

# – RAJAS OF THE – GANGES

A Gangesz királyai  
2–4 játékos részére, 12 éves kortól

## JÁTÉKELEMEK



1 db (kétoldalas) játéktábla  
(2 játékosnak, illetve  
3 és 4 játékosnak)



–4 db  
tartománytábla



4 db  
„Káli-szobor” (színenként  
tábla



48 db

dobókocka  
(színenként  
12 db)



64 db  
tartománylapka  
(színenként  
16 db)



24 db munkás  
(színenként 6 db)



4 db  
hajó  
(színenként  
1 db)



4 db  
pénzjelző  
(színenként  
1 db)



1 db kezdőjátékos-  
jelölő elefánt

(az első játék előtt össze kell állítani)



2 db takarólapka  
(3 személyes  
játékhoz)



4 db  
jutalomjelző  
korong



20 db fakocka

(színenként 5: 4 db a fejlesztések,  
1 db a karmapontok jelölésére)



4 db hírnévjelző  
elem (színenként 1 db)



30 db jövedelemlapka  
(8 db fehér, 9 db sárga,  
6 db piros, 7 db barna)



8 db folyólapka

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok feladata az, hogy a munkásaik és összegyűjtött dobókockáik segítségével fejlesszék tartományaikat. A játékot a **megszerzett hírnév és pénz kombinációjával lehet megnyerni**. A hírnevet és a pénzt jelző pontozó-sávok párhuzamosan futnak a tábla peremén, de a jelzők rajtuk ellentétes irányba mozognak. A hírnévjelző az óramutató járásának megfelelően, a pénzjelző azzal ellentétesen mozog. Ahogy a játékosok építkeznek és terjeszkednek, egyszerre igyekeznek hírnévre és pénzre szert tenni, és elérni, hogy a két jelölőjük útja keresztezze egymást. Az a játékos, akinek a két jelölője egymás fölé ér vagy akár el is hagyja egymást, jó eséllyel megnyeri a játékot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## ELŐKÉSZÍTÉS

a) Helyezzétek a **jáértéktáblát** az asztal közepére a megfelelő oldalával felfelé, aszerint, hogy hányan játszatok („2 játékos” vagy „3 és 4 játékos” oldal). Három játékos esetén a **takarólapkákkal** fedjétek le a megjelölt mezőket: Ezekre nincs szükség: a sárga, piros és barna jövedelemlapkákat (ezeket csak a Navaratna játékváltozatban vesszük elő) és a 8 folyólapkát (ezek a Ganga modul részei) egyelőre tegyétek vissza a dobozba.



b) Helyezzétek a 48 db **dobókockát** a tábla mellé, közös készlet gyanánt.

c) Válogassátok külön a **tartománylapkákat**: először szín, majd a hátukon lévő állatminta szerint (kígyó, tehén, tigris), 12 kupacot képezve. Külön-külön keverjétek meg a kupacokat, és képpel felfelé tegyétek a tábla mellé, hogy minden játékos jól lássa azokat.



d) Keverjétek meg a 8 db fehér jövedelemlapkát, és képezzetek képpel lefelé fordított paklit belőlük a templomon.



e) Minden játékos kap egy tartománytáblát és a választott színében játékoskellékeket: egy db Káli-szobrot, 6 db munkást, 1 db hajót, 5 db fakockát (karma és fejlesztések), 1 db pénz- és 1 db hírnévjelzőt, valamint 1 db jutalomjelzőt, amit majd a pénzsávra kell helyezni.



f) Helyeztetek 3-3 **munkást** a táblán megjelölt helyekre a pontozósávokon (hírnév: 15, pénz: 20) és a folyóra (a hídra).



g) A **Káli-szobrot** és a **tartománytáblát** a képen megjelölt felével felfelé helyezzétek magatok elé.



h) Minden játékos helyezze le 3 **munkását** a Káli-szobra mellé.

i) Tegyétek **hajóitokat** a folyón a kezdőmezőre.



j) Helyeztetek 1-1 **fakockát** a karmamezőn az 1-es érték mellé.



k) Tegyetek 1-1 **fakockát** minden „Épületfejlesztés” tekercs bal szélső oszlopára (2 hírnévpontérték).



l) A **hírnévjelzőiteket** tegyétek a 0 értékre a hírnévsávon.



m) A **jutalomjelzők** a pénzsáv első jutalompontjára kerülnek (12-es mező), a kék oldalukkal felfelé.

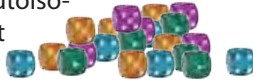


n) Minden játékos kap 1-1 kockát minden színből. Ezekkel most kell dobni, és a dobott értéket megtartva el kell őket helyezni Káli bármelyik üres tenyereiben.



o) Az a játékos, aki a legkisebb összértéket dobta a kockákkal, megkapja a **kezdő-játékost jelölő elefántot**, és a **pénzjelzőjét** a 3-as értékre teszi a pénzsávon.

Döntetlen esetén az kapja az elefántot, aki a legutóbb evett indiai ételt. A tőle balra ülő játékos (aki utána következnek majd) a 4-es, a következő az 5-ös stb. értékre teszi a jelzőjét. Vagyis aki az első fordulóban utolsóként cselekszik, az kapja a legtöbb pénzt kezdéskor.



## A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón át tart, amelyek mindegyike több szakaszból áll. Egy szakasz során a kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásával megegyező sorrendben a játékosok mindegyike lehelyez egyetlen munkást a táblára, kifizeti a cselekedete költségeit, ha szükséges, és végrehajtja a választott akciót. Ez addig folytatódik, amíg mindenki fel nem helyezte az összes elérhető munkását a táblára. Ekkor minden játékos visszaveszi a tábláról a munkásait, és új forduló kezdődik.

A munkásokat a tábla alábbi területeire lehet letenni:

- I. A **kőfejtőbe**, aminek segítségével építkezhetünk a tartománytáblánkon.
- II. A **piacra**, aminek segítségével a piacaink pénzt hoznak nekünk.
- III. A Nagy Mogul **palotájába**, amiért cserébe különböző előnyökhöz juthatunk.
- IV. A **kikötőbe**, hogy a folyón végighajózva elérjük annak jövedelmező mezőit.

