

INKA BRAND - RAJAS OF THE - MARKUS BRAND

GANGES



BES COFFRES DU GRAND MOGHOL 2

Dans Les Coffres du Grand Moghol, vous trouverez de nouvelles mini-extensions pour enrichir et varier votre jeu de base Rajas of the Ganges !

Ce coffret (Goodie Box 2) contient les nouveaux modules suivants : Holi - Le Festival des Couleurs, Les Vaches Sacrées, Les Bénédictions de Kedarnath, Au travers des étendues sauvages du Gangestan, Les Routes de l'Empire Moghol, le Module Gange 3 (composé de nouvelles tuiles Fleuve et de nouvelles règles), et L'Éléphant Rose.

Les modules sont compatibles entre eux. **Pour commencer, nous vous conseillons de n'utiliser qu'un seul module à la fois.** Plus tard, vous pourrez combiner les différents modules comme vous le souhaitez.

CONTENU

- ▶ Holi - Le Festival des Couleurs
- ▶ Les Vaches Sacrées (Extension Vaches)
- ▶ Les Bénédictions de Kedarnath
- ▶ Au travers des étendues sauvages du Gangestan
- ▶ Les Routes de l'Empire Moghol
- ▶ Module Gange 3 (composé de 17 tuiles Fleuve supplémentaires)
- ▶ L'Éléphant Rose

HOLI - LE FESTIVAL DES COULEURS

Le Holi Festival est l'un des plus vieux festivals en Inde. Selon la région, il dure de 2 à 10 jours et est symbolique du « Jeu Divin » et du lissage (temporaire) des différences sociales.

Chaque fois qu'un joueur déclenche un Holi Festival, tous les joueurs en bénéficient, en fonction de leur position sur la piste de score correspondante.

CONTENU

3 tuiles Holi



Recto



Verso

MISE EN PLACE

Choisissez si vous souhaitez jouer avec le recto ou le verso des tuiles Holi, et placez les - le côté choisi face visible - sur les emplacements 20, 36 et 53 de la piste de gloire.

UTILISATION

Recevez des bonus en fonction de votre position sur la piste de score correspondante (gloire ou argent).

Un joueur déclenche un Holi Festival lorsque l'un de ses marqueurs s'arrête ou passe sur une tuile Holi. Dans ce cas, il termine dans un premier temps son tour de jeu ; ensuite, tous les joueurs reçoivent les bonus du Festival conformément aux indications de la tuile Holi concernée.

Au cours d'une partie, le Holi festival peut être déclenché seulement 3 fois.

Face Recto : Toutes les faces recto des tuiles Holi sont identiques. La règle pour les trois tuiles est : Lorsqu'un Holi Festival a été déclenché sur l'une des tuiles, le joueur actif prend, à la fin de son tour, un dé de chaque couleur dans la réserve, lance ces quatre dés et les place sur la tuile Holi active. (Dans le cas où une couleur ne serait pas disponible dans la réserve, le joueur actif choisit un dé d'une couleur différente et l'ajoute aux autres.)

Puis les dés sont répartis entre les joueurs de la manière suivante :

Le joueur le moins avancé sur la piste sur laquelle le Holi festival a été déclenché sélectionne un dé de la tuile Holi active. Puis c'est au tour de l'avant-dernier sur cette piste de choisir un dé, et ainsi de suite. Dans le cas où deux joueurs sont à égalité sur la piste, on vérifie lequel est le moins avancé sur l'autre piste. Dans le cas où les deux joueurs se trouvent là aussi sur le même espace, celui qui est assis le plus loin du premier joueur prend d'abord un dé. Tout dé restant (dans une configuration à 2 ou 3 joueurs) est remis dans la réserve. Les joueurs placent sur leur plateau Statue de Kali le dé qu'ils ont obtenu sans en modifier la valeur.

De plus, le premier joueur à prendre un dé obtient la tuile Holi active. Il peut utiliser cette tuile à n'importe quel moment de la partie pour **changer la couleur d'un dé** (sans en modifier la valeur). Une fois utilisée, la tuile Holi est retirée du jeu.

