

Wolfgang Kramer
Michael Kiesling

महाराजा राजा

Livret de Règles

Maharaja est un jeu stratégique de contrôle de territoires. Endossez les vêtements d'apparat des Prêtres de quatre grandes divinités indiennes, et arpentez le royaume pour construire des Sanctuaires et ériger des Statues en leur honneur. Développez secrètement votre propre stratégie et tentez de renverser celle de vos adversaires avec l'aide des personnages et de leurs capacités.

À chaque tour de jeu, le Maharaja, grand roi hindou, visitera une nouvelle Ville, et les joueurs seront récompensés en fonction de la valeur de culte de cette Ville. Au début de chaque tour, les joueurs planifieront secrètement et simultanément leurs actions à l'aide de leur disque.

À la fin du septième tour de jeu, ou lorsqu'un joueur érige sa septième Statue, le jeu prend fin. Le joueur qui possède le plus de Points de Prestige est alors déclaré vainqueur.

Maharaja est un jeu riche et complexe. Ce livret présente d'abord les règles pour une partie d'introduction. Dans les dernières pages, vous trouverez toutes les variantes possibles pour renouveler votre expérience de jeu à chaque partie.

Contenu



1 Plateau de jeu



7 Étendards



8 Tuiles Récompense



16 Tuiles Personnage



**Des Points de Prestige
de différentes valeurs**

(25 x 1, 15 x 5, 15 x 10)



**Des Pièces
de différentes valeurs**

(20 x 1, 10 x 5, 5 x 10)



1 Maharaja



7 Jetons Action



80 Sanctuaires

(20 de la couleur
de chaque joueur)



28 Statues

(7 de la couleur
de chaque joueur)



4 Prêtres

(1 de la couleur
de chaque joueur)



2 Jetons Maharani

Jetons
action

Disque d'Actions

Statues



Pièces

Points
de Prestige

Tuile
Personnage

Sanctuaire

4 Plateaux Joueur

(avec des emplacements pour accueillir les éléments du jeu)



4 Disques d'actions

Avant la première partie, assemblez les disques d'actions comme illustré ci-dessus, en fixant 2 flèches sur chaque disque.



4 Tuiles Règle spéciale



4 Tuiles Décompte final

Mode Solo



12 Tuiles Action



3 Tuiles de Mise en place

Mise en place

- A** Placez la **Carte** au centre de la table.
- B** Mélangez les **Tuiles Personnages**. Piochez un nombre de tuiles Personnage égal au nombre de joueurs +3, et placez-les face visible à proximité de la Carte, afin de former une ligne de tuiles disponibles.
(Pour une première partie à 4 joueurs, nous vous recommandons d'utiliser les Tuiles Personnage numéro 1, 2, 5, 9, 12, 14 et 15).
- C** Placez les **Points de Prestige**, les **Pièces** et les **Jetons action** à proximité de la Carte, de manière à créer une réserve générale.
- D** Sur la Piste des récompenses, placez au hasard et face visible les **Tuiles Récompense** dans les emplacements prévus à cet effet, en partant du bas vers le haut. Placez les **Jetons Maharani** dans les emplacements prévus à cet effet à côté de la Piste des récompenses.
- E** Placez au hasard et face visible les **Étendards** dans les emplacements prévus à cet effet sur la Piste du Maharaja (en laissant vides les deux emplacements les plus à gauche).
- F** Placez le **Maharaja** à proximité de la Carte.

Chaque joueur choisit une couleur et :

- G** Place le **Prêtre** de sa couleur sur l'emplacement de départ de la Carte.
- H** Prend un **Plateau Joueur** et le place devant lui.
- I** Prends **8 Sanctuaires** de sa couleur et les place sur son Plateau Joueur dans les emplacements prévus à cet effet. Tous les autres Sanctuaires sont placés à proximité de la Carte, dans une réserve générale.
- J** Place les **7 Statues** de sa couleur sur son Plateau Joueur dans les emplacements prévus à cet effet.
- K** Prends un **Disque d'Actions**.
- L** Prends **15 Pièces** et les place sur son Plateau Joueur sur l'emplacement prévu à cet effet.
- M** Prends **3 Points de Prestige** et les place sur son Plateau Joueur sur l'emplacement prévu à cet effet.

Remettez les éléments des couleurs non choisies dans la boîte.
Remettez également les Tuiles Règle spéciale et les Tuiles Décompte final dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour votre première partie.



Piste des
Récompenses

Tableau
de Décompte
des Villes



Piste du Maharaja

Rappel des règles générales

Rappel du décompte final

Règles importantes

Maharaja se joue en une série de tours. À chaque tour, vous devez tenter de réaliser deux actions. Certaines actions vous permettent d'ériger des Statues et des Sanctuaires sur la Carte. À la fin du jeu, ces éléments vous rapporteront des Points de Prestige, mais ils vous octroieront également des bonus importants et seront sources de revenus si vous les placez dans les Villes que le Maharaja visite.

Au cours du jeu, le nombre de Points de Prestige de chaque joueur est gardé secret, tandis que le nombre de Pièces doit être visible des autres joueurs.

Les Statues

Les Statues ne peuvent être érigées que dans les Villes.

Ériger une Statue dans la Ville où se trouve le Maharaja coûte 12 Pièces.

