

- RAJAS OF THE - GANGETS



2~4人プレイ。12歳以上

ガンジスの藩王

ムガル帝国の台頭の時代のインド。絹、茶、香辛料の交易を通じて、ますます多くの土地が獲得され、大きな富が獲得されました。タージ・マハルやレッド・フォートのような重要な建造物が建てられ、壮大な庭園が造られました。何世紀も後に、後世の人々を感動させる他の多くの建物や施設も配置されています。

ムガル帝国が最大版図に達し、比較的安定した時期。プレイヤーは、藩王または藩王妃として、由緒ある支配者としての役割を果たし、自らの所有地を素晴らしく繁栄した州に発展させるよう求められています。カルマの役割を過小評価することなく、プレイヤーは名声と富を、厳しい兼ね合いの中、バランスよく成長させていきます。最も成功したプレイヤーは、この国の伝説的な指導者の1人となるでしょう。

内容物



ゲームボード1枚 (2人用、3-4人用の両面)



州ボード4枚



カーリー像ボード4枚



ダイス48個
(4色各12個)



州タイル64枚
(4色各16枚)



労働者コマ24個
(4色各6個)



船コマ4個
(4色各1個)



お金マーカー4個
(4色各1個)



スタートプレイヤー象1
(最初のゲーム前に
組み立てます)



カバータイル2枚
(3人プレイ用)



ボーナスマーカー4枚



キューブ20個
(4色各5個:改良用
4個、カルマ用1個)



名声マーカー4個
(4色各1個)



利益タイル30枚
(白8、黄9、赤6、茶7)



川タイル8枚

ゲームの目的

プレイヤーの役割は、労働者の助けと、集めたダイスの上手な使用によって、自分の州を拡大し、それによって**富と名声の競争**に勝つことです。名声トラックとお金トラックは、ゲームボードの周りを平行に、進行方向を逆に走っています。名声マーカーは時計回りに、お金マーカーは反時計回りに進みます。

とりわけ、冴えた建物アクションによって、多くの名声とお金を集めることで、名声マーカーとお金マーカーがどこかで交差します。名声マーカーとお金マーカーを合流または交差させることに最初に成功すれば、勝利に大きく近づきます。



準備

ゲームボードを、プレイ人数（2人用か3-4人用）に対応した面を表にしてテーブル中央に置きます。3人プレイ時は、矢印のマスに**カバータイ**で覆います。



ダイス48個すべてを、ボードの隣に置き、共通のストックとします。

州**タイ**を、最初に色で、次に裏面のシンボル（ヘビ、ウシ、トラ）で分け、12の山をつくります。山ごとによく混ぜ、ゲームボードの横に置き、全員から見えるようにします。



白の**利益タイ**8枚をよく混ぜ、裏向きにして寺院に置きます。



全員、州ボードと、以下を自分の色で受け取ります。カーリー像ボード、労働者6、船1、キューブ5（カルマ用1、改良用4）、お金マーカー1、名声マーカー1、ボーナスマーカー1（お金トラック用）



労働者コマを3つ、得点トラック（名声の15、お金の20）と川（橋）の該当するマスに置きます。



カーリー像ボードと州ボードは、この絵が描かれた面を表にして、自分の前に置きます。



労働者コマを3つ、カーリー像の下に置きます。

船コマを、川の開始マスに置きます。



カルマキューブを、カルマのレベル1に置きます。



改良キューブ4つを、「建物の改良」巻物の左列（値2）に1つずつ置きます。



出目の合計が最も小さい人が、スタートプレイヤーになります。同点の場合、最近インド料理を食べたほうです。**スタートプレイヤー**象を自分の前に置き、**お金マーカー**をお金トラックの3のマスに置きます。左隣の人（つまり、プレイ順に次の人）は4のマスに、その左隣の人には5のマスに…。その結果、最初のラウンドでは、最後の手番の人が最も多くのお金を持って始めます。



全員、ダイスを4つ（各色1つ）受け取って振り、出目を表向きにカーリー像の空いている手に置きます。



ボーナスマーカーを、お金トラックの最初のボーナスマス(12のマス)に、川マスの面を上にして置きます。



名声マーカーを、名声トラックの0のマスに置きます。



ゲームの流れ

ゲームは数ラウンドにわたって進行し、各ラウンドは数ステージからなります。

各ステージで、スタートプレイヤーから時計回り順に、労働者コマを1つ置き、もし必要ならコストを支払い、ただちに該当するアクションを実行します。これは、誰も労働者コマを置けなくなるまで続きます。その後、各プレイヤーは労働者コマを手元に返し、新しいラウンドが始まります。

労働者コマは、ゲームボードの次の場所に置けます。

- I 石切り場 … 州ボードで建設アクションを実行する。
- II 市場 … ゲーム後半に、市場の数値に応じてお金を得る。
- III 宮殿 … 大帝の宮殿。さまざまな利益を得る。
- IV 港 … 川を進み、有利な川マスに到達する。

採石場と港では、労働者コマをつねに左から右へと順に置きます。市場と宮殿では、任意の（空いている）アクションマスを選べます。

名声トラックとお金トラックを進み、州ボードを発展させると、追加の貴重なボーナスを受け取ることができます。

アクションにお金を支払う：アクションにお金を支払わなければならないときはいつでも（港や石切り場で）、それに応じてお金トラック上のお金マーカーを戻します --- 支払う必要があるお金1ごとに1マスずつ。もしお金マーカーが0の場合、お金が残っていないため、その時点でお金がかかるアクションを実行できません。