Exemple : *Rajesh a dépassé la première tuile Holi sur la piste d'argent. À la fin de son tour, il lance 4 dés de couleurs différentes. Leila et Mira ont toutes les deux 7 unités d'argent. Comme Leila est sur la position 0 sur la piste de gloire, alors que Mira a déjà collecté 2 points de gloire, Leila est la première à sélectionner un dé. Elle choisit le vert. Mira prend le bleu. Enfin, Rajesh prend le dé orange. Puis il replace le dé restant dans la réserve. Leila retire la tuile Holi et la garde près de son plateau pour un usage futur.*

Plus tard dans la partie, alors qu'elle désire acquérir une tuile Province bleue, mais ne possède qu'un dé bleu et un orange, elle utilise la tuile Holi afin de transformer le dé orange « 6 » en un dé bleu « 6 ». Elle défause les deux dés ainsi que la tuile Holi et prend la tuile Province bleue. La tuile Holi est retirée du jeu.

Faces Verso : Chaque tuile Holi a une face verso différente. Lorsqu'un joueur active une tuile Holi, les bonus du festival sont distribués ainsi :

Le joueur en quatrième position sur la piste concernée peut choisir un bonus parmi les 4 options offertes. Le joueur en troisième position peut choisir un bonus parmi les trois options les plus basses ; le second joueur sur la piste peut choisir parmi les deux options les plus basses, et le joueur qui a activé la tuile reçoit le bonus le plus bas. Dans le cas où des joueurs partageraient le même espace sur la piste, résolvez l'égalité comme décrit plus haut.

Dans une configuration à 3 joueurs, le bonus indiqué à hauteur du chiffre (4.) n'est pas disponible. De la même manière, dans une configuration à 2 joueurs, les bonus indiqués à hauteur des chiffres (4.) et (3.) ne sont pas disponibles.

De plus, le dernier joueur sur la piste obtient la tuile Holi active, et peut ainsi l'utiliser à tout moment dans la partie, de la façon décrite plus haut.

Bonus du festival, en détails

Recevez les bonus suivants :



- **4e position sur la piste**
Recevez 1 déplacement sur le fleuve, ou 3 unités d'argent, ou 1 dé de votre choix, ou 1 point de gloire.
- **3e position sur la piste**
Recevez 3 unités d'argent, ou 1 dé de votre choix, ou un point de gloire.
- **2e position sur la piste**
Recevez 1 dé de votre choix, ou un point de gloire.
- **1re position sur la piste**
Recevez un point de gloire.

Utilisez une action du palais :



- **4e position sur la piste**
Utilisez la Danseuse, ou le Raja Man Singh, ou le Portugais, ou le Yogi.
- **3e position sur la piste**
Utilisez le Raja Man Singh, ou le Portugais, ou le Yogi.
- **2e position sur la piste**
Utilisez le Portugais ou le Yogi.
- **1re position sur la piste**
Utilisez le Yogi.

Recevez un revenu spécial de votre plateau Province :



- **4e position sur la piste**
Choisissez entre les couleurs Marron, Rouge, Jaune et Blanc.
- **3e position sur la piste**
Choisissez entre les couleurs Rouge, Jaune et Blanc.
- **2e position sur la piste**
Choisissez la couleur Jaune ou Blanc.
- **1re position sur la piste**
Obtenez le revenu d'un espace de revenu spécial/tuile Revenu Blanc de votre plateau Province.

Les espaces/tuiles peuvent être déjà connectés à votre réseau de routes, mais ce n'est pas une obligation (ainsi, cette tuile Holi peut permettre à un joueur d'obtenir un même revenu spécial deux fois durant la partie).

Note : Si vous n'utilisez pas la variante des Navaratnas, placez les tuiles Revenu jaune, rouge et marron – en plus des blanches – face cachée sur le plateau de jeu, selon le nombre de joueurs. Plus tard, vous pouvez piocher dans cette réserve en fonction de votre position sur la piste et marquer immédiatement les points associés. Après utilisation, ces tuiles sont retirées du jeu.

