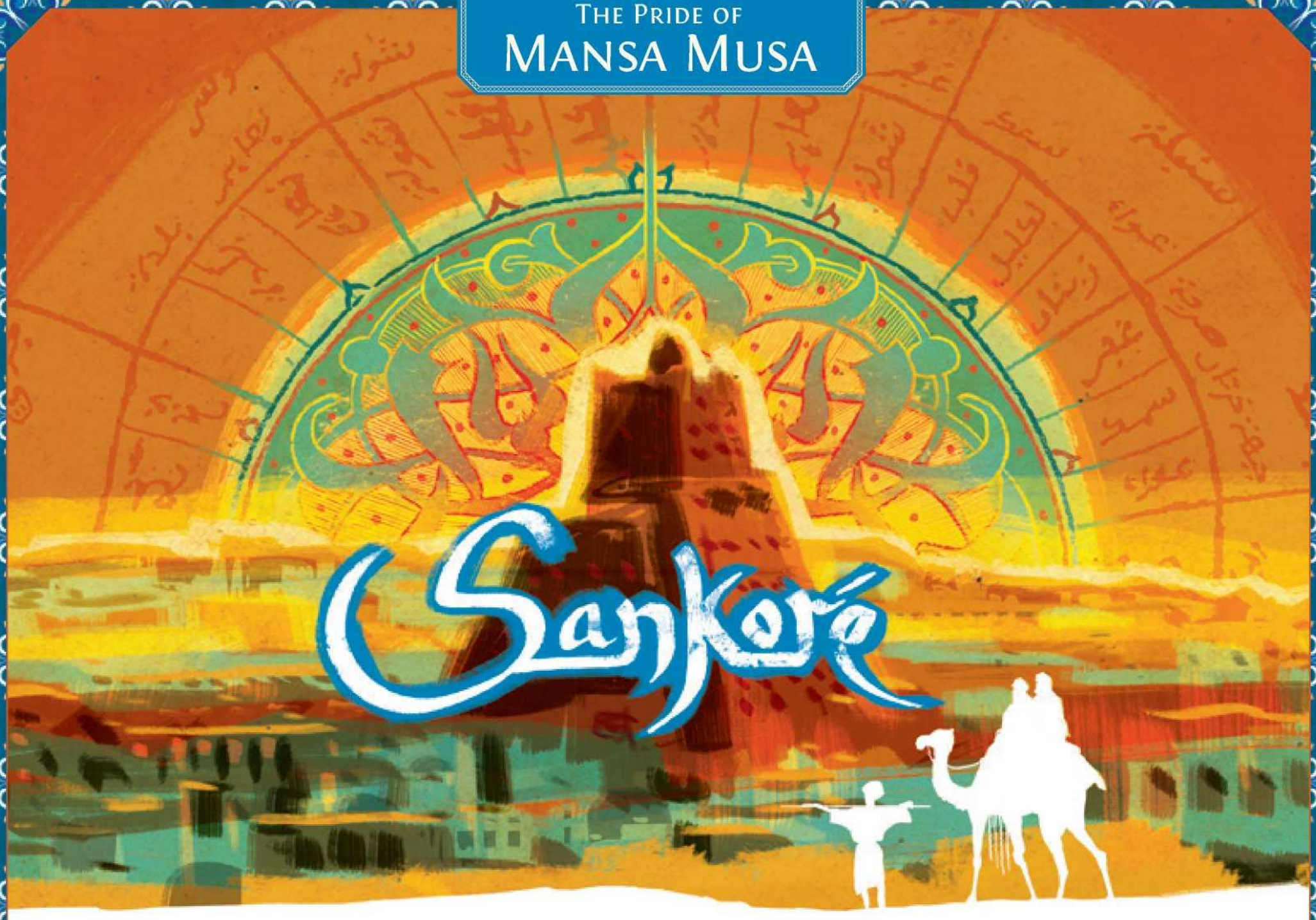
THE PRIDE OF
MANSA MUSA



Правила Игры

Fabio Lopiano &
Mandela Fernández-Grandon

Ian O'Toole

OSPREY GAMES

Sankoré

The Pride of Mansa Musa

Автор: Fabio Lopiano and Mandela Fernández-Grandon

Художник и графический дизайнер: Ian O'Toole

Разработчик: Anthony Howgego and Rhys Ap Gwyn

Культурный Консультант: Mauro Nobili and Zain Alam

Разработчик одиночной игры: David Digby

Редактор правил: David Digby

First published in Great Britain in 2023 by OSPREY GAMES Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK 1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Fabio Lopiano & Mandela Fernández-Grandon, 2023. This edition © 2023 Osprey Publishing Ltd All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk
For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk 2324252627 10987654321

Год 1325.

Mansa Musa только что вернулся из своего паломничества в *Мекка* и полон решимости добиться признания университета *Timbuktu*, которого он заслуживает. Вы, директор одной из школ, обладаете несметными богатствами и поддержкой империи *Mali*, которая поможет вашей школе и университету завоевать всемирную известность.

Набирая и выпуская своих студентов, проводя занятия, пополняя свою учебную программу и пополняя огромную библиотеку книгами, вы будете расширять свои знания по различным академическим дисциплинам. Как только строительство университета будет завершено, будет определено значение, которое империя придает каждой дисциплине, и будет оценено ваше академическое наследие. Сможете ли вы ориентироваться в этом быстро меняющемся мире научной конкуренции?

В *Sankore: The pride of Mansa Musa* игроки набирают студентов в свою школу и проводят занятия по четырем дисциплинам:

Теология, **Право**, **Математика** и **Астрономия**

Проводя занятия, игроки зарабатывают престиж в соответствующих дисциплинах.

В игре есть три основных ресурса, которые тратятся на проведение занятий: соль, золото и книги. Книги привязаны к определенным дисциплинам; при использовании они размещаются в области библиотеки *Sankore*. Распределение книг в области библиотеки в конце игры определяет уровень престижа в каждой дисциплине. Игрок, чья школа к концу игры является самой престижной, – побеждает.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

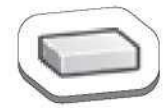
Вам не нужно читать этот раздел Первым!
Перейдите на страницу 8, чтобы начать изучать игру, и при необходимости возвращайтесь к этому разделу.



1x Игровое поле



24x жетона Золота



16x жетонов Соли



8x жетонов Вдохновения



1x маркер Первого игрока



32x жетона Милости

1x тканевый мешок



1x двухсторонний планшет Библиотеки



24x карты Цели





40x тайлов Навыка

by Shustrila

Набор цветов Дисциплин



4x тайла Очереди Студентов

(по 1 на каждую дисциплину, используется при игре в 2 или 3 игрока)



52x жетона Книг

(по 13 на каждую дисциплину)



60x жетонов Престижа

(по 15 на каждую дисциплину)



32x фигурки Студента

(по 8 на каждую дисциплину)



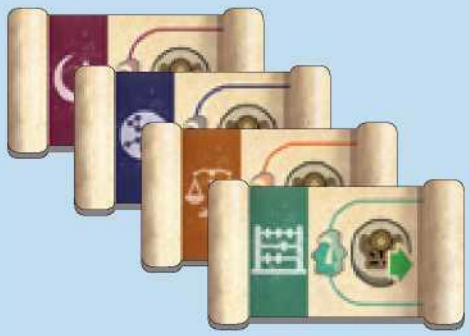
28x тайлов Sankore

(по 7 на каждую дисциплину)



16x тайлов Выпуска

(по 4 на каждую дисциплину, по уровням 1-4)



16x тайлов Вводного Урока

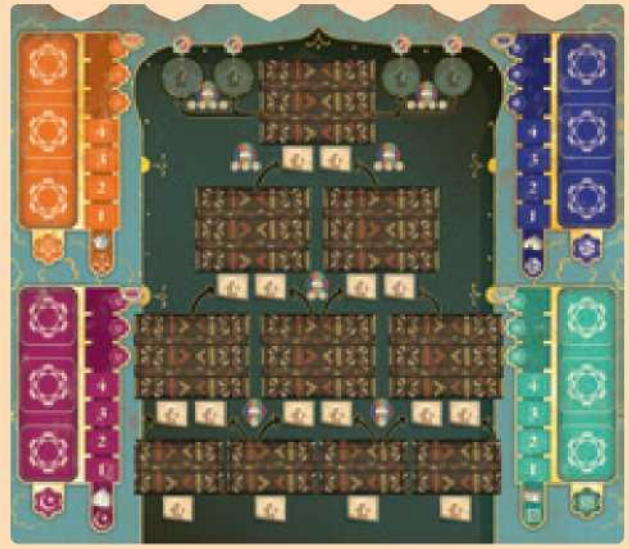
(по 4 на каждую дисциплину)



40x тайлы Продвинутого Урока

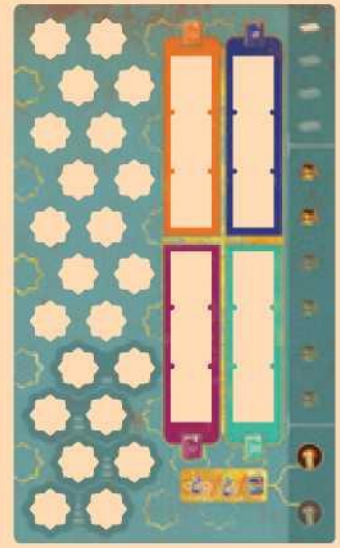
(по 10 на каждую дисциплину, по уровням 1-3)

Набор цветов игрока



4x планшета Игрока

(по 1 на каждого игрока)



4x планшета Ресурсов

(по 1 на каждого игрока)



4x карты Памятки игрока



4x диска Милости

(по 1 на каждого игрока)



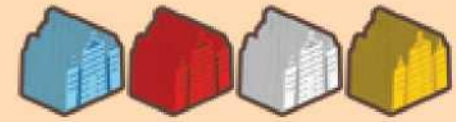
4x Верблюда

(по 1 на каждого игрока)



28x Короны

(по 7 на каждого игрока)



28x Мечети

(по 7 на каждого игрока)



28x Торговых Постов

(по 7 на каждого игрока)



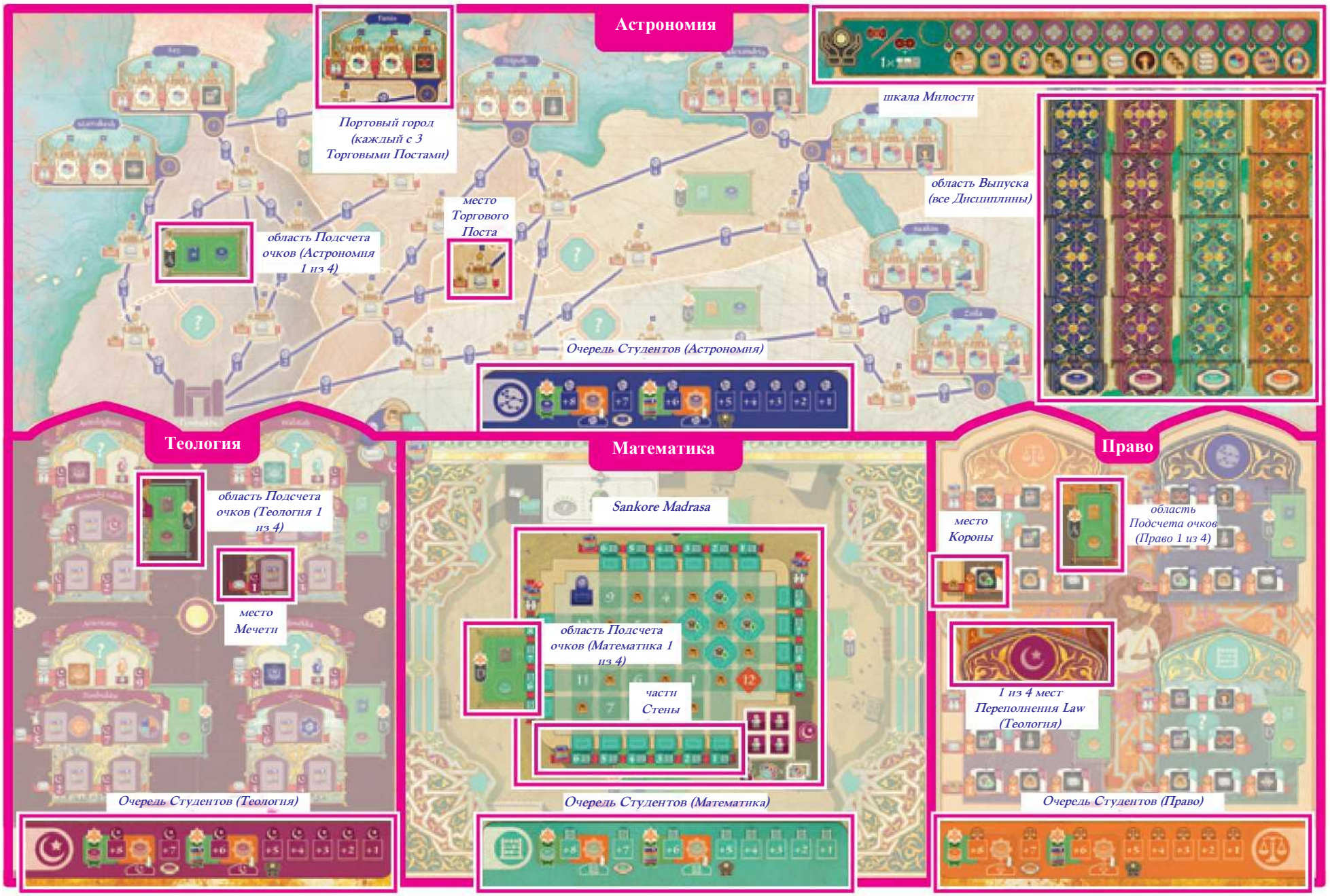
28x частей Стены

(по 7 на каждого игрока)