同じことが、**ダイスを支払わなければならないアクション**にも当てはまります --- もし（条件に合う）ダイスがない場合、該当するアクションを実行できません。



労働者コマを置き、該当するアクションを実行します

労働者コマの配置は、つねに次の順で行われます。

- 1 労働者コマを1つ置く
- 2 もし必要ならコストを支払う：お金やダイスを支払う
- 3 アクションを実行

コスト：労働者コマを置くアクションマスによっては、該当するアクションを実行するために、コストを支払う必要があります。無料のマスもあれば、ダイスやお金を支払わなければならないマスもあります。労働者コマをアクションマスへ配置するためのコストは、アクションマス自体に表示されています。



無料



コスト：お金1



コスト：指定の色
のダイス1

各アクションマスに置ける労働者コマは、**1つだけ**です。ダイスはボード上に置かれず、つねに（共通または自分の）ストックに置かれます！

ダイスはこのゲームで最も重要な資源です。

共通ストックからダイス1つを得るたびに、ただちに振って、出目を表向きに、自分のストックへ置きます。すなわち自分のカーリー像の手に。ダイスの値は、出目（1から6）に対応します。

注意！ 保持できるダイスは、カーリーの空いている手の数と同数です。つまり基本ゲームでは、**最大10個のダイス**を所有できます。もしも、それ以上のダイスを得る状況に陥ったら、次のどちらかを選びます。「受け取るダイス数を減らす」。または、「新しいダイスを受け取る前に、カーリー像のダイスを共通ストックへ戻す」。

もし、ある色のダイスが一時的に共通ストックにない場合、その時点ではこの色を受け取れません。



1. 建設アクション (石切り場)

州ボードに州タイルを置き、名声点やお金を手に入れます

州を拡大させるには、労働者コマを石切り場へ置かなければなりません。労働者コマを置くマスに応じ、お金トラックで1~4のお金を支払います。これで、場にある12の州タイルの**1枚**を購入することができます。タイルの左上に、支払わなければならないダイスの値の最小値が示されています。対応する色のダイスを、共通ストックに戻します。その値(出目の合計)は、**少なくとも**タイルに示された数字と等しくなければなりません。このとき、過払いができます。つまり、値が「青色の7」のタイルを獲得するため、たとえば、出目3の青と出目5の青で支払いできます。

コストの他に、タイルには道、建物、および/または市場も描かれています。獲得したタイルは、ただちに州ボードに置かれ、州が拡大します。



例: ラジェッシュは労働者コマを1つ、石切り場へ置きます。お金1を払います。それから、オレンジ色のダイスを2つ(出目は4と5)、共通ストックへ戻します。「オレンジ色の9」のタイルを取り、それを自分の州ボード上のすでにある道につなぎます。

州ボード



州ボードは、藩王としてあなたが管理し、拡大したい領土を表しています。真ん中の最上部が、あなたの屋敷です。そこから道が3本のびています。新たに州タイルを配置するときにはつねに、その道の先端の1つを既存の道とつなげ、あなたの屋敷と接続するようにしなければなりません。タイルはどの方向にも回転できます。隣のタイルの道を切断するような配置もできます。すべての道の先端を接続しなくてもかまいません --- 各タイルが**少なくとも1本の道**を通じて屋敷に接続していれば充分です。後でタイルを移動することはできません。道を完全に切断していないか、つねに適切に並べているか、注意してください。

特別利益 --- 州ボードの端に、特別利益が印刷されています(あなたの交易関係の発展による利益を象徴しています)。これらの利益は、道によって屋敷までつながったら、州タイル自体の得点計算(お金・名声の獲得)の**後に**(以下を参照)、ただちに得ます。

例: レイラは丁字路の州タイルを、左側に配置します。このタイルの道の先端は2つの特別利益につながり、かつ屋敷にもつながりました。そのためレイラは共通ストックから任意のダイス1つを取り、お金マーカーを5マス進めることができます。



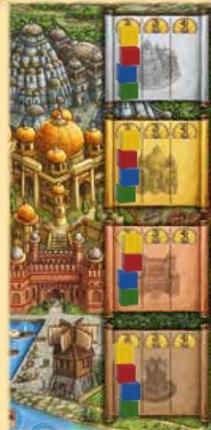
もちろん、特別利益につなげずに州タイルを配置することも可能です。この場合、余分に何ももらえません。

新しく州タイルを州ボードに配置したとき、ただちにそれによるお金および/または名声を受け取ります。タイルには、商品(絹、茶、香辛料)を伴う市場が1~2、または建物(寺院、宮殿、砦、工場)が1~2、描かれています。中には、両方も描かれているタイルもあります。

市場がある州タイルを配置したら、ただちにそのタイルに示されているお金の合計を入手します。

建物があるタイルを配置したら、ただちに建物1つごとに名声点2~4を得ます。その建物の改良キューブが、ゲームボード上の巻物のどの位置かに応じて、得点します。

建物の改良



ゲームボードに、自分の領地に建てることのできる**4種類の建物**が示されています。ゲーム開始時、改良キューブは各建物の最初の段階(左端)にあります。つまり、建物1つがある州タイルを州ボードに配置すると、名声点2を得ます(同様に、建物2つがあるタイルだと、名声点4を得ます)。

