

INKA BRAND RAJAS OF THE GANGES MARRAS BRAND
THE DIGG CHARMERS



UN «ROLL & WRITE» POUR 2 À 5 JOUEURS, À PARTIR DE 12 ANS

Le Grand Mogul Akbar souhaite que les provinces de ses seigneurs locaux — les Rajas et les Ranis — prospèrent et se développent. Ils auront à construire des routes, à ériger des bâtiments, à commercer, et à naviguer sur Le Gange. Akbar lui-même, et d'autres personnages influents à la Cour et hors du Palais souhaitent aider activement les Rajas et les Ranis dans leur quête de richesse, de gloire, et de spiritualité. Qui parviendra à être le plus respecté des seigneurs ?

CONTENU

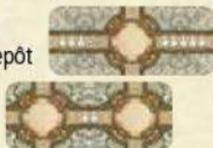


1 Marqueur premier joueur
(à assembler avant la partie)



8 Dés (2 par couleur)

5 Tuiles Entrepôt



Recto, avec 1 espace de stockage pour les parties à 3-5 joueurs

2 Blocs de feuilles
(faces Soleil et Lune)

Verso, avec 2 espaces de stockage pour les parties à 2 joueurs

Vous aurez également besoin de stylos.

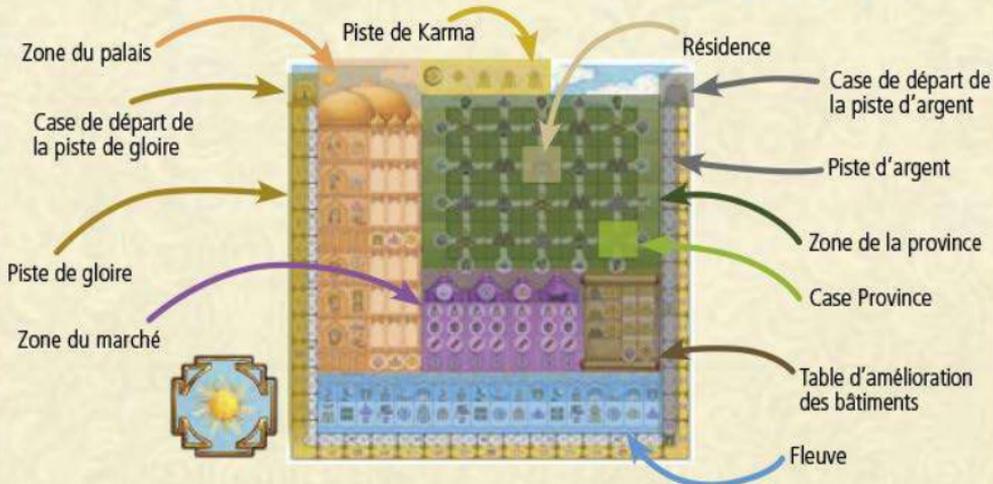
BUT DU JEU

Faites prospérer votre province en utilisant intelligemment vos dés pour construire des routes et ériger des bâtiments, amasser et vendre des marchandises, naviguer sur le Gange, et tirer le meilleur parti de vos relations au palais du Grand Mogul. Les points de gloire et l'argent que vous gagnez seront représentés par deux pistes partant en sens opposé. Le joueur qui fait croiser ses pistes avec le plus grand écart entre les deux marqueurs à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un stylo et une feuille du bloc de jeu – cela représentera sa zone de jeu personnelle, appelée Province (pour la première partie, nous vous conseillons d'utiliser la face Soleil). Chaque joueur prend également une tuile Entrepôt et la dépose devant lui. Dans une partie à deux joueurs, placer la face représentant 2 espaces de stockage visible ; sinon, utilisez la face contenant UN seul espace. Les dés sont placés au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence, il place le marqueur Éléphant devant lui. La partie peut commencer.