A kőfejtőben és a kikötőben a lehelyezés sorról sorra történik, balról jobbra haladva. A piac és a palota esetében a játékosok szabadon választhatják meg, melyik mezőre szeretnének munkást helyezni.

A hírnév- és vagyonsávon való előrehaladással, valamint a tartományuk bővítésével a játékosok különleges jutalmakhoz is juthatnak.

## MUNKÁSOK LEHELYEZÉSE ÉS A MEGFELELŐ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A munkások lehelyezésekor az alábbi sorrendet kell betartani:

1. A játékos lehelyezi a munkását
2. Kifizeti a költségeket: pénzt és/vagy kockát
3. Végrehajtja az akciót

A költségekről: Attól függően, melyik akciómezőre helyezi a munkását a játékos, előfordulhat, hogy az akció végrehajtása előtt ki kell fizetnie annak költségét. Néhány akció ingyenes, másokért cserébe kockával vagy pénzzel kell fizetni. Az, hogy egy adott akció mennyibe kerül, mindig az aktuális mezőn van feltüntetve.



ingyenes



1 pénz



1 db kocka a megfelelő színből

Minden egyes akciómezőn csak egyetlen munkás állhat. A kockákat sosem a táblára kell helyezni, az elköltött kockák a (közös vagy személyes) készletbe kerülnek vissza.

**Pénz fizetése akcióért:** minden alkalommal, amikor egy akciónak pénzköltsége van (pl. a kikötőben vagy a kőfejtőben), a játékos a pénzsávon a költségnek megfelelő pontnyit viszalépteti a jelzőjét. Ha a jelző a 0 értéken áll, a játékosnak nincs pénze, ekkor átmenetileg nem hajthat végre olyan akciót, ami pénzbe kerül.

Ugyanez igaz akkor is, ha **dobókockával kell fizetni:** ha nincs megfelelő színű vagy értékű dobókocka a játékos birtokában, nem választhatja az adott akciót.



A **dobókockák** a legfontosabb erőforrások a játékban. **Minden alkalommal, amikor a játékos kap egy dobókockát a közös készletből, azonnal dob vele, és a dobott értéket megtartva helyezi azt a saját készletébe,** vagyis Káli tenyerébe. A kocka értéke a dobott értéknek felel meg (1-től 6-ig).



**FIGYELEM!** Minden játékos csak annyi kockát birtokolhat, ahány nyitott tenyere van Kálinak. Ez az alapjáték esetében **maximum 10 dobókockát** jelent. Abban az esetben, ha egy játékosnak nincs elegendő szabad helye a Káli szobrán, akkor vagy kevesebb kockát vesz magához, vagy vissza kell tennie korábban szerzett kocká(ka)t a közös készletbe, mielőtt újabbakat választana.



Ha a kiszemelt színű kockából nincs több a közös készletben, a játékos pillanatnyilag nem vehet magához ilyen színű kockát.



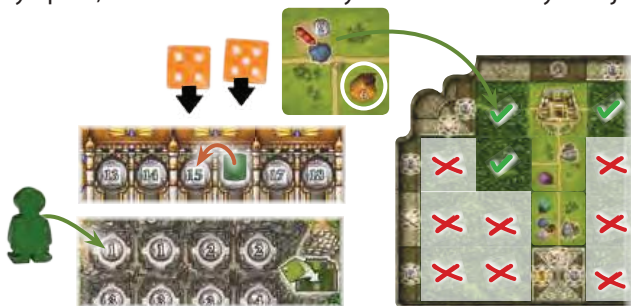
## ÉPÍTÉS (KŐFEJTŐ)

**Helyezz egy tartománylapkát a tartománytáblára, és gyűjts érte hírnévpontokat és/ vagy pénzt.**

A tartomány fejlesztéséhez a játékosoknak a kőfejtőbe kell munkást küldeniük. Ezért az akciómezőtől függően a játékosok 1–4 pénzt fizetnek a pénzsávon. Cserébe felépíthetnek **egy** az elérhető 12 tartománylapka közül. A lapkák bal felső sarkában látható, milyen kockával mennyi az a legkisebb pontérték, amit ki kell fizetniük, hogy megkaphassák a lapkát. Ekkor a játékos visszateszi a megfelelő színű kockát vagy kockákat a közös készletbe.

A visszatett kockák összértékének el kell érnie vagy meg kell haladnia a lapkán látható számot. Ez azt jelenti, hogy ha egy lapkán egy kék színű kockában egy 7-es szám látható, a játékos fizethet például egy 3-as és egy 5-ös értékű kék kockával érte.

A költségeken kívül a lapkákon utak, épületek és/vagy piacok láthatók. Ha egy játékos megszerez egy tartománylapkát, azt azonnal le kell helyeznie a tartománytáblájára.



*Példa: Gerda elhelyezi egy munkását a kőfejtőben, amiért 1 pénzt fizet. Ez után visszatesz 2 db narancssárga kockát a közös készletbe). Ekkor felveheti a **narancssárga 9-es** tartománylapkát, és a rajta látható utat összekapcsolja egy már meglévő útjával a tartománylapkáján.*

## A tartománytábla

A tartománytábla jelzi azt a területet, amit a játékos rádzsaként az ellenőrzése alatt tart, és iparkodik kiterjeszteni. A kiindulási pont, a palota, a tábla felső részén, középen helyezkedik el. Innen három úton lehet elindulni. Minden alkalommal, amikor a játékos új tartománylapkát helyez el a tábláján, a rajta lévő útnak kapcsolódnia kell egy már meglévőhöz, azon keresztül pedig a palotához. A lapka bármilyen módon elforgatható, és úgy is le lehet helyezni, hogy közben zsákutcává alakít egy korábbi utat. Nem szükséges minden útnak vezetnie valahová, az egyetlen fontos kitétel, hogy minden lapkától **legalább egy út** a palotához vezessen. A lehelyezett lapkákat később nem



lehet átrendezni. A lerakásnál érdemes figyelni, hogy a játékos ne vágjon el minden korábbi utat, így több nyitott lehetősége marad a későbbiekben azok folytatására.

