Raja - Maharaja

de Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
© 2004 – Phalanx Games

1 Introduction

Raja – Maharaja – est un jeu de plateau stratégique pour deux à cinq joueurs. Les joueurs sont des régents indiens, également appelés Rajas, qui essayent de plaire à leur Roi, le Maharadjah, en embellissant ses villes. Les Rajas rivaux vont de ville en ville où ils construisent des maisons et des palais pour leur Roi. Au cours de leurs voyages, ils reçoivent l'aide de personnages divers aux aptitudes et privilèges spéciaux.
La construction de palais est coûteuse. Il est donc nécessaire de générer des revenus suffisants. Le premier qui aura construit sept palais gagnera la partie.

2 Matériel

Chaque boite de Raja contient :

- 1 plateau de jeu
- 5 architectes en bois de couleurs différentes
- 1 Maharadjah noir en bois
- 5 disques d'action, chacun avec 2 flèches
- 5 fois 7 palais en verre
- 5 fois 20 maison en bois
- 7 marqueurs de gouverneur
- 7 cartes de personnage différentes
- 60 pièces d'or de différentes valeurs
- 7 pions d'action bleus
- 5 tableaux de résumé des actions et des règles
- 1 livret de règle

Si certaines parties manquent ou sont endommagées, veuillez nous contacter directement. Nous vous enverrons les pièces de rechange immédiatement si possible.
Phalanx Games B.V.
Customer Service
P.O. Box 32
NL 1380 AA Weesp
Pays Bas
customerservice@phalanxgames.nl

3 Mise en place

3.1 Le plateau

Le plateau représente l'endroit de départ des architectes des joueurs, 7 villes avec les emplacements des palais et 30 villages. Ceux-ci sont connectés entre eux par un réseau de routes.
La piste des gouverneurs est représentée sur le coté droit du plateau (numérotée 1 à 10 de bas en haut.)

3.2 Préparation

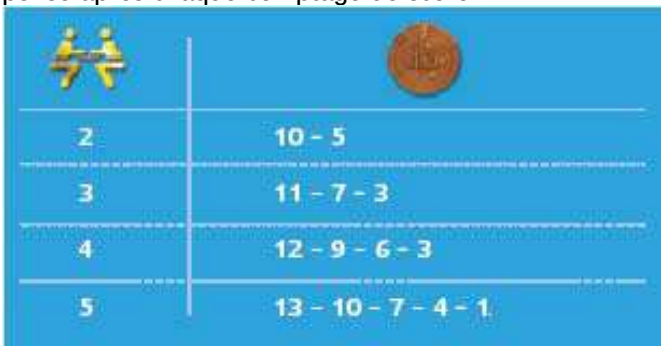
Le plateau de jeu est placé sur la table.
Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- Un disque d'actions et un résumé des actions et des règles
  Note : Avant la première partie, assemblez les éléments des 5 disques d'actions.
- Son architecte qui est placé sur le point de départ,
- 7 palais et 4 maisons de sa couleur, que le joueur garde devant lui. Les maisons restantes sont laissées à la banque à coté du plateau de jeu,
- 15 pièces d'or : une pièce de 10 et une de 5.
  Note : l'argent peut être conservé caché
- Les cartes Personnages 1-6 sont placées à coté du plateau,
- Le Yogi (carte 7) ne sert que dans le jeu avancé,

- Un joueur est choisi qui tient la banque et distribue l'argent, les cartes Personnages et les jetons pendant la partie. Il s'occupe également des carrières et distribue les maisons,
- Les 7 pions gouverneurs sont mélangés face cachée puis piochés aléatoirement et placés face visible sur la piste des gouverneurs : un sur chaque case au-dessus de celle avec la flèche,
- Les cases 1 à 10 sont inoccupées au départ et indiquent les tours de jeux,
- Les pions actions et le Yogi (7) ne sont pas utilisés dans le jeu de base.

3.3 Le tableau de scores

Le résumé des règles comporte le tableau des scores, avec le nombre de joueurs et le nombre de pièces d'or correspondant que le Maharadjah distribue en récompense après chaque comptage de score.



4 Déroulement général du jeu

Chaque ville a un jardin des palais. Chaque jardin des palais a un site central de construction pour le palais central (3 points) et 6 pour les palais extérieurs (1 point chacun.) Les joueurs peuvent construire leurs palais sur ces 7 emplacements, s'ils sont disponibles. Durant la partie, les architectes des joueurs voyagent de ville en ville par un réseau de routes qui les relient. Sur ces routes, il y a 30 emplacements de villages. Chaque village peut accueillir 1 ou 2 maisons (une seule à 2 joueurs.) Les villes peuvent accueillir un nombre illimité de maisons. L'architecte d'un joueur ne peut traverser un village que si celui-ci contient au moins une maison. Si l'architecte d'un joueur traverse un village qui ne contient que des maisons d'autres joueurs, il doit les payer pour passer (voir 7.1.)

