agra

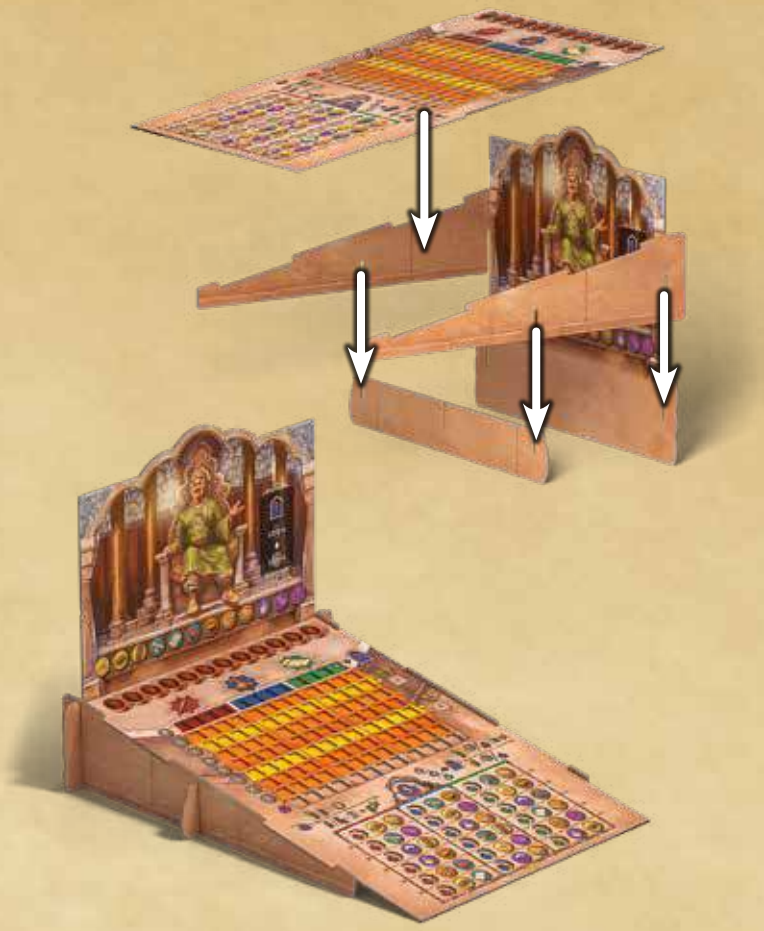
LIVRET DE RÈGLES

1.0 Matériel de jeu 2
2.0 Mise en place 4
2.1 Plateau de jeu 4
2.2 Plateau individuel 5
2.3 Plateau Empire 5
3.0 Introduction 6
4.0 Aperçu du jeu 6
4.1 Tour de jeu 6
4.1.1 Phase Méditation 6
4.1.2 Phase Actions 6
4.1.3 Phase Commandes 6
4.2 Actions secondaires 6
4.3 Fin de partie 6
5.0 Éléments importants 7
5.1 Emplacements Action (Personnages Principaux et Bâtiments) 7
5.2 Marchandises 8
5.2.1 Valeur des Marchandises et jetons Prix 8
5.2.2 Marchandises de base 8
5.2.3 Production des Marchandises de base 9
5.2.4 Transformation des Marchandises 9
5.3 Construction des Bâtiments 9
5.3.1 Matériaux de construction 9
5.3.2 Coûts de construction 9
5.4 Obtenir un contrat d'un Notable 10
5.5 Faveurs 10
5.6 Guildes et plateau Empire 10
6.0 Déroulement de la partie 11
6.1. Phase Méditation (facultatif) 11
6.1.1 Génération des points de Méditation 11
6.1.2 Actions Méditation 11
6.1.3 Déplacement du marqueur Méditation 11
6.2 Phase Actions (obligatoire) 12
6.2.1 Placement de votre ouvrier sur un emplacement Action 12
6.2.1.1 Si l'emplacement Action est libre 12
6.2.1.2 Si l'emplacement Action est occupé par un ouvrier 12
6.2.1.3 Si l'emplacement Action est occupé par le Marchand 12
6.2.1.4 Si l'emplacement Action est occupé par le Bâtisseur 12
6.2.2 Résolution des actions 13
6.2.2.1Actions des Personnages Principaux 13
Architecte 13
Marin 14
Négociant 15
Botaniste 16
6.2.2.2 Bâtiments de production et leurs actions 16
6.2.2.3 Bâtiments de transformation et leurs actions 16
Actions secondaires 17
1. Actions Huile et Curry 17
2. Actions Faveur 17
3. Actions Marchandises de luxe 17
6.3 Phase Commandes (facultatif) 18
6.3.1 Servir l'empereur Akbar 18
6.3.2 Honorer une commande 18
7.0 Notables 19
7.1 La rivière 19
7.2 Livraisons et récompenses 19
7.3 Règles spéciales : double livraison 20
7.4 Evaluation et attribution 20
7.5 Gain d'influence 20
7.6 Capacités des Notables 21
8.0 Décompte final (fin de partie) 21
Annexes 22
I. Les Notables et leurs contrats 22
Niveau I 22
Niveau II 23
Niveau III 24
Niveau IV 24
II. Tuiles Bonus Construction 25
Niveau 2 25
Niveau 3 25
Niveau 4 25
III. Tuiles Faveur 26
IV. Ajustements pour 2 et 3 joueurs 27
Crédits 27
Résumé 28

1.0 Matériel de jeu

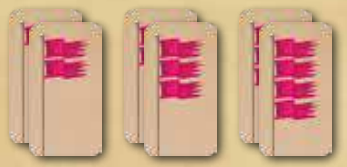
1 Plateau de jeu

1 Plateau Empire (nécessite un assemblage)



24 Notables

3 jetons Prix

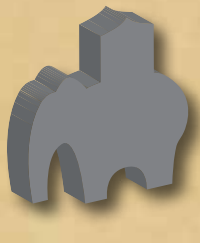


3 marqueurs Limite de commandes

60 Roupies
(28 x1, 15x2, 10x5, 10x10, 6x20)

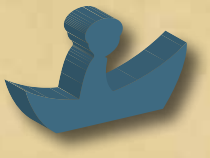
3 marqueurs Commande

1 Marchand



1 Bâtisseur

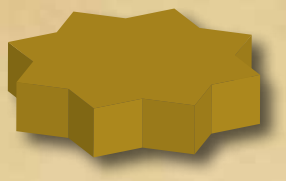
1 Bateau



1.0 Matériel de jeu

1 marqueur Méditation

1 marqueur Premier Joueur



1 dé à 6 faces

12 tuiles Chantier

12 tuiles Bonus Construction

12 tuiles Faveur

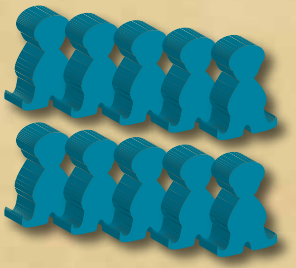
Pour chacun des 4 joueurs

1 plateau individuel

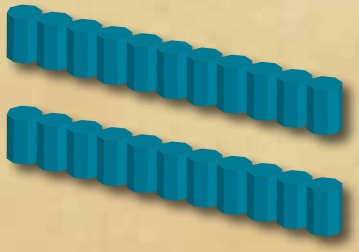
1 sac en tissu

8 tuiles Cache

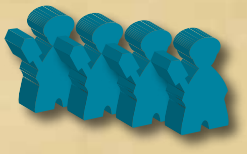
10 ouvriers



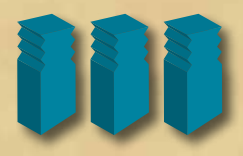
22 marqueurs Joueur



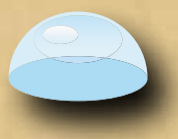
4 Fermiers



3 marqueurs Influence



1 marqueur Méditation personnel



2.0 Mise en place

2.1 Plateau de jeu

1. Placez les 3 jetons Prix sur les emplacements dédiés du “Négociant”, en mettant face visible le côté représentant le moins de drapeaux.
2. Placez les 12 tuiles Bonus Construction face visible sur les emplacements correspondants.
3. Placez les 12 tuiles Chantier sur tous les Bâtiments appropriés des niveaux 2, 3 et 4.
4. Placez le Marchand sur le plateau et lancez le dé. Déplacez le Marchand d'autant de Bâtiments que la valeur du dé (en commençant par la carrière, le premier Bâtiment en haut à gauche du plateau). Relancez les résultats supérieurs à 4. Le Marchand ne se déplace que sur les Bâtiments déjà construits (ceux de la première colonne). Lancez ensuite le dé pour le Bâtisseur. Déplacez-le en commençant par la première tuile Chantier (1er Bâtiment de la 2e colonne en haut à gauche du plateau) d'autant de chantiers que la valeur du dé. Si le Bâtisseur atteint le dernier chantier d'une colonne, il passe sur le premier chantier de la colonne suivante.
5. Placez les Roupies à proximité du plateau.
6. Placez les Notables le long de la rivière : choisissez-en aléatoirement 5 de niveau I et mettez-les dans la section appropriée de la rivière (le niveau de chaque Notable est indiqué sur son verso). Faites de même jusqu'à avoir placé 14 Notables sur le plateau (4 de niveau II, 3 de niveau III et 2 de niveau IV). Notez que toutes les Guildes figurant sur les Notables (le symbole en haut à droite) doivent être représentées à peu près équitablement. Ceci veut dire que si vous n'avez pas une distribution de type 5/5/4, échangez des Notables de la première section jusqu'à ce que ce soit le cas. Remettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.
7. Placez les marqueurs Limite de commandes sur les emplacements correspondants entre les pontons. Placez le Bateau sur le premier ponton.
8. Placez le marqueur Méditation sur l'emplacement Action “Livrer des Marchandises” de la roue Méditation.
9. Déterminez aléatoirement un premier joueur. Il prend le marqueur Premier Joueur et commence la partie.

2.0 Mise en place

2.2 Plateau individuel

Chaque joueur reçoit :

1. 1 plateau individuel
2. 8 tuiles Cache : placez-en une sur chacun des emplacements carrés indiqués de la partie gauche du plateau individuel.
3. 1 marqueur Méditation personnel en verre : placez-le sur l'emplacement "1" de la piste Méditation.
4. 2 Roupies.

Chaque joueur reçoit également à sa couleur :

5. 4 Fermiers : placez-en un sur l'emplacement central de chaque colonne et rangée.
6. 10 ouvriers : placez-les à côté du plateau individuel.
7. 22 marqueurs Joueur : placez-les au milieu de votre champ.
8. Un sac en tissu. Gardez vos Roupies cachées à l'intérieur tout au long de la partie. Vous pouvez consulter son contenu à tout moment.

2.3 Plateau Empire

1. Placez le plateau Empire à côté du plateau de jeu.
2. Chaque joueur place 1 de ses marqueurs Influence sur chacune des 3 positions de départ des pistes Influence.
3. Lancez maintenant le dé pour chaque colonne Commandes des Guildes et placez un marqueur Commande sur l'emplacement correspondant à chaque résultat. Les marqueurs Commande déterminent les commandes qui sont disponibles en début de partie.
4. Mélangez les tuiles Faveur et faites-en une pile. Piochez-en trois et placez-les à côté du plateau Empire.