**Különleges jövedelem:** a tartománytábla tartománytábla szegélyére különleges különleges jövedelemszerzési lehetőségek kerültek (ezek jelképezik azokat a külön bevételeket, amikhez kereskedelmi utak kiépítésével jutott a játékos). Amint ezek bármelyikéhez utat vezet a játékos, **a lapka kiértékelése után** (lásd alább) megkapja a feltüntetett extra bevételt.

**Példa:** *János* egy T-elágazású lapkát helyez a bal sarokba. Ezzel mindkét jövedelemmezőt összeköti a palotájával, cserébe elvehet 1 szabadon választott színű dobókockát a közös készletből, valamint kap 5 pénzt, amiért a pénzsávon haladhat előre 5 lépést.



Természetesen egy lapka úgy is lehelyezhető a tábla szélén, hogy nem vezet út a szomszédos jövedelemmezőhöz, ebben az esetben viszont a játékos nem jogosult az extra bevételre sem.

Egy-egy tartománylapka lehelyezése után a játékos azonnal kiértékeli azt, és megkapja az utána járó hírnévpontot és/vagy pénzt. Néhány lapkán egy vagy két piac sátor látható a kereskedelmi áruk egyikével (selyem, tea vagy fűszerek) egy meghatározott pénzüsszeggel, más lapkákon egy vagy két épület található (templom, palota, erőd vagy malom); megint másokon a kettő valamilyen kombinációja van.

Ha a lehelyezett lapkán egy vagy két **piac** található, a játékos azonnal megkapja a rajta feltüntetett pénzüsszeget. Ha egy vagy két **épület** van a lapkán, a játékos 2, 3 vagy 4 hírnévpontot kap érte, attól függően, hogy a fejlesztéseket jelölő kockája az adott épület tekercsén melyik sávban áll.

### Az épületek fejlesztése

Mind a **négyféle épület**, amelyet a játékosok a tartományukon építhetnek, megtalálható a játéktáblán is. A játék kezdetén a játékosok fejlesztést jelölő kocka épület első szintjén, az első sávban állnak – vagyis két hírnévpont jár egy épület megépítéséért, illetve 4 pont, ha kettőt épít a játékos.

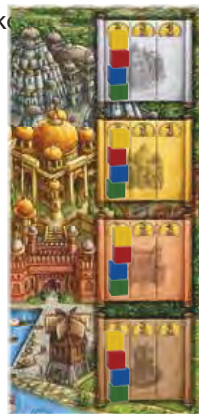


A fejlesztések lehetővé teszik, hogy a játékos fejlesszen az építési tudásán, és, hogy egy-egy épület megépítésével 3 (vagy akár 4) hírnévpontot szerezzen a későbbi építések során.

Fejlesztéshez a **rádzsa** befolyásán keresztül lehet hozzájutni a palotában, egy 4-es pontértékű kocka elköltésével (lásd: 8. oldal, „Lakosztályok”).



Másik lehetőségként a **folyó megfelelő mezőjére** lépve is szerezhetnek fejlődést a játékosok. A hírnévpontozósávon az 5-ös értékű **jutalommezőn** áthaladva vagy a tartománytáblán a megfelelő jövedelemjelzőhöz utat építve további automatikus fejlesztéshez jut





a játékos. Amikor a játékos jogot szerez a fejlesztésre, kiválaszt egyet a négy épülettípus közül, és a fejlesztéskockáját egy sávval jobbra tolja.

**Figyelem!** A fejlesztések nincsenek hatással a már megépült épületekre, csak azokra, amelyek majd **ez után** épülnek.



**Példa:** A János által választott lapkán két épület látható. Ezek megépítéséért 5 hírnévpont a jutalma, mert a templomért 2, a malomért 3 pontot kap – ez utóbbit egy korábbi körben fejlesztette. A lapka lehelyezésével összekötötte a palotáját egy jövedelemmezővel, ezért – miután megkapta a lapkáért aa pontokat – elvehet egy tetszőleges színű kockát a készletből, és fejlesztheti valamelyik épülettípusát.



### ÜZLETELÉS (PIAC)

**Gyűjts pénzt a tartományodon található piacok után**  
Minden alkalommal, amikor egy játékos munkást helyez egy piacmezőre, jövedelme keletkezik a tartományán épült piacok után. A piacok mellett háromféle kereskedelmi áru áru jelenhet meg:



selyem



tea



fűszerek



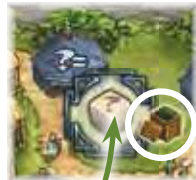
Ezekhez kapcsolódóan a játéktáblán kétféle piacmező látható:  
A válogatott áruk piacán a játékos minden terméktípusból pontosan egy után egy után megkapja a bevételt, tehát összesen legfeljebb három piac után.



**Példa:** Gerda tartományában 4 piac van – három tea és egy selyempiac. Ha az egyik munkását erre a piacmezőre teszi, összesen két piac után kap pénzt: a selympiacért és a három teapiac egyikéért. A nyeresége ez alapján 5 lépés a pénzsávon.



A különleges piacok választása esetén a játékosnak egy bármilyen kockát is ki kell fizetnie, és **az általa választott egyetlen termék piacából** annyi után keletkezik bevétele, amennyi a kocka értéke.



**Példa:** Gerda a teapiacra helyezte a munkását, és beadott egy 4-es pontértékű kockát, így mind a három teapiacát kiértékelheti, amiért 7-et léphet a pénzt jelző skálán.

