

Maharani

Mosaic Palace

Le Taj Mahal, somptueuse déclaration d'amour de l'empereur Moghol à son épouse, est presque achevé. Il n'y manque plus que les chatoyantes mosaïques. Terminez ce splendide édifice, en l'honneur de la Maharani.

Wolfgang Panning : « Pour ma femme Martina. »

Accessoires

- 1 plateau de jeu

- 16 marqueurs d'action (4 différents pour chaque joueur)



- 60 tuiles de mosaïque (10 dans chacune des 6 couleurs)



- 1 tourniquet pivotant



- 4 plateaux individuels



- 40 artisans (10 par couleur de joueur)



- 4 marqueurs de score (1 par couleur de joueur)



- 4 marqueurs de position (1 par couleur de joueur)



- 1 sac en toile • 1 livret de règles

But du jeu

Les joueurs tentent de placer des tuiles de mosaïque dans chaque quartier du palais afin de gagner le plus d'or possible. Chaque tuile de mosaïque et chaque artisan leur rapporte de l'or.

Une fois qu'un quartier du palais est achevé, tous les artisans de celui-ci reçoivent leur salaire final.

Le joueur ayant amassé le plus d'or après la quatrième et dernière évaluation remporte la partie.

Mise en place

1. Dépliez le plateau au centre de la zone de jeu, pour voir les 4 quartiers du palais de la Maharani.

2. Placez le tourniquet au centre du plateau comme indiqué sur l'illustration.



3. Mélangez les 60 tuiles de mosaïque et placez-les dans le sac en toile.



4. Tirez au hasard quatre tuiles de mosaïque, l'une après l'autre, et disposez-les sur les emplacements 1, 2, 3 et 4, dans l'ordre. Les flèches des tuiles doivent pointer dans la même direction que celle du tourniquet.



Note :

Pour avoir un aperçu des possibilités à chaque tour, placez les plateaux individuels près du plateau de jeu.



Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les accessoires suivants dans celle-ci :

1 plateau individuel et 4 marqueurs d'action
Placez les marqueurs d'action sur les cases du plateau individuel, de façon à ce qu'ils correspondent aux symboles du tourniquet central.



Artisans
4 joueurs : 8 artisans
3 joueurs : 10 artisans
2 joueurs : 2 x 7 artisans



Lors d'une partie à 2, chaque joueur reçoit 7 artisans dans chacune des deux couleurs qu'il a choisies.

1 marqueur de score
Placez tous les marqueurs sur la case « 0 » de l'échelle de score.



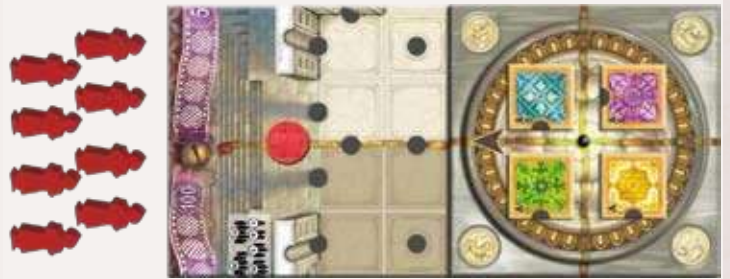
1 marqueur de position Chaque joueur place son marqueur sur l'emplacement prévu à cet effet de son côté du plateau.



Déroulement du jeu

On choisit au hasard le premier joueur. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début de son tour, chaque joueur fait pivoter le tourniquet de façon à en faire pointer la flèche vers son propre marqueur de position.



C'est au joueur rouge de jouer. Il oriente la flèche du tourniquet vers son marqueur de position rouge.

Le joueur doit alors effectuer une de ces deux actions :

■ 1. Soit placer des tuiles de mosaïque et des artisans

- Le joueur **doit** placer une première tuile
- Le joueur **peut** placer une seconde tuile

■ 2. Soit réactiver les marqueurs d'action

Vous trouverez ci-dessous l'explication détaillée de ces actions.