Exemple : dans cette illustration, nous avons obtenu un 3, un 5 et un 1 au dé. Il y a donc un marqueur Commande dans chaque colonne sur la commande correspondante.

Voir page 27 pour connaître les ajustements de règles et de mise en place lors des parties à 2 et 3 joueurs.

3.0 Introduction

Nous sommes à Agra en Inde, en 1572. Cette année marque le 30ème anniversaire d'Abu'l-Fath Jalal-ud-din Muhammad, plus connu sous le nom d'Akbar le Grand. Il fut le troisième souverain de l'Empire moghol. Akbar succéda à son père, Humayun, sous la régence de Bairam Khan, qui aida le jeune empereur à étendre et consolider les possessions des Moghols en Inde. Grâce à sa forte personnalité et ses prouesses militaires, Akbar élargit progressivement son empire jusqu'à inclure la quasi totalité du sous-continent indien au nord du fleuve Godavari. Son pouvoir et son influence s'étendaient à tout le pays grâce à sa suprématie militaire, politique, culturelle et économique. Afin d'unifier son vaste empire, Akbar établit un système administratif centralisé et adopta une politique d'apaisement envers les chefs annexés, par le mariage et la diplomatie. Pour préserver la paix et l'ordre dans un empire aux religions et cultures variées, il fit passer des lois qui lui valurent le soutien de ses sujets non-musulmans. En rejetant les traditions tribales et le principe d'un état islamique, Akbar s'efforça d'unir les vastes contrées de son royaume marqué par sa loyauté et ses valeurs issues de la culture perse, qui lui conférèrent un statut quasi divin.

Alors que les Notables et les émissaires convergent de tout le pays, vous voyez les festivités comme une formidable opportunité d'augmenter votre notoriété et votre fortune. L'ambitieux propriétaire terrien que vous êtes ne peut pas laisser passer cette opportunité.

Vous possédez un joli lopin de terre sur lequel vous cultivez et récoltez du coton et du curcuma, une petite forêt vous rapportant du bois ainsi qu'une modeste mais rentable carrière de grès. Vous essayez désormais d'obtenir davantage de biens précieux par le commerce et l'artisanat, mais plus important encore, de courtiser les Notables le long de leur chemin vers la capitale. Mais vous n'êtes pas le seul à essayer de vous attirer leurs Faveurs, soyez le plus perspicace pour battre vos rivaux car l'anniversaire d'Akbar approche à grands pas !

4.0 Aperçu du jeu

La partie dure un nombre de manches variable, qui commencent toujours par le premier joueur et se déroulent ensuite dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait joué son tour. Le tour de chaque joueur se divise en 3 phases : la phase Méditation, la phase Actions et la phase Commandes. A n'importe quel moment de son tour, un joueur peut effectuer un certain nombre d'actions secondaires. Lorsqu'un joueur achève son tour, le joueur à sa gauche commence le sien et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux déclenche la fin de partie. Lorsque cela survient, la manche en cours se poursuit normalement et une toute dernière manche a alors lieu. Un décompte des points est effectué et le joueur possédant le plus de Roupies est déclaré vainqueur.

4.1 Tour de jeu

4.1.1 Phase Méditation

En premier lieu, le joueur actif peut générer des points de Méditation (PM) en couchant un ou plusieurs ouvriers de sa couleur. Ces PM lui permettront d'effectuer les actions disponibles de la roue Méditation.

4.1.2 Phase Actions

Il doit ensuite effectuer son action principale en plaçant un des ouvriers de sa réserve sur un personnage principal ou un Bâtiment. Un joueur peut ainsi produire et transformer des Marchandises, les vendre aux Notables ou les livrer au palais. Il peut également construire un Bâtiment ou étendre sa ferme.

4.1.3 Phase Commandes

Le joueur peut enfin recevoir des Roupies en honorant les commandes des différentes Guildes ou en livrant des Marchandises au palais.

4.2 Actions secondaires

A n'importe quel moment lors de son tour, le joueur actif peut effectuer des actions secondaires en dépensant des Faveurs ou en payant des Marchandises de luxe.

4.3 Fin de partie

La fin de partie se déclenche lorsque :

- la commande d'un Notable de niveau IV est honorée,
- l'un des marqueurs Influence d'un joueur atteint le dernier niveau de sa piste d'Influence,
- une colonne Commandes des Guildes est remplie avec 6 marqueurs Joueur.

Note : voir la section "6. Déroulement de la partie" pour plus de détails sur les différentes phases et actions. Le décompte des points est explicité dans la section "8. Décompte final".

5.0 Eléments importants

5.1 EMPLACEMENTS ACTION (Personnages Principaux et bâtiments)

Le plateau est composé de trois sections où vous pouvez placer vos ouvriers. La partie supérieure comporte les 4 Personnages Principaux qui vous permettent d'effectuer les 4 actions principales du jeu : construction, expédition, échange de Marchandises et récolte.

Architecte (construction) — Marin (expédition) — Négociant (échange de Marchandises) — Botaniste (récolte)

La partie centrale du plateau comporte 16 Bâtiments.

Les 4 premiers Bâtiments sont appelés **Bâtiments de production** et permettent de produire les quatre types de Marchandises de base du jeu (voir 5.2.2 Marchandises de base). Ils sont déjà construits et vous pouvez y placer un ouvrier dès le début de la partie pour profiter de leurs possibilités.

Les 12 prochains Bâtiments sont appelés **Bâtiments de transformation**. Ils vous permettent de transformer des Marchandises de base en Marchandises manufacturées (ciment, briques, planches, papier, curry, teinture, huile, tissus) qui pourront à leur tour être transformées en Marchandises de luxe (statues, livres, peintures, vêtements). Ces Bâtiments ne sont pas encore construits en début de partie et vous ne pourrez y placer vos ouvriers qu'une fois qu'ils le seront. NÉANMOINS, il vous est déjà possible de transformer et d'échanger des Marchandises dans ces Bâtiments même s'ils ne sont pas encore construits.

Bâtiments de production

Bâtiments de transformation

La partie inférieure représente la rivière Yamuna par laquelle les Notables se rendent à la cité pour l'anniversaire d'Akbar.

5.0 Eléments importants

5.2 MARCHANDISES

Les Marchandises sont au cœur du jeu. Elles servent pratiquement à tout. Dans les Bâtiments, vous allez produire, transformer et stocker des Marchandises. Chaque marqueur Joueur que vous placez à l'intérieur d'un Bâtiment représente la Marchandise illustrée sur le Bâtiment.
A l'intérieur de chaque Bâtiment, chaque joueur peut stocker autant de Marchandises qu'il le souhaite, même si le Bâtiment en question n'a pas encore été construit !

5.2.1 Valeur des Marchandises et jetons Prix

Le nombre de drapeaux à côté d'une icône Marchandise indique sa valeur. Les valeurs de Marchandises sont très importantes dans le jeu. Beaucoup d'actions sont influencées par la valeur des Marchandises que vous utilisez pour les effectuer. Grâce à l'action "Négociant", vous pourrez changer et manipuler ces valeurs en plaçant ou en inversant les jetons Prix sur le plateau de jeu.

Exemple : le curry a une valeur de 2.

5.2.2 Marchandises de base

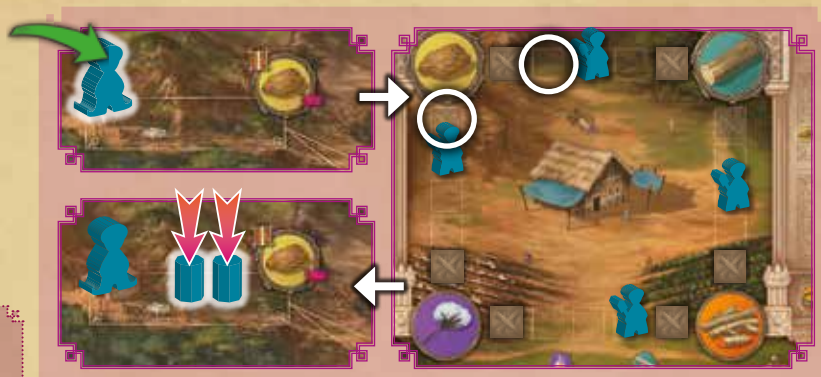
Lors de la partie, vous pouvez produire et stocker **4 Marchandises de base: grés, bois, curcuma** et **coton**.

5.0 Eléments importants

5.2.3 Production des Marchandises de base

Les **pistes Production** de votre plateau individuel déterminent le nombre de Marchandises de chaque sorte que vous produisez lorsque vous effectuez les actions Bâtiment correspondantes. Comptez le nombre d'emplacements Ferme découverts entre un symbole Marchandise de base et les deux Fermiers adjacents. Ceci détermine votre valeur de production pour ce type de Marchandise (avec un minimum de 0 et un maximum de 8).

Note: vous pouvez modifier le nombre de Marchandises produites lors de la partie en retirant les tuiles Cache et en déplaçant les Fermiers. Pour plus de détails voir "6.2 Phase Méditation" et "Annexe I : Botaniste".



Exemple : le joueur Turquoise effectue l'action Carrière. Il y a deux emplacements libres entre le symbole Grès et ses Fermiers, il produit donc 2 Grès.

5.2.4 Transformation des Marchandises

Grâce à certaines actions principales et secondaires, vous pouvez transformer **une, deux ou trois** Marchandises d'un type en un autre en suivant le sens des flèches sur le plateau de jeu. Les Marchandises transformées ont souvent une valeur supérieure.
Lorsque vous transformez une ou plusieurs Marchandises, chaque autre joueur peut transformer une unique Marchandise du même type en suivant le même chemin. Ceci vous rapporte une Faveur pour chaque joueur qui décide de transformer une Marchandise ainsi.

Exemple : vous pouvez transformer du Grès en Ciment ou en Briques.

5.3 CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS

5.3.1 Matériaux de construction

Le grès, le ciment, le bois et les planches sont les quatre "**matériaux de construction**". Ils sont requis dans la construction des **Bâtiments de transformation** (dont ceux faisant du ciment et des planches !). Chaque matériau de construction possède une **valeur de construction** qui lui est propre, indiquée par un cadre en bois dans lequel figure le chiffre 1 ou 2.

Exemple: le ciment a une valeur de construction de 2.

5.3.2 Coûts de construction

Vous pouvez retrouver les mêmes cadres en bois sur chaque tuile Chantier. Ils symbolisent les Bâtiments qui ne sont pas encore construits en début de partie. Si vous désirez construire un de ces Bâtiments, vous devez payer son coût de construction (voir l'action Architecte en page 13 pour plus de détails).

5.0 Eléments importants

5.4 OBTENIR UN CONTRAT D'UN NOTABLE

En début de partie, 14 Notables sont présents le long de la rivière. Lors de la phase Actions, vous pouvez livrer aux Notables les Marchandises demandées grâce à l'action "Marin". Si toutes les Marchandises demandées sont livrées, le contrat du Notable est honoré : le joueur qui a livré le plus de Marchandises remporte le contrat (il prend la carte du plateau et la tourne face contrat visible) et peut utiliser sa capacité spéciale dès à présent.

