

INKA BRAND

MARKUS BRAND

— RAJAS OF THE —

GANGES

CARDS & KARMA



POUR 2 À 4 JOUEURS, À PARTIR DE 12 ANS

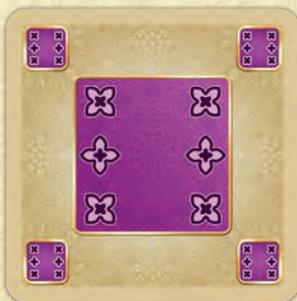
Remontez le temps et prospérez en Inde à l'époque de l'empire moghol ! Incarne des Rajas ou des Ranis, construisez de somptueux bâtiments le long du Gange et vendez des marchandises raffinées pour augmenter votre prestige et votre fortune !

A vous de planifier et de choisir judicieusement comment utiliser les cartes dé qui forment votre main. Profitez des marchandises de vos bateaux et de l'influence des résidents de vos palais pour gagner du karma, des cartes supplémentaires et d'autres récompenses. Et lorsque vous formerez un trio de cartes ou de jetons d'un certain type, vous pourrez recruter un administrateur polyvalent qui vous aidera à développer votre province ! Au terme de la partie, seul le joueur qui aura développé la meilleure stratégie obtiendra les meilleurs résultats !

MATÉRIEL DE JEU



144 cartes double face (avec une face action et une face dé)



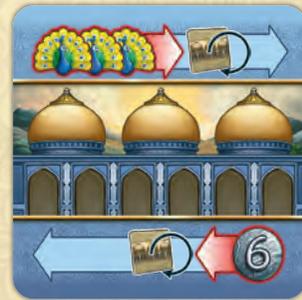
8 cartes aide de jeu (de 4 couleurs)



1 éléphant pour le premier joueur, à double face ("Premiéléphant")



12 cartes administrateur



24 cartes piste de score (de 4 couleurs)



8 jetons de gloire (+ 2 de remplacement)



8 jetons de karma



8 pièces de valeur 1 (+ 2 de remplacement)



4 pièces de valeur 3



BUT DU JEU

Chaque joueur a pour objectif de faire croître **la gloire et la richesse** de sa province en utilisant au mieux ses cartes de différentes façons. Il reçoit un jeton de gloire pour chaque bâtiment posé devant lui. Il peut collecter et vendre des marchandises pour gagner des pièces. Il peut aussi utiliser des

cartes action bateau ou palais pour obtenir des récompenses intéressantes. Un joueur qui accumule 3 jetons de gloire ou 6 pièces doit immédiatement retourner une carte de sa piste de score pour recevoir un bonus. Le premier joueur qui parvient à **retourner ses 6 cartes** remporte la partie.



Retournez une carte quand vous possédez 3 jetons de gloire ou 6 pièces.



CREDITS

© 2024 HUCH! | www.hutter-trade.com
Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustrations : Dennis Lohausen
Design : HUCH!, atelier198

Rédaction : Silvia Herzog
Traduction française : Sylvain Gourgeon



Distributeur France :
Atalia Jeux
40, av. Charles-de-Gaulle
92350 Le Plessis-Robinson France



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Dangers de suffocation.

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE



MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un ensemble identique de **6 cartes piste de score** et de **2 cartes aide de jeu de la couleur de son choix**. Les cartes des couleurs non utilisées sont rangées dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie. Mélangez vos cartes de score et disposez-les en ligne devant vous, face jour visible. Les bonus sur la face nuit de ces cartes ne doivent pas être apparents.



Enfin, une **offre d'actions** est mise en place au milieu de la table, facilement accessible à tous. Pour ce faire, en fonction du nombre de joueurs, piochez un certain nombre de cartes de la pile et placez-les avec leur face action visible :

Dans une partie à **deux** joueurs : 12 cartes sous la forme d'un tableau de 3x4

Dans une partie à **trois** joueurs : 16 cartes sous la forme d'un tableau de 4x4

Dans une partie à **quatre** joueurs : 20 cartes sous la forme d'un tableau de 5x4

Le joueur le plus âgé reçoit le "Premiéléphant" (l'éléphant du premier joueur), qu'il place devant lui avec l'avant de l'animal (côté vert) visible. La partie peut commencer !



Placez les cartes administrateur, les pièces et les jetons de gloire et de karma près de la zone de jeu.