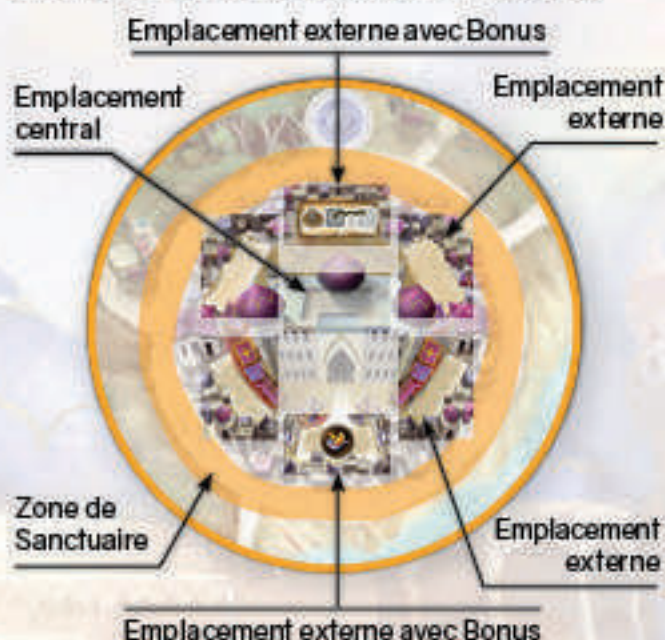
Ériger une Statue dans toute autre Ville coûte 10 Pièces.



Si le joueur rouge érige une Statue dans la Ville du dessus, il devra payer 12 Pièces. S'il érige sa Statue dans la Ville du dessous, qui reçoit actuellement la visite du Maharaja, il devra payer 12 Pièces.

Lorsque vous érigez une Statue, vous devez la placer sur l'un des emplacements disponibles de Statue. Chaque Ville dispose d'un emplacement

central de Statue, ainsi que de 6 emplacements externes. Dans chaque Ville, deux de ces emplacements externes ont un bonus imprimé à l'intérieur : lorsque vous érigez une Statue sur l'un de ces emplacements, vous bénéficiez de ce bonus.



Les Statues érigées dans l'emplacement central d'une Ville rapportent 3 points de Culte durant la Phase de décompte des Villes.

Les Statues érigées dans les emplacements externes rapportent 2 Points de Culte (voir page 10).

Les Sanctuaires

Les Sanctuaires peuvent être construits dans les Villes ou dans les Villages.

Construire un Sanctuaire coûte 1 Pièce.

Lorsque vous construisez un Sanctuaire dans une Ville, placez-le dans la zone circulaire externe réservée aux Sanctuaires. Il n'y a aucune limite au nombre de Sanctuaires pouvant être construits dans une même Ville.

Les Sanctuaires construits dans les Villes rapportent 1 Point de Culte durant la Phase de décompte des Villes (voir page 10).

Lorsque vous construisez un Sanctuaire dans un Village, placez-le dans un des emplacements disponibles (il ne peut y avoir que 2 Sanctuaires dans chaque Village).

Il ne peut y avoir qu'un seul Sanctuaire de chaque couleur dans chaque Village. Les Sanctuaires construits dans les Villages sont utilisés pour déplacer vos Prêtres (voir page suivante).



Village

Emplacement
de Sanctuaire

NB

Lors d'une partie à 2 joueurs, il ne peut y avoir qu'un seul Sanctuaire par Village. Il est donc impossible de construire un second Sanctuaire dans un Village qui en contient déjà un.



Le Prêtre rouge peut quitter la Ville du dessous pour rejoindre celle du dessus gratuitement, car il a construit des Sanctuaires sur les Villages présents sur cette route. Il peut également rejoindre la Ville située à droite en payant une Pièce au joueur jaune et 1 Pièce au joueur bleu.

Le Prêtre vert peut quitter la Ville du dessus pour rejoindre celle du dessous en payant deux Pièces au joueur rouge et une Pièce au joueur jaune.

Le Prêtre jaune peut quitter la Ville de droite pour rejoindre celle du dessus (en traversant la Ville du dessous) en payant 1 Pièce au joueur bleu et 1 Pièce au joueur rouge.

Les Prêtres



Vous ne pouvez ériger une Statue ou construire un Sanctuaire dans une Ville que si votre Prêtre se trouve dans cette Ville.

Durant votre tour, vous pouvez déplacer votre Prêtre librement, avant, pendant ou après avoir réalisé vos actions. Vous pouvez déplacer librement votre Prêtre d'une Ville à une autre autant de fois que vous le désirez et dans n'importe quelle direction, en respectant les règles suivantes :

- Votre Prêtre ne peut se déplacer qu'en suivant le tracé des routes illustrées.
- Votre Prêtre ne peut traverser un Village que si un Sanctuaire y a été construit.
- Si votre Prêtre traverse un Village où l'un de vos Sanctuaires a été construit, vous ne payez rien.
- Si votre Prêtre traverse un Village où vous n'avez pas construit de Sanctuaire, vous devez payer 1 Pièce à chaque joueur qui a construit au moins un Sanctuaire dans ce Village.
- Le déplacement d'un Prêtre pour sortir ou entrer dans une Ville ou pour traverser l'emplacement de départ est toujours gratuit.

Avant de déplacer votre Prêtre d'une Ville à une autre, vous devez donc toujours vérifier si ces deux Villes sont reliées par une route, directement ou via d'autres Villes, et s'il y a au moins un Sanctuaire dans chacun des Villages présents sur cette route.