**Figyelem!** A három- és négy személyes játékban fordulónként egy játékos csak egyetlen munkását helyezheti a válogatott áruk piacára. Vagyis ha egy játékos már választotta ezt a piacot, akkor a másik mező nem elérhető számára a következő fordulóg. Azt azonban egy másik játékos még választhatja. A különleges piacok akciójára vonatkozóan nincs ilyen korlátozás, a többi típust kiválaszthatja ugyanaz a játékos egy fordulón belül is.



### LEHETŐSÉGEK A PALOTÁBAN

#### Szükség esetén egy kocka befizetésével juss előnyökhöz

Ha a játékos a Nagy Mogul palotájába helyezi munkását, ingyen is juthat akcióhoz, vagy szükség esetén meghatározott színű vagy értékű kockával kell fizetnie.

A palotában a következő helyszínek közül lehet választani:

**A külső terasz** (ingyenes): A játékos kap 2 pénzt, valamint újradobhatja bármennyi kockáját (ez utóbbi nem kötelező).



**A terasz** (ingyenes): A játékos elvesz egy, a mezőn jelzett színű kockát.





**Példa:** *János* elvesz a közös készletből egy narancssárga kockát, dob vele, majd Káli-szobrának a tenyerére helyezi azt.



**Az erkélyek** (ár: 1 db meghatározott színű kocka): A játékos egy, a mezőn feltüntetett színű kockáért cserébe kap 2 db, az előzőtől eltérő színű kockát.



**Példa:** *Gerda* visszatesz egy kék kockát a közös készletbe (a dobott érték most nem számít), és elvesz 2 db narancssárga kockát, dob velük, majd rögtön Káli-szobrának a tenyerére helyezi azokat.



**A lakosztályok** (ár: 1 db, pontosan meghatározott értékű kocka)

**A Nagy Mogul:** egy 1-es értékű kockáért cserébe a játékos kap 2 hírnévpontot, és megszerzi a kezdés jogát a következő fordulóra.

**A táncos:** egy 2-es értékű kockáért cserébe a játékos kap 2 db szabadon választott kockát a közös készletből, valamint húz egyet a lefordított szürke jövedelemlapok közül. Az azon található extra bevételt rögtön meg is kapja (ez lehet 1 kocka, 3 pénz, 1 épületfejlesztés vagy egy karma), ez után a jövedelemlapját félre kell tenni, dobópaklit képezve belőle. Ha a közös készletből elfogynak a lapok, akkor a félretetteket összekeverve új húzópaklit kell képezni.

**A jógi:** egy 3-as értékű kockáért cserébe a játékos két karmát kap, és egy szabadon választott kockát a közös készletből (a karmáról szóló részt lásd a 12. oldalon).

**Man Singh rádzsa:** egy 4-es értékű kockáért cserébe a játékos fejlesztheti valamelyik épülettípusát, és kap három pénzt.



**Az építőmester:** Egy 5-ös értékű kockáért cserébe a játékos lefedheti egy korábban letett tartománylapkáját egy, a készletből vett másikkal. Az átépítés után minden tartományról továbbra is a palotához kell vezetnie legalább egy útnak. Ha a játékosnak nincs megfelelő kockája vagy nincs olyan tartománylapka, amely eleget tenne a feltételnek, ez az akció nem választható.

**Fontos:** Az újonnan épített tartománylapka értéke nagyobb kell, hogy legyen az átépített lapkéénál, a játékosnak a különbség értékében kell beadnia 1 (vagy több) kockát az új lapka színében. Fizethet többet is a különbségnél.



**Példa:** *János* betesz a közös készletbe egy zöld színű, 5-ös értékű kockát. Szeretné átépíteni a narancssárga 4-es lapkáját egy lila 6-ossal. Ezt egy, legalább 2-es értékű lila kocka kifizetésével teheti meg, a korábbi lapkára lerakva az új lapkát.



Egy korábbi tartománylapka letakarásakor a tartomány határán lévő extra jövedelmet nem kapja meg újra a játékos, és minden tartománylapka csak egyszer építhető át.

**A portugál:** Egy 6-os értékű kockáért cserébe a játékos pontosan 6 üres mezőt léphet előre a folyón, és megkapja a mező szerinti bevételét.

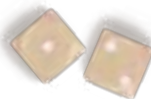
**Fontos!** Ha a játékos már csak 6-nál kevesebb lépést tudna megtenni a folyón, ezt az akciót nem választhatja.



#### IV. HAJÓZÁS (KIKÖTŐ)

**Egy 1-es, 2-es vagy 3-as értékű kockáért a játékos megtehet legfeljebb 3 lépést a folyó szabad mezőin.**

A hajózás csak egy 1-es, 2-es vagy 3-as értékű kocka közös készletbe visszatételével használható.



Minden alkalommal, amikor a játékos ezt a lehetőséget választja, és lerak egy munkást a kikötőbe, a hajóját legfeljebb 3 üres mezőnyit mozgathatja előre a folyón, a kocka értékétől függően. A kikötőbe több munkás is állítható. Az első játékosnak az akció nem kerül pénzbe, a későbbi munkások után 1 vagy 2 pénz fizetendő.



1-es értékű kockáért egy, 2-es értékű kettő, 3-as értékűért három üres mezőt léphet előre a játékos. A lépések számolásakor azokat a mezőket, amelyeken más játékosok hajója áll, ki kell hagyni. Ennek megfelelően egy mezőn mindig csak egy hajó állhat. Ez alól az indulómező és a folyó utolsó mezője a kivétel, ahol több hajó is horgonyozhat egyszerre.

A játékos rögtön megkapja a bevételt az után a mező után, ahol megáll a hajójával.



**Példa:** *János* egy munkást helyez a kikötőbe, amiért 1 pénzt fizet. Visszatesz a közös készletbe egy 2-es értékű kockát, és hajójával 2 mezőt halad előre. A számolásakor nem veszi figyelembe azt a mezőt, ahol egy másik játékos sárga hajója áll. A mező, amelyen megállt, egy épületfejlesztést tesz neki lehetővé, ezért a szélmalom tekercsén levő fejlesztéskockáját a 3-asról a 4-es sávba mozgatja.

