Reiner Knizia

Taj Mahal

Luttes pour le pouvoir en Inde

Inde, fin du XVIIIème siècle. La lutte pour le pouvoir fait rage. Deux siècles de règne incontesté des Grands Mogols se terminent, et vient le temps des princes et des maharadjahs qui se découpent des principautés dans la vaste puzzle du sous-continent indien et lèvent des armées, ou bâtissent des palais, pour affermir leur pouvoir. Les joueurs devront user de ruse et de stratégie pour conquérir, province après province, cité après cité, le nord-ouest de l'Inde. Le vainqueur sera celui qui aura édifié les plus beaux palais, et qui aura à la fin du jeu la plus grande influence...

Principes du jeu

Sur le plateau de jeu sont représentées les douze provinces du nord-ouest de l'Inde. Durant la partie, chaque province sera visitée une seule fois, par tous les joueurs. La partie se compose donc de douze manches, ou "visites". Durant une manche, les joueurs rivalisent, à l'aide de leurs cartes, pour obtenir de l'influence dans la province en jeu. Chaque manche se compose de plusieurs tours. Durant chaque tour, chacun des joueurs peut jouer une ou deux cartes ou décider de se retirer définitivement de cette manche. Lorsqu'un joueur se retire d'une manche, il compare les cartes qu'il a jouéees avec celles jouées par ses adversaires. Il gagne de l'influence dans chacun des domaines mieux représentés sur ses cartes que sur celles de chacun des autres joueurs.

Les joueurs ont deux objectifs principaux lors de chaque manche:
- Gagner le droit de gouverner la province, symbolisé par l'éléphant.
- Contrôler les autres forces vives de l'Inde, politiques, religieuses, sociales ou militaires, dont l'influence peut s'étendre au delà des frontières de la province.

Ce sont les deux moyens de marquer des points d'influence.
Après douze manches, lorsque les joueurs ont visité les douze provinces, la partie est terminée et le joueur ayant le plus de points d'influence gagne a partie.

Contenu du jeu

1	plateau de jeu
100	palais
5	marqueurs de score
2	figurines noires
100	cartes
1	anneau doré (couronne)
12	tuiles province (octogones)
24	jetons influence (ovales)
16	tuiles bonus (15 carrés et un Taj Mahal)

Note: Avant votre première partie, retirez soigneusement de leurs planches les tuiles prédécoupées. Séparez les quatre cartes spéciales (dont le dos est différent) des 96 autres.

PRINCIPES DU JEU

Le jeu dure 12 manches.

A chaque manche, les joueurs luttent pour gagner de l'influence dans une province :

-En gagnant le contrôle de la province

-En gagnant le contrôle des villes de la province.

A l'issue des 12 manches, le joueur avec le plus d'influence remporte la partie.

Preparation

Dépliez le plateau de jeu et placez-le sur la table. Il représente le nord-ouest de l'Inde, divisé en 12 provinces. La province d'Agra, celle du Taj Mahal, comprend cinq cités. Les onze autres provinces comprennent quatre cités. Les cités sont reliées entre elles par un réseau de routes. 16 des 49 cités, celles de couleur sombre, sont fortifiées. Tout autour du plateau de jeu, une piste permet de compter les points d'influence des joueurs. Dans le coin supérieur droit est représentée la cour du Grand Mogol.





Placez la tuile province numéro 12 dans la province d'Agra. Mettez les 11 autres tuiles faces cachées et mélangez-les, puis placez-en une, face visible, sur chacune des 11 provinces restantes. Les tuiles doivent être placées de manière à ne pas recouvrir routes et cités. Les provinces seront visitées dans l'ordre des tuiles, la première manche se déroulant dans la province n°1, la dernière dans la province n°12, celle d'Agra.

Placez la tuile bonus Taj Mahal, face visible, dans la cité fortifiée d'Agra.





Mettez les 15 autres tuiles bonus faces cachées et mélangez-les, puis placez-en une, face visible, sur chacune des quinze cités fortifiées restantes.