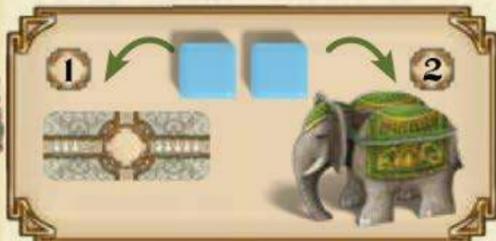
DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur lance les 8 dés au centre de la table, il en choisit un et le place sur la zone de stockage de sa tuile Entrepôt.

Le second dé de **même couleur** est posé sur l'éléphant et n'est plus disponible pour les autres joueurs. Ensuite, le premier joueur réalise l'action de son dé.

La couleur du dé correspond à la zone de la feuille où l'action sera inscrite.

Si vous gagnez des points de gloire en réalisant une action, vous cochez votre **piste de gloire** de gauche à droite. Si vous gagnez de l'argent, c'est de droite à gauche que vous le consignez sur la piste d'argent.



Les dés violets vous permettent de collecter de nouvelles marchandises que vous pourrez vendre ultérieurement.

Les dés verts vous serviront à construire des routes pour relier votre Résidence aux bâtiments et aux marchés de votre Province.

Avec les dés bleus, vous pouvez avancer sur le fleuve.

Les dés orange vous permettent de réaliser une action Palais.

Une fois que le premier joueur a terminé son tour, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre choisit un des dés restants et réalise l'action associée. Une fois que tous les joueurs ont choisi un dé, le tour de jeu prend fin. L'éléphant est passé au joueur suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Il devient le nouveau premier joueur, lance les 8 dés et un nouveau tour commence.

Règles spéciales pour deux joueurs :
voir à la fin des règles du jeu.

Les couleurs de Dé en détail

Violet – Collecter des marchandises



Choisir un dé violet vous permet d'obtenir deux nouvelles marchandises (thé, soie, et/ou épices), entourez-les dans votre zone Marché. Vous devez toujours encercler la première marchandise encore disponible du type choisi, c'est-à-dire la case non entourée la plus à gauche de la ligne.



Selon le dé sélectionné, vous pourrez choisir deux marchandises du même type ou deux différentes, cependant si vous avez déjà entouré toutes les marchandises d'un type, vous ne pouvez plus en acquérir. Les marchandises entourées constituent votre stock, et vous pourrez les vendre par la suite pour obtenir de l'argent.

Vert – Construire des routes



Si vous choisissez un dé vert, vous pouvez étendre le réseau routier de votre Province en dessinant une route (ligne droite ou virage) sur une case de votre province où il n'y en a pas encore.



La première route **doit** partir de votre **résidence**. Toute nouvelle route doit être connectée à la résidence, soit directement, soit en prolongeant le réseau existant. L'orientation de la route n'a pas d'importance.

Le dé montre :



→ une ligne droite → un virage ou → deux demi-routes.

Les demi-routes peuvent être utilisées pour :

- Former une ligne droite en les combinant (1)
- Former un virage en les combinant (2)
- Compléter une route **déjà** existante en la transformant en bifurcation ou en croisement. (3)



Une nouvelle case ne peut pas rester à demi remplie, mais doit impérativement contenir une **route complète** (ligne droite, virage bifurcation ou croisement).

- **Seules les demi-routes**, mais pas une ligne droite, ni un virage, peuvent servir à transformer une route (déjà tracée sur une case Province) en croisement ou en bifurcation.
- Les points de gloire acquis lors de la construction d'un bâtiment, ou l'argent gagné grâce aux marchés **ne sont pas accordés une seconde fois** si vous modifiez une route avec une demi-route.

Construire des Bâtiments :

Si vous avez construit un bâtiment, vous gagnez immédiatement les points de gloire selon la table d'amélioration des bâtiments.



- 1 – Autorisé :** une ligne droite constituée de deux demi-routes
- 2 – Autorisé :** un virage constitué de deux demi-routes
- 3 – Autorisé :** deux demi-routes rattachées à des routes déjà existantes
- 4 – Interdit :** Chacune des deux demi-routes ne remplit qu'une demi-case.
- 5 – Interdit :** La ligne droite n'est pas connectée à la Résidence.
- 6 – Interdit :** La ligne droite est tracée à cheval sur deux cases.