СПРАВОЧНИК ТЕРМИНОЛОГИЙ

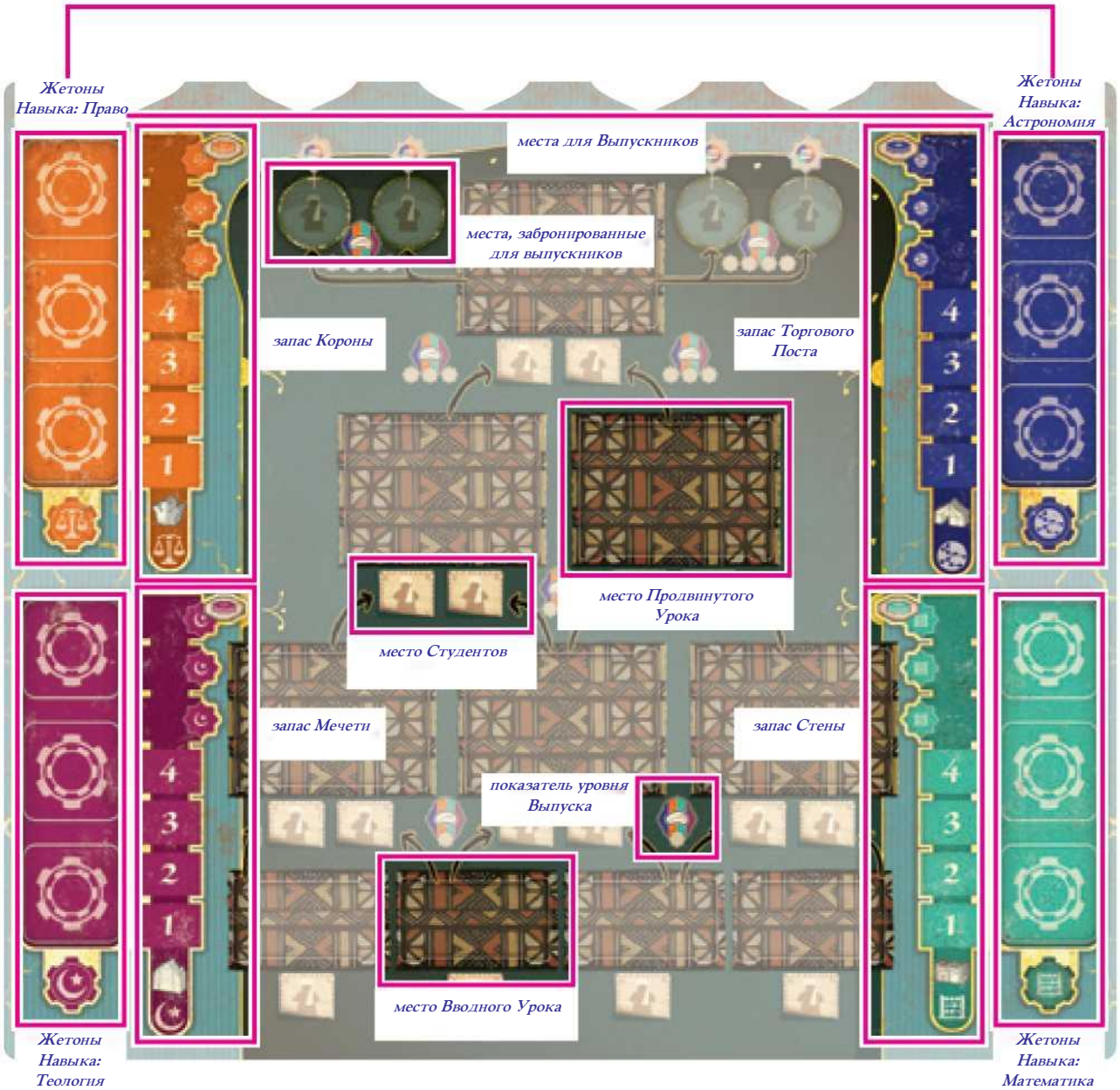
Вам не нужно читать этот раздел Первым!
Перейдите на страницу 8, чтобы начать изучать игру, и
при необходимости возвращайтесь к этому разделу.

ОСНОВНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

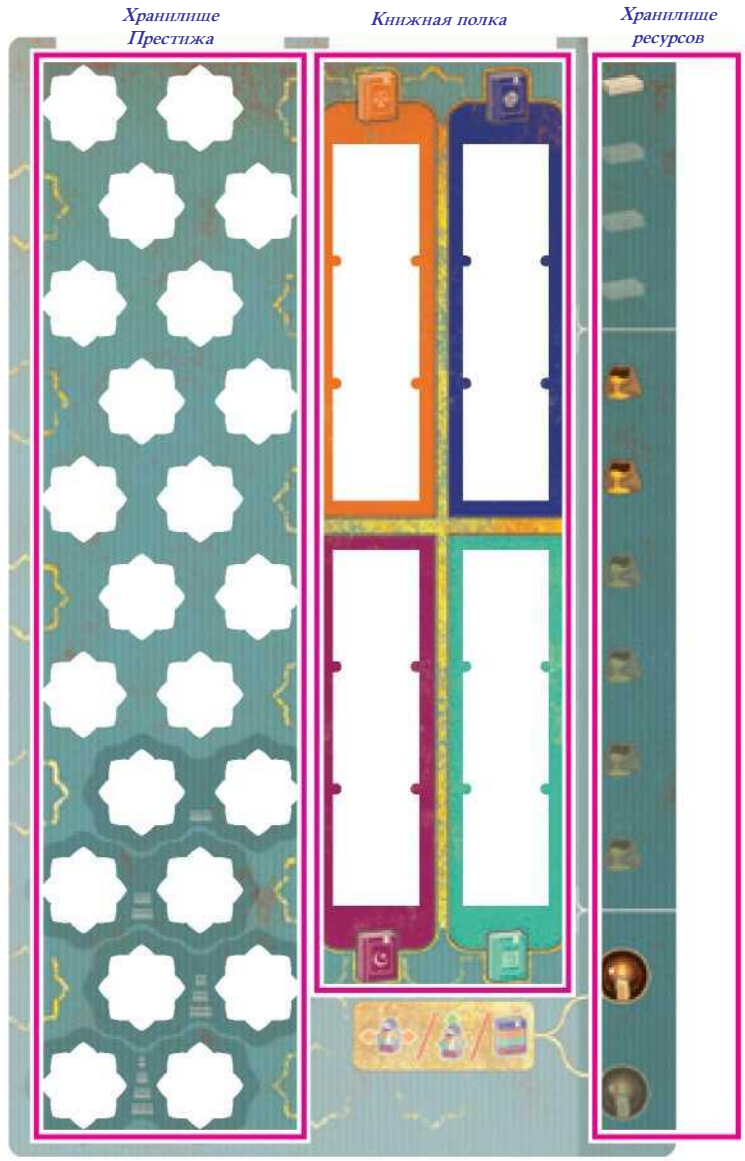


by Shustrila

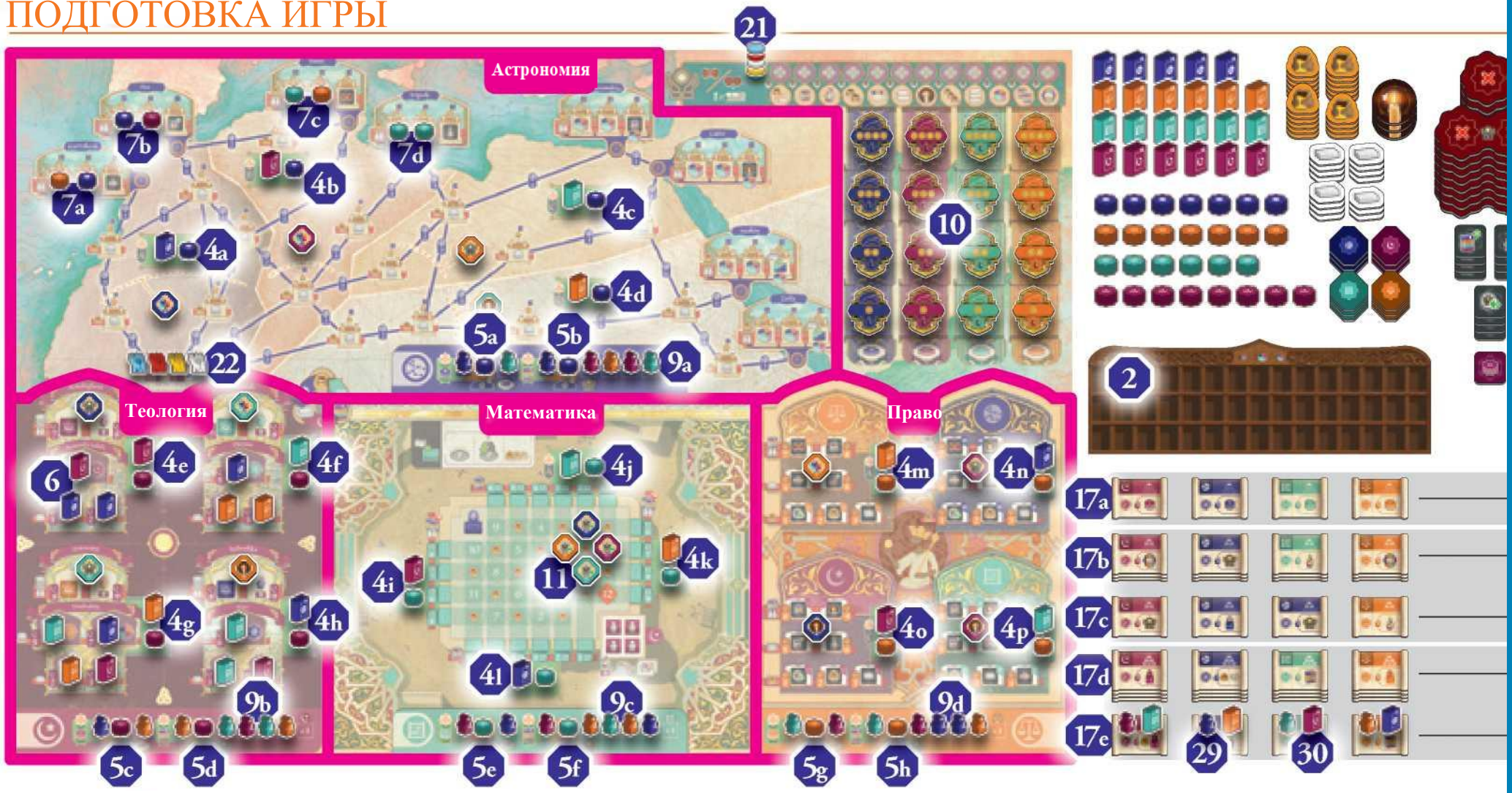
ПЛАНШЕТ ИГРОКА



ПЛАНШЕТ РЕСУРСОВ



ПОДГОТОВКА ИГРЫ



Общая подготовка

1. Поместите игровое поле в центр игровой области. Оно разделено на 4 области: **Астрономия**, **Теология**, **Математика** и **Право**.

2. Поместите планшет Библиотеки следом за игровым полем (2). Для ознакомительной игры, поместите планшет Библиотеки с 3 полками лицевой стороной вверх (как показано на рис.).

   Для продвинутой игры, поместите планшет Библиотеки с 6 полками лицевой стороной вверх.

3. ***2 и 3 игрока***

   Поместите 4 тайла Очереди Студентов на соответствующих областях игрового поля так, чтобы была видна сторона, соответствующая количеству участников (обозначена 2 или 3 белыми точками). При игре в 4 игрока, верните их в коробку и используйте области, указанные на самом игровом поле.

4. Поместите жетоны Книг и Престижа в 4 зеленых ящика для Подсчета очков в каждой области игрового поля (области для подсчета очков обозначены от A до D в каждой области (4a – 4p). В каждой области поместите 4 жетона Престижа, соответствующие указанной дисциплине, и по одному жетону Книги каждого типа.