5 Tour initial

Raja est un jeu pour 2 à 5 joueurs. Si vous jouez à moins de 5, certaines modifications de règles s'appliquent, voir §11.2.4.

***Note de FH** : bien qu'elle se trouve dans le chapitre consacré aux variantes, il semble bien que la règle du §11.2.4 s'applique même au jeu de base. A moins de 5 joueurs, on place un palais de chacune des couleurs inutilisées sur chaque ville.*

Avant que la partie ne commence, la position de départ est déterminée :

- Les joueurs choisissent une carte Personnage (voir §5.1.)
- Ils construisent chacun 4 maisons dans les villages présents sur le plateau (voir §5.2.)

5.1 Les cartes personnages

Le joueur le plus jeune prend une des 6 cartes personnages et la place face visible devant lui. Ensuite, le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite. Les cartes personnages qui n'ont *pas* été choisies restent à la banque. Elles peuvent entrer en jeu plus tard dans la partie.

Le numéro des cartes personnage détermine l'ordre du tour des joueurs. Il sert aussi pour départager les égalités lors du comptage des points dans les villes. Plus le chiffre est petit, plus le rang est élevé.

En plus de cela, chaque Personnage a un pouvoir spécial qui aide le joueur à accomplir sa tache et à marquer plus de points.

Personnage 1 / Moghol : Joue le premier et est la meilleure carte en cas d'égalité dans les scores.

Personnage 2 / Marchand : Les joueurs utilisant le Marchand reçoivent toujours 1 Or à chacun de leurs tours.

Personnage 3 / Sâdhu : Les palais extérieurs valent 2 points lors des scores (au lieu de 1)

Personnage 4 / Moine itinérant : les coûts de voyage du joueur et de son architecte sont payés par la banque, donc il voyage gratuitement.

Personnage 5 / Bâtisseur : Construit ou déplace une maison *supplémentaire* gratuitement.

***Note de FH** : il s'agit d'une action gratuite et indépendante. Il n'y a pas besoin de choisir une action de construction ou de déplacement pour bénéficier de cette action gratuite.*

Personnage 6 / Artisan : Ne paye que 9 ors au lieu de 12 pour construire un palais.

5.2 Placer des maisons dans les villages

Maintenant les 4 maisons reçues initialement sont placées gratuitement sur des villages. Le joueur avec la carte personnage au plus petit numéro commence. Il place une maison sur n'importe quel village du plateau. Ensuite le joueur avec le second plus petit numéro pose une maison dans un village, etc. Quand tous les joueurs ont placé une maison, il placent leur seconde, troisième et quatrième maison dans le même ordre.

Note : Il ne peut pas y avoir plus de 2 maisons dans un village. A deux joueurs, seule 1 maison peut être construite par village.

Notez également : lorsqu'ils placent les maisons, les joueurs doivent garder à l'esprit de connecter les villes qui seront décomptées en premier. Ce sont les villes qui se situent en bas de la piste des gouverneurs (près de la flèche.) *Connecter* signifie qu'il y a au moins une maison par village sur toutes les routes reliant le point de départ et une ou deux villes.

Exemple : La ville A est connectée au point de départ. Il y a au moins une maison par village sur cette route. La ville B n'est pas connectée car il y a un village vide sur la route qui y mène.

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs 4 maisons, ils reçoivent 6 maisons supplémentaires de la carrière pour leur réserve. Les joueurs ne peuvent construire que des maisons de leur réserve, pas celles des carrières.

Le jeu est maintenant en place.

6 Tour de jeu normal

Chaque tour de jeu se déroule de la même manière. Premièrement, le Maharadjah est placé dans la ville qui correspond au pion gouverneur le plus bas sur la piste des gouverneurs. Chaque tour se finit en décomptant les points dans la ville où se trouve le Maharadjah.

Chaque tour de jeu est divisé en étapes :

- Le Maharadjah est déplacé ;
- Un gouverneur est déplacé sur la piste des gouverneurs ;
- Les joueurs choisissent leurs actions secrètement sur leurs disques d'action ;
- Les joueurs révèlent leurs actions et les exécutent dans l'ordre de leurs personnages ;
- Le décompte a lieu dans la ville où se trouve le Maharadjah.

6.1 Le Maharadjah et le pion du Gouverneur sont déplacés

Au début de la partie, le Maharadjah est au point de départ. De là, il est placé dans la ville dont le gouverneur est en bas de la piste des gouverneurs. Cela n'a pas d'importance que la ville soit connectée aux autres villes ou non. Après avoir placé le Maharadjah, le pion gouverneur est placé au dessus du pion de gouverneur le plus haut sur la piste des gouverneurs. Le gouverneur en bas de la piste indique quelle est la destination suivante du Maharadjah. Bien sûr, les joueurs peuvent changer l'ordre des gouverneurs avec l'action appropriée.

