

# MYRIADE DE LIVRES

## ÉRUDITS DU TIGRE DU SUD

CONCEPTION : SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATIONS : MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE : SHEM PHILLIPS

TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES

RELECTURES : ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS / PIXIEGAMES

COPYRIGHT 2025 GARPHILL GAMES / [WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)

# INTRODUCTION

Dans *Érudits du Tigre du Sud : Myriade de Livres*, le calife a demandé que l'on mette davantage l'accent sur l'étude de la médecine. Des praticiens venus d'ici et d'ailleurs apportent quantité de livres et de parchemins, désireux de partager leurs dernières découvertes. Avec cet afflux récent de connaissances et de savoir, il n'y a pas de meilleur moment pour se lancer dans la publication de nos dernières découvertes dans tous les domaines de la science.

## MATÉRIEL



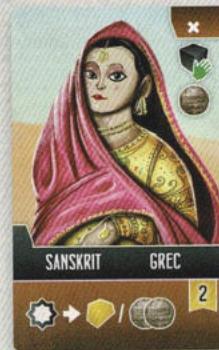
1 extension du Plateau Principal



4 marqueurs Recherche



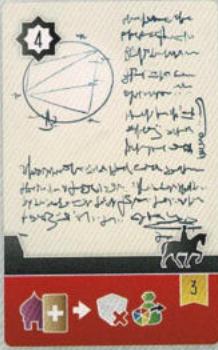
1 carte  
Traducteur  
de Départ



16 cartes  
Traducteur



4 cartes Page de  
Départ



52 cartes Page



6 cartes  
Parchemin



12 cartes  
Action (dont  
8 cartes Action  
améliorée)



4 tuiles  
Référence  
des rangées



16 tuiles Bonus  
de rangée



30 jetons  
XP



16 Dés  
noirs

# MISE EN PLACE

Mettez en place *Érudits du Tigre du Sud* comme décrit dans les règles de base avec les changements suivants :

1. Placez l'extension du Plateau Principal à droite du Plateau Principal original, et tous les jetons XP ainsi que les Dés noirs dans la Réserve Principale.
2. Mélangez les nouvelles cartes Traducteur de Départ, Traducteur et Parchemin dans leur pile respective.
3. Mélangez les 8 cartes Action améliorée (*dos gris*). Placez-en 6, face visible, en 2 rangées de 3 cartes, au-dessus de l'extension du Plateau Principal. Placez 1 jeton XP sur chaque carte Action améliorée de la rangée supérieure et 2 jetons XP sur chaque carte de la rangée inférieure. Remettez les 2 cartes Action améliorées restantes dans la boîte.
4. Placez 1 jeton XP sur la case « 3 » de chaque piste de Recherche et 1 jeton XP par joueur sur le 1<sup>er</sup> emplacement de carte Calife (*le plus à gauche*), en haut à droite du Plateau Principal.
5. Mélangez les 52 cartes Page et formez une pioche, face cachée, près de l'extension du Plateau Principal. Révélez et placez 1 carte de cette pile, face visible, sur chacun des 6 emplacements Livre de l'extension du Plateau Principal.
6. Chaque joueur reçoit en outre le matériel suivant :
  - Sa nouvelle carte Action, qu'il ajoute à sa main de cartes Action.
  - Son marqueur Recherche supplémentaire, qu'il place sur la case « 0 » de la piste de Recherche en Médecine (*piste noire sur l'extension du Plateau Principal*).
  - 1 Dé noir, qu'il ajoute à son Sac (*avant de choisir la paire Traducteur de Départ et carte Ressources*).
  - 1 jeton XP de la Réserve Principale.
  - 1 carte Page de Départ, 1 tuile Référence des rangées et 1 tuile Bonus de rangée de chaque type. Cette carte et ces tuiles doivent être placées en dessous de son Plateau de Joueur, comme illustré ici :



Notez l'ordre dans lequel les tuiles Bonus de rangée doivent être disposées.