5. Поместите по 2 жетона Престижа в каждой Очереди Студентов, на указанных местах, каждый на оранжевом фоне (5a – 5h).

6. Поместите все оставшиеся жетоны Книг в тканевый мешок.

   Вытяните 13 и поместите их случайным образом на места в области **Теология** (6). Поместите оставшиеся 23 жетона Книг в общий запас рядом с игровым полем.



7. Поместите все оставшиеся жетоны Престижа в тканевый мешок.

   Вытяните 8 и поместите их в соответствующие места 4 крайних левых городов в области **Астрономия** (*Marrakesh*, *Fez*, *Tunis* и *Tripoli*) (7a – 7d). Поместите оставшиеся 28 жетонов Престижа в общий запас рядом с игровым полем.



8. В зависимости от количества игроков, положите фигурки Студентов в тканевый мешок следующим образом:

   2 игрока: 5 фигурок каждого цвета

   3 игрока: 6 фигурок каждого цвета

   4 игрока: 7 фигурок каждого цвета

   Отложите пока оставшиеся фигурки Студентов.

9. Вытягивайте фигурки Студентов из мешка по одной и размещайте их на Очереди Студентов во всех 4 областях. Размещайте слева направо, начиная с мест, отмеченных более высокими значениями и оставляя +1 в каждой области пустым (9a – 9d).

10. Поместите тайлы Выпуска в предназначенные места в области Выпуска игрового поля (10). Каждый столбец содержит жетоны одной дисциплины, а в каждом ряду жетоны определенного уровня, где уровень 1 находится внизу, уровень 2 выше и т. д.

11. Отделите 4 тайла Sankore, показанные здесь. Разместите их случайным образом на не пронумерованных местах Sankore Madrasa в области Математики стороной Престижа вниз (11).



12. Поместите 12 тайлов Sankore, на обеих сторонах, которых изображен Престиж, в общий запас рядом с игровым полем.



13. Добавьте 12 оставшихся тайлов Sankore в тканевый мешок.

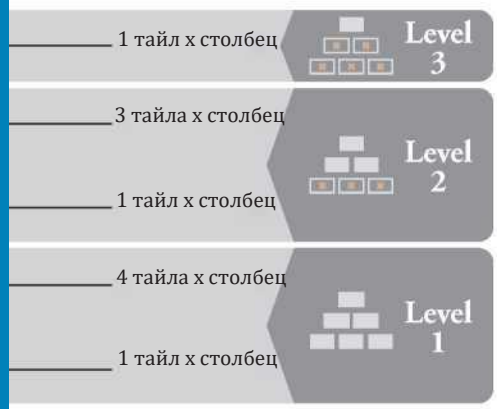
    Вытяните и разместите их случайным образом на 12 соответствующих мест игрового поля стороной Престижа вниз. В каждой области **Астрономия**, **Теология** и **Право** по 4 места, примеры которых представлены ниже.



by Shustrila









14. Рассортируйте все тайлы Навыка на стопки в соответствии с каждым символом и поместите их в общий запас рядом с игровым полем 14.
15. Поместите жетоны Вдохновения, Золота и Соли и тайлы Милости в общий запас рядом с игровым полем.
16. Рассортируйте тайлы Продвинутого Урока на 12 стопок по дисциплине и уровням. Перемешайте отдельно каждую стопку тайлов уровня 1 и уровня 2.
17. Сформируйте рынок Продвинутых Уроков, выложив тайлы в 4 столбца (по 1 на каждую дисциплину) и 5 рядов (2 тайла уровня 1, 2 тайла уровня 2 и 1 тайл уровня 3) следующим образом:
    A. Поместите в ряд в любом порядке 4 тайла Продвинутых Уроков уровня 3 17a
    B. Поместите стопки соответствующих тайлов уровня 2 в ряд ниже тайлов уровня 3 17b
    C. Поместите верхних тайл уровня 2 каждой стопки в ряд ниже этих стопок уровня 2 17c
    D. Поместите стопки соответствующих тайлов уровня 1 в ряд ниже тайлов уровня 2 17d
    E. Поместите верхний тайл уровня 1 каждой стопки в ряд ниже этих стопок уровня 1 17e.

Подготовка игрока

18. Каждый игрок получает планшет игрока 18a и планшет Ресурсов 18b. Поместите 2 планшета рядом друг с другом, формируя цельный планшет игрока.
19. Случайным образом определите первого игрока и передайте ему жетон первого игрока. 19. Игра будет проходить по часовой стрелке начиная с первого игрока.
20. Раздайте каждому игроку все компоненты выбранного им цвета.
21. Поместите диск Милости на стартовое место шкалы Милости на игровом поле 21.
22. Поместите Верблюда на место Timbuktu области **Астрономия** игрового поля 22.
23. Поместите Короны, Мечети, Торговые Посты и части Стены на соответствующие места игрового поля 23a – 23d.
24. Если игроков меньше 4, верните все неиспользуемые компоненты игроков в коробку.
25. Каждый игрок берет количество тайлов Милости, равное числу игроков, и размещает их в нижней части хранилища Престижа 25.
26. Перемешайте карты Целей и раздайте каждому игроку по 4 карты 26. Верните остальное в коробку.
27. Каждый игрок берет 1 набор из тайлов Вводных Уроков (по одному каждой дисциплины), и размещает их в любом порядке на свой выбор в места Вводных Уроков планшета игрока 27.
28. Каждый игрок берет 1 жетон Вдохновения, 2 жетона Золота и 1 жетон Соли, и размещает их в области хранения ресурсов сбоку от своего планшета Ресурсов 28.

Вдохновение, Золото и Соль – все совместно упоминаются, как ресурсы. Количество этих компонентов не ограничено и, если они закончатся, используйте подходящую замену. Однако, количество ресурсов в вашем хранилище в конце вашего хода ограничено. На вашем планшете ресурсов указано напоминание об этих лимитах.

Стартовый Отбор

29. Поместите фигурку Студента соответствующего цвета из общего запаса поверх каждого тайла Продвинутого Урока в нижнем ряду рынка тайлов Продвинутого Урока 29.
30. Поместите жетон Книги каждого цвета в тканевый мешок, и вытяните их, распределив их случайным образом по тайлам Продвинутых Уроков так, чтобы каждый жетон Книги был размещен рядом с тайлом Продвинутого Урока **другого** цвета 30.
31. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может выбрать одну из комбинаций из тайла Продвинутого Урока, жетона Книги и фигурки Студента, и добавляет их на свой планшет игрока.

    Тайл Продвинутого Урока может быть размещен на **любое место второго ряда**. Жетон Книги должен быть добавлен на вашу Книжную полку 31. Студент должен быть размещен под соответствующим тайлом Вводного Урока. На этом этапе вы можете изменить порядок тайлов Вводного Урока.

    Заполните пустые места в нижнем ряду рынка тайлов Продвинутого урока, выкладывая верхние тайлы из соответствующих стопок.
32. Верните любые оставшиеся жетоны Книг в запас. Невыбранные фигурки Студентов уберите из игры.

Теперь вы готовы начать игру.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Sankore проходит из серии ходов игрока, начиная с первого игрока и продолжая другими по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет следующие шаги:

1. Выполните до 2 **РАЗНЫХ** основных действий и любое количество бонусных действий, в любом порядке.

2. Выполните проверку в конце хода.

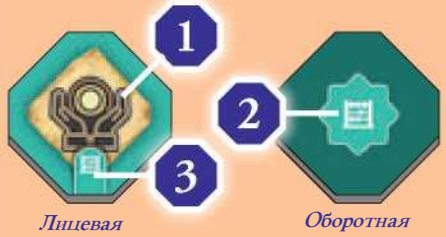
Игра продолжается до тех пор, пока 12 тайлов Sankore (см. ниже) не будут размещены на пронумерованных местах Sankore Madrasa (центральное поле в области **Математика**) и все игроки не сделают равное количество ходов. После того как будет выложен последний тайл Sankore, игра продолжается до тех пор, пока игрок, сидящий справа от первого игрока, не сделает свой ход, в этот момент игра заканчивается.

В конце игры распределение жетонов Книг в области Библиотеки определяет стоимость каждого жетона Престижа каждой дисциплины (см. стр. 19). Игрок, набравший наибольшее суммарное значение Престижа, побеждает в игре.

ТАЙЛЫ SANKORE



При выполнении некоторых действий вы будете открывать тайлы Sankore. Всякий раз, когда вы совершаете действие, что открывает тайл Sankore, немедленно разместите его на свободное место с наименьшим номером в Sankore Madrasa, стороной Престижа (звездой) вниз, и получите бонус за размещение, указанный на тайле.
Подробная информация обо всех символах на тайлах Sankore приведена в Приложении на последней странице.



Лицевая *Оборотная*

1. **Бонус за размещение:** Бонус, получаемый при размещении тайла в Sankore Madrasa.
2. **Престиж:** Этот символ считается Престижом при подсчете очков в конце игры в Sankore Madrasa.
3. **Дисциплина.**

КНИГИ

Книги относятся к одной из 4 дисциплин. Их можно получить и потратить с помощью различных действий. **Количество книг строго ограничено**; если вам предписано получить конкретную Книгу из запаса, а Книга соответствующего типа отсутствует в запасе, вы ничего не получаете.

Когда вы получаете Книгу, поместите её в соответствующую область вашей Книжной полки на планшете Ресурсов. Если вы не можете поместить новую Книгу, потому что у вас уже имеется 3 книги этой дисциплины, вы не получаете жетон Книги.

Для выполнения некоторых действий необходимо выкладывать Книги в Библиотеку.

Когда вы выкладывает Книгу, возьмите её с Книжной полки планшета игрока. Выберите полку Библиотеки с пустым местом и добавьте Книгу на **крайнее левое пустое место** выбранной полки.



Распределение Книг в Библиотеке определяет значение Престижа каждой дисциплины в конце игры (см. стр. 19).

Историческая справка

Научное сообщество, созданное вокруг мечети Sankore, написало и собрало сотни тысяч рукописей, коллекция которых уступает только Great Library of Alexandria. Для школ было обычным делом иметь собственные библиотеки, а также использовать личные коллекции своих учеников. По сей день продолжается работа по сохранению этих коллекций, и в главной библиотеке Ahmed Baba Institute хранится около 43 000 рукописей.

ПРЕСТИЖ

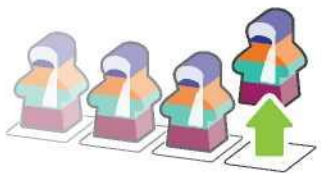


Когда вы получите жетон Престижа, возьмите и поместите его в область Хранилища Престижа планшета Ресурсов. Вместимость хранилища жетонов Престижа ограничено, и зависит от количества тайлов Милости, имеющихся у вас. Если вы получаете жетон Престижа, а ваше хранилище уже полностью заполнено, вы можете выбрать, какие жетоны взять себе. Лишние жетоны возвращаются в общий запас. **Количество жетонов Престижа строго ограничено**; если вам предписано получить жетон Престижа из запаса, а жетоны соответствующего типа отсутствуют в запасе, вы ничего не получаете.
Символы Престижа, изображенные на тайлах Выпуска, картах Целей, тайлах Sankore и планшетах игрока при подсчете очков в конце игры считаются дополнительными жетонами Престижа. Полученный таким путем Престиж не занимает место в области Хранилища Престижа.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете выполнить **до 2 разных** основных действий. Доступные основные действия:

1. **Зачислить Студента**
2. **Учредить Продвинутый Урок**
3. **Провести урок**
4. **Выпустить Студента**
5. **Обмен Милостью**



ДЕЙСТВИЕ: Зачислить Студента

Возьмите крайнего справа студента с любой одной из 4 Очередей Студентов. Поместите его на планшете игрока в место для Студента под Вводным Уроком соответствующей дисциплины.
Вы не можете выбрать Студента, если необходимое место на планшете игрока занято.

Если под выбранным Студентом указан , немедленно выполните действие **Обмен Милостью**. Это не считается основным действием в ваш ход (см. стр. 12).
Если слева от выбранного Студента указан символ подсчета очков Книги (см. схему Очередь Студентов, на следующей стр.), в конце этого хода выполните подсчет очков за большинство Книг (см. стр. 17).
Если под выбранным Студентом указан , немедленно возьмите соответствующий тайл Sankore из запаса, и поместите его в область Sankore Madrasa на пустое место с наименьшим номером. Затем получите жетон Престижа той же дисциплины.
Если слева от выбранного Студента указан символ подсчета очков Престижа (см. схему Очередь Студентов, на следующей стр.), в конце этого хода выполните подсчет очков за большинство Престижа (см. стр. 17).

by Shustrila

Справа от каждого места с символом подсчета очков большинства присутствует жетон Престижа. Когда ситуация с подсчетом очков большинства разрешается эти жетоны Престижа перемещаются в соответствующее место Переполнения в области Права.

