

— RAJAS OF THE — GANGES

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans

L'Inde à l'époque de l'empire moghol. Cette puissance en plein essor étend son territoire et gagne en prospérité grâce au commerce de la soie, du thé et des épices. Des monuments imposants tels que le Taj Mahal ou le Fort Rouge sont érigés. De somptueux jardins sont créés, ainsi que de nouveaux édifices et parcs, qui émerveilleront les générations futures au cours des siècles à venir.

Alors que l'empire a pratiquement atteint son étendue maximale et se trouve dans une période de relative stabilité, les joueurs vont incarner des rajahs ou des ranis et s'efforcer de se montrer à la hauteur de leur rang de vénérables souverains. Pour cela, ils devront transformer leurs terres en provinces opulentes et prestigieuses. En prenant garde de veiller à leur karma, les joueurs devront se développer de façon équilibrée, en conciliant au mieux prestige et prospérité. Celui ou celle qui connaîtra la plus grande réussite accédera au statut envié de souverain légendaire de la nation.

MATÉRIEL DE JEU



1 plateau de jeu double face (pour 2 joueurs, ou pour 3 à 4 joueurs)



4 plateaux province



4 plateaux «statue de Kali»



48 dés
(12 par couleur)



64 tuiles province
(16 par couleur)



24 ouvriers (6 par couleur)



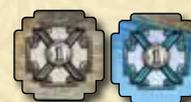
4 bateaux
(1 par couleur)



4 marqueurs d'argent
(1 par couleur)



1 éléphant pour le premier joueur
(à assembler avant la première partie)



2 tuiles-caches
(pour les parties à 3 joueurs)



4 marqueurs de bonus



20 cubes
(5 par couleur : 4 cubes
d'amélioration et 1 cube
de karma)



4 marqueurs de gloire
(1 par couleur)



30 tuiles revenu
(8 blanches, 9 jaunes, 6 rouges, 7 marron)



8 tuiles fleuve

BUT DU JEU

Chaque joueur a pour tâche de développer sa province grâce à ses ouvriers et en utilisant judicieusement les dés qu'il collecte. En fin de partie, **il devra remporter la course en fonction de son niveau de richesse et de son niveau de gloire.** La piste de gloire et la piste d'argent sont parallèles, mais font le tour du plateau dans des directions opposées. Les marqueurs de gloire progressent dans le sens horaire, tandis que les marqueurs d'argent avancent en sens anti-horaire.

En bâtissant et en se développant, chaque joueur s'efforce de faire croître à la fois sa gloire et sa richesse, afin que son marqueur de gloire et son marqueur d'argent se rejoignent. Le premier joueur qui parvient à aligner ses deux marqueurs, ou à les faire se croiser, prendra une réelle option sur la victoire finale.



MISE EN PLACE

Installez le **plateau de jeu** au centre de la table, en révélant la face qui correspond au nombre de joueurs («2 joueurs» ou «3 et 4 joueurs»). Dans une partie à 3 joueurs, recouvrez les emplacements signalés à l'aide des **tuiles-caches** :



Ne sont pas utilisées : les tuiles jaunes, rouges et marron (elles interviennent uniquement pour une partie avec la variante des Navaratnas), ainsi que les 8 tuiles fleuve (pour une partie avec le module Gange).



Placez la totalité des 48 **dés** à côté du plateau de jeu pour former une réserve générale.

Triez les **tuiles province**, d'abord par couleur, puis selon le symbole qui se trouve sur leurs versos (serpent, vache, tigre), de façon à constituer 12 piles. Mélangez ces 12 piles séparément, puis placez-les à côté du plateau de jeu, face visible, pour que tout le monde puisse les voir.



Mélangez les 8 **tuiles revenu** blanches et formez une pile avec, face cachée, sur le temple.



Chaque joueur reçoit un plateau province et les éléments de jeu à sa couleur : 1 plateau avec la statue de Kali, 6 ouvriers, 1 bateau, 5 cubes (karma et amélioration), 1 marqueur d'argent et 1 marqueur de gloire, plus 1 marqueur de bonus pour la piste d'argent.



Chacun place un de ses **ouvriers** sur chaque emplacement adéquat des deux pistes (gloire : case 15, et argent : case 20), ainsi que sur le fleuve (pont).



Chacun place sa **statue de Kali** et son **plateau province** devant lui, avec les faces représentées visibles.



Chacun place les autres 3 de ses **ouvriers** sous sa statue de Kali.

Chacun place son **bateau** sur l'emplacement de départ du fleuve.



Le joueur qui a obtenu avec ses dés le total le plus bas est désigné premier joueur. En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir mangé indien qui devient premier joueur. Celui-ci prend l'**éléphant du premier joueur** et le place à côté de sa statue de Kali, puis il pose son **marqueur d'argent** sur la case 3 de la piste d'argent. Le joueur situé à sa gauche (donc le suivant dans l'ordre du tour) pose son marqueur d'argent sur la case 4, le joueur situé à la gauche de ce dernier pose le sien sur la case 5, et ainsi de suite. Ainsi, c'est le joueur qui jouera en dernier au cours du premier tour qui possède le plus d'argent au départ.



Chaque joueur prend 1 dé de chaque couleur, lance ces 4 dés, puis place chacun d'eux, sans modifier les résultats obtenus, sur un des bras vides de sa statue de Kali.



Chacun place son **marqueur de bonus** pour la piste d'argent, avec la face «fleuve» visible, sur la première case bonus de la piste d'argent (case 12).



Chacun place son **marqueur de gloire** sur la case 0 de la piste de gloire.



Chacun place son cube de karma sur le niveau 1 du tableau de karma.



Chacun place 1 **cube d'amélioration** dans la colonne de gauche (valeur 2) de chaque parchemin «Développement de bâtiment».



