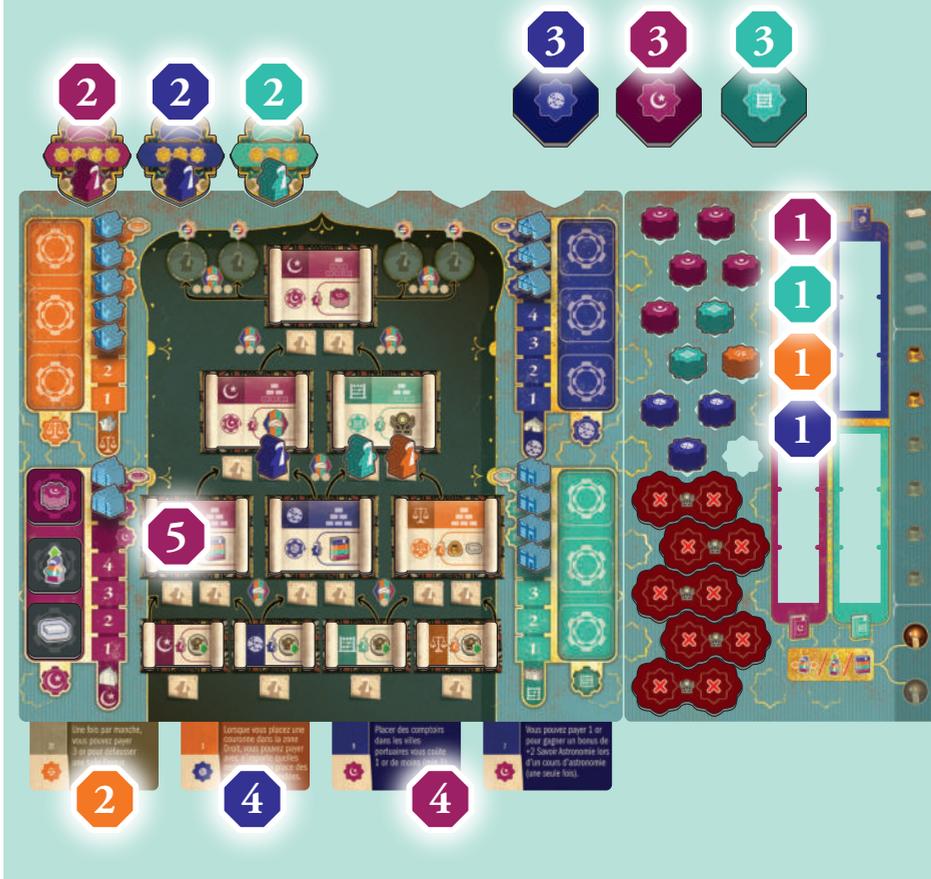
Pour les **Mathématiques**, il dispose de 6 icônes Prestige d'une valeur de 3, soit **18** points :

- 2 pions Prestige **1**
- 1 tuile Diplôme de 3 Prestige **2**
- 1 tuile Sankoré **3**

Pour le **Droit**, il dispose de 2 icônes Prestige d'une valeur de 3, soit **6** points :

- 1 pion Prestige **1**
- 1 Prestige de cartes Objectif **2**

Le score final de ce joueur est donc de **26 + 8 + 18 + 6 = 58** points.



MODE SOLO

Dans le mode Solo de Sankoré, vous affrontez l'un des grands érudits de Tombouctou, qui ne joue pas de la même façon que vous. Dans ces règles, les mots « vous » ou « le joueur » se rapportent au joueur humain ; « il », « lui » ou « l'Érudit » désigne votre adversaire.

Adversaires historiques

Facile - Muhammad Abd Allah : Un érudit fictif qui doit encore faire ses preuves.

Moyen - Katib Musa : Le Tarikh es-Soudan nous le présente comme l'imam de la mosquée principale. Sous le règne du Mali, puis des Touaregs, les premiers imams à officier étaient des juristes soudanais. Le dernier d'entre eux fut Katib Musa, qui fut imam pendant quarante ans.

Difficile - Muhammad al-Kabari : Selon le Tarikh es-Soudan, c'est « le maître des maîtres ».

Très difficile - Sidi Yahya : D'après le Tarikh es-Soudan, il s'agissait d'un érudit d'Afrique du Nord. Il se serait installé à Tombouctou autour de 1450 et serait donc un contemporain de Muhammad al-Kabari. C'est aujourd'hui le saint patron de Tombouctou.

