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 * * * modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 ieux de société.

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



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











n Europe, c'est le début d'une nouvelle époque. Au 15e siècle, les universités sont fondées en allant à l'encontre de l'influence de la religion au sujet des études académiques. Les fondateurs de ces institutions ne se doutaient guère que leur entreprise allait amener des découvertes académiques qui les conduiraient à une révolution culturelle.

La Renaissance vient de commencer et chaque joueur incarne le recteur d'une université émergeante. Votre but est de devenir l'institution d'études supérieures la plus prestigieuse. Afin d'atteindre cet objectif, vous devez attirer les étudiants les plus brillants, engager le meilleur personnel enseignant dans chaque discipline et échanger des connaissances avec les autres établissements qui vous font compétition. Que ce semestre reste gravé dans l'Histoire!

 \blacksquare

-

Règle de jeu

Matériel

1 plateau de jeu (réversible)



24 cartes Départ



10 cartes Érudit



12 cartes Buste



16 cartes Ignotus

20 cartes Recherche (4 par lettre)



48 tuiles Étudiant (4 différentes par faculté)



4 plateaux Université



48 cartes Professeur (4 différentes par faculté)



9 tuiles Honneur (3 de chaque type)



28 bibliothèques (7 par couleur)

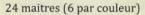


100 manuels (25 par couleur)



20 dictionnaires







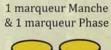
6 tuteurs



9 tuiles Coût (6x 2/4, 3x 3/3)



12 marqueurs (3 par couleur)









50 pièces de monnaie

(30x 1 ducat, 10x 5 ducats, 10x 10 ducats)

Mise en place

- Placez le **plateau de jeu** au centre de la table en veillant à choisir le côté correspondant au nombre de joueurs.
- Triez les cartes Recherche selon la lettre figurant à l'endos de celles-ci. Mélangez chaque pile séparément. Piochez aléatoirement une carte de chaque type et placez chacune d'elles face visible sur l'espace correspondant de la piste Recherche.
- Triez les **tuiles Étudiant** selon leur face. Chaque pile doit contenir 3 tuiles identiques (seulement 2 tuiles pour une partie à 2 ou 3 joueurs). Placez ces piles aléatoirement dans les cases du *campus* arborant la même icône de faculté (art, droit, médecine, mathématiques).



- Triez les cartes Professeur selon leur face. Prenez aléatoirement 2 piles de 3 cartes identiques (seulement 2 cartes pour une partie à 2 ou 3 joueurs) de chaque faculté. Placez chacune de ces piles dans les cases de l'académie arborant la même icône de faculté.
- Triez les **tuiles Honneur** selon la lettre figurant sur leur dos. Mélangez chaque pile séparément. Piochez aléatoirement une tuile de chaque type et placez chacune d'elles face visible sur l'espace correspondant du bureau des érudits.
- Répartissez un ensemble de cartes Buste (a, b et c) par joueur sur chaque espace du bureau des érudits.
- Mélangez les 10 cartes Érudit. Piochez-en 2 et placezles face visible sur les piles de cartes Buste « b » et « c ». Piochez ensuite un nombre de cartes Érudit égal au nombre de joueurs plus 1 et placez-les face visible à côté du plateau de jeu.
- Placez le **marqueur Manche** sur la 1^{re} case de la *piste* de manches et le **marqueur Phase** sur la case la plus à gauche de la séquence de phases.
- Ochaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Université, les 7 bibliothèques et les 4 maitres de cette couleur. Placez ensuite les 4 maitres sur l'espace Archive de votre plateau Université.
- Mélangez les cartes Départ et formez une pioche à côté du plateau de jeu.
- Placez un **marqueur** de chaque joueur sur la case 0 de la piste de prestige. Placez ensuite un **marqueur** de chaque couleur de joueur sur la piste Ordre de tour et un autre sous la piste Recherche (l'ordre de ces marqueurs sera déterminé durant la mise en place des joueurs).
- Formez une réserve générale à côté du plateau de jeu comprenant les 2 maitres restants, tous les manuels de chaque couleur de joueur ainsi que tous les **tuteurs**, les **tuiles Coût**, les **pièces** et les **dictionnaires**.
- Dans une partie à 2 joueurs, effectuez les étapes supplémentaires de mise en place (voir « Partie à 2 joueurs » p. 12).
- Remettez dans la boite toutes les cartes ainsi que toutes les pièces de couleurs non utilisées.



Mise en place des joueurs

1. Cartes Départ

Chaque joueur pioche 4 cartes Départ. Ensuite, choisissez secrètement une des 4 cartes de votre main et passez les 3 autres cartes face cachée à votre voisin de gauche. Une fois de plus, choisissez une des 3 cartes que vous avez reçues et passez les 2 autres face cachée à votre voisin de gauche. Parmi ces 2 cartes, choisissez-en une secrètement et passez la dernière face cachée à votre voisin de gauche. À présent, chaque joueur a de nouveau 4 cartes en main. Conservez-en 3 et remettez la 4e dans la boite.

Simultanément, chaque joueur révèle ses 3 cartes Départ et additionne la valeur imprimée en blanc en haut de chacune d'elles. Le joueur ayant le plus bas total place son marqueur sur la 1^{re} case de la piste d'ordre de tour (départagez les égalités par le numéro le plus bas imprimé dans le coin inférieur droit d'une de ces cartes). Le joueur avec le prochain total le plus bas place son marqueur sur la 2º case et ainsi de suite.

Placez dans le même ordre tous les marqueurs restants sur le niveau de recherche de départ situé au bas de la piste Recherche, de sorte que les joueurs avant les totaux les plus bas soient par-dessus ceux dont les totaux sont plus hauts.

2. Cartes Érudit

Dans l'ordre de tour, chaque joueur choisit une des cartes Érudit disposées à côté du plateau de jeu et la place à côté de son université. Placez l'érudit restant dans le bureau des érudits, par-dessus la pile de cartes Buste « a ».

3. Offre

Dans l'ordre de tour, chaque joueur dispose ses bibliothèques dans son offre, avec la face colorée visible. Placez-en 6 dans l'ordre de votre choix et la 7e bibliothèque à proximité.

4. Ressources de départ

Dans l'ordre de tour, chaque joueur obtient les ressources indiquées sur ses cartes Départ.

- 🔐 , avancez votre marqueur d'autant de niveaux sur la piste Recherche. Si vous atteignez le premier jalon, obtenez immédiatement le bonus indiqué (voir « Recherche » p. 5).
- ou placez-les dans votre réserve personnelle à côté de votre université.
- 📩 , vous pouvez les placer soit dans votre réserve personnelle soit dans votre offre (voir « Disposer des manuels dans votre offre » p. 5).
- Une ou plusieurs tuiles ____, placez chacune d'elles dans la prochaine salle de cours libre (voir « Campus » p. 8).
- X), placez-les dans votre réserve personnelle.
- X, avancez votre marqueur d'autant de cases sur la piste de prestige.

Par la suite, remettez toutes les cartes Départ dans la boite et commencez la première manche.