A la fin de chaque tour de jeu, un comptage a lieu dans la ville avec le Maharadjah. Au début du tour de jeu suivant, le Maharadjah est placé sur la ville dont le gouverneur est désormais en bas de la piste des gouverneurs. Cet ordre peut être modifié en utilisant l'action *Ordre de la piste des gouverneurs*, voir §7.5.

La piste des gouverneurs après que le premier gouverneur a été déplacé.

6.2 Sélectionner les actions

Les joueurs choisissent alors leurs actions pour le tour suivant. Notez que chaque disque comporte deux flèches. Utilisez chaque flèche pour choisir une action. Les joueurs doivent exécuter leurs deux actions durant leur tour, dans l'ordre qu'ils préfèrent.
Un joueur peut choisir d'effectuer deux fois la même action en plaçant les flèches de façon appropriée. Les joueurs gardent leurs actions secrètes. Les symboles sur les disques ont la signification suivante :

Or : vous recevez 2 pièces d'or de la banque

Maison : Vous construisez **une** maison dans un village ou dans une ville.
Coût : **1 pièce d'or**.
Pour construire une maison dans une ville, votre architecte doit y être présent.

Deux maisons : Vous construisez deux maisons. L'une d'elles doit être construite dans une ville, l'autre peut être construite soit dans une ville soit dans un village.
Coût de chaque maison : **1 pièce d'or**.
Pour construire une maison dans une ville, votre architecte doit y être présent.

Déplacer une maison : Vous déplacez **gratuitement** une de vos maisons depuis un village ou une ville vers un autre village ou ville.
Pour déplacer une maison vers une ville, votre architecte doit y être présent.

Carrière : vous prenez 2 de vos propres maisons depuis les carrières et vous les placez dans votre réserve. Vous pourrez construire ces maisons lors d'actions futures.

Palais : vous construisez un palais.
Coût : **12 pièces d'or**.
Pour construire un Palais, votre architecte doit être présent dans la ville.

Palais et Maison : vous construisez un palais dans une ville et une maison dans une ville ou un village.
Coût du Palais : **12 pièces d'or**.
Coût de la maison : **1 pièce d'or**.
Pour construire un Palais ou une maison dans une ville, votre architecte doit y être présent.

Ordre de la piste des gouverneurs : Vous modifiez l'ordre des gouverneurs sur leur piste en les déplaçant comme indiqué en §7.5.

Cartes personnages : Vous pouvez rendre votre carte personnage et prendre celle d'un autre joueur ou une carte de la banque. Un joueur ne peut pas s'opposer à ce qu'on lui prenne sa carte.
***Note de FH** : cette action ne peut pas être choisie en tant qu'action supplémentaire si vous jouez les règles avancées !.*

6.3 Exécuter les actions d'un joueur

Lorsque tous les joueurs ont sélectionné secrètement leurs actions, le joueur avec la carte personnage de plus petit chiffre retourne son disque action et exécute son tour. Quand il a réalisé ses deux actions, le joueur avec le second plus petit numéro retourne son disque action et exécute son tour, etc. Ceci continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leurs actions.

Note : à son tour, un joueur conduit ses actions, en utilisant l'avantage de sa carte personnage. Il peut aussi déplacer son architecte pour construire des maisons et palaces dans les villes (il paye pour passer par des villages non-amicaux.)

Un joueur peut décider librement dans quel ordre il exécute ses actions.

7 Actions

7.1 Voyager

Déplacer son architecte est une action gratuite, qui ne se trouve pas sur le disque action. Le joueur peut déplacer son architecte à n'importe quel moment durant son tour.

Il peut déplacer son architecte vers une ville, construire dans celle-ci et ensuite le déplacer vers une autre ville et y construire de nouveau et ainsi de suite. Les seules restrictions au mouvement d'un architecte sont :

- Il ne peut jamais traverser un village où aucune maison n'a été construite par aucun joueur ;
- Il doit parfois payer pour son passage.

Coût des voyages : traverser les villes et l'emplacement de départ est gratuit. Traverser des villages où on possède au moins une maison est aussi gratuit. Si un joueur n'a aucune maison dans un village, il paye 1 or pour *chaque* maison dans ce village aux propriétaires des maisons.

Note de FH : *Quand on traverse un village où les deux maisons appartiennent à un seul et même joueur, ce dernier reçoit donc deux pièces d'or !*

Exemple : un village a une maison Rouge et une maison Bleue. Vert doit payer 1 pièce d'or à Bleu et une à Rouge lorsqu'il traverse ce village.