Triez les 24 jetons influence ovales selon leur dessin, et faites en quatre piles, faces visibles, placées à côté du plateau de jeu, dans le coin supérieur droit, près de la cour du Grand Mogol. Placez un jeton de chaque type sur l'emplacement correspondant de la cour du Grand Mogol.



Placez y également l'anneau doré - la couronne.

Placez les quatre cartes spéciales, faces visibles, à côté du plateau de jeu.









Preparation

Placez le plateau sur la table.

Placez la tuile province numéro 12 dans la province d'Agra.

Placez une tuile province dans chaque autre province.

Placez la tuile Taj Mahal sur Agra.

Placez les autres tuiles de bonus sur les villes fortifiées.

Placez un jeton influence de chaque type ainsi que la couronne dans la cour du Grand Mogol.

Placez les quatre cartes spéciales, faces visibles, à côté du plateau de jeu.

Mélangez les 96 cartes restantes. C'est avec ces cartes que les joueurs vont rivaliser pour gagner des points d'influence. Il y a 21 cartes de chacune des quatre couleurs rouge, jaune, vert et violet (cartes de couleur) et 12 cartes blanches. Sur ces cartes se trouvent diverses combinaisons des six symboles suivants:



Vizir (domaine politique)



Général (domaine militaire)



Moine (domaine religieux)



Princesse (domaine social)



Grand Mogol (contrôle de la couronne)



Éléphant (contrôle de la province et de son économie)

Distribuez à chaque joueur six cartes qui constitueront sa main de départ. La main d'un joueur doit toujours rester cachée à ses adversaires.

Placez, à gauche du plateau de jeu, un certain nombre de cartes faces visibles qui constituent la réserve de cartes.
- trois joueurs · 5 cartes
- quatre joueurs · 7 cartes
- cinq joueurs · 9 cartes

Les cartes restantes sont mises en une pile, face cachée, à gauche du plateau de jeu pour constituer la pioche. Dans la suite du jeu, les cartes piochées le seront dans cette pile, et les cartes jouées seront défussées sur une pile face visible à côté de la pioche.

Triez les palais et les pions marqueurs de score par couleurs. Chaque joueur choisit une couleur, place devant lui les palais de cette couleur, et place son pion sur la case "zéro" de l'échelle de score.
Note: le nombre de palais est illimité. Si un joueur est à court de palais à sa couleur, il peut prendre ceux d'une autre couleur non utilisée.

L'une des deux figurines noires indique la province actuellement disputée, celle où se déroule la manche. Placez là dans la première province, où se trouve le jeton numéro 1, et placez le jeton numéro 1 à l'emplacement ad-hoc de la cour du Grand Mogol.La seconde figurine indique le premier joueur. Désignez ce premier joueur comme vous l'entendez et placez la figurine devant lui.



cartes colorées





7 **1 de chaque**

cartes blanches

Chaque joueur commence avec 6 cartes.

Mettre en place la réserve de cartes

- trois joueurs · 5 cartes
- quatre joueurs · 7 cartes
- cinq joueurs · 9 cartes

Les cartes restantes constituent la pioche.

Chaque joueur prend tous les palais et le marqueur d'une couleur.

Une figurine noire est placée sur la province 1 dont la tuile est placée dans la cour du Grand Mogol. La seconde est donnée au premier joueur.

Déroulement du jeu

Le premier joueur débute la première manche. Les joueurs jouent ensuite en sens horaire.
À son tour, un joueur doit:

➡ soit jouer une ou deux cartes pour augmenter son influence dans la province,

➡ soit se retirer, et recevoir éventuellement les avantages auxquels lui donne droit son influence dans la province.

Lorsqu'un joueur se retire, il ne prend plus part à la manche et ne peut donc plus jouer de cartes pour la province disputée. Lorsque tous les joueurs se sont retirés, la manche est terminée, et la manche suivante peut commencer.