Livres dans la réserve générale

La quantité de livres dans la réserve générale est illimitée. Si un type de livres venait à être épuisé, utilisez un substitut pour remplacer les livres de cette couleur.

Réserve personnelle

Accumulez vos livres (manuels et dictionnaires) et ducats dans votre réserve personnelle, à côté de votre université. À la fin d'une manche, votre réserve personnelle ne peut contenir qu'un nombre limité de livres (voir « Vérifier votre réserve personnelle » p. 6).

Exemple — Mise en place des joueurs

Martin garde ces 3 cartes Départ. Le total des valeurs est 20(9+7+4). Il est 3e dans l'ordre de tour, en arrière d'Alex et de Laura, mais devant Julia qui avait gardé des cartes dont le total est plus grand.



Après avoir choisi un érudit, chaque joueur obtient ses ressources de départ l'une après l'autre. Martin marque 4 PP (A), obtient 1 progrès vert (B) et il avance ses marqueurs sur les deux pistes correspondantes. Il choisit de placer 2 manuels bleus C dans son offre et il place 1 manuel rouge D dans sa réserve personnelle. Il place l'étudiant (E) dans la prochaine salle de cours libre et obtient immédiatement 1 ducat grâce à son effet. Ainsi, son érudit s'active également (F) et Martin reçoit 3 ducats et 1 dictionnaire (G). En ajoutant les 3 ducats (H) provenant de ses cartes Départ, il posséde donc un total de 7 ducats (1) dans sa réserve personnelle.





Manuels

Les manuels sont des livres aux couleurs des joueurs, incluant votre propre couleur. Quand vous obtenez des , vous devez les placer dans votre réserve personnelle.



Les manuels arborant une étoile sont des manuels de votre propre couleur uniquement. Quand vous obtenez des 🔯 , vous pouvez soit les disposer dans votre Offre, soit les placer dans votre réserve personnelle.

Exemples d'icônes pour plusieurs manuels :

3 manuels des couleurs de votre choix (rouge, rouge, bleu)

3 manuels de la même couleur (vert, vert, vert)

3 manuels de 3 🗲 différentes couleurs (rouge, bleu, vert)

Dictionnaires



Les dictionnaires sont des livres spéciaux que vous pouvez utiliser pour recruter des professeurs et les meilleurs étudiants.

Note: Vous ne pouvez pas utiliser de dictionnaires lorsque des manuels sont requis.

Disposer des manuels dans votre offre

Lorsque vous obtenez des manuels arborant une étoile, vous pouvez les disposer dans votre offre. Ceux-ci doivent toujours être disposés **de droite à gauche**. Vous ne pouvez placer qu'un seul manuel dans chaque bibliothèque. Vous ne pouvez pas placer de manuel dans la 7° bibliothèque située à côté de votre université.

Note : Il n'est **pas permis** de déplacer les manuels disposés dans votre offre vers votre réserve personnelle, et vice versa.

Exemple - Disposer des manuels dans votre offre

Comme première action, Martin place un maitre sur la case d'action de son étudiant (A) et il paie 4 ducats pour obtenir 4 manuels bleus. Il dispose 2 d'entre eux dans ses bibliothèques (B) et place les 2 autres dans sa réserve personnelle (C). Il renonce au progrès noir (D).



Points de prestige (PP)

La majorité des points de prestige sont marqués durant le décompte final. Toutefois, il est possible de marquer et de dépenser des PP durant la partie. Vous ne pouvez pas dépenser de PP de sorte que votre pointage résultant soit inférieur à 0.

Maitres supplémentaires

Vous pouvez obtenir des maitres supplémentaires de 3 façons différentes :

- Satisfaire l'exigence de la tuile Honneur « a » (voir « Bureau des érudits » p. 10).
- Atteindre ou dépasser 15 PP.
- Placer un étudiant dans votre 6° salle de cours (voir « Campus » p. 8).

Dès que vous remplissez une de ces conditions, vous obtenez immédiatement un maitre supplémentaire de la réserve générale et vous le placez sur l'espace Archive de votre université. Vous pouvez obtenir un maximum de 2 maitres supplémentaires, même si vous remplissez les 3 conditions.

Note : Vous ne perdez pas le maitre que vous obtenez en atteignant ou en dépassant 15 PP si votre pointage devient inférieur à 15 PP plus tard. Vous n'obtenez pas de maitre supplémentaire si vous atteignez ou dépassez de nouveau 15 PP.

Recherche

L'avancement en recherche de votre université est comptabilisé sur la piste Recherche.



Si vous obtenez un *progrès vert*, vous pouvez avancer votre marqueur d'un niveau sur la piste Recherche **sans** avoir à remplir les conditions qui y sont indiquées et **sans** en payer le coût.



Si vous obtenez un *progrès noir*, vous pouvez avancer votre marqueur d'un niveau sur la piste Recherche seulement **si** vous remplissez les conditions qui y sont indiquées **ou** si vous en payez le coût.

Si le marqueur d'un autre joueur se trouve déjà sur le niveau que vous atteignez, placez votre marqueur **par-dessus** celui de votre adversaire.

Il est possible d'obtenir une combinaison de progrès vert et noir pendant le même tour. Dans ce cas, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous utiliserez chacun de ces progrès pendant ce tour. Il n'est pas possible de conserver un progrès pour un tour ultérieur.

Jalons

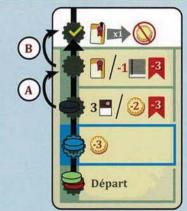
Le dernier niveau d'une carte Recherche est un *jalon*. Lorsque vous atteignez le niveau de recherche directement sous un jalon, avancez automatiquement votre marqueur sur le jalon et obtenez **immédiatement** le bonus indiqué. Ceci ne requiert pas de progrès.

Si vous êtes le premier ou deuxième (ou troisième dans une partie à 4 joueurs) à atteindre le 5° jalon, placez votre marqueur sur le symbole correspondant o ou (ou o dans une partie à 4 joueurs) respectivement. Par la suite, si le dernier joueur atteint le 5° jalon, son marqueur demeure sur le dernier niveau de la piste Recherche.

Exemple - Recherche & Jalons

Alex obtient un progrès noir. Puisqu'il n'a aucun professeur, il doit payer 1 manuel de la couleur de son choix et dépenser 3 PP pour avancer son marqueur sur la piste Recherche (A).

Ainsi, il atteint le niveau directement sous le jalon et il avance son marqueur de nouveau **B**. Il obtient immédiatement le bonus indiqué, lui permettant de recruter un professeur sans payer de ducats.



Conseil — Recherche

Mener des recherches comporte de multiples avantages. Vous obtiendrez des **bonus** significatifs en atteignant des jalons. De plus, une bonne position sur la piste Recherche **augmente la réputation** de vos manuels.

Vous obtiendrez aussi des PP grâce à la recherche lors du décompte final (voir « Décompte final » p. 11).

Déroulement de la partie

Une partie d'Alma Mater se joue sur 6 manches. Chaque manche est composée des phases suivantes :

a) Phase d'actions

b) Phase administrative

c) Phase de revenu

Déplacez le marqueur Phase sur les cases de la séquence de phases du plateau afin d'indiquer la phase en cours.