# DÉS NOIRS



Les Dés noirs sont un nouveau type de Dé dans le jeu. Chaque joueur commence avec 1 Dé noir dans son Sac et peut en gagner d'autres en cours de partie. Ils présentent les caractéristiques suivantes :

- Le noir est prioritaire sur toutes les autres couleurs. Même s'il est associé à un Dé secondaire pour une action, la couleur de cette action sera le noir.
- Comme les Dés secondaires, ils ont les valeurs 4, 4, 5, 5, 6, 6.
- Leur couleur peut être changée en utilisant des Ouvriers, comme n'importe quel autre Dé.
- Ils sont considérés comme des Dés de couleur lors de l'addition de la somme des Dés d'un joueur.
- Si un joueur devait gagner un Dé noir, mais qu'il n'en reste plus dans la Réserve Principale, il peut à la place gagner un Dé primaire ou détruire un Dé blanc.

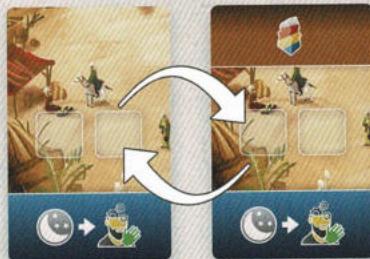
## CARTES ACTION AMÉLIORÉE



Chaque fois qu'un joueur obtient cet effet, il peut améliorer une de ses cartes Action. Comme leur nom l'indique, les cartes Action améliorée sont des versions améliorées des cartes Action standard avec lesquelles tous les joueurs commencent la partie. Pour obtenir une carte Action améliorée, un joueur doit suivre les étapes ci-dessous :

1. Échanger une carte Action améliorée disponible avec sa propre carte Action.
  - Il doit s'agir de la carte Action correspondante (*il ne peut, par exemple, pas abandonner sa carte Mathématiques pour gagner une 2<sup>e</sup> carte Physique*).
  - Il place sa carte Action, face cachée, sur l'emplacement où il a pris la carte Action améliorée.
  - Il place la carte Action améliorée où il a retiré sa carte Action. Cela peut être dans sa main, ou même sur son Plateau de Joueur. Tous les Dés ou Ouvriers présents sur la carte Action qu'il retire doivent être replacés sur les mêmes emplacements d'action de la carte Action améliorée.
2. Gagner le ou les jetons XP qui se trouvaient sur la carte Action améliorée.

Voir page 15 pour plus de précisions sur les règles.



# JETONS XP



Les jetons XP (*Expérience*) sont une nouvelle ressource que les joueurs peuvent gagner et dépenser durant la partie. La réserve de jetons XP est censée être illimitée. S'ils sont épuisés, utilisez un substitut approprié.

## CARTES PAGE



Les cartes Page sont un nouveau type de carte qui représente des ouvrages scientifiques publiés. Quand un joueur obtient cet effet, il peut gagner 1 carte Page ou 2 jetons XP (comme rappelé au-dessus de la piste de Recherche en Médecine).

Sur l'extension du Plateau Principal, il y a 3 Livres avec chacun 2 emplacements pour 1 carte Page. Pour gagner une carte Page, un joueur doit dépenser les jetons XP indiqués dans le coin supérieur gauche de la carte choisie. S'il n'y a qu'une seule carte Page sur un Livre, le coût de celle-ci est réduit de 1 jeton XP.

Quand un joueur acquiert une carte Page, il doit payer tous les coûts avant de la glisser sous son Plateau de Joueur, comme un Traducteur Retraité. Les cartes Page avec une bannière rouge doivent être glissées sous l'emplacement d'une action spécifique (*indiquée par l'icône à droite, au-dessus de la bannière rouge*). Les cartes Page avec une bannière dorée peuvent être placées sous n'importe quel emplacement d'action.

- S'il n'y a plus de cartes Page sur un Livre, piochez 2 nouvelles cartes Page et posez-les sur celui-ci.
- Si les 3 Livres n'ont plus que 1 carte Page chacun, remplissez tous les emplacements vides avec de nouvelles cartes Page de la pioche.