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule sur plusieurs tours, chaque tour étant constitué de plusieurs phases. Dans chaque phase, les joueurs, à tour de rôle (en sens horaire, en commençant par le premier joueur) placent un ouvrier, paient les coûts correspondants si besoin, puis effectuent immédiatement l'action associée. On procède ainsi jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse placer d'ouvrier. Ensuite, chaque joueur récupère ses ouvriers et on entame un nouveau tour.

Les ouvriers des joueurs peuvent être placés sur les zones suivantes du plateau :

- I. Dans la **carrière**, pour effectuer des actions de construction sur leur plateau province.
- II. Au **marché**, pour gagner de l'argent grâce à la valorisation de leurs marchés plus tard dans la partie.
- III. Dans le **palais** du Grand Moghol, pour y obtenir divers avantages.
- IV. Au **port**, pour progresser sur le fleuve et atteindre ainsi des cases lucratives.

Dans la carrière et au port, les ouvriers doivent obligatoirement être placés rangée après rangée, de gauche à droite. Au marché et dans le palais, un ouvrier peut être placé sur n'importe quelle case (libre) disponible.

En progressant sur les pistes de gloire et d'argent et en développant leur province, les joueurs auront aussi la possibilité d'obtenir des bonus intéressants.

Placer des ouvriers et effectuer les actions associées

Le placement des ouvriers se déroule toujours dans l'ordre suivant :

1. Placer un ouvrier
2. Payer les coûts correspondants si besoin, en dépensant de l'argent et/ou des dés
3. Effectuer l'action associée

Coûts : Selon la case action choisie pour poser un ouvrier, le joueur devra ou non dépenser quelque chose pour pouvoir effectuer l'action correspondante. Certaines cases sont gratuites. D'autres nécessitent de dépenser des dés et/ou de l'argent. Le coût à payer pour placer un ouvrier est indiqué sur la case action elle-même.



gratuit



1 unité d'argent



1 dé de la couleur indiquée

Il ne peut y avoir qu'un seul ouvrier présent sur chaque case action. Les dés ne sont jamais placés sur le plateau, mais toujours dans une réserve (générale ou personnelle) !

Dépenser de l'argent pour effectuer une action : Quand un joueur doit dépenser de l'argent pour une action (par exemple au port ou dans la carrière), il doit reculer en conséquence son marqueur d'argent sur la piste d'argent : de 1 case pour chaque unité qu'il doit payer. Si le marqueur d'un joueur se trouve sur 0, ce joueur n'a plus d'argent et ne peut donc temporairement plus effectuer aucune action qui coûte de l'argent.

Le principe est le même pour les actions qui nécessitent de **défausser des dés** : si le joueur ne possède pas de dés (ou pas les dés adéquats), il ne peut pas effectuer l'action correspondante.



Les dés constituent la ressource la plus importante du jeu. **Dès qu'un joueur obtient un dé de la réserve générale, il doit le lancer immédiatement et, sans modifier le résultat obtenu, l'ajouter à sa réserve personnelle**, c'est-à-dire sur sa statue de Kali. Le chiffre obtenu donne sa valeur au dé (de 1 à 6).

Attention ! Un joueur n'a le droit de stocker des dés que si Kali a encore assez de mains libres. Autrement dit, dans une partie normale, un joueur ne peut posséder **que 10 dés au maximum**. Si un joueur se retrouve en situation de recevoir plus de dés qu'il ne le peut, il doit soit en prendre moins, soit remettre des dés déjà présents sur sa statue de Kali dans la réserve générale avant d'en prendre des nouveaux.

Si une couleur de dé n'est temporairement plus disponible dans la réserve générale, on ne peut plus prendre de dés de cette couleur pour le moment.





I. Action de construction (carrière)

Placer une tuile province dans sa province et recevoir des points de gloire et/ou de l'argent en conséquence

Pour développer sa province, un joueur doit envoyer des ouvriers à la carrière. Selon la case où il place son ouvrier, il doit payer 1 à 4 unité(s) sur la piste d'argent. En échange, il peut alors prendre une des 12 tuiles province disponibles face visible. Dans le coin supérieur gauche de chaque tuile sont indiqués le type de dés et leur valeur totale minimum à défausser pour l'obtenir. La valeur totale des dés dépensés doit être **au moins** égale à celle indiquée sur la tuile. Pour construire, on a donc la possibilité de payer plus qu'il ne le faut. Par exemple, pour acquérir une tuile «dé bleu de valeur 7», un joueur peut défausser un dé 3 bleu et un dé 5 bleu.

En plus de leur coût, des routes, des bâtiments et/ou des marchés sont représentés sur les tuiles. Dès qu'un joueur récupère une tuile province, il doit immédiatement la placer sur son plateau province.



Exemple :

Rajesh envoie un de ses ouvriers à la carrière. Il paie 1 unité d'argent. Puis il remet 2 dés orange dans la réserve générale. Il prend la tuile avec un 9 orange et la connecte avec une route déjà présente sur son plateau province.

Revenus spéciaux – Des revenus sont représentés sur les bords des plateaux province (il s'agit de gains spéciaux obtenus grâce aux relations commerciales que le joueur a établies). Le joueur les obtient immédiatement lorsqu'il les connecte à sa résidence via une route, **après avoir obtenu ses gains pour la tuile province elle-même** (voir ci-dessous).

Exemple : Leila place une tuile province avec un virage dans le coin gauche. Puisque les extrémités de cette route sont connectées aux deux revenus adjacents et ainsi reliées à la résidence, Leila peut prendre 1 dé de son choix dans la réserve générale et avancer son marqueur de 5 cases sur la piste d'argent.



Il est bien sûr possible de placer une tuile sans créer de connexion avec un revenu spécial. Mais dans ce cas, le joueur ne perçoit pas ce revenu supplémentaire.