La partie se termine lors de la phase administrative de la 6° manche, lorsque le marqueur Manche est déplacé sur la case Décompte final.

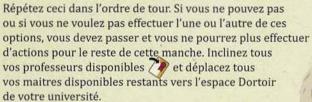
À la suite du décompte final, le joueur ayant le plus haut pointage est déclaré vainqueur.

a) Phase d'actions



Dans l'ordre de tour, chaque joueur choisit **une** option parmi les deux suivantes :

- Placez des maitres: Prenez un ou plusieurs maitres à partir de l'archive de votre université et placez-les sur une case d'action du plateau de jeu ou sur la case d'action d'un de vos étudiants (voir « Cases d'action » p. 8). Effectuez ensuite l'action indiquée.
- Donner un cours : Choisissez un de vos professeurs redressés. Payez le livre requis pour effectuer son action (voir « Académie » p. 9). Inclinez ensuite votre professeur



Puisque les joueurs peuvent avoir un nombre différent de maitres et de professeurs, et puisqu'il est possible de placer plusieurs maitres d'un seul coup dans le cadre d'une même action, il est possible pour un joueur d'effectuer plusieurs tours alors que d'autres joueurs auront déjà passé. Dès que tous les joueurs ont passé, la phase d'actions prend fin.



b) Phase administrative

Lors de la phase administrative, les joueurs effectuent la séquence de 6 étapes suivantes, telle que décrite sur la séquence de phases :

1. Déterminer l'ordre de tour



Le joueur qui possède le plus de maitres sur la case Évêque devient le nouveau premier joueur. Placez le marqueur de ce joueur sur la 1^{re} case de l'ordre de tour. Le deuxième joueur qui possède le plus de maitres sur la case Évêque devient deuxième, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le joueur concerné qui a placé ses maîtres sur cette case en premier remporte l'égalité. Si plusieurs joueurs ne possèdent aucun maitre sur cette case, la position relative de leurs marqueurs sera maintenue.

Exemple - Déterminer l'ordre de tour

Durant cette manche, Julia et Martin ont chacun placé 2 maitres sur la case Évêque. Puisque Julia a placé un de ses maitres en premier, son marqueur est placé sur la 1^{re} case de l'ordre de tour, et celui de Martin est placé en 2º place. Alex et Laura ne possèdent aucun maitre sur la case Évêque. Leurs marqueurs sont placés sur la 3e et 4e case, en maintenant ainsi la même position relative qu'ils avaient durant cette manche.

Ordre de tour avant



Nouvel ordre de tour



2. Vérifier la capacité en livres de votre réserve personnelle



La capacité en livres que peut contenir votre réserve personnelle est déterminée par la salle de cours occupée de la rangée « A », la plus à droite de votre université. Cette capacité peut être augmentée par l'étudiant illustré à droite (A). À la fin d'une manche, si votre réserve personnelle contient un nombre de livres supérieur à sa capacité, vous devez remettre dans la réserve générale les livres excédentaires de votre choix.



Exemple — Vérifier la capacité en livres de votre réserve personnelle

La réserve personnelle de Lamra a une capacité de 7 livres. Elle doit donc remettre dans la réserve générale un de ses 8 livres. Les 6 manuels se trouvant dans son offre ne comptent pas.



3. Ajuster la réputation littéraire



Durant la 1^{re} manche, la piste Réputation littéraire ne contient aucun livre.

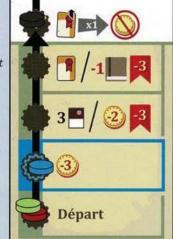
À la fin de la 1^{re} manche, déterminez la réputation pour la première fois en prenant de la réserve générale un manuel de chaque couleur de joueur. Placez sur la case I de la piste Réputation littéraire le manuel du joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste Recherche. Placez ensuite sur la case II de réputation le manuel du prochain joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste Recherche, et ainsi de suite. En cas d'égalité sur la piste Recherche, un marqueur situé en hauteur est considéré comme étant plus avancé que les autres marqueurs dans cette même pile.

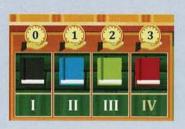
Lors des manches suivantes, l'ordre de ces manuels sera ajusté de la même façon.

Exemple - Ajuster la réputation littéraire

À la fin de la 1^{re} manche, la réputation littéraire est déterminée pour la première fois :

Alex est le plus avancé en recherche. Ainsi, un manuel noir de la réserve générale est placé sur la case I de la piste Réputation littéraire. Martin est derrière Alex, et un manuel bleu est placé dans la case II. Les marqueurs de Laura et de Julia occupent le même niveau de recherche. Dans ce cas, le marqueur au sommet de la pile (celui de Laura) bénéficie d'une meilleure réputation. Par conséquent, un manuel vert est placé sur la case III, et un manuel rouge sur la case IV.





4. Redresser vos professeurs



Chaque joueur redresse tous ses professeurs inclinés.

Quand un de vos professeurs donne un cours, vous devez incliner sa carte, c'est-à-dire que vous devez tourner la carte Professeur de 90° en sens horaire 🔪. Vous ne pouvez pas donner un cours avec un professeur déjà incliné.

Lors de la phase administrative, tous les joueurs redressent chacun de leurs professeurs inclinés en tournant ces cartes Professeur de 90° en sens antihoraire Ces professeurs sont de nouveau disponibles et peuvent être utilisés afin de donner des cours.

5. Reprendre vos maitres



Chaque joueur reprend ses maitres se trouvant sur les cases d'action et dans son espace Dortoir, et les place sur l'espace Archive de son université.

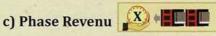
6. Avancer le marqueur Manche



Avancez le marqueur Manche vers la prochaine case de la piste Manche.

Note : Si le marqueur Manche se trouve maintenant sur la case Décompte final se termine immédiatement et la phase Revenu n'est pas effectuée.



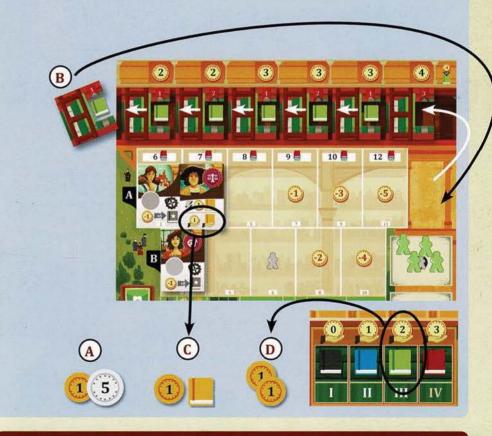


Durant la phase Revenu, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre de tour (les joueurs expérimentés peuvent effectuer ces étapes simultanément) :

- 1. Mise à jour de l'offre : Tout d'abord, obtenez 1 ducat pour chaque manuel se trouvant dans votre offre. Ensuite, prenez la 7e bibliothèque située à côté de votre offre et utilisez celle-ci pour faire glisser toutes vos bibliothèques de droite à gauche de sorte que la bibliothèque la plus à gauche ressorte de l'autre côté de votre plateau Université. Si la bibliothèque qui est ressortie contient un manuel, remettez ce manuel dans la réserve générale. Placez à côté de votre offre la bibliothèque qui est ressortie. Assurez-vous que la même face demeure visible.
- Obtenez de vos étudiants, les ducats et/ou livres présentant l'icône Revenu !!
- Obtenez des ducats selon la position du manuel de votre couleur sur la piste Réputation littéraire.