Les principales règles :

- Les routes doivent toujours être tracées de manière à être reliées à la résidence.
- La **première fois** qu'une route est tracée sur une case contenant un Bâtiment, ce bâtiment est considéré comme construit et donne **immédiatement** droit à des points de gloire.
- Si une route traverse une case Province avec un marché pour la **première fois**, cela ouvre un marché, où vous pouvez vendre immédiatement les marchandises spécifiées (de 1 à 3 marchandises différentes, **ou** de 1 à 3 marchandises identiques, que vous devez avoir en stock à ce moment).
- Si une route atteint un **bonus** en bordure de la Province, vous le recevez **une fois** pendant le tour en cours.

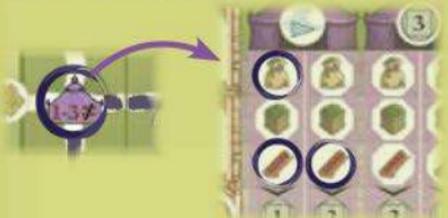
Au début du jeu, chaque type de bâtiment connecté vous rapporte 1 point de gloire. Au cours de la partie, vous pourrez augmenter ce gain (voir « Amélioration des bâtiments »). Pour chaque type de bâtiment relié au réseau routier, vous gagnez autant de points de gloire qu'indiqué par la case cochée la plus à droite sur la rangée du bâtiment concerné (3 points maximum).



Exemple : Rajesh dessine un virage qui lui permet de construire ce bâtiment. Selon sa table d'amélioration des bâtiments, cela lui rapporte 2 points de gloire.



Ouvrir des marchés :



Si vous avez ouvert un marché, vous pouvez immédiatement vendre jusqu'à 3 marchandises et gagner de l'argent. Pour cela, vous devez avoir des marchandises en stock.



- ➔ **1-3 marchandises identiques.**
Vendez de 1 à 3 marchandises du même type.



- ➔ **1-3 marchandises différentes.**
Vendez de 1 à 3 marchandises différentes.

Important : Vous pouvez uniquement vendre des marchandises que vous possédez au moment où le marché s'ouvre. C'est-à-dire que les marchandises doivent avoir préalablement été entourées. Vous les vendez **de gauche à droite**. Les marchandises vendues sont immédiatement barrées. Le montant gagné dépend du nombre de marchandises que vous avez déjà vendues. Plus vous avez vendu de marchandise du même type, plus cette marchandise vous rapporte. Sous chaque colonne de marchandises, une pièce en indique la valeur.



Exemple : Lella dessine une route qui lui permet d'ouvrir un marché. Elle peut donc vendre 1 à 3 marchandises différentes. Pour chaque type, elle raye la case entourée la plus à gauche, et gagne 5 pièces (1 pour le Thé, 1 pour la Sole, et 3 pour les Épices); qu'elle marque immédiatement sur sa liste d'argent.



Bleu – Avancer sur le fleuve



Si vous choisissez un dé bleu, vous avancez sur la prochaine case Fleuve **inoccupée** affichant le même symbole que la face du dé. Vous cochez **unique-ment** la case atteinte et gagnez immédiatement la récompense associée (voir la section « Bonus » pour une description détaillée). Vous gagnez toutes les récompenses figurant sur la case atteinte.

Si vous choisissez à nouveau un dé bleu plus tard dans la partie, vous avancerez depuis **votre position actuelle**, jusqu'au premier symbole inoccupé identique à celui figurant sur la face du dé.

La position actuelle est toujours la case Fleuve cochée la plus à droite.

Lorsque vous avez marqué le troisième emplacement d'un symbole, vous ne pouvez plus choisir de dé montrant ce symbole.



Lorsque vous avez atteint la dernière case du fleuve, vous ne pouvez plus avancer et, par conséquent, vous ne pouvez plus sélectionner de dé bleu.