Mélangez les 144 cartes dé, puis formez une pioche que vous placez au centre de la table, **avec leur face action visible** (et non pas leur face dé). Chaque joueur pioche **4 cartes dans cette pile, une par une, pour former sa main**, avec leur face dé visible pour lui.





Exemple :
Mise en place pour 3 joueurs



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs rounds. Au cours de chaque round, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectuant deux tours par round. Puis le round prend fin et le premier éléphant est donné au joueur situé à la gauche du premier joueur actuel.

A son tour, un joueur doit effectuer 1 seule des 5 actions suivantes :

- A) Prendre une carte dé
- B) Prendre une carte bâtiment
- C) Prendre une carte bateau
- D) Prendre une carte marchandise
- E) Prendre une carte action palais

Parfois, il vous sera possible d'effectuer des actions supplémentaires en utilisant des cartes administrateur (voir page 11). Voici le détail de chacune des actions.

A Prendre une carte dé

Pour prendre une carte dé, regardez **dans le coin supérieur droit** des cartes disponibles pour identifier **la couleur du dé au dos**. Mais on ne connaît pas la valeur représentée sur ce dé.



Une fois que vous avez sélectionné une carte du tableau, **ajoutez-la à votre main avec sa face dé visible pour vous**. Vous disposez désormais d'un dé supplémentaire.

Note : Votre main est limitée à 8 dés. Vous n'avez le droit à aucun moment dans la partie d'avoir plus de 8 cartes dé en main. Si une action a pour conséquence d'augmenter la taille de votre main au-delà de 8 cartes, vous devez d'abord vous défausser de suffisamment de cartes avant de récupérer de nouvelles cartes dé.

B Prendre une carte bâtiment

Vous pouvez prendre une carte bâtiment au centre de la table et la placer face visible devant vous. Ces cartes représentent 1 ou 2 bâtiments. Il existe **3 types de bâtiments différents** au total.

Pour pouvoir prendre une carte bâtiment, **vous devez payer le coût indiqué sur cette carte en défaussant un ou plusieurs dés de la couleur demandée**.



Le coût de ces cartes est toujours précisé sous la forme d'un dé de couleur, en bas à gauche de la carte. Défaussez de votre main des dés de cette couleur jusqu'à atteindre au minimum la valeur indiquée. Vous avez le droit de dépasser cette valeur ! Mais si vous ne possédez pas le montant requis, vous ne pouvez pas acheter cette carte.

Alignez toutes les cartes bâtiment que vous achetez au cours de la partie en formant une **rangée de bâtiments** devant vous.

Pour chaque bâtiment présent sur la carte (1 ou 2 bâtiments), recevez immédiatement 1 jeton de gloire. Prenez ce jeton de gloire dans la réserve et placez-le face visible devant vous. Tout autre jeton de gloire acquis par la suite dans la partie sera placé face visible à côté de celui-ci.



Note : Toutes les cartes dé et action que vous dépensez ou défaussez sont toujours placées dans une défausse commune, avec leur face dé visible. Une fois que la pioche est épuisée, cette défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche (avec la face action des cartes visible).

C Prendre une carte bateau

Vous pouvez prendre une carte bateau au centre de la table et la placer face visible devant vous.

Pour acheter un bateau, vous devez défausser **une seule carte, avec un dé qui indique un chiffre précis (1, 2 ou 3)**. La couleur du dé défaussé n'a aucune importance, contrairement à son chiffre. Le coût doit être payé **exactement** et ne peut pas être la somme de plusieurs dés. Un bateau avec un dé de valeur 3 ne peut être payé qu'avec un 3, jamais avec un 1 et un 2.

Alignez toutes les cartes bateau que vous achetez au cours de la partie en formant une **rangée de bateaux** devant vous.

Note : Les bateaux comportent chacun un drapeau numéroté de 1 à 28. Chaque numéro de carte est unique. Les bateaux doivent toujours être placés **les uns à côté des autres dans l'ordre croissant**.

Si jamais vous achetez un bateau avec un numéro inférieur à celui du dernier bateau posé dans votre rangée, vous devez défausser tous les bateaux que vous avez achetés précédemment.



Exemple : Sarah a placé devant elle les bateaux 3 et 17 dans sa rangée de bateaux. Puis elle achète le bateau numéro 12, qu'elle place au bout de sa rangée de bateaux. Puisqu'elle a interrompu sa séquence croissante, elle doit immédiatement défausser les bateaux 3 et 17. Le bateau qui porte le numéro 12 constitue désormais le début de sa nouvelle rangée de bateaux.