I 改良アイコンによって、建設能力が向上し、以後の建物アクションでその建物に対して3点(または4点)を得ることができます。



改良のアイコン



宮殿の藩王マーン・シング1世で、出目4のダイスを支払うと、改良を入手できます(6ページの「各部屋」を参照)。改良できる川マスもあります。また、名声トラックで改良のボーナスマス(5のマス)を通過したり、州ボードで改良の特別利益につなげても、自動的に改良できます。改良する場合は、4種類の建物のいずれか1つを選び、改良キューブを右に1段階動かします。

注意! 改良は、すでに州に配置済みのタイル上の建物について加算しません。改良後に配置した建物のみ加算します。



例:レイラが配置したタイルには、建物が2つあります。彼女は名声マーカーを5マス進めます。寺院で2点、工場で3点です。--- 以前の順番で、改良を1回していました。

特別利益をタイルの道で屋敷につなげたため --- タイルの得点計算の後で ---、任意の色のダイス1つを取り、および建物のいずれか1つを改良できます。

II. 市場アクション (市場)



州ボードの市場からお金を集めます



労働者コマを市場マスの1つに置くと、あなたの州にある市場から収入が生じます。3種類の商品の市場があります:



そして、市場マスは2タイプあります:

「各種商品」 --- ここに労働者コマを置くと、商品の種類ごとに市場1つずつからお金を獲得できます。



例:ラジュッシュの州には市場が4つです(茶3、絹1)。彼が労働者コマをこの市場マスに置くと、市場2つからお金を得ます: 絹1つと、茶3つのうち1つです。これによりお金5を得ました。

「1種商品」 --- ここに労働者コマを置く場合、ダイスを1つ支払わなければなりません。その後、どの商品の市場にするか1種類を選び、最大、ダイスの出目と同数までの市場からお金を獲得できます。



例:もしラジュッシュがこの市場マスに労働者を置き、出目4のダイスを支払うと、茶の市場3つすべてから獲得でき、お金7を得ます。



注意! 3-4人プレイ時、あなたは「各種商品」の市場マスに、労働者コマをラウンド中に1度しか置けません。つまり、2つあるマスのうち片方に労働者コマを置いたら、残りのマスはこのラウンド中、あなたは使用できなくなります。使用できるのは、他プレイヤーのみです。しかしながら、あなたが「1種商品」の市場マスに労働者コマを置くことは、依然として可能です。

III. 宮殿アクション

もし必要ならダイスを支払い、利益を得ます

大帝の宮殿に労働者コマを置くとき、無料の場合もあれば、ダイス1つを支払う場合もあります --- 指定の色、または出目で。

宮殿には、以下のエリアがあります。



野外テラス (コスト：無料)

お金2を得ます。また、ダイスを好きな数だけ振り直すこともできます。ダイスを振らず、お金だけ得てもかまいません。



テラス (コスト：無料)

指定の色のダイス1つを、共通ストックから得ます。



例：レイラは共通ストックからオレンジ色のダイス1つを得て、ただちに振って、自分のカーリー像に置きます。



バルコニー (コスト：指定の色のダイス1つ)

指定の色のダイス1つを支払い、指定の色のダイス2つを共通ストックから得ます。



例：ラジュッシュは(任意の出目の)青いダイス1つを支払い、オレンジ色のダイス2つを得ます。ただちに振って、自分のカーリー像に置きます。



各部屋 (コスト：ダイス1つ。任意の色、指定の出目)



大帝 --- 出目1のダイスを1つ支払う。あなたは名声点2を得て、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。



踊り子 --- 出目2のダイスを1つ支払う。あなたは任意の色のダイス2つをストックから得て、裏向きの白い利益タイル1枚を寺院から引きます。そのタイルの利益をただちに得ます(ダイス1、お金3、改良1、カルマ1)。そのタイルを脇に置き、捨て札置き場にします。白い利益タイルがなくなったら、捨て札のタイルをよく混ぜ、裏向きにして寺院に置きます。



ヨガ行者 --- 出目3のダイスを1つ支払う。あなたはカルマ2つと、任意の色のダイス1つを得ます。(8ページの「カルマ」を参照)



藩王マーン・シング1世 --- 出目4のダイスを1つ支払う。あなたは建物の種類を1つ選んで改良し、お金3を得ます。



大建築家 --- 出目5のダイスを1つ支払う。あなたのボードの州タイル1枚に、別の州タイル1枚を山から取り、重ねて上書きします。依然として、すべてのタイルは屋敷に道で接続していなければなりません。条件に合うタイルまたはダイスがない場合、大建築家のマスを使用できません。

重要：新しいタイルは古いタイルより高価でなければなりません。差額だけ支払います。少なくとも差額と等しい値(出目の合計)の、新しいタイルと同色のダイス1つ(またはそれ以上)が必要です。過払いができません。



例：レイラは出目5の緑のダイスを支払います。「オレンジ色の4」のタイルに「紫色の6」のタイルを重ね、上書きしたいと考えています。そのためには、値(出目の合計)2以上の紫のダイスを支払う必要があります。