Orange

– Effectuer une action Palais



Si vous optez pour un dé orange, vous réalisez l'action Palais correspondante. Avant de l'exécuter, cochez d'abord l'action choisie dans votre Palais, vous devez toujours remplir la case la plus à gauche. Ainsi, vous pouvez utiliser chacune des 6 actions Palais seulement 3 fois pendant la partie (bonus et dé orange confondus).



Les Actions Palais :

- **Le Grand Mogul** : Si vous cochez une case du Grand Mogul, vous pouvez choisir **gratuitement une des cinq autres cases d'action** de votre Palais. Cochez la case de l'action choisie, puis exécutez-la.
- **La Maharani** : Vous avancez immédiatement de (au choix) 1 ou 2 cases sur le fleuve, et vous gagnez la récompense associée.
- **La Marchande** : Vous pouvez **vendre jusqu'à deux marchandises**. Si vous ne souhaitez pas, ou ne pouvez pas vendre, vous gagnez une marchandise de votre choix, vous l'entourez donc dans votre marché.
- **Raja Man Singh** : Gagnez 1 argent. Cochez une case de votre piste d'argent, et **améliorez l'un de vos bâtiments** (voir « L'amélioration des bâtiments »).

➤ **Le Maître Constructeur** : Vous obtenez immédiatement deux demi-routes que vous pouvez combiner pour former un virage ou une ligne droite. Vous pouvez également connecter les deux demi-routes à une route déjà existante pour accéder à des cases adjacentes ou aux bonus situés en bordure de votre Province (voir section « Bonus »).

➤ **Le Portugais** : Depuis votre position actuelle, vous pouvez reculer de **1 ou 2 cases inoccupées sur le fleuve** et gagner la récompense associée. Les cases déjà marquées ne comptent pas pour le prochain déplacement, et vous ne pourrez pas vous y arrêter à nouveau.

Exemple : *Rajesh utilise l'action Portugais, Il a déjà atteint cette position :*



Il peut cocher une des deux cases Inoccupées à gauche de sa position actuelle. Cela lui donne le choix entre « Vendre 2 Marchandises » ou « 4 pièces ». Il n'a pas accès à l'action du palais entre les deux, car il l'a déjà utilisée lors d'un tour précédent. Il choisit les 4 pièces et coche cette case.



Lors de votre prochain voyage sur le fleuve, vous repartirez, comme toujours, de la case Fleuve marquée la plus à droite.

S'il n'y a pas de cases libres où vous pouvez reculer ou si vous ne souhaitez pas reculer sur le fleuve, récupérez une marchandise de votre choix.

Une fois la case marquée, les bâtiments de ce type vous apporteront 2 ou 3 points de gloire.

Les pistes de score

Vous comptabilisez les points de gloire et votre argent sur deux pistes différentes. La **piste de gloire** commence avec la case en haut à gauche. La **piste d'argent** commence par la case en haut à droite de votre feuille Province. Lorsque vous vous arrêtez ou lorsque vous traversez une case sur laquelle figure un bonus, vous le recevez immédiatement.



Dès que vous avez amélioré tous les types de bâtiment une fois, vous gagnez le bonus inscrit en dessous de cette colonne. Si vous améliorez deux fois chaque type de bâtiment, vous recevez immédiatement le bonus indiqué sous la deuxième colonne.



Karma

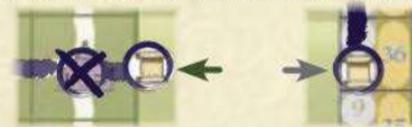
Le Karma permet de relancer deux dés : celui que le premier joueur a placé sur l'éléphant au début du tour et un autre dé au choix parmi ceux encore disponibles au centre de la table.

Au début du jeu, tous les joueurs commencent avec un Point de Karma.



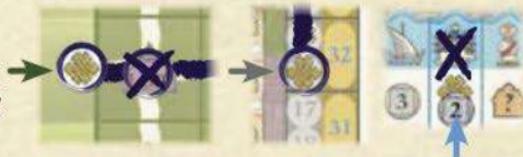
Vous pouvez obtenir du Karma en reliant certains bonus de la bordure de votre Province, sur votre piste d'argent ou sur le fleuve. Vous pouvez utiliser le Karma **uniquement** au début de votre tour.

