

RAJAS OF THE GANGES

Για 2 έως 4 παίκτες, ηλικίας 2 και άνω

Ινδία, στην εποχή της αυτοκρατορίας φιλόδοξων Αρχόντων. Νέες περιοχές κερδίζονται μαζί με μεγάλη ευημερία, η οποία προκύπτει από το εμπόριο μεταξιού, τσαγιού και μπαχαρικών. Επιβλητικά κτίρια, όπως το Ταζ Μαχάλ και το Κόκκινο Οχυρό κατασκευάζονται, και μεγαλειώδεις κήποι δημιουργούνται γύρω από τα νέα κτίσματα, αλλά και πάρκα που θα συνεχίσουν να εντυπωσιάζουν τις επόμενες γενιές, για πολλούς αιώνες.

Τη στιγμή που η αυτοκρατορία έχει φτάσει στο ζενίθ της και βρίσκεται σε μια σχετική σταθερότητα, οι παίκτες, αναλαμβάνοντας τους ρόλους rajas και ranis, καλούνται να υπηρετήσουν τις απαιτήσεις του ρόλου τους σαν σεβάσμιοι ηγεμόνες. Πρέπει να βελτιώσουν τις ιδιοκτησίες τους, μετατρέποντάς τις σε μεγαλοπρεπή και πλούσια προάστια. Έχοντας στο νου τους τον σημαντικό ρόλο του κάρμα, οι παίκτες ισορροπούν την ανάπτυξή τους ανάμεσα σε μια απαιτητική αλληλεπίδραση κύρους και ευημερίας. Ο παίκτης με το πιο επιτυχημένο αποτέλεσμα θα γίνει ένας από τους θρυλικούς ηγέτες του έθνους.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



1 ταμπλό (διπλής όψεως, για 2 παίκτες ή 3 και 4 παίκτες)



4 ταμπλό επαρχιών



4 ταμπλό «Αγάλματος της Κάλι»



48 ζάρια
(12 ανά χρώμα)



64 πλακίδια επαρχιών
(16 ανά χρώμα)



24 εργάτες (6 ανά χρώμα)



4 πλοία
(1 ανά χρώμα)



4 δείκτες χρημάτων
(1 ανά χρώμα)



1 ελέφαντας πρώτου παίκτη
(συναρμολογήστε τον πριν το πρώτο σας παιχνίδι)



2 πλακίδια κάλυψης
(για το παιχνίδι 3 παικτών)



4 δείκτες bonus



20 κύβοι
(5 ανά χρώμα, 4x αναβάθμισης και 1x κάρμα)



4 δείκτες φήμης
(1 ανά χρώμα)



30 πλακίδια παραγωγής
(8 λευκά, 9 κίτρινα, 6 κόκκινα, 7 καφέ)



8 πλακίδια ποταμού

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σκοπός σας είναι να αναπτύξετε την επαρχία σας με τη βοήθεια των εργατών σας και την έξυπνη χρήση των ζαριών που μαζεύετε. Στο τέλος, πρέπει να **κερδίσετε τον αγώνα συνδυάζοντας πλούτο και φήμη**. Ο μετρητής φήμης και ο μετρητής χρημάτων βρίσκονται παράλληλα, στις απέναντι πλευρές του ταμπλό. Οι δείκτες φήμης μετακινούνται δεξιόστροφα, ενώ οι δείκτες χρημάτων, αριστερόστροφα.

Καθώς κτίζετε και επεκτείνετε, προσπαθείτε να βελτιώσετε τόσο τη φήμη όσο και τον πλούτο σας, ώστε οι δύο δείκτες να διασταυρωθούν. Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να συγκλίνουν οι δείκτες φήμης και χρημάτων του ή ακόμη και να προσπεράσει ο ένας τον άλλο, στους μετρητές τους, έχει πολύ καλές πιθανότητες να κερδίσει.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε το **ταμπλό** στο κέντρο του τραπέζιού με ανοιχτή την πλευρά που αντιστοιχεί στον αριθμό των παικτών («2 παίκτες» ή «3 και 4 παίκτες»). Στο παιχνίδι 3 παικτών, καλύψτε τις σημειωμένες θέσεις με τα **πλακίδια κάλυψης**:

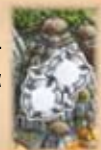


Δεν χρειάζονται: τα κίτρινα, κόκκινα και καφέ πλακίδια εισοδήματος (χρησιμοποιούνται μόνο στην εκδοχή Navaratnas) και τα 8 πλακίδια ποταμού (για την Εκδοχή Ganga).

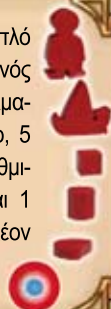
Τοποθετήστε και τα **48 ζάρια** δίπλα στο ταμπλό, σαν γενικό απόθεμα.

Ξεχωρίστε τα **πλακίδια επαρχιών**, αρχικά ανά χρώμα και έπειτα με το σύμβολο της πλάτης τους (φίδι, βόδι, τίγρης), ώστε να έχετε 12 στοίβες. Ανακατέψτε τις 12 στοίβες χωριστά και τοποθετήστε τις ανοιχτές δίπλα στο ταμπλό, ώστε να τις βλέπουν όλοι.

Ανακατέψτε τα 8 λευκά πλακίδια εισοδήματος και τοποθετήστε τα σε μια κλειστή στοίβα δίπλα στο ναό.