ОЧЕРЕДЬ СТУДЕНТОВ





ДЕЙСТВИЕ: Учредить Продвинутый Урок

Пожертвуйте 1 жетон Книги Библиотеке, чтобы взять один любой из открытых тайлов Продвинутого Урока (включая верхний тайл из стопок) соответствующей дисциплины из запаса и поместите его на место для Урока на вашем планшете игрока. Каждый тайл Продвинутого Урока показывает, на какие места вы можете разместить тайл.



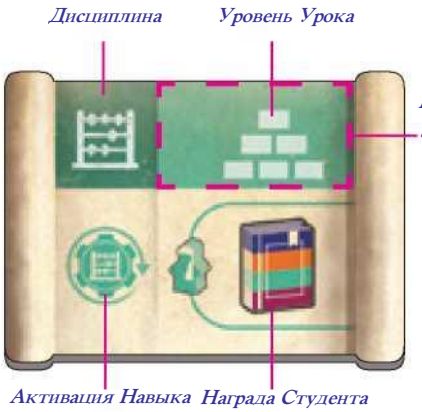
Уровень 1 тайлы Продвинутого Урока могут быть размещены в любом месте.



Уровень 2 тайлы Продвинутого Урока могут быть размещены только в 2 верхних рядах.



Уровень 3 тайлы Продвинутого Урока могут быть размещены только в верхнем ряду.



Каждый тайл Продвинутого Урока стоит 1 Книгу, независимо от его уровня или места его размещения.

Вы можете разместить тайл Продвинутого Урока на любом месте, указанном на тайле, даже если на месте под ним отсутствуют жетоны уроков. Вы можете поместить тайл Продвинутого Урока на место, где уже есть другой тайл Урока. Если вы это сделали, верните исходный тайл Урока в коробку.

Если вы не можете пожертвовать Книгу соответствующей дисциплины в Библиотеку, вы не можете взять тайл Урока этой дисциплины.

Если вы взяли тайл из стопок 1 уровня или 2 уровня, замените его верхним тайлом из соответствующей стопки так, чтобы на рынке всегда было доступно 2 тайла каждого уровня и дисциплины, при условии, что останется как минимум 2 таких тайла.



ДЕЙСТВИЕ: Провести Урок

Это самое популярное действие в Sankore, позволяющее вам совершать **действия областей**, размещая свои фигурки в соответствующих областях игрового поля.

Выберите тайл Урока с хотя бы 1 фигуркой Студента, расположенной в месте для Студентов непосредственно под этим тайлом.

Затем выполните следующие шаги:



Размещение Студента Математики в соответствующий тайл Урока активирует Награду Студента (1 жетон Книги).

1. **Активировать Студента:** Выберите 1 фигурку Студента для активации на Уроке. Переместите эту фигурку Студента на тайл Урока. Поместите фигурку Студента так, чтобы она закрывала верхнюю правую часть, содержащую уровень урока.
2. **Активировать соответствующие жетоны Навыка:** Если вы обучаетесь Продвинутому Уроку, активируйте любые жетоны Навыка в секции Навыка, соответствующие дисциплине этого урока (см. ниже).
3. **Получить Награду Студента:** На всех тайлах Урока указаны награды Студента.
   Вы получаете эту награду **только если активный Студент соответствует дисциплине Урока**. Если активный Студент не соответствует, пропустите этот шаг.
4. **Действие области:** Выполните действие области на поле, соответствующее дисциплине урока (см. стр. 14). Некоторые действия Области будут недоступны до тех пор, пока вы не проведете Урок, при котором заняты оба места для Студентов под ним (см. Поддерживаемые Уроки, стр. 12).
5. **Продвинуть активного Студента:** Переместите активного Студента в пустое место для Студентов над текущим тайлом Урока, следуя стрелкам, указанные на планшете игрока (см. пример игры ниже). Студент может переместиться на пустое место для Студентов, даже если над этим местом нет тайла Урока. Если над выбранным тайлом Урока нет пустых мест для Студентов, активированный Студент возвращается в коробку. Студенты в одном из четырех верхних мест для Студентов принесут 1 Престиж в своей дисциплине при подсчете очков в конце игры, как указано на планшете игрока.

Историческая справка

Предполагалось, что Студенты в Timbuktu будут применять свои знания на протяжении всего обучения. Таким образом, они также будут работать в выбранной ими области, отрабатывая свои навыки по мере обучения.

ПРИМЕР ИГРЫ: ПРОДВИНЬТЕ АКТИВНОГО СТУДЕНТА

Blue только что завершила действие области для Урока Математики, и теперь должна продвинуть своего Студента Математики 1. От тайла Урока Математики ведут 2 возможных варианта, один ведет влево к месту с пустым местом для тайла Урока 2, а другой вправо в место под тайлом Урока Теологии 3.

Поскольку последнее место уже занято Студентом Права 4, Blue передвигает своего Студента Математики по стрелке влево на пустое место.



ЖЕТОНЫ НАВЫКА

Жетоны Навыков в основном приобретаются в рамках действия области Право, и добавляются в секции Навыков на планшет игрока.

Выполняемое действие может определить, в секцию Навыка какой дисциплины будет добавлен жетон Навыка. Если нет, то вы можете выбрать, в какую секцию Навыка добавить жетон Навыка. Каждая дисциплина одновременно может иметь до 3 связанных жетонов Навыка. При добавлении жетонов Навыка, игроки всегда могут заменить уже имеющиеся жетоны, но после их размещения, их нельзя переместить в другую секцию Навыка. Замененные жетоны Навыка уберите в коробку.

При проведении Продвинутого Урока, игроки получают все бонусы с жетонов Навыка в секции Навыка, соответствующих дисциплине Урока. Подробное описание всех символов на жетонах Навыка приведены в Приложении Символы на последней странице.

ПРИМЕР ИГРЫ: ЖЕТОНЫ НАВЫКА



Red проводит урок Математики и получает 1 Соль и 1 Золото за жетоны Навыка в секции Навыков Математики.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ УРОКИ

При завершении Действия Области, некоторые места будут недоступны, если только вы не проводите Поддерживаемый Урок.

Проведение Поддерживаемого Урока означает, что оба места для Студентов под соответствующим тайлом Урока должны быть заняты. По-прежнему есть только 1 активный Студент, и этот Студент будет переведен на следующий уровень по завершению Урока.

СОВЕТ

Если пока только 1 Студент активирован и перемещен на тайл Урока во время Активации Студента, второй студент может войти на урок во время выполнения действия Области.

Это все еще считается, как Поддерживаемый Урок.

ПРИМЕР ИГРЫ: ВЫПУСК СТУДЕНТА



Blue желает выпустить Студента. На данный момент у неё 2 Студента на местах 2 уровня, на что указывает символ уровня Выпуска рядом с ними 1. Студент Математики (бирюзовый) может получить только тайл Выпуска 1 уровня, так как соответствующий 2 уровень уже был получен 2. Однако, для Студента Права (оранжевый) всё еще доступен тайл Выпуска 2 уровня 3, поэтому Blue решает забрать его себе. Для того, чтобы сделать это, она должна пожертвовать соответствующую Книгу Права в Библиотеку. Сделав это, Blue получает тайл Выпуска, добавляя его в слот для тайлов Выпускника в верхней части планшета игрока и размещает Выпущенного Студента на тайл 4

Историческая справка

Учебная программа Sankore предусматривала 4 уровня обучения, или "степени". По окончании каждого уровня учащиеся получали тюрбан, символизирующий их мастерство.

СОВЕТ

При выпуске Студента, если соответствующий тайл Выпуска уже был получен, вы можете взять тайл Выпуска уровнем ниже из этой же дисциплины.



ДЕЙСТВИЕ: Выпустить Студента

Чтобы выпустить Студента, выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. Выберите 1 Студента на своём планшете игрока. Они не могут быть в местах для Студентов нижнего ряда.
2. Пожертвуйте 1 Книгу, соответствующую дисциплине Студента, в Библиотеку.
3. Возьмите доступный тайл Выпуска наивысшего уровня, который равен уровню выпускаемого Студента или ниже его, а также соответствует его дисциплине. Уровень выпускаемого Студента можно увидеть рядом с его текущим местом на планшете игрока.
4. Поместите тайл Выпуска в один из слотов в верхней части вашего планшета игрока.
5. Разместите Студента поверх тайла Выпуска.

Если тайлов Выпуска нет, которые соответствуют этим критериям, или вы не можете пожертвовать Книгу требуемой дисциплины, вы не можете выпустить выбранного Студента. Вместо этого вы можете выбрать другого Студента или выполнить другое действие. Вы также не можете завершить это действие, если у вас нет пустых слотов для добавления тайла Выпуска.



Если игрок берет последний тайл Выпуска из любой из 4 дисциплин, он размещает соответствующий тайл Sankore (как указано в в нижней части каждого столбца на планшете) в Sankore Madrasa. Как обычно при размещении тайла Sankore немедленно получите награду на жетоне (а также 1 соответствующий жетон Престижа, если он еще доступен).

Во время подсчета очков в конце игры, каждый игрок получает жетон Престижа, указанный на полученных им, тайлах Выпуска.



ДЕЙСТВИЕ: Обмен Милости

Выберите одно из: **Взять Милость ИЛИ Вернуть Милость.** Оба действия считаются версией одного и того же действия, и вы должны выполнить 2 разных действия в свой ход. Таким образом, вы не можете выполнить обе версии, как 2 отдельных действия в тот же ход.

ВЗЯТЬ МИЛОСТЬ

Выберите и получите 1 награду с деления на шкале Милости непосредственно под вашим диском Милости, или с любого деления слева от него. Подробное описание всех символов на шкале Милости смотрите в Приложении Символы на последней странице.

Возьмите 1 тайл Милости из общего запаса. Разместите его так, чтобы он закрывал 2 нижних места Престижа на вашем планшете игрока. Это ограничит количество жетонов Престижа, которые вы можете сохранить, и, следовательно, сколько вы сможете сохранить очков Престижа на конец игры.

СОВЕТ

Тайлы Милости ограничивают количество жетонов Престижа, которые могут быть на вашем планшете игрока.

ВЕРНУТЬ МИЛОСТЬ

Верните самый верхний тайл Милости с планшета игрока в общий запас.

by Shustrila

ПРИМЕР ИГРЫ: ВЗЯТЬ МИЛОСТЬ



Red нужны ресурсы, поэтому решает **Взять Милость**. Его диск Милости находится на 4-ом делении шкалы Милости, это означает, что он может получить любую из 4-х первых наград. Доступные варианты:

1. 1 Золото **ИЛИ** 1 Соль
2. 1 Книга любой дисциплины
3. 1 Студент любой дисциплины (с любого места в любой Очереди Студентов)
4. 2 Золота

Red решает взять 2 Золота (1). Он размещает жетон Милости на планшете Ресурсов (2), сокращая количество доступных мест для жетонов Престижа, прежде чем добавить 2 Золота в свое хранилище рядом с планшетом ресурсов (3).

ШКАЛА МИЛОСТИ

Этот символ позволяет вам переместить диск Милости на 1 деление вправо вдоль шкалы Милости. Это показатель признания со стороны Mansa Musa за вклад в укрепление репутации Timbuktu. Чем сильнее уважение Mansa Musa к вам, тем больше милости он будет готов предоставить вам, если вы об этом попросите. Если ваш диск уже находится на самом правом делении шкалы, вы не получите никакой выгоды от любых дальнейших перемещений по шкале.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнить любое количество бонусных действий в свой ход. Они могут быть выполнены до или после любого из ваших основных действий, но не во время. Вы не можете прервать выполнение основного действия, выполнив бонусное действие.



БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ: Перевести Студента

Потратьте 1 жетон Вдохновения и выберите Студента 1 уровня или выше. Переместите выбранную фигурку Студента в любое пустое место для Студентов на том же уровне, на котором он находится в данный момент.

СОВЕТ

Жетоны Вдохновения обеспечивают большую гибкость с вашими студентами, позволяя вам перемещать их для более эффективного выполнения основного действия **Проведение Урока**.



БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ: Продвинуть Студента

Потратьте 1 жетон Вдохновения и выберите любого Студента на планшете игрока, который занимает место для Студентов непосредственно под тайлом Урока. Если в месте над ним отсутствует тайл Урока, вы должны выбрать другого Студента. Переместите выбранную фигурку Студента в пустое место для Студентов на уровень выше, перемещая его через тайл Урока, под которым она находилась. Вы должны следовать стрелкам, указанным на планшете игрока. Над местом для Студентов, в которое вы перемещаете Студента, необязательно должен быть тайл Урока.