Note de FH : *Si vous êtes accompagné du moine itinérant, c'est la banque qui paye à votre place !*

7.2 Construire (Palais, Maisons)

L'architecte d'un joueur n'a pas besoin d'être présent dans un village pour y construire une maison. Il doit juste se souvenir qu'il ne peut y avoir plus de 2 maisons à la fois dans un village.

Dans une partie à 2 joueurs, il n'est permis de construire qu'une seule maison par village.

Un joueur ne peut construire des maisons et des palais dans une ville que si son architecte est présent. Pendant son tour, un joueur peut déplacer son architecte de ville en ville et construire dans chacune d'entre elles. Les restrictions suivantes s'appliquent :

- Un joueur ne peut déplacer son architecte qu'à travers des villages contenant au moins une maison,
- Seuls 7 palais peuvent être construits dans une ville.

Lorsque 7 palais ont été construits dans une ville, plus aucun palais ne peut y être construit. Il n'y a pas de limites au nombre de maisons dans une ville. Elles n'occupent pas les emplacements réservés aux palais.

Coût d'une maison = 1 pièce d'or

(Chaque maison, que ce soit dans un village ou dans une ville, coûte 1 pièce d'or.)

Coût de construction d'un palais = 12 pièces d'or

(Chaque palais, que ce soit le palais principal – central – ou un autre, coûte 12 pièces d'or.)

Note de FH : *ou 9 pièces seulement si on est accompagné de l'Artisan !*

Le joueur qui sélectionne l'action *2 maisons* doit construire 1 maison dans une ville et la seconde soit dans un village soit dans une ville. Il n'est pas permis de construire les deux maisons dans des villages. Le symbole représentant une porte de ville indique qu'une maison doit être construite dans une ville.

Note de FH : *rien n'interdit à un joueur de construire les deux maisons d'un même village. Il percevra alors 2 pièces d'or lors du passage d'un architecte !*

7.3 Déplacer des maisons

Un joueur ne peut déplacer que ses propres maisons, qu'elles soient situées dans une ville ou un village.

Si un village n'a qu'une maison qui est déplacée par la suite, la route est rompue jusqu'à ce qu'une autre maison soit construite à cet endroit. Il est *toujours* possible de déplacer une maison vers un village (mais gardez à l'esprit le nombre maximum de maisons par village.) Déplacer une maison vers une ville n'est possible que si l'architecte du joueur est présent dans cette ville. L'action *déplacer une maison* ne coûte rien.

7.4 Carrière

Le joueur reçoit gratuitement 2 de ses maisons en provenance des carrières et les place dans sa réserve. Il pourra utiliser ces maisons lors d'actions futures pour construire.

7.5 Changer l'ordre de la piste des gouverneurs

Un joueur peut prendre n'importe quel pion gouverneur et le déplacer de 2 cases vers le bas sur la piste des gouverneurs.

Les pions gouverneurs qui sont "dépassés" sont alors poussés d'une case vers le haut sur la piste des gouverneurs. De cette façon, l'ordre est modifié.

Exemple 1 : Au premier tour, un joueur déplace le pion "D" de 2 cases vers le bas. Du coup, les pions "B" et "C" sont déplacés d'une case vers le haut. Si aucun autre joueur ne déplace l'ordre de la piste des gouverneurs, le Maharadjah se déplacera au tour suivant vers la ville "D" (et le comptage aura lieu là bas.)

Après avoir changé l'ordre de la piste des gouverneurs, il est possible qu'il reste des espaces vacants.

Exemple 2 : "F" est déplacé.
"E" est remonté d'une case. La case vide n'a pas de signification particulière. Lorsque le Maharadjah est placé dans la cité "F", le pion gouverneur "F" est placé devant tous les autres pions gouverneurs (dans cet exemple, juste au-dessus de "C" sur la case "5".)

7.6 Echanger les cartes Personnage

Les personnages sont des figures publiques importantes qui aident parfois les joueurs dans leurs efforts pour gagner les faveurs du Maharadjah.
Ils n'accompagnent pas toujours les mêmes joueurs, et peuvent s'éloigner pour en aider d'autres. Comme action, les joueurs peuvent prendre un personnage à un autre joueur ou en prendre un à la banque. Cette action ne peut pas être empêchée par les autres joueurs. Le personnage que le joueur possédait auparavant est remis à la banque.
Le joueur qui reste sans personnage peut alors sélectionner un personnage parmi ceux de la banque. A son tour, s'il a sélectionné la même action, ce joueur pourra tout à fait reprendre son personnage !
Il est tout à fait possible qu'un joueur prenant un nouveau personnage utilise les avantages des deux personnages pendant son tour.
Exemple 1 : Un joueur est accompagné du Marchand ; il reçoit une pièce d'or. Il peut ensuite prendre le Moine et voyager gratuitement.
Exemple 2 : Un joueur a le *Bâtisseur* ; Il construit une maison gratuitement. Il prend ensuite la carte *Artisan* et construit un palais pour 9 pièces seulement (il doit bien sûr pouvoir faire l'action *palais*).
Il est possible que l'ordre du tour originel soit modifié par l'échange de cartes personnages. Veuillez garder en mémoire ceci :

- Un joueur en train d'effectuer son tour doit d'abord le terminer,
- Un joueur qui a déjà joué son tour ne rejoue pas durant ce tour de jeu,
- Parmi les joueurs qui n'ont pas encore effectué leurs déplacements et actions, le joueur avec le personnage au plus petit numéro devient automatiquement le joueur suivant.