Les Prêtres qui se trouvent dans une Ville rapportent 1 PC pendant la Phase de Décompte des Villes (voir page 10).

Avant de commencer

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent prendre d'importantes décisions. Ces décisions auront des conséquences sur votre stratégie durant la partie, nous vous conseillons donc de lire ce livret de règles jusqu'au bout avant de jouer.

Déterminez au hasard le premier joueur. Ce joueur choisit alors une Tuile Personnage parmi celles disponibles et la place face visible dans l'emplacement prévu à cet effet de son Plateau Joueur.

Ensuite, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une Tuile Personnage parmi celles disponibles et la place sur son Plateau Joueur (pour plus de détails sur les tuiles personnages, voir l'Annexe en page 14).

Enfin, **en suivant l'ordre déterminé par les Tuiles Personnages**, du chiffre le moins élevé au chiffre le plus élevé, chaque joueur place **gratuitement** 1 Sanctuaire de son Plateau de jeu sur un emplacement de Village disponible. N'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'un seul Sanctuaire de chaque couleur dans chaque Village.

Répétez cette opération jusqu'à ce que chaque joueur ait placé **4 Sanctuaires** sur la Carte (il doit donc rester à chaque joueur 4 Sanctuaires sur son Plateau Joueur).

Comment jouer ?

Chaque tour de jeu est divisé en 5 phases résolues dans l'ordre suivant :

- 1 Phase du Maharaja
- 2 Phase de Planification
- 3 Phase d'Actions
- 4 Phase de Décompte des Villes
- 5 Phase de Fin de tour

1 Phase du Maharaja

Réalisez les actions suivantes dans cet ordre :

- Placez le Maharaja sur la Ville indiquée par l'Étendard le plus à gauche sur la Piste du Maharaja.

Le Maharaja sera en visite dans cette Ville jusqu'au prochain tour. C'est le seul moyen de déplacer le Maharaja.



L'Étendard le plus à gauche est l'Étendard bleu. Placez le Maharaja sur le symbole bleu sur la Carte.

- Déplacez ensuite cet Étendard sur le premier emplacement disponible à droite de la Piste



Lors du premier tour, il s'agira de l'emplacement numéro 1.

2 Phase de Planification

Cette phase est jouée simultanément par tous les joueurs. Chaque joueur planifie secrètement les actions qu'il souhaite réaliser durant la Phase d'Actions. Neuf actions différentes sont représentées sur le Disque d'Actions.

Utilisez les flèches du Disque d'Actions pour choisir les actions que vous souhaitez réaliser. Vous pouvez décider de réaliser deux fois la même action en faisant pointer les deux flèches vers la même action. Après avoir planifié vos actions, placez votre Disque d'Actions face cachée devant votre Plateau Joueur ; vous ne pouvez alors plus le consulter ni le modifier.

La Phase de Planification prend fin lorsque tous les joueurs ont posé devant eux, face cachée, leur Disque d'Actions.



Les flèches pointent vers les actions en surbrillance.

NB

Il se peut que vous ne soyez pas en mesure de réaliser toutes les actions planifiées, à cause des choix de vos adversaires. Faites donc preuve de discernement et de stratégie !

3 Phase d'Actions

Cette phase se joue dans l'ordre indiqué par la valeur des Tuiles Personnages placée devant les joueurs, du chiffre le moins élevé au chiffre le plus élevé.

Au début de votre tour, **retournez votre Disque d'Actions et réalisez les actions que vous avez planifiées, dans l'ordre de votre choix.** Vous n'êtes jamais obligé de réaliser une action si vous n'avez pas assez de Pièces pour le faire. Cependant, vous pouvez décider de ne réaliser qu'une partie d'une action planifiée (par exemple, en ne construisant qu'un élément au lieu de deux).

Jetons action

Certains emplacements externes de Statues et certains personnages vous octroient des Jetons action bonus. Lorsque vous recevez de tels Jetons, placez-le sur votre Plateau Joueur, sur l'emplacement prévu à cet effet.

Si vous possédez un Jeton Action, vous pouvez le dépenser pour réaliser une action supplémentaire de votre choix. Remettez alors le Jeton dépensé dans la réserve générale et réalisez l'action choisie.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Jeton Action par tour.

Vous ne pouvez pas réaliser l'action « Changer de personnage » en dépensant un Jeton Action.

La Phase d'Actions prend fin lorsque tous les joueurs ont joué leur tour.

Les Actions

Il existe 9 actions différentes :

Ériger une Statue avec une réduction



Placez 1 Statue de votre Plateau Joueur sur un emplacement de Statue disponible, en suivant les règles normales de construction.

Payez le coût en appliquant une réduction de 1 Pièce.

Construire un Sanctuaire avec une réduction



Placez 1 Sanctuaire de votre Plateau Joueur sur un emplacement Village ou Ville disponible, en suivant les règles normales de construction.

Payez le coût en appliquant une réduction de 1 Pièce.

Ériger 1 Statue et construire 1 Sanctuaire



Placez 1 Statue de votre Plateau Joueur sur un emplacement de Statue disponible et placez 1 Sanctuaire de votre Plateau Joueur sur un emplacement Village ou Ville disponible, en suivant les règles normales de construction.