州タイルの上書きで、特別利益は決して獲得しません。州タイルの上書きは、タイル1枚につき一度だけです。



ポルトガル人 --- 出目6のダイスを1つ支払う。あなたは(空いている)川マスをちょうど6歩を進め、船コマが止まったマスの報酬を得ます。

注意！ 残りの川マスが5マス以下になるまで進むと、ポルトガル人のマスを使用できなくなります。

IV. 川アクション (港)

出目が1~3のダイス1つを支払い、空いている川マスを3歩まで進めます

川アクションは、1~3の出目のダイスを支払った場合のみ使用できます。



港に労働者コマを置くたびに、支払ったダイスの出目に応じて船コマを、空いている川マスを3歩まで進めることができます。港には、労働者コマを置くマスが複数あります。最初の労働者コマは無料で置けます。それ以降に置く労働者コマは1または2のお金がかかります。

出目1のダイスを支払うと、空いているマスを1歩だけ進めます。出目2のダイスを支払うと、空いているマスを1歩か2歩進めます。出目3のダイスを支払うと、空いているマスを3歩まで進めることができます。他プレイヤーの船コマが止まっているマス(空いていないマス)は歩数に含めず、飛ばします。したがって、どの川マスも、1つの船コマしか止まることができません。唯一の例外は(開始マスを除く)、すべての船コマが止まれる最後の川マスです。

あなたはただちに、船コマが止まったマスの報酬を得ます。



例: ①レイラは労働者コマを港に置きます。お金1を支払わなければなりません。②その後、出目2のダイス1つを支払い

船コマを2歩進めます。黄プレイヤーの船コマが止まっているマスは、歩数に含めません。報酬として、建物の改良1を得ます。③工場の改良キューブを、3から4に動かします。

川での報酬の説明:



共通ストックから任意の色のダイス2つを得て、ただちに振って、自分のカーリー像に置きます。



カルマのレベルを2増やします。(8ページの「カルマ」を参照)



指定のお金を得ます。それに応じてお金トラックを進めます。



宮殿アクションの2~6(踊り子、ヨガ行者、藩王、大建築家、ポルトガル人)のどれかを選び、ただちに実行します。労働者を置いたり、ダイスを支払う必要はありません。(該当マスが空いていなくてもかまいません)



あなたの現在のカルマ1つごとに、指定の色のダイス1つを得ます。(つまり、0~3つのダイスを得ます)



指定の名声点を得ます。それに応じて名声トラックを進めます。



建物の種類を1つ選び、改良を1回します。(例: 寺院のキューブを2から3に動かします)



これまで自分の州ボードで建てた市場1つごとに、お金1を得ます。(例: もし市場が5つあれば、お金マーカーをお金トラックで5マス進めます)



「各種商品」で得点計算。商品の種類ごとに市場1つずつからお金を獲得します(最大3つの異なる種類の市場)。(5ページの「市場」を参照)



「1種商品」で得点計算。どの商品の市場にするか1種類を選び、最大、指定の数字と同数までの市場からお金を獲得します(例: 絹の市場が4つある場合、それらすべてから収入を得て、お金トラックを進めることができます)。このためにダイスを支払う必要はありません。(5ページの「市場」を参照)



これまでに行った建物の改良1つごとに、名声点1を得ます。(例: 建物の改良を3回した場合、名声トラックを3マス進めます)



これまでに行った建物の改良1つごとに、お金2を得ます。(例: 建物の改良を3回した場合、お金トラックを6マス進めます)



あなたの現在のカルマ1つごとに、名声点2を得ます。(例: カルマがレベル2の場合、名声トラックを4マス進めます)

最後の川マスに到着したら、もはや川アクションのマスは使用できなくなります。

カルマ

カルマを1使い、ダイスを反対側の出目にします

カルマによって、ダイスの出目を変更できます。カルマを1つ使うと、カーリー像からダイスを**使用する時**に、反対側の出目にできます。つまり、1を6に、その逆も同様で6を1に。2は5になります。



ゲーム開始時、カルマはレベル1ですが、ゲーム中に増やせます。例えば、宮殿のヨガ行者に労働者コマを置いたり（6ページの「部屋」を参照）、該当する川マスに船コマを止めたり（7ページの「川アクション」を参照）。

また、名声トラック上にボーナスマス（24のマス）があり、名声マークが止まるか通過すると、カルマのレベルが2増えます。カルマの最高レベルは3です：つまり、最大3つのカルマを持てます。

カルマを使うために、労働者コマを置く必要はありません --- あなたは手番中にいつでもカルマを使うことができ、変更後の出目のダイスを使えます。カルマを1つ使うたび、カルマキューブを1レベル下に動かします。もし必要なら、カルマをゼロにすることもできます。

新しい労働者コマを得る

得点トラックまたは川を進めて、労働者コマを得ることができます



ゲーム開始時、各プレイヤーは<活動可能な>労働者コマを**3つ**持っています。ゲーム中に、最大**2つ**まで労働者コマを追加できます。<待機中の>労働者コマは3つあり、そこから獲得できます。得点トラック（お金の20、名声の15）、または川（橋）を十分に進んだら、追加の労働者を得ます。

重要：<待機中の>労働者コマの**2つ目**を受け取ったら（トラックか、川かを問わず）、ただちにボード上の残り**1つ**の<待機中の>労働者コマを取り除き、ゲームから除外します。（訳注：基本ゲームでは、労働者コマは5つまでしか増やせません）



2つの得点トラックそして川に、プレイヤーの色ごとの労働者コマが1つずつ<待機中の>マスがあります。あなたのお金マークまたは名声マークが該当のマスに止まるか、通過する瞬間、あなたの色労働者コマを獲得します。これで、<活動可能な>労働者コマになります。川で<待機中の>労働者コマは、川マスを占有していません（橋は川マスとして数えませんが）。つまり、あなたの船コマが橋を通過したとき、あなたの色労働者コマを獲得します。