Voir également "7. Notables" et "Annexe I : les Notables et leurs contrats".

5.5 FAVEURS

Une Faveur est un élément spécial du jeu qui permet d'effectuer des actions secondaires. Vous pouvez gagner des Faveurs lors de la partie de plusieurs façons différentes et les dépenser comme bon vous semble lors de votre tour.

Vous recevez des Faveurs lorsque :

- un de vos ouvriers debout se fait éjecter du plateau (1 Faveur, ou 2 une fois que vous avez atteint le quatrième niveau de la piste Méditation),
- vous rendez visite au Marchand (2 Faveurs),
- vous grimpez sur une des pistes Guilde et atteignez un emplacement spécifique (1 ou 2 Faveurs),
- grâce à certaines tuiles Bonus Construction,
- grâce à certains Notables, ou si vous possédez un marqueur sur un Notable mais qu'un autre joueur récupère le Notable (une fois son contrat honoré),
- lorsque les autres joueurs suivent votre action de transformation (1 par joueur qui transforme une Marchandise),
- grâce à certains événements le long de la rivière,
- grâce à l'action Marchandises de luxe « LIvre »

Une Faveur est symbolisée par un de vos marqueurs Joueur présent dans la zone Faveur de votre plateau individuel. Lorsque vous recevez des Faveurs, placez le nombre de marqueurs Joueur requis dans votre zone Faveur. Chaque marqueur symbolise une Faveur. *Note : vous recevez toujours une Faveur du "jeu", jamais d'un autre joueur.* Vous débutez la partie avec trois actions Faveur mais vous pourrez ajouter des tuiles Faveur à votre plateau individuel lorsque vous progresserez sur le plateau Empire.

5.6 GUILDES ET PLATEAU EMPIRE

Les trois Guildes sont un autre élément important du jeu : la Guilde des Artisans, la Guilde des Marchands et la Guilde des Érudits. Chaque Notable du jeu appartient à l'une d'entre elles.

Guilde des Artisans

Guilde des Marchands

Guilde des Érudits

Lors de la partie, vous essayez d'augmenter votre influence auprès de ces Guildes. Lorsque vous rencontrez leurs symboles, ceci veut généralement dire que vous pouvez monter votre marqueur Influence d'un niveau dans la Guilde en question. Ceci vous assure des gains en Roupies de plus en plus importants lorsque vous honorez les commandes de ces Guildes.

Vous pouvez le voir clairement sur le plateau Empire : la partie centrale indique les emplacements que vous pouvez occuper ainsi que le nombre de Roupies que cela vous fait gagner. La partie basse indique les commandes en cours de chacune des trois Guildes. Les marqueurs Commande sont placés aléatoirement en début de partie et sont amenés à être déplacés lorsqu'un joueur honore une des commandes.

6.0 Déroulement de la partie

Nous avons déjà décrit un tour de jeu au chapitre 4, décrivons maintenant les phases et les actions plus en détail.

1. 6.1. PHASE MEDITATION (FACULTATIF)

vous pouvez coucher autant d'ouvriers debout présents sur le plateau que vous le souhaitez pour gagner des points de Méditation (PM). Vous pouvez ensuite dépenser ces PM en actions Méditation.

Note : vous ne pouvez pas "stocker" vos PM pour les tours suivants. Les PM inutilisés sont perdus.

6.1.1 Génération des points de Méditation

Votre piste Méditation indique combien de PM par ouvrier vous pouvez générer : le premier ouvrier que vous couchez vous rapporte autant de points de Méditation qu'indiqué par votre marqueur Méditation personnel. Le deuxième ouvrier couché vous rapporte le nombre de PM indiqué par la case précédente de votre piste Méditation et ainsi de suite. Chaque ouvrier couché vous rapporte au moins 1 PM, peu importe le nombre d'ouvriers que vous couchez, quelle que soit votre position sur la piste Méditation.

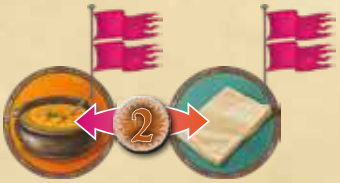
Exemple : le marqueur Méditation personnel du joueur gris se trouve sur la 3e case de sa piste Méditation. Il couche 3 ouvriers et peut donc dépenser jusqu'à 5 PM (2+2+1).

6.1.2 Actions Méditation

Vos PM vous servent à effectuer des actions Méditation. La roue Méditation centrale montre les actions Méditation possibles. L'un des emplacements Action extérieurs est toutefois bloqué par le marqueur Méditation. Les 4 autres actions peuvent être effectuées, dans n'importe quel ordre, autant de fois que vos PM vous le permettent. L'action "Déplacer un Fermier" ne peut jamais être bloquée, elle est toujours disponible. Voici les actions Méditation en détail:

Échanger des Marchandises : échangez une Marchandise contre une autre de même valeur, cette valeur définissant également le nombre de PM que vous coûte l'action. Note : vous ne pouvez échanger que des Marchandises strictement de même valeur, ni plus, ni moins !

Exemple : le joueur Turquoise dépense 2 PM pour échanger 1 Curry contre 1 Papier.



Livrer des Marchandises : dépensez 3 marchandises pour livrer une ressource à **un** Notable. Pour plus de détails, voir "7.0 Notables" en pages 19 et 20.

Transformer des Marchandises : transformez une Marchandise en suivant une flèche du plateau. Dépensez autant de PM que la valeur de la Marchandise en laquelle vous la transformez.

Exemple : dépensez 2 PM pour transformer un coton en huile, l'huile ayant une valeur de 2.

Enlever une tuile Cache : dépensez 2 PM pour enlever une tuile Cache de votre ferme.

Déplacer un Fermier : dépensez 1 PM pour déplacer un de vos Fermiers d'une case.

Note : cette action est toujours disponible. Voir également "Botaniste" page 16.

6.1.3 Déplacement du marqueur Méditation

A la fin de cette phase, déplacez le marqueur Méditation sur la dernière action Méditation que vous avez effectuée, à l'exception de l'action centrale (déplacer un Fermier) qui ne peut pas être recouverte. Si vous avez déplacé un Fermier en dernière action, recouvrez votre action précédente. L'action recouverte par le marqueur Méditation ne sera plus disponible tant que le marqueur n'aura pas été déplacé à nouveau.

6.0 Déroulement de la partie

2. 6.2 PHASE ACTIONS (OBLIGATOIRE)

Vous **devez** effectuer une action en plaçant l'un des ouvriers de votre réserve sur l'un des Personnages Principaux, un Bâtiment construit, ou la tuile Chantier où se trouve le Bâtisseur. Si un ouvrier, le Marchand et/ou le Bâtisseur se trouvent à l'emplacement choisi, différents effets s'appliquent :

Note : en début de partie, les 4 premiers Bâtiments (qui produisent les Marchandises de base) sont déjà construits.

6.2.1 Placement de votre ouvrier sur un emplacement Action

6.2.1.1 Si l'emplacement Action est libre

Rien de spécial. Vous auriez du le deviner! Effectuez simplement votre action.

6.2.1.2 Si l'emplacement Action est occupé par un ouvrier

Si un ouvrier **couché d'un autre joueur** est déjà présent sur le personnage ou le Bâtiment, vous l'éjectez. Rendez-le à son propriétaire et effectuez votre action.

Si un ouvrier **debout d'un autre joueur** est déjà présent sur le personnage ou le Bâtiment, vous l'éjectez. Rendez-le à son propriétaire qui reçoit 1 Faveur (ou 2 s'il a atteint la dernière case de sa piste Méditation) du jeu, pas de vous. Effectuez ensuite votre action.

Si l'un de **vos** ouvriers est déjà présent sur le personnage ou le Bâtiment, vous devez payer 2 Roupies à la banque pour effectuer votre action. Cet effet s'appelle "péonage". Ne placez pas de nouvel ouvrier, utilisez celui qui est déjà présent pour effectuer l'action. S'il est couché, relevez-le. S'il est debout, vous n'en tirez aucun bénéfice, vous ne gagnez PAS de Faveur pour cela. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer pour effectuer cette action, vous devez en choisir une autre.

6.2.1.3 Si l'emplacement Action est occupé par le Marchand

Si le Marchand est présent sur le Bâtiment choisi, effectuez votre action PUIS recevez 2 Faveurs.

Après cela, lancez le dé et déplacez le Marchand d'autant de Bâtiments construits que le résultat du dé, en le déplaçant dans chaque colonne de haut en bas et de gauche à droite. S'il dépasse le dernier Bâtiment (le tailleur), il revient sur le premier Bâtiment (la carrière, voir schéma ci-contre).

Placez 1 Roupie sur **chaque** Bâtiment après le passage du marchand. Dès qu'un joueur place un ouvrier sur un Bâtiment, il récupère immédiatement les éventuelles Roupies présentes sur le Bâtiment.

6.2.1.4 Si l'emplacement Action est occupé par le Bâtisseur

Si le Bâtisseur est présent sur le Bâtiment choisi, effectuez les 2 étapes suivantes :

1. **construisez gratuitement le Bâtiment, sans utiliser de matériau de construction** (vous ne gagnez pas de bonus de construction !) **ET**
2. **transformez des Marchandises** (voir 6.2.2.3)

Après cela, lancez le dé et déplacez le Bâtisseur d'autant de chantiers que le résultat du dé, en le déplaçant dans chaque colonne de haut en bas et de gauche à droite. S'il dépasse le dernier Bâtiment (le tailleur), il revient sur le premier chantier (en partant du premier Bâtiment, la carrière). Une fois tous les Bâtiments construits, le Bâtisseur est retiré du jeu.

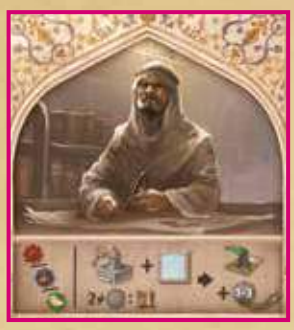
Que se passe-t-il si tous mes ouvriers sont sur le plateau ?
Dans ce cas exceptionnel, vous devez utiliser le péonage et payer 2 Roupies. Attention : vous ne pouvez pas faire appel à l'Architecte pour construire un Bâtiment ainsi (puisque cela nécessite 2 ouvriers). Si vous n'avez pas assez d'argent, vous payez ce que vous pouvez, cela ne vous empêche pas d'utiliser le péonage.

6.0 Déroulement de la partie

6.2.2 Résolution des actions

Vous disposez de 3 options pour placer l'un de vos ouvriers : les Personnages Principaux (en haut du plateau de jeu), les Bâtiments de production et les Bâtiments de transformation. Les personnages permettent d'effectuer des actions spécifiques, les Bâtiments vous permettent de produire et de transformer les Marchandises dont vous aurez besoin pour les autres actions du jeu et pour progresser sur le plateau Empire.

6.2.2.1 Actions des Personnages Principaux



ARCHITECTE

Ce personnage vous permet :

1. **SOIT de monter un de vos marqueurs Influence d'un niveau,**
2. **SOIT de construire un Bâtiment au choix. Suivez alors les 3 étapes suivantes :**

1. Construire un Bâtiment

Construisez le Bâtiment de votre choix en payant le coût en matériaux de construction indiqué sur la tuile Chantier. Si vous payez avec au moins 2 types de matériaux différents, vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur la valeur totale des matériaux utilisés. Retirez la tuile Chantier.