Les cartes bateau octroient une récompense à leur propriétaire. Dès qu'un joueur achète une carte bateau, il obtient la récompense indiquée en bas à droite de cette carte.

Les différentes récompenses des bateaux :



2 karmas : Recevez immédiatement 2 jetons de karma, que vous placez devant vous.



2 dés : Ajoutez immédiatement à votre main 2 cartes dé du tableau (n'oubliez pas la limite de cartes en main).



3 pièces : Recevez immédiatement des pièces pour une valeur de 3, que vous placez devant vous.



2 pièces et 1 gloire : Recevez immédiatement des pièces pour une valeur de 2 et un jeton de gloire, que vous placez devant vous.



1 à 2 cartes marchandise : Prenez immédiatement 1 ou 2 cartes marchandise du tableau et placez-les devant vous, face visible, dans votre rangée de marchandises. Si vous choisissez cette carte bateau alors que le tableau ne contient aucune carte marchandise, vous ne récupérez malheureusement aucune marchandise.



1 dé et 1 marchandise : Ajoutez immédiatement à votre main 1 carte dé du tableau (n'oubliez pas la limite de cartes en main). De plus, vous possédez désormais **1 marchandise du type indiqué** tant que ce bateau est présent dans votre rangée de bateaux.



1 gloire + 1 marchandise : Recevez immédiatement 1 jeton de gloire, que vous placez devant vous. De plus, vous possédez désormais 1 marchandise du type indiqué tant que ce bateau est présent dans votre rangée de bateaux.



1 karma + 1 marchandise : Recevez immédiatement 1 jeton de karma, que vous placez devant vous. De plus, vous possédez désormais 1 marchandise du type indiqué tant que ce bateau est présent dans votre rangée de bateaux.



1 carte marchandise + 1 dé : Prenez immédiatement **1 carte marchandise du tableau** et placez-la devant vous, face visible, dans votre rangée de marchandises. De plus, ajoutez immédiatement à votre main 1 carte dé du tableau (n'oubliez pas la limite de cartes en main). Si le tableau ne contient aucune marchandise, vous ne recevez qu'une carte dé.



1 action palais : Prenez immédiatement 1 carte action palais du tableau et utilisez sa fonction (elles seront expliquées par la suite). Si vous choisissez cette carte bateau alors que le tableau ne contient aucune carte action palais, vous ne pourrez pas récupérer de carte.

D Prendre une carte marchandise

Vous pouvez prendre une carte marchandise au centre de la table et la placer face visible devant vous. Les cartes marchandise sont gratuites, vous n'avez pas besoin de défausser de cartes dé pour les acquérir.

Alignez toutes les cartes marchandise que vous achetez au cours de la partie en formant une **rangée de marchandises** devant vous.

Ces cartes représentent **1 ou 2 marchandises différentes**. Il existe **3 types de marchandises**



différents au total : la soie, le thé et les épices, qui sont identifiables grâce à leurs icônes respectifs. Si une pièce est présente sur une carte marchandise, recevez-la immédiatement. Les marchandises elles-mêmes ont également toujours une valeur en pièces. Il s'agit de la somme que vous recevrez si vous vendez ces marchandises. (voir page 9).

Note : On trouve également certaines marchandises sur des cartes bâtiment et des cartes bateau.

E Prendre une carte action palais

Prenez une carte action palais au centre de la table et utilisez-la immédiatement.

Pour acheter une action palais, vous devez défausser **une seule carte avec un dé qui indique un chiffre précis entre 2 et 6**. La couleur du dé défaussé n'a aucune importance, contrairement à son chiffre. Le coût doit être payé **exactement** et ne peut pas être la somme de plusieurs dés. Une action palais avec un dé de valeur 5 ne peut être payée qu'avec un 5, jamais avec un 1 et un 4, ni avec un 2 et un 3. Une fois la carte payée, prenez dans le tableau la carte action palais correspondante et effectuez l'action. Puis **défaussez** cette carte action palais.

Les différentes actions palais :



2: Ajoutez immédiatement à votre main **2 cartes dé** de votre choix du tableau (n'oubliez pas la limite de cartes en main).



3: Recevez immédiatement **2 jetons de karma**, que vous placez devant vous. Ajoutez également à votre main **1 carte dé** du tableau (n'oubliez pas la limite de cartes en main).