## A folyón szerezhető bevételek magyarázata:

A játékos elvehet két tetszőleges kockát a közös készletből, dob velük, majd Káli-szobra tenyerébe helyezi azokat.



A játékos 2 szinttel növeli meg a karmáját (a karmáról szóló részt lásd a 12. oldalon).



A játékos jutalma a mezőn jelzett mennyiségű pénz, amit a pénzsávon lépve kap meg.



A játékos kiválaszthat és azonnal végrehajthat egyet a palota 2–6. lehetőségei közül (táncos, jogi, rádza, építőmester, portugál) anélkül, hogy oda munkást helyezne vagy kockát tenne vissza a közös készletbe. Olyan akció is választható, ahol már áll munkás.



Minden jelenleg meglévő karmapont után a játékos egy dobókockát kap a mezőn jelzett színűből (vagyis 0–3 dobókocka a jutalma).



A játékos jutalma a mezőn jelzett mennyiségű hírnévpont, amit a hírnévkálán lépve kap meg.



A játékos fejlesztheti valamelyik épülettípust (pl. a templom tekercsén a 2-es sávból a 3-as sávba mozgatja a fakockáját).



A játékos minden, a tartományán már felépített piac után 1 pénzt kap (ha például 5 piaccal rendelkezik, 5 mezőt léphet előre a pénzsávon).



A játékos végrehajthat egy \*válogatott áruk piaca\* pontozást a tartományán található piacok alapján, begyűjtve a pénzt akár három különböző piacért is (ld. a piacok magyarázatát a 7. 8. oldalon).



A játékos végrehajthat egy **különleges áruk piaca** akciót a tartományán található piacok alapján, legfeljebb a mezőn jelzett számú piac esetében. Ha például négy selyempiacot épített korábban, mind a négy után megkaphatja a bevételét, amit a pénzsávon lépve jelez. Ezért az akcióért nem kell dobókockával fizetnie (a piacok kiértékeléséről szóló részt lásd az 7., 8. oldalon).



A játékos kap egy hírnévpontot minden épülettípus eddigi fejlesztése után. Ha például már összesen háromszor fejlesztette az épületeit, akkor három hírnévpont a jutalma, amit a hírnévsávon előrelépve jelez.



A játékos két pénzt kap minden épülettípus eddigi fejlesztése után. Ha például már összesen háromszor fejlesztette az épületeit, akkor hat pénz a jutalma, amit a pénzsávon előrelépve jelez.



A játékos két hírnévpontot kap minden karmapontja után, amit a mezőre lépés pillanatában birtokol. Ha például jelenleg 2 karmapontja van, 4 mezőt léphet előre a hírnévsávon.



Ha a játékos elérte a **folyó utolsó mezőjét**, nem választhatja a hajózás akciót.

## KARMA

**Egy karmapont elköltésével a játékos egyetlen kockáját az átellenes oldalára fordíthatja.**

A karma segítségével a játékosok befolyásolhatják kockáik dobott értékét. Egy karmapont segítségével a játékos a Káli-szobrán **bármelyik kockáját az ellentétes oldalára fordíthatja**, amikor úgy látja szükségesnek. Így lehet az 1-es értékből 6, vagy fordítva, a 2-esből 5 stb.

A játék elején a játékosoknak 1 karmapontjuk van. A játék során lehetőségük van továbbiakat gyűjteni, például munkás helyezésével a jögi lakosztályába (lásd: 6. oldal: lakosztályok - a jögi) vagy ha a hajójával egy karma jelzésű folyómezőn áll meg (lásd: 7. oldal, Hajózás).



Ezen kívül a hírnévsáv egy jutalommezőjének elérésekor (24-es mező) vagy átlépésekor két ponttal növeli a karmájának számát. A karmák maximális száma 3, ennél nem lehet több. Karmapont elköltéséhez **nem kell munkást** lehelyezni, a karmát bármikor használhatja a játékos a köre során, amikor kockát tesz vissza a közös készletbe. Minden egyes karmapont elköltésekor a karmapontokat jelölő fakockát egy sávval lejjebb kell mozgatni. A karmapontok el is fogyhatnak.

## ÚJ MUNKÁSOK

**A játékosok a pontozósávokon vagy a folyón történő előrehaladással új munkásokra tehetnek szert.**

A játék elején minden játékosnak 3 aktív munkása van, akikről rendelkezhet. A játék folyamán legfeljebb két további munkáshoz juthatnak. Ha elég messzire jutottak a pontozósávok valamelyikén (pénzsáv: 20-as mező, hírnévsáv: 15-ös mező) vagy a folyón (híd), felvehetik az oda előkészített munkásukat.



**Fontos: Amint egy játékos megszerezte a második inaktív munkását (függetlenül attól, hogy valamelyik sávról vagy a folyóról), az utolsó inaktív munkását le kell venni a tábláról, és az kikerül a játékból.**

Mind a hírnév- és a pénzsávon, mind a folyón egy-egy olyan mező található, ahol a játékosoknak inaktív munkása fekszik. A hírnév- és a pénzsáv mezője olyanok, mint a többi mező: abban a pillanatban, hogy a hírnév-, illetve a pénzjelző megáll az adott mezőn vagy áthalad rajta, a játékos elveszi a saját színének megfelelő munkást. Ezzel ez a bábu aktívvá válik. A folyón átívelő hídon fekvő inaktív munkás nem folyómezőn fekszik (a híd nem számít folyómezőnek), vagyis ha a játékos hajójával áthalad a híd alatt, felveheti a saját színű munkását.



A játékosok nem tudják elveszíteni az aktivált munkásaikat, akkor sem, ha visszafelé haladnak át a mezőn, ahonnan kapták azt (ami csak a pénzsávon fordulhat elő). A megszerzett, ekkor már aktív munkást már akár a megszerzés körében is felhasználhatják akcióra.

## JUTALMAK A PONTOZÓSÁVOKON

**A jutalmat a játékos a mezőre érkezéskor megkapja.**

Az inaktív munkások mellett mindkét pontozósáv tartogat jutalmat a játékosoknak, amelyeket azonnal megkapnak, amint rálépnek vagy áthaladnak a jelzett mezőkön.