EXTENSION VACHE

Même dans les Védas, les plus anciennes écritures indiennes, la vache était décrite comme l'incarnation de la terre et une créature qui exauçait les souhaits. Si vous investissez dans une (ou plusieurs) des quatre tuiles spéciales « Vache sacrée », vous pouvez vous attendre à des revenus plus élevés pour vos actions sur le marché, à condition que vous soyez doué en affaires.

Les Vaches Sacrées

CONTENU

4 tuiles Province « Vaches Sacrées » (1x par couleur)



UTILISATION

Gagnez plus d'argent grâce à vos marchés.

Mélangez les tuiles Vache avec celles de la pile de même couleur.



Pour acquérir une de ces tuiles, vous devez réaliser l'action de construction. Le coût d'acquisition de chacune de ces tuiles est de **deux dés de même couleur (celle de la tuile) de n'importe quelle valeur**. Chacune vous apporte un bénéfice immédiat ainsi qu'un gain permanent dès qu'elle est placée sur votre plateau Province.




Bénéfice immédiat :

Le bénéfice immédiat est identique pour ces 4 tuiles : gagnez 1 unité d'argent pour chaque tuile de votre plateau Province contenant au moins un marché (incluant cette tuile).

Note : Si le marché noir (inclus dans l'extension du Tigre de la Goodie Box 1) est présent sur votre plateau Province, vous gagnez également 1 unité d'argent.

Gain permanent :




- Pour  and  and , vous gagnez +1 unité d'argent pour chaque marchandise du type concerné lorsque vous effectuez une action de marché ou construisez des marchés dans votre province.

Exemple : vous avez sur votre plateau Province la tuile orange de l'extension Vache.



Chaque fois que vous achetez une nouvelle tuile contenant un marché aux épices et que vous la placez sur votre plateau Province, vous gagnez 1 unité d'argent de plus qu'indiqué. Et chaque fois que, pendant une action de marché, vous marquez des points pour un ou plusieurs marchés aux épices, vous obtenez +1 unité d'argent par marché aux épices. Si, par exemple, vous vous rendez dans un marché avec marchandises identiques et que vous activez 3 marchés aux épices avec les valeurs 2, 2 et 3, vous obtenez 3 unités d'argent (1 par marché d'épices) en plus des 7 – c'est-à-dire 10 au total.



- Pour , si vous vendez des marchandises variées, vous pouvez marquer les points d'une de vos marchandises identiques comme si elle était différente. Par exemple, vous pourriez marquer les points pour 1 marché aux épices et 2 marchés proposant de la soie s'il vous manquait du thé.

À PROPOS DU MAÎTRE BÂTISSEUR

Recouvrir une tuile Province – Les tuiles Vache peuvent recouvrir n'importe quelle tuile posée (sauf le Village au Manguier, les Jardins de Shalimar et les Provinces sauvages) en défaussant un dé supplémentaire de la couleur de la tuile Vache, peu importe sa valeur.

Recouvrir une tuile Vache Les tuiles Vache peuvent être recouvertes par n'importe quelle autre tuile Province. Pour ce faire, défaussez un dé supplémentaire de la couleur de la tuile de province, peu importe sa valeur (pour le Village au Manguier, le dé doit être de valeur « 5 », peu importe la couleur).

BES BÉNÉDICTIONS DE KEDARNATH

Ceux qui entreprennent la difficile ascension vers le temple de Kedarnath sont bénis avec des choses utiles pour leur existence terrestre en tant que Raja ou Rani.

CONTENU

1 plateau double-face Temple de Kedarnath

1 tuile Revenu marron



MISE EN PLACE

Choisissez la face du plateau Kedarnath sur laquelle vous souhaitez jouer, et placez-le sur la zone prévue sur le plateau de jeu.



UTILISATION

Visitez le temple et choisissez une bénédiction divine.

Placez votre ouvrier sur le temple et recevez une bénédiction d'une ligne inoccupée de votre choix, c'est-à-dire d'un niveau de karma sur lequel il n'y a actuellement aucun cube Karma.