この方法で<活動可能な>状態にした労働者コマは、たとえマークが後退しても（お金トラックでのみ発生する可能性があります）、失うことはありません。獲得したのと同じラウンドで、新しい労働者コマを置くことができます。

得点トラック上のボーナス

該当マスに到達したら、ボーナスを得ます

<待機中の>労働者のほかにも、得点トラックには特別なマスがあります。それらに止まるか通過すると、ただちに対応するボーナスを得ます。

名声トラックにはボーナスマスが3つあります。



5のマス：建物の種類を1つ選び、改良します。（この改良は、あなたの次の手番から加算します。）



24のマス：カルマのレベルを2増やします。



31のマス：船コマを1歩（次の空いている川マスに）進め、止まったマスの報酬を得ます。

お金トラックにはボーナスマスが4つあります。



12と44のマス：船コマを1歩（次の空いている川マスに）進め、止まったマスの報酬を得ます。



33と55のマス：共通ストックから任意の色のダイス2つを得て、ただちに振って、自分のカーリー像に置きます。



お金を支払うと、お金トラックを後退することができるため、自分の色のボーナスマークを使い、お金トラックで次に得るボーナスを明示します。



最初に12のマスに止まるか通過してボーナスを得たら、自分の色のボーナスマークを取り、裏返し、33のマスに（ダイスの面を表にして）置きます。33のマスに止まるか通過したら、ボーナスマークを再び裏返し、44のマスに（川マスの面を表にして）置きます。以下、同様です。お金トラックの最後のボーナスマスを通したら、自分の色のボーナスマークをゲームから取り除きます。

注意！ ボーナスは、それが印刷されているトラックに対してのみ有効です。例えば、名声トラックに印刷されているボーナスマスの隣に、お金マークが止まっても、もちろんボーナスは得られません。

ラウンドの終了



すべての<活動可能な>労働者コマが置かれ、該当するアクションが実行されたら、そのラウンドは終了します。もし誰かが大帝に労働者コマを置いていたら、そのプレイヤーはスタートプレイヤー象を受け取り、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

誰も大帝にコマを置いていなければ、象は前のスタートプレイヤーから、時計回りに次のプレイヤーに移動します。全員、<活動可能な>労働者コマをすべてゲームボードから回収し、カーリー像の下に戻します。その後、スタートプレイヤーが新しいラウンドを開始します。

ゲームの終了

プレイヤーの誰かが、自分の名声マーカーとお金マーカーを合流または交差させることに成功したらすぐに、ゲームの終了の引き金となります。現在の**ステージ**は、最後まで行われます --- つまり、ゲーム終了の引き金を引いたプレイヤーと現在のスタートプレイヤーの間に座っているプレイヤーはすべて、まだ勝つチャンスがあります。(可能ならば)あと1つ労働者コマを置いて、該当するアクションを実行できます。

その後、誰が勝ったか確認します。最後の手番でマーカーを交差させたプレイヤーが2人以上いたら、それらのプレイヤーは、自分のお金マーカーと名声マーカーとの差を、名声点で数えます。差分の点が最も多い人が勝利します。同点の場合、2つのマーカーを最初に交差させたほうが勝利します。

(その他の順位を決定するときは、名声マーカーとお金マーカーがどれだけ離れているかを、名声点で数えます。)



例: ラジュッシュ (緑) のお金マーカーが、彼の名声マーカーと交差しました。お金マーカーは現在、お金トラックの65のマスで、名声マーカーは名声トラックの30のマスです。その後、レイラ (赤) の最後の手番です。彼女もまた、2つのマーカーを交差させました。お金マーカーはお金トラックの52のマス、名声マーカーは名声トラックの37のマスです。ラジュッシュとレイラは両者とも、差分の名声点が2です (お金マーカーの位置は関係ありません)。ラジュッシュが最初に2つのマーカーを交差させたので、ぎりぎり勝利となります。

備考

領地を拡大して競争に勝つためには、なによりもお金、ダイス、労働者が必要です。ダイスやお金が不足しないようにすること、そして他プレイヤーよりも少ない労働者で長時間やりくりする必要がないようにすること、に注意するのは理にかなっています。

もう一度要約します:

- ・追加の**労働者コマ** … 2つの得点トラックと川マスを進むことで獲得できます。
- ・**お金** … 主に市場を通じて生み出します。市場は州ボードに建てたあと、再び使用できます。さらに、州ボード、川マス、宮殿の藩王マーン・シング1世からの**ボーナス**は、過小評価すべきではない収入源です。

・**ダイス** … お金と同様、各ボーナスからダイスを得ることもできます。宮殿はまた、個々のダイスを得たり交換したりする機会を提供します。

勝利の条件を満たすためには、なによりも州ボードを開発し、よく考えて道をつなげ、可能な限り最も価値のある特別利益を得る必要があります。これを行うには、ゲームボード上の建設アクションを使用します。それに対し、お金とダイスを支払います。あなたの州ボードの建物は名声点を、市場はお金をもたらします。

ナヴァ・ラトナ ヴァリアント

労働者コマ6、ダイス8、特別利益の強化でプレイします

基本ゲームを1回以上プレイしたら、上級者向けの「ナヴァ・ラトナ」ヴァリエーションを選べます（「九つの宝石」、12ページの「藩王マーン・シング1世」を参照）。次の変更にご注意ください。