4: Gagnez immédiatement **1 pièce pour chaque icône de marchandise visible devant vous**, peu importe la carte sur laquelle elle se trouve (sur des cartes marchandise, bateau ou bâtiment). **Vous n'avez pas à défausser ces cartes : elles restent devant vous jusqu'à ce qu'elles soient vendues.**



5: Recevez immédiatement **1 jeton de karma**, que vous placez devant vous. Recevez également **la récompense bateau** du dernier bateau joué **dans votre rangée ou celle d'un adversaire.**



6: Recevez immédiatement la **première carte de la pioche** et effectuez l'action de cette carte **sans aucun coût supplémentaire.** Les cartes bâtiment, bateau ou marchandise sont placées dans vos rangées correspondantes. Les cartes action palais sont comme d'habitude défaussées après usage.

Trios d'un certain type

Au fur et à mesure de la partie, vous allez former devant vous différentes rangées sous votre piste de score constituée de cartes. Il peut s'agir de rangées de bâtiments, de marchandises ou de bateaux. Mais aussi de cartes administrateur et de jetons de karma placés devant vous.

Dès que vous constituez une série de 3 éléments d'un certain type, un effet se déclenche :

- Si vous placez un **troisième bâtiment du même type** dans votre rangée de bâtiments, vous recevez en premier lieu le ou les jetons de gloire correspondant à cette carte. Puis vous devez défausser les cartes concernées qui com-

portent ce type de bâtiment. En retour, vous recevez une carte administrateur, que vous placez devant vous.

- Si vous placez une carte bâtiment dans votre rangée de bâtiments et que vous possédez alors **l'ensemble des trois différents types de bâtiments**, vous recevez en premier lieu le ou les jetons de gloire correspondant à cette carte. Puis vous devez défausser les cartes concernées qui comportent ces trois bâtiments différents. En retour, vous recevez une carte administrateur, que vous placez devant vous.



- Si vous placez une **troisième marchandise du même type** devant vous (ce qui peut être fait grâce à une carte marchandise, mais aussi grâce à une carte bateau ou bâtiment), vous devez additionner les valeurs en pièces qui correspondent aux marchandises de ce type (et seulement ces valeurs-là !), puis recevoir cette somme sous forme de pièces, que vous placez face visible devant vous. Puis vous devez défausser les cartes concernées qui comportent cette marchandise (qu'il s'agisse de cartes marchandise, bâtiment ou bateau).

- Si vous placez une **troisième marchandise différente** devant vous (ce qui peut être fait grâce à une carte marchandise, mais aussi grâce à une carte bateau ou bâtiment), vous devez additionner les valeurs en pièces de trois marchandises différentes (et seulement ces valeurs-là !), puis recevoir cette somme sous forme de pièces, que vous placez face visible devant vous. Puis vous devez défausser les cartes concernées qui comportent ces trois types de marchandises (qu'il s'agisse de cartes marchandise, bâtiment ou bateau).



- Si vous placez un **troisième bateau dans l'ordre croissant** dans votre rangée de bateaux, vous obtenez immédiatement la récompense spécifiée sur cette carte de bateau. Puis vous devez défausser l'ensemble de ces trois cartes bateau. En retour, vous recevez une carte administrateur, que vous placez devant vous.
- Si vous recevez un **troisième jeton de karma**, remettez l'ensemble de ces trois jetons inutilisés dans la réserve. En



retour, vous recevez une carte administrateur, que vous placez devant vous.

➔ Si vous recevez une **troisième carte administrateur**, remettez l'ensemble de ces trois cartes inutilisées dans la réserve. En retour, vous recevez deux jetons de gloire, que vous placez devant vous.



Note : Les cartes qui comportent deux bâtiments ou deux marchandises peuvent déclencher deux effets à la fois. Par exemple, deux séries de trois bâtiments identiques ou deux séries de marchandises identiques. Dans ce cas, les deux effets s'appliquent. Puis toutes les cartes concernées par ces effets sont défaussées.

Par contre, si une marchandise ou un bâtiment peut déclencher deux effets différents, mais en étant à chaque fois nécessaire pour ces deux effets, vous devez choisir un des deux effets. Par exemple, si vous pouvez à la fois vendre trois marchandises identiques ou trois marchandises différentes grâce à une carte soie que vous venez de récupérer, vous devez décider lequel des deux lots vous souhaitez vendre. Probablement la série qui vous rapportera le plus de pièces.

