

Inde

1. Mise en place

- Varanasi ne reçoit aucun cube.
- Colombo et Pulmoddai sont des villes du SriLanka, bicolores, qui importent d' Inde. Prendre 1 cube jaune, 1 rouge, 1 bleu et 1 violet, les distribuer par 2 dans chaque ville au hasard. On peut décider de ne placer qu'un seul cube dans ces deux villes étrangères pour corser la difficulté.
- Les 12 métropoles de la carte reçoivent 2 cubes alors que les 12 villes n'en reçoivent aucune.
- Remplir les tableaux d'approvisionnement conformément aux règles de base.

2. Construction

- Plaine 2\$
- Collines et plateaux 3 \$
- Désert 4 \$
- Montagnes 5 \$
- le fleuve ajoute un surcoût au prix du terrain de 1 \$
- Route maritime à destination de Colombo 6 \$
- Route maritime à destination de Pulmoddai 15\$

Un joueur ne peut construire qu'une route maritime à son tour.

Une route maritime ne peut avoir qu'un seul propriétaire.

Les règles de construction du réseau sont identiques à celle de la carte de base.

3. Modification des rôles

Parmi les 7 actions possibles, First build, First move, Engineer, Locomotive et Turn order sont inchangées par rapport aux règles de base contrairement à Production et Urbanisation.

- **Urbanisation** aucune ville dans le jeu n'est urbanisable. Ce rôle permet de faire passer gratuitement 2 voies simples à travers

une ville. Cette construction compte parmi les trois hexagones que l'on peut construire par tour.

Si une ville a déjà 2 voies simples, l'urbanisation permet d'en faire passer une troisième, toujours gratuitement, en changeant l'hexagone à condition qu'il y en ait de disponibles.

On ne peut urbaniser directement à trois voies.

De plus, dans l'ordre du tableau des nouvelles cités (A1 puis A2 B1,B2...),le

joueur prend le cube et le dépose sur cette ville.

- **Production** Cette action permet deux choses.

-Tout d'abord, le joueur qui a cette action va choisir le 1er cube ou le second du tableau des « New Cities », au premier tour dans la ville A, au second dans la B, au troisième dans la C... Il est possible que le joueur n'ait plus le choix car l'action urbanisation a utilisé un cube ou qu'il n'y ait plus de cube disponible... Tant pis !!! Il place ensuite dans la métropole ou la ville de son choix.

On constate qu'à 6 joueurs, au maximum 6 cubes seront distribués ainsi, 7 à 5 joueurs et 8 à 4 ou 3 joueurs. A 3, les deux derniers tours se font sans cet ajout sur le plateau. Les cubes non distribués restent sur le tableau et sont perdus.

-Enfin, cette action permet au joueur de piocher au hasard quatre cubes dans la réserve, d'en conserver deux et de les placer où il le souhaite dans le tableau des métropoles à condition qu'il y ait des places libres. Les deux autres sont remis dans la pioche. Le joueur ne choisit pas de dé.

4. Déplacement des marchandises

Les déplacements de cube sont effectués à destination des métropoles jaunes, rouges, bleues et violettes et à partir des villes, comme dans les règles de base.

La ville de Varanasi est la seule ville noire du plateau, elle est donc l'unique destination possible pour les cubes noirs. Les villes

de Colombo et Pulmoddai sont bicolores et reçoivent deux sortes de cubes mais uniquement par voie maritime. L'emprunt de cette voie compte comme un lien mais acheminer un cube en arrivant par une voie maritime qui arrive à Colombo rapporte 1 \$ alors qu'emprunter celle aboutissant à Pulmoddai en rapporte 2. C'est le joueur qui a construit la voie qui perçoit les revenus. On estime que la ligne maritime ne permet pas de transporter un cube sans qu'il y ait de voie ferrée qui passe par la ville non urbanisable, elle le permet pour la métropole.

5. Pèlerins

Ils sont symbolisés par les cubes noirs et se rendent dans la métropole de Varanasi, aussi connue sous le nom de Bénarès.

Une fois acheminés, ils sont retirés du plateau et le joueur qui les a transportés a deux solutions:

-attendre la fin du jeu en les accumulant devant lui, ils lui feront gagner 3 points de victoire par pèlerin transporté (soit l'équivalent

d'un point de revenu) lors du décompte final

-en échanger 2 contre 1 point de revenu au cours du jeu, ce à n'importe quel moment. Ils ne compteront donc pas en supplément à la fin du jeu, et sont défaussés immédiatement après l'échange sans être remis dans la pioche des cubes pour l'action production.

Il y a donc au maximum 16 pèlerins qui seront amenés à Varanasi pendant la partie.