Exemple - Revenu

Laura obtient 6 ducats pour les 6 manuels se trouvant dans son offre (A). Elle fait ensuite glisser ses bibliothèques vers la gauche en utilisant sa 7e. Le manuel qui est ressorti de l'offre est remis dans la réserve générale et la bibliothèque qui est ressortie est placée à côté de son offre (B). Un de ses étudiants lui rapporte 1 ducat et 1 dictionnaire (C). Finalement, puisque ses manuels sont 3º en réputation littéraire, elle obtient 2 ducats D



Conseil — Revenu

L'argent est une ressource primordiale. Assurez-vous de générer un revenu stable en ducats. Placer des manuels dans votre offre est une bonne source de revenus.

Cases d'action

Maitres

Durant la phase d'actions, vous pouvez placer un ou plusieurs de vos maitres sur une case d'action du plateau de jeu ou sur un de vos étudiants afin d'en effectuer l'action correspondante.



Les règles suivantes s'appliquent à toutes les cases d'action à **l'exception** des cases Évêque et Colloque.

Pour utiliser une case d'action inoccupée, vous devez y placer 1 maître. Si la case d'action est déjà occupée par un ou plusieurs maîtres, vous devez y placer un maître de plus que le nombre de maîtres de la couleur la plus présente sur cette case. Vous **ne pouvez pas** utiliser une case d'action si un ou plusieurs de **vos** maîtres s'y trouvent déjà ou lorsque vous ne pouvez pas y effectuer l'action correspondante.

Note : Sur la face du plateau de jeu pour 2 ou 3 joueurs, une case est associée à 2 actions. Si vous y placez un ou plusieurs maitres, vous devez choisir d'effectuer l'une ou l'autre de ces 2 actions.

Exemple - Cases d'action

À son tour, Martin a placé 1 maitre sur la case d'action suivante. Julia désire également utiliser la même case lors de son tour. Pour ce faire, elle doit placer 2 maitres sur cette case. Si un troisième joueur veut utiliser la même case durant cette manche, il devrait placer 3 maitres sur cette case.



Tuteurs



Les tuteurs sont des maitres spéciaux que vous pouvez obtenir grâce à un professeur particulier. Ils sont considérés comme des maitres pour tout ce qui se rapporte aux actions et aux effets. Si vous placez un tuteur sur une case d'action, remettez-le dans la réserve générale après avoir résolu l'action. Ainsi, il est possible pour vous d'utiliser une case d'action plusieurs fois lors de la même manche. À la fin de chaque manche, **tous** les tuteurs doivent être remis dans la réserve générale.



Campus



Le plateau comporte 4 cases Campus. Si vous utilisez une de ces cases, choisissez un des étudiants de la même rangée et payez-en le coût basé sur la faculté (colonne) de cet étudiant. Les coûts de recrutement sont indiqués en haut de l'offre d'étudiants. La **réputation littéraire** détermine certaines couleurs de manuels ainsi que leurs quantités, que vous devez payer.

Exemple: Afin de recruter un étudiant de droit, vous devez payer avec les livres suivants: 2 manuels de réputation I ou II, 1 manuel de réputation I, II ou III (et d'une couleur différente que les 2 premiers manuels) et un manuel d'une troisième couleur.

Note: Durant la 1^{re} manche, la réputation littéraire n'a pas encore été déterminée et vous pouvez utiliser les manuels des couleurs de votre choix, mais toujours dans les quantités appropriées.

Placez l'étudiant dans la prochaine salle de cours libre de votre université. Les salles de cours sont numérotées. Un étudiant doit toujours être placé dans la salle de cours libre au numéro le plus bas. S'il s'agit d'une salle de cours de la rangée « A », la capacité de votre réserve personnelle est augmentée comme indiqué au-dessus de la salle correspondante. Si vous placez votre 6° étudiant, obtenez immédiatement un maître supplémentaire de la réserve générale.

Les salles de cours 7 à 11 peuvent être occupées pour un coût supplémentaire (1 à 5 ducats). Si vous désirez recruter un étudiant qui serait placé dans une de ces salles de cours, vous devez tout d'abord payer ce supplément. Si vous ne pouvez pas payer ce supplément, vous ne pouvez pas recruter d'étudiant.

Si toutes vos salles de cours sont occupées, vous ne pouvez pas recruter un nouvel étudiant.

Note : Vous ne pouvez pas recruter plusieurs fois le même étudiant.

Certains étudiants déclenchent des effets immédiats après avoir été placés dans une salle de cours.

Les effets de chaque étudiant sont détaillés dans l'annexe aux pages 16 et 17.

Exemple — Campus

À son tour, Martin place un maitre sur une case Campus afin de recruter un étudiant (A). Il doit payer 2 manuels de même couleur de réputation I ou II, plus 1 autre manuel différent de réputation I, Il ou III, et 1 autre manuel différent (B). Il remet 2 manuels bleus, 1 manuel noir et 1 manuel vert dans la réserve générale (C) et place l'étudiant dans la prochaine salle de cours libre de son université.



Cases d'action de vos propres étudiants

Vous pouvez utiliser les cases d'action de **vos propres** étudiants. Deux étudiants présentent une case d'action et chacun vous offre l'option d'acheter de la réserve générale des manuels de votre couleur et d'obtenir un progrès noir. Vous commencez la partie avec un de ces étudiants imprimé directement dans la salle de cours 1 de votre plateau Université.



Académie

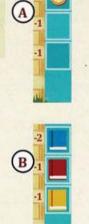


Conseil — Professeurs

Le plateau comporte 4 (seulement 2 dans une partie à 2 ou 3 joueurs) cases Académie. Lorsque vous utilisez une de ces cases, choisissez un professeur correspondant à cette case. Vous devez payer un coût différent s'il s'agit d'un professeur qui a déjà été recruté.

Si aucun autre joueur n'a recruté le professeur choisi, vous devez payer en ducats et en livres (manuels et/ou dictionnaires), comme indiqué à gauche du professeur (A). Dans l'exemple à droite, le joueur doit payer 5 ducats et 2 livres d'une couleur, 1 livre d'une autre couleur et 1 livre d'une troisième couleur.

Ensuite, prenez la carte Professeur et placez-la à côté de votre université. Parmi les livres dépensés, placez-en un de chaque couleur dans l'académie, sur les cases correspondantes à côté du professeur (B). Ces livres indiquent désormais le coût de ce professeur pour le reste de la partie.



Si un autre joueur a déjà recruté le professeur choisi, vous devez payer exactement les mêmes livres
que ce joueur a payé, mais vous n'avez cependant pas à payer de ducats. Prenez ensuite la carte
Professeur et placez-la à côté de votre université. Dans ce cas, tous les livres dépensés sont remis dans
la réserve générale.