Construire 2 Sanctuaires



Placez 1 Sanctuaire de votre Plateau Joueur sur un emplacement Ville et 1 Sanctuaire de votre Plateau Joueur sur un emplacement Ville ou Village disponible, en suivant les règles normales de construction. Vous devez construire l'un de ces deux Sanctuaires dans une Ville.

NB

N'oubliez pas que vous pouvez déplacer votre Prêtre avant, pendant et après avoir réalisé vos actions de construction. Par exemple, vous pouvez déplacer votre Prêtre dans une Ville pour y ériger une Statue ; ensuite, le déplacer vers une autre Ville pour y construire un Sanctuaire ; et enfin, le déplacer de nouveau vers une autre Ville.

Prendre 3 Pièces



Prenez 3 Pièces de la réserve générale et placez-les sur votre Plateau Joueur.

Prendre 2 Sanctuaires



Prenez 2 Sanctuaires de votre couleur dans la réserve générale et placez-les sur votre Plateau Joueur.

Payez 3 Pièces pour gagner 2 Points de Prestige



Payez 3 Pièces et recevez 2 Points de Prestige de la réserve générale. Placez-les sur votre Plateau Joueur.

Changer de personnage



Remettez votre Tuile Personnage parmi les tuiles disponibles. Prenez une nouvelle tuile parmi celles disponibles ou prenez la tuile d'un autre joueur.

Si vous prenez la tuile d'un autre joueur, ce joueur prend immédiatement une nouvelle Tuile Personnage parmi celles disponibles.

NB

Vous pouvez utiliser la capacité de départ de votre personnage, changer de personnage et utiliser la capacité de votre nouveau personnage durant le même tour !

Modifier la Piste du Maharaja



Déplacez un Étendard de votre choix de trois cases vers la gauche.

Si cette case contient déjà un Étendard, faites glisser tous les Étendards survolés vers la droite (sans changer leur ordre). Si cette case ne contient pas d'Étendard, les Étendards survolés restent en place. Vous pouvez également décider de déplacer le premier Étendard vers la gauche.



Lorsqu'un Étendard est déplacé vers une case de la Piste du Maharaja occupée par un autre Étendard, faites glisser tous les Étendards survolés vers la droite. Les autres Étendards, eux, ne sont pas déplacés.



Dans le cas présent, seul l'Étendard situé à gauche sera déplacé pour combler l'espace vide.



Lorsqu'un Étendard est déplacé vers une case vide, ne déplacez pas les autres tuiles.

4 Phase de décompte des villes

Au cours de cette phase, le Maharaja récompense les joueurs qui ont la valeur de culte la plus élevée dans la Ville qu'il visite actuellement. Calculez les **Points de Culte (PC)** de chaque joueur présent dans cette Ville, selon les règles suivantes :

- Statue sur l'emplacement central = 3 PC
- Statue sur un emplacement externe = 2 PC
- Sanctuaire dans la Ville = 1 PC
- Prêtre dans la Ville = 1 PC



Chaque élément présent dans la Ville rapporte des Points de Culte. Certains personnages ont également un effet qui se déclenche durant cette Phase (voir Annexe, page 14).

Après avoir procédé au décompte, établissez le classement des joueurs, selon leur nombre de Points de Culte : le joueur qui a le plus de PC est premier, et ainsi de suite. En cas d'égalité, c'est le joueur qui détient la Tuile Personnage avec la valeur la plus faible qui l'emporte.

Joueur rouge : 6 PC

Joueur jaune : 4 PC

Joueur vert : 5 PC

Joueur bleu : 2 PC

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur rouge est premier du classement.

Les joueurs reçoivent alors une récompense en Pièces, selon leur place dans le classement et selon le nombre de joueurs, comme indiqué sur le tableau imprimé sur le plateau de jeu.

1°	2°	3°	4°	
12	10	8	6	8
12	9	6		8
12	6			8

Ensuite, dans l'ordre établi par le classement, chaque joueur ayant gagné au moins 1 PC choisit une Tuile Récompense disponible et applique ses effets (pour plus de détails sur les Tuiles Récompense, voir Annexe, page 14). Lorsque vous choisissez une Tuile Récompense, appliquez l'effet qui y est illustré, ensuite déplacez la tuile que vous avez choisie au-dessus des autres tuiles présentes sur la Piste des Récompenses.



NB Lors d'une partie à 2 joueurs, seules les 3 premières Tuiles Récompense sont disponibles. Lors d'une partie à 3 joueurs, seules les 4 premières Tuiles Récompense sont disponibles. Lors d'une partie à 4 joueurs, seules les 5 premières Tuiles Récompense sont disponibles. Ceci est rappelé par une icône imprimée à côté de la Piste des Récompenses.

Si vous n'avez pas gagné de Point de Culte durant le décompte des Villes (vous n'avez aucun élément de votre couleur dans la Ville et vous ne gagnez aucun point supplémentaire grâce à votre personne), vous gagnez un bonus de compensation de 3 Pièces, mais vous ne choisissez aucune Tuile Récompense.

5 Phase de fin de tour

Réalisez les actions suivantes dans cet ordre :

- ① S'il y a des espaces vides entre les Étendards de la Piste du Maharaja, faites glisser les Étendards isolés vers la droite.



Cela ne se produira que si l'action « Modifier la Piste du Maharaja » a été réalisée et qu'un Étendard a été déplacé vers la case située à l'extrême gauche de la piste.

- ② Faites glisser toutes les Tuiles Récompense vers le bas.