Quand un joueur ajoute une nouvelle tuile dans sa province, il reçoit immédiatement l'argent et/ou la gloire qui correspond(ent). Sur certaines tuiles sont représentée(s) une ou deux tentes de marché avec des marchandises (soie, thé ou épices) d'une valeur donnée. Sur d'autres tuiles sont représenté(s) un ou deux bâtiments (temple, palais, fort ou moulin). Sur quelques tuiles, on trouve une combinaison des deux.

Quand un joueur ajoute dans sa province une tuile avec un ou deux **marché(s)**, il reçoit immédiatement la somme d'argent indiquée sur cette tuile. Quand il ajoute une tuile avec un ou deux **bâtiment(s)**, il reçoit immédiatement 2, 3 ou 4 points de gloire pour chaque bâtiment, suivant l'endroit où se trouve son cube d'amélioration sur le parchemin du type de bâtiment correspondant.

Les plateaux province

Chaque plateau province représente le territoire que son propriétaire contrôle et cherche à développer en tant que rajah. La résidence du rajah se trouve en haut, au milieu du plateau province, et elle est reliée au reste de la région par 3 routes. A chaque



fois qu'un joueur ajoute une nouvelle tuile province, l'extrémité d'une de ses routes doit être connectée à une route déjà présente, et donc se trouver reliée à cette résidence. La nouvelle tuile peut être orientée dans n'importe quel sens. On peut également orienter une tuile de façon à ce qu'elle condamne la route d'une tuile adjacente. Toutes les extrémités des routes n'ont en effet pas besoin d'être connectées. Il suffit que chaque tuile soit reliée à la résidence par **au moins une route**. Une fois posées, les tuiles ne peuvent plus être déplacées par la suite. Il faut faire attention à ne pas condamner toutes les routes, de façon à pouvoir garder la possibilité de placer une tuile plus tard.

Les améliorations des bâtiments

Les **4 types de bâtiments** que les joueurs peuvent édifier dans leur province sont représentés sur le plateau de jeu. Au début de la partie, les cubes d'amélioration de chaque joueur se trouvent sur le premier niveau de chaque bâtiment. Autrement dit, un joueur gagne 2 points de gloire lorsqu'il ajoute une tuile province comportant 1 bâtiment (ou, de la même façon, 4 points de gloire si elle comporte 2 bâtiments, etc.).



Les améliorations permettent aux joueurs de développer la qualité de leurs édifices et de gagner 3 (ou 4) points pour un type donné de bâtiment lors d'actions de construction à venir.



Symbol amélioration



Un joueur peut obtenir des améliorations au palais auprès du **rajah** en défaussant un dé de valeur 4 (voir p. 30, «Les Chambres»). Par ailleurs, **une des cases du fleuve** permet aussi d'obtenir une amélioration. On peut également améliorer automatiquement un bâtiment après avoir atteint la **case bonus** adéquate (case 5) sur la piste de gloire ou connecté le revenu spécial adéquat à son plateau province. Quand un joueur obtient une amélioration, il doit choisir un des quatre types de bâtiment et avancer son cube d'amélioration d'une colonne vers la droite sur le parchemin correspondant.

Attention ! Une amélioration ne compte pas pour les bâtiments des tuiles qui ont déjà été placées dans les provinces, mais uniquement pour les bâtiments qui sont ajoutés **après** cette amélioration.



Exemple : La tuile que vient d'ajouter **Leila** contient 2 bâtiments. Elle avance son marqueur de gloire de 5 cases, car elle gagne 2 points pour le temple, ainsi que 3 points pour le moulin, type de bâtiment qu'elle a déjà amélioré une fois lors d'un tour précédent.

Comme elle vient de connecter un revenu spécial à son réseau de routes et à sa résidence en plaçant cette tuile, **Leila** peut, après avoir obtenu ses gains pour la tuile elle-même, prendre un nouveau dé de n'importe quelle couleur et améliorer un type de bâtiment de son choix.



II. Action marché (marché)

Collecter de l'argent pour certains types de marché de sa province



A chaque fois qu'un joueur envoie un ouvrier sur une des cases marché, il génère des revenus en fonction des marchés présents dans sa province. Les marchés peuvent proposer 3 catégories de marchandises :



soie

thé

épices



Et il existe 2 sortes de cases marché :

Avec marchandises variées : quand un joueur place un ouvrier ici, il peut valoriser un seul **marché pour chaque type de marchandise**.



Exemple : Il y a 4 marchés dans la province de **Rajesh** : trois proposent du thé et un de la soie. Si **Rajesh** place un de ses ouvriers sur cette case marché, il peut valoriser 2 marchés : celui proposant de la soie et un des 3 marchés proposant du thé. Il obtient donc 5 unités d'argent.



Avec marchandises identiques : quand un joueur place un ouvrier ici, il doit défausser un dé de la valeur de son choix. Puis il peut valoriser au maximum autant de **marchés proposant une même marchandise** que la valeur du dé qu'il a défaussé.



Exemple : Si **Rajesh** place un ouvrier sur cette case marché et défausse un dé d'une valeur de 4, il peut valoriser la totalité de ses 3 marchés proposant du thé et recevoir 7 unités d'argent en échange.



Attention ! Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, un joueur n'a le droit de placer qu'un seul de ses ouvriers sur le marché de marchandises variées au cours d'un même tour. Autrement dit, si un joueur a déjà placé un ouvrier sur la première case, la seconde case de ce marché ne lui est plus accessible à ce tour. Elle ne peut plus être occupée que par un autre joueur. Par contre, un joueur qui s'est placé sur ce marché a aussi le droit de placer des ouvriers sur l'autre type de marché.

