Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

MAHARADJAH

COMPOSITION DU JEU:

5 dés à 6 faces

Une table d'attribution des nations (voir règle cf 14.1 de page)

Une feuille de Tables d'enregistrement des points de victoire (voir fin de page)

17 Cartes de points de victoire (voir fin de page)

Un plateau de jeu (voir fin de page)

259 pions et marqueurs description ci dessous:

Les pions et marqueurs du jeu se répartissent en différentes catégories, décrites ci-dessous. Les couleurs de fond des pions facilitent l'attribution des nations lors des parties à quatre joueurs (cf. 14.1).

Armées: Ce sont des pions circulaires colorés portant l'indication de la nation qu'ils représentent, ainsi que le dessin d'un guerrier ou d'un soldat représentatif de ce peuple ou de cette puissance coloniale.

3 pions

9 pions

6 pions

12 pions

22 pions

5 pions

27 pions

3 pions (y compris un pion de rechange)

27 pions

8 pions

12 pions

12 pions

6 pions

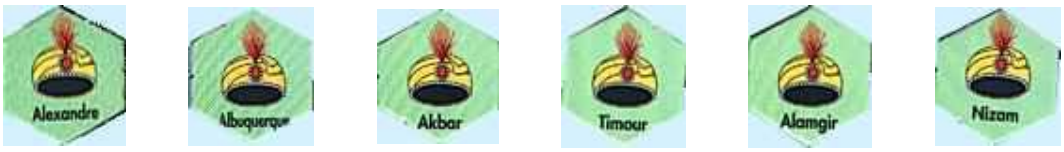
6 pions

22 pions

8 pions

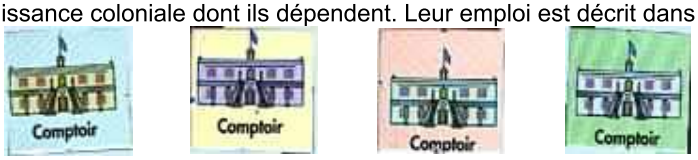
3 pions

Chefs: Ce sont les pions hexagonaux ornés d'un turban et portant le nom d'un personnage historique. (un seul exemplaire de chaque pion)



Marqueurs d'Accroissement de Population: Il s'agit des pions circulaires arborant le nom de la nation indienne considérée ainsi qu'une silhouette de guerrier. Les puissances coloniales ne connaissent pas d'accroissement de population à proprement parler, mais seulement l'arrivée de renforts: il n'y a donc pas de marqueurs de ce type pour les Britanniques, les Hollandais, les Français ou les Portugais. (un seul exemplaire de chaque pion)

Comptoirs coloniaux: Ce sont les pions carrés, illustrés par un comptoir d'échanges. Leur couleur de fond correspond à celle de la puissance coloniale dont ils dépendent. Leur emploi est décrit dans la règle 12.1. (un seul exemplaire de chaque pion)



2 pions 3 pions 6 pions 3 pions

Armes coloniales: Il s'agit des pions carrés arborant un mousquet à silex. Ici encore, la couleur de fond est identique à celle de la puissance coloniale représentée. La procédure d'armement des nations indiennes par les puissances coloniales est indiquée dans la règle 12.2. (un seul exemplaire de chaque pion)

Bateaux: Certaines nations peuvent, au cours du jeu, se déplacer par voie maritime

3 pions 3 pions 3 pions 3 pions

Points de Raj: A la fin de leur séquence certaines nations peuvent marqué des points de Raj, dans ce cas on utilise les pion suivant

3 pions 2 pions 1 pions 1 pions

Marqueur de tour: Ce marqueur est le seul pion circulaire orné d'un tulwar (épée indienne) et étiqueté "Tour".

RÈGLE DU JEU

1.0 et 2.0 Introduction

MAHARADJAH est différent de beaucoup d'autres jeux dans la mesure où il est très difficile d'identifier le vainqueur en cours de partie. Chaque joueur accumule des points à un rythme différent, certains marquant beaucoup de points en début de partie (comme le joueur contrôlant les Maurya et les Gupta), d'autres ayant une situation plus favorable en fin de partie (comme le joueur contrôlant les Britanniques). Les joueurs expérimentés apprendront à reconnaître, au fil des tours, quel joueur se situe au-dessus ou en dessous du score moyen. Si un joueur apparaît nettement en avance sur tous les autres, ceux-ci peuvent s'associer pour le contrer.
Dans un jeu recouvrant une période aussi longue, il est impossible de forcer les joueurs à suivre exactement le comportement historique de leurs nations. Mais MAHARADJAH est conçu de telle manière qu'un joueur qui se lance dans des opérations stériles ou bizarres, d'un point de vue historique, passera à côté d'un grand nombre de points. En outre, le nombre de participants fait que chaque joueur se trouve en situation d'infériorité numérique. S'il exécute une manœuvre dans le seul but de gêner un autre joueur, tous deux se retrouveront en fait désavantagés par rapport aux joueurs extérieurs à cette opération, qui en seront les réels bénéficiaires. En revanche, rien qu'en suivant ses propres objectifs historiques, chaque nation rencontrera de nombreuses occasions d'entraver l'action de ses adversaires.
Parfois, plusieurs nations contrôlées par le même joueur concourront en vue des mêmes objectifs. Il n'y a aucun obstacle à ce qu'elles entrent en conflit ouvert. Le joueur gardera alors le contrôle des deux nations en ce qui concerne les retraites, mais devrait confier à quelqu'un d'autre les jets de dés d'une de ses nations lors des combats.

3.0 Mise en place du jeu:

Après avoir déployé le plateau de jeu, installez le marqueur de tour sur la case 1 de la Piste des Tours.
Consultez la section 14.1 des règles afin d'attribuer les nations aux différents joueurs, Cette répartition varie en fonction du nombre de participants: elle est plus facile dans le cas d'une partie à 4 joueurs, puisqu'il suffit alors de se référer à la couleur de fond des pions. Chaque joueur rassemble les Cartes de Points de Victoire et les pions représentant les nations qu'il contrôle.
Ensuite, les pions présents en début de partie sont placés sur le plateau. Pour les trois nations figurant sur la Table des Territoires Originels, on placera une armée par territoire mentionné. On complétera enfin la situation de début de partie en déposant six armées Maurya en Afghanistan et six autres en Asie Centrale, comme le prévoit la Table d'Événements.
Les 23 territoires restants sont vides au début du jeu. Lorsque tous les pions ont été placés, le premier tour commence. Il convient alors de passet à la section 4.0 (Déroulement), qui régit les activités de chacune des nations: lisez-la avec attention et n'hésitez pas à vous y reporter fréquemment.

TABLE DES TERRITOIRES ORIGINELS
Pandya: Khandesh, le Malva
Chola: Bundelkhand, Gondwana
Harappéens: Baloutchistan,..Delhi, Gandhara, Gujerat, Cachemire, Lahore, Pendjab, Rajpoutana, Sind

4.0 Déroulement:

Au début de chaque tour de jeu, consultez la Table d'Événements située sur le plateau de jeu. Si vous le souhaitez, placez dès ce moment les pions considérés comme "envahisseurs" dans les contrées barbares ou les zones maritimes correspondantes: ils n'entreront bien entendu en jeu qu'en conformité avec la Table d'Enchaînement des Séquences Nationales, mais cela vous permet de garder à l'esprit que des éléments extérieurs viendront, au cours du tour, perturber les interactions des nations déjà présentes sur la carte.
La Table d'Enchaînement des Séquences Nationales détermine l'ordre précis d'activation des nations. Ainsi, les Pandya, par exemple, débutent toujours un tour de jeu, suivis des Grecs, puis des Afghans, des Mahrattes, et ainsi de suite. Il arrive souvent qu'une nation présente sur la liste ne dispose d'aucun pion sur le plateau ni ne soit prévue comme "envahisseur" lors du tour considéré. Par exemple, les Grecs, les Afghans, les Mahrattes et toutes nations énumérées après les Harappéens ne tiennent aucun rôle dans le premier tour de jeu. Rappelez-vous que, contrairement à de nombreux autres jeux, le déroulement des tours de jeu n'est pas fondé sur l'ordre des joueurs, mais sur celui des nations.
Chaque nation exécute une séquence complète avant que la main ne passe à la nation suivante. Les règles 4.5 et 4.6 ne s'appliquent qu'aux puissances coloniales (Britanniques, Hollandais, Français, Portugais) et pas aux nations indiennes (les 13 autres nationalités). La nation dont la séquence est en cours est également appelée nation active.

4.1 PHASE D'ACCROISSEMENT DE POPULATION

Le joueur calcule la valeur économique des territoires occupés par les armées de la nation active et, s'il en dispose, place de nouvelles armées sur le plateau. Cette procédure est expliquée dans la section 10.0.

4.2 PHASE D'INVASION

Si cela n'est pas été effectué au début du tour, le joueur dépose ses pions "envahisseurs" dans les contrées barbares ou les zones maritimes prévues, comme indiqué dans la règle 7.0.

4.3 PHASE DE MOUVEMENT

Le joueur déplace ses pions selon les règles de la section 5.0.

4.4 PHASE DE COMBAT

Lorsque, au terme de la Phase de Mouvement, un ou plusieurs pions de la nation active se trouvent dans un territoire ou une zone maritime également occupé par un ou plusieurs pions d'une autre nation, un combat intervient. Les combats sont régis par la section 8.0.