<待機中の>3つの労働者コマすべてを、<活動可能な>状態にできます。ゲーム中、最大6つまで労働者コマを増やせます。

カーリー像の裏面でプレイします。最大8個のダイスしか保持できません。



州ボードの裏面でプレイします。ここでも、特別利益が端に印刷されており、道を通じてつなげることができます。ただし、その利益は小さいです。しかしながら、ゲーム中に強化することができます。

ゲーム開始時、茶色の利益タイルをよく混ぜます。各プレイヤーは裏向きタイルを1枚引き、それを表向きにし、自分の州ボードにある茶色の特別利益マス2つのうち、1つに重ねて上書きします。印刷された特別利益マスのどちらに重ねるかは、各自で決めます。



次に、残りの茶色と他のすべての利益タイルを、ゲームボード上の同じ色の建物に**表向き**に置きます。あなたはゲーム中にそれらを取得して、州ボードの特別利益を強化することができます。

白、黄、赤の利益タイルは、次の特別利益をもたらします。



ダイス（指定または任意の色、1～2）



お金



建物の改良1



船コマ1歩（次の空いている川マスへ）



カルマ（1～2）



茶色の利益タイルは、屋敷と道でつないだ瞬間、指定の内容についての現在の成果に応じて、特別な利益をもたらします。



自分の州の、市場が少なくとも1つある州タイル1枚につき、名声点1を得ます



これまでに進んだ川マス3歩につき、名声点1を得ます（開始マスは数えません）



自分の州にある建物1つにつき、お金1を得ます



接続済の利益タイル1枚につき、お金2を得ます



自分の州の曲がり角1つにつき、名声点2を得ます



これまで行った改良1つにつき、お金2を得ます



<活動可能な>労働者コマ1つにつき、名声点1を得ます

注意！ 必ず最初に、いま配置した州タイルの得点計算（お金、名声の獲得）をし、次に特別利益の得点計算をします。すでに配置済の利益タイルは、動かしたり、重ねて上書きしたりできません。

ゲーム中、追加の利益タイルを得るには、方法が2つあります。

a) 踊り子によって

踊り子に労働者コマを置き、任意の色の出目2のダイス1つを支払うたびに、任意の色のダイス2つをストックから得て、**任意の利益タイル**を1枚選びます。ただちにこのタイルを表向きで、自分の州ボード上の対応する色の（まだ）空いている特別利益マスに置きます。**基本ゲームと異なり**、ここでは、すぐに利益を得ません。その利益タイルと**道でつなげてはじめて**、その利益を得ます。

b) 他プレイヤーよりも<活動可能な>労働者コマが少ない

自分の手番なのに置ける労働者コマがない場合、利益タイル1枚を得ます（たとえば、あなたの<活動可能な>労働者コマが4つで、他プレイヤーの少なくとも1人がすでにコマ5つのとき、現在のラウンドのステージ5になった場合です）。ただちに、その新しい利益タイルを自分の州ボードのどの特別利益マスに置くか決めます（表向きで、対応する色の空いているマスに置きます）。

ガンジス川モジュール

少なくとも1人のプレイヤーが、＜活動可能な＞労働者コマを、あなたより2つ以上多く持っているとき、「あなたの手番となったのに、労働者コマがないので置けない」ステージが2回以上、生じます。そのつど、あなたは利益タイル1枚を得て、配置してもかまいません。

注意！ 利益タイルは、州ボードに配置できる色と同じ色のみ、取得できます。新しい利益タイルの取得を**控える**こともできます。

混合試合のプレイ

初心者を含む試合で、上級者がハンディキャップをつけてプレイすることが可能です。

上級者は州ボードをナヴァ・ラトナの面にし、カーリー像の裏面でプレイします。



初心者は州ボードを基本ゲームの面にし、カーリー像の表面でプレイします。



労働者コマは最大5つまで増やせます。黄色、赤、茶色の利益タイルは使わず、箱の中に残します。基本ルールでプレイし、白い利益タイルのみ使用します。この利益タイルは（基本ゲームのように）、踊り子でのみ引くことができ、引いたらただちに利益を得ます。



川タイルを使い、川マスを変更します

川タイル8枚をゲームに加え、いくつかの川マスを変更します。ゲーム開始時、川タイルを裏向きによく混ぜます。ダイスを1つ振り、開始マスの次の最初のマスから数えます。最初の川タイルを引き、対応する川マスに表向きに置きます。たとえば、出目が2の場合、最初の川タイルを2番目のマスに置き、印刷されている「カルマ2」を上書きします。



もう一度ダイスを振り、次のマスを数えて川タイルを置きます。川タイルがなくなるか、川の終わりに達するまで繰り返します。最後の川マスは、川タイルで上書きされません。残った川タイルはゲームから除外します。

川での報酬の説明：



あなたの現在のカルマ1つごとに、任意の色のダイス1つを得ます。（たとえば、カルマがレベル3なら、ダイス3つ。同じ色でも異なる色でもよい）



指定の色を1つずつ、計3つのダイスを得ます。



指定の人物に応じた、宮殿アクションを実行します（6ページの「各部屋」を参照）



「1種商品」で得点計算。どの商品の市場にするか1種類を選び、最大3つまでの市場から、お金を獲得します。このためにダイスを支払う必要はありません。（5ページの「市場」を参照）