De cette manière, les Tuiles Récompense disponibles sont différentes à chaque tour.

- ③ S'ils ont été utilisés, remettez les Jetons Maharani aux emplacements prévus à cet effet, à côté de la Piste des Récompenses (voir Annexe, page 14).

Fin de partie

La fin de partie peut être déclenchée de deux manières différentes.

À la fin du septième tour ou à la fin d'un tour, lorsqu'un (ou plusieurs joueurs) a érigé sa septième Statue, la partie prend fin.

Décompte final

À la fin de la partie, les joueurs remportent des Points de Prestige supplémentaires.

Remettez dans la réserve toutes les Tuiles Personnage. Les joueurs n'activeront pas leurs effets lors du décompte final.

Les joueurs reçoivent ensuite les Points de Prestige (PP) suivants :



3 PP pour chaque Statue de leur couleur sur la Carte.



1 PP pour chaque tranche de 5 Pièces en leur possession.



Établissez un nouveau classement de Culte pour chaque Ville. Dans chaque Ville, le joueur qui a le plus de Points de Culte reçoit 2 PP.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 1 PP.

Le joueur qui possède le plus de Points de Prestige remporte la partie. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, le joueur qui a érigé le plus de Statues est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur qui possède le plus de Pièces parmi ceux qui ont érigé le plus de Statues l'emporte. Si l'égalité persiste encore, les joueurs se partagent la victoire.

Vous trouvez un exemple de décompte final en page 13.

Variantes

Pour renouveler vos parties, vous pouvez utiliser les Tuiles Règle spéciale, qui modifient les règles standards, et/ou les Tuiles Décompte final, qui modifient la manière de remporter des points en fin de partie. Vous pouvez utiliser plusieurs Tuiles Règle spéciale durant une même partie.

Lors de la mise en place, choisissez ou piochez au hasard une ou plusieurs Tuiles Règle spéciale et/ou une Tuile Décompte final et placez-les dans l'emplacement prévu à cet effet sur la Carte, en recouvrant les icônes semblables si nécessaire.

Les règles spéciales s'appliquent pendant toute la durée de la partie.



Lors de la Phase de décompte des Villes, le premier joueur du classement reçoit également 1 PP.



Lors de la Phase de décompte des Villes, les Statues érigées sur les emplacements externes ne rapportent que 1 PC.



Ériger une Statue dans une Ville qui ne reçoit pas actuellement la Visite du Maharaja coûte 12 Pièces.



Lorsque vous réalisez l'action « Changer de Personnage », vous ne pouvez prendre de nouvelle tuile que parmi celles disponibles, pas parmi celles des autres joueurs.

En fin de partie, vous remporterez des Points de Prestige selon la Tuile de Décompte final, et non selon les règles standards.



3 PP pour chaque Ville où vous avez le plus de PC (2 PP par joueur en cas d'égalité).



1 PP pour chaque Ville où vous avez érigé au moins 1 Statue ou construit au moins 1 Sanctuaire.



2 PP pour chaque route où vous avez construit 1 Sanctuaire dans les 2 Villages (les routes sur lesquelles il n'y a qu'un seul Village ne comptent pas).



2 PP pour chaque Ville où vous avez érigé au moins 2 Statues.



Perdez 1 PP pour chaque Sanctuaire de votre couleur encore présent dans la réserve générale.



Dans l'exemple ci-dessus, le décompte final aura lieu dès la fin de la partie. Les joueurs recevront 3 PP par Statue érigée et 1 PP par tranche de 5 Pièces encore en leur possession. Ensuite, ils devront déterminer les joueurs qui ont le plus de Points de Culte dans chaque Ville : seuls les Statues, les Sanctuaires et les Prêtres compteront. Enfin, les joueurs ajouteront à leur score les PP reçus durant la partie.



Le joueur vert est premier avec 5 PC (une Statue centrale = 3, un Sanctuaire = 1, un Prêtre = 1) et reçoit 2 PP.



Le joueur rouge est premier avec 6 PC (deux Statues externes = 4, un Sanctuaire = 1, un Prêtre = 1) et reçoit 2 PP.



Le joueur bleu est premier avec 4 PC (une Statue centrale = 3, un Prêtre = 1) et reçoit 2 PP.



Le joueur jaune est premier avec 6 PC (deux Statues externes = 4, un Sanctuaire = 1, un Prêtre = 1) et reçoit 2 PP.



Le joueur rouge et le joueur vert sont premiers avec 5 PC (une Statue centrale = 3, deux Sanctuaires = 2 pour le joueur rouge ; une Statue externe = 2, trois Sanctuaires = 3 pour le joueur vert) et reçoivent chacun 1 PP.



Le joueur jaune est premier avec 5 PC (une Statue centrale = 3, une Statue externe) et reçoit 2 PP.



Le joueur bleu et le joueur vert sont premiers avec 4 PC (une Statue centrale = 3, un Sanctuaire = 1 pour le joueur bleu ; deux Statues externes = 4 pour le joueur vert) et reçoivent chacun 1 PP.

Annexe

Personnages

Chaque Personnage possède une capacité spéciale qui se déclenche lors de différentes phases du jeu :

1x 1x: Vous pouvez utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, durant votre tour.

∞ Permanent : vous pouvez toujours utiliser cette capacité spéciale.

! Décompte : Vous pouvez utiliser cette capacité spéciale lors de la Phase de décompte des Villes.