Mise en place

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs, avec les changements suivants pour la zone de jeu et les éléments de l'Érudit.

1. Choisissez un niveau de difficulté et repérez le plateau Joueur qui affiche la difficulté choisie au verso. Les niveaux de difficulté sont indiqués sur chaque plateau Joueur comme suit :



Facile



Moyen



Difficile



Très difficile

Placez ce plateau Joueur côté Solo visible pour former la zone de jeu de l'Érudit.

2. Choisissez votre couleur de joueur puis attribuez-en une à l'Érudit. Placez les comptoirs, mosquées, murs et couronnes (les « éléments » de jeu) sur les cases correspondantes du plateau Solo.
3. Placez le chameau de l'Érudit sur la case Tombouctou de la zone **Astronomie**.
4. L'Érudit n'a ni plateau Ressources, ni ressources de départ.
5. Ne placez pas le disque Faveur de l'Érudit sur la piste. Rangez-le plutôt dans la boîte.
6. Placez le sac en tissu à côté du plateau Solo. Vous allez vous en servir pour résoudre les tours à venir de l'Érudit.
7. Après avoir mélangé les cartes Objectif, distribuez-en 4 à l'Érudit pour former une pioche face cachée. Placez cette pioche à côté du plateau Solo.
8. Placez la bibliothèque du côté où 3 étagères sont visibles.
9. Vous jouez en premier.
10. Choisissez votre combinaison tuile Cours universitaire / pion Livre / pion Étudiant comme d'habitude. Pour déterminer la combinaison que prend l'Érudit ensuite, révélez une carte Objectif parmi celles qui n'ont pas été distribuées. Attribuez-lui la combinaison qui comprend la tuile Cours universitaire qui correspond à l'icône Prestige en bas à gauche de cette carte si possible. Sinon, attribuez-lui la combinaison qui comprend le pion Livre correspondant à la discipline de cette carte. Ensuite, rangez cette carte et le reste des cartes Objectif dans la boîte.
11. Placez le pion Étudiant de l'Érudit dans le sac, la tuile Cours universitaire sur la case centrale de la rangée inférieure du plateau Solo, et le pion Livre à proximité du plateau Solo.

Déroulement du jeu

Vous et l'Érudit jouez à tour de rôle jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. Cela se produit lorsque la dernière case de la Médersa accueille une tuile Sankoré, comme d'habitude, ou bien après le 16^e tour de l'Érudit. La partie de l'Érudit se divise en 3 phases.

Chaque phase consiste en un nombre de tours fixe. À chaque tour, l'Érudit choisit la « **discipline actuelle** » (soit depuis sa pioche de cartes Objectif, soit depuis le sac en tissu, selon la phase en cours). Ensuite, l'Érudit va faire un certain nombre d'actions (pas toujours 2) selon le tour en cours, la phase en cours et le niveau de difficulté choisi. La dernière action de chacun des tours de l'Érudit sera toujours **Donner un cours** pour la discipline actuelle (voir p.21).

L'Érudit ne gagne jamais d'or, de sel ou d'inspiration, ni n'en dépense.

Il conserve ses livres et ses pions Prestige à proximité de son plateau Solo. Sa réserve est illimitée.

CHOISIR DES ZONES / DISCIPLINES

À chaque tour, l'Érudit définit la « **discipline actuelle** ». Lorsqu'il effectue des actions, il tente toujours de choisir cette discipline si possible. S'il ne peut pas, quelle qu'en soit la raison, il passe à la zone suivante, dans le sens anti-horaire. Cela signifie que si la discipline actuelle est **l'Astronomie**, il passe à la **Théologie**, puis aux **Mathématiques**, puis au **Droit**. La même règle s'applique pour choisir une tuile Sankoré ou un pion Prestige spécifique.



Phase 1

LA PHASE 1 SE DÉROULE SUR LES 4 PREMIERS TOURS.

Chaque tour, révélez la première carte de la pioche de l'Érudit. L'icône Prestige du bas de la carte Objectif détermine la discipline actuelle à ce tour. Placez la carte dans le premier emplacement de carte disponible dans l'ordre alphabétique de la bordure extérieure du plateau Solo. Cet emplacement vous indique les actions que l'Érudit doit faire à son tour avant de faire une action **Donner un cours**.