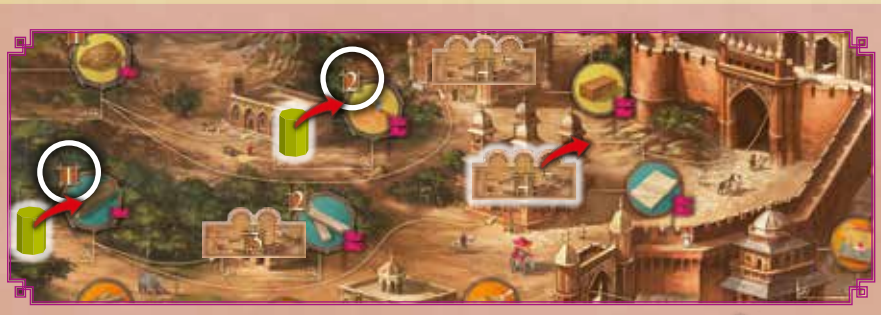
2. Choisir un bonus de construction

Vous pouvez maintenant choisir l'une des tuiles Bonus Construction disponibles du niveau correspondant (2, 3 ou 4 en fonction du nombre d'arches sur la tuile Chantier). Utilisez le bonus représenté sur la tuile (voir "Annexe II" page 25) puis placez-la face cachée devant vous.

3. Placer un ouvrier sur le nouveau Bâtiment

Enfin, vous placez immédiatement l'un des ouvriers de votre réserve sur ce Bâtiment. Vous pouvez ainsi transformer jusqu'à 3 Marchandises (à condition d'avoir les Marchandises correspondantes).

Note : vous pouvez construire le Bâtiment où se trouve le Bâtisseur. La construction n'est pas gratuite, payez-en le coût normal en matériaux puis déplacez le Bâtisseur.



Le joueur Jaune veut construire la papeterie (qui coûte 4 à construire). Il place un de ses ouvriers sur l'Architecte et paie 1 Bois (valeur 1) et 1 Ciment (valeur 2). Il utilise ainsi 2 matériaux différents et profite du bonus de +1 sur la valeur totale de ses matériaux, ce qui lui permet de construire la papeterie. Il retire la tuile Chantier du Bâtiment.

Il prend ensuite l'une des tuiles Bonus Construction disponibles. Dans cet exemple, il gagne 3 Roupies et 1 Faveur.

Puis il place l'un de ses ouvriers sur la papeterie et transforme 3 Bois en Papier. Les joueurs Turquoise et Orange ont aussi du Bois. Orange décide de profiter de l'opportunité et en transforme 1 en Papier, Jaune gagne ainsi 1 Faveur.

6.0 Déroulement de la partie

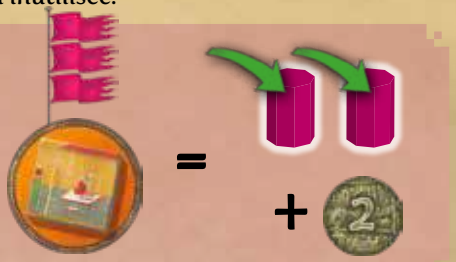
MARIN

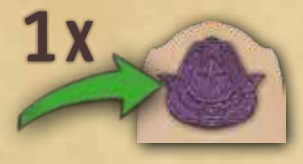
Ce personnage vous permet :

1. **d'honorer UNE commande (vous pouvez effectuer 2 livraisons) ET/OU**
2. **de livrer des Marchandises à autant de Notables que vous le souhaitez.**

La livraison de la première Marchandise est gratuite. Mais pour en livrer plus, vous devez payer 1 Marchandise au Marin. La valeur de cette Marchandise vous donne le nombre de Marchandises que vous pouvez livrer, en plus de la première livraison gratuite. Vous pouvez ainsi livrer entre 1 et 5 Marchandises.
Si vous n'utilisez pas toutes les livraisons auxquelles vous avez droit (vous avez "surpayé" le Marin), vous gagnez 1 Roupie pour chaque livraison inutilisée.

Exemple : le joueur Violet paie 1 Tableau (valeur 3) et peut donc livrer 4 Marchandises (1 gratuitement et 3 grâce au Tableau). Il décide de ne livrer que 2 Marchandises et reçoit 2 Roupies de la banque pour les livraisons inutilisées.





Honorer UNE commande

(Référez-vous à "6.3.2 Honorer une commande" page 18 pour une description plus détaillée de cette action). Choisissez une commande présentant un marqueur Commande et livrez toutes les Marchandises demandées en une seule fois.

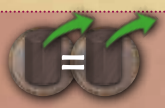
Exemple : le joueur Turquoise veut honorer la première commande de la Guilde des Érudits. Il paie 1 Curry au Marin (valeur 2) et retire 1 Bois et 1 Tableau du plateau de jeu. Il reçoit 1 Roupie pour la livraison inutilisée, puis il honore la commande : il reçoit des Roupies, place l'un de ses marqueurs sur cette commande et déplace le marqueur Commande d'une case.

Livrer des Marchandises aux Notables

(Référez-vous à "7.0 Notables" page 19 pour une description plus détaillée de cette action). Déplacez vos Marchandises des Bâtiments à autant de Notables que vous le souhaitez. Chaque Marchandise livrée vous rapporte 1 à 5 Roupies. Vous pouvez monter votre marqueur Influence d'un niveau pour chaque Notable de la Guilde correspondante auquel vous livrez au moins 1 Marchandise. Si la commande du Notable est complétée, il est décompté immédiatement.

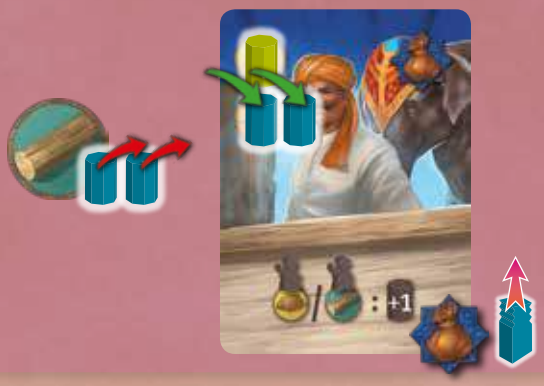
Exemple : le joueur Jaune livre 1 Curry et 1 Bois à 2 Notables différents. Il paie 1 Coton (valeur 1, il peut donc effectuer 2 livraisons avec celle gratuite) et déplace un de ses marqueurs de la fabrique à curry et un de la scierie sur les Notables correspondants. Il reçoit 2 Roupies et peut monter 2 de ses marqueurs Influence d'un niveau, sur la Guilde des Érudits et sur celle des Artisans.

6.0 Déroulement de la partie

Double livraison 

UNIQUEMENT en activant le Marin, vous pouvez livrer une des Marchandises demandées 2 fois (JAMAIS avec l'action Méditation "livrer des Marchandises"). Placez votre premier marqueur sur la Marchandise demandée et prenez votre récompense, puis placez un deuxième marqueur juste à côté du premier. Cette deuxième livraison ne vous rapporte dans tous les cas que 1 Roupie, mais elle compte pour le calcul des majorités quand le Notable est décompté. Si vous pouvez livrer 4 marchandises pendant un tour de jeu, vous pouvez éxécuter une double livraison deux fois.

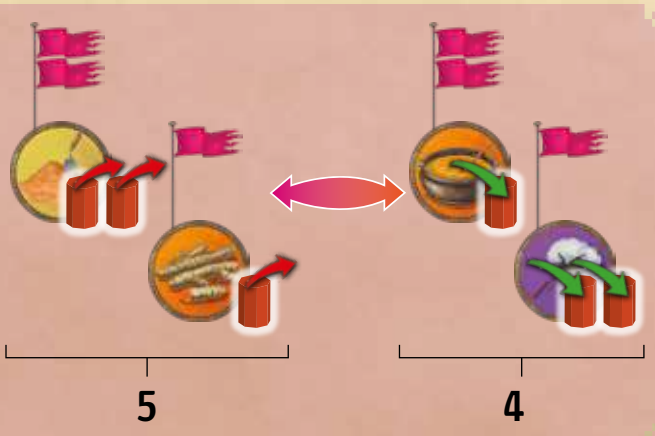
Exemple : le joueur Turquoise veut récupérer le Mahout, auquel un autre joueur a déjà livré une Marchandise. Il utilise donc 2 livraisons pour livrer 2 Bois au Mahout. Toutes les Marchandises demandées ont été livrées, le Mahout est donc décompté et c'est le joueur Turquoise qui récupère le contrat. Il ne monte cependant que d'une case sur la Guilde des marchands.



NÉGOCIANT

Le Négociant vous permet d'échanger jusqu'à 3 Marchandises pour obtenir les Marchandises que vous souhaitez pour une valeur totale équivalente à celle que vous donnez, moins 1.

Exemple : le joueur Orange souhaite échanger 2 Ciment (valeur 2) et 1 Curcuma (valeur 1), soit une valeur totale de 5, contre des Marchandises d'une valeur totale de 4 : il choisit 1 Curry (valeur 2) et 2 Coton (valeur 1).

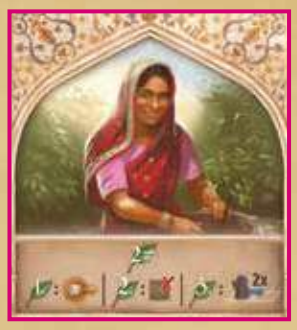


Avant ou après cette action, vous pouvez placer, déplacer et/ou retourner un des jetons Prix. Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'une Marchandise. Vous choisissez la face du jeton que vous souhaitez utiliser, vous ne pouvez toutefois JAMAIS les empiler ou augmenter/diminuer la valeur imprimée d'une Marchandise de plus de 1. Vous pouvez vous en servir à votre avantage pour gagner plus de Marchandises lors d'un échange.

Les jetons Prix ne peuvent être modifiés/déplacés que lorsqu'un joueur choisit d'activer le Négociant, par une action Faveur ou lorsqu'un évènement spécifique est déclenché sur la rivière.

Exemple : le joueur Turquoise veut échanger des Marchandises. Il place le jeton Prix avec 2 drapeaux sur le Bois. Le Bois vaut ainsi 2 au lieu d'1. Il dépense 2 Bois (valeur totale d'échange 4-1=3) pour placer l'un de ses marqueurs sur n'importe quelle Marchandise de luxe (valeur 3 dans cet exemple).

6.0 Déroulement de la partie



BOTANISTE

La Botaniste vous permet d'effectuer 2 actions différentes parmi les 3 suivantes :

1. Méditer : utilisez vos Marchandises pour avancer votre marqueur Méditation personnel d'une case sur votre plateau individuel. Le coût est représenté entre les 2 cases de la piste Méditation, l'actuelle et la prochaine.

Note : si votre marqueur Méditation personnel se trouve au moins sur la case 4 - de valeur 3 -, vous obtenez 2 Faveurs au lieu d'une lorsque l'un de vos ouvriers debout est éjecté du plateau.