Exemple



Julien possède déjà deux cartes dans sa rangée de bâtiments, qui comportent chacune un bâtiment rouge et un bâtiment jaune. A son tour, il récupère une autre carte bâtiment avec un bâtiment rouge et un bâtiment jaune. Cela déclenche deux effets à la fois : trois bâtiments rouges et trois bâtiments jaunes. Julien défausse ces trois cartes et reçoit deux cartes administrateurs.



Anna possède déjà deux cartes dans sa rangée de bâtiments, qui comportent chacune un bâtiment rouge. Elle a également dans sa rangée de marchandises deux marchés qui proposent du thé : un d'une valeur de 2 et l'autre d'une valeur de 1. A son tour, Anna récupère une carte bâtiment qui comporte un bâtiment rouge et une marchandise :



du thé, d'une valeur de 3. Cette carte déclenche deux effets à la fois : trois bâtiments rouges et trois thé. Anna défausse ces trois cartes bâtiment ainsi que ces deux cartes marchandise, et reçoit une carte administrateur et 6 pièces pour la vente de son thé.



Simon possède déjà quatre cartes dans sa rangée de bâtiments : deux qui comportent chacune un bâtiment jaune et deux autres qui comportent chacune un bâtiment rouge. A son tour, il récupère une carte bâtiment avec un bâtiment jaune et un bâtiment blanc. Cette carte peut déclencher deux effets : trois bâtiments identiques ou trois bâtiments différents. Cependant, puisque l'un des trois bâtiments jaunes présents devant Simon est nécessaire pour déclencher les deux effets, il ne peut en déclencher qu'un des deux et ne recevra qu'une seule carte administrateur. Simon choisit de déclencher l'effet des trois bâtiments différents et défausse donc la carte qu'il vient d'acquérir comportant un bâtiment jaune et un bâtiment blanc, ainsi qu'une carte avec un bâtiment rouge. Il peut conserver devant lui ses deux cartes comportant un bâtiment jaune et une carte comportant un bâtiment rouge.



Le karma



Vous pouvez utiliser les jetons de karma que vous avez reçus comme récompense ou bonus, et qui se trouvent devant vous, afin de modifier les valeurs des dés qui se trouvent sur vos cartes.

Chacun de ces jetons de karma peut augmenter ou réduire de 1 la valeur d'un dé. Par exemple, si vous possédez une carte dé de valeur 3, vous pouvez utiliser un jeton de karma pour acheter une carte bateau qui coûte 2 ou une carte action palais qui coûte 4. Vous pouvez aussi dépenser du karma pour acheter un bâtiment en augmentant de 1 la valeur de votre carte dé. Plusieurs jetons de karma peuvent être appliqués à une même valeur de dé, mais cette valeur ne peut pas excéder 6 ou descendre en dessous de 1. Remettez les jetons de karma ainsi utilisés dans la réserve. **Note** : Si vous recevez un troisième jeton de karma, n'oubliez pas que vos 3 jetons inutilisés doivent retourner aussitôt dans la réserve. Et qu'en compensation, vous recevez une carte administrateur.

cartes de la pioche (en respectant la limite de cartes en main). Puis remettez l'administrateur utilisé dans la réserve. Ceci n'est pas une action : vous pouvez le faire **en plus** de votre tour normal.

Vous pouvez récupérer et utiliser des cartes administrateur à n'importe quel moment de votre tour. Il est possible d'utiliser plusieurs administrateurs dans un même tour.

Note : Si vous recevez un troisième administrateur, n'oubliez pas que vos 3 cartes administrateur non utilisées doivent retourner aussitôt dans la réserve. Et qu'en compensation, vous recevez deux jetons de gloire.

Les administrateurs



Vous pouvez utiliser une carte administrateur de trois façons différentes. Elle vous permet d'effectuer **une seule des trois actions suivantes** à la fois. A vous de choisir :

- ➔ **1. Action supplémentaire** : Quand votre tour doit normalement prendre fin, vous pouvez décider de remettre une de vos cartes administrateur dans la réserve afin de rejouer. Vous effectuez alors une action supplémentaire selon les règles habituelles, avant de passer la main au joueur suivant.
- ➔ **2. Dé joker** : Vous pouvez jouer une carte administrateur, seule ou combinée à une de vos cartes dé, en indiquant la valeur (de 1 à 6) et la couleur de ce joker. Puis remettez cet administrateur dans la réserve.