Phase 2

LA PHASE 2 SE DÉROULE SUR LES 5 TOURS SUIVANTS.

Chaque tour, piochez 1 pion Étudiant dans le sac (il contient le pion Étudiant de la mise en place + les 4 ajoutés lors des 4 premiers tours de la phase 1). La discipline de l'étudiant ainsi pioché définit la discipline actuelle de ce tour.

Placez le pion Étudiant sur la case libre la plus à gauche de la rangée Phase 2 du plateau Solo. Chaque case affiche une icône de tuile Cours universitaire. Après avoir fait l'action **Préparer un Cours universitaire**, placez la tuile Cours universitaire choisie dans la première case libre de tuile Cours universitaire dans l'ordre alphabétique du plateau Solo. Cette case vous indique les autres actions que l'Érudit va faire à son tour avant de faire une action **Donner un cours**.

Phase 3

LA PHASE 3 SE DÉROULE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE SUR UN MAXIMUM DE 7 TOURS.

Au début de la phase 3, prenez tous les pions Étudiant du plateau Solo et placez-les dans le sac en tissu.

Chaque tour, piochez un étudiant depuis le sac. La discipline de l'étudiant ainsi pioché définit la discipline actuelle de ce tour.

Placez le pion Étudiant sur la case libre la plus à gauche de la rangée Phase 3 du plateau Solo. Cette case vous indique les actions que l'Érudit va faire à son tour avant de faire une action **Donner un cours**.

ACTIONS DE L'ÉRUDIT



Payer un livre à la bibliothèque

Action : L'Érudit paie un livre à la bibliothèque. Il ne paie pas de livres lorsqu'il donne des cours de **Mathématiques** ou de **Droit**.

Prenez un livre de la discipline actuelle depuis la réserve si possible. S'il n'y a pas de livres de cette discipline dans la réserve, prenez-en un de la réserve personnelle de l'Érudit (qui sert de réserve générale si les livres de celle-ci viennent à manquer).

Lorsque l'Érudit place un livre dans la bibliothèque, il choisit une étagère selon les priorités suivantes :

1. L'étagère où la discipline a déjà la majorité, mais n'a pas encore d'avance de 2 livres (fonctionne aussi sur une étagère où la discipline gagne actuellement grâce à une égalité).
2. L'étagère où il faut le moins de livres pour gagner une majorité (ou remporter une égalité).
3. L'étagère la plus haute.



Accueillir un étudiant selon sa discipline

Action : L'Érudit prend dans une file d'attente un pion Étudiant de la discipline actuelle, ou de la suivante dans le sens anti-horaire si ce n'est pas possible. Cet étudiant est choisi selon les priorités suivantes :

1. L'étudiant correspondant à la discipline actuelle le plus à l'extérieur (sans aucun étudiant à sa droite), quelle que soit sa file d'attente.
2. S'il y en a plusieurs, celui d'entre eux qui occupe la file d'attente de la discipline actuelle, ou la suivante dans le sens anti-horaire.
3. S'il n'y en a aucun, recommencez le processus en partant du deuxième étudiant le plus à droite, et ainsi de suite jusqu'à trouver l'étudiant correspondant le moins éloigné de la droite de sa file et le plus proche de la zone de la discipline actuelle.
4. S'il n'y a aucun étudiant de la discipline actuelle dans les files d'attente, recommencez le processus avec un étudiant de la discipline suivante dans le sens anti-horaire.

Une fois qu'un étudiant a été choisi, placez-le dans le sac.

Si cet étudiant n'était pas le plus à droite de sa file, déplacez les autres étudiants vers la gauche pour combler l'espace vacant.



Accueillir un étudiant selon sa zone

Action : L'Érudit prend le pion Étudiant le plus à droite de la file d'attente de la discipline actuelle, quelle que soit la discipline de cet étudiant. Placez le pion Étudiant choisi sur la tuile Cours universitaire qui a déclenché cette action.



Préparer un Cours universitaire

Action : L'Érudit prend une tuile Cours universitaire de la discipline actuelle et la place sur la première case Cours dans l'ordre

alphabétique sur le plateau Solo. La case à remplir indique depuis quelle rangée prendre la tuile Cours universitaire. Au tour 5, c'est la rangée la plus basse, au tour 6 la deuxième en partant du bas, et ainsi de suite. L'Érudit n'a pas besoin de payer des livres à la bibliothèque pour prendre une tuile Cours universitaire.