4.5 PHASE DE COMPTOIRS COLONIAUX

Si la nation active est une puissance coloniale, celle-ci peut établir des comptoirs, comme indiqué en 12.1.

4.6 PHASE D'ARMEMENT COLONIAL

Si la nation active est une puissance coloniale, elle peut fournir des armes à une nation indienne: voir à ce sujet la règle 12.2.

4.7 PHASE D'ATTRIBUTION DES POINTS DE VICTOIRE

Le joueur consulte alors la Carte de Points de Victoire de la nation active et évalue le nombre de Points de Victoire (inscrits entre parenthèses) glanés au cours de la séquence, comme l'explique la section 15.0 des règles. Dans la plupart des cas, les points dénombrés à ce stade proviendront de la capture (temporaire) de territoires ou de la destruction de pions adverses, mais pas de l'occupation (prolongée) de territoires.
Il peut arriver également, en fonction des indications de la Table d'Événements, qu'un nouveau dénombrement de Points de Victoire intervienne à la fin d'un tour de jeu, une fois que toutes les nations ont exécuté leur séquence; seules seront concernées les nations désignées par cette table. *De même, lorsque la Carte de Points de Victoire d'une nation indique "tour 4" ou "tour 7", cela ne correspond pas à la fin de la séquence mais bien à celle du tour de jeu complet.*
A ce stade, le tour de jeu est terminé. Le marqueur de tour est avancé jusqu'à la case suivante de la Piste des Tours et un nouveau tour de jeu commence. Les joueurs peuvent discuter de stratégie et négocier des accords à tout moment, mais il vaut mieux, afin de gagner du temps, le faire pendant la séquence d'une tierce nation. La partie se poursuit ainsi jusqu'à la fin du Tour 16. On additionne alors les Points de Victoire accumulés par chaque joueur, toutes nations confondues. Le total le plus élevé désigne le joueur remportant la partie, indépendamment des performances des différentes nations au cours du seizième et dernier tour, et de la nation occupant la place prédominante sur la carte à la fin de la partie.

5.0 Mouvement:

5.1 PROCÉDURE

5.11 Tous les pions d'une nation sont susceptibles d'être déplacés au cours de sa séquence. La décision de déplacer ou non chacun des pions appartient au joueur. Les combats fi ont lieu qu'une fois que le joueur a déclaré que le déplacement de ses unités était terminé.

5.12 Distance: Une armée peut normalement franchir deux frontières de territoire par séquence. Par exemple, à partir du Gujerat, il est possible d'entrer au Rajpoutana, puis de rejoindre Delhi. Cependant, une armée doit cesser sa progression lorsqu'elle pénètre dans un territoire escarpé (voir la section 9.1 "Chefs et mouvement" pour les exceptions à cette règle).

5.13 Mouvements prohibés: Un pion ne peut pénétrer dans une zone maritime que dans les cas prévus aux règles 5.4 et 7.3. Aucun pion ne peut entrer dans une contrée barbare, même à partir d'une autre contrée barbare (7.1).

5.14 Armées coloniales: Les armées britanniques, portugaises, françaises et hollandaises peuvent franchir trois frontières de territoire ou de zone maritime dans la même séquence. Elles constituent, de ce fait, une exception à la règle 5.12, mais doivent quand même cesser leur progression lorsqu'elles pénètrent dans un territoire escarpé.

5.15 Les territoires du Malva, du Bundelkhand, de Khandesh et de Gondwana disposent d'un point frontalier commun. En conséquence, il est impossible de se rendre directement du Malva à Gondwana ou du Bundelkhand à Khandesh.

5.16 Détroit: Le plateau de jeu comporte un symbole de détroit entre Karnataka et Lanka. Les pions peuvent se déplacer librement entre ces deux territoires, comme s'ils étaient reliés par un pont. Mais ce franchissement sera le seul de la séquence pour les pions qui l'effectuent: si un pion commence la séquence dans un de ces deux territoires, il terminera son mouvement dans l'autre. Il est possible de faire retraite à travers le détroit.

5.2 EMPILEMENT

Il existe une limite au nombre d'armées disposées par une nation sur un même territoire. En règle générale, une nation ne peut placer plus de trois armées par territoire; cette limite tombe à deux armées pour les territoires escarpés. A titre d'exception, une nation peut installer un ensemble d'un nombre quelconque d'armées sur un territoire normal ou un groupe de 4 armées maximum sur un territoire escarpé (mais pas les deux). Ces limites peuvent être dépassées durant la Phase de Mouvement et n'entrent en vigueur qu'une fois le dernier pion de la nation active déplacé.

5.21 Les limites d'empilement ne peuvent être dépassées durant la Phase d'Accroissement de Population, ni à la suite de retraites.

5.3 RENCONTRES AVEC D'AUTRES PIONS

Un joueur peut amener certains de ses pions dans un territoire occupé par les armées d'une autre nation, mais il y aura alors combat, comme l'indique la section 8.0 des règles. Un pion doit normalement cesser son mouvement lorsqu'il pénètre dans un territoire occupé par une ou plusieurs armées d'une autre nation. Cependant, si le nombre d'armées introduites par l'attaquant est au moins deux fois plus important que le nombre d'armées du défenseur, la nation attaquante peut alors faire transiter des pions supplémentaires par ce territoire sans qu'ils soient obligés d'y terminer leur mouvement (si tant est qu'ils soient capables de se déplacer aussi loin). Tout se passe en fait comme si un rapport de 2 contre 1 en faveur de l'attaquant ôtait au défenseur toute capacité de blocage d'une nouvelle intrusion.

Exemple: les Musulmans disposent de trois armées dans le Rajpoutana et de trois autres à Delhi, tandis que les Chola possèdent deux armées en Agra et une en Oudh. Les trois armées musulmanes du Rajpoutana entrent dans Agra, où elles sont rejointes par une des armées musulmanes de Delhi. Le potentiel de blocage du défenseur est maintenant dépassé et les deux dernières armées musulmanes de Delhi peuvent traverser Agra pour pénétrer en Oudh.

5.4 BATEAUX

Certaines nations indiennes peuvent, au cours de tours de jeu bien précis, se déplacer par voie maritime; pour ce faire, elles construisent des embarcations légères qu'elles abandonnent après avoir rejoint la terre ferme. Cette possibilité existe si la Table d'Evénements comporte, pour le tour de jeu considéré, l'intitulé "Bateaux", et n'est accessible qu'aux nations mentionnées. Si une nation dispose temporairement du transport maritime, n'importe laquelle de ses armées peut, si elle est située sur un territoire côtier, embarquer, se déplacer au sein de la zone maritime considérée, puis débarquer sur un autre territoire baigné par la même

mer. Toute armée recourant au transport maritime doit embarquer et débarquer au cours de la même séquence (ce faisant, elle franchit deux "frontières" comme elle le ferait dans le cadre du mouvement terrestre). Chaque armée peut débarquer dans le territoire de son choix, à condition qu'il soit bordé par la même zone maritime que le territoire d'embarquement. Ainsi, une armée partie de Malabar peut débarquer au Baloutchistan ou à Golkonde ; de même, à partir de Golkonde, il est possible de rejoindre Simhala ou l'Assam ; en revanche, les petites embarcations simulées par ce type de mouvement ne sont pas en mesure d'emmener une armée du Bengale au Kerala ou au Gujerat.

5.41 Armées coloniales: Les armées britanniques, portugaises, françaises et hollandaises disposent en permanence de "bateaux" et peuvent demeurer en mer aussi longtemps qu'elles le souhaitent. Si une nation indienne pouvant utiliser le transport maritime désire emprunter une zone maritime occupée par une ou plusieurs puissances coloniales, elle doit en obtenir l'autorisation de la part de chacune de ces puissances. Si cette autorisation n'est pas accordée, la nation indienne doit, avant de pouvoir déplacer ses armées, attaquer et éliminé (règle 8.2) les armées de la (ou des) puissance(s) coloniale(s) ayant refusé le transit.

5.5 ZONES MARITIMES

Il n'y a pas de limite au nombre d'armées ou de nations présentes simultanément dans la même zone maritime. La présence d'armées coloniales est cependant susceptible d'entraîner des combats, comme l'indique la règle 8.2.

6.0 Surpopulation:

En fin de séquence, une nation indienne ne peut posséder un nombre d'armées supérieur au double du nombre de territoires qu'elle occupe; le joueur retire de la carte les éventuelles armées excédentaires, selon ses préférences. Par exemple, si une nation occupe quatre territoires, elle ne peur conserver que huit armées sur la carte à la fin de sa séquence. En cas de grande invasion (7.4), ces limites de surpopulation ne sont appliquées qu'au terme des deux phases de mouvement. Les armées coloniales ne sont pas assujetties à la règle de surpopulation.

7.0 Invasions

Durant le premier tour du jeu, et presque tous les autres tours, de nouveaux pions entrent en jeu aux endroits (terre ou mer) mentionnés dans la Table d'Événements. Ces armées représentent -dans les grandes lignes- les peuples qui ont envahi l'Inde à des périodes données de l'Histoire.