Les cartes Page avec une bannière rouge glissées sous le Plateau de Joueur procurent des capacités uniques, comme les Traducteurs Retraités. Celles avec des bannières dorées procurent des effets de fin de partie.

Les joueurs ne peuvent pas placer d'Influence sur les cartes Page.

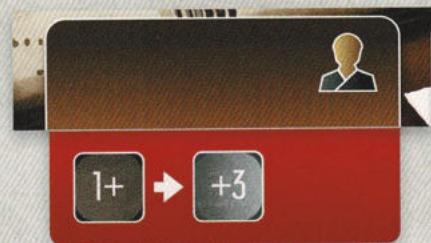


## RECRUTER



Si un joueur entreprend une action Recruter noire, il augmente la valeur de son action de 3 (*comme rappelé sur sa carte Page de Départ*).

Un joueur a maintenant le choix, pour 4 Pièces, d'Employer le Traducteur de la 11<sup>e</sup> Salle. Cela lui permet de gagner 1 carte Page ou 2 jetons XP (*comme rappelé au-dessus de la piste de Recherche en Médecine*).



## VOYAGER



Si un joueur effectue une action Voyager noire, il gagne 1 jeton XP s'il s'arrête sur le marqueur Neutre ou s'il le dépasse. Commencer le déplacement sur la même case que le marqueur Neutre ne rapporte pas de jeton XP.

Si un joueur Livre une carte Parchemin de Médecine, il avance sur la piste de Recherche en Médecine (*sur l'extension du Plateau Principal*), comme sur n'importe quelle piste de Recherche en Livrant des Parchemins d'autres couleurs.

## RECHERCHER



Si un joueur effectue une action Rechercher noire, il avance sur la piste de Recherche en Médecine. Les coûts sont les mêmes que pour avancer sur les autres pistes de Recherche.

Si un joueur devait avancer son marqueur Recherche au-delà de la 7<sup>e</sup> case de la piste de Recherche en Médecine, il gagnerait 1 jeton XP à la place.

Chaque joueur possède une nouvelle carte Action qui lui permet de récolter sur la piste de Recherche en Médecine lorsqu'il Se Repose.

Lors de la mise en place, 1 jeton XP a été placé sur la 3<sup>e</sup> case de chaque piste de Recherche. Le premier joueur à atteindre chacune de ces cases collecte le jeton XP et l'ajoute à sa propre réserve.

6



N'inclut pas la piste de Recherche en Médecine



Inclut la piste de Recherche en Médecine



## TRADUIRE



Si un joueur entreprend une action Traduire noire, il ne Traduit pas un Parchemin de la Maison de la Sagesse, mais cherche plutôt à obtenir une carte Page parmi celles qui sont disponibles.

Le fonctionnement de cette action est rappelé sur l'extension du Plateau Principal, en dessous des Livres.



Avec un 6 ou plus noir, un joueur doit placer 1 jeton Or sur 1 Traducteur. Il gagne ensuite 1 jeton XP et 1 carte Page.



Avec un 10 ou plus noir, un joueur doit placer 1 jeton Or sur 2 Traducteurs différents (*et pas 2 jetons Or sur 1 seul Traducteur*). Il gagne ensuite 3 jetons XP et 1 carte Page.



Rappelez-vous qu'un joueur peut toujours, s'il le souhaite, gagner 2 jetons XP à la place de gagner 1 carte Page.

L'Or posé doit provenir de la réserve personnelle du joueur qui le place. Si un joueur place de l'Or sur un Traducteur qui ne lui appartient pas, il doit aussi payer 1 Pièce à son propriétaire (*ou à la Réserve Principale s'il s'agit d'un Traducteur Neutre*), comme pour toute autre interaction avec des Traducteurs.

Comme pour toutes les autres actions du jeu, un joueur peut sous-dépenser les points indiqués par ses Dés. Par conséquent, avec une action Traduire noire de 11, il pourrait sélectionner l'une ou l'autre des options ci-dessus.