Après avoir recruté un professeur, vous pouvez **immédiatement** donner un cours gratuitement avec ce professeur. Si vous le faites, effectuez l'action correspondante et inclinez le professeur.

Enfin, prenez de la réserve générale un des livres de la couleur pour laquelle vous avez le plus dépensé, et placez-le sur l'icône Livre de la carte Professeur C. Dorénavant, ce livre indique la couleur du livre que vous aurez à payer lorsque vous voudrez donner un cours avec ce professeur.

Note: Vous ne pouvez pas recruter plusieurs fois le même professeur.

seront de plus en plus demandés aux yeux des autres joueurs.

Les effets de chaque professeur sont détaillés dans l'annexe aux pages 14 et 15.

3 😵

Exemple — Académie

Martin a placé un maitre dans une case d'action Académie afin d'être le premier à recruter un professeur. En plus de payer 6 ducats, il décide de payer 3 manuels bleus, 2 manuels rouges et 1 dictionnaire. Il place un livre de chacune de ces couleurs dans les cases à côté du professeur et remet les autres livres dans la réserve générale.

Martin place le professeur à côté de son université. Il décide de donner le cours gratuit et incline 74 le professeur pour obtenir un progrès vert (l'effet du professeur). Il place ensuite un manuel bleu de la réserve sur l'icône Livre de la carte Professeur. Lorsqu'il voudra donner un cours avec ce professeur lors d'une prochaine manche, il aura à payer un manuel bleu à partir de sa réserve personnelle.



Antiquaire

Lorsque vous utilisez cette case, choisissez **une** des 3 options suivantes afin d'acheter des livres à partir de la réserve générale. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois ce tour-ci :

- Payez 3 ducats pour 1 manuel.
- Payez 6 ducats pour 1 dictionnaire et 1 manuel.
- Payez 9 ducats pour 2 dictionnaires et 1 manuel.

300

Laboratoire

Lorsque vous utilisez cette case, choisissez **une** des 2 options suivantes :

- Obtenez 3 progrès noirs.
- Obtenez 1 progrès vert.



Il est préférable de payer le coût le plus élevé d'un professeur avec des manuels de votre propre couleur, puisqu'il est plus facile pour vous de les obtenir. Ceci fait aussi en sorte que les manuels de votre couleur

Parc

Lorsque vous utilisez cette case, payez 10 ducats et marquez 7 PP. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois ce tour-ci.

Cases d'action spéciales

Le plateau comporte 2 grandes cases d'action : l'Évêque et le Colloque. Les règles établies précédemment au sujet du placement des maitres sur les cases d'action ne s'appliquent pas ici. Vous pouvez utiliser l'évêque et le colloque plusieurs fois par manche, et le nombre de maitres occupant déjà ces cases n'a pas d'incidence.

Évêque

Lorsque vous utilisez cette case, vous pouvez placer plusieurs maitres en même temps :

- Si vous placez 1 maitre, vous obtenez 2 ducats
- Si vous placez 2 maitres, vous obtenez 5 ducats
- Si vous placez 3 maitres, vous obtenez 8 ducats

Vous pouvez utiliser cette case plusieurs fois par manche. Cependant, seuls les maitres que vous avez placés ce tour-ci seront pris en compte pour déterminer les ducats que vous obtenez.

Note: Le nombre total (et possiblement leur ordre) de maitres de chaque couleur placés dans cette case déterminera l'ordre de tour de la prochaine manche (voir « Déterminer l'ordre de tour » p. 6). Par conséquent, placez les maitres de gauche à droite dans cette case au fil des tours.

Exemple - Évêque

Julia place 1 maitre sur la case Évêque pour obtenir 2 ducats. À son tour, Martin place 2 maitres et il obtient 5 ducats. Plus tard lors de la même manche, Julia place de nouveau 1 maitre sur cette case et elle obtient encore 2 ducats.

Colloque

Lorsque vous utilisez cette case, vous devez placer 1 maitre et choisir une des deux options suivantes :

• Acheter des manuels directement d'un autre joueur : Vous pouvez acheter des manuels à partir de l'offre d'un autre joueur en lui payant la somme indiquée au-dessus de chacun de ses manuels. Les manuels doivent être achetés de gauche à droite (en ordre ascendant de coût). Si vous désirez plus de manuels qu'il n'y en a de disponibles dans l'offre d'un joueur, vous pouvez en acheter plus de sa couleur directement de la réserve générale au coût de 4 ducats chacun (les ducats dépensés pour ces manuels sont remis dans la réserve générale au lieu d'être remis au joueur). Ensuite, choisissez exactement 1 bibliothèque de laquelle vous avez acheté un

manuel ce tour-ci et marquez immédiatement le nombre de PP indiqué. La bibliothèque

- choisie est alors retournée, révélant ainsi sa face sombre, tout en gardant sa position dans l'offre. Si toutes les bibliothèques desquelles vous avez acheté des manuels sont déjà retournées, vous ne marquerez pas de PP. Dès qu'une de vos bibliothèques est face sombre visible, elle ne peut pas retrouver son orientation initiale. Toutefois, vous pouvez toujours y placer un manuel.
- Acheter des dictionnaires : Vous pouvez acheter le nombre de dictionnaires que vous désirez de la réserve au coût de 4 ducats chacun.

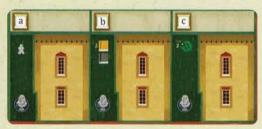
Exemple — Colloque

À son tour, **Julia** place 1 maitre sur la case Colloque afin d'acheter 2 manuels de **Laura** A. **Julia** paie 5 ducats à **Laura** et obtient les deux manuels verts les plus à gauche de l'offre de **Laura**

et les place dans sa réserve personnelle. **Julia** choisit ensuite la bibliothèque la plus à droite parmi les deux et marque 2 PP B. La bibliothèque choisie est alors retournée afin de révéler son côté sombre.



Bureau des érudits



Les 3 tuiles Honneur disposées dans le bureau des érudits représentent des objectifs supplémentaires pour tous joueurs. Atteindre un de ces objectifs vous donnera accès aux effets d'un érudit supplémentaire, à des ressources et à des PP.

Durant votre tour, si vous remplissez les conditions d'une tuile Honneur, vous pouvez prendre une carte Buste de la pile correspondante. Cette carte sert à vous rappeler que vous pouvez désormais utiliser les effets de l'érudit correspondant, en plus des effets de votre propre érudit de départ. Vous marquerez des PP

grâce à vos cartes Buste lors du décompte final. Lorsque vous prenez une carte Buste, vous obtenez immédiatement le bonus indiqué à sa gauche (« a » : 1 maitre; « b » : 2 dictionnaires et 1 manuel; « c » :2 progrès verts).

Note: Vous ne pouvez pas prendre plusieurs fois la même carte Buste ni son bonus correspondant. Toutefois, vous pouvez obtenir chacune des cartes Buste « a », « b » et « c » ainsi que leurs bonus individuels.

Les effets de chaque érudit ainsi que les conditions des tuiles Honneur sont détaillés aux pages 13 et 18.

