

INKA BRAND — RAJAS OF THE — MARKUS BRAND
GANGES

LES COFFRES DU GRAND MOGHOL

Dans « LES COFFRES DU GRAND MOGHOL », vous trouverez plusieurs mini-extensions et modules que vous pourrez combiner pour enrichir le jeu de base Rajas of the Ganges.

Ce coffret (Goodie Box 1) contient 3 modules Gange qui ont déjà été publiés dans le calendrier de l'avent « Brettspieladventskalender » et dans la goodie Box du « Deutsche Spielepreis » : Le Village au Manguier, les Jardins de Shalimar (extension du Serpent) et l'extension du Tigre.

Il contient également les modules L'Épreuve du Destin et Le Marchand de Pierres Précieuses, ainsi que 2 nouvelles tuiles pour Le Village au Manguier et 2 autres pour le Fleuve.

Tous les modules sont compatibles entre eux. **Pour commencer, nous vous conseillons de n'utiliser qu'un seul module par partie.** Plus tard, vous pourrez combiner les modules à votre convenance.

GONTENU :

- ▶ Gange module 2 (2 nouvelles tuiles Fleuve)
- ▶ Le Village au Manguier (2 nouvelles tuiles Village)
- ▶ Les jardins de Shalimar (l'extension au Serpent)
- ▶ Extension du Tigre
- ▶ L'Épreuve du Destin
- ▶ Le Marchand de Pierres Précieuses

GANGE MODULE 2

Le fleuve sacré du Gange est un élément important de la vie du pays et du peuple.

UTILISATION DANS LE JEU

Modifier les cases du fleuve grâce aux nouvelles tuiles Fleuve

Deux nouvelles tuiles Fleuve sont disponibles afin de modifier les gains apportés par le fleuve.

Les deux tuiles Fleuve « 2 améliorations » et « Dauphin du Gange » peuvent être distribuées et utilisées avec le module Gange du jeu de base ou venir recouvrir et remplacer deux cases Fleuve.

GONTENU

2 nouvelles tuiles Fleuve



Le joueur obtient deux améliorations à répartir sur un ou deux types de bâtiment.



Si vous atteignez la case du timide et rare Dauphin du Gange, vous pouvez choisir n'importe quelle **case inoccupée sur le fleuve** (devant ou derrière votre bateau) et obtenir le gain de cette case (il n'est pas possible de récupérer le gain de la dernière case ovale de cette manière). Votre bateau reste sur la case du Dauphin du Gange.



LES VILLAGES AU MANGUIER

Désormais, les ouvriers du Gange peuvent également se rendre dans un village pittoresque situé sur la rive du fleuve. Le manguiier qui se trouve en son centre constitue traditionnellement un lieu d'échange social et culturel pour les villageois. Une fois que vous avez construit des villages dans votre province, vous y rendre peut s'avérer fructueux.

CONTENU :

10 tuiles Province du Village au Manguiier
1 tuile Manguiier à superposer sur le plateau de jeu : recto pour 3 ou 4 joueurs, verso pour 2 joueurs (en fonction du nombre de mangues)



3-4 Joueurs 2 Joueurs

1 Ertragsplättchen



UTILISATION DANS LE JEU

Mélangez les 10 tuiles Province Village au Manguiier et employez-les face visible à côté des autres tuiles Province. Les tuiles Village au Manguiier peuvent être acquises grâce à l'action Construction (exactement comme les autres tuiles Province). Cependant, elles n'ont pas les mêmes coûts et n'apportent pas les mêmes revenus.



Coûts : pour acquérir une tuile Village, un joueur doit dépenser un double, autrement dit deux dés de la même valeur (par exemple, deux « 3 »). Dans ce cas, la couleur des dés n'a aucune importance.