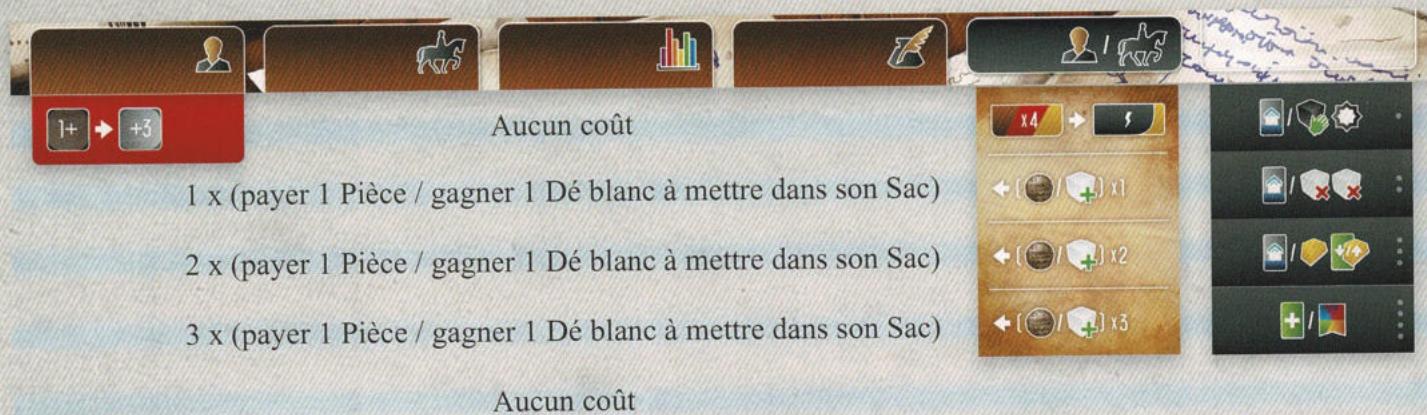
## PREMIER CALIFE



Lors de la mise en place, vous avez mis 1 jeton XP par joueur sur le 1<sup>er</sup> emplacement de carte Calife du Plateau Principal. Lorsque la 1<sup>re</sup> carte Calife est révélée, chaque joueur récupère 1 jeton XP de cet emplacement et l'ajoute à sa propre réserve.

# GLISSEZ DES CARTES SOUS LES EMPLOACEMENTS D'ACTION

Dans le jeu original, lorsqu'un joueur glissait une carte sous un emplacement d'action où il y en avait déjà au moins une, il devait payer des Pièces et/ou gagner des Dés blancs. Ces règles ne s'appliquent plus. Le coût à payer pour glisser des cartes sous un emplacement d'action est déterminé par la tuile Référence des rangées.



En début de partie, chaque joueur dispose de 1 carte Page glissée sous son emplacement d'action Recruter. Comme indiqué sur la tuile Référence des rangées, pour placer une 2<sup>e</sup> carte sous Recruter, un joueur doit payer 1 Pièce ou gagner 1 Dé blanc à mettre dans son Sac. La carte suivante sous Recruter lui coûtera 2 fois ce coût, et la 4<sup>e</sup> carte coûtera 3 fois ce coût. Cependant, dès la 5<sup>e</sup> carte, il n'y aura plus de coût, puisque ces prochaines cartes seront en dessous de la carte Référence des rangées. Placer la 1<sup>e</sup> carte sous Voyager, Rechercher ou Traduire est gratuit.

Si, en glissant une carte sous un emplacement d'action, un joueur complète une rangée (avec *n'importe quelle combinaison de cartes Page et/ou Traducteur*), il doit suivre les étapes suivantes avant de ranger d'autres cartes :

1. Descendre immédiatement sa tuile Référence des rangées de 1 ligne vers le bas.
2. Résoudre 1 des 2 effets indiqués sur la tuile Bonus de rangée la plus haute, puis la retourner face dorée visible.
3. Placer la tuile Bonus de rangée retournée dans l'espace vide au-dessus de la tuile Référence des rangées.