A **hírnévsávon** három jutalommező található:

5-ös mező: a játékos szabadon fejleszthet egyet egy szabadon választott épülettípusán (az emelt érték a következő körétől lesz érvényes).



24-es mező: A játékos kettővel növelheti karmapontjainak számát.



31-es mező: A játékos a következő üres mezőre mozgathatja hajóját a folyón, és megkapja a mezőért járó jutalmat.



A pénzsávon négy jutalommező található:

a) 12-es és 44-es mezők: A játékos a következő üres mezőre mozgathatja hajóját a folyón, és megkapja a mezőért járó jutalmat.



b) 33-as és 55-ös mező: A játékos elvehet két szabadon választott dobókockát a közös készletből, dob velük, és elhelyezi őket Káli-szobrának tenyerén.



Mivel a játékosok időről időre költik is a pénzüket, ezért előre-hátra mozog a jelölőjük a pénzsávon. Mivel minden jutalmat csak egyszer kaphatnak meg, színenként 1-1 jutalomjelző lapka mutatja, hogy melyik jutalomra jogosultak legközelebb. Amikor egy játékos először éri el a 12-es mezőt a pénzsávon, és megkapja az érte járó jutalmat, a játékos a saját színével egyező jutalomjelzőt áthelyezi a 33-as mezőre, az átellenes oldalára forgatva azt (ekkor a két dobókocka látszik). Amikor a pénzjelző ezt a mezőt is eléri, a jutalomjelzőt ismét átfordítva a 44-es mezőre kell helyezni (a folyó oldalával felfelé). Amikor a játékos elérte a pénzsáv utolsó jutalommezőjét, a jelző kikerül a játékból.



**Figyelem!** Minden jutalom csak azon a sávon jár, amelyikre fel van festve. Például, ha egy játékos a pénzsávon áthalad a hírnévsáv egy olyan mezője fölött, ami jutalmat adna, azt a játékos természetesen nem kapja meg.

## EGY FORDULÓ VÉGE

Miután minden játékos lehelyezte az összes aktív munkását a táblára, és végre-hajtotta a hozzájuk tartozó akcióját, a forduló véget ér. Ha volt játékos, aki a nagy mogul lakosztályába helyezett munkást, megkapja a kezdőjátékost jelölő elefántot, és ő kezdi a következő fordulót. Ha nincs ilyen, az elefánt aktuális birtokosa azt az óramutató járásának megfelelően következő játékosnak adja át. Ez után minden játékos visszaveszi a tábláról az aktív munkásait, és a Káli-szobra alá helyezi azokat. Ezt követően a kezdőjátékos megkezdi a következő fordulót.



## A JÁTÉK VÉGE

Amikor valamelyik játékos pénzjelzője és hírnévjelzője egymás fölé kerül, vagy elhagyja egyik a másikat, a játék aktuális fordulója lesz az utolsó. Ekkor minden játékos, aki az adott szakaszban a játék végét kiváltó játékos után következne, még sorra kerül, vagyis lehelyezhet egy munkást (ha van még neki) és végrehajthatja a kapcsolódó akciót, egy akciót, ha tudja. Nekik még lehet esélyük a győzelemre is.

Ezután a játékosok a pontok alapján győztest hirdetnek. Ha kettő vagy több játékos is elérte, hogy a két sávon a jelölőik elhaladjanak egymás fölött, akkor meg kell számolni, melyiküknek

a legnagyobb a távolság a hírnév- és a pénzjelzője között. Akinek nagyobb a különbsége, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén annál a játékosnál az előny, akinek elsőként keresztelte egymást a két jelölője.

A távolságok eldöntéséhez a játékos két jelölője közötti hírnévmezőket kell megszámolni.



**Példa:** *Gerda* pénzjelzője elhagyta a hírnévjelzőjét. A pénzsávon a 65-ös mezőre érkezett, a hírnév-sávon a 30-as mezőre. *János* utolsó köre következik. Neki is sikerül keresztelnie két jelölőjének útját. Az ő pénzjelzője az 52-es mezőn, hírnévjelzője a 37-es mezőn áll. Így mindkettejüknek 2 hírnév-pontnyi a jelölők távolsága (a pénzjelző helyzete nem számít). Mivel *Gerda* volt az, aki elsőként keresztelte jelölőit, ő nyeri a játékot.

## TANÁCSOK

A tartományok sikeres fejlesztésének kulcsa a pénz, a kockák és a munkások. Érdemes odafigyelni, hogy az előbbieket se fogyjanak el, az utóbbinál pedig célszerű lépést tartani a többi játékosal, és nem jó sokáig halogatni a további munkások megszerzését, mert akár több fordulón át is lépéshátrányba kerülhetünk ellenfeleinkhez képest.

*Röviden:*

Igyekezzünk mielőbb további **munkásokat** szerezni a pontozósávokon, illetve a folyón történő előrelépéssel.

Szerezzünk **pénzt**, elsősorban a piacok segítségével: építsük fel őket a tartományunkban, majd a munkások segítségével aktiváljuk őket. A tartománytábla szélén elérhető **extra jövedelmekhez** igyekezzünk utat építeni, a folyón a megfelelő mezőkre lépni, emellett a rádza a palotában is remek pénzforrás lehet.

A jutalommezőkön keresztül **további** kockákhoz is juthatunk, de a palotában több lehetőség kínálkozik kockák szerzésére, illetve cseréjére.

A győzelemhez egy jól átgondolt úthálózat jó jövedelemforrás lehet, az építés akció használatért pedig pénzzel és kockával kell fizetni. Az épületek hírnévpontokat adnak, a piacok pénzt.