III. Actions au palais

Défausser un dé, si nécessaire, et obtenir un avantage

Quand un joueur place un ouvrier dans le palais du Grand Moghol, parfois cela n'entraîne aucun coût et parfois il doit défausser un dé (soit d'une couleur spécifique, soit d'une valeur précise).

Dans le palais, on trouve les zones suivantes :

La terrasse extérieure (coût : aucun)

Le joueur reçoit 2 unités d'argent. Il peut également relancer autant de ses dés qu'il le souhaite.



La terrasse (coût : aucun)

Le joueur prend 1 dé de la couleur indiquée dans la réserve générale.



Exemple : Leila prend un dé orange dans la réserve, le lance, puis le place sur sa statue de Kali.

Les balcons (coût : 1 dé d'une couleur spécifique)

Le joueur défausse 1 dé d'une couleur spécifique et reçoit 2 dés d'une autre couleur.

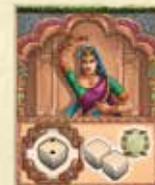


Exemple : Rajesh défausse un dé bleu (de n'importe quelle valeur) et prend 2 dés oranges. Il les lance immédiatement et les place sur sa statue de Kali.

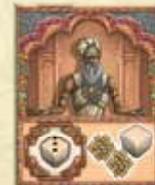
Les chambres (coût : 1 dé de n'importe quelle couleur avec une valeur précise)



Le Grand Moghol – Le joueur défausse un dé de valeur «1». En échange, il gagne 2 points de gloire et deviendra premier joueur au tour suivant.



La Danseuse – Le joueur défausse un dé de valeur «2». En échange, il prend 2 dés de son choix dans la réserve générale et pioche une tuile revenue blanche face cachée. Il perçoit immédiatement le revenu de cette tuile (1 dé, 3 unités d'argent, 1 amélioration ou 1 niveau de karma). Puis la tuile est écartée pour former une pile de défausse. Si la pioche de tuiles revenue est épuisée, on mélange les tuiles défaussées pour former une nouvelle pioche.



Le Yogi – Le joueur défausse un dé de valeur «3». En échange, il gagne 2 niveaux de karma et 1 dé de son choix (voir p. 32 pour le fonctionnement du karma).



Le Rajah Man Singh – Le joueur défausse un dé de valeur «4». En échange, il améliore un type de bâtiment de son choix et perçoit 3 unités d'argent.



Le Maître Bâtitteur – Le joueur défausse un dé de valeur «5». Puis il recouvre une tuile de son choix dans sa province avec une nouvelle tuile, qu'il prend parmi l'offre de tuiles disponibles. Toutes les tuiles doivent conserver une connexion avec la résidence. Il est impossible d'utiliser le maître bâtisseur si le joueur ne possède pas de tuile ou de dé adéquats.

Important : La nouvelle tuile posée doit être plus coûteuse que l'ancienne. Le joueur paie la différence en défaussant 1 (ou plusieurs) dé(s) de la couleur de cette nouvelle tuile. Il peut donner plus que la valeur nécessaire.



Exemple : Leila défausse un dé vert de valeur «5». Elle souhaite recouvrir la tuile orange de valeur «4» avec la tuile violette de valeur «6». Pour cela, elle doit défausser un dé violet d'une valeur minimum de «2».

Lorsqu'un joueur recouvre une tuile, il ne reçoit aucun revenu spécial. On ne peut recouvrir chaque tuile province qu'une seule fois.



Le Portugais – Le joueur défausse un dé de valeur «6». En échange, il avance son bateau précisément de 6 cases libres sur le fleuve et reçoit les gains correspondants.
Attention ! Si un joueur a atteint une des 6 dernières cases du fleuve, il ne peut plus utiliser le Portugais.

IV. Action fleuve (port)

Défausser un dé de valeur 1, 2 ou 3 et avancer de 1 à 3 cases libres sur le fleuve



Un joueur ne peut utiliser l'**action fleuve** que s'il défausse un dé de valeur «1», «2» ou «3».



A chaque fois qu'un joueur place un ouvrier au port, il peut avancer son bateau de 1 à 3 cases libres sur le fleuve, en fonction de la valeur du dé qu'il a défaussé. Le port peut accueillir plusieurs ouvriers. Le premier ouvrier placé l'est gratuitement. Les ouvriers placés par la suite coûtent 1 ou 2 unités d'argent.

Si le joueur défausse un dé de valeur «1», il avance exactement d'une case libre. S'il défausse un dé de valeur «2», il avance d'une ou deux cases libres. S'il défausse un dé de valeur «3», il peut avancer de une à trois cases libres. Les cases occupées par les bateaux d'autres joueurs ne sont pas comptées dans le déplacement : elles sont ignorées. Il ne peut donc jamais y avoir plus d'un bateau sur une même case de fleuve.

Seules exceptions à cette règle : la case de départ et la dernière case du fleuve, qui peuvent accueillir plusieurs bateaux.

Le joueur reçoit immédiatement les gains de la case sur laquelle il s'arrête.



bateau de 2 cases. Elle ne compte pas la case occupée par le bateau jaune d'un autre joueur. Elle gagne une amélioration pour un type de bâtiment. Elle décide de déplacer son cube d'amélioration du niveau «3» au niveau «4» sur le moulin.

Détails des gains sur le fleuve :



Le joueur prend 2 dés des couleurs de son choix dans la réserve générale, les lance, puis les place sur sa statue de Kali.



Le joueur augmente son karma de 2 niveaux (voir p. 32 pour le fonctionnement du karma).



Le joueur reçoit la somme d'argent indiquée et avance en conséquence sur la piste d'argent.



Le joueur choisit une des actions palais de 2 à 6 (la Danseuse, le Yogi, le Rajah, le Maître Bâtitteur ou le Portugais) et l'effectue immédiatement sans avoir à placer un ouvrier au palais ni défausser un dé (l'emplacement utilisé au palais peut même être déjà occupé).