➡ *jouer une ou deux cartes*

Un joueur qui choisit de jouer une ou deux cartes de sa main doit toujours jouer d'abord une, et une seule, carte de couleur. Lors de son premier tour dans la manche il peut jouer une carte de n'importe quelle couleur (rouge, jaune, vert ou bleu). Lors des tours suivants de la même manche, toutes les cartes de couleur qu'il jouera devront avoir la même couleur que la toute première carte qu'il a jouée à cette manche (exception: carte changement de couleur, voir infra).

Note: à la manche suivante, le joueur pourra bien sûr de nouveau choisir n'importe quelle couleur lors de son premier tour, mais devra continuer à jouer cette même couleur jusqu'à la fin de la manche.

Outre sa carte de couleur, le joueur peut également jouer une carte blanche ou une carte spéciale. Cartes blanches et cartes spéciales ne peuvent être jouées qu'à la suite d'une carte de couleur (voir aussi infra les règles concernant les cartes)



a)

ou



b)

ou



c)

Les cartes jouées par un joueur peuvent se chevaucher légèrement, mais tous les symboles figurant sur toutes les cartes jouées doivent rester clairement visibles. Il est en effet essentiel que chacun puisse d'un seul coup d'oeil juger de l'influence de ses rivaux dans tous les domaines.



Une carte jouée ne peut en aucun cas être reprise en main. Les joueurs peuvent discuter et tenter de s'influencer, mais ne peuvent en aucun cas montrer les cartes qu'ils ont en main.

Déroulement du jeu

A son tour, un joueur doit :

➡ jouer une ou deux cartes

ou

➡ se retirer

jouer des cartes :

➡ 1 seule carte colorée par joueur et par tour
➡ 1 seule couleur par joueur lors d'une manche

Des joueurs différents peuvent jouer la même couleur lors d'une manche.

➡ + 1 carte blanche
ou
➡ + 1 carte spéciale

Les coups possibles sont donc :
a) 1 carte colorée
b) 1 carte colorée + 1 carte blanche
c) 1 carte colorée + 1 carte spéciale

➡ **se retirer**

Un joueur qui se retire renonce à jouer d'autres cartes pendant cette manche. Il compare les cartes qu'il a déjà jouées dans cette manche à celles jouées par ses adversaires.





• Vizir, Général, Moine ou Princesse : Si le joueur qui se retire est, de tous les joueurs, celui qui a sur ses cartes le plus grand nombre de symboles de vizirs, de généraux, de moines ou de princesses, il prend dans la cour du grand Mogol le jeton influence correspondant et le place, face visible, devant lui. Il place ensuite l'un de ses palais dans la province disputée, sur une cité non occupée de son choix.



Lorsqu'un joueur place un palais sur une cité fortifiée, il gagne le jeton bonus qui s'y trouve et marque immédiatement les points d'influence correspondants (voir infra, points d'influence).



Si un joueur est majoritaire pour plusieurs symboles, il prend tous les jetons influence correspondants, place un palais pour chacun d'entre eux et marque les points correspondants à tous les jetons bonus ainsi acquis.



• Grand Mogol : Si le joueur qui se retire est, de tous les joueurs, celui qui a sur ses cartes le plus grand nombre de symboles "Grand Mogol", il prend la couronne de la cour du grand Mogol et la place sur l'un de ses palais. Il place ensuite ce "palais royal" sur une cité de la province disputée. Contrairement aux précédents, le palais royal peut être placé sur une cité où se trouve déjà un palais, à côté de ce dernier. Si le "palais royal" est placé dans une cité encore inoccupée, un palais ordinaire pourra également y être placé dans la suite de la manche, par un autre joueur

.



Note: Le joueur qui place un palais royal sur une cité fortifiée ne gagne pas, s'il est encore là, le jeton bonus. Ce jeton reste en place pour être pris par le joueur qui placera là un palais "normal".



• Éléphant : Si le joueur qui se retire est, de tous les joueurs, celui qui a sur ses cartes le plus grand nombre de symboles "éléphant", il prend le contrôle du gouvernement de la province, et de ses ressources économiques symbolisées par les quatre grandes productions de l'Inde, le riz, le thé, les épices et les pierreries. Le joueur prend dans la cour du grand Mogol le jeton de la province et le place face visible devant lui.