■ 1. Placer des tuiles de mosaïque et des artisans

a) Le joueur doit placer une première tuile

Le joueur choisit une des tuiles placées sur le tourniquet et la pose...

sans utiliser de marqueur d'action

... sur n'importe quelle case vide du quartier où se trouve la tuile en question.

ou

en utilisant un marqueur d'action

... sur n'importe quelle case libre d'un des 3 autres quartiers. Lorsqu'il choisit cette option, le joueur doit retourner face cachée son marqueur d'action associé au quartier où se trouve la tuile dans le tourniquet.

Note : si vous placez une tuile dans le quartier où elle se trouve déjà, ne retournez pas de marqueur d'action.

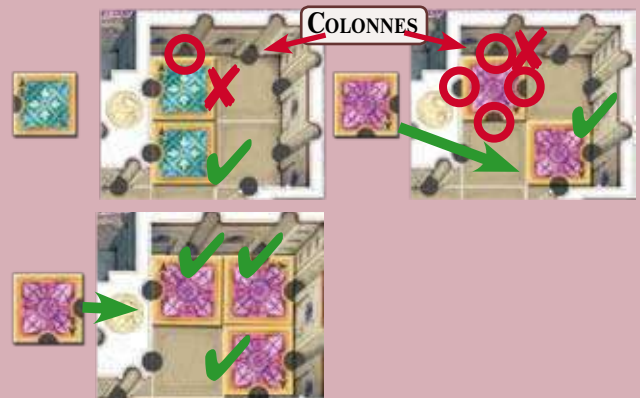


Note : quand le marqueur d'action d'un quartier est retourné face cachée, les tuiles qui y apparaissent ne peuvent plus être placées dans d'autres quartiers.



RÈGLES DE PLACEMENT

- L'orientation d'une tuile est déterminée par les colonnes (voir illustration ci-contre). Quand vous posez une tuile, vous n'avez **pas le droit de créer de demi-colonne**.
- Quand vous placez une tuile, la flèche de celle-ci peut pointer dans n'importe quelle direction.

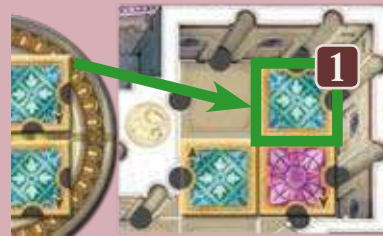


Or obtenu pour la nouvelle tuile :

Un joueur gagne au moins une pièce d'or pour chaque tuile placée.

- Si la tuile qui vient d'être placée n'en touche aucune autre de sa couleur, horizontalement ou verticalement, le joueur reçoit **1 pièce d'or** : son marqueur de score avance d'une case.
- Si la tuile qui vient d'être placée crée ou prolonge une zone continue formée de plusieurs tuiles de la même couleur, le joueur reçoit **1 pièce d'or pour chaque tuile** qu'elle comprend et avance son marqueur de score en conséquence.

Note : une zone ne peut être formée que de tuiles qui se touchent horizontalement ou verticalement. Les diagonales ne comptent pas.



La joueuse verte place la tuile bleue sur la case en haut à droite et reçoit 1 pièce d'or.



Elle place ensuite une autre tuile bleue sur la case en haut à gauche, créant une zone formée de 3 tuiles. Elle reçoit donc 3 pièces d'or.

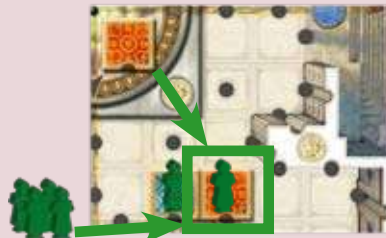
Placer ou déplacer un artisan

Si la flèche de la tuile qui vient d'être placée pointe vers le **marqueur de position** du joueur, celui-ci est **obligé** de placer un de ses artisans sur la tuile en question.

Si le quartier ne comprend encore **aucun artisan** du joueur sur une tuile de la même couleur que celle qu'il vient de placer, il **doit** déposer sur cette dernière un nouvel artisan de sa réserve.