Gagner du prestige

Action : L'Érudit prend un pion Prestige de la discipline actuelle dans la réserve générale et le place dans sa propre réserve.

Note : S'il ne reste aucun pion Prestige du bon type dans la réserve générale, l'Érudit gagne un pion Prestige correspondant à la discipline suivante dans le sens anti-horaire.



Diplômer un étudiant

Action : L'Érudit diplôme l'étudiant le plus à gauche de la rangée Phase 3 de son plateau Solo. Prenez la tuile Diplôme de plus haut niveau correspondant à l'étudiant choisi et placez-la dans un emplacement du plateau Solo avec l'étudiant par-dessus, comme d'habitude.



Placer une tuile Sankoré

Action : L'Érudit prend une tuile Sankoré qui correspond à la discipline actuelle depuis la réserve générale (parmi celles qui ont une icône Prestige de chaque côté) et la place dans la Médersa. Si la Médersa est déjà complète, il place la tuile Sankoré dans sa réserve personnelle, à côté de son plateau. Elle comptera comme une icône Prestige supplémentaire lors du décompte final. L'Érudit gagne également un pion Prestige du même type de la réserve générale.

À la fin du 16^e tour de l'Érudit, si la Médersa n'est pas complète, complétez-la avec des tuiles de la discipline actuelle prises dans la réserve générale. S'il n'y a pas assez de tuiles de la discipline actuelle pour compléter la Médersa, ajoutez des tuiles de la prochaine discipline dans le sens anti-horaire. La partie est maintenant terminée. Passez au décompte final.

REMARQUE

La partie peut se terminer avant le septième tour de la phase 3 si la Médersa se remplit avant.

Donner un cours

Lorsque l'Érudit fait l'action principale **Donner un cours** dans la discipline actuelle, il ne fait que la partie « action de zone » de cette action. Pour cela, il place l'élément demandé dans la zone de la discipline actuelle. Si l'Érudit n'a plus d'élément de la discipline requise, il choisit la discipline suivante dans le sens anti-horaire. On considère alors, pour cette action, que cette nouvelle discipline est la discipline actuelle.

L'Érudit ne dépense jamais d'or ou de sel et ne paie jamais de livres à la bibliothèque lorsqu'il fait une action **Donner un cours**.

Un Érudit qui a suffisamment de Savoir pour jouer sur une case qui requiert normalement un cours magistral le fait sans avoir besoin de satisfaire d'autres prérequis (voir exemples plus loin).

Pour décider où l'Érudit place un élément, calculez d'abord son Savoir en faisant la somme du Savoir partagé et du Savoir scolaire de l'Érudit dans la discipline actuelle.

Ensuite, appliquez les priorités suivantes pour définir une unique case où l'Érudit va placer son élément :

1. Une région où l'Érudit peut gagner la majorité.
2. Une région où l'Érudit peut vous prendre la majorité.
3. La case de plus haute valeur accessible en utilisant son Savoir total*.
4. La première région dans l'ordre alphabétique (A, B, C, D).

*Si **l'Astronomie** est la discipline actuelle, l'Érudit déplace son chameau en utilisant son Savoir comme un joueur le ferait. Il part soit de l'endroit où son chameau se trouve, soit de Tombouctou, cherchant toujours à atteindre la case Oasis la plus avantageuse (voir exemple page suivante).

Si les **Mathématiques** sont la discipline actuelle, l'Érudit retourne la tuile Sankoré la plus proche de l'élément qu'il vient de placer.