Après avoir pris à la cour les jetons et/ou la couronne auxquels il a droit, et après avoir marqué les points d'influence correspondant, le joueur qui se retire défausse toutes les cartes qu'il avait joué durant cette manche.

Note: Lorsqu'un jeton a été gagné par un joueur, nul ne peut bien sûr plus, durant la même manche, gagner le même jeton. Il en va de même pour la couronne.

se retirer :

Majorité de Vizir, Général, Moine ou Princesse :

• Prendre les jetons d'influence correspondant dans la cour

• placer un ou des palais sur une ville vide de la province en cours de visite

En cas d'égalité, on ne gagne rien !

Si le palais est placé sur une ville fortifiée, prendre la tuile bonus

Majorité de Grand Mogol:

• Prendre la couronne à la cour

• placer un ou des palais sur une ville de la province en cours de visite

Un second palais peut être placé sur cette ville au cours de la manche

Le palais du Grand Mogol ne permet pas de prendre de tuiles bonus

Majorité d'éléphants:

• Prendre la tuile de province à la cour

Note: Un joueur peut gagner n'importe quelle combinaison de symboles lors d'une manche (par exemple, Moine + éléphant + Princesse). De plus, il est théoriquement possible qu'un joueur gagne les 6 symboles.

Note :Il est possible qu'un joueur qui se retire ne gagne rien



Anne

C'est le tour d'Anne. Elle décide de se retirer car elle à la majorité d'éléphant qu'elle visait. Elle prend la tuile de province placée à la cour et marque des points d'influence (voir ci-dessous).

Enfin, elle se défausse des 3 cartes jouées lors de cette manche (bien entendu, ses cartes ne comptent plus dans cet exemple).



Bruno

Au tour de Bruno : Il se retire également, car il a peu de chances de gagner plus que le Vizir. Il prend le Vizir dans la cour,place un palais dans la provice en cours et marque des points d'influence (voir ci-dessous).

Il place ses cartes dans la défausse (comme pour Anne, ses cartes ne comptent plus dans cet exemple).



Cyril

Au tour de Cyril . Il joue une autre carte (non montrée dans cet exemple mais n'incluant ni moine, ni Grand Mogul) car il espère que Dom se retirera.

Cyril dispose donc d'un nouveau tour et se retire. Il prend le général et la princesse dans la cour, place 2 palais, et marque de l'influence (voir ci dessous).



Dom

Dom se retire comme l'espèrait Cyril. Il gagne le moine et le Grand Mogul et prend ces jetons à la cour. Il place 2 palais et marque de l'influence(voir ci-dessous).

Il place ses cartes dans la défausse (comme pour Anne et Bruno, ses cartes ne comptent plus dans cet exemple).

Points d'influence

Après avoir comparé ses cartes avec celles des autres joueurs, le joueur qui se retire calcule le nombre de points d'influence qu'il marque et avance son pion en conséquence sur l'échelle de score. On procède dans l'ordre suivant :

1) Tuiles bonus : lorsqu'un joueur gagne une tuile bonus il reçoit :



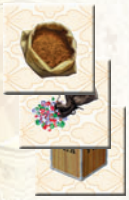
... 4 points d'influence (il avance son marqueur de score de 4cases sur la piste). La tuile est ensuite retirée du jeu.



... 2 points d'influence (il avance son marqueur de score de 2cases sur la piste). La tuile est ensuite retirée du jeu.



... la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main. La tuile est ensuite retirée du jeu.



... autant de points d'influence qu'il a de ressources de ce type sur tous les tuiles bonus et les tuiles province en sa possession, y compris celle qu'il vient de prendre. Il conserve la tuile bonus, qui pourra éventuellement lui rapporter d'autres points dans la suite de la partie.

Si, lors d'un même tour, un joueur prend plusieurs tuiles bonus, il marque les points d'influence pour chacune des tulies.