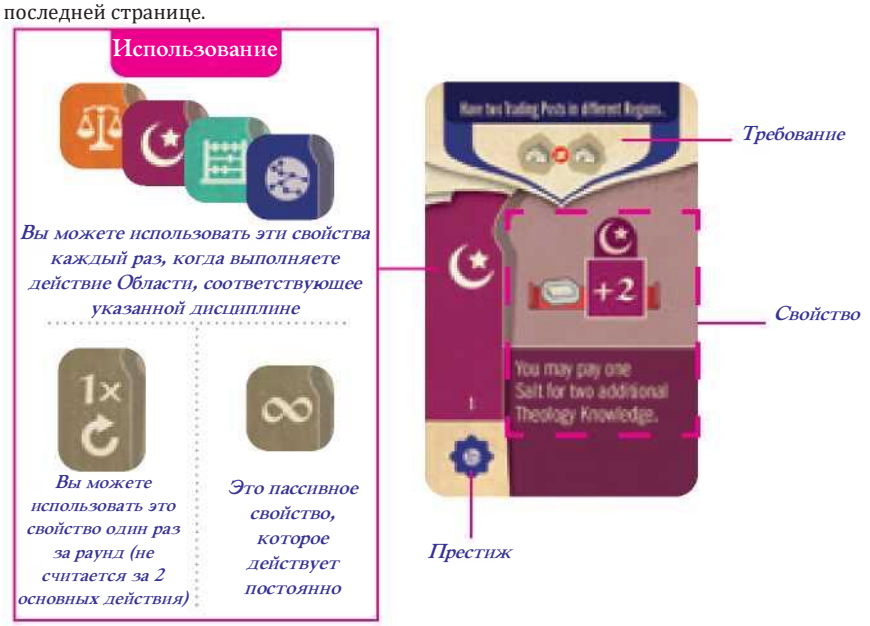
БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ: Написать Книгу

Потратьте 1 жетон Вдохновения, чтобы взять 1 Книгу любой дисциплины из запаса и поместить его на пустое место вашей Книжной полки.



БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ: Выполнить карту Цели

Выберите карту Цели в вашей руке, требования которой вы выполнили, и разыграйте её лицевой стороной вверх перед собой. Выполненные карты Целей предоставляют доступ к свойствам, которые вы можете использовать во время вашего хода, а также приносят вам очки Престижа в конце игры. Для разъяснений более сложных свойств карт смотрите Приложение Символы на последней странице.



СОВЕТ

Карты Целей зададут вам определенное направление в начале игры. Рекомендуем обращать внимание на карты Цели при принятии решений, чтобы вы могли выполнить их как можно скорее. Свойства и требования на картах помогут вам сформировать вашу стратегию.

ДЕЙСТВИЯ ОБЛАСТИ

Действие области является частью основного действия ***Провести урок*** и относится к одной из 4 областей игрового поля; ***Астрономия***, ***Теология***, ***Математика*** или ***Право***.

В ходе действий используются **Знания** для размещения Торговых постов, Мечетей, частей Стены и Короны с планшета игрока в соответствующие области игрового поля.



Торговые Посты размещаются в области *Астрономия*.



Части Стены размещаются в области *Математика*.



Мечети размещаются в области *Теология*.



Короны размещаются в области *Право*.

Знания и Стоимости

Каждое место в каждой области имеет требование, которое должно быть выполнено с использованием Знания, доступное игроку при выполнении действия. Также места имеют стоимость в дополнительных ресурсах.
Чтобы соответствовать требованию по Знанию, игрок должен достичь или превысить значение, указанное на месте, суммируя свои **Школьное Знание**, **Общее Знание** и любые **Бонусные Уроки по соответствующей дисциплине.**

ШКОЛЬНОЕ ЗНАНИЕ

Это самое наибольшее открытое число на планшете игрока, где хранятся соответствующие фигуры.

Школьное Знание, изображенное ниже, составляет **3**.



ОБЩЕЕ ЗНАНИЕ

Это самое наибольшее открытое число в **Очереди Студентов** в соответствующей области.

Общее знание, изображенное здесь, составляет **4**.



БОНУСНЫЙ УРОК

Их можно найти на обучаемом тайле Урока.

Бонусный урок, изображенный здесь, составляет **2**.

Помните, что этот бонус действует только, если Студент и тайл Урока принадлежат к одной и той же дисциплине!



ПОЛНОЕ ЗНАНИЕ

В этом случае суммарно **Знания *Астрономия***, доступные этому игроку, составляет **9** (3+4+2).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ И ТРЕБОВАНИЯ

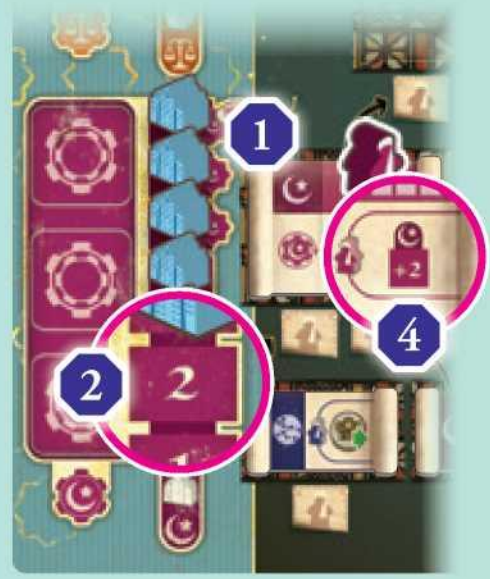
Все места имеют дополнительную стоимость и/или требования в дополнение к Знанию. Эта стоимость и требования указаны на красной дорожке, как показано в примерах ниже. Для некоторых особо ценных мест также требуется Поддерживаемый Урок (см. стр. 12), который обозначен 2 фигурками, как показано ниже.



Обратите внимание, что, когда красная дорожка проходит под несколькими местами, её стоимость применяется на ВСЕ эти места.

Когда указано несколько затрат и требований, то **все** они должны быть выполнены для доступа к месту. В приведенном выше примере для обоих мест Права требуется 1 книга **и** Поддерживаемый Урок. Место Права слева требует 7 Знаний, в то время как место справа требует 8.

ПРИМЕР ИГРЫ: ЗНАНИЯ И СТОИМОСТИ



Blue проводит урок ***Теологии*** 1. Её Школьное Знание составляет 2 (Blue уже провела 2 урока ***Теологии***) 2, Общее Знание ***Теологии*** составляет +3 (изображено в Очереди Студентов) 3, а Продвинутый Урок, проводимый ею, дает бонусный урок +2 4. Это дает ей в суммарно Знания на 7.
У Blue достаточно Знания для размещения Мечети в место Aoudaghost, которое требует 7 Знания 5. Однако, для размещения здесь также требуется её проведение Поддерживаемого Урока с 2 Студентами, которых у неё нет. Вместо этого она выбирает разместить Мечеть в месте Djenne, которое требует Знание в 5 6. Это место также стоит 2 Соли и приносит Blue награды этого места (подробнее об этих наградах позже).



by Shustrila

Действие Области: Астрономия

Действие в *области* ***Астрономия*** позволяет вам перемещать вашего Верблюда по маршрутам на карте. Карта разделена на 4 региона, обозначенные A—D. На каждом маршруте указано требование в Знании, необходимое для перемещения по нему. Верблюд может переместиться на несколько шагов в рамках одного действия области Астрономия, до тех пор, пока ваше общее Знание равно или превышает сумму требований к Знанию по всему маршруту. Ваш Верблюд может проходить через другого Верблюда или Торгового Поста, но должен завершить движение на свободном Оазисе.

При проведении будущих уроков Астрономии, вы можете либо продолжить с текущей позиции вашего Верблюда, либо стартовать заново из Timbuktu в начале области Астрономия.

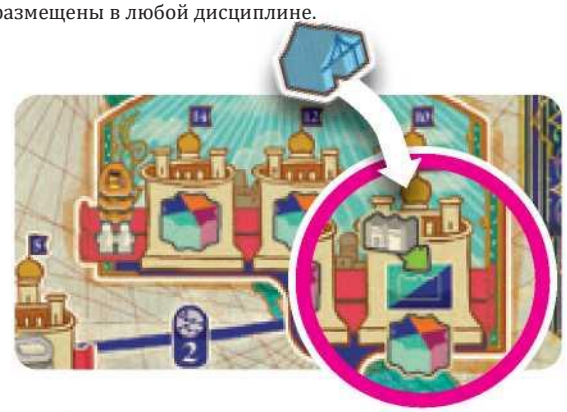
Всякий раз, когда ваш Верблюд останавливается в Оазисе, вы должны потратить 1 Золото, чтобы поместить Торговый Пост с вашего планшета игрока в этом Оазисе, а затем получить 2 Соли.

Если ваш Верблюд первым пересечет одну из пунктирных линий , возьмите тайл Sankore с региона и поместите его в самое нижнее свободное место Sankore Madrasa, получив за размещение указанный бонус.



Чтобы отправиться в один из 8 Портовых Городов (пример изображен справа), вы должны проводить Поддерживаемые Уроки. У вас есть выбор из 3 мест для размещения вашего Торгового Поста, каждый из которых дает свой бонус. Торговые Посты в Торговых Городах стоят 2 или 3 Золота каждый (как указано на игровом поле) вместо 1. Каждое место может быть занято только 1 игроком, но тот же или другие игроки могут разместить другой Торговый Пост на другом месте в том же Торговом Городе. Установив Торговый Пост в одном из Торговых Городов, вы должны немедленно вернуть вашего Верблюда в Timbuktu.

Крайнее правое место как в Suakin, так и в Zeila позволяет вам разместить бесплатно часть Стены в области ***Математика***. Часть Стены может быть размещена в верхний левый угол, место темно-синего цвета, которое является единственным путем размещения части Стены в этом месте. Вы не открываете тайл Sankore, когда размещаете часть Стены таким образом. Крайние правые места в остальных Портовых Городах приносят вам награды в виде тайлов Навыка, которые могут быть размещены в любой дисциплине.





Историческая справка

Trans-Saharan маршруты были связаны с торговлей золотом-солью.

Золото было в изобилии на юге Empire и пользовалось большим спросом за ее пределами. В Сахаре добывали соль — весьма ценный продукт, который в городах был необходим для консервирования пищи.

Длинные караваны пересекали пустыню, перевозя мешки с золотом, а на обратном пути везли глыбы соли.

Караваны находились в пути несколько недель: они передвигались по ночам, а днём отдыхали.

Достижения в астрономии позволили точно перемещаться между отдалёнными водопоями и торговыми постами.

Благодаря путешествиям империя укрепила свои связи с более широким Muslim миром, обмениваясь знаниями и получая доступ к богатому наследию богословских исследований. Это, в свою очередь, способствовало налаживанию более прочных отношений с Muslim соседями и открыло новые торговые маршруты.

Когда караваны достигали отдалённых городов на побережье Африки, они возвращались не только с ценными товарами, но и с выдающимися учёными из местных университетов, которые зачастую становились преподавателями в University of Sankore.

ПРИМЕР ИГРЫ: АСТРОНОМИЯ

Yellow проводит урок ***Астрономии*** с 2 студентами, активируя Студента ***Астрономии***. Его общий уровень Знания составляет 4, что достаточно для перемещения его Верблюда 1 на 2 шага от текущего Оазиса до Портового Города Fez 2.

Поскольку игрок первым пересекает пунктирную линию в регионе A, он забирает соответствующий тайл Sankore 3, и размещает его в Sankore Madrasa, получая за размещение бонус, указанный на тайле (1 Вдохновение).

Он тратит 2 Золота, чтобы разместить Торговый Пост в один из 3 доступных мест в Fez.

Поместив его на среднее место, он получает жетон Престижа ***Теологии*** 4. Затем он возвращает своего Верблюда обратно в Timbuktu и завершает свое действие.



Действие Области: Теология

Действие в *области* ***Теология*** позволяет вам размещать Мечети на свободные места в *области* ***Теология***. Эта область состоит из 4 регионов, A—D, в каждой из них по 2 города. Каждое место имеет требование в Знании и стоимость в Соли; места в нижнем ряду каждой секции стоят 1 Соль, места в среднем ряду – 2 Соли, а места в верхнем ряду – 3 Соли. Кроме того, чтобы занять место в верхнем ряду, вы должны провести Поддерживаемый Урок.

Размещая Мечети в 2 нижних рядах области ***Теология***, вы получаете жетон Книги в этом месте.

Размещая Мечети в среднем ряду, также активируете все жетоны Навыка в соответствующей секции Навыка планшета игрока.

Размещая Мечети в верхнем ряду, у вас будет 2 возможных награды. Место слева в каждом Городе дает вам, изображенный на нем, тайл Навыка. Вы должны разместить тайл Навыка в секцию Навыка указанной дисциплины. Место справа в каждом Городе позволяет вам добавить Студента определенной дисциплины Sankore Madrasa. Этот Студент может быть либо с тайла Выпуска, либо с планшета игрока. Он размещается на место, соответствующее дисциплине Студента. При размещении, вы немедленно получаете жетон Престижа за каждый видимый символ Престижа **той же дисциплины** в Sankore Madrasa.