- 1 Aucun effet.
- 2 Prenez 1 Sanctuaire de votre couleur dans la réserve générale.
- 3 Vous pouvez payer 2 Pièces pour obtenir 1 PP et vice versa. Maximum 3 fois.
- 4 Vous pouvez payer 1 PP pour recevoir 1 Jeton Action.
- 5 Votre Prêtre vous rapporte +1 PC.
- 6 Prenez 1 PP.
- 7 Chaque paire de Sanctuaires de votre couleur vous rapporte +1 PC.
- 8 Vous gagnez +1 PC (même si vous n'avez aucun élément dans une Ville).
- 9 Votre Prêtre peut traverser les Sanctuaires des autres joueurs gratuitement.
- 10 Réalisez une action « Modifier la Piste du Maharaja ».
- 11 Chaque fois que vous recevez des PP, recevez 1 PP supplémentaire.
- 12 Vous pouvez ériger des Statues et construire des Sanctuaires dans une Ville, même si votre Prêtre ne se trouve pas dans cette Ville.
- 13 Construisez un Sanctuaire en le prenant directement de la réserve générale. Vous pouvez le construire dans une Ville, même si votre Prêtre ne se trouve pas dans cette Ville.
- 14 Prenez 1 Jeton Action.


15 Chaque fois que vous érigez une Statue, payez 3 Pièces de moins.


16 Lorsque vous appliquez l'effet d'une Tuile Récompense, appliquez-le une seconde fois.

Tuiles récompense


3 Prenez 3 Pièces.


 Prenez 3 Sanctuaires de votre couleur dans la réserve générale.


 Prenez 1 Point de Prestige et 1 Pièce.

 Tous les autres joueurs doivent remettre 2 Pièces dans la réserve générale (s'ils le peuvent).

2 Prenez 2 Points de Prestige.

 Vous pouvez payer 1 Pièce pour recevoir 1 Point de Prestige. Maximum 3 fois.

 Construisez gratuitement 1 Sanctuaire provenant de votre réserve personnelle. Vous pouvez le construire dans une Ville, même si votre Prêtre ne se trouve pas dans cette Ville.

 Prenez 1 Jeton Maharani et placez-le sur une Tuile Personnage disponible (pas sur le personnage d'un autre joueur). Vous pouvez utiliser la capacité spéciale de ce personnage jusqu'à la fin du prochain tour, même si ce personnage est choisi par un autre joueur. Si ce personnage possède une capacité « 1x », retirez le Jeton Maharani lorsque vous l'utilisez. Sinon, retirez le jeton à la fin du tour.

(Si vous choisissez cette Tuile Récompense et que vous possédez la Tuile Personnage numéro 16, placez 1 Jeton Maharani sur 2 personnages parmi ceux disponibles).

Brahmabot

Mode solo pour Maharaja
de David Turegi & Simone Luciani

Maharaja peut se jouer en mode solo. Dans ce mode, vous affrontez un adversaire virtuel, Brahmabot, et vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté.

Brahmabot réalisera lui aussi des actions, il dépensera des Pièces et recevra des Points de Prestige selon quelques règles spéciales. Brahmabot suivra les indications d'une Tuile Action disponible, mais vous ne saurez pas laquelle. Deux de ces tuiles seront visibles, la dernière sera cachée ; vous ignorerez donc les décisions qu'il va prendre.

- Choisissez un **niveau de difficulté** (facile – moyen – difficile).

- Piochez au hasard une **Tuile Mise en place**.

Brahmabot place maintenant 1 Sanctuaire dans chaque Village marqué d'un cercle. Si vous jouez en mode facile, placez 4 Sanctuaires (sur les Villages marqués d'un cercle vert) ; en mode moyen, placez 6 Sanctuaires (sur les Villages marqués d'un cercle vert et d'un cercle bleu) ; en mode difficile, placez 8 Sanctuaires (sur les Villages marqués d'un cercle vert, d'un cercle bleu, et d'un cercle rouge).

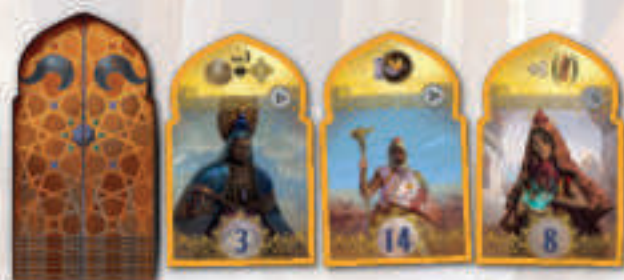
Mise en place

Procéder à une mise en place pour une partie à deux joueurs, avec les changements suivants :

- Brahmabot prend **1 Plateau Joueur**, **7 Statues** et **20 Sanctuaires** (il commence la partie avec l'entièreté de ses Sanctuaires à sa disposition).

- Mélangez toutes les **Tuiles Personnages**, rassemblez-les en une pile face cachée et posez cette pile à proximité de la Carte. Brahmabot prend la première Tuile Personnage de la pile. Piochez ensuite 3 Tuiles Personnages et placez-les faces visibles. Placez-les en ligne, de manière à pouvoir identifier la « droite » et la « gauche » de cette ligne.

Choisissez une Tuile Personnage parmi les trois disponibles, puis piochez-en une nouvelle et placez-la à droite de la ligne de personnages disponibles.