Exemple

juste gagnées *gagnées lors des manches précédentes*



		1		**+**	**1**	**+**	**1**	**= 3 points**
1	**+**	**1**		**+**	**1**	**+**	**1**	**= 4 points**
						total		**= 7 points**

Points d'influence

1) Points pour les tuiles bonus

+ 4 points

➡ **+ 2 points**

➡ **+ 1 carte supplémentaire**

➡ **+ x points**

Retirer du jeu les tuiles bonus non remportées.

Anne a gagné 2 tuiles bonus de thé au cours d'une manche. Elle marque 3 points pour la première tuile...

...puis 4 points pour la seconde (la première tuile bonus compte).

2) Tuiles de province :
Lorsqu'un joueur gagne un jeton province, il le place face visible devant lui et marque autant de points d'influence qu'il a de ressources du ou des types figurant sur ce jeton sur tous les jetons bonus et les jetons province en sa possession, y compris celui qu'il vient de prendre. Il conserve le jeton province, qui pourra éventuellement lui rapporter d'autres points dans la suite de la partie.

Exemple: *juste gagnée* *comptées précédemment* *et visites précédentes*



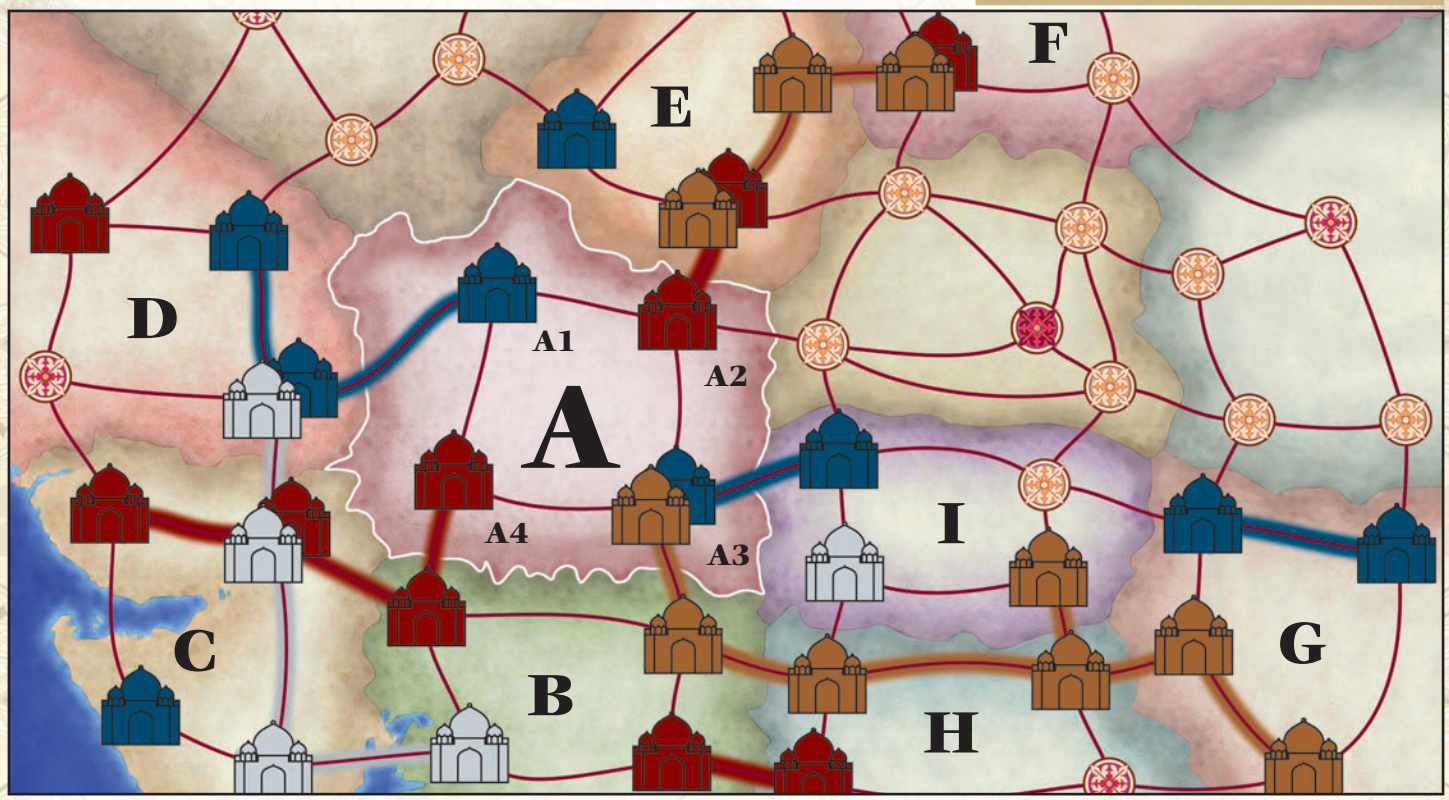
8 points = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