2. Retirer une tuile Cache : retirez une tuile Cache de votre plateau individuel.

3. Déplacer des Fermiers : vous pouvez :

- SOIT déplacer jusqu'à 2 Fermiers de 1 case,
- SOIT déplacer 1 Fermier de 2 cases.

Note : les Fermiers ne doivent JAMAIS traverser ou s'arrêter sur les icônes Marchandises ou les tuiles Cache.

6.2.2.2 Bâtiments de production et leurs actions

Les 4 Bâtiments de production (carrière, scierie, champ de curcuma et champ de coton) vous permettent de produire les 4 Marchandises de base et de les stocker dans leurs enclos respectifs (voir "5.2.3 Produire les Marchandises de base" page 9).

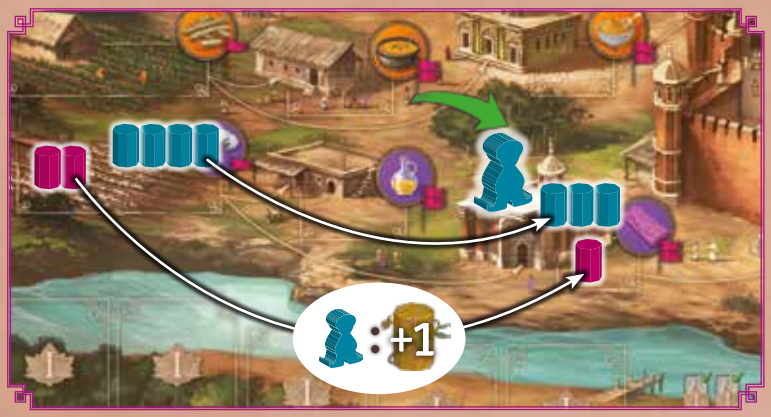
Note : chaque Bâtiment peut contenir un nombre illimité de marqueurs. Lorsque vous produisez des Marchandises, vous n'êtes pas obligés de produire autant de Marchandises que possible.

Exemple : le joueur Orange effectue l'action de la scierie et possède 4 cases vides près du bois sur son plateau individuel. Il produit 4 Bois et prend donc 4 marqueurs Joueur de sa réserve pour les placer sur l'enclos de la scierie.

6.2.2.3 Bâtiments de transformation et leurs actions

Les Bâtiments de transformation vous permettent de transformer vos Marchandises en biens plus évolués. Déplacez vos Marchandises en suivant une flèche vers le Bâtiment de transformation où vous venez de placer votre ouvrier. Vous pouvez transformer de 1 à 3 Marchandises. Rappelez-vous que les autres joueurs peuvent profiter de votre action pour transformer UNE Marchandise de la même façon que vous. Chaque joueur qui utilise ce pouvoir vous fait gagner 1 Faveur.

Exemple : le joueur Turquoise possède 4 Cotons et place un ouvrier sur la filature. Il transforme 3 Cotons en Tissu, il prend donc 3 de ses marqueurs Joueur du champ de coton et les mène le long de la flèche jusqu'à la filature, où ils deviennent du Tissu. Le joueur Violet en profite pour transformer lui aussi 1 Coton en Tissu, ce qui fait gagner 1 Faveur au joueur Turquoise.



6.0 Déroulement de la partie

ACTIONS SECONDAIRES

Lors de votre tour, vous pouvez à tout moment effectuer des actions secondaires de 3 catégories : actions « Huile et Curry », actions « Faveur » et actions « Marchandises de Luxe ». Ces actions ne peuvent pas remplacer l'action principale obligatoire de votre tour.

1. Actions Huile et Curry

UNE fois par tour, vous pouvez dépenser 1 Huile ou 1 Curry pour relever 1 de vos ouvriers, ou dépenser 1 Huile ET 1 Curry pour relever 3 ouvriers.

Conseil : le début de la phase de Méditation est le meilleur moment pour utiliser efficacement cette action.

2. Actions Faveur

En haut de votre plateau individuel se trouve la zone Faveur.

À tout moment de votre tour (même au milieu d'une action), vous pouvez effectuer une fois chacune de vos actions Faveur.

Notez bien que certaines actions demandent de dépenser tous les marqueurs Faveur requis alors que d'autres ne demandent de dépenser qu'une partie de ces marqueurs. Quand vous effectuez une action Faveur, placez l'un des marqueurs dépensés sur l'emplacement ou la tuile Action pour indiquer que vous l'avez utilisé ce tour-ci, puis remettez les autres marqueurs dépensés dans votre réserve. A la toute fin de votre tour, remettez dans votre réserve les marqueurs qui se trouvent sur emplacements et tuiles Action Faveur.

Chaque joueur commence la partie avec 3 actions Faveur possibles :

Payez 2 Faveurs pour recevoir 1 Grès, 1 Bois, 1 Coton ou 1 Curcuma.

Payez 3 Faveurs pour transformer une Marchandise.

Possédez 4 Faveurs et payez-en 3 pour monter de 1 niveau sur une piste Influence au choix.

Pendant la partie, en montant sur les pistes Guildes, vous pourrez gagner de nouvelles actions Faveur. Lorsque vous atteignez le 3e/6e niveau d'une piste Influence, vous recevez soit 1 ou 2 Faveurs, soit une des 3 tuiles Action Faveur disponibles. Vous pouvez ajouter jusqu'à 3 tuiles Action Faveur à votre plateau. Si vous en possédez déjà 3 et que vous en obtenez une nouvelle, vous pouvez en défausser une pour garder la nouvelle. Remettez la tuile défaussée face cachée dans la pioche et mélangez-la.

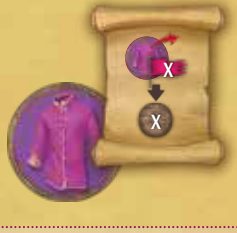
3. Actions Marchandises de luxe

Chacun des 4 types de Marchandises de luxe vous permet d'effectuer une action spéciale. Vous ne pouvez effectuer chacune de ces actions qu'une seule fois par tour. Pour indiquer que vous avez effectué une action, placez votre Marchandise sur l'emplacement correspondant :

Statue : effectuez une nouvelle action principale dans votre phase Actions, juste après votre action principale.

Tableau : montez 2 de vos marqueurs Influence de 1 niveau.

Livre : relevez 3 ouvriers couchés et gagnez 1 Faveur.



Vêtement : recevez autant de Roupies que la valeur marchande des vêtements.

6.0 Déroulement de la partie

3. 6.3 PHASE COMMANDES (FACULTATIF)

Vous pouvez livrer des Marchandises :

- **SOIT à la gloire de l'Empereur Akbar,**
- **SOIT pour honorer exactement une commande d'une Guilde.**

6.3.1 Servir l'empereur Akbar

Livrer une **seule** Marchandise à l'Empereur Akbar. Notez bien que vous ne pouvez livrer qu'une Marchandise qui n'a pas encore été livrée. Retirez un marqueur Joueur de l'enclos correspondant et placez-le sur l'icône correspondante. A la fin de la partie, vous recevrez des Roupies pour les Marchandises livrées (voir 8.0 Décompte final).

6.3.2 Honorer une commande

Les commandes sont réparties dans 3 colonnes, représentant chacune une Guilde. Elles sont reconnaissables à l'emblème de la Guilde correspondante : Artisans, Marchands et Érudits. Chaque commande nécessite 2 Marchandises. Le nombre de commandes disponibles est défini par le marqueur Limite de Commandes : chaque colonne ne peut contenir au maximum qu'autant de marqueurs Joueur (marqueurs neutres compris) que la limite définie.

Vous ne pouvez honorer que les commandes indiquées par un marqueur Commande.

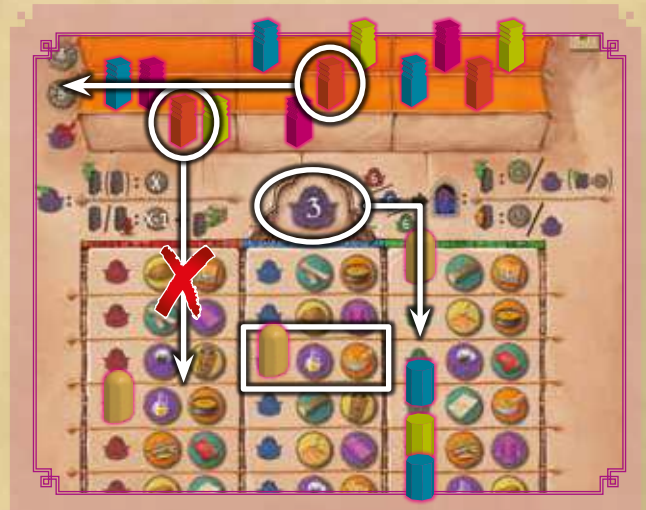
De plus, votre marqueur Influence ne doit plus être au premier niveau de la piste Influence correspondante. Il doit être monté d'au moins 1 niveau sur la piste de la Guilde correspondante pour que vous puissiez honorer la commande.

Vous devez posséder les Marchandises requises sur le plateau de jeu et, si vous livrez grâce au Marin, vous devez pouvoir les livrer en une seule fois. Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez honorer la commande.

Retirez du plateau vos marqueurs Joueur correspondant aux Marchandises livrées (remettez-les dans votre réserve) puis placez l'un de vos marqueurs Joueur sur la commande que vous venez d'honorer et descendez le marqueur Commande d'une case. Si le marqueur est déjà tout en bas de la colonne, replacez-le tout en haut. Enfin, en fonction de la position de votre marqueur sur la piste Influence de la Guilde correspondante :

- Si votre marqueur est le plus haut sur la piste (seul ou non), vous recevez le montant en Roupies indiqué à gauche de la piste Influence.
- Dans tous les autres cas, vous recevez le montant indiqué -1 Roupies puis vous montez votre marqueur Influence d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde.

Si toutes les commandes d'une Guilde sont honorées, le marqueur Commande de la Guilde en question est placé en-dessous de la colonne et la fin de partie est déclenchée.



Exemple : le joueur Orange veut honorer la commande actuelle de la Guilde des marchands. Il ne peut pas honorer la commande de la Guilde des artisans car il n'a pas encore progressé sur la piste Influence de cette Guilde, ni celle de la Guilde des Érudits car la limite de commande est de 3 et 3 commandes ont déjà été honorées dans cette colonne. Il retire du plateau 2 de ses marqueurs des enclos correspondants (une Huile et une Teinture) et remplace le marqueur Commande de Guilde par un des siens. Il descend le marqueur de commande de 1 case. La nouvelle commande de la Guilde des marchands est donc de 1 Bois et 1 Statue. Le joueur reçoit 2 Roupies (3-1 puisque Orange n'est pas en tête) puis avance son marqueur Influence de 1 case.

7.0 Notables

Lors de la mise en place, les Notables sont installés le long de la rivière. Ils demandent des Marchandises en échange de contrats qui offrent de gros avantages. De plus, ils vous rapportent des Roupies chaque fois que vous leur livrez des Marchandises et vous permettent d'améliorer votre influence auprès des différentes Guildes. Pour livrer des Marchandises aux Notables, vous pouvez utiliser l'action « Marin » (voir page 14) ou l'action Méditation « Livrer des Marchandises ».