Face Recto :



- **Niveau 3 :** Gagnez 1 karma ainsi qu'un dé au choix de la réserve.
- **Niveau 2 :** Gagnez 1 karma et 1 amélioration sur le bâtiment de votre choix.

• **Niveau 1 :** Gagnez 1 karma et 3 unités d'argent.

• **Niveau 0 :** Gagnez 1 karma et 1 point de gloire.

Exemple : Leila place un ouvrier sur l'emplacement du temple. Comme tous les cubes karma sont encore au niveau 1, Leila peut choisir parmi les trois autres niveaux. Elle opte pour le niveau 2, déplace son cube karma d'un niveau vers le haut, et améliore le Moulin.

Quand Rajesh, plus tard dans la partie, place son ouvrier sur l'emplacement du temple, seul le niveau 0 est inoccupé. De ce fait, il n'a pas le choix; il gagne 1 karma et avance d'un cran sur la piste de gloire.

Note : Si, dans une partie à 4 joueurs, chaque niveau de karma est occupé par un cube, placer un ouvrier sur l'emplacement du temple de Kedarnath est impossible.

Face Verso :



- **Niveau 3 :** Gagnez 1 karma et une tuile Revenu. Si vous n'utilisez pas la variante des Navaratnas, au lieu de placer une tuile Revenu de votre choix dans votre province, piochez une tuile blanche face cachée et gagnez immédiatement le bonus correspondant.

• **Niveau 2 :** Activez 2 marchés de votre choix.

• **Niveau 1 :** Avancez d'une case sur le fleuve.

• **Niveau 0 :** Gagnez le nombre de points de gloire correspondant à votre niveau de karma actuel.



Lorsque vous marquez les points de la tuile Revenu (en la connectant dans la variante des Navaratnas ou en tant que bonus lors d'un festival Holi), vous obtenez 3 unités d'argent pour chaque niveau de karma que votre cube a atteint (9 unités d'argent maximum). Si l'un de vos ouvriers est positionné sur le temple au moment où vous déclenchez cet effet, vous gagnez 5 unités d'argent par niveau de karma (c'est-à-dire 15 unités d'argent maximum).

AU TRAVERS DES ÉTENDUES SAUVAGES DU GANGESTAN

Une dépêche du Grand Moghol arrive de la capitale, vous demandant d'user de votre influence dans les régions les plus inhospitalières de la province. Pour cette tâche, vous obtiendrez une petite aide initiale, en fonction du type de terrain.

CONTENU

4 tuiles Province « Sauvages »

Recto



Verso



UTILISATION

Les conditions de départ sont légèrement modifiées.

Tout d'abord, mettez en place l'ensemble du jeu et déterminez le premier joueur, comme d'habitude. Ensuite, prenez les 4 tuiles sauvages et mélangez-les face cachée. Chaque joueur en tire une. S'il reste des tuiles, elles sont retirées du jeu.

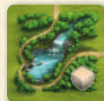
Ensuite, placez votre tuile sauvage sur l'un des 4 espaces intérieurs (c'est-à-dire les espaces sans connexion avec la bordure de votre plateau Province) et recevez un bonus immédiat.



Désormais, vous pouvez relier cette tuile par une route à la résidence du Rajah. Une fois cette condition remplie, vous avez développé la tuile et vous pouvez étendre votre réseau routier à partir de celle-ci – par exemple, pour atteindre plus rapidement les revenus spéciaux en bordure du plateau Province.

Les tuiles sauvages comportent un segment de route spécifique, ainsi qu'un bonus que vous gagnez immédiatement après avoir placé la tuile dans votre province :

La Cascade :



- **Segment de route** : virage
Bonus immédiat : prenez n'importe quel dé de la réserve, lancez-le et placez-le sur votre plateau Statue de Kali.

Les Montagnes :



- **Segment de route** : droit
Bonus immédiat : piochez une tuile Revenu blanche, dévoilez-la, et percevez le revenu indiqué.