Кроме того, первый игрок, разместивший Мечеть в верхнем ряду Города в каждом регионе, добавляет тайл Sankore с этого Города в Sankore Madrasa.

ПРИМЕР ИГРЫ: ТЕОЛОГИЯ

Blue проводит урок ***Теологии*** с 2 Студентами, активируя Студента ***Теологии***. Её общий уровень Знания составляет 10. Blue тратит 3 Соли и размещает Мечеть в Tadmekka 1.
Как первый игрок, разместивший Мечеть в Tadmekka, Blue немедленно размещает тайл Sankore 2 в Sankore Madrasa, получая за размещение бонус, указанный на тайле (1 Вдохновение).

Затем она получает бонус, указанный на месте Tadmekka 3, перемещая Студента ***Астрономии*** с планшета игрока в одно из специальных мест ***Теологии*** в Sankore Madrasa 4.
Blue получает 2 жетона Престижа ***Астрономии*** из запаса, поскольку в Sankore Madrasa указаны 2 символа Престижа ***Астрономии***.



Действие Области: Математика

Действие в *области* ***Математика*** позволяет вам поместить части Стены по периметру Sankore Madrasa. В области есть 2 горизонтальные стены, A и C, и 2 вертикальные стены, B и D. Каждое место требует ваше пожертвование в Библиотеку; места в горизонтальных стенах требуют 1 Книгу любой дисциплины, а места в вертикальных стенах – 2 Книги 2 разных дисциплин. Кроме того, вы должны провести Поддерживаемый Урок, чтобы разместить в вертикальные стены. Вы не можете выбрать место, в котором уже стоит часть Стены.

Всякий раз, когда вы размещаете часть Стены, выберите 1 любой тайл Sankore, лежащий все еще стороной Престижа вниз в одном столбце или ряду с частью Стены, которую только что разместили. Немедленно получите указанный на нем бонус, а затем откройте этот жетон стороной Престижа вверх.

Вы получаете 1 золото за каждый символ вдоль выбранного ряда или столбца, независимо от того, открывали ли вы тайл Sankore или нет.

ПРИМЕР ИГРЫ: МАТЕМАТИКА

Red проводит урок ***Математики*** с общим уровнем Знания – 4. Он размещает часть Стены на место с номером 4 на верхней горизонтальной стене 1, жертвуя Книгу в библиотеку из своей Книжной полки.

Он выбирает верхний тайл Sankore в том же столбце, что и его часть Стены 2, получая за размещение бонус, указанный на тайле (действие Милость), а затем открывает тайл.

Наконец, за каждый символ в этом столбце он собирает 1 Золото, в общей сложности – 2.



by Shustrila

Действие Области: Право

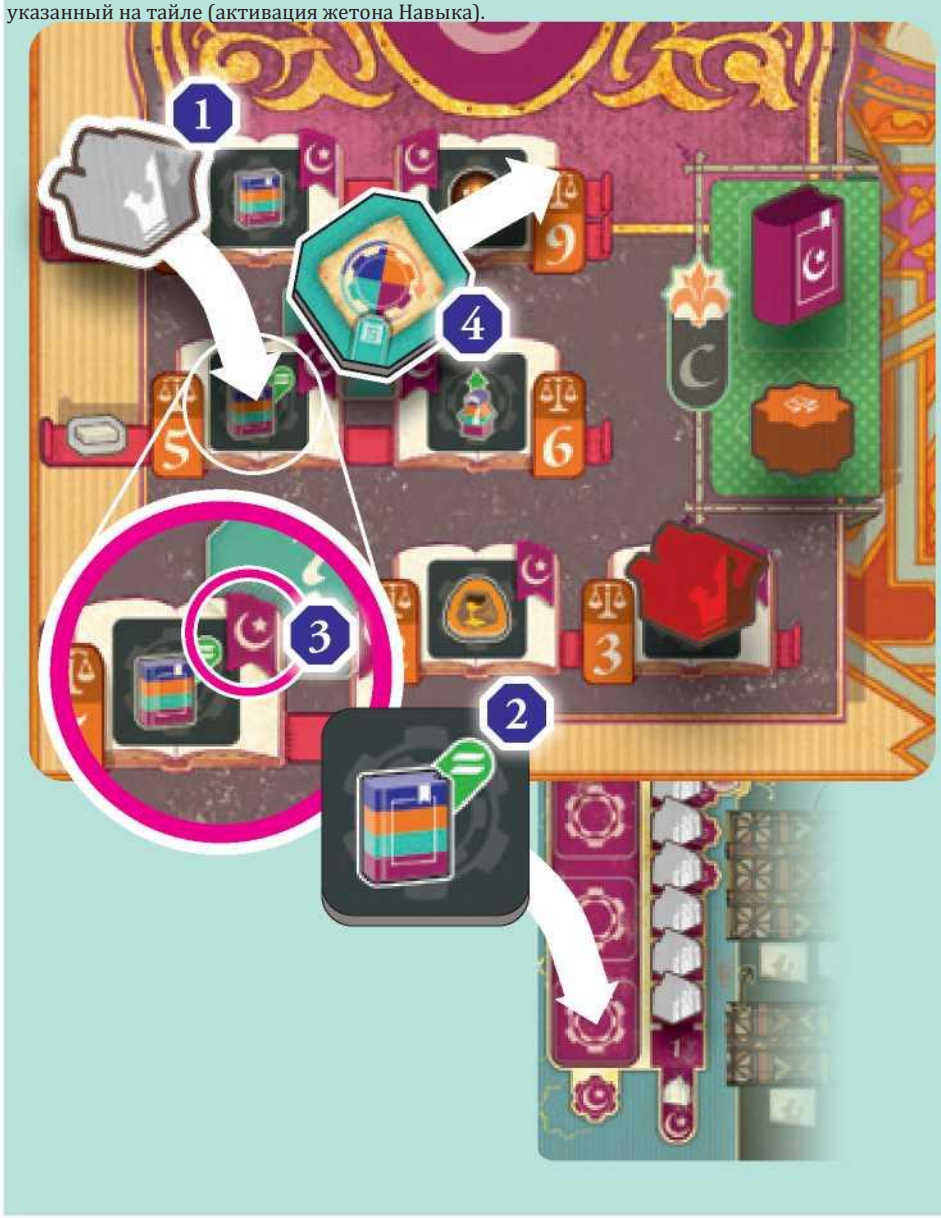
Действие в *области* ***Право*** позволяет вам размещать Короны в свободные места в области ***Право***. Эта область состоит из 4 регионов, A—D, каждый из которых соответствует одной из 4 дисциплин. Каждое место имеет требование в Знании и дополнительную стоимость, в зависимости от его ряда; места в нижнем ряду каждого региона стоят 1 Золото, места в среднем ряду – 1 Соль, а места в верхнем ряду – 1 Книга любой дисциплины. Кроме того, чтобы поместить Корону в верхнем ряду, вы должны провести Поддерживаемый Урок.

Размещая Корону в любом месте области ***Право***, вы получаете указанный тайл Навыка (см. стр. 12), который должен быть размещен в секции Навыка дисциплины этого региона (обозначен лентой, свисающей над символом тайла Навыка – см. пример ниже). Первый игрок, разместивший Корону в один из 2 верхних рядов любой дисциплины региона, также затем размещает тайл Sankore в Sankore Madrasa и получает бонус за его размещение.

Наконец, при размещении Короны в верхний ряд, вы собираете любые жетоны Престижа и Книги, присутствующие в месте Переполнения, непосредственно над ней.

ПРИМЕР ИГРЫ: ПРАВО

White проводит урок ***Права*** с общим уровнем Знания – 5. Он тратит 1 Соль, размещая Корону в место '5' в регионе ***Теологии*** (1). Во-первых, White получает тайл Навыка "Книга", изображенный на этом месте (2), и добавляет его в секцию Навыка ***Теологии*** на планшете игрока, как указывает лента, свисающая над символом тайла Навыка (3). Затем, поскольку он первым разместил Корону в один из 2 верхних рядов этого региона, он добавляет соответствующий тайл Sankore (4) в Sankore Madrasa, получая за размещение бонус, указанный на тайле (активация жетона Навыка).



КОНЕЦ ХОДА

Проверка Большинства

Если во время вашего хода, вы взяли фигурку Студента с места для Студентов, как любую из двух показанных здесь, вы запускаете подсчет большинства для соответствующей области. Подсчет большинства по Книгам и Престижу решается аналогичным путем.



Каждая из 4 дисциплин областей игрового поля разделена на 4 региона, обозначенные A—D. Когда в какой-либо области запускается подсчет очков, определите, у кого из игроков наибольшее количество фигур в каждом регионе. В случае равенства, между 2 или более игроками, тот игрок, чья фигура размещена на месте с наибольшим номером, получает большинство.



В обоих случаях подсчета большинства, переместите жетон Престижа с места Очереди Студентов, которое запустило подсчет большинства, в область ***Право***. Он размещается в области Переполнения в верхней части региона, соответствующей дисциплины решаемой области.



При определении большинства по Книгам, победитель каждого региона получает Книгу, размещенную на игровом поле во время подготовки.

При определении большинства по Престижу, победитель каждого региона получает жетон Престижа, размещенный на игровом поле во время подготовки.

Если в регионе не было размещено ни одной фигуры игроков, Книга или жетон Престижа вместо этого размещается в области ***Право*** в место Переполнения, которое соответствует дисциплине, где произошел запуск подсчета большинства. Книги и жетоны Престижа также размещаются в место Переполнения, если у победителя по большинству, недостаточно места в Книжной полке или хранилище Престижа.

ПРИМЕР ИГРЫ: ПОДСЧЕТ БОЛЬШИНСТВА

В свой ход, Red забирает шестого Студента из очереди для Студентов в области ***Теология*** (1). В конце его хода запускается подсчет большинства по Книге.

Жетон Престижа ***Теологии*** в Очереди для Студентов немедленно перемещается в место Переполнения ***Теологии*** в области ***Право*** (2).

Затем определяется, кто из игроков побеждает в каждом регионе области ***Теология***:



СОВЕТ

Подсчет большинства всегда проходит в конце хода, после того как вы завершите все основные и бонусные действия своего хода. Это означает, что, если запускаете подсчет большинства по Книге в какой-либо области, вы не сможете использовать ни одну из вновь полученных Книг до начала своего следующего хода.

Проверка Пределов Хранения

Вы можете хранить до 2 Вдохновения, 6 Золота, 4 Соли и 3 Книги по каждой дисциплине. Эти ограничения указаны на планшете Ресурсов. Хотя во время своего хода вы можете превысить эти ограничения, но на этапе **проверки ограничений хранения** вашего хода, потребуется вернуть в общий запас все Вдохновения, Золото, Соль или Книги, для которых у вас нет места.

Количество жетонов Престижа, которые вы можете хранить, зависит от количества жетонов Милости, которые у вас есть. Если у вас недостаточно места для хранения всех ваших жетонов Престижа, вы можете выбрать, какие из них вернуть в общий запас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда кто-либо из игроков размещает тайл Sankore, который завершает строительство Sankore Madrasa. Игра продолжается до тех пор, пока у каждого игрока не будет одинаковое количество ходов, после чего начинается финальный подсчет очков.

Если вам нужно разместить тайл Sankore после окончания игры, вы можете либо получить бонус и сбросить тайл, либо оставить тайл перед собой стороной с символом Престижа вверх. В конце игры это будет засчитано как 1 Престиж, но его не нужно размещать в хранилище Престижа.

Разрешение Оставшегося Большинства

Сначала выполните все не проведенные подсчеты большинства по Престижу, как описано на стр. 17.

Присвоить Престиж Sankore Madrasa

Для каждого тайла Sankore в Sankore Madrasa с видимым символом Престижа ( ), проверьте количество частей Стены в соответствующем ряду и столбце. Игрок с наибольшим количеством частей Стены забирает тайл Sankore, который считается, как жетон Престижа при финальном подсчете очков, но его не нужно размещать в хранение Престижа. В случае равенства, побеждает игрок с наибольшим значением у части Стены. Если равенство сохраняется, то побеждает игрок с частью Стены, которая размещена вдоль вертикальной стены. Часть Стены в угловом месте побеждает во всех спорных ситуациях.

ПРИМЕР ИГРЫ: SANKORE MADRASA

На приведенной ниже схеме показано, какому игроку достается каждый тайл Sankore. Линии, окрашенные в цвет каждого игрока, соединяют каждый тайл Sankore с частями Стены, которые поспособствовали им выиграть их.

Тайл Sankore ***Права*** в верхнем левом углу (1) имеет 1 желтую часть Стены в том же столбце, а также 1 синюю часть Стены и 1 белую часть Стены в том же ряду. Угловое место (2) побеждает во всех спорных ситуациях, потому Blue получает тайл Sankore.