## NAVARATNA JÁTÉKVÁLTOZAT

HAT MUNKÁSSAL, 8 KOCKÁVAL ÉS KÜLÖNLEGES BEVÉTELEKKEL

Ha már sikerült az alapjátékkal kellő gyakorlatra szert tenni (ehhez elég lehet már egy-két játék is), haladó játékosoknak ajánljuk a „Navaratna” játékváltozatot (a szó jelentése: A kilenc ékkő,

A részletes leírásért lásd A mogulokról fejezet I. Man Singh rádza bejegyzését a 18. oldalon). Ez a játékmód a következő változtatásokat hozza:

A játékosok mind a három inaktív munkásukat megszerezhetik, így a játék későbbi részében már 6 munkást használhatnak fordulónként

A Káli-szobor hátoldalát kell használni, így a maximális kockák száma 8-ra csökken. A tartománytáblának is a hátoldala kerül játékba.



A tábla peremén itt is elérhetőek különleges jövedelmek, amennyiben sikerül őket úttal a palotához kapcsolni. Ám ezek ezek kevésbé értékesek, mint az alapjátékban, de a játék lehetőséget kínál ezek értékesebbé tételére.



A játék elején a barna jövedelemlapkákat is meg kell keverni, és minden játékos véletlenszerűen húz egyet, majd felfedi és lerakja a tartománytáblája szélén lévő kettő lehetséges mező egyikére, eldöntve, melyik barna mezőt takarja le vele. Ez után színenként meg kell keverni a többi jövedelemjelzőt, és mindegyiket a saját színű épületére kell helyezni. Ezeket meg lehet szerezni a játék folyamán, és érdemes is, hogy a tartománytáblánk szélére érve az eredetihez képest értékesebb bónuszokhoz jussunk.



A fehér, sárga és piros jelzők a következő jövedelmek forrásai:

– kocka: 1 vagy 2 kocka megadott vagy szabadon választható színben;



– pénz;



– 1 épület fejlesztése;



– hajó mozgatása 1 mezővel (a következő szabad mezőre);

– karmapont (1 vagy 2).



Abban a pillanatban, amikor a barna jövedelemlapkákat sikerül hálózatába illeszteni, itt nem kell a fölös plusz sortörés különböző területein addig elért fejlődése után jut extra jövedelemhez:

1 hírnévpont minden olyan felépített tartománylapkája után, amely legalább 1 piacot tartalmaz.



1 hírnévpont minden 3 megtett lépéséért a folyón (a kezdőmező nem számít)



1 pénz minden épület után, ami a játékos tartományán található.

2 pénz minden begyűjtött jövedelemjelző után



2 hírnévpont minden kanyar után, amely a játékos tartományán található.



2 pénz minden épületfejlesztése után



1 hírnévpont minden megszerzett, aktív munkása után



**Figyelem!** Először mindig az újonnan lehelyezett tartománylapkát kell kiértékelni (és begyűjteni a pénzt vagy a hírnévpontokat), csak azután kapja meg a játékos a különleges jövedelmet. A tartománytáblára lehelyezett jövedelemjelzők nem mozgathatók el és nem fedhetők le más jelölőkkel.

A játék során két lehetőség van további jövedelemjelzők szerzésére:

a) A táncosnál

Minden alkalommal, amikor a játékos munkást helyez a táncos lakosztályába és bead a közös készletbe egy 2-es értékű kockát, elvehet két, tetszőleges színű dobókockát, valamint egy tetszőleges színű jövedelemjelzőt a készletből. Ezt azonnal le kell helyeznie képpel felfelé fordítva a tartománytáblája szegélyén, lefedve egy, a választottal azonos színű, a táblára nyomtatott jövedelemforrást. Az alapjátéktól eltérően, a táncos nem azonnal szolgál extra jövedelemmel, hanem akkor, amikor a játékos utat vezet a lehelyezett jelölőhöz a tartománytábláján.



b) Ha a játékosnak kevesebb aktív munkása van, mint egyes ellenfeleinek

Ha egy játékosnak például 4 aktív munkása van, míg van legalább egy ellenfele, akinek 5, akkor a forduló azon szakaszában, amikor már nem tud lehelyezni munkást (tehát amikor az ötödik köre következne), elvehet egy szabadon választott jövedelemjelzőt a közös készletből. Ezt azonnal le kell helyeznie a tartománytáblája szegélyére, lefedve egy, a választottal azonos színű, a táblára nyomtatott jövedelemforrást. Ha van olyan játékos, akinek kettővel több aktív munkása van, a kevés munkással rendelkező játékos egy második extra jövedelemjelzőhöz is juthat az adott forduló következő körében, amit a tartománytáblájára helyez.

**Figyelem!** Minden játékos csak olyan színű jövedelemjelzőt vehet fel, amelyet szabályosan le is tud helyezni a tartománytáblájára. Adott esetben a játékosok dönthetnek úgy, hogy nem vesznek fel jövedelemjelzőt.

## VEGYES TÁRSASÁGNAK

Olyan gyakorlottabb játékosoknak, akik kevésbé gyakorlottakkal szeretnének együtt játszani, van lehetőségük hátránnyal indulni.

Ebben az esetben a haladó játékosok a tartománytábla Navaratna oldalát használják , és a Káli-szobor tábláját is fordítsák meg. A többiek a táblák alapjátéknak  megfelelő oldalát fordítsák fel.

A haladó játékosnak sem lehet 5-nél több munkása, és a tartománytáblája jövedelemmezőinek értékesebbé tételéhez csak a fehér jelzőket használhatja, amit kizárólag a táncosnál tud megkapni (a piros, a barna és a sárga jelzők nem vesznek részt a játékban).



## A GANGA MODUL

### A folyón szerezhető bevételek változtatása lapkák segítségével

Ebben a játékmódban a 8 db folyólapkára is szükség lesz. Ezek a folyón szerezhető bevételeket módosítják. A játék előkészítésekor a lapkákat képpel lefelé keverjétek össze. Dobjatok egy kockával, majd számoljátok le az indulási mezőtől kezdve a pontokat. Erre a mezőre tegyetek egy véletlenszerűen kiválasztott folyólapkát, most már képpel felfelé. Például, ha a dobott érték 2, az első mezőtől számolva a második mezőre kerül a lapka, lefedve a 2 karmapont jutalmat.