(Si vous jouez la variante **des Navaratnas**, mettez d'abord les tuiles Revenu blanche face cachée sur le plateau puis retournez-les seulement après.)

Le Marais :



- **Segment de route** : bifurcation
Bonus immédiat : si vous le souhaitez, vous pouvez échanger l'un de vos dés avec n'importe quel autre de la réserve. Lancez-le et placez-le sur votre plateau Statue de Kali.

Le Desert :



- **Segment de route** : intersection
Bonus immédiat : déplacez votre cube karma d'un niveau vers le haut.

À PROPOS DU MAÎTRE BÂTISSEUR

Les tuiles sauvages ne peuvent pas être recouvertes.



À propos de la tuile « Pilier d'Ashoka » (extension du Tigre, Goodie Box 1) et la **tuile Fleuve** (module Ganges 3) :

La tuile sauvage compte comme une tuile Province et, de ce fait, vous donne également 1 unité d'argent.



BES ROUTES DE L'EMPIRE MOGHOL

Si vous investissez bien dans l'extension du réseau routier de l'Empire Moghol, vous favoriserez la prospérité et la sécurité dans votre province. Cela peut vous procurer des revenus supplémentaires lucratifs et – grâce à la bienveillance du Grand Moghol – de meilleures conditions pour utiliser le maître bâtisseur.

CONTENU

1 plateau Routes double-face

3 drapeaux avec supports
(à assembler avant la première utilisation)



MISE EN PLACE

En début de partie, choisissez quelle face du plateau Routes vous souhaitez utiliser, et placez-le sur la zone prévue sur le plateau de jeu. Gardez les 3 drapeaux en réserve à côté du plateau de jeu.



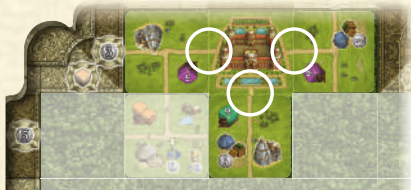
UTILISATION

Recevez 1 unité d'argent pour chaque route reliée à votre résidence et 1 drapeau, qui vous permettra par la suite de déplacer les tuiles recouvertes. Au verso : gagnez un revenu supplémentaire grâce au lancer de dé et à votre réseau routier. Sur la face recto du plateau Routes, l'utilisation de l'emplacement d'action ne coûte rien. Sur la face verso, il vous en coûte un dé de votre choix pour y placer un ouvrier – mais en retour, vous avez une chance de générer un revenu supplémentaire grâce à votre lancer de dé.

Les deux règles suivantes s'appliquent aux deux faces du plateau Routes :

- **Argent pour les routes menant à la résidence**
Lorsque vous placez votre ouvrier sur le plateau Routes, vous recevez immédiatement 1 unité d'argent (3 au

maximum) pour chaque tuile Province adjacente à votre résidence, et prolongeant ainsi directement la route de la résidence.



• Obtenir un Drapeau

En outre, vous obtenez l'un des trois drapeaux du Grand Moghol (à condition qu'il en reste dans la réserve) et le stockez temporairement sur votre plateau Statue de Kali. Lors d'un prochain tour, vous pourrez le placer en utilisant l'action du Maître Bâtisseur. Le drapeau sert à prolonger son action : comme décrit dans le jeu de base, vous utilisez le Maître Bâtisseur pour recouvrir une tuile déjà présente dans votre province avec une nouvelle tuile. Dorénavant, vous pouvez retirer la tuile nouvellement recouverte et la replacer immédiatement sur un espace inoccupé n'importe où ailleurs sur votre plateau (conformément à la règle de connexion des routes). Ensuite, placez le drapeau sur cette tuile.

Vous ne pouvez pas marquer de nouveau les points de cette ancienne tuile lors de son déplacement sur votre plateau Province. En revanche, vous bénéficiez des éventuels revenus spéciaux qui se trouvent connectés à votre réseau routier du fait de ce déplacement.