7.7 Effectuer les actions

Les joueurs peuvent renoncer à une partie d'une action, à une action entière ou même à leurs deux actions. Typiquement, ils seront forcés de le faire s'il ne leur reste pas assez d'argent pour réaliser tous leurs plans. Dans ce cas, tous les autres joueurs reçoivent immédiatement 2 pièces d'or de la banque. Donc faites attention en choisissant vos actions !
Exemple : Un joueur a sélectionné l'action *Palace et Maison* sur son disque Action. Il ne construit que la maison, car il réalise alors qu'il ne peut pas payer pour le palais. A ce moment, tous les autres joueurs reçoivent 2 pièces d'or de la banque.

Note de FH : *d'après l'éditeur questionné à ce sujet, un joueur est libre de faire ses actions et déplacements dans n'importe quel ordre, éventuellement en les fractionnant ou en se déplaçant entre temps, par exemple pour construire deux maisons dans deux villes différentes. Il est aussi possible d'effectuer la première partie d'une action, puis la deuxième action, puis la deuxième partie de la première action.*
La seule chose qui compte c'est d'avoir effectué ses deux actions à la fin de son tour.
Exemple : Un joueur, qui est au début de son tour moine itinérant, a choisi deux actions « construire un palais et une maison » et « prendre un nouveau personnage. » Il commence par se rendre gratuitement dans une première ville où il construit une maison et paye 1 or pour cela. Il se rend ensuite dans une seconde ville où il veut construire un palais. Arrivé sur place, il change de personnage et prend le numéro 6, l'Artisan. Il construit alors le palais pour seulement 9 ors. Il se rend alors dans la ville où va avoir lieu le décompte pour bénéficier d'un point de présence. Comme il n'est plus moine, il paye éventuellement des droits de passage. Il déclare alors qu'il a terminé son tour et c'est maintenant au joueur suivant.

8 Décompte

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour, le décompte est réalisé dans la ville où est situé le Maharadjah. Chaque joueur représenté dans cette ville reçoit de l'argent.
L'architecte d'un joueur n'a *pas* besoin d'être présent dans la ville pour que ce joueur reçoive de l'argent
Le montant que reçoit un joueur dépend de son implantation dans la ville par rapport aux autres joueurs.
Les joueurs reçoivent des points pour leurs constructions et la présence de leur architecte dans la ville où se situe le Maharadjah.

Architecte	**1 point**
Maison	**1 point**
Palais extérieur	**1 point**
	(2 points si le Sâdhu est présent)
Palais central	**3 points**
Si vous jouez la variante avancée I, comptez également :	
Ville natale	***1 point***

Exemples :
(1) Matthieu n'a qu'un architecte dans la ville. Il reçoit un point.
(2) Nadine a une maison dans la ville. Elle reçoit 1 point.
(3) Elodie a son architecte, 2 maisons, 1 palais périphérique et 1 palais central dans la ville. Elle reçoit 7 points.

Le joueur avec le plus de points reçoit de la banque le nombre de pièces d'or le plus à gauche sur le tableau qui apparaît sur les cartes résumé. Le joueur qui le plus de points en second reçoit le second plus grand nombre de pièces, etc. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur ayant le personnage avec le plus petit numéro gagne l'égalité et ce joueur reçoit la plus grosse somme.

Bonus de monopole : si un seul joueur marque des points dans une ville (aucun autre joueur n'a d'architecte ou de construction dans cette ville), il reçoit 5 pièces d'or de plus de la banque.
Aucun point : Les joueurs n'ayant aucun point ne reçoivent aucun argent.