Vous ne pouvez livrer des Marchandises qu'aux Notables installés avant le ponton auquel est amarré le bateau. Ainsi, en début de partie vous ne pouvez livrer que les Notables installés avant le premier ponton. Dès lors que les commandes de 2 Notables de niveau I sont honorées, le bateau avance jusqu'au ponton suivant et les Notables de niveau II peuvent désormais également être livrés. Procédez ainsi jusqu'à ce que le bateau atteigne le dernier ponton, ce qui déclenche la fin de partie (voir page 21).

7.1 La Rivière

Le bateau descend la rivière de ponton en ponton au fur et à mesure que les commandes des Notables sont honorées. Le nombre de Notables qui doivent être complètement livrés pour que le bateau avance d'un ponton au suivant est indiqué entre les 2 pontons. Chaque déplacement du bateau déclenche un évènement et peut également mettre de nouveaux marqueurs Limite de Commandes en jeu.

1er ponton : point de départ du bateau. 2 Notables de niveau I doivent être complètement livrés pour que le bateau avance.

2e ponton : le Bâtiment où se trouve le Bâtisseur est immédiatement construit (lancez le dé pour déplacer le Bâtisseur). 1 Notable de niveau II doit être complètement livré pour que le bateau avance.

3e ponton : le Marchand se déplace (lancez le dé). Chaque joueur reçoit 1 Faveur par Coton qu'il possède (au maximum 3). Le marqueur Limite de Commandes « 4 » est placé sur le plateau Empire. 2 Notables de niveau II doivent être complètement livrés pour que le bateau avance.

4e ponton : tous les jetons Prix sont retirés du plateau et remis sur le Négociant. Tous les joueurs gagnent 1 Faveur. Le marqueur Limite de Commandes « 5 » est placé sur le plateau Empire. 1 Notable de niveau III doit être complètement livré pour que le bateau avance.

5e ponton : chaque joueur reçoit une Marchandise de valeur 1/2/3 en fonction du nombre de Coton qu'il possède (0/1/2 ou plus). Le marqueur Limite de Commandes « 6 » est placé sur le plateau Empire. 1 Notable de niveau IV doit être complètement livré pour que le bateau avance.

6e ponton : vendre des vêtements par l'action Marchandises de Luxe rapporte 1 Roupie supplémentaire. La fin de partie est déclenchée.

Note : le déplacement du bateau a lieu dès que la condition est remplie. Ainsi, tous les effets déclenchés par un déplacement sont résolus AVANT que le joueur ne continue son tour (le jeu est momentanément en pause).

7.2 Livraisons et Récompenses

Lorsque vous livrez une Marchandise à un Notable, prenez un de vos marqueurs Joueur de l'enclos correspondant et place-le sur la Marchandise livrée sur la tuile Notable. Vous gagnez ensuite autant de Roupies que le nombre de marqueurs Joueur présents sur le Notable (comptez tous les marqueurs, celui que vous venez d'ajouter comme ceux des autres joueurs).

Continuez à livrer des Marchandises et prenez vos récompenses (les revenus sont décomptés pour chaque Marchandise séparément, après chaque livraison - exception : double livraison). Autrement dit, si vous livrez complètement un Notable avec 2 Marchandises vous gagnez 3 Roupies, si vous livrez complètement un Notable avec 3 Marchandises vous gagnez 6 Roupies!

Exemple : le joueur Jaune livre 1 Huile au cuisinier. Il reçoit 1 Roupie. Plus tard, le joueur Turquoise livre 1 Bois et gagne 2 Roupies. S'il avait livré les 2 Marchandises, il aurait gagné 3 Roupies (1+2).

7.0 Notables

7.3 REGLE SPECIALE : DOUBLE LIVRAISON

Lorsque vous utilisez l'action "Marin", vous pouvez livrer une des Marchandises 2 fois (ce qui n'est PAS possible avec l'action Méditation "Livrer des Marchandises"). Placez votre premier marqueur Joueur sur la Marchandise demandée et prenez votre récompense comme d'habitude. Vous pouvez ensuite placer un second marqueur sur le Notable, juste à côté du précédent. Vous ne gagnez qu'une Roupie pour ce marqueur, mais il compte pour l'attribution de la tuile Notable.

Exemple : le joueur Turquoise veut le fabricant de mosaïques mais le joueur Violet a déjà livré la Marchandise du haut de ce Notable. Turquoise effectue donc une double livraison avec le Marin pour lui livrer 2 Ciments : il reçoit 2 Roupies pour le 1er Ciment, mais seulement 1 Roupie pour le 2e (voir « Double livraison »). Le contrat du fabricant de mosaïques est complété, Turquoise récupère la carte Notable et la retourne côté contrat. Turquoise peut également prendre une des tuiles Action Faveur disponibles ou en choisir une dans la pioche avant de la remélanger. Il peut désormais utiliser la capacité du fabricant de mosaïques qui lui permet de gagner 1/2 Faveurs par tour pour 1/3 PM.

7.4 EVALUATION ET ATTRIBUTION

Si toutes les Marchandises demandées par un Notable lui ont été livrées (2 ou 3 sortes différentes, selon le niveau du Notable), le contrat de ce Notable est rempli, il est décompté immédiatement. Le jeu est momentanément en pause. Le joueur qui a livré le plus de Marchandises à ce Notable récupère la carte, la retourne côté Contrat et la place à côté de son plateau individuel. Il peut désormais utiliser son pouvoir spécial. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo qui a livré la Marchandise la plus haut placée remporte le contrat.

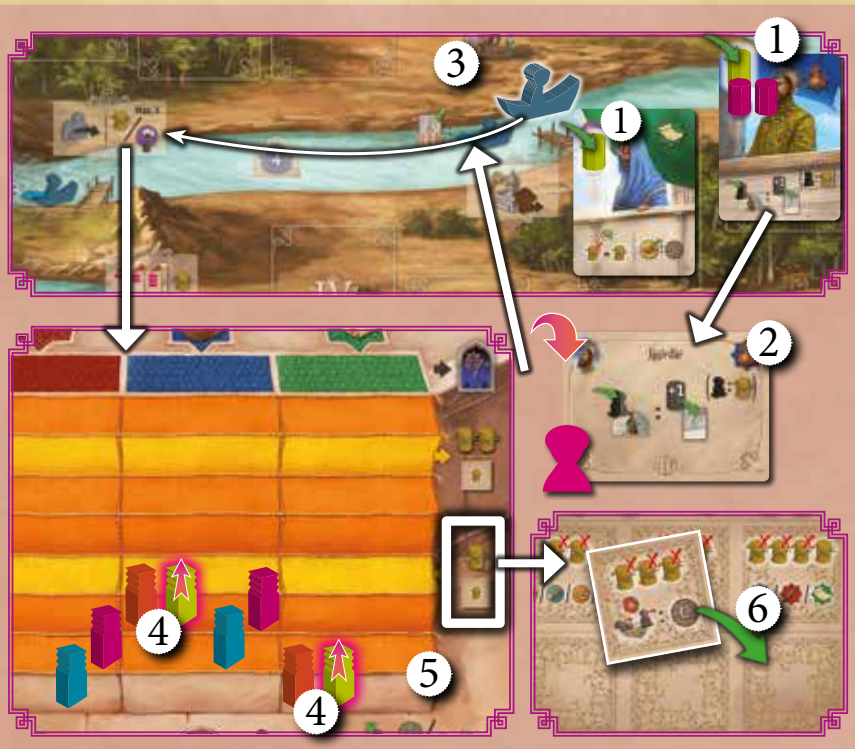
Dans tous les cas, le joueur qui remporte la tuile remet ses marqueurs Joueur de la tuile dans sa réserve alors que les autres joueurs éventuellement présents mettent leurs marqueurs de la tuile dans leur zone Faveur. Ils n'ont pas le contrat, mais ils obtiennent une compensation bien agréable.

7.5 GAIN D'INFLUENCE

Lorsque vous avez fini vos livraisons, vous gagner de l'influence sur le plateau Empire : chaque Notable à qui vous avez livré au moins une ressource pendant cette action vous permet de monter votre marqueur Influence de 1 niveau sur la piste Influence de la Guilde correspondante.

Important : dès qu'un de vos marqueurs Influence atteint une case indiquant un bonus Faveur, vous gagnez immédiatement SOIT 1 des 3 tuiles Faveur disponibles, SOIT le nombre de Faveurs indiqué.

Exemple : le joueur Jaune effectue l'action Marin et livre 1 Brique au Mollah (il reçoit 1 Roupie) et 1 Planche au Jagirdar (1) (il reçoit 3 Roupies car le joueur Violet avait effectué une double livraison auparavant). La commande du Jagirdar est honorée, il est décompté. Le joueur Violet a placé le plus de marqueurs sur cette carte, il remporte donc le contrat (2). Il s'agit du premier Notable de niveau II complètement livré et le bateau avance du 2e au 3e ponton (3), ce qui déclenche immédiatement un évènement : le Marchand se déplace (lancer de dé). Chaque joueur reçoit 1 Faveur par Coton qu'il possède (plafonné à 3). Le joueur Jaune ayant livré au même tour le Mollah (Guilde de Érudits) et le Jagirdar (Guilde des Marchands), il monte ses marqueurs Influence d'un niveau sur ces 2 Guildes (4). Il atteint ainsi la 3e case de la piste Influence de la Guilde des Marchands, il peut donc choisir sa récompense : il peut, au choix, prendre 1 Faveur ou une nouvelle tuile Faveur (5). Il choisit la tuile, qu'il ajoute à son plateau individuel (6).



7.0 Notables

7.6 CAPACITES DES NOTABLES

Lorsque vous recevez un Notable, vous pouvez utiliser sa capacité spéciale. Il existe des pouvoirs permanents, d'autres sont immédiats. Les effets les plus courants sont:

Roupies : gagnez des Roupies selon certaines conditions, ou en fin de partie.

Bonus de livraison : chaque Marchandise livrée (à un Notable ou sur le plateau Empire) vous rapporte I ou 2 Roupies supplémentaires.

Ix/tour : vous pouvez utiliser ce pouvoir une seule fois à chacun de vos tours. Conseil: pivotez la carte Notable de 90° pour montrer que vous avez utilisé son pouvoir ce tour-ci.

Ix : ce pouvoir ne s'applique qu'une seule fois, immédiatement après avoir reçu le Notable.

Pour des explications plus détaillées, voir "Annexe I : les Notables et leurs contrats" page suivante.

8.0 Décompte final (fin de partie)

La fin de partie est déclenchée dès que :

- un Notable de niveau IV est complètement livré OU
- un marqueur Influence d'un joueur atteint le sommet d'une piste Influence OU
- une colonne de commandes de Guilde est remplie avec 6 marqueurs Joueur.