Note : toutefois, si la réserve d'artisans du joueur est épuisée, il peut exceptionnellement poser la tuile sans y placer de nouvel artisan.

Si le joueur dispose dans ce quartier d'un artisan sur une **autre tuile de la même couleur**, il l'en retire et le place sur celle qu'il vient de poser.



La joueuse verte place sa première tuile orange dans ce quartier et pose donc ensuite un artisan de sa réserve dessus.



La joueuse verte place une seconde tuile bleue dans ce quartier : elle prend l'artisan qu'elle a déjà sur une autre tuile bleue pour le placer sur la nouvelle.

Or obtenu pour l'artisan (nouveau ou déplacé) :

Chaque artisan rapporte au moins 1 pièce d'or à ce joueur.

- Si l'artisan qui vient d'être placé ou déplacé n'a aucun voisin de sa couleur, horizontalement ou verticalement, le joueur reçoit **1 pièce d'or** : son marqueur de score avance d'une case.
- Si l'artisan qui vient d'être placé ou déplacé crée ou prolonge un groupe d'artisans adjacents de la même couleur, le joueur reçoit **1 pièce d'or pour chaque artisan** du groupe et avance son marqueur de score en conséquence.

Note : un groupe ne peut être formé que d'artisans adjacents horizontalement ou verticalement. Les diagonales ne comptent pas.



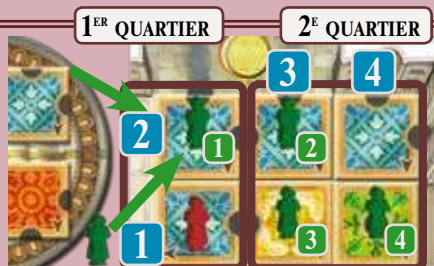
La joueuse verte place un nouvel artisan. Elle reçoit 1 pièce d'or.



La joueuse verte place un autre artisan, créant un groupe de deux artisans. Elle reçoit 2 pièces d'or.

Cas particulier :

Les zones de tuiles de mosaïque de la même couleur et les groupes d'artisans d'un joueur ne sont pas limités par les frontières des quartiers.



La joueuse verte place la tuile bleue sur la case en haut à gauche et y dépose un de ses artisans. Elle allonge ainsi la zone de tuiles bleues qui se retrouve à cheval entre deux quartiers, et étend du même coup son groupe d'artisans verts. Elle reçoit 8 pièces d'or au total.

Important : à tout moment durant la partie, si on découvre que 2 artisans appartenant au même joueur se trouvent sur des tuiles de couleur identique dans un même quartier, ses adversaires décident lequel retirer. Ils placent l'artisan retiré près de ce quartier, en dehors du plateau de jeu. Le joueur ne le reprendra dans sa réserve personnelle qu'une fois ce quartier évalué.

b) Le joueur peut poser une seconde tuile

Le joueur a maintenant la possibilité de poser une seconde tuile. Les règles sont les mêmes que pour la première, y compris en ce qui concerne le placement ou le déplacement d'un artisan s'il y a lieu, et l'obtention d'or.

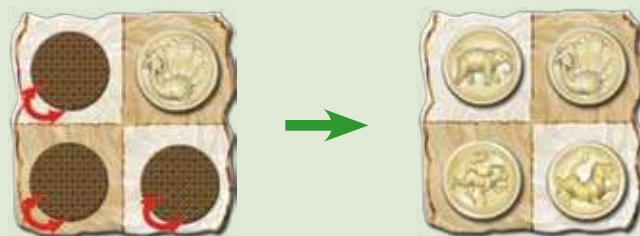
Poser une seconde tuile coûte cependant 2 pièces d'or au joueur. À la fin de son tour, il recule donc son marqueur de score de 2 cases sur l'échelle.



Le joueur rouge place sa deuxième tuile et avance son marqueur de score de 4 cases. Toutefois, à la fin de son tour, il doit le reculer de 2 cases.