7.1 INVASIONS ÉTRANGÈRES

Les armées de certaines nations (Maurya, Grecs, Rajpours, Musulmans, Moghols et Afghans) entrent dans le sous-continent indien à partir des cinq contrées barbares situées au nord: Afghanistan, Asie Centrale, Chine, Perse et Tibet. Lorsque la Table d'Événements prévoit une invasion à partir d'une contrée barbare, toutes les armées placées dans cette contrée doivent la quitter, au cours de leur séquence, en direction de la (ou des) région(s) indienne(s) adjacente(s). Les armées d'invasion peuvent franchir une ou deux frontières, selon les règles de mouvement classiques (5.0). Elles ne peuvent ni demeurer dans la contrée barbare d'origine, ni passer dans une autre contrée barbare.

7.2 INVASIONS INDIGÈNES

Certaines nations (Cinghalais, Mahrattes, Sikhs) sont originaires de l'Inde elle-même. Elles entrent en jeu au cours de la Phase d'Invasion de leur séquence dans le territoire spécifié par la Table d'Événements, et peuvent alors envahir les territoires adjacents, si elles le souhaitent. Les armées appartenant à d'autres nations se trouvant dans le territoire où a lieu une invasion indigène sont aussitôt enlevées du plateau sans qu'il y ait combat.

7.3 INVASIONS COLONIALES

Les puissances coloniales (Britanniques, Hollandais, Français, Portugais) placent leurs armées d'invasion sur une zone maritime, suivant les prescriptions de la Table d'Événements. Les armées coloniales peuvent alors choisir de demeurer sur place ou de se déplacer; elles peuvent alors franchir jusqu'à trois territoires et/ou zones maritimes.

7.4 GRANDES INVASIONS

Certaines nations {Maurya, Rajpours, Gupta, Musulmans, Moghols, Britanniques) sont parfois autorisées par la Table d'Événements à lancer des "grandes invasions". Une grande invasion permet à toutes les forces d'une nation, à terre ou en mer, d'exécuter deux séquences de suite: elles se déplacent, combattent, puis se déplacent et combattent de nouveau. Une grande invasion correspond, en fait, au surcroît d'élan et de pression induit par un vaste effort coordonné sur une longue période.

8.0 Combat

8.1 COMBAT TERRESTRE

Quand des armées appartenant à, deux nations différentes occupent le même territoire à la fin d'une Phase de Mouvement, cette situation doit être résolue par des combats.
Quand une ou plusieurs armées d'une nation se trouvent sur un territoire où est implanté un comptoir d'une autre nation à la fin d'une Phase de Mouvement, il peut y avoir combat; celui-ci n'aura cependant lieu qu'à l'initiative du joueur contrôlant les armées, et uniquement durant sa séquence. Un comptoir, s'il peut se défendre lorsqu'il est attaqué, n'a en effet jamais l'initiative du combat.

8.2 COMBAT NAVAL

Les combats navals n'ont rien d'obligatoire. Si une armée coloniale termine sa Phase de Mouvement dans une zone maritime également occupée par les forces d'une autre puissance coloniale, il n'y a combat que si le joueur de la nation active le souhaite. Une nation indienne autorisée au transport maritime peut attaquer les armées coloniales situées en mer, mais toutes les armées indiennes doivent, après la bataille, regagner un rivage vacant ou occupé seulement par leurs propres forces. Si une zone maritime contient des armées de plusieurs puissances coloniales, la nation indienne doit éliminer de la zone l'ensemble des forces d'une puissance coloniale avant de pouvoir s'attaquer à la suivante; l'ordre des combats est à la discrétion du joueur indien attaquant.

8.3 RÉSOLUTION DES COMBATS

Les combats terrestres et navals sont résolus selon la même méthode. Les joueurs contrôlant les nations impliquées lancent un dé pour chaque armée ou comptoir situé dans le territoire disputé. Les résultats des jets de dés déterminent le nombre d'armées adverses éliminées, qui sont alors retirées du plateau de jeu.

a) Les armées indiennes sont éliminées sur un jet de 5 ou 6.
b) Les comptoirs coloniaux sont éliminés sur un jet de 5 ou 6.
c) Les armées coloniales ne sont éliminées que sur un jet de 6.
d) Les armées ou comptoirs en situation défensive sur un territoire escarpé ne sont éliminés que sur un jet de 6.

Les armées coloniales disposent d'un bonus de 1 sur le résultat de leurs jets de dés. Elles éliminent donc les armées indiennes ou les comptoirs coloniaux sur un jet de 4, 5 ou 6, et les autres armées coloniales ou les pions en défense sur des territoires escarpés sur un jet de 5 ou 6.

Exemple: Trois armées britanniques occupent Andhra (un territoire escarpé), que viennent envahir quatre armées mogholes. Le joueur britannique lance trois dés et obtient 1,3 et 4; le 4 élimine une armée moghole. Le joueur moghol lance quatre dés et obtient 2, 2, 5 et 6. Le 6 élimine une armée britannique, mais pas le 5 parce que les forces britanniques sont de type colonial (en outre, elles sont en situation défensive sur un territoire escarpé).

Peu importe qui lance les dés en premier, car le combat est considéré comme simultané. Chaque joueur lance donc autant de dés qu'il possède d'unités (armées ou comptoirs) au début du combat.

8.4 RETRAITE ET POURSUITE DU COMBAT

Si, au terme d'un combat, chacun des deux camps dispose encore d'au moins une unité sur le territoire disputé, le défenseur peut décider de battre en retraite. Si le défenseur choisit de demeurer sur place, l'attaquant peut alors choisir de battre en retraite. L'attaquant ne peut quitter le territoire si la totalité des armées du défenseur bat en retraite. Les retraites peuvent être partielles, c'est-à-dire que certaines armées d'une nation quittent le territoire, mais pas toutes. Si les deux camps sont toujours représentés dans le territoire après que les deux nations se sont vu offrir la possibilité de faire retraite, un nouveau combat a lieu. Cet enchaînement combat-retraite se poursuit jusqu'à ce qu'une seule des nations occupe le territoire (ou aucune si leurs armées se sont mutuellement éliminées).

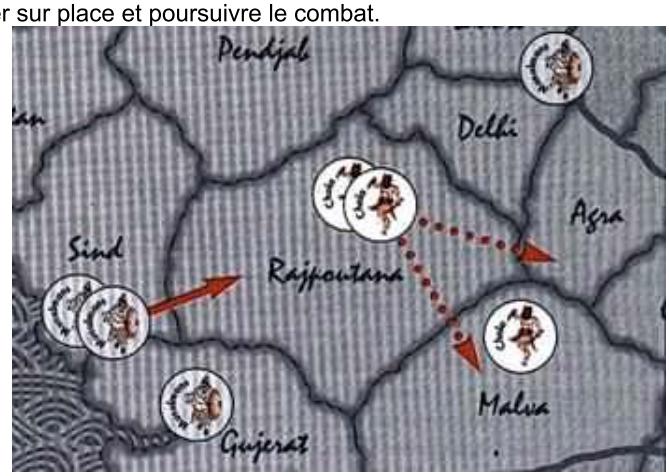
8.5 OPTIONS DE RETRAITE DU DÉFENSEUR

Lorsque le défenseur bat en retraite, plusieurs territoires de décrochage peuvent s'offrir à ses armées, qui ne sont d'ailleurs pas obligées de se réfugier toutes dans le même territoire. Les territoires de décrochage licites sont les suivants:

a) territoires adjacents uniquement occupés par des pions de la nation battant en retraite;
b) territoires adjacents vacants et qui ne sont pas eux-mêmes contigus à un territoire occupé par des armées de la nation attaquante (en dehors, naturellement, du territoire où a eu lieu le combat lui-même).

Une puissance coloniale peut aussi reculer dans toute zone maritime adjacente. Un défenseur ne peut jamais reculer dans le territoire où se situait l'attaquant avant d'entrer sur le lieu des combats. Il est par ailleurs impossible de battre en retraite dans une contrée barbare.
S'il n'existe aucun territoire de retraite licite, le défenseur doit demeurer sur place et poursuivre le combat.

Par exemple, des Musulmans quittent le Sind pour entrer au Rajpoutana et y attaquer des armées chola. D'autres Musulmans se trouvent au Gujerat et à Lahore, et une armée chola occupe le Malva. À l'issue du combat, les Chola décident de quitter le Rajpoutana. Ils peuvent battre en retraite à Agra si ce territoire est vide, mais pas dans le Sind, car c'est de là que venaient les Musulmans attaquants (en outre, le Sind est adjacent au Gujerat où se trouve une armée musulmane). Le Pendjab et Delhi ne peuvent pas non plus constituer des territoires de décrochage, car ils sont tous deux adjacents à Lahore, occupé par les Musulmans. Le Malva, occupé seulement par une armée chola, peut en revanche être un territoire d'accueil. (Voir également la règle 5.21).



8.6 OPTIONS DE RETRAITE DE L'ATTAQUANT

Si l'attaquant souhaite battre en retraite, ses armées doivent regagner le territoire qu'elles occupaient avant le combat.

Exemple: Trois armées chola attaquent Kerala, deux en provenance de Karnataka et la dernière de Mysore; l'une d'entre elles est éliminée au cours du combat, et le joueur décide de baille en retraite. Les deux armées regagnent alors Karnataka, où l'une rejoint Karnataka et l'autre Mysore, en fonction de la provenance de l'armée que le joueur choisit de retirer du plateau. (Voir aussi 5.21.)