Revenus : une fois placée, chaque tuile Village au Manguiier apporte un bonus spécial :



← 1 unité d'argent + 1 dé au choix

1 unité d'argent +
1 amélioration



← 3 unités d'argent + 1 Karma

1 déplacement de bateau
jusqu'à la prochaine case
libre pour en percevoir la récompense.



← 2 unités d'argent + 1 dé de la couleur correspondante



Recevez un point de gloire + utilisez 1 tuile revenu blanche :



Dans le **jeu de base**, prenez l'une des tuiles revenu blanche disposées face cachée, vous percevez immédiatement le revenu de cette tuile, puis vous la défaussez.

Dans la variante **Navaratas**, choisissez une tuile revenu blanche placée sur votre plateau (ou, sinon, 2 unités d'argent), et recevez immédiatement ce revenu. La tuile reste sur le plateau province.



← Collectez de l'argent de 2 de vos marchés (= 6 unités d'argent maximum).

Superposez la tuile Manguiier à l'emplacement correspondant du plateau de jeu.



Il y a dorénavant une case action (à 2 joueurs) ou deux cases action (à 3 ou 4 joueurs) disponible(s) dans le village. Si un joueur place un ouvrier dessus, il peut recevoir à nouveau les gains de 2 des villages présents dans sa province.

Exemple : dans sa province, Leila possède le village offrant un déplacement de bateau et le village offrant 2 unités d'argent et 1 dé vert. Si elle pose son ouvrier sur la case action du village, elle peut déplacer son bateau jusqu'à la prochaine case libre du fleuve, avancer son marqueur d'argent de 2 cases et prendre un dé vert dans la réserve.

Si un joueur possède plus de 2 villages dans sa province, il peut choisir les deux villages qui lui rapportent à nouveau des gains.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur n'a le droit d'envoyer qu'un seul de ses ouvriers au village par tour.

POUR LA VARIANTE DES NAVARATAS

Au début de la partie, mélangez la nouvelle tuile revenu spéciale aux tuiles revenu marron. Si un joueur connecte celle-ci aux routes de



son plateau province pendant la partie, il avance de 3 cases sur la piste d'argent pour chaque village de sa province.

Si, par exemple, un joueur a 4 villages présents dans sa province lorsqu'il connecte cette tuile, il reçoit alors 12 unités d'argent.

LE MAÎTRE BÂTISSSEUR

Les Villages au Manguier ne peuvent pas être recouverts. Mais on peut placer ces tuiles sur n'importe quelle autre tuile déjà posée en déplaçant un autre « 5 ».

EXTENSION SERPENT

Le dévouement de votre peuple vous apporte gloire et richesses et permet à votre province de s'épanouir. Afin de prouver votre gratitude, mais aussi afin d'asseoir votre niveau social, vous ordonnez la construction des Jardins de Shalimar, un magnifique complexe végétal, censé apporter un coin de paradis sur Terre pour vous et vos sujets. Vos travailleurs vous remercieront pour ça en redoublant d'efforts.

(« Shalimar » est un mot perse qui signifie « La plus pure de toutes les joies humaines ». Dans plusieurs langues européennes, le mot paradis est dérivé de l'ancien mot perse pour jardin, « Paradaidha ».)

CONTENU :

4 tuiles Province « Les Jardins de Shalimar » (1 par couleur).



UTILISATION DANS LE JEU

Mélanger les tuiles avec celles des piles Serpent en fonction de leur couleur.



Pour obtenir une de ces tuiles, vous devez réaliser une action de construction. Le coût pour une de ces tuiles est d'un dé de la couleur de la tuile et de n'importe quelle valeur ainsi qu'un autre dé de n'importe quelle couleur et valeur.

BONUS

Chaque tuile Shalimar montre une intersection et permet au joueur de récupérer un de ses ouvriers présent sur une case action immédiatement après avoir construit la tuile. Le joueur pourra à nouveau utiliser cet ouvrier à un prochain tour, il aura donc un tour supplémentaire lors de cette manche.