Exemple : Karine a dans sa main une carte dé bleue de valeur 5. Elle y associe un administrateur comme joker pour remplacer un 6 bleu, ce qui lui permet de prendre une carte bâtiment qui a un coût bleu de 11.

- ➔ **Deux dés supplémentaires** : Recevez deux nouvelles cartes dé, mais qui ne proviennent pas du tableau au centre de la table. Prenez à la place les deux premières

Fin de tour

Une fois que chaque joueur a joué un tour, c'est à nouveau au premier joueur de jouer. Juste avant de rejouer, il retourne le Premiéléphant sur son autre face et reçoit immédiatement un jeton de karma. Puis le second tour du round peut alors commencer.

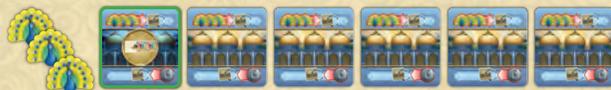


Fin de round

Après le second tour, une fois que chaque joueur a joué ses deux tours, le round prend fin. Pour le round suivant, le tableau est complété pour compter à nouveau 12/16/20 cartes (en fonction du nombre de joueurs). Autrement dit, les cartes inutilisées du round précédent restent en place sur la table. Le Premiéléphant est donné au joueur suivant en sens horaire, face avant visible, et un nouveau round peut commencer.

Jetons de gloire et pièces

Lorsqu'un joueur accumule **3 jetons de gloire**, il les remet dans la réserve et retourne immédiatement, du côté jour vers la face nuit, la carte de la piste de score située le plus à gauche et encore non retournée.



Lorsqu'un joueur accumule **6 pièces**, il les remet dans la réserve et retourne immédiatement, du côté jour vers la face nuit, la carte de la piste de score située le plus à droite et encore non retournée.



Différents bonus se trouvent sur la face nuit, que vous obtenez au moment où vous retournez les cartes.

Variante : Après quelques parties, vous pouvez placer dès le départ les cartes avec leur face nuit visible et choisir l'ordre dans lequel vous obtiendrez les bonus. Il vous suffira alors de retourner une carte utilisée sur sa face jour. En vous permettant de planifier l'enchaînement de vos bonus, cette variante rend le jeu plus stratégique.

Les différents bonus :



2 karmas : Recevez immédiatement 2 jetons de karma et placez-les devant vous.



2 pièces ou 1 action palais : Recevez immédiatement 2 pièces et placez-les devant vous. A la place, vous pouvez prendre une action palais encore disponible dans le tableau et l'effectuer gratuitement.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur retourne sa sixième carte de la piste de score, déclenchant ainsi la fin de la partie. On finit uniquement le tour en cours jusqu'au dernier joueur (que cela termine ou non le round en cours), pour que chacun ait joué le même nombre de tours. Le joueur qui a retourné toutes les cartes de sa piste de score gagne la partie.



1 gloire ou 1 bateau : Recevez immédiatement 1 jeton de gloire ou choisissez une carte bateau encore disponible dans le tableau et placez-la dans votre rangée de bateaux. Vous obtenez la récompense indiquée sur ce bateau.



1 administrateur : Recevez immédiatement une carte administrateur et placez-la devant vous.



2 dés : Prenez immédiatement 2 cartes dés de votre choix dans le tableau et ajoutez-les à votre main (n'oubliez pas la limite de cartes en main).



Tour supplémentaire : A la fin de votre tour, jouez un tour supplémentaire.

Offre d'actions (tableau de cartes) épuisée

Dans le cas peu probable où l'offre d'actions au centre de la table serait complètement vide au début du tour d'un joueur, révélez les quatre premières cartes de la pioche pour constituer une nouvelle offre (réduite) d'actions, dans laquelle les joueurs pourront se servir. Si nécessaire, répétez ce tirage de quatre cartes, jusqu'à ce que le round se termine normalement et que le tableau soit à nouveau complété à 12/16/20 cartes.

Si au terme du dernier tour plusieurs joueurs ont réussi à retourner les 6 cartes de leur piste de score, chaque joueur à égalité fait le décompte des jetons de gloire et des pièces qui lui restent. Chaque jeton de gloire vaut 2 points et chaque pièce vaut 1 point. Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie. Si l'égalité persiste, c'est le joueur à qui il reste le plus de jetons karma qui l'emporte.