Même si vous choisissez la Tuile Personnage à gauche ou celle du centre, piochez-en une nouvelle et ajoutez-la tout à droite des tuiles disponibles.



En mode facile, Brahmabot place 1 Sanctuaire dans chaque Village marqué d'un cercle vert.

- Brahmabot prend un certain nombre de **Pièces** et de **Points de Prestige**, en fonction du niveau de difficulté choisi.

Niveau	Pièces	PP
Facile	0	2
Moyen	2	3
Difficile	4	4

- Placez vos **4 Sanctuaires de départ**, comme d'habitude.

- Mélangez les **12 Tuiles d'Action** de Brahmabot et rassemblez-les en pile. Placez cette pile face cachée à proximité de la Carte.

Comment jouer ?

La **Phase du Maharaja** est jouée sans aucun changement.

Lors de la **Phase de Planification**, piochez les trois premières Tuiles d'action de la pioche. Placez-en deux face visible et une face cachée en ligne. Ensuite, choisissez vos actions sur votre disque, comme d'habitude.



Brahmabot réalisera les actions d'une des 3 tuiles piochées

La **Phase d'Action** se résout normalement, en suivant l'ordre indiqué par la valeur des Tuiles Personnages.

Vous pouvez réaliser vos actions normalement, en tenant compte des changements suivants.

Lorsque vous réalisez l'action « Changer de personnage », retirez votre ancienne tuile du jeu. Après avoir pris une nouvelle Tuile Personnage (que vous pouvez choisir parmi celles disponibles ou celle de Brahmabot), piochez une nouvelle Tuile Personnage et placez-la tout à droite des Tuiles disponibles. Si vous avez pris le personnage de Brahmabot, il prendra celui qui se trouve le plus à gauche parmi ceux qui sont disponibles.

Si vous devez payer des Pièces à Brahmabot (pour déplacer vos Prêtres en utilisant ses Sanctuaires), placez-le simplement sur son plateau joueur.

Brahmabot décide quelle Tuile d'Action il va utiliser. Retourner la première Tuile Action de la pioche et regarder la section du bas de cette tuile. Le symbole « coché » indique laquelle de trois tuiles précédemment piochées Brahmabot va utiliser. S'il s'agit de la Tuile qui est face cachée, retournez-la face visible.



1 Brahmabot réalise alors les actions illustrées dans la section du haut de cette tuile. (Pour plus de détails sur les Tuiles actions, voir page suivante).

2 Brahmabot déplace ensuite son Prêtre vers la Ville indiquée dans la section centrale de cette tuile. Il peut s'agir d'une Ville en particulier (symbole de la Ville) ou de la Ville où le Maharaja se trouve actuellement (symbole du Maharaja).

Si le Prêtre de Brahmabot ne peut pas atteindre cette Ville en partant de l'endroit où il se trouve actuellement (aucune des routes y menant ne contient au moins un Sanctuaire dans chaque Village), il construit les Sanctuaires manquants, sans en payer le coût. Il choisira alors le chemin où le moins de Sanctuaires doivent être construits.

Ensuite, le tour de Brahmabot prend fin.



Brahmabot doit déplacer son Prêtre jaune vers la Ville située à gauche, mais elle n'est pas connectée à la Ville dans laquelle son Prêtre se trouve actuellement. La meilleure solution pour connecter ces deux Villes est celle illustrée : Brahmabot doit donc construire 1 Sanctuaire sur le Village marqué d'un cercle. Brahmabot construit le Sanctuaire gratuitement et peut ensuite déplacer son Prêtre. Ensuite, son tour prend fin.

Si cette Ville est déjà connectée, alors Brahmabot déplace son Prêtre vers cette Ville. S'il existe plusieurs chemins possibles, il choisit celui qui possède le moins de Sanctuaires. Pour chacun de vos Sanctuaires qu'il traverse, vous recevrez 1 Pièce de la réserve générale (le Prêtre de Brahmabot ne paye pas pour se déplacer).

Si Brahmabot déplace son Prêtre vers une Ville qui **ÉTAIT DÉJÀ connectée** (et uniquement dans ce cas-là), il réalise l'une de ces actions :

S'il possède 6 Pièces ou plus, il dépense 6 Pièces et érige une Statue dans le lieu où se trouve son Prêtre.

S'il possède 5 Pièces ou moins, il construit un gratuitement un Sanctuaire dans le lieu où se trouve son Prêtre, et reçoit 1 Pièce.

Ensuite, le tour de Brahmabot prend fin.



Brahmabot doit déplacer son Prêtre jaune vers la Ville en bas à droite. Celle-ci est déjà connectée à la Ville où il se trouve. Brahmabot choisit, parmi les différents chemins représentés ci-dessus, celui en ligne continue (pas celui en pointillé), car il ne contient que deux de vos Sanctuaires. Vous recevez 2 Pièces. Si Brahmabot possède 6 Pièces, il les paye pour ériger une Statue dans la Ville en bas à droite. Sinon, il reçoit 1 Pièce et construit un Sanctuaire gratuitement.

La Phase de Décompte des Villes est réalisée normalement, en tenant compte des changements suivants :

Si vous êtes le premier joueur du classement (vous avez le plus de PC), vous recevez 12 Pièces, comme d'habitude ; Brahmabot lui, reçoit 1 Point de Prestige au lieu des Pièces.