Les armées de l'attaquant ne peuvent battre en retraite dans le territoire d'où elles provenaient si celui-ci contient des forces d'une autre nation. Il faut alors demeurer sur place et poursuivre le combat. Tel est le cas lorsque l'attaquant a utilisé la règle 5.3, qui lui permet de poursuivre une progression à travers un territoire ennemi s'il y a déjà fait entrer plus du double de troupes que n'en dispose le défenseur, et si le combat devant se produire dans le territoire de transit n'a pas encore eu lieu, ou a été perdu par la nation attaquante.
Si l'attaquant provient d'une contrée barbare, il lui est impossible de reculer: il doit donc demeurer sur place et poursuivre le combat.

9.0 Chefs

Un pion "Chef" représente un individu doté d'un charisme et de qualités exceptionnels. Un pion "Chef" n'est pas une armée: un chef peut occuper un territoire pour marquer des Points de Victoire, ou le tenir pour s'octroyer des Points de Raj (13.0), mais il ne peut combattre ou empêcher le mouvement de pions adverses. Si une ou plusieurs armées d'une autre nation entrent dans un territoire n'abritant qu'un chef, celui-ci est immédiatement éliminé. Les chefs indiqués sur la Table d'Événements apparaissent durant la Phase d'Accroissement de Population de leur nation. Un chef peut être placé sur tout territoire occupé par des pions de sa nation. Un chef n'apparaît cependant jamais si sa nation a déjà été éliminée du jeu.
Alexandre, Timour et Abdali sont retirés du plateau à ta fin de la séquence de leur nation (règle 10.3). Ashoka et Chandra sont enlevés au début du tour de jeu suivant (10.4). Tous les autres chefs sont retirés au début de leur séquence de nation suivante, avant tout Calcul d'accroissement de population. Ainsi, un chef ne demeure sur le plateau que durant, au plus, un tour de jeu complet. Cependant, les variations quant au moment exact de la disparition des chefs sont d'une grande importance en matière de résolution des combats.

9.1 CHEFS ET MOUVEMENT

Les chefs, et toute armée les accompagnant, peuvent franchir trois territoires et ne sont pas obligés de s'arrêter lorsqu'ils entrent en territoire escarpé; ceci constitue une exception aux règles 5.12 et 5.13. Une armée indienne accompagnée par un chef et recourant au transport maritime est cependant toujours limitée à la zone maritime qui borde son territoire d'embarquement; en revanche, elle peut se déplacer de deux territoires, à raison de: un avant embarquement et un après débarquement, ou deux après avoir regagné le rivage.

9.2 CHEFS ET RÉSOLUTION DES COMBATS

Lorsqu'un chef est présent sur un territoire disputé, ajouter 1 aux jets de dés de combat de chaque armée ou comptoir de sa nation. Les chefs eux-mêmes ne disposent d'aucun potentiel de combat; leur présence n'entraîne donc pas de jet de dé supplémentaire. Si tous ses pions combattants (armées ou comptoirs) sont éliminés lors d'un combat, le laissant seul représentant de sa nation sur un territoire où demeurent des armées adverses, le chef est éliminé du jeu sans qu'un jet de dés soit nécessaire. Deux chefs adverses occupant seuls un même territoire s'ignorent mutuellement, mais n'y exercent aucun contrôle.

10.0 Accroissement de population et autres modifications de potentiel

10.1 DÉNOMBREMENT DES TERRITOIRES OCCUPÉS

La population d'une nation indienne peut augmenter et, de ce fait, son nombre d'armées aussi, par l'occupation d'une vaste portion de l'Inde. Les possibilités d'accroissement de population dépendent de la valeur agricole et économique des territoires occupés. Une puissance coloniale ne connaît pas d'accroissement de population à proprement parler, même si les Britanniques reçoivent des renforts (cf. 10.7). L'accroissement de population ne peut bénéficier aux armées situées dans une zone maritime ou une contrée barbare.
Durant la Phase d'Accroissement de Population (qui se situe au début de la séquence nationale), le joueur compte le nombre de territoires occupés par ses armées. Celles situées dans des territoires escarpés ne comptent que pour moitié. A cette somme viennent s'ajouter les potentiels inutilisés lors du tour précédent, comme l'indique la Jauge d'Accroissement de Population.
Pour chaque ensemble de trois (3), la nation reçoit une nouvelle armée injectée dans le jeu à partir des pions inutilisés et éliminés. Tout surplus est conservé afin d'être utilisé au tour suivant; il est alors enregistré sur la Jauge d'Accroissement de Population en plaçant le marqueur de la nation dans l'espace approprié.

Exemple: Le marqueur d'accroissement des Mahrattes occupe la case 1 1/2 à titre d'excédent du tour précédent, et les Mahrattes occupent maintenant un ensemble de territoires valant 5 1/2. Les Mahrattes doivent donc recevoir deux nouvelles armées (si les pions sont disponibles) et leur marqueur d'accroissement est déplacé en case 1.

Le nombre d'armées que chaque nation peut recevoir est limité aux pions disponibles. Une nation peut économiser un potentiel d'accroissement inférieur ou égal à 2 1/2 sur la Jauge d'Accroissement de Population, mais pas plus; l'excédent est alors perdu.

10.2 ENTRÉE EN JEU DE NOUVELLES ARMÉES

Les armées générées par l'accroissement de population entrent en jeu sur des territoires déjà occupés par des armées de cette nation. On ne peut en principe placer plus d'une nouvelle armée par territoire, sauf si certains territoires ne peuvent accepter d'armées supplémentaires en raison des limites posées par les règles d'empilement figurant en 5.2.

10.3 RETRAIT DU JEU

- A la fin de la séquence grecque du Tour 4, deux armées grecques doivent être retirées du plateau, ainsi que le chef Alexandre.
- A la fin de la séquence moghole du Tour 11, deux armées mogholes doivent être retirées du plateau, ainsi que le chef Timour.
- A la fin de la séquence afghane du Tour 15, deux armées afghanes doivent être retirées du plateau, ainsi que le chef Abdali.

10.4 MAURYA ET GUPTA

Au début du Tour 5, six armées maurya et le chef Ashoka doivent être retirés du plateau (cette époque correspond au début de l'effondrement de l'Empire maurya).
Au début du Tour 6, les Gupta commencent à ranimer les rêves d'un Empire aryen, qui sommeillaient depuis la chute de l'Empire maurya. Chaque armée maurya encore en jeu est remplacée par une armée gupta. Les Gupta sont une nation différente, dont les objectifs, en termes de Points de Victoire, sont distincts de ceux des Maurya.
Mais les Gupta vont, eux aussi, connaître le déclin. Au début du Tour 8, huit armées Gupta et le chef Chandra doivent être retirés du plateau. Au début du Tour 9, huit autres armées Gupta doivent être enlevées du plateau.

10.5 LIMITES A L'ACCROISSEMENT DE POPULATION

- Les Maurya ne connaissent pas d'accroissement de population durant le Tour 5.
- Les Gupta ne peuvent plus accroître leur population après le Tour 7.
- Les Chola ne peuvent plus accroître leur population après le Tour 9.
- A partir du Tour 12, les Musulmans ne peuvent comptabiliser que les territoires de l'Inde du Sud en matière d'accroissement de

population (mais pas pour la surpopulation).
- Pendant les Tours 15 et 16, les Moghols ne peuvent comptabiliser que les territoires de l'Inde du Sud en matière d'accroissement de population (mais pas pour la surpopulation).

10.6 RENFORTS CHOLA ET MAHRATTES
Les Chola reçoivent des renforts durant le Tour 9, qui sont placés comme s'ils correspondaient à un accroissement de population. Si toutes les armées Chola ont été éliminées, ces renforts peuvent entrer en jeu dans tout territoire vide de l'Inde du Sud (les deux pions dans le même territoire si nécessaire) ; s'il n'existe aucun territoire vacant, Raja Raja et les renforts Chola n'apparaissent pas.
Les Mahrattes reçoivent des renforts durant le Tour 14, qui sont placés comme s'ils correspondaient à un accroissement de population. Si toutes les armées mahrattes ont été éliminées, ces renforts peuvent entrer en jeu dans tout territoire vide de l'Inde du Sud (les deux pions dans le même territoire si nécessaire) ; s'il n'existe aucun territoire vacant, Rao et les renforts mahrattes n'apparaissent pas.

10.7 RENFORTS BRITANNIQUES
Appartenant à une puissance coloniale basée en Europe, les Britanniques présents en Inde ne connaissent pas d'accroissement de population. A la place, des renforts arrivent au début des séquences britanniques des Tours 15 et 16 ; ces renforts leur permettent d'atteindre un potentiel de six armées sur la carte. Ces nouvelles armées britanniques entrent en jeu dans l'océan Indien. S'il y a déjà six armées britanniques sur le plateau, aucun renfort n'apparaît.