(La case d'action, désormais libre grâce à la récupération de l'ouvrier, peut à nouveau être utilisée par les joueurs.)

VARIANTE DES NAVARATNAS

Si vous avez récupéré un ouvrier du plateau, posez-le à plat sur votre plateau Kali. Ne placez cet ouvrier qu'après avoir placé tous les autres de la manche en cours.

Avant de placer l'ouvrier que vous avez récupéré, vérifiez d'abord si, dans ce tour, vous avez :

- Moins d'ouvriers** qu'au moins un autre joueur (ce qui signifie qu'en temps normal vous devriez récupérer une tuile revenue parce que vous n'avez plus d'ouvrier). Vous devez d'abord prendre une tuile revenue, comme d'habitude. Puis vous pouvez placer votre ouvrier présent sur votre statue de Kali.
- Le même nombre d'ouvriers, ou plus** qu'au moins un autre joueur. Les joueurs concernés ne reçoivent pas de tuiles revenue quand vous placez l'ouvrier présent sur votre statue Kali et les autres joueurs, à cause de cela, ont un tour de moins.

CONCERNANT LE MAÎTRE BÂTISSSEUR

Les tuiles Jardins de Shalimar ne peuvent jamais être recouvertes. Mais vous pouvez placer ces tuiles au-dessus de n'importe quelle autre tuile (sauf celles du Village au Manguier et les autres Jardins de Shalimar) en ajoutant un dé de n'importe quelle valeur de la couleur de la tuile serpent.

L'EXTENSION DU TIGRE

Cette mini-extension vous offre 4 nouvelles tuiles Province vous permettant d'utiliser des bâtiments spéciaux dans votre province. Les tuiles vous donnent des avantages uniques et des capacités spéciales qui vont donner envie aux autres souverains.

GONTENU :

4 tuiles Provinces (1 par couleur).



UTILISATION DANS LE JEU

Mélanger les tuiles avec celles des piles Tigre en fonction de leur couleur.



Pour obtenir une de ces tuiles, vous devez réaliser une action de construction et dépenser 2 dés de la couleur de la tuile et de n'importe quelle valeur.

Aussitôt que vous placez la tuile dans votre province, vous recevez un gain immédiat et un gain permanent.

Pilier d'Ashoka

Gain immédiat : vous recevez une unité d'argent par tuile Province déjà présente dans votre province (Pilier d'Ashoka compris).



Gain permanent : chaque fois que vous utiliserez du karma pour tourner un dé sur sa face opposée, vous pouvez changer le résultat de plus ou moins 1 (par exemple un 2 peut-être changé en 4,5 ou 6).

Le pont d'Akbar

Gain immédiat : vous pouvez à nouveau récupérer le gain de la case Fleuve sur laquelle se trouve votre bateau.



Gain permanent : chaque fois que vous avancez votre bateau, vous pouvez l'avancer d'1 case supplémentaire (cela s'applique à l'action Fleuve, au Portugais et au bonus de la piste d'argent).

Marché noir

Gain immédiat : vous pouvez prendre 2 dés de votre choix depuis la réserve.



Gain permanent : chaque fois que vous utilisez un balcon du palais, vous pouvez échanger 1 dé de n'importe quelle couleur contre 2 dés de n'importe quelle couleur.

Note : le gain immédiat du marché noir ne peut pas être réactivé par une action de marché, bien que le marché noir compte comme un marché, notamment lorsque vous gagnez 1 unité d'argent par marché via une case Fleuve.



Drapeau impérial

Gain immédiat : vous pouvez activer à nouveau une case d'action sur laquelle se trouve un de vos ouvriers (en payant le coût éventuel).



Gain permanent : chaque fois que vous activez une chambre du palais vous pouvez payer avec un dé ayant une valeur de +1 ou -1 par rapport à celle nécessaire à l'action (par exemple, un 1 vous permet d'activer le Grand Moghol, la Danseuse ou le Portugais)..