3) Palais:
Un joueur qui place un ou plusieurs palais dans la province disputée marque 1 point d'influence. Même s'il place plusieurs palais, il ne marque qu'un seul point. Il marque en outre 1 point supplémentaire par province dans laquelle il a au moins un palais relié par une ligne ininterrompue de routes et de ses propres palais à l'un de ses palais dans la province disputée. Toute cité sans palais ou avec uniquement un palais adverse interrompt la ligne. Une cité avec deux palais peut être utilisée comme connexion par les deux joueurs.

2) Points des tuiles de province
Condition: gagner la tuile de province
- **1 point pour chaque symbole sur la tuile.**
- **1 point par symbole correspondant sur les tuiles bonus et province déjà possédées.**

Suite de l'exemple page 6 : Lors de cette manche, Anne a gagné deux tuiles bonus "Thé" et la tuile de province n°9. Elle marque donc un total de 15 points : 7 points pour ses tuiles de bonus (dans l'exemple précédent) et 8 points pour la tuile de province.

3) Points des palais
Condition: placer au moins un palais dans la province en cours.
- **1 point pour cette province.**
- **1 point par province connectée à cette province.**



la province visitée est A.

Rouge: *1 point* *(au moins 1 palais dans la province A)*
2 points *(A4 connecte les provinces B et C)*
1 point *(A2 connecte la province E)*
Bleu: *1 point* *(au moins 1 palais dans la province A)*
1 point *(A1 connecte la province D)*
1 point *(A3 connecte la province I)*
Marron: *1 point* *(au moins 1 palais dans la province A)*
4 points *(A3 connecte les provinces B, H, I, G)*
Gris: *0 points* *(aucun palais dans la province A !)*

Le second palais de la province A (tout comme celui de la province C) ne rapporte pas de point !
Les palais en D, F et H ne sont pas connectés à un palais rouge.

Les palais en C, E et G ne sont pas connectés à un palais bleu.

Les palais en E et F ne sont pas connectés à un palais marron.

Si Gris avait un palais en A1, il marquerait 4 points: 1 pour A et 3 pour D, C, et B.

Après le retrait

Après avoir marqué tous ses points d'influence et avancé son pion en conséquence, le joueur qui se retire se défausse, face visible sur la défausse, de toutes les cartes qu'il a utilisées durant cette manche, à l'exception des cartes spéciales. Les cartes défaussées ne sont plus prises en compte pour la province disputée, et des situations d'égalité peuvent ainsi être tranchées en faveur d'autres joueurs.

La dernière action du joueur qui se retire consiste à prendre deux cartes de son choix parmi celles exposées faces visibles dans la réserve à côté du plateau de jeu, pour les ajouter à sa main. Note: le dernier joueur qui se retire ne peut prendre que l'unique carte restante, c'est le prix à payer pour avoir fini dernier.

La manche se poursuit en sens horaire, chacun des joueurs restants pouvant à son tour jouer une ou deux cartes ou se retirer. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, il peut jouer autant de tours qu'il le souhaite, en respectant les règles sur le jeu des cartes, avant de se retirer pour marquer ses points d'influence.

Un joueur peut choisir de se retirer dès le premier tour de la manche, sans même avoir joué une carte. Bien sûr, il ne place alors aucun palais et ne marque aucun point d'influence. En compensation, ce joueur prend d'abord la première carte de la pioche avant de choisir deux cartes de la réserve. Cela peut donc, à l'occasion, être un choix judicieux.