11.0 Allégeance et alliance
11.1 ALLÉGEANCE
Certaines nations, lorsqu'elles sont réduites à un certain nombre de territoires dans une région donnée, peuvent aussitôt se soumettre à leurs agresseurs plutôt que d'endurer de nouvelles pertes territoriales :
- Les Cinghalais peuvent se soumettre s'ils sont réduits à un territoire à Ceylan;
- Les Sikhs peuvent se soumettre s'ils sont réduits à un territoire dans l'Inde du Nord;
- Les Rajpouts peuvent se soumettre s'ils sont réduits à un ou deux territoires dans l'Inde du Nord;
- Les Pandya, Mahrattes et Musulmans peuvent se soumettre s'ils sont réduits à un ou deux territoires dans l'Inde du Sud ;
- En matière d'allégeance, les Moghols situés dans l'Inde du Nord et du Sud sont considérés séparément; à partir du Tour 11 inclus, les Moghols de l'Inde du Nord peuvent se soumettre s'ils sont réduits à un ou deux territoires, tandis que les Moghols de l'Inde du Sud ne peuvent faire allégeance que s'ils ne disposent plus que d'un seul territoire. Toute allégeance est interdite aux Moghols avant le Tour 11.

Les nations énumérées ci-dessus peuvent se soumettre à toute nation adverse disposant d'armées sur leurs territoires (lorsqu'elles sont réduites au nombre minimum de territoires indiqué). La nation attaquante -qui ne peut refuser l'allégeance- ne peut par la suite attaquer la nation sujette pour le reste du tour, et toute armée de l'attaquant se trouvant sur le ou les territoires de la nation sujette doivent le(s) quitter immédiatement et retourner vers le territoire dont elles provenaient, ou rejoindre un territoire exclusivement occupé par des armées de leur nation, Aucun autre mouvement n'est autorisé à ces armées. Si la nation attaquante dispose d'une autre Phase de Mouvement au cours du même tour (c'est-à-dire en cas de participation à une grande invasion), les armées attaquantes peuvent se déplacer librement à travers le(s) territoire(s) occupé(s) par la nation sujette, mais ne peuvent y terminer leur mouvement. Toute armée située dans un territoire n'appartenant pas aux régions précisées pour chaque nation ne peut se soumettre, et l'attaquant est libre de tenter de s'en emparer.

La déclaration d'allégeance peut intervenir à l'issue d'un combat, lors d'un lancer de dés de résolution de combat, ou encore à la fin d'une Phase de Mouvement. L'allégeance ne dure qu'un seul tour, mais une nation peut renouveler son allégeance auprès d'un nombre quelconque de nations aussi longtemps qu'elle le souhaite. La nation ayant déclaré allégeance continue de connaître un accroissement de population, et peut se déplacer et attaquer librement durant sa séquence.

La nation attaquante peut comptabiliser les territoires soumis dans le cadre des Points de Raj (13.0) à la fin du tour durant lequel la nation soumise a déclaré son allégeance, mais ne peut les utiliser dans le cadre des Points de Victoire. Si une nation se soumet à plusieurs attaquants différents durant le même tour, chaque agresseur peut compter les territoires soumis dans le cadre des Points de Raj.

Pendant le tour où une nation indienne se soumet à une puissance coloniale, elle ne peut refuser de recevoir des comptoirs sur son ou ses territoires côtiers, pour autant que la puissance coloniale souhaite et soit en mesure d'en établir (règle 12.1). La nation indienne est libre d'attaquer ces comptoirs pendant le tour de jeu suivant, si elle n'a pas été contrainte de se soumettre de nouveau.

11.2 ALLIANCE AVEC LES BRITANNIQUES
Dès l'arrivée des Britanniques durant le Tour 12, toute nation indienne peut s'allier à cette puissance coloniale. Pour ce faire, la nation indienne doit abandonner l'une des deux choses suivantes: renoncer à son accroissement de population ou sacrifier une armée.

Dans le premier cas, la nation, indienne place son marqueur d'accroissement de population dans la Case d'Alliance avec les Britanniques située sur le plateau de jeu, où il demeurera pour le reste de la partie. Les Gupta et les Chola peuvent ainsi conclure une alliance sans aucune pénalité, puisque leur population n'augmente plus à partir du Tour 12. Dans le second cas, la nation indienne retire simplement une armée de n'importe quel territoire et la dépose dans la Case d'Alliance avec les Britanniques, où elle restera.

L'alliance avec les Britanniques peut être déclarée à tout moment, même entre des jets de dés de résolution des combats, et demeurera en vigueur pour le reste de la partie.
Si une nation se soumet (cf. 11.1) aux Britanniques, ou à toute nation alliée aux Britanniques, elle doit aussitôt former une alliance avec les Britanniques.

Ni les Britanniques ni aucun de leurs alliés ne peuvent attaquer une nation qui s'allie à la Couronne de sa Très Gracieuse Majesté. Toutes les armées britanniques ou alliées se trouvant Sut le territoire d'une nation déclarant son alliance doivent le quitter aussitôt et

regagner le territoire d'où elles provenaient ou rejoindre un territoire occupé seulement par des armées de leur nationalité. Ces armées ne peuvent effectuer aucun autre déplacement durant cette Phase de Mouvement.
Les nations alliées ne peuvent pas attaquer des comptoirs ou des armées britanniques. Les Britanniques peuvent comptabiliser les territoires tenus par des nations alliées dans le cadre des Points de Raj, à la fin de chaque séquence britannique. Les armées britanniques peuvent traverser librement des territoires occupés par des nations alliées, mais ne peuvent y terminer leur mouvement. Les Britanniques peuvent établir des comptoirs dans les territoires de nations alliées susceptibles d'en recevoir.

12.0 Comptoirs et armes coloniaux

12.1 COMPTOIRS COLONIAUX

Une puissance coloniale (Britanniques, Hollandais, Français, Portugais) peut établir des comptoirs dans les 12 territoires côtiers suivants: Andhra, Bengale, Bijaput, Golkonde, Gujerat, Karnataka, Kerala, Lanka, Maharashtra, Malabar, Orissa, et Sind. Aucun comptoir ne peut être bàti sur un territoire de l'intérieur des terres, ni dans les trois territoires côtiers suivants: Assam, Baloutchistan et Simhala. Aucun territoire ne peut abriter plus d'un comptoir. Si un comptoir est détruit ou retiré, un autre comptoir (ne relevant pas nécessairement de la même puissance coloniale) peut être bâti à la place. Un comptoir peut
coexister avec les armées de toute nation. Pour qu'une puissance coloniale puisse établir un comptoir, il faut que le territoire côtier éligible soit:
a) occupé par les armées de cette puissance coloniale
b) ou occupé par une nation "amie" et qu'il borde une zone maritime contenant au moins une des armées de cette puissance coloniale.

Pour établir un comptoir dans un territoire côtier occupé par une autre nation (option b), la puissance coloniale doit obtenir l'autorisation du joueur occupant ce territoire. Cette autorisation peut être obtenue par la voie diplomatique (considérée comme automatique si les deux nations sont contrôlées par le même joueur) ou par la force (suivant les règles d'allégeance et d'alliance, 11.1 et 11.2).

Une puissance coloniale peut établir jusqu'à deux comptoirs au cours de la même Phase de Comptoirs Coloniaux. Une puissance coloniale peut aussi décider de retirer un de ses comptoirs pour en établir un autre ailleurs ; elle doit cependant le faire avant toute construction de comptoir et ne peut procéder qu'à un seul "déplacement" de ce type par Phase de Comptoirs Coloniaux. Les Hollandais, Français et Portugais peuvent posséder chacun jusqu'à trois comptoirs simultanément, alors que les Britanniques peuvent en détenir jusqu'à six. Un comptoir se comporte comme une armée normale (mais pas comme une armée coloniale) qui serait incapable de se déplacer. Un comptoir ne peut engager le combat, mais peut se défendre lorsqu'il est attaqué. Les armées (quelle que soit leur nation) qui défendent un territoire abritant un comptoir doivent se soumettre ou être éliminées avant que le comptoir puisse lui-même être détruit. Un attaquant peut choisir d'éliminer tous les défenseurs et de coexister avec le comptoir plutôt que de poursuivre son attaque.

12.2 ARMES COLONIALES

Une puissance coloniale peut, lors de sa Phase d'Armement Colonial, fournir des armes à une nation indienne si les deux conditions suivantes sont réunies:
a) la nation indienne partage un territoire avec un des comptoirs de cette puissance coloniale;
b) la puissance coloniale possède au moins une armée sur un territoire du plateau de jeu. Si, à tout moment, l'une ou l'autre de ces conditions n'est plus remplie, le marqueur "Armes" est aussitôt retiré du plateau de jeu.

Chaque puissance coloniale possède un marqueur "Armes". Les armes peuvent être retirées librement ou réaffectées à une autre nation indienne lors des Phases d'Armement Colonial suivantes, si les conditions énoncées ci-dessus sont réunies. Une puissance coloniale ne peut jamais employer un marqueur "Armes" au profit de ses propres armées.

Les "Armes" confèrent les mêmes avantages de mouvement et de combat que les Chefs (cf 9.1 et 9.2). Les armées accompagnées par un Chef et un marqueur "Armes" ajoutent 2 à chaque jet de dés de résolution de combats. Un marqueur "Armes" est retiré du plateau si les pertes amies le laissent seul dans un territoire vide ou occupé seulement par des armées d'une autre nation.

