

Objectif

- Être le plus riche marchand en construisant des palais et en commerçant la soie au travers des villes.

Mise en place



Commun

- Banque roupies + jetons **Cliente**
- Plateau**
- Marchés [C]** : sac à proximité avec 17 ballots
- Ville [D]** : 3 jetons **Ville** de la couleur + 1 des 4 colonnes ci-contre (Demandes de la ville)
- Comptoir [E/F]** : 1 jeton **Comptoir**
- Emplacement libre [G]** : 1 jeton **Palais** (face jaune visible)
- Emplacement libre [H]** : vide

Chaque joueur : 1 set de couleur

- Colline de départ [A]** : 1 éléphant
- 5 palais
- 1 écran
- 2 roupies (cachés derrière paravent)



Déroulement général d'une manche (4 manches) : le 1^{er} joueur prend 4 jetons Action

- 1 Ravitaillement + 4 tours de jeu (3 actions à tour de rôle par joueur)

Ravitaillement : 1^{er} joueur tire 9 ballots du sac → Tri des ballots par couleur → Placement des ballots dans les marchés

- Matière la + représentée dans marché à gauche (si égalité, tout dans le même marché) → puis marché du milieu → puis marché à droite
- Pas compris les jetons Ouvert / Fermé

Déroulement d'un tour : 1^{er} joueur pose 1 jeton Action, puis chaque joueur joue 1 à 3 actions (x4)

Attendre la fortune : coût = 3 actions → gain 1 roupie

Déplacer son éléphant en suivant les routes : coût = 1 action (+1 action si arrivée sur colline)

- Plusieurs éléphants autorisés sur même emplacement
- Entrée dans palais **adverse** rapporte 1 roupie au propriétaire

Acheter un ballot dans un comptoir ouvert coût suivant marché = $\frac{\text{Marché de gauche} \quad \text{Marché du milieu} \quad \text{Marché de droite}}{1 \text{ roupie} + 1 \text{ action} \quad 1 \text{ roupie} + 2 \text{ actions} \quad 2 \text{ roupies} + 2 \text{ actions}}$

- 1 seule fois par tour
- Ballot placé sur l'éléphant (2 ballots maxi par éléphant)

Vendre un ballot dans une ville (couleur du ballot vendu doit correspondre à la demande de la ville) : coût = 1 action + ballot vendu

- Ballot replacé dans le sac → Gain correspondant à la place du ballot dans les demandes de la ville + bonus

Couleur du haut	Couleur du centre	Couleur du bas	Jaune	Violet
4 roupies	3 roupies	1 roupie + 1 jeton Cliente	+ 1 roupie	+ 1 jeton Cliente

- Modification demandes de la ville : la couleur passe en bas de l'échelle → fait remonter les autres ballots éventuellement
- Gain d'un jeton de la ville **SI** pas déjà gagné (placé derrière paravent) **ET SI** jeton disponible

Construire un palais sur un emplacement sans bâtiment : coût = 1 action + 1 ballot de l'éléphant

- Place son palais
- Prend jeton palais si présent et applique les effets suivants :



jeton placé derrière paravent +1 jeton Cliente en fin de partie	jeton placé derrière paravent +1 jeton Ville en fin de partie	Gain immédiat 2 roupies	Gain immédiat 1 ballot du marché le + à gauche sur l'éléphant
--	--	-------------------------	--

Fin de manche : lorsque le 1^{er} joueur a posé les 4 jetons Action → 1^{er} joueur suivant (sens horaire) → Manche suivante

Fin de partie

Condition Lorsque tous les joueurs ont été 1^{er} joueur une fois

Décompte Cumul Palais et jetons Clientes : le 1^{er} gagne 8 roupies, le 2nd, 4 roupies, le 3^{ème} 2 roupies (les ex-æquo partagent la Σ des 2 gains)
Vainqueur = joueur avec le plus d'argent (y compris argent gagné durant partie)

Égalité Vainqueur = joueur avec le plus de jetons Clientes

Variante 2, 3 et 5 joueurs : spécificités

Joueurs	Manches	Jetons Action (tours de jeu)	Roupies / joueur	Jetons Villes	Jetons Comptoir	Jetons Palais	Gain roupies final
2	4	4	2	1	4 → 1/[E]	8 face orange → 1/[G]	1 ^{er} = 4
3	3	5	2	2	4 → 1/[E]	8 face orange → 1/[G]	1 ^{er} = 6 ; 2 nd = 2
4	4	4	2	3	8 → 1/[E/F]	8 face jaune → 1/[G]	1 ^{er} = 8 ; 2 nd = 4 ; 3 ^{ème} = 2
5	5	3	2 (+1 pour 5 ^{ème} joueur)	4	8 → 1/[E/F]	8 face jaune → 1/[G]	1 ^{er} = 8 ; 2 nd = 6 ; 3 ^{ème} = 4 ; 4 ^{ème} = 2