Pour chaque niveau de karma qu'il possède actuellement, le joueur prend un dé de la couleur indiquée (il reçoit donc entre 0 et 3 dés).



Le joueur reçoit le nombre de points de gloire indiqué et avance en conséquence sur la piste de gloire.



Le joueur améliore un type de bâtiment d'un niveau (par exemple, il déplace son cube temple du niveau 2 au niveau 3).



Le joueur reçoit une unité d'argent pour chacun des marchés qu'il a construits jusqu'ici dans sa province (par exemple, s'il possède 5 marchés, il progresse de 5 cases sur la piste d'argent).



Le joueur valorise ses marchés pour des marchandises variées. Il reçoit de l'argent pour jusqu'à 3 marchés différents (voir p. 29 pour le fonctionnement des marchés).



Le joueur valorise ses marchés pour des **marchandises identiques** présentes dans sa province, dans la limite du maximum indiqué sur le fleuve. Par exemple, si un joueur possède 4 marchés de soie, il peut tous les valoriser et progresser en conséquence sur la piste d'argent, sans défausser un dé supplémentaire (voir p. 29 pour le fonctionnement des marchés).



Le joueur gagne 1 point de gloire par amélioration de bâtiment qu'il a effectuée jusqu'ici (par exemple, s'il a déjà amélioré des bâtiments à 3 reprises, il progresse de 3 cases sur la piste de gloire).



Le joueur gagne 2 unités d'argent par amélioration de bâtiment qu'il a effectuée jusqu'ici (par exemple, s'il a déjà amélioré des bâtiments à 3 reprises, il progresse de 6 cases sur la piste d'argent).



Le joueur gagne 2 points de gloire par niveau de karma qu'il possède actuellement (par exemple, si son karma est au niveau 2, il progresse de 4 cases sur la piste de gloire).

Lorsqu'un joueur atteint la **dernière case du fleuve**, il ne peut plus effectuer d'action fleuve.

Le karma

Dépenser 1 niveau de karma et retourner un dé sur le chiffre de la face opposée

Un joueur peut modifier le résultat d'un lancer de dé grâce à son karma. En renonçant à un niveau de karma, il peut **retourner un dé de son choix** présent sur sa statue de Kali **sur sa face opposée**, au moment où il le place. Il peut ainsi transformer une face «1» en face «6» ou vice versa, ou un «2» en un «5», etc.



Chaque joueur débute la partie avec un karma au niveau 1. Pendant la partie, il peut améliorer son karma, par exemple en envoyant un ouvrier au palais, chez le Yogi (voir p. 30, «Les chambres» → «Le Yogi») ou en faisant arriver son bateau sur la case fleuve adéquate (voir p. 31,

«Action fleuve»). Par ailleurs, il y a une case bonus sur la piste de gloire (case 24) qui augmente le karma d'un joueur de 2 niveaux si son marqueur de gloire s'y arrête ou la dépasse. Néanmoins, un joueur ne peut jamais dépasser un maximum de 3 niveaux de karma.

Pour utiliser son karma, un joueur n'a besoin de placer **aucun ouvrier**. Il peut dépenser des niveaux de karma à tout moment pendant son tour quand il veut défausser un dé. Pour chaque niveau de karma utilisé, il abaisse son cube de karma d'un niveau. Son niveau de karma peut donc descendre jusqu'à zéro.

Obtenir de nouveaux ouvriers

Progresser sur les pistes de score ou sur le fleuve et recevoir des ouvriers



Au début de la partie, chaque joueur a 3 ouvriers actifs à sa disposition. Au cours du jeu, chacun peut obtenir jusqu'à 2 ouvriers supplémentaires. Si un joueur a suffisamment progressé sur une des deux pistes de score (case 20 pour l'argent et case 15 pour la gloire) ou sur le fleuve (pont), il reçoit des ouvriers supplémentaires.

Important : dès qu'un joueur reçoit son second ouvrier inactif (que ce soit grâce à l'une des pistes ou grâce au fleuve), il doit immédiatement prendre son (troisième) ouvrier supplémentaire encore présent sur plateau et le retirer définitivement du jeu.



Les pistes de gloire et d'argent, ainsi que le fleuve, possèdent une case contenant un ouvrier inactif pour chaque couleur de joueur. Les cases situées sur les pistes de score qui contiennent des ouvriers inactifs sont des cases normales. Quand le marqueur d'un joueur s'arrête dessus ou les dépasse, il récupère l'ouvrier à sa couleur. Ce dernier devient alors actif. Par contre, les ouvriers inactifs présents sur le fleuve ne sont pas situés sur une véritable case (le pont n'est pas considéré comme une case du fleuve). Par conséquent, c'est quand le bateau d'un joueur dépasse le pont qu'il récupère l'ouvrier à sa couleur.

Un joueur ne perd jamais un ouvrier après l'avoir activé de cette façon, même si son marqueur recule (ce qui ne peut arriver que sur la piste d'argent). Un joueur a le droit de placer un nouvel ouvrier au cours du tour durant lequel il a obtenu ce dernier.

Bonus des pistes de score

Atteindre la case et obtenir son bonus

En plus des ouvriers inactifs, les deux pistes de score possèdent également des cases spéciales. Quand un joueur les atteint ou les dépasse, il obtient immédiatement le bonus correspondant.

La **piste de gloire** possède 3 cases bonus :



Case 5 : Le joueur obtient une amélioration dans un type de bâtiment de son choix. (Cette amélioration prend effet à partir du tour suivant du joueur.)



Case 24 : Le joueur augmente son karma de 2 niveaux.



Case 31 : Le joueur peut avancer son bateau jusqu'à la prochaine case fleuve libre et obtenir les gains correspondants.

