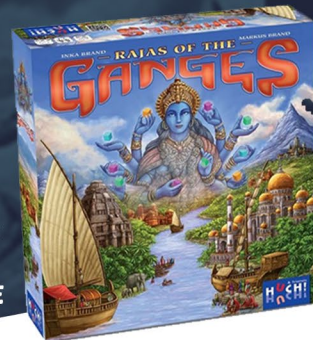




# RAJAS OF THE GANGES (ATALIA)

## BUT DU JEU

EMPIRE MOGHOL : L'INDE PROSPÈRE GRÂCE À SON COMMERCE ET SE DISTINGUE PAR LA BEAUTÉ DE CES ÉDIFICES. GRÂCE À VOS OUVRIERS ET À UNE JUSTE UTILISATION DE VOS DÉS, VOUS DÉVELOPPEREZ VOS TERRES EN ACCUEILLANT MARCHÉS ET BÂTIMENTS. VOUS SEREZ AIDÉ PAR DES PERSONNAGES IMPORTANTS DU PALAIS ET NAVIGUEREZ SUR LE FLEUVE À LA RECHERCHE DE BONUS. VOUS TENTEREZ D'ACCUMULER LE PLUS VITE, GLOIRE ET ARGENT POUR DEVENIR SOUVERAIN.



## 1 / MISE EN PLACE



- Placez le **plateau** selon le nombre de joueurs. À 3 joueurs, recouvrez deux emplacements grâce aux tuiles correspondantes.
- Triez les **tuiles Provinces** par couleur puis par symbole (serpent/vache/tigre) = 12 piles face visible.
- Placez 8 **tuiles Revenu** sur le temple (bâtiment blanc).
- Chaque joueur place **3 ouvriers**, respectivement sur les emplacements prévus sur les pistes **Argent** et **Gloire** et 1 sur le pont. Il pourra en récupérer 2 durant la partie en atteignant ces cases.
- Chacun place son **bateau** au début de la piste du fleuve.

- Chacun place un cube sur le niveau 1 de l'**échelle de Karma** (en haut à gauche).
- Chacun place un cube sur la colonne de gauche des **4 parchemins Développement de bâtiments**.
- Chacun place son marqueur de gloire sur la case 0 de la **piste de gloire**.
- **Le premier joueur** place son marqueur d'argent sur la case 3 de la piste d'argent, le suivant sur la case 4, etc...
- Chacun place son **marqueur bonus**, sur la case 12 de la piste d'argent, face **Bonus Fleuve**.
- Chacun prend **un dé de chaque couleur** (4), les lance et les place sur les bras de sa **statue de Kali**.

## 2 / TOUR DE JEU



- À tour de rôle, les joueurs posent un ouvrier sur un emplacement libre, payent les coûts en argent et/ou en dés et effectuent l'action de la case.
- On récupère ses ouvriers au début du tour suivant.
- Les dés joués sont défaussés.
- Les ouvriers peuvent être placés dans les zones suivantes :

- **LA CARRIÈRE** : permet de récupérer une des 12 tuiles provinces visibles et de la placer sur son plateau province.

- Payez le coût de la case en pièce.
- Sur la tuile *Province* choisie, sont indiquées la valeur minimum et la couleur du/des dé(s) qu'il faudra défausser.
- Placez la tuile sur votre plateau *Province* en connectant au moins une route qui doit obligatoirement relier le palais du Rajah.
- Recevez l'argent indiqué sur la tuile quand elle possède un/deux marchés(s).
- Recevez la gloire correspondant à votre niveau de développement (parchemins développement de bâtiment) pour chaque bâtiment illustré sur la tuile.
- Enfin, si une route de la tuile posée relie un revenu spécial sur le bord du plateau, le joueur reçoit ce bonus.

- **LE MARCHÉ** : permet de récupérer de l'argent selon les types de marchés présents dans notre province.

- Sur les 3 cases supérieures, le joueur défausse un dé de la couleur de son choix. La valeur de ce dé indique le nombre de marchés identiques (même ressource) dont il pourra gagner les revenus.
- Sur les 2 cases inférieures, le joueur reçoit les revenus de 3 marchés, proposant chacun une ressource différente. Pas d'autres ouvriers de la même couleur, sur cette partie du marché, le même tour.