Érudits

Les érudits vous accordent des effets bénéfiques. Certaines ne vous permettent d'en tirer avantage qu'une seule fois par tour, par manche, ou par partie (lorsque mentionné sur

la carte). Cependant, l'activation de ces effets n'est pas considérée comme une action et ils peuvent être utilisés à tout moment durant votre tour.

Vous pouvez bénéficier d'un maximum de 4 érudits durant une partie.



Décompte final

BB

芸芸

調報

BHH

NAC SNA SNA

Dès que la fin de la partie est atteinte, chaque joueur effectue les étapes suivantes :



- Convertissez les manuels de votre réserve personnelle à raison de 1 ducat par manuel.
- 2. Convertissez ensuite votre argent au maximum à raison de 4 ducats pour 1 PP.
- 3. Convertissez les dictionnaires de votre réserve personnelle à raison d'un dictionnaire pour 1 PP.
- Marquez 12/7/3 PP selon votre position (I/II/III) sur la piste Réputation littéraire.
 Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, marquez 12/5 PP selon votre position (I/II) sur la piste Réputation littéraire.
- 5. Multipliez le nombre total de jalons que vous avez atteints sur la piste Recherche par le nombre total de professeurs que vous possédez et marquez le résultat obtenu en PP.
- 6. Marquez les PP indiqués dans la section supérieure droite de vos cartes Professeur.
- 7. Marquez les PP que vous accordent vos étudiants de la faculté de mathématiques.
- Multipliez le nombre d'étudiants occupant vos salles de cours « A » par le nombre d'étudiants occupant vos salles de cours « B » et marquez le résultat obtenu en PP.
- 9. Marquez 12/7/3 PP selon si vous possédez 3/2/1 cartes Buste respectivement.

Le gagnant

Le joueur ayant le total de points de prestige le plus haut est déclaré vainqueur. En cas d'égalité , le joueur concerné qui occupe le rang le plus prioritaire dans l'ordre de tour, tel que déterminé à la fin de la $6^{\rm e}$ manche, remporte la partie.

Partie à 2 joueurs

Mise en place

Dans une partie à 2 joueurs, un troisième joueur, nommé Ignotus, est ajouté. Son influence sur le jeu s'exerce automatiquement.

À la fin de la mise en place, mélangez les 16 cartes Ignotus afin de former une pioche que vous disposerez à côté du plateau de jeu. Choisissez une des couleurs de joueur restantes et donnez à Ignotus le plateau Université, les 7 bibliothèques, les 3 maitres et un marqueur de la couleur correspondante. Placez ses maitres sur l'espace Archive de son université et son marqueur sur le niveau de départ de la piste Recherche. Triez ensuite ses bibliothèques en ordre croissant de PP et placez-les de gauche à droite dans son offre dans l'ordre suivant : 1/1/1/1/2/2, et garder la bibliothèque de valeur 3 à côté de l'offre. Finalement, ajoutez les manuels de sa couleur de joueur à la réserve générale. Notez qu'Ignotus n'a pas de marqueur de sa couleur sur la piste d'ordre de tour. Vous n'utiliserez donc que les deux premières cases.

Déroulement

Au début de chaque phase d'actions, avant que le premier joueur n'effectue sa première action, révélez la carte du dessus de la pioche d'Ignotus et suivez les étapes représentées sur cette carte :

- Avancez le marqueur d'Ignotus sur la piste Recherche du nombre de niveaux indiqués par les progrès verts.
- Ajoutez à l'offre d'Ignotus un nombre de manuels de sa couleur provenant de la réserve générale en suivant les règles habituelles (voir « Disposer des manuels dans votre offre » p. 5).
- Placez 1 maitre d'Ignotus sur le plateau de jeu, sur chaque case d'action indiquée sans en effectuer l'action.

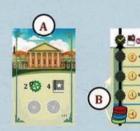
Lorsque le marqueur d'Ignotus atteint le niveau de recherche juste en dessous d'un jalon, avancez immédiatement son marqueur sur le jalon. Cependant, Ignotus **n'obtient pas** le bonus indiqué. Avancer sur un jalon de cette façon, ne compte pas parmi les progrès verts.

Lorsqu'un joueur achète un manuel directement d'Ignotus, l'argent est remis à la réserve générale.

Durant la phase Revenu, Ignotus n'obtient aucun revenu ni ressource. Cependant, ses bibliothèques sont tout de même glissées vers la gauche.

Exemple — Phase d'actions à 2 joueurs

Révélez la prochaine carte de la pioche d'Ignotus A. Ignotus obtient 2 progrès verts; son marqueur est avancé de 2 niveaux sur la piste Recherche B. Ajoutez à l'offre d'Ignotus 4 manuels de sa couleur C. Finalement, placez 1 des maitres d'Ignotus sur chaque case d'action indiquée D.









Annexe: cartes Érudit



Chaque fois que vous donnez un cours avec un professeur, marquez 1 PP.

Si vous choisissez cet érudit lors de la mise en place des joueurs, piochez 3 cartes Départ, choisissez une de ces cartes et placez-la parmi vos autres cartes Départ. Remettez les 2 autres dans la boite.



Une fois par manche:

Lorsque vous placez un ou plusieurs maitres sur la case Évêque, ces maitres comptent comme si vous en aviez placé un de plus pour tous les effets qui s'y rapportent. Ceci affecte le nombre de ducats obtenus et l'ordre de tour.

En guise de rappel, vous pouvez prendre un manuel de votre couleur de la réserve générale et le placer sur la case Évêque. Remettez ce manuel dans la réserve générale lors de la phase administrative.



Une fois par tour:

Après avoir avancé votre marqueur sur la piste Recherche, obtenez un progrès noir.

Une fois par partie:

Après avoir atteint un jalon sur la piste Recherche, obtenez immédiatement son bonus une fois de plus.



Une fois par manche:

Redressez un professeur incliné. Vous pouvez donner un cours de plus avec ce professeur durant cette manche. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si vous avez déjà passé durant cette manche.

En guise de rappel, vous pouvez incliner cet érudit. Redressez-le lors de la phase administrative.



Chaque fois que vous placez des maitres sur une case d'action déjà **occupée**, placez-y un maitre de moins que normalement requis.

Ceci ne s'applique pas aux cases d'action spéciales.

Exemple: 1 maitre rouge et 2 maitres verts occupent une case. Normalement, Martin devrait y placer 3 maitres. Grâce à cet érudit, 2 maitres sont suffisants. Par la suite, Alex devrait y placer 3 maitres s'il désire aussi l'utiliser.



Chaque fois que vous placez un étudiant dans une de vos salles de cours « B », obtenez immédiatement 1 dictionnaire et 3 ducats.

Si vous choisissez cet érudit lors de la mise en place, appliquez cet effet pour les étudiants obtenus comme ressources de départ.



Chaque fois qu'un joueur achète au moins un manuel de votre offre, chacun de vous marque 1 PP.

De plus, vous seul obtenez 1 manuel de la couleur de ce joueur provenant de la réserve générale.