Chaque type de bâtiment a une valeur de base de 1 point de gloire. Pendant la partie, cette valeur peut être augmentée à 2 puis 3 points de gloire grâce à l'action Palais « Raja Man Singh », les bonus des cases du fleuve et différents bonus de connexion.



Pour réaliser une amélioration de bâtiment, sélectionnez le type de bâtiment que vous souhaitez améliorer, barrez sa valeur actuelle et repassez au stylo la valeur supérieure suivante, comme indiqué ci-dessous.

Les améliorations sont indiquées de gauche à droite pour chaque type de bâtiment.



Lorsque vous utilisez du Karma, barrez-le en commençant par le point de karma entouré le plus à gauche. Ensuite, prenez le dé sur l'éléphant et n'importe quel autre dé resté au centre de la table. Lancez-les, choisissez **un** de ces dés, réalisez l'action correspon-

dante. Placez le dé sélectionné sur votre tuile Entrepôt et l'autre sur l'éléphant. Ce dé sera alors disponible pour l'action Karma d'un prochain joueur. Vous **devez** réaliser l'action du dé posé sur votre entrepôt. Toutefois, vous pouvez dépenser autant de points de karma que vous le désirez dans un même tour pour relancer les deux dés sélectionnés.

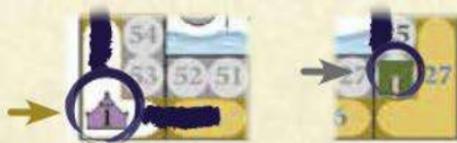
Entourer les troisième, quatrième et cinquième cases de la piste Karma donne droit à des bonus.



↳ Lorsque vous entourez la troisième, la quatrième et la cinquième case de la piste Karma.



↳ Lorsque vous passez ou vous arrêtez sur un bonus sur les pistes.



Lorsque vous gagnez un bonus, entourez-le immédiatement. **Après avoir réalisé l'action du dé**, barrez le bonus et appliquez-le.

Bonus

Durant la partie, vous pouvez recevoir des bonus de plusieurs façons :

↳ Lorsque vous connectez un Bonus de Province.



↳ Lorsque vous avez vendu toutes les marchandises d'une tente.



↳ Lorsque vous avez coché toutes les cases d'une même colonne du Palais ou de la table d'amélioration des bâtiments.



Si vous recevez plusieurs Bonus en réalisant l'action du dé, vous les résolvez dans l'ordre de votre choix. Entourez chaque bonus acquis, puis cochez-les au moment de les utiliser.

À la fin de votre tour, assurez-vous d'avoir bien entouré, utilisé et barré tous les bonus gagnés pendant ce tour.

Exemple : Lella réalise une action construction et, ce faisant, atteint un bonus en bordure de sa Province, qu'elle entoure donc.



Dans un premier temps, elle marque les points pour le bâtiment de la case Province sur laquelle elle vient de tracer une route. Elle gagne donc 2 points de gloire.



6 45 43 43 42 41 40 39 38 37 36 35
 21 22

Après cela, elle barre le bonus précédemment entouré et avance de 1 case sur le fleuve, en partant de sa position actuelle. Elle barre la case Fleuve « Obtenez 3 marchandises différentes » et entoure une marchandise de chaque type sur son marché.



LES SYMBOLES

Ci-dessous, une liste des symboles que vous pouvez être amené à rencontrer pendant la partie.

-  Vous trouverez les différents personnages du Palais comme bonus en bordure de votre Province. Leur fonction est la même que décrit plus haut dans la section « Action du Palais ». Si, par exemple, vous obtenez le bonus du Portugais, vous barrez une case de sa ligne dans votre Palais, et vous pouvez reculer de 1 à 2 cases sur votre fleuve. Chacun des différents personnages du Palais ne peut être utilisé que trois fois. Donc, si vous avez déjà utilisé le Portugais trois fois, inutile de connecter ce bonus à votre réseau routier, vous ne pourrez pas l'activer.