Les "Armes" entrent en jeu pendant la Phase d'Accroissement de Population suivante de la nation indienne qui les a reçues. Les armes peuvent être placées sur tout territoire occupé par des forces de cette nation indienne. Les armes demeurent sur le plateau et peuvent être employées par la même nation indienne jusqu'à ce que leurs marqueurs soient retirés pour l'une des raisons indiquées ci-dessus.

13.0 Points de Raj:

À la fin de leur séquence, les nations suivantes peuvent marquer des Points de "Raj": Mautya/Gupta, Musulmans, Moghols, et Britanniques. Si l'une de ces nations contrôle 9 territoires à la fin de sa séquence, son chef est couronné Rajah (Roi) et reçoit un Point de Victoire. Le contrôle de 18 territoires octroie le titre de Maharadjah (Grand Roi) et deux Points de Victoire. Le contrôle de 27 territoires confère le titre de Maharajadhirajah (Roi des Rois) et trois Points de Victoire. Une nation qui contrôle 36 territoires gagne le titre de Chakravatrin (Empereur) et quatre Points de Victoire.
Les quatre nations indiennes énumérées ci-dessus peuvent compter deux types de territoires comme étant sous leur contrôle: les territoires occupés par leurs armées et les territoires qui se sont soumis à elles pendant ce tour. Les Britanniques peuvent compter quatre types de territoires dans le cadre des Points de Raj:
a) les territoires occupés pat des armées britanniques ;
b) les territoires occupés par des comptoirs britanniques (qu'une autre nation occupe ou non le même territoire) ;
c) les territoires occupés par des nations qui alliées aux Britanniques ;
d) les territoires vides.

Si deux de ces critères s'appliquent à un même territoire, celui-ci n'est cependant compté qu'une seule fois. Si deux nations peuvent revendiquer le même territoire (par exemple, lorsqu'un comptoir britannique et une armée indienne coexistent), aucune ne peut le compter.

Les sept pions "Raj" mont tant les divers titres et Points de Victoire (PdV) attribués permettent de suivre la situation jusqu'à la fin de chaque tout de jeu, en plaçant l'un de ces pions sur la Carte de Points de Victoire de la nation, si celle-ci contrôle le nombre de territoires suffisant, jusqu'au décompte final des points qui a lieu à la fin du tour de jeu.

14.0 Attribution des nations

14.1 LISTE D'ATTRIBUTION DES NATIONS

Dans MAHARADJAH, chaque nation est contrôlée par un joueur. Dans la table figurant ci-dessous, chaque joueur est désigné par une lettre: de A à E pour les parties à cinq joueurs, de A à D pour les parties à quatre joueurs, et de A à C lorsqu'il n'y a que trois participants. Les couleurs de fond des pions correspondent à la variante à quatre joueurs, selon la répartition suivante: vert pour A, bleu pour B, violet pour C, et jaune pour D. Les nations sont énumérées selon l'ordre de leurs séquences.

Table d'attribution des nations

	nombre de Joueurs				Nombre
Nation	4	5	3	3*	d'armées
Pandya	A	A	A	A	8
Grecs	A	A	B	6	6
Afghans	B	B	C	B	6
Mahrattes	B	A	A	B	12
Chola	C	B	B	B	12
Maurya	D	C	C	-	27
Harappéens	B	D	B	-	9
Cinghalais	D	A	B	C	5
Sikhs	C	E	A	C	6
Rajpouts	C	E	A	C	12
Gupta	D	C	C	A	27
Musulmans	B	B	B	B	22
Moghols	A	D	C	A	22
Portugais	A	D	A	A	3
Hollandais	D	C	A	C	3
Français	B	B	C	B	3
Britanniques	C	E	B	C	8

* Voir cf 14.2 pour la partie courte à trois joueurs

Le nombre d'armées disponibles peut parfois être insuffisant (en raison de "trop faibles" pertes sur le terrain) pour permettre d'installer sur le plateau l'ensemble des armées énumérées sur la Table d'Événements.

14.2 PARTIE COURTE A TROIS JOUEURS

Cette variante à trois joueurs débute avec la chute de l'Empire gupta. Elle dure en général deux fois moins longtemps que la variante à quatre joueurs. Les nations sont attribuées comme indiqué ci-dessus.
Les positions initiales sont les suivantes, sachant que l'Assam, le Bhoutan, le Gandhara et le Cachemire sont vides et que tous les autres territoires sont occupés par une armée chacun:

PANDYA: Bijapur, Kerala, Malabar, Mysore.
MAHRATTES: Berar, Gondwana, Khandesh, Maharashtra.
CHOLA: Andhra, Bidar, Golkonde, Karnataka.
CINGHALAIS: Lanka, Simhala.
RAJPOUTS: Delhi, Gujerat, Lahore, Malva, Pendjab, Rajpoutana.
GUPTA: Agra, Bengale, Bihar, Bundelkhand, Jaunpur, Ladakh, Magadha, Népal, Orissa, Oudh.
MUSULMANS: Baloutchistan, Sind.
Cette variante débute au Tour 9 et se poursuit jusqu'à la fin du Tour 16. Les Gupta ne retirent pas d'armées au début du Tour 9.

15.0 Détermination du vainqueur

15.1 RÈGLE GÉNÉRALE

Le joueur ayant accumulé le plus grand total de Points de Victoire en fin de partie gagne. Les Points de Victoire sont additionnés par nation, puis on effectue le total par joueur. Chaque joueur doit garder la trace des Points de Victoire octroyés à ses nations; il est également possible de confier cette tâche à l'un des joueurs, qui tiendra alors le rôle de scribe et notera les scores de tous. Des Tables d'Enregistrement des Points de Victoire correspondant à chacune des variantes (selon le nombre de joueurs). On peut à tout moment demander au scribe le total d'une nation ou d'un joueur; celui-ci est tenu de le déclarer.

15.2 EXCEPTIONS

Dans la plupart des cas, les Points de Victoire sont attribués à la fin des tours de jeu complets indiqués (Tours 4, 7, 10, 13 et 16). Pour certaines nations, il existe cependant des exceptions, qui figurent sur les Cartes de Points de Victoire. Un joueur avisé consultera souvent ses Cartes de Points de Victoire ainsi que celles de ses adversaires. Si un joueur demande à voir les Cartes de Points de Victoire d'un de ses adversaires, celui-ci ne peut refuser.

15.3 POINTS DE VICTOIRE

Il y a quatre manières de marquer des points. Tout d'abord, une nation peut gagner des Points de Victoire parce qu'elle occupe certains territoires à la fin d'un tour de jeu donné. Ensuite, elle peut en remporter pour avoir détruit certains pions adverses, même si cela se produit en dehors de sa séquence (c'est-à-dire en défense). La troisième possibilité est celle de la razzia, où une nation occupe temporairement seule un territoire, même si elle ne le conserve pas jusqu'à la fin du tour de jeu complet. Enfin, certaines

nations (énumérées en 13.0) peuvent marquer des Points de Raj. Toutes ces possibilités sont décrites sur les Cartes de Points de Victoire. Les nations peuvent marquer des Points de Victoire de plusieurs manières au cours d'un même tour (par exemple, les Grecs peuvent marquer des points pour l'occupation du Gandhara durant la séquence grecque du Tour 4 et pour son occupation à la fin du Tour de jeu 4).

Plateau de jeu (taille réel: 65 x 54

Ce plateau est constitué d'une carte représentant le sous-continent indien partagé en 36 territoires, ainsi que son environnement immédiat formé de six contrées barbares et de trois zones maritimes. Certains territoires apparaissent sur fond vert et correspondent aux secteurs de jungle et de montagne: on les désignera par le terme générique de "terrain escarpé".

Régions de l'Inde: Pour diverses raisons, l'Inde est divisée en quatre régions, séparées sur la carte par des frontières rouges. Ces quatre régions sont, du nord au sud, les suivantes:

HIMALAYA: Assam, Bhoutan, Ladakh, Népal (4 territoires),
INDE DU NORD: Agra, Baloutchistan, Bengale, Bihar, Bundelkhand, Delhi, Gandhara, Gujerat, Jaunpur, Cachemire, Lahore, Magadha, Malva, Orissa, Oudh, Pendjab, Rajpoutana, Sind (18 territoires).
INDE DU SUD: Andhra, Berar, Bidar, Bijapur, Golkonde, Gondwana, Karnataka, Kerala, Khandesh, Maharashtra, Malabar, Mysore (12 territoires).
CEYLAN: Lanka et Simhala (2 territoires).

Contrées barbares: Six contrées barbares (sur fond brun) jouxtent l'Inde : il s'agit de l'Afghanistan, de la Birmanie, de l'Asie centrale, de la Chine, de la Perse et du Tibet. Cinq de ces contrées sont source d'invasions étrangères (essentiellement l'Afghanistan, l'Asie Centrale et la Perse). La plupart des peuples représentés dans le jeu proviennent de ces contrées, mais aucun pion ne peut y demeurer ou les traverser.

Zones maritimes: Trois zones maritimes (sur fond bleu et séparées par des lignes blanches) bordent les côtes de l'Inde: la mer d'Oman, le golfe du Bengale, et l'océan Indien.