Тайл Sankore ***Астрономии*** во втором ряду (3) имеет 1 красную часть Стены (4) и 1 синюю часть Стены (5) в том же столбце, а также 1 желтую часть Стены (6) в том же ряду, создавая 3-стороннее лидерство. В случае равенства, мы смотрим на наибольшее значение части Стены: желтая часть Стены с наибольшим значением 7, поэтому Yellow получает тайл Sankore.



by Shustrila

Определение Значений жетонов Престижа

Значение каждого символа Престижа определяется в зависимости от распределения Книг в Библиотеке. Символы Престижа каждой дисциплины начинаются со значения 0.

Для каждой полки определите, какая дисциплина представлена наибольшим количеством Книг, а какая — вторым по величине количеством. В случае равенства, побеждает дисциплина, которая первой достигла этого количества Книг (размещенная крайней слева).

Дисциплина с наибольшим количеством Книг на полке, добавляет 2 очка к значению его символов престижа. Дисциплина со вторым по величине большинством Книг, добавляет 1 к значению его символов Престижа. Значение символов Престижа каждой дисциплины – это сумма очков, подсчитанных на всех полках.

ПРИМЕР ИГРЫ: ЗНАЧЕНИЯ ПРЕСТИЖА



Если к концу игры распределение книг будет таким, то значения престижа окажутся следующими:

- Символы Престижа ***Теологии*** дают по 2 очка каждый (Книги ***Теологии*** встречаются чаще всего на верхней полке*)
- Символы Престижа ***Астрономии*** дают по 1 очку каждый (Книги ***Астрономии*** вторые по количеству на верхней полке*)
- Символы Престижа ***Права*** дают по 3 очка каждый (Книги ***Права*** встречаются чаще всего на средней полке, а на нижней вторые по количеству)
- Символы Престижа ***Математики*** дают по 3 очка каждый (Книги ***Математики*** встречаются чаще всего на нижней полке, а на средней полке вторые по количеству)

* **Прим.:** На верхней полке, у каждой из дисциплин ***Теологии*** и ***Астрономии*** по 4 Книги, но последняя Книга ***Теологии*** была добавлена раньше, чем последняя Книга ***Астрономии*** в этом ряду, поэтому ***Теология*** имеет преимущество.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ПОДГОТОВКА БИБЛИОТЕКИ

Для более сложного варианта игры переверните планшет Библиотеки стороной с 6 полками (см. подготовку на стр. 8). В этом варианте Книги можно размещать на любой из 6 полок. В конце игры при подсчете очков учитывается только тот тип Книг, который встречается на каждой из 6 полок чаще всего. Победители на больших полках добавляют 2 очка к значению символов Престижа своей дисциплины, а победители на небольших полках добавляют 1 очко к значению символов Престижа своей дисциплины.

Финальный Подсчет очков

Подсчитайте общее количество символов Престижа для каждой дисциплины, и умножьте каждую сумму на значение символа Престижа соответствующей дисциплины. Символы Престижа можно найти:

1. **на жетонах Престижа в хранилище Престижа**
2. **на собранных тайлах Sankore**
3. **на 4 секциях планшета игрока**
4. **на выполненных картах Цели**
5. **на тайлах Выпуска**

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае равенства, победителем становится игрок с наименьшим количеством жетонов Милости в его хранилище Престижа. Если равенство сохраняется, победителем становится игрок с наибольшим количеством жетонов Престижа.

ПРИМЕР ИГРЫ: ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Это окончательное состояние для игрока Blue. Он подсчитывает общее количество символов Престижа для каждой дисциплины и умножает, полученную сумму на значение символа Престижа.

По ***Теологии***, у него 13 символов Престижа, каждый из которых дает 2, итоговый результат равен **26**:

- 5 на жетонах Престижа (1)
- 4 Престижа на тайлах Выпуска (2)
- 1 на тайле Sankore (3)
- 2 Престижа на выполненных картах Цели (4)
- 1 открытый Престиж в области Теология планшета игрока (5)

По ***Астрономии***, у него 8 символов Престижа, каждый из которых дает 1, итоговый результат равен **8**:

- 3 на жетонах Престижа (1)
- 3 Престижа на тайлах Выпуска (2)
- 1 на тайле Sankore (3)
- 1 Престижа на выполненных картах Цели (4)

По ***Математике***, у него 6 символов Престижа, каждый из которых дает 3, итоговый результат равен **18**:

- 2 на жетонах Престижа (1)
- 3 Престижа на тайлах Выпуска (2)
- 1 на тайле Sankore (3)

По ***Праву***, у него 2 символа Престижа, каждый из которых дает 3, итоговый результат равен **6**:

- 1 на жетонах Престижа (1)
- 1 Престижа на выполненных картах Цели (2)

Чтобы получить итоговый результат он складывает **26** + **8** + **18** + **6**, в результате конечный итоговый результат равен **58**.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме Sankore, вы будете играть против одного из великих ученых Timbuktu, который будет совершает ходы по иным правилам, нежели вы. В тексте правил “вы” или “игрок” относится к игроку-человеку, а “он”, “они” или “Ученый” относится к вашему вымышленному сопернику.

Исторические Противники

Легкий *- Muhammad Abd Allah: Это вымышленный ученый низшего уровня.*

Средний *- Katib Musa: Из Tarikh al-Sudan, имам главной мечети. Первыми членами имамата были Sudani юристы, которые занимали свои посты во времена правления Malian и часть периода правления Tuareg. Последним из имамов был юрист Katib Musa, который оставался имамом на протяжении сорока лет.*

Сложный *- Muhammad al-Kabari: Из Tarikh al-Sudan, известный как “мастер мастеров”.*

Очень Сложный *- Sidi Yahya: Из Tarikh al-Sudan, упоминается как учёный из North Africa, который около 1450 года обосновался в Timbuktu (современник Muhammad al-Kabari) и стал святым покровителем Timbuktu.*

Подготовка

Подготовьте игру так же, как для двух игроков со следующими изменениями в игровой области и в компонентах для Ученого:

1. Выберите уровень сложности и найдите планшет игрока, на обратной стороне которого указан выбранный вами уровень сложности. Уровни сложности обозначены на каждом планшете игрока следующим образом:



Легкий *Средний* *Сложный* *Очень Сложный*

Поместите этот планшет игрока стороной для одиночной игры вверх, чтобы сформировать игровую область Учёного.

2. Выбрав свой собственный цвет игрока, выберите цвет игрока для Ученого и разместите Торговые посты, Мечети, части Стены и Короны (совместно называемые, как “фишки”) на соответствующие места планшета для одиночной игры.
3. Поместите Верблюда Ученого в место Timbuktu области ***Астрономия***.
4. Не давайте Учёному планшет Ресурсов или какие-либо начальные ресурсы.
5. Не размещайте диск Милости Ученого на шкалу Милости, вместо этого верните его обратно в коробку.
6. Положите тканевый мешок рядом с планшетом для одиночной игры; он понадобится для выполнения последующих ходов Учёного.
7. Перемешав карты Целей, сформируйте для Ученого колоду из 4 лицевой стороной вниз. Поместите эту колоду рядом с планшетом для одиночной игры.
8. Поместите планшет Библиотеки стороной с 3 полками вверх.
9. Вы будете выступать в роли первого игрока.
10. Вы выбираете свой начальный набор из тайла Продвинутого Урока, Студента и Книги, как обычно. Чтобы определить, какой из оставшихся наборов достанется Учёному, возьмите верхнюю карту из стопки оставшихся карт Целей. Выберите набор, в котором есть тайл Продвинутого Урока, соответствующий дисциплине на этой карте, если возможно. Если нет, вместо этого выберите набор, в котором есть жетон Книги, соответствующий дисциплине на этой карте. После выбора верните эту карту и остальные карты Целей в коробку.
11. Поместите Студента Ученого в мешок, тайл Продвинутого Урока в нижнюю центральную ячейку планшета для одиночной игры, а жетон Книги рядом с этим планшетом.

Обзор Игрового процесса

Вы и Ученый совершаете ходы по очереди, пока не наступит завершение игры. Это происходит либо когда, как обычно, на последнее место в Sankore Madrasa выкладывается тайл Sankore, либо после того, как Ученый завершит свой 16-тый ход. Игра Ученого разделена на 3 фазы.

Каждая фаза состоит из определенного количества ходов. В каждый ход Ученый выбирает **“текущую дисциплину”** (либо вытягивая из колоды карт Целей Ученого, либо доставая из тканевого мешка, в зависимости от текущей фазы). Затем Ученый совершит определенное количество действий (не обязательно 2), в зависимости от текущего хода, текущей фазы, и выбранного вами уровня сложности. Последним действием каждого хода Ученого всегда будет ***Проведение Урока*** по текущей дисциплине (см. стр. 21).

Учёный никогда не получает и не тратит Золото, Соль или Вдохновение.

Учёный хранит Книги и жетоны Престижа в неограниченном количестве рядом с планшетом для одиночной игры.

ВЫБОР ОБЛАСТЕЙ / ДИСЦИПЛИН

На каждый ход Ученого будет **“текущая дисциплина”**. При выполнении действий, он всегда старается выбрать эту дисциплину, когда возможно. Если по какой-либо причине он не может выбрать текущую дисциплину, он переходит к следующей области против часовой стрелки. Это означает что, если текущая дисциплина ***Астрономия***, то следующей будет ***Теология***, затем ***Математика***, а после ***Право***. Это относится и при выборе конкретного тайла Sankore или получении жетона Престижа определенного типа.



Фаза 1

ФАЗА 1 ПРОХОДИТ В ПЕРВЫЕ 4 ХОДА

В каждый ход открывайте верхнюю карту из колоды Ученого. Символ Престижа в нижней части карты Цели определяет текущую дисциплину на этот ход. Поместите карту в ячейку с наименьшим номером по внешнему краю планшета для одиночной игры. Эта ячейка покажет вам, какие действия совершит Ученый в этом раунде, прежде чем выполнить действие ***Провести Урок***.

Фаза 2

ФАЗА 2 ПРОХОДИТ ЗА 5 ХОДОВ

В каждый ход доставайте 1 фигурку Студента из мешка (в котором изначально находится 1 Студент, добавленный при подготовке, и еще 4 будут добавлены во время 4 ходов в фазе 1). Дисциплина Студента определяет текущую дисциплину на этот ход.

Поместите Студента на самое левое пустое место в ряду фазы 2 на планшете для одиночной игры. На каждом месте изображен символ тайла Продвинутый Урок. Выполнив действие ***Учредить Продвинутый Урок***, поместите выбранный тайл Продвинутого Урока в место с наименьшим номером на планшете для одиночной игры. Это место покажет вам, какие еще действия выполнит Ученый в свой ход, прежде чем выполнить действие ***Провести Урок***.

Фаза 3

ФАЗА 3 ДЛИТСЯ ДО КОНЦА ИГРЫ, МАКСИМУМ ЗА 7 ХОДОВ

В начале фазы 3 возьмите все фигурки Студента с планшета для одиночной игры и поместите их в тканевый мешок.

В каждый ход доставайте Студента из тканевого мешка, Дисциплина Студента определяет текущую дисциплину на этот ход.

Поместите Студента на самое левое пустое место в ряду фазы 3 на планшете для одиночной игры. Это место покажет вам, какие еще действия выполнит Ученый в свой ход, прежде чем выполнить действие ***Провести Урок***.

by Shustrila

Действия Ученого



Пожертвовать Книгу в Библиотеку

В качестве действия Учёный жертвует Книгу в Библиотеку. Он не жертвует Книги в рамках проведения урока ***Математики*** или ***Права***.

Возьмите Книгу текущей дисциплины из общего запаса, если возможно. Если в общем запасе Книг по этой дисциплине нет, возьмите одну из личного хранилища Учёного, который служит резервом на случай, если Книги из общего запаса закончатся.

Размещая Книгу в Библиотеке, выбирайте полку в соответствии со следующими приоритетами:

1. Закрепите лидерство в 2 Книги на полке, где данная дисциплина уже побеждает (включая полку, где дисциплина на данный момент побеждает при равенстве).
2. Полка, где требуется наименьшее количество книг, чтобы получить большинство на полке (включая дисциплину, которая побеждает при равенстве).
3. Самая верхняя полка.



Зачислить студента по дисциплине

В качестве действия Учёный берёт фигурку Студента из Очереди, соответствующей текущей дисциплине, или из ближайшей дисциплины, если это невозможно. Он выбирает фигурку Студента в соответствии со следующими приоритетами:

1. Самый крайний Студент (Студент в каждой области, справа от которого нет других Студентов), соответствующий текущей дисциплине.
2. При равенстве, выберите Студента в области текущей дисциплины, или ближайшей области против часовой стрелки.
3. Если самый крайний Студент не соответствует текущей дисциплине, проверьте второго Студента правее и так далее, пока не найдете соответствующего Студента, который находится на наименьшем расстоянии справа и ближе всего к области текущей дисциплины.
4. Если в какой-либо Очереди для Студентов нет ни одного доступного Студента, соответствующего текущей дисциплине, выберите Студента, соответствующего следующей дисциплине против часовой стрелки.