GONVERNANT LE MAÎTRE BÂTISSEUR

Recouvrir – Vous pouvez construire une tuile Tigre par-dessus n'importe quelle tuile (sauf les tuiles Village au Mangui et les tuiles Jardins de Shalimar) en ajoutant un dé de la couleur de la tuile Tigre et de n'importe quelle valeur.

Être recouverte – Les tuiles Tigre peuvent être recouvertes avec n'importe quelle autre tuile Province. Pour cela vous devrez payer un dé supplémentaire de n'importe quelle valeur mais de la couleur de la tuile que vous voulez construire (pour Le Village au Mangui, un dé de n'importe quelle couleur et de valeur 5).

L'ÉPREUVE DU DESTIN

Le joueur qui réussit l'Épreuve du Destin sera généralement récompensé par la providence.

CONTENU :

8 tuiles du Destin (2 par joueur : une pour la piste d'argent et une autre pour la piste de gloire).

Tuiles du Destin de la piste de Gloire



Recto

Verso

Plättchen Geldleiste



Recto

Verso

MISE EN PLACE

Par joueur, disposez une tuile de Destin piste d'argent à la case 24 de la piste d'argent avec la face  visible. Par joueur, disposez également une tuile Destin piste de gloire sur la case 18 de la piste de gloire avec la face  visible.

UTILISATION DANS LE JEU

Quand vous passez une de vos tuiles Destin, montez en premier vos unités d'argent ou vos points de gloire, puis (si possible) construisez gratuitement une tuile Province marché ou bâtiment.



Quand vous atteignez ou dépassez la case 18 de la piste de gloire, vous devrez d'abord donner un point de gloire pour :

- chaque joueur qui est derrière vous sur la piste de gloire, et
- chaque tuile Province sur votre propre province qui montre au moins un bâtiment.

Si votre marqueur de gloire passe ainsi devant votre tuile Destin de la piste de gloire, retournez votre tuile Destin sur son verso. Si ce n'est pas le cas, retirez immédiatement votre tuile de la partie.

Si, plus tard, vous atteignez ou dépassez votre tuile Destin retournée sur son verso, vous pouvez alors placer **gratuitement une tuile Province avec un bâtiment depuis la réserve générale (pile Tigre ou pile Serpent) dans votre province**. Vous gagnez les points de gloire de cette tuile (ainsi que, si possible, l'argent s'il y a aussi un marché sur la tuile), **mais pas le bonus spécial associé**, s'il y en a un. Après cette action, retirez votre tuile Destin de la partie.

Si, quand vous reculez votre marqueur de gloire, vous atteignez **exactement** votre tuile Destin, vous pouvez immédiatement construire gratuitement une tuile Province avec un bâtiment dans votre province. Après cela, retirez la tuile destin de la partie.

Procédez de la même façon avec la tuile Destin de la case 24 de la piste d'argent. Mais à la place de construire gratuitement une tuile Province avec un bâtiment, construisez gratuitement **une tuile Province avec, au moins, un marché depuis la pile Vache ou la pile Serpent** quand vous atteignez ou dépassez la tuile Destin. Cela signifie que vous avez réussi l'épreuve du Destin.

Exemple : après que Rajesh a placé un de ses ouvriers sur l'action « collecter de l'argent jusqu'à 3 marchés différents », il peut maintenant collecter de l'argent jusqu'à 3 différents marchés sur sa province. Il décide de collecter seulement 2 points d'un de ses marchés à thé et 3 points d'un de ses marchés à sole, et oublie, sciemment, l'argent de son marché d'épice à 2 unités d'argent dans le but de reculer avant sa tuile de Destin sur la piste d'argent.