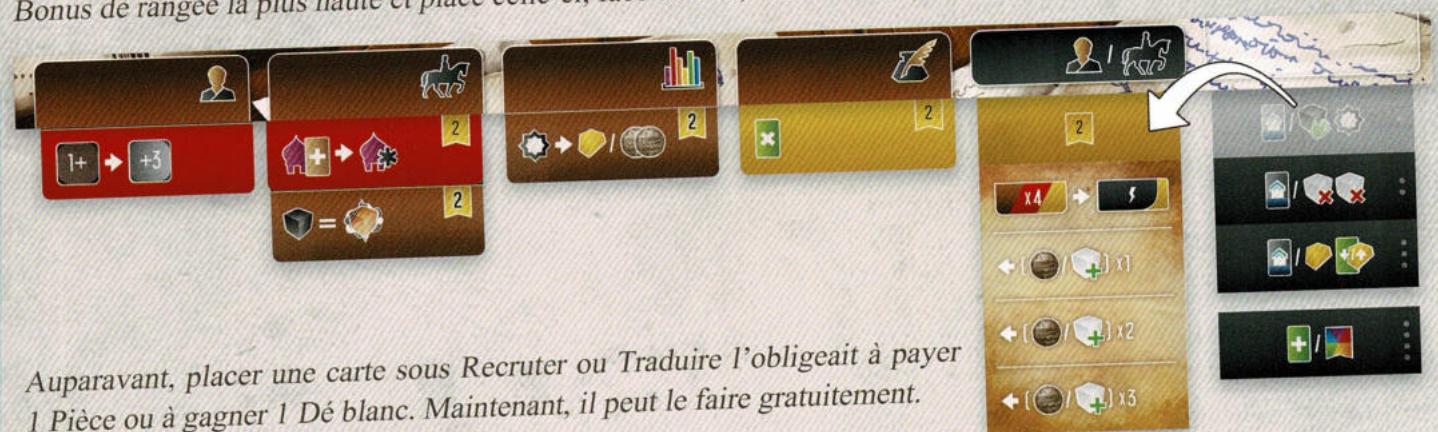
Ce processus a pour effet de réduire de 1 le coût de toutes les futures cartes glissées sous les emplacements d'action.

Règles importantes : les cartes Page ne sont placées sous les emplacements d'action qu'à la toute fin du tour du joueur actif, comme les Traducteurs Retraités. Si, lors d'un même tour, un joueur doit glisser plusieurs cartes (Traducteur et/ou Page), il peut le faire dans l'ordre de son choix.

Dans cet exemple, un joueur range la carte Traducteur dans la rangée la plus haute, sous son Plateau de Joueur. Cela ne lui coûte rien.



Comme il a complété la 1<sup>re</sup> rangée, il descend sa tuile Référence des rangées de 1 ligne vers le bas. Il résout sa tuile Référence des rangées.



Auparavant, placer une carte sous Recruter ou Traduire l'obligeait à payer 1 Pièce ou à gagner 1 Dé blanc. Maintenant, il peut le faire gratuitement.

 Les effets de Traducteur Retraité (comme celui illustré ci-contre) permettent à un joueur de glisser des cartes Page sous des emplacements d'action différents de ceux imprimés sur son Plateau de Joueur. Par exemple, si un joueur glisse un Traducteur Retraité avec l'effet ci-contre sous l'emplacement d'action Voyager, il pourra en plus glisser à cet endroit des cartes Page qui devraient normalement être placées sous l'emplacement d'action Traduire.

## FIN DE LA PARTIE

À la fin de la partie, une nouvelle étape doit être effectuée avant de calculer la Somme de Dés et de procéder au décompte final. Dans l'ordre du tour, à partir du marqueur 1<sup>er</sup> Joueur, chaque joueur peut résoudre les effets de fin de partie de ses cartes Page (*bannières dorées*) dans l'ordre de son choix.

Si un de ces effets lui permet de mettre un Traducteur en Retraite ou de gagner une carte Page, il doit glisser la carte Traducteur/Page sous son Plateau de Joueur immédiatement, plutôt qu'à la fin de son tour. De cette façon, il peut gagner d'autres cartes Page à résoudre, ou même compléter de nouvelles rangées sous son Plateau de Joueur.