Phase Revenu:

Doublez votre revenu lors de la mise à jour de votre offre. Vous obtenez 2 ducats pour chaque manuel se trouvant dans votre offre.



Chaque fois que vous placez un maitre sur la case Antiquaire, Évêque, Parc, ou Laboratoire, effectuez les actions améliorées indiquées sur cette carte au lieu de celles présentées sur le plateau.

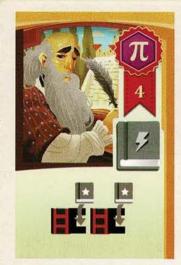


Vous n'avez pas à dépenser de livre pour donner un cours avec vos professeurs.

Tout autre coût en rapport avec l'effet du professeur doit être payé normalement.

Lorsque vous recrutez un professeur, ne placez pas de livre sur son icône Livre.

Annexe: cartes Professeur



Placez un manuel de votre couleur provenant de la réserve générale sur **chacune** des bibliothèques vides de votre offre. Vous n'avez pas à payer pour ces manuels.



Choisissez un de vos maitres occupant déjà une case d'action, et effectuez de nouveau cette action.

Vous pouvez choisir un maitre faisant partie d'un groupe, bien qu'il comptera pour un seul maitre.



Obtenez 3 progrès noirs (voir « Recherche » p. 5).



Effectuez immédiatement une mise à jour de votre offre : Obtenez 1 ducat pour chaque manuel dans votre offre. Ensuite, faites glisser vos bibliothèques en utilisant votre 7° bibliothèque.

Lors de la phase Revenu, effectuez la mise à jour de votre offre normalement.



Recrutez immédiatement un étudiant. Payez un manuel de moins de la couleur de votre choix. Lorsque vous effectuez cette action, vous n'avez pas besoin de placer de maitres sur une case Campus.

Le coût de cet étudiant peut être réduit par d'autres effets.



Obtenez 1 progrès vert (voir « Recherche » p. 5).



Prenez un tuteur de la réserve générale et placezle sur l'espace Archive de votre université (voir « Tuteurs » p. 8).



Obtenez 1 progrès noir (voir « Recherche » p. 5) et 1 dictionnaire de la réserve générale

Annexe: cartes Professeur



Recrutez immédiatement un étudiant. Payez un manuel de moins de la couleur de votre choix et marquez des points selon la faculté de l'étudiant recruté. Lorsque vous effectuez cette action, vous n'avez pas besoin de placer de maitres sur une case Campus.

Le coût de cet étudiant peut être réduit par d'autres effets.



Marquez 1 PP pour chaque maitre présentement dans votre espace Archive, incluant les tuteurs.



Choisissez l'un ou l'autre :

 Payez 5 ou 10 ducats à la réserve générale et obtenez 5 ou 10 PP respectivement.

Ou

 Payez 1 ou 2 PP pour obtenir 5 ou 10 ducats respectivement de la réserve générale.



Obtenez 1 dictionnaire, un manuel de la couleur de votre choix et un manuel de votre couleur provenant de la réserve générale.



Obtenez 2 ducats de la réserve générale pour chaque maitre présentement dans votre espace Archive, incluant les tuteurs.



Marquez 1 PP pour chaque manuel se trouvant dans votre offre. Les livres se trouvant dans votre réserve personnelle ne comptent pas.



Marquez 1 PP pour chaque étudiant occupant une salle de cours « A » de votre université. Ceci inclut l'étudiant imprimé directement dans la salle de cours 1.



Marquez des PP pour chacun de vos professeurs :

- 1 PP pour chaque professeur de mathématique, de médecine ou de droit.
- 2 PP pour chaque professeur d'art (incluant cette carte-ci).

Annexe: tuiles Étudiant

Étudiant imprimé directement sur l'université



Case d'action :

Utilisez cette case pour acheter jusqu'à 6 manuels de votre couleur. Payez 1 ducat par manuel et placez chacun d'eux dans votre offre ou dans votre réserve personnelle.

Obtenez 1 progrès noir (voir « Recherche » p. 5).



Case d'action:

Utilisez cette case pour acheter jusqu'à 8 manuels de votre couleur. Payez 1 ducat par manuel et placez chacun d'eux dans votre offre ou dans votre réserve personnelle.

Obtenez 1 progrès noir (voir « Recherche » p. 5).



Obtenez immédiatement 1 ducat.

Durant la phase Revenu, obtenez 1 ducat.

La capacité en livres de votre réserve personnelle est augmentée de 4.





Chaque fois que vous utilisez la case d'action Évêque, obtenez 1 ducat supplémentaire pour chaque maitre que vous avez placé ce tour-ci. Obtenez ensuite 1 progrès noir (voir « Recherche » p. 5).





Obtenez immédiatement 3 tuiles Coût (2 tuiles 2/4 et 1 tuile 3/3) et placez-les au-dessus de votre offre pour modifier le coût de 3 de vos bibliothèques de façon permanente. Pour chacune de ces tuiles, choisissez la face qui sera visible tout en respectant la contrainte que les coûts visibles de gauche à droite doivent se suivre en ordre croissant (ex.: 2/2/2/3/4/4).

À chaque phase Revenu, vous pouvez réordonner les tuiles Coût et les retourner sur leur autre face tout en respectant la contrainte.



Obtenez immédiatement 1 ducat et 1 dictionnaire.

Durant chaque phase Revenu, obtenez 1 ducat et 1 dictionnaire.

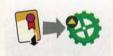




Chaque fois que vous placez un maitre sur la case Colloque, vous pouvez effectuer l'action une fois de plus ce tourci. Cependant, si vous achetez des manuels de deux joueurs différents, vous ne pouvez marquer de PP que pour une seule bibliothèque.

Autrement, vous pouvez acheter des manuels d'un joueur, et des dictionnaires de la réserve générale





Après avoir recruté un professeur, obtenez immédiatement 1 progrès vert (voir « Recherche » p. 5).



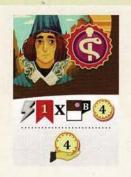


Obtenez immédiatement 2 ducats.

Après avoir placé un étudiant dans une salle de cours, obtenez immédiatement 2 ducats.

Si vous placez un étudiant dans une des salles de cours 7 à 11, ces ducats **ne peuvent pas** être utilisés pour payer ce coût supplémentaire.

Annexe: tuiles Étudiant



Marquez immédiatement 1 PP pour chacun de vos étudiants occupant une salle de cours « B ».

Obtenez immédiatement 4 ducats.

Durant chaque phase Revenu, obtenez 4 ducats.



Marquez immédiatement 1 PP pour chacun de vos étudiants occupant une salle de cours « B ».

Chaque fois que vous recrutez un étudiant, payez un **manuel** de moins de la couleur de votre choix.

Le coût de cet étudiant peut être réduit par d'autres effets.



Marquez immédiatement 1 PP pour chacun de vos étudiants occupant une salle de cours « B ».

Chaque fois que vous atteignez un niveau de recherche bleu, obtenez immédiatement 1 progrès vert.

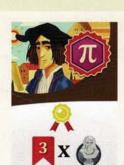


Marquez immédiatement 1 PP pour chacun de vos étudiants occupant une salle de cours « B ».