 Réalisez l'action Palais de votre choix en cochant la première case libre du Personnage correspondant dans votre Palais.

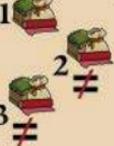
 Réalisez une amélioration pour un type de bâtiment.

 Obtenez un point de Karma.

 Gagnez un ou plusieurs points de gloire et inscrivez-les sur votre piste de gloire.

 Gagnez une ou plusieurs pièces d'argent et comptabilisez-les sur votre piste d'argent.

 Gagnez 2 marchandises selon le résultat d'un des deux dés violets. Choisissez un dé violet. Peu importe où il se situe : au centre de la table, sur l'Éléphant, sur une tuile Entrepôt, il reste là où il se trouve. Vous gagnez uniquement les marchandises selon la face du dé.

 Gagnez 1, 2, ou 3 marchandises différentes. Si vous gagnez 3 marchandises, entourez-en une de chaque type. Si vous gagnez moins de trois marchandises, vous pouvez choisir quelle(s) marchandise(s) vous souhaitez entourer.

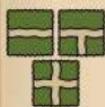
 Vendez 1, 2, 3, ou jusqu'à 2 marchandises de votre choix. Barrez les marchandises vendues, gagnez pour chacune autant d'argent qu'indiqué en bas de sa colonne.

 Vendez 1 à 3 marchandises identiques ou différentes.

 Vendez 2 marchandises différentes.

 Connectez une demi-route à une route existante pour créer une bifurcation ou un croisement.

Attention – cas particulier : si au cours du même tour vous gagnez deux demi-routes grâce à deux bonus différents (Bonus de colonne du Palais et Bonus de Piste d'argent), vous pouvez les combiner pour former une ligne droite ou un virage.



➔ Tracez une ligne droite, une bifurcation ou un croisement sur une case inoccupée et connectée à votre résidence par le réseau routier existant.

➔ Depuis votre position actuelle sur le fleuve, avancez sur **la case libre suivante**, cochez-la et gagnez la récompense associée.

➔ Depuis votre position actuelle sur le fleuve, **reculez sur la précédente case libre**, cochez-la et gagnez la récompense associée.

➔ Depuis votre position actuelle sur le fleuve, reculez sur n'importe quelle case non cochée, cochez-la et gagnez la récompense associée.

Remarque : si vous reliez un bonus que vous ne pouvez pas utiliser à ce tour, il est perdu. Par exemple : si vous pouvez vendre des marchandises, mais que vous n'en avez pas ou si vous pouvez ajouter 2 demi-routes, mais que vous n'avez pas encore tracé de route, etc.

Exemple de gain de plusieurs bonus sur un tour :

Pendant son tour, Lella utilise un des dés bleus et avance sur le prochain symbole Drapeau.



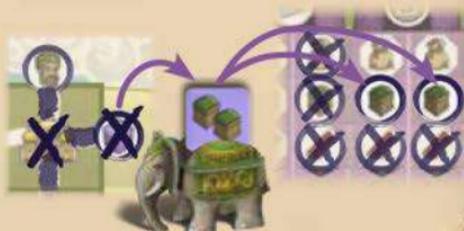
Sur cette case Province, elle obtient une Bifurcation qu'elle doit utiliser immédiatement. Elle la trace en haut à droite de sa Province, ce qui lui permet de recevoir les bonus « Maître constructeur » et « Dé de marchandises ». Elle entoure donc les deux bonus.



Puis elle vérifie dans sa table des améliorations des bâtiments combien de points de gloire lui rapporte le bâtiment qu'elle vient de connecter. Comme elle avait auparavant augmenté ce type de bâtiment une fois, cela lui rapporte 2 points de gloire, qu'elle inscrit immédiatement sur sa piste de gloire.



Après cela, elle décide de commencer par le bonus « Dé de marchandises » en choisissant le dé montrant 2 boîtes d'épices posé sur l'éléphant.