Lorsque l'une de ces conditions est remplie, finissez la manche en cours jusqu'à ce que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Puis chaque joueur joue un dernier tour. Les joueurs comptent ensuite les Roupies qu'ils ont gagnées en cours de parties, auxquelles ils ajoutent :

- les Roupies de chaque Notable présentant une icône "Fin de partie", en fonction du contrat (voir "Annexe I : les Notables et leurs contrats" page suivante).
- pour chaque piste Influence, le joueur le plus haut placé reçoit 2 Roupies par marqueur Joueur à lui présent dans la colonne Commandes de la Guilde correspondante. Le joueur en 2e place sur la piste Influence reçoit I Roupie par marqueur. Si plusieurs joueurs sont ex-aequo à la Ie place, ils reçoivent I Roupie par marqueur, ex-aequo à la 2e place, ils ne reçoivent rien.
- 5 Roupies pour chaque joueur dont le marqueur Méditation personnel a atteint la dernière case de sa piste Méditation.
- chaque joueur reçoit I Roupie pour chaque tuile Cache qu'il a retirée de son plateau individuel.
- chaque joueur reçoit I/3/5/+3 Roupies pour I/2/3/+I Marchandises livrées à L'Empereur Akbar.

Les joueurs calculent leur score total. Celui qui finit avec le plus de Roupies remporte la partie !

En cas d'égalité : Les ex-aequo comptent la valeur totale de leurs Marchandises et Faveurs restantes (les Faveurs comptent comme des Marchandises de valeur I). Le joueur qui obtient la plus grande valeur est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Exemple de décompte final :

1. *le joueur Orange possède 36 Roupies.*
2. *il reçoit des Roupies pour ses 2 Notables avec bonus de fin de partie :*
   - *4 Roupies pour le Subadar : il a honoré 4 commandes,*
   - *4 Roupies pour le Grand Imam : il possède 2 contrats d'érudits (dont le Grand Imam) et a honoré 2 commandes de la Guilde des Érudits.*
3. *il reçoit pour les pistes Influence :*
   - *4 Roupies pour la Guilde des Marchands : il est Ier sur la piste et a honoré 2 commandes,*
   - *2 Roupies pour la Guilde des Érudits : il est 2e sur la piste et a honoré 2 commandes.*
4. *il reçoit 5 Roupies pour les 5 tuiles Cache qu'il a enlevées de son plateau individuel.*
5. *4. Il a livré 5 Marchandises à l'Empereur Akbar et reçoit II Roupies (5+3+3).*

Son score final est donc de : 36 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 + II = 66 Roupies.

Annexes

I. LES NOTABLES ET LEURS CONTRATS

Note : à chaque fois qu'il est mentionné que vous recevez un bonus lorsque vous "livrez" une Marchandise, ceci fait référence au fait de livrer une Marchandise à un Notable, à Akbar, au négociant français ou à une Guilde.

Niveau I

1. Négociant portugais

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17ème siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Lors de l'action du "Marin", vous pouvez dépenser plus d'une Marchandise pour augmenter le nombre de Marchandises que vous pouvez livrer, mais pour une valeur de Marchandise totale de 4 maximum (par exemple : vous pouvez dépenser 2 bois et 2 curcumas pour livrer 5 Marchandises : 1 Marchandise gratuite + 4 "payées").

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Tissu.

2. Soufi

Figure mystique de l'islam qui pratique le soufisme.

Déplacez gratuitement votre marqueur Méditation personnel d'une case sur la piste Méditation.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Curry.

3. Takshaka

Tailleur de pierres traditionnel.

A chaque fois que vous construisez un Bâtiment, vous avez +1 en valeur de construction et gagnez 1 Roupie.

4. Mahout

Les éléphants font pleinement partie de la culture indienne. Ils sont utilisés pour le commerce, le transport et même pour des besoins militaires. Un mahout, mène, entraîne et s'occupe des éléphants.

A chaque fois que vous produisez du Grès ou du Bois, produisez une Marchandise supplémentaire du même type.

5. Khatib

Dans l'islam, le khatib est la personne qui délivre le sermon (littéralement "narration"), lors des prières du vendredi et de l'aïd.

A chaque fois que vous produisez du Coton ou du Curcuma, produisez une Marchandise supplémentaire du même type.

6. Négociant français

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17ème siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Une seule fois lors de votre tour, vous pouvez placer (attenion: uniquelent placer, non livrer) une Marchandise de valeur 1, 2 ou 3 sur cette carte. Lorsque le négociant français contient trois marqueurs Joueur, vous recevez immédiatement 5 Roupies et remettez les marqueurs dans votre réserve. N'oubliez pas que vous pouvez recevoir une ou plusieurs Roupies supplémentaires grâce à d'autres Notables si vous livrez des Marchandises au négociant français (par exemple, recevez +1 Roupie par Tissu grâce au négociant portugais).

7. Teinturier

Les textiles indiens sont réputés pour leurs motifs colorés et font un grand usage de garance qui donne une teinte rouge profonde.

A chaque fois que vous produisez des Marchandises, vous pouvez échanger 2 d'entre elles contre 1 Marchandise de la même couleur d'une valeur (maximum) de 2.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Teinture.

8. Cuisinier

La cuisine moghole trouve ses origines dans le centre de l'empire et est fortement influencée par celle d'Asie centrale. Elle a à son tour fortement influencé les cuisines régionales de l'Inde moderne, du Pakistan et du Bangladesh.

Vous pouvez stocker sur cette carte jusqu'à 2 de vos ouvriers éjectés debout (pas d'ouvrier éjecté couché). Lors de la phase Méditation, vous pouvez remettre un ou deux de ses ouvriers dans votre réserve pour générer des PM (comme si vous les couchiez).

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison d'Huile.

Niveau II

9. Muezzin

Le muezzin est la personne qui lance l'appel (adhan) pour l'office du vendredi et les cinq prières quotidiennes.

A chaque fois que vous générez au moins 1 PM lors de la phase de méditation, recevez 1 PM supplémentaire.

10. Jagirdar

Un Jagir était une sorte de chef féodal. En échange de la jouissance des terres, le vassal (jagirdar) devait payer des taxes et servir militairement.

- Lorsqu'**un autre joueur** effectue l'action "Marin", vous pouvez également livrer 1 Marchandise à un Notable. Vous recevez des Roupies et monter votre marqueur Influence de 1 niveau comme d'habitude. Dans ce cas, le joueur actif reçoit 1 Faveur. Vous livrez votre Marchandise une fois que le joueur actif a terminé sa livraison. **OU ...**
- Si **vous** effectuez l'action "Marin" lors de votre propre tour, vous pouvez livrer une Marchandise supplémentaire gratuitement.

11. Calife

Une personne considérée comme un successeur religieux du prophète de l'islam, Mahomet, et un leader de la communauté musulmane.

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 Coton pour relever un ouvrier couché.

12. Calligraphe

La calligraphie islamique est un art manuel basé sur les alphabets des différentes régions partageant la culture islamique. Elle inclut la calligraphie arabe, ottomane et persane. Elle est connue dans le monde arabe sous le nom de khatt Islami, ce qui veut dire la ligne, le dessin ou la construction islamique.

Pour utiliser le péonage, vous ne payez que 1 Roupie (au lieu de 2).

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Papier.

13. Mollah

Le titre s'applique à un musulman (homme ou femme) qui a suivi une instruction en théologie islamique et connaît la loi sacrée.

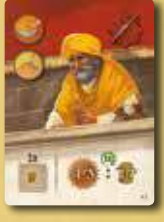
Une fois par tour, lorsque vous effectuez une action Faveur, vous pouvez dépenser 1 Faveur de moins que nécessaire. Vous devez quand même posséder le nombre de Faveurs requis. Vous ne pouvez pas réduire le nombre de Faveurs dépensées à 0 avec ce pouvoir.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Brique.

14. Négociant anglais

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17ème siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Une fois par tour, vous pouvez échanger une Marchandise contre une autre de même valeur.



15. Fabricant de mosaïque

Les mosaïques et les incrustations étaient largement répandues dans la décoration des édifices Moghol. Du temps d'Akbar, les mosaïques étaient composées de petites tesselles combinées pour former des motifs géométriques d'inspiration persane.

Prenez immédiatement une tuile Faveur de votre choix parmi la pioche ou les 3 tuiles face visible. Mélangez la pioche après ceci pour en former une nouvelle.
Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1/3 PM pour recevoir 1/2 Faveurs.

Niveau III

16. Mujtahida

Un Mujtahid est une personne qualifiée à l'exercice de l'ijtihad (raisonnement juridique) dans l'évaluation de Loi islamique. L'équivalent féminin est une Mujtahida. En général, les Mujtahids ont une connaissance approfondie de l'Arabe, du Coran, de la Sunnah et de la théorie juridique (Usul al-fiqh).

Construisez immédiatement le Bâtiment le plus proche du coin supérieur gauche en respectant les règles normales de construction (voir Architecte) mais sans en payer le coût.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Statue.

17. Négociant hollandais

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17ème siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie si vous avez honoré au moins une commande d'une Guilde, ou 3 Roupies si vous avez honoré au moins une commande de 2 Guildes différentes, ou 6 Roupies si vous avez honoré au moins une commande de chacune des 3 Guildes.

Vous recevez 2 Roupies pour chaque livraison de Vêtements.

18. Peintre

Les Moghols ont développé un style de peinture très particulier, se concentrant que les miniatures, soit pour illustrer les livres, soit comme oeuvres à collectionner en albums. Ce style découle de l'art persan de la miniature, avec des influences hindoues et bouddhistes.

Relevez immédiatement 3 de vos ouvriers couchés et avancez d'une case sur la piste Influence de la Guilde de votre choix.

Vous recevez 2 Roupies pour chaque livraison de Tableau.

19. Subadar

"Subadar" était le titre désignant le gouverneur d'une Subah (province) lors de l'ère Moghol. Ils étaient aussi appelés "Sahib i Subah" ou "Nazim". Le mot "Subadar" est d'origine perse.

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie pour chaque commande de Guilde que vous avez honorée.

Vous recevez 2 Roupies pour chaque livraison de Livre.

20. Sadr us-Sudur

Le Sadr us-Sudur était le conseiller religieux en chef de l'empereur et était chargé de distribuer les subsides pour la charité et les œuvres religieuses et éducatives. Il était second représentant de l'autorité juridique, juste après l'empereur.

Livrez immédiatement une Marchandise à Akbar sur un emplacement libre de même valeur que la Marchandise livrée (exemple : vous pouvez livrer un Papier sur une case Curry).

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie pour chaque Marchandise que vous avez livrée à Akbar.

Niveau IV

21. Grand Mufti

Le grand mufti est la plus haute autorité de la loi religieuse dans les pays musulmans sunnites ou ibadites.

Vous recevez immédiatement 3 Faveurs.

Lors du décompte final, vous recevez 3 Roupies pour chaque jeu complet des 3 icônes Guilde différentes que vous possédez/occupez (sur les commandes et/ou les Notables).

22. / 23. / 24. Grand Imam/Artiste de la Cour/Dewan

Le grand imam est l'un des titres religieux sunnites les plus prestigieux. L'artiste de la cour fait référence aux nombreux artistes de Perse et d'Asie centrale qu'Akbar avait intégrés à sa cour, comme le faisait son père, Humayun, qui disait que les artistes étaient "le plus grand ravissement du monde". Le dewan était l'officier chargé de collecter les taxes d'une province.

Vous recevez immédiatement 3 Faveurs.

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie pour chaque Notable et commande présentant l'icône Guilde correspondante que vous possédez/occupez (grand imam, artiste de la cour ou dewan inclus).