Le drapeau reste dans votre province jusqu'à la fin de la partie. Par conséquent, cette tuile ne peut plus être recouverte. La nouvelle tuile posée, quant à elle, peut être recouverte.

Exemple : Leila utilise le maître bâtisseur avec un drapeau. Elle défausse un dé « 5 », plus un deuxième dé vert de valeur « 4 ». Elle prend ensuite une tuile verte de la pile Tigres, l'utilise pour recouvrir un marché dans sa province et score cette tuile.



Elle gagne des points de gloire pour les deux bâtiments représentés sur la tuile. Ensuite, elle retire la tuile marché placée sous la tuile Tigre et la pose sur une case inoccupée de son plateau Province. Elle place le drapeau sur cette tuile Marché. Pour l'instant, cela ne lui rapporte pas d'argent supplémentaire.



Mais comme elle l'a placé de manière à ce qu'elle soit reliée au revenu spécial « 2 dés » au bord de son plateau Province, elle peut choisir 2 dés dans la réserve. (Le marché représenté sur la tuile peut encore être utilisé pendant la suite du jeu).

Note : Même s'il ne reste aucun drapeau dans la réserve, vous pouvez toujours placer un ouvrier sur le plateau Routes afin de percevoir de l'argent.





Verso : Revenus supplémentaires liés au lancer de dé



Si vous utilisez le verso du plateau Routes, vous ne pouvez utiliser l'emplacement d'action que si vous avez (au moins) un dé.

Après avoir placé un ouvrier sur l'emplacement d'action du plateau Routes, lancez un de vos dés. Comme décrit ci-dessus,

vous obtenez 1 unité d'argent pour chaque route connectée à la résidence (3 maximum), plus un drapeau (s'il en reste). De plus, vous recevez **2 unités d'argent pour chaque tuile Province avec un type de route spécifique, en fonction du résultat de votre lancer de dé :**

-  • **Si vous obtenez 1 ou 6 :**
2 unités d'argent pour chaque route droite,
-  • **Si vous obtenez un 2 ou 5 :**
2 unités d'argent pour chaque virage,
-  • **Si vous obtenez 3 :**
2 unités d'argent pour chaque bifurcation,
-  • **Si vous obtenez 4 :**
2 unités d'argent pour chaque intersection dans votre province.

Après utilisation, le dé retourne dans la réserve.

Exemple : *Rajesh place un ouvrier sur le plateau Routes. Sa résidence est reliée aux routes des trois côtés, ce qui lui donne 3 unités d'argent. En plus de cela, il obtient un drapeau. Puis il lance un de ses dés; le résultat est un « 3 ». Cela signifie que chaque bifurcation de sa province lui donne 2 unités d'argent supplémentaires. Comme il a 4 bifurcations, il obtient 8 unités d'argent supplémentaires.*

Remarque : le négociant en pierres précieuses (inclus dans la Goodie Box 1) est ici utilisé comme un ouvrier ordinaire. Le résultat du lancer de dé est déterminé par le seul hasard.

MODULE GANGE 3

« Tout coule et rien ne reste ; il n'y a qu'éternel devenir et changement. »

Le fleuve sacré change constamment de visage et invite à de nouveaux voyages.




CONTENU

17 tuiles Fleuve



EXPLICATIONS

Les nouvelles tuiles Fleuve :

-  • Retirez un de vos ouvriers d'un emplacement du plateau de jeu et placez-le **immédiatement sans payer le coût** sur un emplacement inoccupé de votre choix.
-  • Vous pouvez à nouveau marquer les points d'une tuile déjà présente dans votre province (argent pour les marchés, points de gloire pour les bâtiments, 1 Village au Manguier, 1 Jardin de Shalimar, etc.). Les revenus spéciaux connectés à votre réseau routier ne sont pas comptabilisés une deuxième fois.
-  • Pour chaque karma que vous avez, vous recevez 2 unités d'argent (soit 0 à 6 unités d'argent).



- Vous pouvez prendre 2 tuiles Revenu. (Dans le jeu de base, vous tirez 2 tuiles Revenu blanches face cachée et recevez immédiatement les revenus indiqués ; dans la variante des Navaratnas, vous choisissez 2 tuiles Revenu et les placez sur des cases de couleur assortie de votre plateau Province).