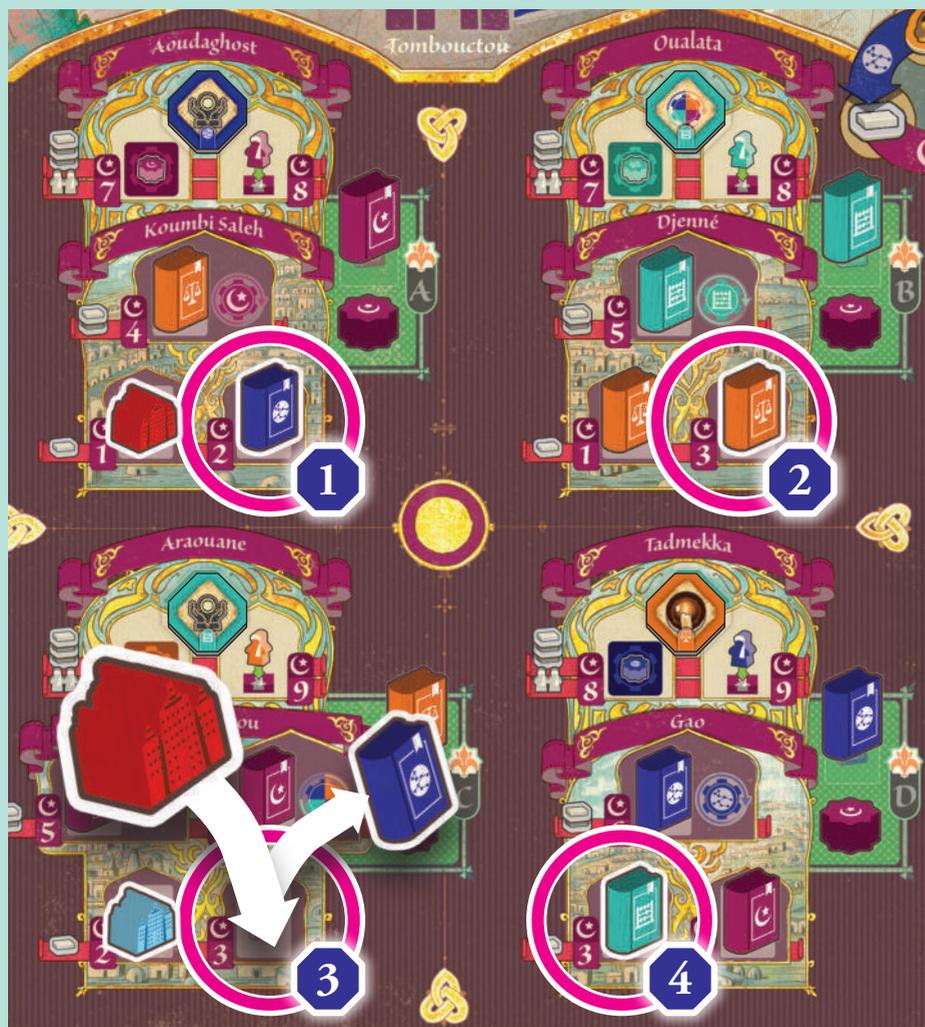
Si le Savoir de l'Érudit est suffisant pour placer un élément sur une case qui requiert normalement un cours magistral, l'Érudit marque le bonus de cours magistral comme indiqué p.23. Ce bonus dépend de la discipline actuelle.

EXEMPLE DE JEU : DONNER UN COURS – THÉOLOGIE

La discipline actuelle est la *Théologie* et l'Érudit en rouge dispose d'un Savoir total de 3. L'Érudit peut gagner la majorité dans n'importe laquelle des 4 régions en plaçant une mosquée en 1, 2, 3 ou 4.

Il choisit la région C car il peut vous prendre la majorité à cet endroit et place donc une mosquée sur la case 3.

Il récupère le livre et le place dans sa réserve personnelle. L'Érudit ne dépense pas de sel.



EXEMPLE DE JEU : DONNER UN COURS – ASTRONOMIE

La discipline actuelle est *Astronomie* et l'Érudit a un Savoir total de 9. L'Érudit gagne les majorités dans les régions C et D avec un seul comptoir dans chacune, dans les cases 1 et 2. Vous-même gagnez les majorités des régions A et B, puisque vous avez placé des comptoirs de plus haute valeur que ceux de l'Érudit en 3 et 4. L'Érudit peut vous prendre la majorité dans la région A ou B. La case de plus haute valeur est la case 13 de Tripoli 5, qu'il préfère à la case 11 de Fès 6. L'Érudit a suffisamment de Savoir pour emprunter les routes qui y mènent, soit depuis l'endroit où son chameau se trouve 2, soit depuis Tombouctou.



Bonus de cours magistraux

ASTRONOMIE

L'Érudit prend le pion Prestige de la case où il a placé son comptoir. Si la case offre un choix parmi plusieurs pions, l'Érudit prend un pion Prestige *Astronomie* si possible.