Ezután dobjatok újra a kockával, ismét számoljátok le a pontokat, majd tegyetek egy újabb lapkát a mezőre. Ezt folytassátok, amíg elfogynak a lapkák, vagy a folyó végére értek. A megmaradt folyólapkákat tegyétek vissza a dobozba.

### A folyólapkák:

A játékos elvesz a közös készletből az aktuális karmapontjainak megfelelő mennyiségű, szabadon választott dobókockát (például 3 karmapont 3 egyforma vagy különböző színű kockát ér).



A játékos elvesz 3 kockát, egyet-egyét a lapkán jelzett színekből.



A játékos végrehajthat egy akciót a lapkán jelzett karakter lakosztályában. (A lakosztályok akcióinak leírását lásd a 8-9. oldalon.)



A játékos végrehajthat egy különleges áruk piaca akciót. Ehhez kiválaszt egy piactípust, és legfeljebb 3, ebbe a típusba tartozó piaca után kap bevételt. Ehhez nem kell újabb kockával fizetnie. (A piacok akciójának leírását lásd a 7-8. oldalon.)



A játékos 1–3 üres mezőnyit léphet előre a folyón, és megkapja a jutalmat aszerint, ahol megáll a hajója.



## A MOGULOKRÓL

**A Mogul Birodalom (1526–1858):** A Mogul Birodalom az Indo-Gangeszi-síkság területén létrejött, terjedelmes birodalom volt Észak-Indiában. Erejének csúcán (a XVII. században) magába foglalta a mai India teljes területét és Afganisztán egy részét. 1858-ban a birodalom utolsó területeit is elfoglalta a Brit Birodalom, ami a Mogul Birodalom végét jelentette. A perzsa és indiai



művészek által formált építészet, festészet és költészet a mai napig fennmaradt. A birodalom a nevét uralkodóiról, a mogulokról kapta.

**A Nagy Mogul:** más néven a mogul vagy a mogul uralkodó. A név feltehetően a portugál nyelven keresztül jutott el Európába (grão-mogol), és birtokosaik a kor legnagyobb hatalommal rendelkező vezetői voltak az Indiai-óceán területén. A mogul szó a perzsa mughalból származik, ami annyit tesz, mongol, utalva arra, hogy néhány mogul őse Dzsingisz Kán klánjának tagjaival kötött házasságot.



A legkiemelkedőbb mogul uralkodó Nagy Akbar volt (1556–1605), aki katonai, politikai és gazdasági jólétet hozott a birodalomnak. Sáh Dzsahán uralkodása idején (1627–1658) a Mogul Birodalom elérte kulturális fejlettsége csúcspontját. Számos gyönyörű épületet emelt köztük a Tádzs Mahalt, a delhi Vörös Erődöt, valamint a lahori Salimár kerteket, melyeket az UNESCO a világörökség részévé nyilvánított (1982-ben, 2007-ben és 1981-ben). A játék jelképesen az Akbartól Dzsahán Sáhig tartó időszakban játszódik.

*A játék a Nagy Mogulok korának és a mai Indiának néhány jelentős elemét is felvonultatja:*

**Káli:** Az átalakulás, vagyis a halál és az újjászületés hindu istennője, aki pusztító erejét elsősorban a démonok és a világ igazságtalanságai elleni küzdelemben használja. Népszerű hiedelem, hogy teljesíti a kívánságokat.



**(Kék) páva:** 1963 óta a kék páva hivatalosan is India nemzeti állatai közé tartozik (a bengáli tigris és a gangeszi folyami delfin mellett). A madár az indiai szubkontinensről származik, ahol szentként tisztelték, mert többek között figyelmeztet a tigris közeledtére, a rossz időjárásra, valamint megöli a (fiatal) mérges kígyókat is. Bár a nyugati világban a pávát a szépség mellett az arroganciával és a hiúsággal azonosítják, Indiában a madár a királyi méltóság és a halhatatlanság jelképe. Ennek megfelelően a mogul uralkodók trónját is lenyűgöző pávaszobrok díszítik.



**A Pávatrón:** hatalmas trónszék, temérdek gyönggyel, arannyal és drágakövekkel (több mint 26 000) díszítve, amely Dzsahán Sáh megrendelésére készült el 1635-ben. A munkálatok hét évig tartottak, és a trón költsége állítólag kétszerese volt a Taj Mahal megépítésének – ezt az extravaganciát csak a mogul uralkodó engedhette meg magának. Eredetileg a delhi Vörös Erődben kapott helyet, de annak XVIII. századi megszállásakor a trón eltűnt.



**Asóka-oszlop:** A mai India jelképe a híres sarnathi oroszlánoszlop oszlopfőjét formázza, melyet eredetileg Kr. e. 250 körül állíttatott az óind uralkodó, Asóka, aki regnálása idején több, ehhez hasonló hatalmas oszlopot emelt több, stratégiaileg fontos ponton: városhatárokon, illetve kereskedelmi utak mentén. Ezek törvényoszlopként is működtek, Asóka rendeleteit ezeken hozták nyilvánosságra. Az akkoriban nagy számú oszlopból néhány a mai napig fennmaradt, csendes szemtanújaként a letűnt Nagy Indiai Birodalomnak, amelynek kulturális öröksége így módon kiállta az idő próbáját.



**I. Man Singh rádza:** A birodalmi haderő kiemelkedő parancsnoka, I. Man Singh rádza több tartomány kormányzója is volt. Nagy szerepet játszott a mezőgazdaság fejlődésében az erdős területek megművelésével; palotákat, erődöket és templomokat építtetett, valamint több város alapításában részt vett. Mindemellett I. Man Singh a Nagy Akbar Navaratnájának (Kilenc drágakövének) egyike volt, az udvartartáshoz tartozó kiemelkedő személyiségek szűk csoportjának tagja.



Tervezte: Inka és Markus Brand