- Recevez 1 unité d'argent pour chaque tuile Province que vous avez déjà placée dans votre province.



- Vous pouvez marquer des points pour 3 marchés de votre choix.



- Pour chaque couleur différente de dés présente sur votre plateau Statue de Kali, vous pouvez marquer les points d'un marché de votre choix (c'est-à-dire 4 marchés au maximum). (Le dé que vous avez utilisé pour l'action du fleuve n'est pas inclus dans ce décompte.)



- Pour chaque couleur différente de dés présente sur votre plateau Statue de Kali, vous gagnez 1 point de gloire (soit 4 points de gloire maximum). (Le dé que vous avez utilisé pour l'action du fleuve n'est pas inclus dans ce décompte.)

MISE EN PLACE

Modifiez le fleuve comme vous le souhaitez.

Utilisez les nouvelles tuiles Fleuve, ainsi que les 8 tuiles Fleuve du module Gange 1 inclus dans le jeu de base et, si vous le souhaitez, les 2 tuiles Fleuve du module Gange 2 inclus dans la Goodie Box 1. Ces 27 tuiles Fleuve vous permettent soit de modeler partiellement le Gange à votre goût, soit de le renouveler intégralement et/ou aléatoirement. Toutes les tuiles excédentaires sont retirées du jeu.

En outre, vous pouvez essayer les variantes suivantes :

SOURCES TARIÉS

Mélangez toutes les tuiles Fleuve des modules Gange 1, 2 et 3, face cachée, et – en commençant par la première case après la zone de départ des bateaux – placez une tuile Fleuve **face visible** sur chaque case ronde du fleuve. La dernière case (ovale) n'est pas recouverte. Lorsqu'un joueur quitte une tuile Fleuve pendant la partie, il la retourne sur sa face bleue (bonus non visible). Cette case ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie, et n'est plus comptabilisée lors du mouvement des bateaux. De cette façon, le cours du fleuve se raccourcit et les joueurs qui sont à la traîne peuvent rattraper plus facilement leur retard. Toutefois, les places disponibles sur le fleuve seront de moins en moins nombreuses au fil du temps.



Note pour la variante des Navaratnas et les bonus du Holi Festival : Pour cette tuile Revenu, les tuiles Fleuve face cachée sont incluses dans le décompte. Vous pouvez donc toujours gagner jusqu'à 8 points de gloire, comme d'habitude.

BAUX MYSTÉRIEUSES

Mélangez toutes les tuiles de rivière des modules Gange 1, 2 et 3, **face cachée**, et – en commençant par le premier emplacement après la zone de départ des bateaux – placez une tuile fleuve face cachée sur chacun des emplacement rond imprimés sur le fleuve. Le dernier emplacement du fleuve (ovale) n'est pas recouvert par une tuile fleuve. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une de ces tuiles face cachée, il la retourne face visible et reçoit **1 argent en plus du bonus de la tuile révélée**. Les tuiles face visible peuvent également être utilisées par d'autres joueurs de la manière habituelle. Un joueur qui se retrouve sur une tuile fleuve face visible ne reçoit cependant pas d'argent supplémentaire.

Lorsqu'un bateau passe simplement sur une tuile fleuve face cachée, la tuile n'est pas révélée.



Note : avec la tuile « Dauphin du Gange » (incluse dans la Goodie Box 1), vous ne pouvez utiliser que des tuiles Fleuve face visible et inoccupées. Si le Dauphin du Gange est la

première tuile Fleuve à être révélé ou s'il est retourné lorsque toutes les tuiles Fleuve face visible sont occupées, le joueur concerné peut retourner une tuile face cachée sur sa face visible et recevoir le bénéfice de cette tuile ; de plus, il reçoit 1 unité d'argent supplémentaire pour avoir révélé la tuile.