JJ. Tuiles bonus construction

Niveau 2

Montez d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde des Artisans.

Recevez 3 Roupies.

Retirez une tuile Cache.

Recevez 2 Roupies.

Montez d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde des Marchands.

Recevez 3 Roupies.

Recevez 1 Faveur

Recevez 3 Roupies.

Niveau 3

Montez d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde des Artisans.

Recevez 4 Roupies.

Recevez 1 Faveur.

Recevez 4 Roupies.

Montez d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde des Érudits.

Recevez 4 Roupies.

Recevez 5 Roupies.

Niveau 4

Montez d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde des Érudits.

Recevez 5 Roupies.

Recevez 1 Faveur.

Recevez 5 Roupies.

Montez d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde des Marchands.

Recevez 5 Roupies.

Recevez 6 Roupies.

iii. Tuiles Faveur

Dépensez 2 Faveurs et relevez un de vos ouvriers couchés sur le plateau.

Dépensez 2 Faveurs pour transformer 1 Marchandise supplémentaire. L'action Faveur doit être combinée avec une autre action Transformation (action Méditation, action Faveur, Bâtiments de transformation, et également lorsque vous transformez en suivant un autre joueur).

Si vous possédez 2 Faveurs, dépensez-en 1 pour recevoir +1 PM (uniquement pendant la phase Méditation).

Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 2 pour vendre 1 Marchandise pour autant de Roupies que sa valeur.

Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 2 pour retirer 1 tuile Cache.

Si vous possédez 4 Faveurs, dépensez-en 2 pour livrer 1 Marchandise à un Notable. Vous recevez des Roupies et monter votre marqueur Influence de 1 niveau comme d'habitude.

Si vous possédez 4 Faveurs, dépensez-en 2 pour livrer une Marchandise à l'empereur Akbar ou honorer une commande de n'importe quelle Guilde.

Si vous possédez 2 Faveurs, dépensez-en 1 pour déplacer vos Fermiers 2 fois (1 Fermier 2 fois ou 2 Fermiers 1 fois).

Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 2 pour déplacer n'importe quel jeton Prix (comme si vous jouiez l'action Négociant).

Dépensez 2 Faveurs pour échanger 1 Marchandise contre une autre de même valeur.

Si vous possédez 4 Faveurs, dépensez-en 3 pour recevoir 1 Marchandise de valeur 2.

Dépensez 4 Faveurs pour avancer d'une case sur votre piste Méditation sans dépenser de ressource.

Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 1 pour transformer 1 Marchandise de valeur 1 en une Marchandise de valeur 2.

Dépensez 3 Faveurs pour utiliser le péonage gratuitement (uniquement lors de la phase Action).

Annexes

IV. AJUSTEMENTS POUR 2 ET 3 JOUEURS

1. Placez un Notable de moins par rangée (niveau) dans chaque section de la rivière (soit 10 Notables au total avec une représentation des Guildes de 4/3/3).
2. Placez 4 (à 2 joueurs) ou 2 (à 3 joueurs) marqueurs neutres (d'une couleur non jouée) sur la section Empereur Akbar du plateau Empire :
   - à 2 joueurs, lancez le dé 2 fois pour chaque côté (gauche/droite) et recouvrez les Marchandises indiquées par le dé. Si vous obtenez 2 fois le même résultat, ne relancez pas le dé, vous commencez la partie avec moins de 4 Marchandises recouvertes.
   - à 3 joueurs, lancez le dé 1 fois pour chaque côté (gauche/droite) et recouvrez la Marchandise indiquée par le dé.
3. Placez 6 (à 2 joueurs) ou 3 (à 3 joueurs) marqueurs neutres sur les colonnes Commandes de Guilde du plateau Empire :
   - à 2 joueurs, lancez le dé 2 fois pour chaque colonne Commandes des Guildes et couvrez les commandes indiquées. Si vous obtenez 2 fois le même résultat, relancez le dé jusqu'à recouvrir 2 commandes différentes.
   - à 3 joueurs, lancez le dé 1 fois pour chaque colonne Commandes des Guildes. Après le premier lancer, couvrez la commande indiquée par le dé dans la première colonne puis recommencez pour les 2 autres colonnes.

Crédits

Auteur : Michael Keller

Illustrations : Michael Menzel

Directeur artistique : Rafaël Theunis

Chef de projet : Arno Quispel

Concepteur graphique et livret de règles : Rafaël Theunis

Conseils : Paul Mulders

Editeurs : Michael Schemaille, Benjamin Scheible

Traduction : Olav Fakkeldij (NL), Benjamin Scheible (DE), Thomas Million, Maël Brustlein et Bruno Larochette (FR)

Merci à tous nos testeurs pour leur aide dans le développement du jeu : Andreas "ode." Odendahl, Markus „Kusi" Haldemann, Michael Keller, Simon Junker, Peter Gardo, André Ruch, Stefan Günter , Serdar Gönül , Manta, Michael Meyer, Karl Ressmann, Anita Breu, Janna Seinet, Jonas Bloom, Michael Timpe, Lukas, Carly Petri, Fabian Zimmermann, Andreas Jutzi, Richard Büchi, Tobias Troxler, Janine Brodbeck, Birger Hogrefe, Brigit Baumann, David Bäriswyl, Reto Müller, Roger Jud, Lia Wittwer, Paul Mulders, Arno Quispel, Rafaël Theunis, Bryan Neidecker, Lisa Wyns, Nils Callens, Dave van Steirteghem, Liza Wopereis, Christine Bracke, Tineke Meessens, Jens Vanspauwen, William de Jager.

Nous apportons le plus grand soin à l'élaboration de nos produits, mais si vous rencontrez le moindre souci avec ce jeu n'hésitez pas à prendre contact avec notre service client : info@quined.nl.

Quined Games bv
P.O. box 1121
3260 AC Oud-Beijerland
The Netherlands

"Agra" est sélectionné parmi les recommandations du Hippodice Designers' Competition 2016.

© Quined Games, 2017

Résumé

Tour de jeu:

1. Phase Méditation (facultative)

I. Générez des points de Méditation (PM): le Ier ouvrier couché génère autant de PM qu'indiqué sur la piste Méditation. Le suivant génère les PM indiqués par la case précédente et ainsi de suite. Chaque ouvrier génère toujours au moins I PM.

2. Actions Méditation: utilisez tous les PM générés pour effectuer des actions Méditation disponibles.

3. Déplacez le marqueur Méditation sur la dernière action effectuée (« Déplacer un Fermier » n'est jamais bloquée).

2. Phase Actions (obligatoire)

Placez l'un des ouvriers de votre réserve sur un emplacement Action : Personnages Principaux, Bâtiments de production ou Bâtiments de transformation.

I. Si l'emplacement est déjà occupé par un ouvrier :
   I. couché d'un autre joueur, éjectez-le. Rendez-le à son propriétaire et effectuez votre action.
   II. debout d'un autre joueur, éjectez-le. Rendez-le à son propriétaire qui gagne I ou 2 Faveurs puis effectuez votre action.
   III. un de vos ouvriers, vous DEVEZ payer 2 Roupies pour effectuer l'action. Relevez éventuellement l'ouvrier déjà présent puis effectuez votre action.

2. Si l'emplacement est déjà occupé par le Marchand : effectuez votre action PUIS recevez 2 Faveurs. Ensuite, lancez le dé pour déplacer le Marchand et placez I Roupie sur chaque Bâtiment qu'il parcourt.

3. Si l'emplacement est déjà occupé par le Bâtisseur : construisez le Bâtiment sans payer les matériaux (pas de tuile Bonus Construction). Transformez des Marchandises puis lancez le dé pour déplacer le Bâtisseur.

3. Phase Commandes (facultative)

I. Servir l'empereur Akbar : livrez I Marchandise à Akbar OU

2. Honorer une commande : livrez 2 Marchandises pour honorer une commande marquée d'une des 3 Guildes. En fonction de votre position sur la piste Influence de la Guilde:
   A. Ie position: recevez des Roupies.
   B. Autre : recevez des Roupies ET montez d'un niveau.

A votre tour vous pouvez également effectuer 3 types d'actions secondaires:

I. Actions Huile et Curry : payez Huile et/ou Curry pour relever des ouvriers.

2. Actions Faveur : dépensez vos Faveurs pour obtenir certains avantages.

3. Actions Marchandises de luxe : dépensez des Marchandises de luxe pour effectuer des actions spéciales.

Comment gagner des roupies:

- Livrez les Notables : recevez I Roupie par marqueur présent sur le Notable à chaque livraison (double livraison – toujours I Roupie pour la 2e Marchandise).
- Honorer des commandes: grâce au Marin ou lors de la Phase Commandes.
- Construire un Bâtiment: recevez 2 à 6 Roupies des tuiles Bonus Construction.
- Action Marin: pour chaque livraison inutilisée, recevez I Roupie.
- Placez un ouvrier sur un Bâtiment avec I ou des Roupies: prenez toutes les Roupies présentes.
- Effectuez l'action Marchandises de luxe « Vêtements »: recevez autant de Roupies que la valeur marchande du Vêtement.
- Utilisez les capacités spéciales de certains Notables.
- Lors du décompte final, vous recevez des Roupies supplémentaires pour vos livraisons à Akbar, vos positions sur les pistes Influence, certains Notables, les tuiles Cache retirées, et si vous avez atteint la dernière case de la piste Méditation.

Comment gagner des faveurs:

- Si l'un de vos ouvriers debout est éjecté du plateau, recevez I Faveur (2 si vous avez atteint la 4e case de la piste Méditation).
- En rendant visite au marchand.
- En atteignant certains seuils sur les pistes Influence (I ou 2 Faveurs).
- Grâce à certaines tuiles Bonus Construction.
- Grâce aux capacités spéciales de certains Notables ou en complétant des commandes de Notables que vous ne remportez pas.
- Quand les autres joueurs suivent vos actions de transformation (I Faveur par joueur).
- Grâce à l'action Marchandises de luxe « Livre ».
- Grâce à certains évènements de la rivière.

Regles facilement oubliees:

- Déplacez le marqueur Méditation après avoir effectué au moins une des actions externes de la roue Méditation.
- Vous recevez des Roupies après CHAQUE livraison à un Notable.
- L'Architecte permet de construire un Bâtiment OU monter d'un niveau sur la piste Influence de n'importe quelle Guilde.
- Pour relever les ouvriers couchés : utilisez l'action « Huile et Curry » ou l'action Marchandises de luxe « Livre ».
- Vous pouvez utiliser vos Notables et/ou vos Faveurs à n'importe quel moment de votre tour (même au milieu d'une action). La seule contrainte est que vous récupérez les marqueurs de vos actions Faveur à la toute fin de votre tour.
- Placez I Roupie sur chaque Bâtiment après le passage du marchand.
- Déplacez un ouvrier sur l'emplacement contenant le Bâtisseur permet de construire le Bâtiment et de l'utiliser immédiatement.
- Déplacez le bateau et déclenchez immédiatement les évènements dès qu'un seuil de Notables complétés est atteint.
- A la fin de votre tour, remettez les marqueurs de vos actions Faveur et Marchandises de luxe dans votre réserve et redressez les Notables utilisés.