## CALCUL DES SCORES

Pour sa Somme de Dés, chaque joueur compte les Dés noirs comme des Dés de couleur (*en positif*).

En plus des PV du jeu de base, chaque joueur en gagne également pour les éléments suivants :

- Les cartes Page glissées sous son Plateau de Joueur.
- Les tuiles Bonus de rangée retournées (*face dorée visible*).
- La position de son marqueur sur la piste de Recherche en Médecine.

Les jetons XP restants ne rapportent pas de PV.



## Mise en place

- Ne placez que 1 jeton XP sur le 1<sup>er</sup> emplacement de carte Calife.
- Ne donnez pas à votre Adversaire le marqueur Recherche supplémentaire, le Dé noir, la carte Page de Départ, la tuile Référence des rangées ni les tuiles Bonus de rangée.
- Placez les marqueurs de Recherche de votre Adversaire sur l'extension du Plateau Principal. Chacun de ses marqueurs de Recherche doit être placé directement en dessous d'une carte Page différente.

## Déroulement de la partie

Les tours de votre Adversaire restent inchangés par rapport au jeu de base. Comme pour les Traducteurs Retraités, il peut collecter des cartes Page, ne gagnant que les PV imprimés dessus en fin de partie. Il n'utilise pas les Dés noirs et ne collecte pas de jetons XP.

Note : les cartes Page ne comptent pas comme des Traducteurs Retraités pour le calcul des PV des cartes Parchemin Sanskrit.

## Gagner des cartes Page

Chaque fois que le marqueur Joueur de votre Adversaire revient au début de la piste de Ressources, placez normalement 1 de ses marqueurs Recherche. Dans un même temps, il récupère maintenant, en plus, 1 carte Page. Pour ce faire, il choisit l'un de ses marqueurs Recherche restants, au-dessus duquel se trouve une carte Page face visible. S'il y a plusieurs options, il prend la carte Page qui vaut le plus de PV. En cas d'égalité, il prend la carte Page la plus haute parmi ces options. S'il y a encore égalité, il prend la carte Page de gauche parmi ces options.

Si aucun marqueur Recherche restant n'a de cartes Page au-dessus de lui, prenez le marqueur Recherche le plus haut (*puis le plus à gauche*). Ensuite, prenez 1 des cartes Page restantes en utilisant les mêmes règles de choix que celles décrites ci-dessus.

## Gagner des cartes Action améliorée

Chaque fois que vous gagnez 1 carte Action améliorée, remettez l'autre carte Action de la même colonne dans la boîte. Remettez également le ou les jetons XP de la carte Action défaussée dans la Réserve Principale. Ainsi, vous ne pourrez jamais gagner plus de 3 cartes Action améliorée au cours d'une partie en solo.

# ANNEXE DES CARTES TRADUCTEUR ET DES TUILES BONUS DE RANGÉE



Gagnez 1 jeton XP.



Gagnez 1 Dé noir pour l'ajouter à votre Sac ou 1 Ouvrier blanc.



Vous pouvez dépenser 1 Ouvrier pour gagner 2 jetons XP.



Vous pouvez dépenser 1 jeton XP pour gagner 1 jeton Or ou 2 Pièces.



Vous pouvez dépenser 1 Ouvrier pour avancer de 1 case sur la piste de Recherche en Médecine.



Vous pouvez traiter les Dés noirs et les Dés violettes comme s'ils étaient identiques.



Vous pouvez mettre 1 Dé noir de votre main dans votre Sac pour gagner 3 Pièces.



Vous pouvez traiter les Dés noirs et les Dés orange comme s'ils étaient identiques.



Vous pouvez mettre 1 Dé noir de votre main dans votre Sac pour gagner 1 jeton XP et tirer 1 Dé du Sac.



Vous pouvez traiter les Dés noirs et les Dés vertes comme s'ils étaient identiques.