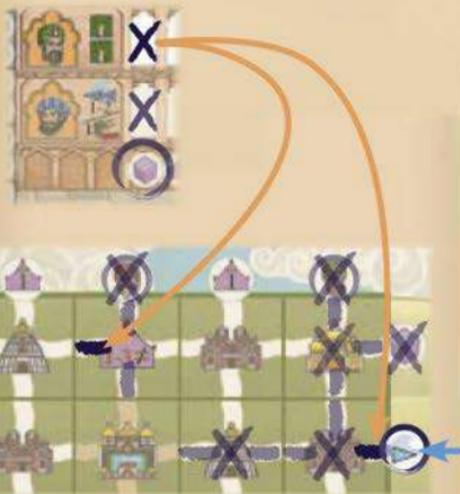
Elle réalise ensuite l'action bonus « Maître constructeur », qu'elle coche, de même qu'une case de la ligne Maître constructeur de son Palais.



Grâce à cela, elle complète la première colonne de son Palais, ce qui lui permet de remporter un nouveau bonus – cette fois encore, « Dé de marchandises ».

Avant cela, elle termine son action « Maître constructeur ».

Elle décide de séparer en deux demi-routes. La première lui permet d'ouvrir une route vers le temple, et la deuxième d'atteindre un bonus de bordure de Province « Avance sur le fleuve ».



Elle entoure donc ce bonus et le raye, avant de réaliser ce mouvement lui permettant de cocher la prochaine case Fleuve « Gagnez 4 pièces », elle inscrit son gain sur sa piste d'argent.



Finalement, elle barre le bonus de colonne du Palais et décide d'entourer deux autres boîtes d'épices du marché. Puisque Lella parvient ainsi à croiser ses deux pistes de score, elle déclenche la fin de partie.



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès que les marques d'un des joueurs sur ses pistes de gloire et d'argent se croisent. Le tour en cours est terminé afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

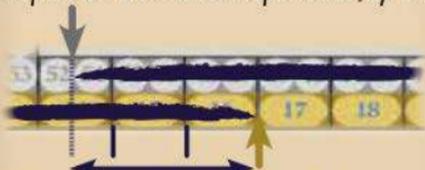
Si plusieurs joueurs ont réussi à croiser leurs deux pistes, le gagnant est celui avec le plus grand écart entre les deux dernières marques.



Exemple : Rajesh a gagné 21 points de gloire et 40 d'argent, son point d'intersection est dépassé de 2 points.



Leila compte 16 points de gloire et 49 d'argent, son point d'intersection est dépassé de 2,5 points.



Leila remporte donc la partie d'un demi-point (ou 1 pièce).

En cas d'égalité, le joueur ayant gagné (**entouré**) le plus de Karma gagne. En cas de nouvelle égalité, le joueur **ayant utilisé (barré) le plus de Karma** dans la partie l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple : Rajesh a gagné 5 points de Karma.



Leila a aussi gagné 5 points Karma, mais comme elle en a utilisé plus, c'est elle qui remporte l'égalité.



Remarque : dans le cas improbable où il n'y aurait plus de dé activable disponible à votre tour et que vous n'auriez pas de karma, vous ne pourriez jouer aucune action à ce tour.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, on fait un premier tour où chacun sélectionne et active un dé, puis un deuxième où on choisit parmi ceux qui restent. Lorsque chaque joueur a rempli les 2 zones de stockage de son entrepôt, on change de premier joueur, et les dés sont relancés.

Règle spéciale karma : Au moment de sélectionner son deuxième dé, le premier joueur peut utiliser son karma.

Règle spéciale pour la fin du jeu : Si un joueur remplit déjà la condition de fin de partie avec le 1^{er} dé, la partie se termine après le tour en cours.

© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com
Auteurs : Inka & Markus Brand

Distribution France :
Atalia-Jeux | 40, av. Charles-de-Gaulle
92350, Le Plessis-Robinson, France

Illustrateur : Dennis Lohausen
3D: Andreas Resch
Design: HUCH!
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction : J. Fargeaud

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

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