空いている川マスを最大3歩まで進め、止まったマスの報酬を得ます。

ムガル帝国



ムガル帝国 (1526-1858) --- ムガル帝国は、インド北部のガンジス流域で発展し、最大版図 (17世紀) は、今日のインドのほぼすべてとアフガニスタンの一部に及ぶ大帝国でした。イギリスによって帝国は征服され、1858年に消滅しました。(訳注: イギリスは当初、藩王国と結び政策をとっていましたが、インド大反乱後は一転、分割統治のための傀儡勢力として藩王国を保護するようになりました。560超の藩王国が、インド・パキスタンの独立後に解体されるまで存続しました。)



大帝 --- ムガル皇帝。「大帝」は、当時インドの海域で支配的な勢力だったポルトガルを介してヨーロッパに伝わったと考えられます。ムガルという名は、ペルシャ語のムガルに由来します。これは「モンゴル」を意味し、建国者の父がチンギス汗の後裔と結婚したという事実によるものです。

アクバル大帝 (在位: 1556-1605) は、軍事的、政治的、経済的に帝国を繁栄させ、最も傑出したムガル皇帝として歴史に名を残しました。シャー・ジャハーン (在位: 1627-1658) の時代、その文化は頂点に達しました。タージ・マハル、レッド・フォート (デリー城)、ラホールのシャーラマール庭園はこの時代に設立されました。--- これらはすべてユネスコの世界遺産に登録されています (1982年、2007年、1981年)。

このゲームは、アクバルからシャー・ジャハーンまでの時代を象徴的に扱っています。

ゲームで取り上げられている、ムガル帝国の時代、または今日のインドにとっても重要な要素は、次の通りです:



カーリー神 --- 破壊と再生を象徴するヒンドゥー教の女神。しかしながら、彼女の破壊力は悪魔や不正に対するものです。世間一般には、願いを聞き入れてくれる女神と見なされています。(訳注: 黒い母とも呼ばれ、慈悲深い母神の側面もあるとされ、人気が高く信者も多いようです。)



(青)孔雀 --- 1963年以来、青孔雀は (ベンガルトラやガンジスカワイルカに並んで) 正式にインドの国獣の1つとされています。もともとはインド亜大陸が原産で、トラや嵐を警告し、(若い) 毒ヘビを殺すため、神聖な動物と見なされています。西洋ではしばしば、孔雀は美しさだけでなく傲慢さや虚栄心とも関連付けられますが、インドでは主に、正統性と不死の象徴です。そのため孔雀の像が、ムガル皇帝の玉座の天蓋にも置かれていたと言われています。



孔雀の玉座 --- 孔雀の玉座は、シャー・ジャハーンのために制作され、1635年に設置されました。大量の真珠、金、宝石 (26,000個以上) が使用され、完成に7年かかり、タージ・マハルの建設の2倍の費用がかかったと言われています。これは、ムガル皇帝にとってさえ非常に贅沢なものでした。18世紀にレッド・フォート (デリー城) が略奪されて以来、孔雀の玉座は失われました。



アショーカの柱 --- 現在のインドの国章は、「サールナートの4頭のライオン」で有名なアショーカの獅子柱頭です。紀元前250年ごろ、当時のインドの統治者だったアショーカ王の命で作られました。彼は在位中に、国境の街や通商路などの戦略的な地に数多くの石柱碑・磨崖碑を建立し、政治理念を詔勅として刻ませました。かつてインド亜大陸の大部分に広がって多数あったと思われる柱は、いくつか現存しています。それらは静かな証人なので、文化遺産が現在も存続する、過ぎ去りし偉大なインド帝国の。



藩王マーン・シング1世 --- ムガル帝国軍の最大の武将。いくつかの州の太守として、農業発展のため森林を開拓し、さまざまな宮殿、砦、寺院の建設を監督し、都市建設にも携わりました。さらに、ムガル皇帝アクバルの傑出した9人の延臣「ナヴァ・ラトナ (九つの宝石)」の1人でもあったため、高い評判を得ました。

CREDITS

© 2017 HUCH!

Authors: Inka & Markus Brand

Illustration: Dennis Lohausen

3D: Andreas Resch

Design: HUCH!, atelier198

Product Manager: Britta Stöckmann

Editing: Frank DiLorenzo

English translation: Sybille &

Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Distributor USA:

R&R Games, Inc.

PO Box 130195

Tampa, FL 33681

USA



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

www.hutter-trade.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



BGGのQ&Aより

Q. 正式ルールにはありませんが、州タイトルの12の山を裏返しでつくり、一番上だけ表向きでプレイしています（以降のタイトルをのぞき見ないように）。この場合、次のタイトルはどのタイミングで表向きにすればよいですか？

A. 誰かが一番上のタイトルを購入して、山から取った瞬間、でいいと思います。

<https://boardgamegeek.com/thread/1883133/rajas-ganges-province-tiles>

Q. 「任意の色のダイス2つを得る」際、たとえば「青のダイス1つを選び、振ってから、残りの1つの色を決める」ことはできますか？ これに関連して、カーリー像のダイス所有上限が10で、ダイスを9つ所有している時に、任意の色のダイス2つを得るときは、どう処理しますか？

A. できません。ルール6ページの例のとおり、ダイス2つを同時に受け取り、その2つを同時に振ります。カーリー像の空きが1つの場合は、ルール3ページのとおり、「受け取るダイスを1つに減らす」か「カーリー像からダイス1つをストックに戻して、ダイス2つを受け取る」になります。その後、受け取ったダイスを振り、カーリー像に置きます。