La **piste d'argent** possède 4 cases bonus :



Cases 12 et 44 : Le joueur peut avancer son bateau jusqu'à la prochaine case fleuve libre et obtenir les gains correspondants.



Cases 33 et 55 : Le joueur peut prendre 2 dés de son choix dans la réserve générale, les lancer, puis les placer sur sa statue de Kali.



Comme les joueurs sont susceptibles de reculer sur la piste d'argent à cause de leurs dépenses, un marqueur bonus spécial a été prévu à la couleur de chacun d'eux pour indiquer le prochain bonus auquel chaque joueur peut prétendre. Quand un joueur atteint ou dépasse la case 12 pour la première fois et obtient le bonus correspondant, il prend le marqueur à sa couleur, le retourne, puis le place sur la case 33 (avec la face «dé» visible). Quand le marqueur d'argent de ce même joueur atteint ou dépasse la case 33, il retourne à nouveau le marqueur à sa couleur et le place sur la case 44 (avec la face «fleuve» visible), etc. Une fois qu'un joueur a dépassé la dernière case bonus de la piste d'argent, il retire du jeu le marqueur bonus à sa couleur.

Attention ! Un bonus s'applique uniquement pour la piste sur laquelle il est représenté. Si, par exemple, le marqueur d'argent d'un joueur dépasse une case bonus représentée sur la piste de gloire adjacente, ce joueur n'obtient évidemment pas ce bonus de la piste voisine.

FIN D'UN TOUR



Une fois que les joueurs ont placé tous leurs ouvriers actifs et effectué toutes les actions correspondantes, le tour prend fin. Si un joueur a placé un ouvrier chez le Grand Moghol, il prend l'éléphant du premier joueur et devient

premier joueur pour le tour suivant. Si aucun joueur n'a envoyé d'ouvrier chez le Grand Moghol, le premier joueur actuel donne l'éléphant au joueur suivant dans le sens horaire. Chaque joueur récupère la totalité de ses ouvriers actifs sur le plateau de jeu et les place à côté de sa statue de Kali. Puis le nouveau premier joueur commence un nouveau tour.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un des joueurs parvient à aligner ou à faire se croiser son marqueur de gloire et son marqueur d'argent, la fin de partie est déclenchée. La phase en cours doit être menée à son terme : chaque joueur situé entre le joueur qui a déclenché la fin de partie et le premier joueur actuel a encore une chance de gagner et peut placer un dernier ouvrier (s'il en possède encore) et effectuer l'action correspondante.

Ensuite, on vérifie qui a gagné. Si plusieurs joueurs ont leurs deux marqueurs qui sont alignés ou se sont croisés lors de leur dernier tour, chacun des joueurs

concernés compte la différence de points de gloire entre son marqueur d'argent et son marqueur de gloire. Le joueur qui a la plus grande différence de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le premier joueur dont les deux marqueurs se sont alignés ou croisés qui gagne la partie.

(Pour savoir qui est deuxième, troisième, etc., on compte le nombre de points de gloire qui séparent le marqueur de gloire du marqueur d'argent de chaque joueur.)



Exemple : Le marqueur d'argent de **Rajesh** a croisé son marqueur de gloire. Son marqueur d'argent se trouve sur la case 65 de la piste d'argent et son marqueur de gloire sur la case 30 de la piste de gloire. **Leila** joue son dernier tour. Elle parvient également à faire se croiser ses deux marqueurs. Son marqueur d'argent est arrêté sur la case 52 de la piste d'argent et son marqueur de gloire sur la case 37 de la piste de gloire. **Rajesh** et **Leila** ont donc tous les deux une différence de 2 points de gloire (peu importe où se trouvent leurs marqueurs d'argent). Mais puisque **Rajesh** est le premier à avoir fait se croiser ses deux marqueurs, c'est à lui que revient la victoire.

NOTES

Afin de développer au mieux votre province et de remporter la partie, vous aurez d'abord besoin d'argent, de dés et d'ouvriers. Il est important de ne pas se retrouver à court de dés ou d'argent, et de ne pas jouer trop longtemps avec moins d'ouvriers que vos adversaires.

En résumé :

Vous devez obtenir des **ouvriers** supplémentaires en progressant sur les deux pistes de score et sur le fleuve.

Vous devez gagner de l'**argent**, en particulier grâce aux marchés. Bâissez-en dans votre province et utilisez des ouvriers pour les activer. Par ailleurs, les

bonus présents sur votre plateau province, sur le fleuve et auprès du rajah dans le palais constituent de bonnes rentrées d'argent.

Ces cases bonus peuvent aussi vous procurer des **dés** supplémentaires. Le palais offre également des opportunités d'obtenir et d'échanger certains dés.

Pour espérer atteindre les conditions de victoire, vous devrez mettre en place dans votre province un réseau de routes bien étudié et débloquer autant de revenus spéciaux que possible. Pour cela, il vous faudra utiliser l'action construction sur le plateau de jeu, pour laquelle vous devrez dépenser de l'argent et des dés. Les bâtiments présents dans vos provinces vous rapporteront des points de gloire et les marchés vous rapporteront de l'argent.

VARIANTE DES NAVARATNAS

Jouer avec 6 ouvriers, 8 dés et des revenus spéciaux améliorés

Après avoir joué une ou plusieurs parties avec les règles normales, il est possible d'utiliser la variante des «Navaratnas» pour joueurs expérimentés (en français : «Les Neuf Joyaux»; voir p. 36 «Glossaire moghol» → «Le Rajah Man Singh 1er»). Cette variante entraîne les modifications suivantes :

Les joueurs peuvent activer l'ensemble de leurs 3 ouvriers inactifs. Chaque joueur peut donc jouer avec jusqu'à 6 ouvriers.