Exemple : le décompte a lieu dans la ville A.
- Céline a le *Moghol*. Elle a choisi l'action *Palais/Maison* et *Or.* Céline paye 13-2=11 pièces d'or, construit une maison dans un village, voyage avec son architecte jusqu'à la ville A et y construit un palais central. Elle marque 3 pour le palais central + 1 pour son architecte = 4 points.
- Fred a le *Sâdhu*. Il a choisi *Palais et maison* et *Déplacer une maison*. Il paye 13 pièces d'or, voyage jusqu'à la ville A, construit un palais extérieur et une maison puis déplace une autre maison vers la ville A. Fred marque 2 pour le palais périphérique grâce à son *Sâdhu* + 2 pour ses maisons + 1 pour son architecte = 5 points.
- Olivier a *le Bâtisseur*. Il a choisi deux fois *2 Maisons* et paye 4 pièces d'or. Olivier voyage jusqu'à la ville A et y construit 4 maisons. Avec le *Bâtisseur* à ses cotés, il construit gratuitement une maison supplémentaire. Olivier marque 5 pour ses maisons + 1 pour son architecte = 6 points.
- Sophie a *l'Artisan.* Elle a choisi *Palais et maison* et *Ordre de la piste des gouverneurs*. Sophie voyage jusqu'à la ville D et y construit le palais central et une maison pour 10 pièces d'or (elle a l'Artisan). Elle change alors l'ordre sur la piste des gouverneurs et déplace D de deux cases vers le bas. D est désormais tout en bas de la piste des gouverneurs – le prochain décompte aura lieu dans cette ville. Finalement, elle voyage jusqu'à la ville A et marque un point avec son architecte.
- Le décompte : Olivier reçoit 12 pièces d'or, Fred 9, Céline 6 et Sophie 3. Au tour suivant, le Maharadjah se déplacera en D et le gouverneur D est placé sur la case du haut avec le chiffre 2 (= tour de jeu n°2.)

9 Nouveau tour de jeu

Lorsque le décompte est terminé, le tour de jeu suivant commence.
- Le Maharadjah voyage vers la ville dont le gouverneur est le plus bas sur la piste des gouverneurs (peu importe que cette ville soit connectée ou non). Ce gouverneur est déplacé vers la case au dessus du gouverneur le plus haut sur la piste.
- Les joueurs choisissent secrètement leurs actions sur leurs disques actions.
- Ces actions sont effectuées (dans l'ordre des cartes Personnage).
- Le décompte a lieu.

10 Gagner

La partie peut se terminer de deux façons. Elle se finit après que le décompte a été effectué au tour où :
- un ou plusieurs joueurs ont construit leur septième palace,
- un des gouverneurs est placé sur la case 10 de la piste des gouverneurs.

Le gagnant est le joueur qui a construit le plus de palais. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'or gagne. Les positions 2, 3, etc. sont départagées de la même manière-d'abord par le nombre de palais, avec les égalités départagées par le joueur avec le plus de pièces d'or. Les joueurs qui sont encore à égalité utilisent le rang de leurs personnages pour se départager.

11 Variantes

11.1 Partie plus courte

Les joueurs reçoivent seulement **6 palais** et le nombre maximum de tours de jeu est de **8**.

11.2 Version avancée I

Dans la version avancée de Raja, toutes les règles de base s'appliquent. En plus, les règles suivantes sont rajoutées :

11.2.1 Matériel

Dans la version avancée, le Yogi et les jetons actions sont utilisés. Le Yogi est placé avec les autres cartes personnages et les jetons actions à coté du plateau.

11.2.2 Le Yogi

Si un joueur possède le Yogi, il reçoit un jeton action pendant son tour. Il peut l'utiliser immédiatement ou dans un tour suivant, même s'il ne possède plus le Yogi à ce moment là. Chaque jeton action donne droit à une action supplémentaire.

11.2.3 Utiliser les Pions Actions

Chaque jeton action autorise l'exécution d'une troisième action parmi celles sur le disque action. Le joueur le déclare simplement.

Exception : L'action *Personnage* ne peut pas être sélectionnée avec l'action supplémentaire. Un seul jeton action peut être utilisé par tour. Après utilisation, le pion action est rendu à la banque.

Exemple : Un joueur possède un jeton action et a sélectionné « *2 maisons* » et « *Carrière* ». Il effectue d'abord l'action Carrière et ajoute 2 maisons dans sa réserve. Après cela, il utilise son jeton action et effectue l'action *Palais/Maison*. Finalement il exécute sa seconde action et construit 2 maisons.

11.2.4 Moins de 5 joueurs

Si vous jouez à moins de 5 joueurs, au début de la partie placez un palais extérieur de chaque couleur non utilisée dans chaque ville.

***Note de FH** : D'après le paragraphe 4, il semblerait que cette règle s'applique même dans le jeu de base.*

11.2.5 Enchérir pour les cartes personnages

Avant le début de la partie, les cartes personnages sont mises aux enchères. Le joueur le plus jeune mise 0, 1 ou plus de pièces d'or pour le droit de choisir son personnage en premier. Dans le sens horaire, les joueurs montent ou passent. Les joueurs qui passent sortent de l'enchère; le dernier à miser (celui qui a misé le plus) paye la banque et choisit un personnage. Le processus est répété entre les joueurs restants, jusqu'à ce qu'un seul joueur reste. Il reçoit un personnage gratuitement. Si un joueur mise 0 et que tous les autres passent, il reçoit le personnage gratuitement.