После того как фигура Студента выбрана, поместите её в тканевый мешок.

Если этот Студент не был на самом правом месте в очереди, сдвиньте остальных Студентов влево, чтобы заполнить образовавшийся пустые места.



Зачислить студента по области

В качестве действия Учёный берёт крайнюю правую фигурку Студента из Очереди для Студентов в области текущей дисциплины, независимо от дисциплины этого Студента. Поместите выбранную фигурку Студента на тайл Продвинутого Урока, который запустил это действие.



Учредить Продвинутый Урок

В качестве действия Учёный берёт тайл Продвинутого Урока, соответствующий текущей дисциплине, и размещает его на место с наименьшим номером на планшете для одиночной игры. Заполняемое место будет указывать, из какого ряда выбрать тайл Продвинутого Урока. С самого нижнего ряда на 5 ходу, второго снизу на 6 ходу и так далее. Ученому не нужно жертвовать Книги в Библиотеку, чтобы получить тайл Продвинутого Урока.



Получить Престиж

В качестве действия Ученый получает жетон Престижа текущей дисциплины из общего запаса и размещает его в своё личное хранилище.

Прим.: Если в общем запасе не осталось соответствующих жетонов Престижа, он получает жетон, соответствующий следующей дисциплине против часовой стрелки.



Выпустить Студента

В качестве действия Учёный выпускает самого левого Студента в ряду фазы 3 на планшете для одиночной игры. Возьмите верхний тайл Выпуска, соответствующий выбранному Студенту, и разместите его над планшетом для одиночной игры с фигуркой Студента поверх него, как обычно.



Разместить тайл Sánkore

В качестве действия Учёный берёт тайл Sankore из общего запаса, соответствующий текущей дисциплине (на таких тайлах с обеих сторон изображен символ Престижа), и размещает его в Sankore Madrasa. Если Sankore Madrasa уже заполнéно, вместо этого поместите тайл Sankore в личное хранилище Ученого, он будет считаться как дополнительный символ Престижа при подсчете очков в конце игры. Ученый также получает соответствующий жетон Престижа из общего запаса.

В конце 16-го хода Учёного, если Sankore Madrasa еще не заполнено, продолжайте добавлять тайлы Sankore текущей дисциплины из общего хранилища, пока оно не заполнится. Если тайлов Sankore текущей дисциплины не хватает, добавляйте тайлы, соответствующие следующей дисциплине. На этом игра завершается, переходите к завершению игры и финальному подсчету очков.

СОВЕТ

Игра может завершиться задолго до седьмого хода 3 фазы, если Sankore Madrasa заполнится раньше.

Проведение Урока

Ученый выполняет только часть действия Области, основное действие ***Провести Урок*** текущей дисциплины. Для этого он размещает соответствующую фигуру в области соответствующей дисциплины. Если у Ученого не осталось фигур для текущей дисциплины, он выбирает следующую дисциплину. В рамках этого действия, эта новая выбранная дисциплина теперь считается текущей дисциплиной.

Учёный никогда не тратит Золото или Соль, и не жертвует Книги в Библиотеку в рамках действия ***Проведение Урока***.

Если Ученый обладает достаточным Знанием для места, которому обычно требуется Продвинутый Урок, он делает это, как описано ниже без необходимости выполнения каких-либо других требований.

Чтобы решить, куда Учений поместит фигуру, сначала подсчитайте Знания Ученого, суммируя Общие Знания и Школьные Знания Ученого по текущей дисциплине.

Следом, выберите единственное свободное место для размещения фигуру, используя следующие приоритеты, пока не будет выбрано единственное положение:

1. Регион, в котором Ученый может получить большинство голосов.
2. Регион, в котором Ученый может получить от вас большинство голосов.
3. Место с наибольшим значением, использующее максимум Знания*.
4. Регион, который стоит первым в алфавитном порядке (A, B, C, D).

*Если текущая дисциплина ***Астрономия***, Ученый передвигает своего Верблюда, используя Знания, как это сделал бы игрок, и может начать либо со своего текущего местоположения, либо Timbuktu, в зависимости от того, что позволит ему добраться до наиболее предпочтительного пустого места Оазиса (см. пример ниже).

Если текущая дисциплина ***Математика***, Ученый открывает тайл Sankore, ближайший к фигуре, только что размещенной.

Если знаний Ученого было достаточно, чтобы поместить фигуру на место Поддерживаемого Урока, Ученый также получает бонус Поддерживаемый Урок, как описано ниже, в зависимости от текущей дисциплины.

ПРИМЕР ИГРЫ: ПРОВЕДЕНИЕ УРОКА — ТЕОЛОГИЯ

Текущая дисциплина ***Теология*** и общий уровень Знания Ученого равен 3. Ученый может получить большинство в любом из 4 регионов, разместив Мечеть в 1, 2, 3 или 4.

Он выбирает регион C, так как может получить в нем большинство. Он размещает Мечеть 3 место 3. Он берет Книгу и размещает её в личное хранилище. Ученый не тратит Соль.



ПРИМЕР ИГРЫ: ПРОВЕДЕНИЕ УРОКА — АСТРОНОМИЯ

Текущая дисциплина ***Астрономия*** и общий уровень Знания Ученого равен 9. Ученый удерживает большинство в регионах C и D с одним Торговым Постом в каждом, в местах 1 и 2. В тот же момент вы удерживаете большинство в регионах A и B, разместив Торговые Посты более высокого значения, чем у Ученого, в местах 3 и 4. Теперь Ученый может получить большинство в регионе A или B. Место с наибольшим значением '13' в Tripoli 5, поэтому он выбирает его, отдавая предпочтение перед местом со значением '11' в Fez 6. Верблюд Ученого может добраться до этого места, используя Знание для перемещения, либо из текущей локации 2, либо из Timbuktu.



by Shustrila

Бонусы Поддерживаемых Уроков

АСТРОНОМИЯ

Учёный забирает жетон Престижа с того места, в котором поместил свой Торговый Пост. Если на месте несколько жетонов для выбора, Ученый выбирает жетон Престижа ***Астрономии***, если возможно.

ТЕОЛОГИЯ

Учёный забирает жетон Престижа, соответствующий дисциплине, связанной с регионом, в котором он поместил свою Мечеть.

МАТЕМАТИКА

Если в ряду, в который Ученый только что разместил свою часть Стены, меньше тайлов Sankore, на которых изображен символ Престижа, чем в любом другом ряду, продолжайте открывать ближайшие тайлы Sankore до тех пор, пока в этом ряду не окажется такое же количество тайлов Sankore с изображением Престижа.

ПРАВО

Вместо того, чтобы следовать обычным правилам приоритета при размещении Короны, Ученый выбирает место с наибольшим количеством жетонов Престижа, которые он сможет разместить исходя из своего текущего Знания. Если таких мест несколько, он применяет обычный порядок приоритета между ними. Когда он размещает свои Короны, он добавляет все Книги и жетоны Престижа из связанного места Переполнения в свое личное хранилище.

ПРИМЕР ИГРЫ: ПРОВЕДЕНИЕ УРОКА - МАТЕМАТИКА

Текущая дисциплина ***Математика*** и общий уровень Знания Ученого равен 8. Он размещает свою часть Стены в 8 место региона B (1). Однако, поскольку он проводит Поддерживаемый Урок, он проверяет другие ряды, чтобы посмотреть, на скольких тайлах Sankore изображен символ Престижа в каждом ряду. В ряду выше расположены 2 тайла Sankore со стороной Престижа вверх (2), поэтому Ученый открывает 2 ближайших тайла Sankore (3), демонстрируя их символы Престижа так, что в обоих рядах оказывается по 2.



ПРИМЕР ИГРЫ: ПРОВЕДЕНИЕ УРОКА - ПРАВО

Текущая дисциплина ***Право*** и общий уровень Знания Ученого равен 8. Это означает, что он может поместить свою Корону в месте, для которого в обычных условиях требуется Поддерживаемый Урок. Следовательно, он выбирает место, которое он может себе позволить, и которое ему даст наибольшее количество жетонов Престижа. В регионах B и D есть по 2 жетона Престижа (1), но место в регионе D требует Знание, равное 9 (2), поэтому Ученый размещает свою Корону в место‘7’ региона B (3).



Конец Игры

Переходите к завершению игры и финальному подсчёту очков в обычном порядке. Если к концу игры у вас больше очков престижа, чем у Учёного, — вы победили!

Приложение Символы

Тайлы Продвинутых Уроков



Получите 1 Книгу на ваш выбор из запаса.



Получите 1 Соль и +1 Знание, когда вы ***Проводите Урок*** с этим тайлом.



Получите 1 Золото и +1 Знание, когда вы ***Проводите Урок*** с этим тайлом.



Получите 1 Золото и 1 Золото, когда вы ***Проводите Урок*** с этим тайлом.



+2 Знания когда вы ***Проводите Урок*** с этим тайлом



+3 Знания когда вы ***Проводите Урок*** с этим тайлом



Вы можете выполнить бонусное действие ***Продвинуть Студента*** с любым Студентом, кроме активного Студента.



Вы можете ***Выпустить Студента*** обычным образом, но без пожертвования Книги в Библиотеку (см. стр. 12). Вы не можете выбрать активного Студента.



Обмен Милостью, оно не считается одним из ваших основных действий.



Получите 1 жетон Престижа соответствующей дисциплины.

Карты Целей

#3 Это позволяет вам потратить Книгу, Соль или Золото, чтобы разместить Корону, независимо от указанной стоимости. Вам по-прежнему требуется Знание для этого места, как обычно.

#4 Вы можете переместить любую из имеющихся частей Стены на любое пустое место стены, до 3-х мест выше исходного. Новое место стены должно быть в том же регионе, что и исходное место стены. При перемещении части Стены, вы не открываете тайл Sankore и не получаете Золота.

#11 Зачисляемый вами Студент добавляется на свободное место для Студента, непосредственно над своим Вводным Уроком. Это позволяет вам принять студента даже если его Вводный Урок заполнен.

#21 Когда вы размещаете часть Стены вы можете открыть любой тайл в Sankore Madrasa, необязательно вдоль той же линии, что и только что размещенная часть Стены. Вы получаете бонус, указанный на открытом тайле. Вы по-прежнему получаете Золото вдоль линии, на которой разместили часть Стены.

#23 Когда вы получаете новую фигурку Студента, вы можете её взять с любого места в Очереди. Затем сдвиньте студентов влево, чтобы заполнить разрыв, и возможно, запускаете эффект только что открытого крайнего правого места (не эффект места, с которого вы взяли студента).

Тайлы Sankore



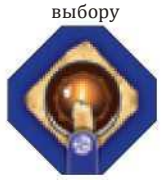
Продвиньтесь один раз по шкале Милости



Активируйте все ваши тайлы Навыка в дисциплине по вашему выбору



Обмен Милостью



Получите 1 Вдохновение

Тайлы Навыка



Продвиньтесь дважды по шкале Милости



Получите 1 Золото



Получите 1 Соль



Перевод Студента (стр. 13) бесплатно



Получите 1 Книгу соответствующей дисциплины, к которой принадлежит этот тайл Навыка



Продвиньте Студента (стр. 13) бесплатно



Верните Милость



Получите 1 Книгу любой дисциплины



Получите 1 Вдохновения



Получите изображенный жетон Престижа

Прочие Символы Планшета



Размещение здесь Торгового Поста позволяет вам поместить часть Стены на любое место Стены, включая особое место Стены в области Mathematics (показано здесь). Также получите 1 жетон Престижа.

Когда размещаете часть Стены в область Математика:
1. Получите эффект, изображенный на любом тайле Sankore в том же ряду или столбце, что и ваша новая часть Стены.
2. Откройте этот тайл.
3. Получите 1 Золото за каждый символ Золота, изображенный в том же ряду или столбце.



Размещение здесь Мечети позволяет вам поместить одного из ваших Студентов (указанной дисциплины) на одно из мест Теологии в Sankore Madrasa. Когда вы это сделаете, получите жетоны Престижа, соответствующие дисциплине Студента, в количестве, равном числу соответствующих символом Престижа в Sankore Madrasa.

Очередь Студентов



Шкала Милости



Получите 1 Золото ИЛИ 1 Соль | Получите 1 Книгу | ***Зачислить Студента*** (с любой позиции в любую Очередь Студентов) | Получить 2 Золота | ***Учредить Продвинутый Урок*** бесплатно (не жертвуйте Книгу) | Получите 2 Соли | Получите 1 Вдохновение | Получите 3 Золота | Получите 3 Соли | Получите 1 жетон Престижа | Получите 2 Книги любой дисциплины | ***Выпустить Студента*** бесплатно (не жертвуйте Книгу)