Fin d'une manche et début de la manche suivante

La manche se termine lorsque tous les joueurs se sont retirés, ont marqué leurs points d'influence, se sont défaussés des cartes jouées et lorsque la dernière carte de la réserve a donc été prise. Tous les joueurs qui ont deux jetons influence ovales identiques les remettent dans la réserve, en haut à droite du plateau de jeu, et prennent la carte spéciale correspondante (voir plus loin, cartes spéciales).

La manche suivante débute ainsi :

• Le joueur à gauche de l'ancien premier joueur devient le nouveau premier joueur et prend la figurine noire.

• L'autre figurine, qui indique la province disputée, est placée sur la province suivante, dans l'ordre des numéros.

• Le jeton de cette province est placé à la cour du grand Mogol.

• Tous les jetons influence pris à la cour du grand Mogol sont remplacés par d'autres pris dans la réserve à côté du plateau de jeu.

• La couronne est remise à la cour du grand Mogol.

• La réserve de cartes, à gauche du plateau de jeu, est reconstituée en piochant le même nombre de cartes qu'au début du jeu.

Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée et placée face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

Après le retrait

Toutes les cartes jouées sont défaussées.
Exception : le joueur ne doit pas défausser les cartes spéciales.

Prendre des cartes de la réserve

Conseil : il faut bien observer les cartes choisies par le joueurs !

Un joueur qui se retire sans avoir joué la manche prend la première carte de la pioche en compensation, puis prend ses cartes de la réserve.

Fin de manche

Si personne n'a gagné la tuile de province, celle ci est défaussée.
Si personne n'a gagné la couronne ou un jeton d'influence, on les laisse dans la cour pour la prochaine manche.

Manche suivante

• Passer le pion de premier joueur au joueur suivant (à gauche).

• Le pion noir est placé sur la prochaine province.

• La tuile de cette province est placée à la cour.
• Replacer un jeton d'influence sur les emplacements vides de la cour.

• Replacer la couronne sur la cour.

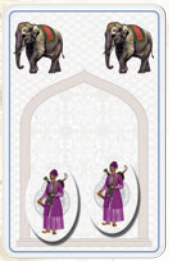
• Préparer une nouvelle réserve de cartes (même pour le 12ème et dernier tour).

Cartes spéciales

Au début du jeu, les quatre cartes spéciales sont placées faces visibles à côté du plateau de jeu. Pour gagner l'une de ces cartes, un joueur doit obtenir deux jetons influence identiques, à l'effigie du vizir, du général, du moine ou de la princesse. À la fin d'une manche, après que tous les joueurs se sont retirés, tout joueur qui a deux jetons identiques doit les échanger contre la carte spéciale correspondante. Le joueur prend la carte sur la table, si elle y est encore, ou la prend au joueur qui la possède, et l'ajoute à sa main.

Les cartes spéciales sont jouées comme les cartes blanches. Cela signifie qu'une carte spéciale ne peut être jouée qu'après une carte de couleur, et qu'un joueur ne peut jouer qu'une seule carte blanche ou spéciale par tour. Les cartes spéciales ont un grand avantage: lorsqu'elles sont jouées, elles ne sont pas défaussées mais reviennent dans la main du joueur lorsqu'il se retire. Bien sûr, si un autre joueur a les deux jetons influence correspondant à une carte, c'est lui qui la prend dans sa main à la fin de la manche.

Les cartes spéciales n'ont aucun effet si elles restent dans la main des joueurs. Lorsqu'elles sont jouées, elles ont les effets suivants:



+1 Éléphant

➡ *effet identique aux cartes blanches éléphant.*



+1 Grand Mogul

➡ *effet identique à la carte blanche Grand Mogul.*



+2 points d'influence

➡ *Le joueur reçoit 2 points d'influence immédiatement*



Changer de couleur

➡ *La carte de couleur jouée avec cette carte peut être d'une autre couleur que celle jouée au début de la manche*

Note: Cette carte ne fait effet qu'au tour où elle est jouée. Aux tours suivants, le joueur devra de nouveau jouer des cartes de la même couleur que celle jouée au début de la manche.