Vous pouvez mettre 1 Dé noir de votre main dans votre Sac pour détruire 1 Dé blanc et gagner 1 Ouvrier.



Améliorez 1 carte Action ou gagnez 1 Dé noir à ajouter à votre main et 1 jeton XP.



Vous pouvez mettre 1 Dé noir de votre main dans votre Sac pour Influencer une Guilde (au choix).



Améliorez 1 carte Action ou détruisez jusqu'à 2 Dés blancs.



Vous pouvez mettre 1 Dé noir de votre main dans votre Sac pour gagner 1 jeton Or et placer ou prendre 1 jeton Or sur un Traducteur.



Améliorez 1 carte Action ou gagnez 1 jeton Or et placez ou prenez 1 jeton Or sur un Traducteur.



Employez un Traducteur ou avancez sur 1 piste de Recherche.

# ANNEXE DES CARTES PAGE



Si l'action est rouge ou orange, gagnez 1 jeton Or.



Si l'action est rouge ou violette, gagnez 2 Pièces.



Si l'action est jaune ou orange, vous pouvez placer ou prendre 1 jeton Or sur un Traducteur.



Si l'action est jaune ou verte, vous pouvez gagner 1 Dé blanc pour Influencer une Guilde.



Si l'action est bleue ou verte, gagnez 1 Ouvrier et détruisez 1 Dé blanc.



Si l'action est bleue ou violette, vous pouvez dépenser 2 Pièces pour avancer sur 1 piste de Recherche.



Quand vous Livrez 1 carte Parchemin à la Guilde violette, gagnez 1 Influence violette.



Quand vous Livrez 1 carte Parchemin à la Guilde orange, gagnez 1 Influence orange.



Quand vous Livrez 1 carte Parchemin à la Guilde verte, gagnez 1 Influence verte.



Quand vous Livrez 1 carte Parchemin à la Guilde violette, détruisez 1 Dé blanc et tirez 1 Dé du Sac.



Quand vous Livrez 1 carte Parchemin à la Guilde orange, gagnez 2 Pièces.



Quand vous Livrez 1 carte Parchemin à la Guilde verte, gagnez 1 jeton Or.



Après chaque interaction avec 1 de ces 2 Traducteurs, détruisez 1 Dé blanc.



Après chaque interaction avec 1 de ces 2 Traducteurs, gagnez 1 jeton Or.



Après chaque interaction avec 1 de ces 2 Traducteurs, Influencez 1 Guilde.



Après chaque interaction avec 1 de ces 2 Traductrices, vous pouvez dépenser 1 Ouvrier pour avancer sur 1 piste de Recherche primaire.



Si vous vous arrêtez sur un Lieu blanc, vous pouvez placer ou prendre 1 jeton Or sur un Traducteur.

# ANNEXE DES CARTES PAGE



Si vous vous arrêtez sur un Lieu blanc, vous pouvez dépenser 1 Ouvrier pour avancer sur 1 piste de Recherche.



Si l'action est noire, gagnez 1 jeton XP.



Si l'action est noire, gagnez 2 Pièces.



Gagnez 1 Pièce par marqueur Recherche qui est sur le niveau 4 ou plus haut.



Gagnez 1 Dé primaire ou détruisez 1 Dé blanc par marqueur Recherche qui est sur le niveau 6 ou plus haut.



Gagnez 1 jeton Or par marqueur Recherche qui est sur le niveau 7.



Si au moins 1 piste Recherche indiquée a été augmentée ce tour-ci, détruisez 1 Dé blanc.



Vous pouvez payer 2 Pièces pour récolter sur 1 piste de Recherche qui a été augmentée ce tour-ci.



Si au moins 1 piste Recherche indiquée a été augmentée ce tour-ci, Influencez une Guilde.



Si au moins 1 piste Recherche indiquée a été augmentée ce tour-ci, placez ou prenez 1 jeton Or sur un Traducteur.



Si au moins 1 piste Recherche indiquée a été augmentée ce tour-ci, gagnez 1 jeton Or.