Les joueurs utilisent le verso de leur statue de Kali et peuvent donc stocker jusqu'à 8 dés.



Les joueurs jouent sur le verso de leur plateau province. Sur cette autre face, des revenus spéciaux sont également représentés sur les bords de leur province, qu'il faut connecter à son réseau de routes. Cependant, il s'agit désormais de revenus mineurs, qui pourront être améliorés en cours de partie.

Au début de la partie, on mélange les tuiles revenu marron. Chaque joueur en pioche une au hasard, la révèle puis la pose sur une des deux cases possibles de son plateau province. Le joueur doit décider lequel des deux revenus spéciaux il souhaite recouvrir.



On place à présent les tuiles revenu marron restantes, ainsi que les autres tuiles revenu, face visible, sur les bâtiments du plateau aux couleurs correspondantes. Les joueurs pourront les obtenir en cours de partie afin d'améliorer les revenus spéciaux qu'ils peuvent gagner sur leur plateau province.

Les tuiles revenu blanches, jaunes et rouges apportent les revenus spéciaux suivants :



Des dés (1 ou 2 avec des couleurs spécifiques ou au choix du joueur)



De l'argent



1 déplacement de bateau (jusqu'à la prochaine case fleuve libre)

1 amélioration de bâtiment



Du karma (1 ou 2)



Au moment où un joueur connecte une tuile revenu marron, elle lui rapporte un revenu spécial suivant son niveau de développement actuel dans un domaine donné :



1 point de gloire pour chaque tuile de sa province qui contient au moins 1 marché



1 point de gloire par tranche de 3 cases fleuve sur lesquelles il a progressé (la case de départ ne compte pas)



1 unité d'argent par bâtiment présent dans sa province



2 unités d'argent pour chaque tuile revenu connectée



2 points de gloire pour chaque virage de route construit dans sa province



2 unités d'argent par amélioration obtenue jusqu'ici



1 point de gloire pour chaque ouvrier actif en sa possession

Attention ! Un joueur doit toujours d'abord calculer les revenus de sa tuile province avant de prendre un revenu spécial. Par ailleurs, il est interdit de déplacer ou de recouvrir des tuiles revenu déjà placées sur son plateau.

Il y a 2 façons d'obtenir des tuiles revenu supplémentaires en cours de partie :

a) **Après de la Danseuse**

A chaque fois qu'un joueur se rend chez la Danseuse et défausse un dé de valeur «2» de n'importe quelle couleur, il peut prendre 2 dés de son choix dans la réserve et récupérer une tuile revenu de son choix. Puis il place immédiatement cette tuile face visible sur une case jusqu'ici inoccupée de la couleur correspondante sur son plateau province. Cependant, à la différence d'une partie normale, le joueur ne reçoit pas immédiatement le revenu, mais seulement quand il connectera cette tuile revenu à une route de son plateau province.

b) **Quand un joueur possède moins d'ouvriers actifs qu'un de ses adversaires**
Si, par exemple, un joueur possède un total de 4 ouvriers actifs, mais qu'au moins un de ses adversaires a 5 ouvriers à sa disposition, ce joueur reçoit 1 tuile revenu dans la cinquième phase du tour en cours, au moment où ce serait son tour de placer un ouvrier mais qu'il ne lui en reste plus. Le joueur décide alors immédiatement sur quelle case libre de son plateau il veut placer cette nouvelle tuile revenu (face visible et sur la couleur correspondante).

Si au moins un de ses adversaires a même 2 ouvriers actifs de plus que lui, et qu'à son tour, il ne pourrait encore une fois plus placer d'ouvrier, le joueur prend une seconde tuile revenu et la place de la même façon sur son plateau.

Attention ! Un joueur ne peut prendre que des tuiles revenu pour lesquelles il a encore une case libre de la couleur correspondante sur son plateau. Un joueur a également le droit de renoncer à prendre une tuile revenu.

Groupes de joueurs hétérogènes

Les joueurs expérimentés qui disputent une partie face à des débutants ont la possibilité de jouer avec un handicap.

Pour cela, les joueurs expérimentés utilisent la face «Navaratnas»  de leur plateau et le verso de leur statue de Kali, alors que les débutants jouent

sur la face normale  de leur plateau et le recto de leur statue de Kali.

On peut avoir jusqu'à 5 ouvriers. Les tuiles revenu jaunes, rouges et marron sont laissées dans la boîte.

La partie est jouée avec les règles normales et on utilise uniquement les tuiles revenu blanches, pour lesquelles les joueurs reçoivent uniquement un revenu auprès de la Danseuse (comme dans une partie normale), à utiliser immédiatement.



Modifier les cases du fleuve grâce aux tuiles fleuve

Dans cette variante, on ajoute les 8 tuiles fleuve à la partie. Celles-ci modifient les gains apportés par le fleuve. Au début de la partie, on mélange les tuiles fleuve face cachée. On lance un dé et on compte autant de cases fleuve que le résultat obtenu, en partant de la première case après la case de départ. Puis on pioche une première tuile au hasard et on la place face visible sur la case fleuve correspondante. Par exemple, si on obtient un «2» sur le dé, on place une première tuile fleuve sur la deuxième case, qui vient recouvrir les 2 niveaux de karma qui y sont représentés.



Puis on lance à nouveau le dé, on compte le nombre de cases correspondant à partir de la case qu'on vient de recouvrir, et on place une nouvelle tuile. On renouvelle l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus de tuile ou bien qu'on arrive au bout du fleuve. La case finale du fleuve ne doit pas être recouverte par une tuile fleuve. On range les éventuelles tuiles fleuve restantes dans la boîte.