A la fin d'une visite, les joueurs possédant deux jetons d'influence identiques doivent les défausser et prendre la carte spéciale correspondante.

Note: Si un joueur a deux jetons identiques et possède déjà la carte spéciale, il doit tout de même défausser les jetons. Il conserve la carte.

Une carte spéciale se joue exactement comme une carte blanche :

- **seulement en compagnie d'une carte colorée (jamais seule).**
- **au plus une par tour, mais on peut en utiliser plusieurs au cours d'une manche.**

Si un joueur joue cette carte au début d'une manche, alors c'est la couleur de la seconde carte qu'il jouera qui sera utilisée pour définir la couleur à jouer pour le reste de la manche (la carte colorée jouée en même temps que la carte spéciale étant considérée comme la couleur changée).

Fin du jeu

Le jeu se termine après la 12ème manche, lorsque les joueurs ont visité toutes les provinces. Chaque joueur marque alors quelques points d'influence supplémentaires en fonction des cartes qui lui restent en main, y compris celles prises dans la réserve en se retirant de la dernière manche.

- 1 point par carte spéciale
- 1 point par carte blanche
- 1 point par carte de la couleur dont il a le plus grand nombre (si deux couleurs sont en même nombre dans la main d'un joueur, il ne marque les points que pour l'une d'entre elles).

Le joueur ayant le plus grand nombre de points d'influence est vainqueur.

Exemple:



carte spéciale	*+1*
cartes blanches	*+2*
couleur longue	*+3*
	6



carte spéciale	*+1*
carte blanche	*+1*
couleur longue	*+2*
	4



carte spéciale	*+1*
carte blanche	*+0*
couleur longue	*+5*
	6

Conseiils tactiques

- La force vient des cartes, et les cartes sont rares. Il est généralement plus intéressant de marquer quelques points à chaque manche que de chercher à en marquer beaucoup en une seule manche. N'oubliez pas que vous pouvez aussi marquer des points par le contrôle des routes menant à vos palais dans d'autres provinces, et en rassemblant des productions identiques.

- Choisissez avec soin le moment où vous vous retirez d'une manche. Évitez les longs conflits, qui vous font gaspiller des cartes. Si vous avez beaucoup de cartes en main, cela peut suffire à intimider vos adversaires, qui se retireront rapidement et vous permettront de marquer facilement des points en ne jouant, in fine, que quelques cartes.

- Soyez prévoyant. Voyez ce que vous pouvez espérer prendre, et où, lors des prochaines manches avec les cartes que vous avez en main. Choisissez avec soin, en fonction de vos besoins, les cartes que vous prenez dans la réserve.

Fin du jeu

- 1 point par carte spéciale
- 1 point par carte blanche
- 1 point par carte composant la plus longue couleur

Les autres cartes et jetons ne rapportent rien

Le joueur ayant le plus d'influence gagne

Note : les joueurs n'ont pas le droit de se montrer leurs cartes !

Remerciements

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs pour leur temps, leur énergie et leurs idées. Nous remercions tout particulièrement:

Iain Adams, Chris Bowyer, Christine & Peter Dürdoth, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Dieter Habelitz, Markus Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dominik Wagner et les groupes de Berlin, Bödefeld, Hanovre et Rosenheim.

Auteur: Reiner Knizia
Graphisme: Franz Vohwinkel
Developpement: Stefan Brück
Traduction française: Bruno Faidutti

© 1999 Reiner Knizia
© 2006 Rio Grande Games
© 2006 Ystari Vintage

Nous vous remercions de l'intérêt que vous portez à nos jeux et vous encouragons à envoyer vos commentaires, suggestions et questions à

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho NM 87174
USA

ou
RioGames@aol.com

ou

www.riograndegames.com

Ystari Games

52 boulevard Jean Allemane
95100 Argenteuil - France

www.ystari.com