Si au moins 1 piste Recherche indiquée a été augmentée ce tour-ci, gagnez 2 Pièces.



Si au moins 1 piste Recherche indiquée a été augmentée ce tour-ci, gagnez 1 Dé primaire.



Après chaque interaction avec ce Traducteur, détruisez jusqu'à 2 Dés blancs.



Après chaque interaction avec cette Traductrice, avancez sur 1 piste de Recherche primaire.



Après chaque interaction avec ce Traducteur, gagnez 1 jeton Or.



Après chaque interaction avec cette Traductrice, gagnez 2 Pièces.

# ANNEXE DES CARTES PAGE ET DES CARTES ACTION AMÉLIORÉE



Si vous Traduisez depuis la Guilde violette, gagnez 1 Influence violette.



Si la valeur de votre action est de 8 ou plus, gagnez 2 Pièces.



Si vous Traduisez depuis la Guilde orange, gagnez 1 Influence orange.



Si la valeur de votre action est de 10 ou plus, vous pouvez placer ou prendre 1 jeton Or sur un Traducteur.



Si vous Traduisez depuis la Guilde verte, gagnez 1 Influence verte.



Si la valeur de votre action est de 12, Influenez une Guilde (au choix).

## Cartes Page : précisions supplémentaires

Les cartes Page avec des bannières rouges agissent de la même manière que les Traducteurs Retraités. Cela signifie qu'une fois qu'un joueur a placé sa carte Action et ses Dés pour le tour, il peut résoudre toutes les actions dans l'ordre de son choix. Cela inclut l'action principale, les effets de la carte Action jouée, les Traducteurs Retraités et les cartes Page glissées sous son Plateau de Joueur.

Certaines cartes Page font référence à une couleur d'action. Dans ce cas, le joueur ne peut pas effectuer une action dans une couleur, puis changer de couleur (*avec un Ouvrier ou un autre effet*) afin de répondre aux exigences d'une autre action.

D'autres cartes Page font référence à l'interaction (*cela inclut : Dépêcher, Employer, Traduire, Mettre en Retraite, Placer/Prendre de l'Or*) avec un Traducteur illustré. Le joueur doit terminer entièrement l'action au cours de laquelle il a interagi avec le Traducteur avant de bénéficier des avantages de la carte Page et d'effectuer d'autres actions.

## Cartes Action améliorée : précisions supplémentaires

Si une carte Action améliorée est déplacée sur l'emplacement d'action utilisé durant ce tour-ci, le joueur peut aussi effectuer l'action indiquée dans le bandeau marron en haut de la carte Action améliorée. Cependant, ceci n'est pas vrai si la carte Action remplacée avait déjà une action dans le bandeau marron et que celle-ci a déjà été réalisée.

Les cartes Action améliorée sont limitées. Une fois les cartes épuisées, les joueurs ne peuvent plus en gagner d'autres.



Si cette carte Action améliorée est déplacée sur un Plateau de Joueur, le Dé noir imprimé doit être ignoré pour le tour en cours.

# ANNEXE DES CARTES PAGE FIN DE PARTIE

 Avancez de 1 case sur les pistes de Recherche en Biologie et en Physique.



Détruissez jusqu'à 4 Dés blancs.

 Avancez de 1 case sur les pistes de Recherche en Chimie et en Astronomie.



Pour le décompte final, comptez chaque jeton XP restant comme 1 jeton Or.

 Avancez de 1 case sur les pistes de Recherche en Mathématiques et en Philosophie.



Pour le décompte final, comptez chaque Ouvrier restant comme 1 Pièce.

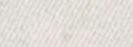
 Effectuez une action Se Reposer complète selon les règles habituelles.



 Effectuez l'action Récolter d'une des cartes Action qui vous restent en main.



Dépêchez 1 Traducteur.



 Gagnez 2 jetons Or. Placez 1 jeton Or sur 2 Traducteurs différents ou 2 jetons Or sur 1 seul Traducteur.



Gagnez 3 Dés primaires.



 Placez 1 Influence dans chaque Guilde.