Si Brahmabot est le premier du classement, il reçoit 3 Points de Prestige au lieu de Pièces ; vous recevez 6 Pièces, comme d'habitude (si vous avez au moins 1 PC).

Brahmabot ne prend jamais de Tuiles Récompense. Si vous devez prendre une Tuile Récompense, vous ne pouvez choisir qu'en les deux premières Tuiles, parmi celles qui sont les plus en bas de la Piste des Récompenses. Applique son effet et retirez la tuile du jeu.

Si vous ne prenez pas de Tuile Récompense (parce que vous n'avez pas gagné de PC lors du décompte des Villes), retirez du jeu la première tuile la plus en bas sur la Piste des récompenses.

Durant la Phase de Fin de tour, retirez toutes les tuiles Actions qui ont été utilisées de la partie et remélangez les autres avec les pioches (dont les deux tuiles qui n'ont pas été utilisées par Brahmabot).

NB

Brahmabot n'utilise jamais la capacité spéciale de son personnage ! Les Tuiles Personnage de Brahmabot ne servent qu'à déterminer l'ordre du tour.

Règles de Construction

Brahmabot ne paye jamais pour ériger des Statues et construire des Sanctuaires lorsqu'il s'agit de son action principale (celle illustrée sur la Section du haut de ses Tuiles action), ni pour déplacer son Prêtre. Quand le déplacement de son Prêtre prend fin (s'il s'est déplacé sans construire de Sanctuaires), il peut ériger une Statue supplémentaire pour 6 Pièces. Quand Brahmabot érige une Statue, elle doit l'être en suivant cet ordre de priorité :

- Sur l'emplacement central, s'il est disponible ;
- Sur l'emplacement externe du haut, avec bonus, s'il est disponible (le bonus ne s'applique pas à Brahmabot) ;
- Sur l'emplacement externe du bas, avec bonus, s'il est disponible (le bonus ne s'applique pas à Brahmabot) ;
- Sur tout autre emplacement.

Dès le début de la partie, Brahmabot dispose de tous ses sanctuaires sur son Plateau Joueur. S'il devait construire un nouveau Sanctuaire, mais qu'ils sont déjà tous construits sur la Carte, il doit en déplacer un parmi ceux déjà construits sur le nouvel emplacement. Le Sanctuaire ainsi déplacé doit provenir de la Ville la plus à droite sur la Piste du Maharaja, dans laquelle il a un Sanctuaire.

Actions de Brahmabot



Ériger une Statue dans la Ville qui reçoit actuellement la visite du Maharaja.



Construire un Sanctuaire dans la Ville qui reçoit actuellement la visite du Maharaja.



Ériger une Statue dans la Ville la plus à gauche sur la Piste du Maharaja.



Ériger une Statue dans la Ville la plus à gauche sur la Piste du Maharaja, dont l'emplacement central est disponible.



Ériger une Statue dans la Ville la plus à gauche sur la Piste du Maharaja, dans laquelle Brahmabot est deuxième dans le classement et dans laquelle la différence entre vos PC et les siens est la plus petite.



Déplacez un Étendard de 4 emplacements vers la gauche. Cet Étendard doit correspondre à la Ville dans laquelle Brahmabot est le premier dans le classement de Culte et où la différence entre ses points et les vôtres est la plus élevée. En cas d'égalité entre deux Villes, déplacez le premier Étendard sur la gauche de la Piste du Maharaja.



Brahmabot reçoit le nombre de Pièces illustré.



Brahmabot retire sa Tuile Personnage du jeu et prend votre Tuile Personnage. Ensuite, vous choisissez une nouvelle Tuile Personnage parmi celles disponibles. Piochez une nouvelle tuile et placez-la tout à droite des Tuiles disponibles.

Décompte final



À la fin de la partie, recevez vos Points de Prestige normalement, selon les règles standards ou selon la Tuile Décompte final choisie.

Brahmabot reçoit :

- 2 Points de Prestige pour chaque Ville où il possède le plus de Points de Culte ;
- 1 Point de Prestige s'il termine la partie avec au moins 1 Pièce (peu importe la Tuile de décompte final utilisée) ;
- 3 Points de Prestige pour chaque Statue de sa couleur sur la Carte.
- Ainsi que les PP supplémentaires accordés par la Tuile de Décompte final utilisée.

Si vous terminez avec plus de Points de Prestige que Brahmabot, vous remportez la partie !

Crédits

Conception : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
 Développement : Simone Luciani
 Mode Solo : David Turczi et Simone Luciani
 Illustrations : Samuele Gaudio
 Graphisme : Klemens Franz/atelier198,
 Roberto Grasso et Elisabetta Micucci
 Mise en page des règles : Elisabetta Micucci
 Édition et gestion de produit : Giuliano Acquati
 Traduction française : Cédric Jullien

Cranio Creations tient à remercier tous ceux qui ont financé et soutenu le projet Maharaja sur Kickstarter. Sans leur aide, nous n'aurions jamais pu donner vie à ce jeu.

Merci également à ceux qui ont testé le jeu durant son développement, en particulier Simone Fini et Daniel Marinangeli.



Cranio Creations S.r.l.
 Via del Caravaggio, 21
 20144 - Milano - Italia

©2020. All rights reserved.



Intrafin
 Games

Version française :

Intrafin NV
 Delta park - Weihoek 3 - Unit 7
 1930 Zaventem - Belgique
www.intrafin.eu

[illegible]