<https://boardgamegeek.com/thread/1889213/taking-multiple-dice-what-sequence-actions>

Q. ナヴァ・ラトナ ヴァリアントの茶色の利益タイトル「接続済の利益タイトル1枚につき、お金2を得ます」は強力すぎではありませんか？ 通常、接続済の特別利益マスに、あとから利益タイトルを配置するのは意味のない行動ですが、このタイトルに限っては、将来の手番で追加のお金2をもたらず行動になってしまいます。

A. このタイトルをゲームに使用しないという方法もありますが、使用する場合は、ゲームの長期戦を避けるとか、プレイングでカバーする方法が考えられます。

Q. これに関連して。特別利益①に接続していた州タイトル（十字路）を、大建築家の効果で別の州タイトル（曲がり角）に上書きした結果、①に接続しなくなりました。その後、茶色の利益タイトル②「接続済の利益タイトル1枚につき、お金2を得ます」に接続したら、どうなりますか？

A. 上書きすると、下のタイトルは機能しなくなります（破壊されたようなものです）。以前に①に接続していても、現在は①に接続していないので、②の得点対象になりません。

<https://boardgamegeek.com/thread/1899368/yield-title>

Q. 大建築家について。英語版ルールには「上書きするとき、特別利益は再び獲得できない」とあります。大建築家の上書きで「初めて」接続できた場合なら、特別利益を獲得できますか？

A. ドイツ語版ルールには「上書きするとき、特別利益を獲得することは決してない」とあります。ボード上の大建築家の効果アイコンも、それを示しています。英語版ルールは誤訳と思われる。なお、大建築家による上書きの場合でも、州タイトル自体の得点計算（お金、名声の獲得）は必ず行います。

<https://boardgamegeek.com/thread/1900166/master-builder>

Q. 宮殿の大帝「名声点2と、次のスタートプレイヤー」って使う意味がありますか？ 特に2人プレイ時だと。

A. 対戦相手が特定の市場を集めるなど、有利なパターンを作っていたら、その妨害をするのに意味があります。付け加えると、名声点2はお金4の価値があります。

<https://boardgamegeek.com/thread/1911072/2player-great-mogul>

Q. ナヴァ・ラトナ ヴァリアントがよくわかりません。特に、印刷された特別利益と茶色の利益タイトルについて。

A. 以下ようになります。

【利益タイトルの配置】

・利益タイトルを特別利益マスに置いたタイミングで、特別利益は得られない。

【特別利益のマスに隣接して、州タイトルを配置】

・コストを同色のダイスで支払い。屋敷との接続は必須。

・州タイトル自体の得点計算（お金・名声）を行う。

・特別利益については次のとおり。

(1)特別利益マスと屋敷が道で接続できず：報酬を得ない

(2)特別利益マスと屋敷が道で接続できた：報酬を得られる

(2-1)利益タイトルを置いていない：印刷された特別利益があれば

その報酬を得る。印刷がなければ得る報酬もない。

(2-2)利益タイトルを置いてある：その利益タイトルの報酬のみ得る。

その下に印刷された特別利益があっても、上書きされているので機能しない。

【その州タイトルをのちに、大建築家の効果で上書き】

・差額を同色のダイスで支払い。屋敷との接続は必須。

・上書きした州タイトル自体の得点計算（お金・名声）を行う。

・上書きしたタイミングで特別利益と接続しても、特別利益は得られない（上書きする前の州タイトルで特別利益を得ていても、得ていなくても）。

<https://boardgamegeek.com/thread/1916509/tiles-advanced-variant>

Q. 自分に利益がないマスへ労働者を置けますか？ 例えば、絹の市場を多く持つ対戦相手を妨害するため、絹の市場を1つも持たない自分が、絹の市場マスへ労働者コマを置き、市場アクションでお金ゼロを得る、という行動はルール上可能ですか？

A. 可能です。そのマスに置く際、もし必要ならコスト（お金・ダイス）を支払っていただければ問題ありません。

<https://boardgamegeek.com/thread/1925187/pay-cost-do-not-get-benefit>

Q. ナヴァ・ラトナ ヴァリアントで、私の<活動可能な>労働者コマが3つのままで、対戦相手の労働者コマが6つのとき、私の「手番になったが、労働者がいないので置けない」ステージが3回生じます。そのつど私は「利益タイトル1枚を得て、配置してもよい」を行い、最大3枚配置することができますか？

A. できます。ただし、それらの利益タイトルは州ボードに配置するだけで、その報酬は、道でつないで初めて得ます。また、利益タイトルを配置できるあなたの州ボードの場所（特別利益マス）には限りがあります。利益タイトルの取得は、労働者が少ない不利を埋め合わせるほど強力ではありません。

<https://boardgamegeek.com/thread/1943859/advanced-variant-fewer-workers-bonus-rule>

Q. 赤い利益タイトルのお金は、6ですか9ですか？

A. ルール10ページの絵のとおり6です。数字の下と左に影がついていることから判別できます。

<https://boardgamegeek.com/thread/1953658/red-yield-tiles-6-or-9>

Q. ガンジス川モジュールの川マス「藩王マーン・シング1世」に止まったら、ダイスを支払う必要がありますか？

A. 支払う必要はありません。ルール7ページの「宮殿アクションの2~6」の川マスと同様です。

<https://boardgamegeek.com/thread/1960136/taking-palace-action-using-one-ganga-module-tiles>