Pour faciliter le déroulement de la partie, le plateau comporte également:

La *Piste des Tours*: (maqué du chiffre 1 cerclé blanc) Imprimée sur le plateau de jeu, elle reçoit le marqueur de tour que l'on déplace de case en case durant la partie. Ceci permet de connaître en permanence quel est le tour de jeu en cours.

La *Table d'Enchaînement des Séquences Nationales*: (maqué du chiffre 1 cerclé blanc) Cette table indique l'ordre suivant lequel les différentes nations vont intervenir au cours de chaque tour de jeu.

La *Jauge d'Accroissement de Population:* (marqué du chiffre 2 cerclé blanc). Cette piste permet de suivre l'accroissement naturel de chacune des nations indiennes, dont découle l'apparition de nouvelles armées.

La *Case d'Alliance avec les Britanniques* (marqué du chiffre 3 cerclé blanc). Cette case réunit les marqueurs des nations ayant conclu une alliance avec la puissance coloniale britannique.

La *Table d'Événements* Vous y trouverez les divers événements intervenant lors de chaque tour de jeu (invasions, apparition de chefs, renforts, etc.). Cette table figure dans la partie inférieure du plateau de jeu. En voici le texte:

Tour 1: (1500 - 1000 av. J.C.). 6 Maurya (Afghanistan), 6 Maurya (Asie Centrale).
Grande invasion: Maurya.
Tour 2: (1000 - 700 av. J.C.) 6 Maurya (Asie Centrale).
Tour 3: (700 - 450 av. J.C.) 4 Maurya (Asie Centrale).
Tour 4: (450 - 200 av. J.C.) 6 Grecs commandés par **Alexandre** (Afghanistan), **Ashoka** chef Maurya, 3 Cinghalais (Lanka).
A la fin de leur séquence, les Grecs comptent leurs points de victoire et retirent **Alexandre** et 2 armées.
Points de Victoire: toutes nations.
Tour 5: (200 av. J.C. - 50) **Ashoka** et 6 armées Maurya sont retirés au début du tour 5; les Maurya ne connaissent plus d'accroissement de la population. 3 Grecs (Perse), 6 Mahrattes (Maharashtra), 6 Rajpouts (Asie Centrale), 4 Rajpouts (Chine).
Grande invasion: Rajpouts.
Points de victoire: Grecs.
Tour 6: (50-300) Les Maurya sont remplacés par les Gupta au début du tour 6. 4 Rajpouts (Chine).
Bateaux: Chola.
Points de victoire: Rajpouts
Tour 7 (300-550) 2 Rajpouts (Tibet), **Chandra** chef Gupta.
Grande invasion Gupta.
Bateaux: Chola, Gupta.
Points de victoire: toutes nations.
Tour 8 (550-800 **Chandra** et 8 armées Gupta sont retirés au début du tour 8; les Gupta ne connaissent plus d'accroissement de la population. 4 Musulmans (Perse).
Bateaux: Pandya, Chola, Mahrattes.
Tour 9 (800-1050) 8 Armée Gupta retirées au début du tour 9. 2 renforts Chola, **Raja Raja** chef Chola, 8 Musulmans (Afghanistan)
Bateaux: Pandya, Chola, Cinghalais, Musulmans.
Points de victoire: Chola.
Tour 10 (1050-1300) Les Chola ne connaissent plus d'accroissement de population. 8 Musulmans (Afghanistan), **Aybak** chef Musulman, 4 Maghols (Asie Centrale).
Grande invasion: Musulmans.
Bateaux: Pandya, Chola, Cinghalais, Musulmans.
Points de victoire: toutes nations.
Tour 11 (1300-1500) 6 Moghols commandés par **Timour** (Asie Centrale), 2 Portugais (mer d'Oman). A la fin de leur séquence, les Moghols comptent leurs points de victoire et retirent **Timour** et 2 armées.
Bateaux: Musulmans.
Tour 12 (1500-1600) Les Musulmans ne connaissent plus d'accroissement de la population en dehors de l'Inde du Sud. **Sanga** chef Rajpout. 14 Moghols (Afghanistan), **Akbar** chef Moghol, 2 Portugais (mer d'Oman), **Albuquerque** chef portugais, 2 Hollandais(océan indien), 2 Britanniques (mer d'Oman).
Grande invasion: Moghols.
Bateaux: Musulmans.
Points de victoire: Rajpouts.
Tour 13 (1600-1700) **Shivaji** chef Mahratte, 4 Sikhs (Lahore), **Alamgir** chef Moghol, 2 Français (océan Indien), 2 Britanniques (océan Indien).

Bateaux: Mahrattes.
Points de victoire: toutes nations.

Tour 14 (1700-1750) 2 renforts Mahrattes, **Rao** chef mahrattes, **Nizam** chef Moghol, 2 Français (océan Indien), **Dupleix** chef Français, 2 Britanniques (mer d'Oman), 2 Britanniques (océan Indien).
Bateaux: Mahrattes.
Points de victoire: Mahrattes, Moghols.

Tour 15 (1750-1800) Les Moghols ne connaissent plus d'accroissement de la population en dehors de l'Inde du Sud. 6 Afghans commandés par **Abdali** (Afghanistan), **Clive** chef Britannique, 6 Britanniques au minimum. A la fin de leur séquence, les Afghans comptent leurs points de victoire. et retirent **Abdali** et 2 armées.

Tour 16 (1800-1850) 6 Britanniques au minimum.
Grande invasion Britanniques.
Points de victoire: toutes nations.

TABLE D'ENREGISTREMENT DES POINTS DE VICTOIRE:

Au nombre de quatre (un par type de partie), ces tables optionnelles permettent de suivre le nombre de Points de Victoire accumulés par chaque nation. Pour une plus grande efficacité d'utilisation, nous vous invitons à imprimer la table de décompte des Points de Victoire adaptées au type de partie que vous pouvez jouer.

Table d'enregistrement des points de victoire (4 joueurs)
TOURS DE JEU

Nations	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
Pandya																	
Grecs																	
Moghols																	
Portugais																	
Joueur A																	
Afghans																	
Mahrattes																	
Harappèens																	
Musulmans																	
Français																	
Joueur B																	
Chola																	
Sikhs																	
Rajpouts																	
Britanniques																	
Joueur C																	
Maurya																	
Cinghalais																	
Gupta																	
Hollandais																	
Joueur D																	

Table d'enregistrement des points de victoire (5 joueurs)
TOURS DE JEU

Nations	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
Pandya																	
Grecs																	
Mahrattes																	
Cinghlais																	
Joueur A																	
Afghans																	
Chola																	
Musulmans																	
Français																	
Joueur B																	
Maurya																	
Gupta																	
Hollandais																	
Joueur C																	
Harappéens																	
Moghols																	
Portugais																	
Joueur D																	
Sikhs																	
Rajpouts																	
Britanniques																	
Joueur E																	

Table d'enregistrement des points de victoire (3 joueurs)
TOURS DE JEU

Nations	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
Pandya																	
mahrattes																	
Sikhs																	
Rajpouts																	
Portugais																	
Hollandais																	
Joueur A																	
Grecs																	
Chola																	
Harappéens																	
Cinghalais																	
Musulmans																	

Enregistrement points de victoire (partie courte à 3 joueurs)
TOURS DE JEU

Nations	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
Pandya									
Gupta									
Moghols									
Portugais									
Joueur A									
Afghans									
Mahrattes									
Chola									
Musulmans									
Français									
Joueur B									

Britanniques																
Joueur B																
Afghans																
Maurya																
Gupta																
Moghols																
Français																
Joueur C																

Cinghalais								
Sikhs								
Rajpouts								
Hollandais								
Britaniques								
Joueur C								

CARTES DE POINTS DE VICTOIRE

MAHARADJAH comporte 17 Cartes de Points de Victoire, soit une pour chaque nation. Chacune de ces cartes indique les conditions d'attribution des Points de Victoire. À chaque action correspond un certain nombre de Points de Victoire, inscrit entre parenthèses. La couleur d'impression de ces cartes correspond à celle des pions de même nationalité, et on y retrouve, en plus grand, le guerrier figurant sur les pions. Enfin, vous trouverez au bas de ces cartes diverses notes destinées à vous aider à gérer au mieux les différentes nations en fonction de leurs particularités.