Avec les 5 unités d'argent, il dépasse la tuile Destin de la case 24 de la piste d'argent et arrive à la case 23 de la piste d'argent. À ce moment, il y a 2 marqueurs d'argent d'autres joueurs derrière lui, donc il prend 2 unités d'argent (voir phase a)). De plus, Rajesh a actuellement 3 tuiles de Province dont chacune contient au moins un marché. Il va donc reculer son marqueur d'argent de 3 autres unités d'argent pour finir au niveau de la case 23 (derrière la tuile Destin de la piste d'argent). Il retourne ainsi la tuile Destin sur son verso et la laisse sur la case 24.

Lors d'un autre tour, Rajesh dépasse à nouveau la case 24 de la piste d'argent. Maintenant, il récupère, gratuitement, une tuile avec un marché depuis la pile Vache ou la pile Serpent, et la place dans sa province ; il obtient ainsi le nombre d'unités d'argent de la tuile (mais aucun revenu spécial). Enfin, il retire définitivement sa tuile destin de la piste d'argent de la partie.

Note : si vous recevez des unités d'argent (grâce aux marchés, sur le fleuve...), vous recevez toujours l'intégralité du montant. Cela signifie que si vous obtenez 6 unités d'argent sur le fleuve ou depuis une tuile de revenu, par exemple, vous ne pouvez pas avancer uniquement de 3 cases sur la piste d'argent dans le but d'atteindre exactement la tuile destin, ou dans le but de reculer derrière celle-ci.

Comme expliqué dans l'exemple ci-dessus, vous avez plus de

flexibilité en choisissant une action où vous collectez de l'argent de vos marchés d'un seul type ou de celle où vous récupérez de l'argent de différents types de marchés car vous choisissez combien de marchés et lesquels vous voulez évaluer. Les points de gloire sont toujours obtenus en intégralité. Cela s'applique également pour les tuiles Fleuves et les tuiles revenu aussi bien que pour les tuiles Province avec un bâtiment et un marché ou avec deux bâtiments.

LES MARCHANDS DE PIERRES PRÉCIEUSES

Gemmes et bijoux, la monnaie des rajas et maharajas... En élevant suffisamment votre réputation, vous pourrez vous considérer chanceux si, attiré par cette gloire, un marchand de pierres précieuses vous offre ses services.

CONTENU :

4 Marchands de pierres précieuses (ouvriers spéciaux, 1 par couleur)



UTILISATION DANS LE JEU

Pendant la partie, vous pouvez remplacer un de vos ouvriers par le Marchand de pierres précieuses et obtenir ainsi plus de flexibilité en payant avec les dés.

Pendant la mise en place du jeu, placer tous les Marchands de pierres précieuses des joueurs sur la case 10 de la piste de gloire. Dès que vous atteignez ou dépassez la case contenant les Marchands de pierres précieuses, prenez le marchand de votre couleur et mettez-le sur votre statue de Kali. En contrepartie, retirez du jeu un de vos ouvriers n'ayant pas encore été utilisés. Vous pouvez utiliser le Marchand de pierres précieuses lors de la manche durant laquelle il a été obtenu.

(Si vous obtenez le Marchand de pierres précieuses sur le dernier tour d'une manche, retirez de la partie un de vos ouvriers présents sur le plateau et remplacez-le par votre Marchand de pierres précieuses.)

Utilisez le Marchand de pierres précieuses comme n'importe quel ouvrier d'assise. Le Marchand de pierres précieuses vous apporte les avantages suivant au moment de l'utiliser :

vous pouvez orienter, sur la face de votre choix, un seul dé parmi ceux que vous utilisez lors du tour du Marchand de pierres précieuses.

Le Marchand de pierres précieuses ne peut être utilisé **qu'une seule fois** par tour. Par exemple, il ne peut pas être récupéré à l'aide des Jardins de Shalimar.

© 2019 HUCH! | www.hutter-trade.com

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

Autoren:
Inka & Markus Brand, HUCH!
Illustration: Dennis Lohausen
Design: atelier 198, HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller und Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