Exemple : La première tuile Fleuve que Leila révèle est le Dauphin du Gange. Comme il n'y a pas d'autre tuile face visible à cet instant, elle retourne une autre tuile quelques espaces plus loin. Cette tuile représente la Danseuse. Leila reste sur l'emplacement du Dauphin et obtient 2 dés de son choix et 1 tuile Revenu, ainsi que 2 unités d'argent supplémentaires pour avoir révélé 2 tuiles Fleuve.

Quelques tours plus tard, l'emplacement du Dauphin devenu libre, Rajesh y déplace son bateau. À ce moment, toutes les autres tuiles Fleuve face visible sont occupées par d'autres joueurs. Par conséquent, Rajesh révèle une tuile Fleuve face cachée trois espaces devant lui. La tuile indique : « Avancez de 1 à 3 cases. » Rajesh avance de 3 cases et atterrit sur la tuile qu'il vient de révéler. Cela lui permet d'avancer de trois cases supplémentaires. Il révèle une nouvelle tuile Fleuve trois espaces plus loin, Yogi, et y place son bateau. Rajesh reçoit 2 karma et 1 dé de son choix, plus 2 unités d'argent supplémentaires pour avoir révélé 2 tuiles Fleuve.

L'ÉLÉPHANT ROSE

Parfois, la Maharani part avec son éléphant préféré pour accompagner son mari, le Grand Moghol. Gagnez sa généreuse amitié et profitez de ses voyages.

CONTENU

1 figurine d'éléphant rose



MISE EN PLACE

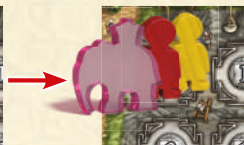
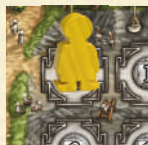
Placez la figurine de l'éléphant sur la terrasse extérieure sur le plateau de jeu.



entendu payer les frais éventuels afin de pouvoir effectuer l'action en question.

L'éléphant rose peut être utilisé jusqu'à deux fois par tour, mais par des joueurs différents.

Si le premier joueur est lui-même le propriétaire de l'éléphant rose, il ne peut pas l'utiliser pour rejoindre un autre ouvrier sur un espace – que ce soit un de ses propres ouvriers ou celui d'un autre joueur.



UTILISATION

Vous pouvez placer un de vos ouvriers sur un emplacement d'action déjà occupé par le premier joueur. Lorsque vous placez votre ouvrier sur la terrasse extérieure, vous pouvez relancer autant de dés que vous le souhaitez, comme d'habitude, et prendre 2 unités d'argent. En outre, vous pouvez prendre immédiatement l'éléphant rose. Vous le conservez jusqu'à ce qu'un autre joueur choisisse à son tour l'action terrasse extérieure; dans ce cas, l'éléphant rose lui est **immédiatement** transmis.

Une fois par tour, le propriétaire de l'éléphant rose peut placer un de ses ouvriers, ainsi que l'éléphant, sur un emplacement déjà occupé par un ouvrier du **premier joueur** actuel. Néanmoins, le propriétaire de l'éléphant rose doit bien

Exemple : Rajesh est le premier joueur. Il a placé un ouvrier sur le Danseur au palais. Leila veut également rendre visite au Danseur ; en temps normal, elle ne serait pas autorisée à le faire, car il n'y a de place que pour un seul ouvrier. Mais comme elle détient l'éléphant rose, elle peut l'ajouter, avec un de ses ouvriers, sur le même emplacement que Rajesh au palais. Elle défausse un dé de valeur « 2 » et réalise l'action du Danseur, comme d'ordinaire.



Note: Si un joueur récupère l'ouvrier placé avec l'éléphant en jouant le **Jardin de Shalimar** (Extension Serpent, Goodie Box 1) ou cette **tuile Fleuve** (Module Ganges 3), il place l'éléphant couché à côté de son plateau Kali et ne pourra pas l'utiliser à nouveau durant ce tour.

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

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

Illustrateur : Dennis Lohausen
Design : atelier 198, HUCH!
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction : J. Fargeaud

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

r & r
R&R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

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