Pandya

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Tuer Raja Raja

TOUR 4 et 7: Karnataka, Mysore (2); Kerala, malabar (1)

TOUR 10: Karnataka, Lanka, Mysore (2); Kerala, malabar (1)

TOUR 13: Golkonde, Karnataka, kerala, malabar, Mysore (2)

TOUR 16: Chaque territoire d'Inde du Sud ou de Ceylan (1)

NOTES:

1. Bateaux: Tours 8-10 (cf 5.4).

2. Allégeance possible en cas de réduction à deux territoires d'Inde du Sud (cf 11.1).

Portugais

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Chaque armée musulmane détruite (2)

A LA FIN DE CHAQUE TOUR DE JEU:
- Chaque comptoir Portugais (1)
- Présence de comptoirs portugais sur une côte (1); sur deux côtes (2); sur trois côtes (3)

NOTES:

1. Dispose en permanence de bateaux (cf 5.41), capacités de mouvement spéciales (cf 5.14) et ne connaît pas la surpopulation (cf.6.0)

2. Peux implanter des comptoires (cf 12.1) et distribuer des armes (cf.12.2)

Grecs

TOUR 4:
- Occupation à un moment quelconque de la séquence grecque: Baloutchistan, Gandhara, Pendjab, Sind (1)
- Occupation à la fin du tour 4: Gandhara (2), tout autre territoire de l'Inde du Nord (1)

TOUR 5:
- Gandhara, Pendjab (2); tout autre territoire de l'Inde du Nord (1)

TOUR 7, 10, 13 et 16:
- Gandhara, Cachemire, Lahore, Pendjab (1)

Moghols

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Tuer Sanga, Shivaji, Rao, Dupleix, Abdali ou Clive (1 chacun)

TOUR 10: Pendjab (3); Gandhara, Cachemir, Lahore (1)

TOUR 11: Occupation à un moment quelconque de la séquence moghole: Delhi (4)

TOUR 13: Agra, Bengale, Delhi, Gujerat (3); Berar, Bundelkhand, Cachemire, Khandesh, Lahore,Maharashtra, Orissa, Rajpoutana, Sind (2); tout autre territoire (1)

TOUR 14: Andhra (4)

TOUR 16: Andhra, Delhi, Oudh (3); Berar, Bidar, Gondwana (2); tout autre territoire (1)

NOTES:

1. Grande invasion: Tour 12(cf.7.4)

2. Tours 11-16: Allégeance possible en cas de réduction à deux territoires d'Inde du Nord; allégeance possible en cas de réduction à un territoire d'Inde du Sud (cf 11.1)

3. Tours 15-16: Seuls les territoires d'Inde du Sud comptent en matière d'accroissement de la population (cf 10.5)

4. Peut recevoir des points de Raj à la fin de chaque tour (cf 13.0)

5. Partie à 3 joueurs: Pas de point pour l'assassinat de Dupleix ou d'Abdali.

Rajpouts

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Chaque armée Gupta détruite (1)

TOUR 6 et 7:
- Gandhara, malva (2); tout autre territoire d'Inde du Nord (1)

TOUR 10:
- Gujerat, Malva, Rajpoutana (2); Agra, Delhi, Oudh (1)

TOUR 12:
- Agra, Delhi (2)

TOUR 13 et 16:
- Rajpoutana (2); Agra, Delhi, Gujerat, Malva, Oudh (1)

NOTES:

1. Grande invasion: Tour 5(cf.7.4)

2. Allégeance possible en cas de réduction à deux territoires d'Inde du Nord (cf 11.1)

Chola

TOUR 4 et 7:
- Karnataka, Mysore (3); Andhra, Golkonde (1)

TOUR 9:
- Bengale, Bijapur, Kerala, Lanka, Malabar, Orissa, Simhala (3)

TOUR 10:
- Karnataka (2); tout autre territoire d'Inde du Sud ou de ceylan (1)

TOUR 13 et 16:
- Tout territoire d'Inde du sud ou de Ceylan (1)

NOTES:

1. Bateaux: Tours 6-10 (cf 5.4)

2. Tours 10-16: Pas d'accroisement de population (cf.10.5)

Sikhs

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Chaque armée moghole détruite (1)
- Tuer Alamgir ou Abdali (2 chacun)

TOUR 13 et 16:
- Lahore, Pendjab (2); tout autre territoire d'Inde du Nord ou de l'Himalaya (1)

Britanniques

A LA FIN DE CHAQUE TOUR DE JEU:
- Chaque comptoir Britannique (1)
- Présence de comptoirs Britanniques sur une côte (1); sur deux côtes (2); sur trois côtes (3)

NOTES:

1. Allégeance possible en cas de réduction à un territoire d'Inde du Nord (cf 11.1)

NOTES:

1. Dispose en permanence de bateaux (cf5.41), capacités de mouvement spéciales (cf 5.14) et ne connaît pas la surpopulation (cf.6.0)

2. Peut implanter des comptoirs (cf.12.1) et distribuer des armes (cf 12.2)

3. Tour 15-16: Renforts spéciaux (cf 10.17)

4. Grande Invasion: Tour 16(cf.7.4)

5. Peut recevoir des points de Raj à la fin de chaque tour; inclure les territoires vides dans le décompte (cf 13.0)

Cinghalais

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Tuer Raja Raja (1)

TOUR 4 et 7:
- Lanka (2); Simhala (1)

TOUR 10:
- Golkonde, Karnataka, Kerala, Malabar (4); Lanka, Simhala (2)

TOUR 13 et 16:
- Lanka, Simhala (2)

NOTES:

1. Bateaux 9-10 (cf 5.4)

2. Allégeance possible en cas de réduction à un territoire sur Ceylan (cf 11.1)

3. Variante à 3 joueurs: pas de point pour l'assassinat de Raja Raja

Hollandais

A LA FIN DE CHAQUE TOUR:
- Chaque comptoir hollandais (1)
- Présence de comptoirs hollandais sur une côte (1); sur deux côtes (2); sur trois côtes (3)

NOTES:

1. Dispose en permanence de bateaux (cf 5.14), capacités de mouvement spéciales (cf 5.14) et ne connaît pas la surpopulation (cf. 6.0)

2. Peux implanter des comptoirs (cf 12.1) et distribuer des armes (cf 12.2)

Gupta

TOUR 7:
- Bengale, Bihar, Cachemire, Magadha, Malva, pendjab, Rajpoutana (2); tout autre territoire (1)

TOUR 10, 13 et 16:
- Tout territoire d'Inde du Nord ou de l'Himalaya (1)

MAURYA

TOUR 4:
- Bihar, Magadha, Orissa (2); tout autre territoire (1)

NOTES:

1. Grande invasion: Tour 7 (cf 7.4)

2. Bateaux: Tour 7 (cf 5.4)

3. Tour 8-16: Pas d'accroissement de population (cf 10.15)

4. Peut recevoir des points de Raj à la fin de chaque tour (cf 13.0)

NOTES:

1. Grande invasion: Tour 1 (cf 7.4)

2. Tour 5: pas d'accroissement de population (cf 10.5)

3. Remplacement par les Gupta au début du tour 6 (cf 10.4)

4. Peut recevoir des points de Raj à la fin de chaque tour (cf 13.0)

Musulmans

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Tuer Timour, Sanga, Akbar, Albuquerque ou Alamgir (2 chacun)

TOUR 10: Delhi (4); Bengale, Jaunpur, Pendjab (2); tout autre territoire d'Inde du Nord (1)

TOUR 13: Berar, Bidar, Bijapur, Golkonde, Maharashtra (2); tout autre territoire de l'Inde du Sud (1)

TOUR 15: Occupation à un moment quelconque de la séquence musulmane: Delhi (3); Lahore, Pendjab (2); tout autre territoire de l'Inde du Nord (1)

TOUR 16: Mysore (3); tout autre territoire de l'Inde du Sud (1)

NOTES:

1. Grande invasion: Tour 10 (cf.7.4)

2. Bateaux: Tours 9-12 (cf 5.4)

3. Allégeance possible en cas de réduction à deux territoires de l'Inde du Sud (cf 11.1)

4. Tours 12-16: Seuls les territoires de l'Inde du Sud compte en matière d'accroissement de la population.

5. Peut recevoir des points Raj à la fin de chaque tour (cf 13.0)

6. Partie à 5 joueurs: durant n'importe quel tour de jeu: tuer Shivaji (2)

Harappéens

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Chaque armée Maurya détruite (2)

TOUR 4:
- Gujerat (2); tout autre territoire d'Inde du Nord ou de l'Himalaya (1)

TOUR 7, 10, 13 et 16:
- Tout territoire d'Inde du Nord ou de l'Himalaya (1)

Afghans

TOUR 15:
- Occupation à un moment quelconque de la séquence afghane: Delhi (5); Lahore, Pendjab (3)

TOUR 16:
- Tout territoire de l'Inde du Nord (1)

Français

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:
- Chaque comptoir britannique détruit (2)
- Tuer Clive (2)

A LA FIN DE CHAQUE TOUR DE JEU:
Chaque comptoir français (1)
- Présence de comptoirs Français sur une côte (1); sur deux côtes (2); sur trois côtes (3)

NOTES:

1. Dispose en permance de bateaux (cf 5.41), capacités de mouvement spéciales (cf 5.14) et ne connaît pas la surpopulation (cf.6.0)

2. Peut implanter des comptoirs (cf 12.1) et distribuer des armes (cf.12.2)

Mahrattes

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR DE JEU:

- Chaque armée Moghole détruite (1)
- Chaque comptoir britannique détruit (1)
- Tuer Alamgir ou Nizam (2 chacun)

TOUR 7: Andhra, Bijapur, Maharashtra (2); tout autre territoire (1)

TOUR 10: Andhra, Bijapur, maharashtra, Mysore (2); tout autre territoire (1)

TOUR 13: Bijapur, Golkonde, Gujerat, Maharashtra, Malva (2); tout autre territoire (1)

TOUR 14: Tout territoire de l'Inde du Nord (3)

TOUR 16: Maharashtra (3);; tout autre territoire (2)

NOTES:

1. Bateaux: Tours 8 et 13-14 (cf.5.4)

2. Allégeance possible en cas de réduction à deux territoires de l'Inde du Sud (cf 11.1)

3. Partie à 5 joueurs: durant n'importe quel tour de jeu: tuer Abdali (2)