2. Réactiver les marqueurs d'action

Le joueur retourne tous ses marqueurs d'action, face visible. Il pourra les utiliser de nouveau à partir de son prochain tour de jeu.



À la fin de son tour, le joueur tire du sac autant de tuiles qu'il en faut pour remplir les cases vides du tourniquet.

Si plusieurs cases sont vides, il les remplit par ordre croissant (de 1 à 4).



Note : disposez ces tuiles de façon à ce que leurs flèches pointent dans la même direction que celle du tourniquet.

Cas particuliers :

1. Il existe 12 tuiles marquées d'une colonne centrale. Si les 8 cases conçues pour les recevoir sont occupées, les 4 tuiles restantes sont retirées du jeu comme suit : on enlève déjà du tourniquet toute tuile marquée d'une colonne centrale. Si, par la suite, on tire une tuile à colonne centrale du sac, elle est immédiatement retirée du jeu. Le tourniquet doit cependant toujours être complètement rempli.



2. Quand il est impossible de remplir entièrement le tourniquet parce que le sac est vide, les joueurs continuent la partie jusqu'à ce que la dernière tuile soit placée.

Note : si, cas exceptionnel, il reste une ou plusieurs tuiles impossibles à placer sans enfreindre les règles, la partie s'achève. On évalue les quartiers non complétés comme d'habitude (voir plus bas).

C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Évaluation d'un quartier

Quand un joueur place une tuile de mosaïque sur la dernière case vide d'un quartier, ce dernier est évalué **dès que le tour du joueur en question s'achève**. Chaque joueur possédant au moins un artisan dans ce quartier reçoit le nombre de pièces d'or indiqué dans la table ci-dessous et avance son marqueur de score en conséquence.

Artisans	1	2	3	4	5	6
Or	4	6	9	13	18	24

Une fois l'évaluation terminée, tous les joueurs retirent leurs artisans de ce quartier et les reprennent dans leurs réserves personnelles. Ils pourront les replacer dans d'autres quartiers par la suite. Les tuiles de mosaïque posée dans ce quartier, elles, restent en place.

Exemple d'évaluation d'un quartier :



5 verts		= 18 pièces d'or
3 rouges		= 9 pièces d'or
1 bleu		= 4 pièces d'or
0 jaune		= 0 pièce d'or

Note : les tuiles d'un quartier déjà évalué peuvent toujours faire partie d'une zone de tuiles de la même couleur et par conséquent rapporter des pièces d'or.

Fin de partie

La partie s'achève une fois que le dernier quartier a été évalué.

Le joueur qui possède le plus d'or l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs ayant le plus d'or sont vainqueurs ex-aequo.

Règles pour jouer à 2

Lors d'une partie à 2, chaque joueur choisit deux couleurs et reçoit 7 artisans par couleur. Les règles suivantes doivent donc être appliquées.

Placer ou déplacer un artisan :

Si un joueur n'a **pas d'artisan** sur une autre tuile de la même couleur dans ce quartier, il doit placer **un nouvel artisan de la couleur de son choix** sur cette tuile.

Si ce joueur a un artisan sur une autre tuile de la même couleur dans ce quartier, il peut choisir soit de **déplacer** l'artisan en question sur celle qu'il vient de poser, soit d'y placer un **nouvel artisan** (s'il lui en reste) de sa deuxième couleur.

Note : si un joueur ne peut pas poser de nouvel artisan dans ce cas de figure, il doit en déplacer un.

Si des **artisans des deux couleurs** de ce joueur se trouvent sur deux tuiles de la même couleur dans ce quartier, il choisit **lequel d'entre eux** il déplace sur celle qu'il vient de poser.

Or obtenu grâce aux artisans :

Les artisans de deux couleurs différentes **ne forment jamais un groupe**, même si ces couleurs appartiennent au même joueur.

Évaluation d'un quartier :

Les artisans des deux couleurs d'un joueur sont évalués séparément. Cependant, chaque joueur utilise le même marqueur de score pour l'or gagné par tous ses artisans.