Les tuiles fleuve :



Le joueur prend dans la réserve un dé de la couleur de son choix pour chaque niveau de karma qu'il possède actuellement (par exemple, 3 dés de la même couleur ou de couleurs différentes si son karma est au niveau 3).



Le joueur prend 3 dés : un pour chaque couleur représentée.



Le joueur effectue l'action palais qui correspond au personnage (représenté (voir p. 30, «Les chambres»)).



Le joueur valorise ses marchés pour des marchandises identiques. Il récupère de l'argent pour jusqu'à 3 marchés, mais sans avoir à défausser un dé supplémentaire (voir p. 29 pour le fonctionnement des marchés).



Le joueur progresse de 1 à 3 cases libres sur le fleuve, puis récupère les gains de la case sur laquelle il s'arrête.

GLOSSAIRE MOGHOL



Empire Moghol (1526-1858) – L'empire Moghol est un grand empire qui s'est développé dans la plaine de l'Indus et du Gange, au nord de l'Inde. A l'apogée de sa puissance (17^{ème} siècle), il englobait pratiquement la totalité de l'Inde actuelle et une partie de l'Afghanistan. A partir de 1858, ce qu'il reste de cet empire est occupé par les Britanniques, avant de disparaître. Aujourd'hui, perdure encore son riche héritage architectural, pictural et poétique, façonné par des artistes perses et indiens. Cet empire tire son nom de sa dynastie de souverains, les Grands Moghols.



Grand Moghol – Ou encore «Moghol» ou «Empereur Moghol». Cette expression a probablement été importée en Europe par les Portugais (en portugais, «*Grão Mogol*»), qui étaient la puissance dominante dans la région de l'Océan Indien à cette époque. Le terme moghol est dérivé du persan *mughal*, qui signifie «mongol». Il a pour origine le fait qu'un des ancêtres d'un empereur moghol a épousé un membre du clan de Gengis Khan. Le souverain moghol le plus marquant de l'histoire est Akbar («Le Grand»), qui a régné de 1556 à 1605. Sa politique a permis à l'empire de prospérer militairement, politiquement et économiquement. Sous le règne de Shah Jahan (1627-1658), l'Empire Moghol connaît son apogée culturelle. C'est à cette période que sont construits le Taj Mahal, le Fort Rouge de Delhi et les Jardins de Shalimar à Lahore. Tous ces sites ont été inscrits au patrimoine mondial de l'humanité par l'UNESCO (respectivement en 1982, 2007 et 1981).

Ce jeu a pour cadre la période allant du règne d'Akbar à celui de Shah Jahan.

Un certain nombre d'éléments clés de la période des Grands Moghols ou de l'Inde actuelle sont mis en scène dans le jeu :



Kali – La déesse hindoue de la destruction et du renouveau. Elle utilise principalement son pouvoir de destruction contre les démons et l'injustice du monde. Selon la croyance populaire, elle a le pouvoir de réaliser les vœux.



Le paon (bleu) – Depuis 1963, le paon bleu compte officiellement parmi les animaux nationaux de l'Inde (au même titre que le tigre du Bengale ou le dauphin du Gange). Cet oiseau, originaire du sous-continent indien, est considéré comme un animal sacré dans cette région, car il donne notamment l'alerte à l'approche des tigres ou des grosses intempéries, et il tue les (jeunes) serpents venimeux. Alors que le monde occidental associe souvent le paon à la beauté, mais aussi à l'arrogance et à la vanité, les Indiens le considèrent principalement comme un symbole de souveraineté royale et d'immortalité. C'est ce qui explique la présence ostentatoire de statues de paons sur le trône des empereurs moghols.



Le Trône du Paon – Le Trône du Paon était un trône royal orné d'or et d'une multitude de perles et de pierres précieuses (plus de 26 000 au total), qui a été fabriqué à la demande de Shah Jahan et inauguré en 1635. Son élaboration a exigé 7 ans de travail et aurait coûté deux fois plus cher que l'édification du Taj Mahal. A l'époque, cette commande fut jugée extravagante, même pour un empereur moghol. Le Fort Rouge (Delhi) ayant été pillé au 18^{ème} siècle, le Trône du Paon est aujourd'hui considéré comme perdu.



Les Piliers d'Ashoka – L'emblème national actuel de l'Inde représente le chapiteau stylisé d'un des Piliers d'Ashoka : les célèbres «Quatre Lions de Sarnath.» Il a été érigé en 250 avant Jésus-Christ, sous le règne d'Ashoka, le souverain indien de l'époque, qui a fait construire de nombreux piliers monumentaux au cours de son règne aux abords de divers lieux stratégiques, tels que des villes frontières ou des routes commerciales. Leurs chapiteaux étaient utilisés pour publier ses édits. Certains de ces piliers, autrefois nombreux et répartis à travers tout le pays, sont encore visibles de nos jours. Ils sont les témoins silencieux du grand empire indien disparu, dont l'héritage culturel a résisté aux ravages du temps.



Le Rajah Man Singh 1er – Le Rajah Man Singh 1er était un commandant important des forces armées impériales. En tant que gouverneur de plusieurs provinces, il a développé l'agriculture en décidant de mettre en culture des zones de forêt, il a fait construire plusieurs palais, forts et temples et a même fondé une nouvelle ville. Par ailleurs, Man Singh 1er a acquis une très haute réputation en faisant partie des Navaratnas, ou «Neuf Joyaux» d'Akbar, un petit groupe de personnalités exceptionnelles présents à la cour de l'empereur moghol.

CRÉDITS

© 2017 HUCH!
Auteurs : Inka & Markus Brand
Illustration : Dennis Lohausen
3D : Andreas Resch
Design : HUCH!, atelier198
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction française :
Sylvain Gourgeon, "Word for Wort"

Distributeur USA :
R&R Games, Inc.
PO Box 130195
Tampa, FL 33681
USA



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