- **LE PALAIS** : Permet d'obtenir un avantage contre un dé ou gratuitement.

- **La terrasse extérieure** (en bas à droite) : permet de recevoir 2 unités d'argent et de relancer autant de dés que désiré. Action gratuite.
- **La terrasse** : permet de recevoir un dé de la couleur indiquée. Action gratuite.
- **Les balcons** : permet d'échanger un dé d'une couleur contre deux d'une autre couleur.
- **Les chambres** :
  - **Le Grand Moghol** : Contre un dé de valeur 1, permet de gagner 2 points de prestige + de devenir 1er joueur. Sinon on change de 1er joueur dans le sens horaire.
  - **la Danseuse** : contre un dé de valeur 2, permet de récupérer 2 dés de son choix + une tuile Revenu (action immédiate) sur le temple.
  - **Le Yogi** : Contre 1 dé de valeur 3, permet de gagner 2 niveaux de karma + 1 dé au choix.
  - **Le Rajah Man Singh** : Contre 1 dé de valeur 4, permet d'améliorer le bâtiment de son choix + recevoir 3 unités d'argent.
  - **Le Maître bâtisseur** : Contre 1 dé de valeur 5, permet de recouvrir une tuile de sa province par une autre plus intéressante, en respectant la connexion des routes. Il faut payer la différence de coût entre les deux tuiles en défaussant un ou plusieurs dés de la couleur de la nouvelle tuile. Pas de revenu spécial avec cette nouvelle tuile.
  - **Le Portugais** : Contre 1 dé de valeur 6, permet d'avancer son bateau de 6 cases et de toucher le bonus de la case d'arrivée.



- **LE FLEUVE** : Permet d'avancer de 1 à 3 cases sur le fleuve selon la valeur du dé (1/2/3) et de remporter les bonus indiqués sur la case.
- Le premier emplacement est gratuit.

## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- Contre 1 dé de valeur 1 de n'importe quelle couleur, le joueur avance de 1 case.
- Contre 1 dé de valeur 2 de n'importe quelle couleur, le joueur avance de 1 ou deux cases.
- Contre 1 dé de valeur 3 de n'importe quelle couleur, le joueur avance de 1 à 3 cases.
- Les déplacements se font sur des cases libres, sautez les cases occupées.

**LE KARMA :** Permet de retourner un dé sur sa valeur opposée. Cette action se joue à tout moment sans dépenser d'ouvriers, ni de dés.

**OBTENIR DE NOUVEAUX OUVRIERS :** Il est possible d'obtenir jusqu'à 2 nouveaux ouvriers en s'arrêtant ou en dépassant les cases où se trouvent vos ouvriers inactifs (pistes de score et pont de la rivière). Le troisième, et dernier ouvrier inactif, est défaussé.

**BONUS PISTE DE SCORE :** Les bonus suivants sont obtenus quand un joueur s'arrête ou dépasse la case concernée :

- **La piste de gloire :**
  - Case 5 : amélioration d'un bâtiment.
  - Case 24 : augmentation de 2 du niveau de karma de 2.
  - Case 31 : déplacement du bateau jusqu'à la prochaine case libre + bonus de la case.
- **La piste d'argent :** les bonus sont matérialisés par 2 jetons qui sont retirés lorsque le bonus est pris.
  - Cases 12 et 24 : déplacement du bateau jusqu'à la prochaine case libre + bonus de cette case.
  - Cases 33 et 55 : prendre 2 dés de son choix dans la réserve, les lancer et les placer sur sa statue.



## 3 / FIN DE PARTIE



- Le premier joueur à faire croiser son marqueur de gloire et son marqueur d'argent met fin à la partie.
- On finit le tour en cours.
  - Si aucun autre joueur n'a fait croiser ses marqueurs, le joueur qui a mis fin à la partie, remporte la victoire.
  - Si d'autres joueurs ont fait croiser leur marqueur, le joueur qui a le plus grand espace entre ces 2 marqueurs remporte la victoire.
- En cas d'égalité, le premier joueur à avoir fait croiser ces marqueurs, remporte la partie.