THÉOLOGIE

L'Érudit prend un pion Prestige correspondant à la discipline associée à la région où il a placé sa mosquée.

MATHÉMATIQUES

Si la ligne où l'Érudit a placé son mur contient moins de tuiles Sankoré côté Prestige que n'importe quelle autre ligne, il continue de retourner les tuiles Sankoré les plus proches côté Prestige de manière à égaliser cette ligne (voir exemple).

DROIT

Au lieu de suivre les règles de priorité normales pour le placement de la couronne, l'Érudit choisit la case accessible avec le plus de pions Prestige. En cas d'égalité, appliquez l'ordre de priorité normal. Lorsque l'Érudit place ses couronnes, il ajoute tous les livres et pions Prestige du Fronton associé à sa réserve personnelle.

EXEMPLE DE JEU : DONNER UN COURS – DROIT

La discipline actuelle est le *Droit* et l'Érudit a un Savoir total de 8. Il peut donc placer sa couronne dans une case qui requiert normalement un cours magistral.

Il choisit la case accessible qui lui rapportera le plus de pions Prestige. Les régions B et D ont 2 pions Prestige chacune **1**, mais la case de la région D requiert un Savoir de 9 **2**. L'Érudit place donc sa couronne dans la case 7 de la région B **3**.



EXEMPLE DE JEU : DONNER UN COURS – MATHÉMATIQUES

Les *Mathématiques* sont la discipline actuelle. L'Érudit a un Savoir total de 8. Il place son mur dans la case 8 de la région B **1**. Cependant, puisqu'il utilise une case qui requiert normalement un cours magistral, il vérifie si une autre ligne, quelle qu'elle soit, comprend plus de tuiles Sankoré côté Prestige que celle où il vient de jouer. La ligne du dessus comprend 2 tuiles Sankoré côté Prestige visible **2** contre 0 sur sa ligne ; en conséquence, l'Érudit retourne les 2 tuiles Sankoré les plus proches côté Prestige **3** afin d'égaliser la ligne du dessus.



FIN DE LA PARTIE

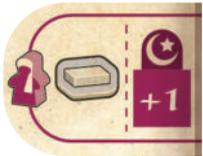
Résolvez le décompte final selon les règles classiques. Si vous terminez avec plus de prestige que l'Érudit, vous gagnez la partie !

ICONOGRAPHIE

Tuiles Cours universitaire



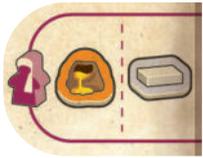
Gagnez 1 livre de votre choix depuis la réserve.



Gagnez 1 sel et +1 Savoir lorsque vous **donnez un cours** avec cette tuile.



Gagnez 1 or et +1 Savoir lorsque vous **donnez un cours** avec cette tuile.



Gagnez 1 or et 1 sel lorsque vous **donnez un cours** avec cette tuile.



+2 Savoir lorsque vous **donnez un cours** avec cette tuile.



+3 Savoir lorsque vous **donnez un cours** avec cette tuile.



Vous pouvez effectuer une action bonus **Promouvoir un étudiant** pour n'importe quel étudiant, sauf l'étudiant actif.



Vous pouvez **diplômer un étudiant** sans payer de livre à la bibliothèque (voir p.12). Vous ne pouvez pas choisir l'étudiant actif.



Échangez une faveur. Cela ne compte pas comme l'une de vos actions principales.



Gagnez 1 pion Prestige de la discipline correspondante.

Cartes Objectif

- #3 Vous pouvez dépenser un livre, du sel ou de l'or pour placer une couronne, quelle que soit la ressource demandée. Vous devez tout de même répondre au prérequis de Savoir de cette case.
- #4 Vous pouvez déplacer l'un de vos murs sur une case de mur libre comme si vous disposiez de 3 Savoir supplémentaires. La nouvelle case de mur doit être dans la même région que l'ancienne. Lorsque vous déplacez le mur, ne retournez pas de tuile Sankoré et ne gagnez pas d'or.
- #11 L'étudiant que vous accueillez rejoint directement une case Étudiant libre au-dessus d'un cours préparatoire sans même passer par ce cours. Cela vous permet d'accueillir un étudiant même si son cours préparatoire est déjà occupé.
- #21 Lorsque vous placez un mur, vous pouvez retourner n'importe quelle tuile de la Médersa (pas nécessairement celle qui se trouve sur la ligne ou colonne du mur que vous venez de placer). Gagnez le bonus de la tuile ainsi retournée. Vous gagnez normalement l'or de la ligne ou colonne du mur que vous venez de placer.
- #23 Lorsque vous gagnez un nouvel étudiant, vous pouvez le prendre n'importe où dans la file d'attente. N'appliquez pas l'effet de la case d'où vous l'avez pris, mais faites glisser le reste des étudiants de la file vers la gauche et appliquez l'effet de la case la plus à droite ainsi libérée, le cas échéant.