Chaque fois que vous recrutez un professeur, son coût en ducat est de 0. Ceci ne s'applique que si le professeur n'a pas déjà été recruté par un autre joueur.



Durant le décompte final, marquez 2 PP pour chaque jalon que vous avez atteint sur la piste Recherche.



Durant le décompte final, marquez 3 PP pour chaque carte Buste que vous possédez.



Durant le décompte final, marquez 1 PP pour chaque étudiant que vous possédez.

Ceci inclut l'étudiant imprimé directement dans la salle de cours 1.



Durant le décompte final, marquez 2 PP pour chaque professeur que vous possédez.

Annexe: tuiles honneur

Vous pouvez prendre la carte Buste correspondante durant votre tour lorsque :



... vous avez atteint au moins 3 jalons sur la piste Recherche.



... vous possédez au moins 3 étudiants, chacun appartenant soit à la faculté de médecine ou à la faculté de mathématiques. et vous avez atteint au moins 2 jalons sur la piste Recherche.



... vous possédez au moins 2 professeurs, chacun appartenant soit à la faculté d'art, soit à la faculté de droit.



... vous possédez au moins 4 dictionnaires et 15 ducats dans votre réserve personnelle.



... vous possédez au moins 1 étudiant de chaque faculté.



... vous possédez au moins 4 professeurs.



... vous possédez au moins 25 ducats dans votre réserve personnelle.



... vous possédez au moins 7 étudiants.



... vous possédez au moins 3 professeurs, et 4 étudiants, chacun de ces étudiants appartenant soit à la faculté d'art, soit à la faculté de droit.

Bonus



Obtenez 2 ducats.



Obtenez 3 manuels de couleurs différents et 1 dictionnaire.



Obtenez 3 PP.



Obtenez 2 manuels des couleurs de votre choix et marquez 5 PP.



Obtenez immédiatement 1 dictionnaire et recrutez un étudiant de votre choix sans en payer le coût et sans placer de maitre. Le coût supplémentaire des salles de cours 7 à 11 s'applique toujours.



Recrutez immédiatement 1 professeur de votre choix, sans payer de ducats et sans placer de maitre. Les autres coûts sont payés normalement (voir « Académie » p. 9). Vous pouvez immédiatement donner un cours gratuit avec ce professeur.



Recrutez immédiatement un étudiant de la faculté d'art ou de droit sans en payer le coût et sans placer de maitre.

Le coût supplémentaire des salles de cours 7 à 11 s'applique toujours







Recrutez immédiatement 1 professeur de la faculté de droit, de médecine ou de mathématiques sans en payer le coût et sans placer de maitre. Vous pouvez immédiatement donner un cours gratuit avec ce professeur.

Si le professeur choisi a déjà été recruté par un autre joueur, prenez de la réserve générale un livre de la couleur pour laquelle vous avez le plus dépensé et placez-le sur l'icône Livre de la carte Professeur. Si aucun autre joueur n'a recruté ce professeur, vous pouvez placer les livres de votre choix sur le professeur. Dans tous les cas, les livres sont pris de la réserve générale.

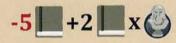
Annexe: coûts



Payez 1 dictionnaire.



Payez 2 manuels différents.



Payez 5 manuels. Réduisez ce coût de 2 manuels pour chacune des cartes Buste que vous possédez (jusqu'à un coût minimum de 0 manuel).



Payez 3 ducats.



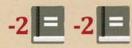
Payez 5 ducats. Réduisez ce coût de 2 ducats pour chacun de vos maitres occupant la case Évêque (jusqu'à un coût minimum de 0 ducat).



Payez 2 ducats pour chacun des maitres se trouvant dans votre espace Archive.



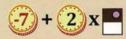
Payez 3 manuels de la couleur de votre choix.



Payez 2 manuels d'une couleur et 2 manuels d'une seconde couleur.



Payez 1 manuel pour chaque professeur que vous possédez.



Payez 7 ducats. Réduisez ce coût de 2 ducats pour chaque étudiant que vous possédez (jusqu'à un coût minimum de 0 ducat).



Payez 1 ducat. Augmentez ce coût de 1 ducat pour chaque étudiant que vous possédez.



Payez la moitié des ducats de votre réserve personnelle (arrondi à l'entier supérieur).



Déplacez 1 de vos maitres de votre espace Archive vers votre espace Dortoir.

Si vous n'avez pas de maitres dans votre espace Archive, vous ne pouvez pas avancer à ce niveau de recherche.



Retirez 1 de vos maitres de votre espace Archive et remettez-le dans la boite.

Si vous n'avez pas de maitres dans votre espace Archive, vous ne pouvez pas avancer à ce niveau de recherche.



Cette étape est gratuite si vous possédez au moins 3 étudiants; autrement, payez 2 ducats et 3 PP.



Inclinez un de vos professeurs sans utiliser son effet; ou payez 5 ducats. Ceci ne compte pas comme donner un cours.



Payez 2 ducats pour chaque joueur qui est derrière vous sur la piste Recherche.



Déplacez tous vos maitres de votre espace Archive vers votre espace Dortoir.

Si vous n'avez pas de maitres dans votre espace Archive, vous ne pouvez pas avancer à ce niveau de recherche.



Inclinez un de vos professeurs sans utiliser son effet.

Ceci ne compte pas comme donner un cours.



Cette étape est gratuite si vous possédez au moins 1 professeur; autrement, payez 1 manuel et 3 PP.



Cette étape est gratuite si vous possédez les 3 cartes Buste; autrement, déplacez 1 de vos maitres de votre espace Archive vers votre espace Dortoir et payez 4 PP.

Si vous n'avez pas les cartes Buste ni de maitres dans votre espace Archive, vous ne pouvez pas avancer à ce niveau de recherche.

Credits

Les auteurs désirent remercier chaleureusement tous les testeurs pour le temps qu'ils ont consacré, leur enthousiasme et leurs suggestions inestimables, et tout spécialement : Davide Malvestuto, Chiara Volpini, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Davide Pellacani, Jamil Zabarah, Simone Luciani, Samantha Milani, Luca Iennaco, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Giorgia Pandolfo, Roberto Sartini, Giovanni Cucchiarelli, Franco Mari, Samuele Sabbatin e Fabrizio Grugnaletti. Toute notre gratitude à Marco Pranzo, Tommaso Battista et Gabriele Ausiello, sans qui nos jeux n'auraient pas été les mêmes. Finalement, les auteurs remercient toute l'équipe éditoriale, particulièrement Viktor Kobilke et Moritz Thiele.

Auteurs:

Antonio Tinto, Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto

Réalisation:

Sophie Gravel

Développement :

Moritz Thiele, André Bierth, Katja Volk, Sarah-Ann Orymek

Direction artistique:

Sophie Gravel

Illustrations:

Chris Quilliams

Design graphique:

Stéphane Vachon

Édition :

Développement par :



www.eggertspiele.com info@eggertspiele.com

©2020 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70 21077 Hambourg Allemagne

Eggertspiele est une marque de Plan B Games Europe GmbH.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

Information à conserver pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.