11.2.6 Ville natale

Chaque personnage a une ville natale qui montre son image. Le joueur qui possède le personnage correspondant à la ville où a lieu le décompte reçoit un point supplémentaire, même s'il ne marque pas d'autres points.

11.3 Version avancée II

Dans cette version un joueur peut avoir plus d'une carte personnage. C'est particulièrement dans le jeu à 2 joueurs.

Un joueur détenant plusieurs cartes personnages peut utiliser les pouvoirs spéciaux de tous ces caractères !

Les règles suivantes prennent effet :

- Au début du jeu, chaque joueur prend 1 carte personnage. La règle 11.2.5 peut être utilisée.
- Un joueur choisissant *carte Personnage* sur son disque action reçoit un personnage de la banque. Il n'en rend pas. Il utilise désormais 2 personnages.
- S'il n'y a plus de carte personnage disponible à la banque, le joueur avec l'action Personnage peut **échanger** un Personnage avec un autre joueur ou en **attirer** un.
  - **Echange** : le joueur en train de jouer son tour nomme une autre carte Personnage. Le propriétaire de cette carte doit lui donner la carte et reçoit une carte en échange. Si le joueur qui effectue l'échange a plusieurs cartes, il peut choisir celle qu'il donne en retour.
  - **Attirance** : le joueur effectuant son tour ne peut *attirer* une carte que s'il a moins de cartes que le joueur ciblé. Ce joueur choisit un personnage et le donne au joueur dont c'est le tour. Il ne reçoit aucun personnage en retour. Le joueur dont c'est le tour ne choisit pas le Personnage qu'il reçoit.
- Ordre de jeu : le personnage de chaque joueur possédant le plus petit numéro détermine l'ordre de jeu. Le plus petit en premier et ainsi de suite, etc.
  Note : chaque joueur ne joue qu'une fois par tour !
- Décompte : s'il y a égalité durant le décompte, le joueur possédant le personnage avec le plus petit numéro tranche l'égalité et reçoit plus d'or.

Traduction : Olivier REIX (reixou@free.fr)
Version 1.0 : 7 Juin 2004 (mise en ligne)

Règles révisées et annotées par François Haffner, en tenant compte de réponses de l'éditeur à des questions posées sur BoardGameGeek. 15 juin 2004

Or
Vous recevez 2 pièces d'or de la banque.

Carrière
Vous prenez 2 de vos propres maisons depuis les carrières et vous les placez dans votre réserve.
Coût : **aucun**

Construire une maison
Vous construisez **une** maison soit dans un village, soit dans une ville. **(*)**
Coût : **1 pièce d'or**

Construire deux maisons
L'une des deux maisons, au moins, **doit** être construite dans une ville. L'autre peut être construite dans une ville ou un village. **(*)**
Coût : **1 pièce d'or** pour **chaque** maison.

Déplacer une maison
Vous déplacez gratuitement une de vos maisons depuis un village ou une ville vers un autre village ou ville. **(*)**

Palais
Vous construisez un palais. **(*)**
Coût : **12 pièces d'or**.
NB : avec l'Artisan, le palais ne vous coûte que 9 pièces d'or.

Palais et Maison
Vous construisez un palais dans une ville. Vous construisez une maison dans une ville ou un village. **(*)**
Coût du Palais : **12 pièces d'or**. Coût de la maison : **1 pièce d'or**.

Ordre de la piste des gouverneurs
Vous modifiez l'ordre des gouverneurs comme suit : un gouverneur descend de deux cases, ceux qui ont été dépassés remontent d'une case.

Cartes personnages : Vous prenez une carte de la banque ou d'un joueur, puis vous rendez votre personnage. Le joueur éventuellement dépossédé choisit une carte de la banque.
***Attention** : cette action ne peut pas être choisie en tant qu'action supplémentaire si vous jouez les règles avancées I.*

(*) *Pour construire dans une ville, ou pour y déplacer une maison, la présence de votre architecte est indispensable.*

Préparation

Règles de base	Règles avancées I
Chacun reçoit : 1 disque d'actions, 1 résumé, **15 pièces d'or**, 7 palais et 4 maisons. Les 7 pions gouverneurs sont mélangés puis placés aléatoirement et face visible sur la piste des gouverneurs, au dessus de la case avec la flèche. A moins de 5 joueurs, on place un palais extérieur de chaque couleur non utilisée dans chaque ville.	
On place à coté du plateau les cartes **1 à 6**	On place à coté du plateau les cartes **1 à 7**
En commençant par le plus jeune joueur, chacun choisit une carte personnage. Tous les architectes sont placés sur la ville de départ.	Les joueurs enchérissent pour choisir en premier leur carte personnage. L'architecte est placé sur la ville du personnage choisi.
En commençant par le plus petit numéro de personnage, chacun place une maison dans un village. On procède de même jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 4 maisons.	
Chacun reçoit 6 maisons de la banque et le jeu peut commencer.	