Tuiles Sankoré



Avancez une fois sur la piste Faveur



Activez toutes les tuiles Compétence d'une discipline de votre choix



Échangez une faveur



Gagnez 1 inspiration

Tuiles Compétence



Avancez deux fois sur la piste Faveur



Gagnez 1 or



Gagnez 1 sel



Transférez un étudiant (p.13) gratuitement



Gagnez 1 livre correspondant à la discipline à laquelle cette tuile Compétence est assignée



Promouvez un étudiant (p.13) gratuitement



Rendez une faveur



Gagnez 1 livre de n'importe quelle discipline



Gagnez 1 inspiration



Gagnez le pion Prestige indiqué

Iconographie du plateau



Placer un comptoir ici vous permet de placer un mur sur n'importe quelle case de mur, y compris la case spéciale de la zone Mathématiques (montrée ici). Gagnez également 1 pion Prestige.



Placer une mosquée ici vous permet de placer l'un de vos étudiants de la discipline indiquée (ici, les Mathématiques) sur l'une des cases Théologie du coin de la Médersa. Lorsque vous le faites, gagnez autant de pions Prestige de la discipline de l'étudiant que le nombre d'icônes Prestige de cette même discipline visibles dans la Médersa.

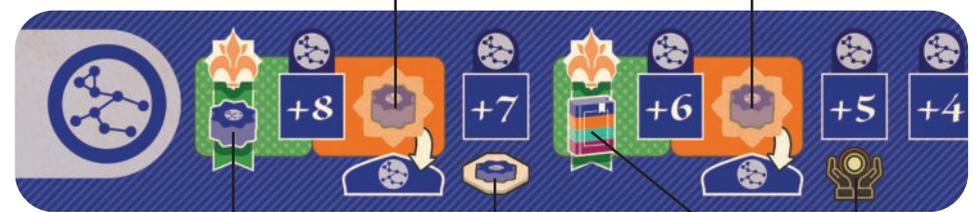


Lorsque vous placez un mur dans la zone Mathématiques :

1. Gagnez l'effet indiqué sur n'importe quelle tuile Sankoré de la ligne ou colonne du mur ainsi placé.
2. Retournez cette tuile.
3. Gagnez 1 or pour chaque icône Or de la même ligne ou colonne.

Files d'attente

Ajoutez le pion Prestige de cette case au Fronton correspondant de la zone Droit



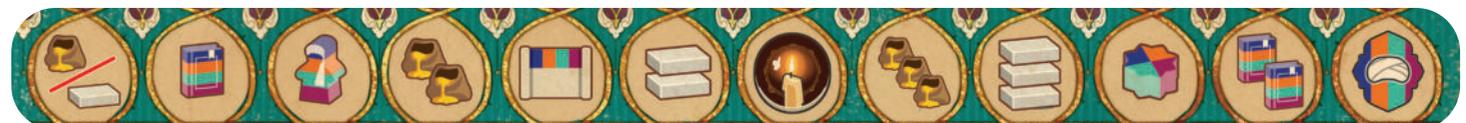
Décompte de majorité (Prestige)

Placez la tuile Sankoré indiquée dans la Médersa.

Décompte de majorité (Livres)

Échangez une faveur

Piste Faveur



Gagnez 1 or OU 1 sel

Gagnez 1 livre

Accueillez un étudiant (en le prenant où vous le voulez dans une file d'attente)

Gagnez 2 Or

Préparez un cours universitaire gratuitement (ne payez pas de livre)

Gagnez 2 sel

Gagnez 1 inspiration

Gagnez 3 or

Gagnez 3 sel

Gagnez 1 pion Prestige

Gagnez 2 livres de n'importe quelle discipline

Diplômez un étudiant gratuitement (ne payez pas de livre)