Déroulement du tour

- Le Maharadjah visite la ville du gouverneur le plus bas ;
- Le gouverneur le plus bas est déplacé en haut de l'échelle ;
- Les joueurs sélectionnent en secret leurs actions ;
- dans l'ordre des personnages, les joueurs révèlent leurs actions puis exécutent leurs actions et déplacements ;
- Le décompte a lieu dans la ville où se trouve le Maharadjah.

Décompte de fin de tour

Points d'implantation		Récompense du Maharadjah
Architecte	1 point	**2** joueurs : **10 – 5**
Maison	1 point	**3** joueurs : **11 – 7 – 3**
Palais extérieur	1 point	**4** joueurs : **12 – 9 – 6 – 3**
Palais central	3 points	**5** joueurs : **13 – 10 – 7 – 4 – 1**
Ville natale	*1 point*	+ bonus de 5 pièces si monopole

Aide de jeu conçue par François Haffner d'après la traduction d'Olivier Reix – juin 2004

Or
Vous recevez 2 pièces d'or de la banque.

Carrière
Vous prenez 2 de vos propres maisons depuis les carrières et vous les placez dans votre réserve.
Coût : **aucun**

Construire une maison
Vous construisez **une** maison soit dans un village, soit dans une ville. **(*)**
Coût : **1 pièce d'or**

Construire deux maisons
L'une des deux maisons, au moins, **doit** être construite dans une ville. L'autre peut être construite dans une ville ou un village. **(*)**
Coût : **1 pièce d'or** pour **chaque** maison.

Déplacer une maison
Vous déplacez gratuitement une de vos maisons depuis un village ou une ville vers un autre village ou ville. **(*)**

Palais
Vous construisez un palais. **(*)**
Coût : **12 pièces d'or**.
NB : avec l'Artisan, le palais ne vous coûte que 9 pièces d'or.

Palais et Maison
Vous construisez un palais dans une ville. Vous construisez une maison dans une ville ou un village. **(*)**
Coût du Palais : **12 pièces d'or**. Coût de la maison : **1 pièce d'or**.

Ordre de la piste des gouverneurs
Vous modifiez l'ordre des gouverneurs comme suit : un gouverneur descend de deux cases, ceux qui ont été dépassés remontent d'une case.

Cartes personnages : Vous prenez une carte de la banque ou d'un joueur, puis vous rendez votre personnage. Le joueur éventuellement dépossédé choisit une carte de la banque.
***Attention** : cette action ne peut pas être choisie en tant qu'action supplémentaire si vous jouez les règles avancées I.*

(*) *Pour construire dans une ville, ou pour y déplacer une maison, la présence de votre architecte est indispensable.*

Préparation

Règles de base	Règles avancées I
Chacun reçoit : 1 disque d'actions, 1 résumé, **15 pièces d'or**, 7 palais et 4 maisons. Les 7 pions gouverneurs sont mélangés puis placés aléatoirement et face visible sur la piste des gouverneurs, au dessus de la case avec la flèche. A moins de 5 joueurs, on place un palais extérieur de chaque couleur non utilisée dans chaque ville.	
On place à coté du plateau les cartes **1 à 6**	On place à coté du plateau les cartes **1 à 7**
En commençant par le plus jeune joueur, chacun choisit une carte personnage. Tous les architectes sont placés sur la ville de départ.	Les joueurs enchérissent pour choisir en premier leur carte personnage. L'architecte est placé sur la ville du personnage choisi.
En commençant par le plus petit numéro de personnage, chacun place une maison dans un village. On procède de même jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 4 maisons.	
Chacun reçoit 6 maisons de la banque et le jeu peut commencer.	

Déroulement du tour

- Le Maharadjah visite la ville du gouverneur le plus bas ;
- Le gouverneur le plus bas est déplacé en haut de l'échelle ;
- Les joueurs sélectionnent en secret leurs actions ;
- dans l'ordre des personnages, les joueurs révèlent leurs actions puis exécutent leurs actions et déplacements ;
- Le décompte a lieu dans la ville où se trouve le Maharadjah.

Décompte de fin de tour

Points d'implantation		Récompense du Maharadjah
Architecte	1 point	**2** joueurs : **10 – 5**
Maison	1 point	**3** joueurs : **11 – 7 – 3**
Palais extérieur	1 point	**4** joueurs : **12 – 9 – 6 – 3**
Palais central	3 points	**5** joueurs : **13 – 10 – 7 – 4 – 1**
Ville natale	*1 point*	+ bonus de **5** pièces si monopole

Aide de jeu conçue par François Haffner d'après la traduction d'Olivier Reix – juin 2004