Κάθε παίκτης παίρνει ένα ταμπλό επαρχίας και τα κομμάτια ενός χρώματος: ένα ταμπλό αγάλματος Κάλι, 6 εργάτες, 1 πλοίο, 5 κύβους (κάρμα και αναβάθμισης), 1 δείκτη χρημάτων και 1 δείκτη φήμης, συν 1 επιπλέον δείκτη για τον μετρητή χρημάτων.



Τοποθετήστε 3 **εργάτες** στις κατάλληλες θέσεις των μετρητών (φήμη: 15, χρήματα: 20) και στο ποτάμι (γέφυρα).



Τοποθετήστε το **άγαλμα της Κάλι** και το **ταμπλό επαρχίας** με τις εικονιζόμενες πλευρές ανοιχτές μπροστά σας



Τοποθετήστε τους 3 **εργάτες** σας κάτω από το άγαλμα της Κάλι.

Τοποθετήστε το **πλοίο** σας στην αρχική θέση του ποταμού.



Τοποθετήστε τον **κύβο κάρμα** στη θέση 1 του μονοπατιού κάρμα.



Τοποθετήστε 1 **κύβο αναβάθμισης** στην αριστερή στήλη (αξία 2) κάθε πάπυρου «Ανάπτυξης κτιρίων».



Ο παίκτης που έριξε την μικρότερη συνολικά τιμή είναι ο πρώτος παίκτης. Σε περίπτωση ισοπαλίας, είναι ο παίκτης που έφαγε πιο πρόσφατα Ινδικό. Τοποθετεί τον **ελέφαντα πρώτου παίκτη** δίπλα στο άγαλμα Κάλι του και τον **δείκτη χρημάτων** του στη θέση 3 του μετρητή χρημάτων. Ο παίκτης στα αριστερά του, τοποθετεί τον δείκτη χρημάτων του στη θέση 4, ο επόμενος στα αριστερά παίκτης στη θέση 5 και ούτω καθεξής. Συνεπώς ο παίκτης που θα παίξει τελευταίος στον πρώτο γύρο, ξεκινάει με τα περισσότερα χρήματα.



Κάθε παίκτης παίρνει ένα ζάρι του κάθε χρώματος, ρίχνει τα 4 ζάρια, και τα τοποθετεί με το αποτέλεσμα ανοιχτό, σε οποιοδήποτε ελεύθερο χέρι του αγάλματός του.

Τοποθετήστε τον **δείκτη bonus** για τον μετρητή χρημάτων με την πλευρά ποταμού ανοιχτή, στην πρώτη θέση bonus του μετρητή χρημάτων (θέση 12).



Τοποθετήστε τον **δείκτη φήμης** σας στη θέση 0 του μετρητή φήμης.



ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους, ο κάθε ένας από τους οποίους αποτελείται από συγκεκριμένα στάδια. Σε κάθε στάδιο, οι παίκτες, δεξιόστροφα, με τη σειρά, και ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη, τοποθετούν έναν εργάτη, πληρώνουν το κόστος, αν απαιτείται και αμέσως εκτελούν την αντίστοιχη ενέργεια. Αυτό συνεχίζεται μέχρι κανένας πλέον να μην μπορεί να τοποθετήσει έναν εργάτη του. Έπειτα, οι παίκτες παίρνουν πίσω τους εργάτες τους και ένας νέος γύρος ξεκινάει.

Οι εργάτες μπορούν να τοποθετηθούν στις παρακάτω περιοχές του ταμπλό:

- I. Στο **λατομείο**, ώστε να εκτελέσετε ενέργειες κατασκευής στο ταμπλό επαρχίας σας.
- II. Στην **αγορά**, ώστε να πάρετε χρήματα μέσω σκοραρίσματος της αγοράς, αργότερα στο παιχνίδι.
- III. Στο **παλάτι** του Μεγάλου Αρχοντα, ώστε να λάβετε διάφορα οφέλη εκεί.
- IV. Στο **λιμάνι**, ώστε να προχωρήσετε στον ποταμό και έτσι να φτάσετε σε πιο προσοδοφόρες θέσεις ποταμού.

Στο λατομείο και στο λιμάνι, οι εργάτες πάντοτε τοποθετούνται από τη μια γραμμή στην επόμενη, από αριστερά προς τα δεξιά. Στην αγορά και στο παλάτι, μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε (ελεύθερη) θέση ενέργειας.

Καθώς προχωράτε στους μετρητές φήμης και χρημάτων και αναπτύσσετε το ταμπλό επαρχίας σας, θα έχετε την ευκαιρία να κερδίσετε πολύτιμα πλεονεκτήματα.

Τοποθέτηση εργατών και εκτέλεση των ενεργειών

Η τοποθέτηση των εργατών πάντοτε γίνεται με την εξής σειρά:

1. Τοποθετήστε έναν εργάτη
2. Πληρώστε το κόστος, αν απαιτείται: δώστε χρήματα και/ή ζάρια
3. Εκτελέστε την ενέργεια

Κόστος: Ανάλογα με τη θέση ενέργειας στην οποία τοποθετείτε τον εργάτη σας, μπορεί να χρειάζεται να πληρώσετε κόστος για να εκτελέσετε την αντίστοιχη ενέργεια. Κάποιες θέσεις είναι δωρεάν, ενώ για άλλες πρέπει να δώσετε ζάρια ή χρήματα. Το κόστος τοποθέτησης ενός εργάτη σε κάθε θέση ενέργειας, απεικονίζεται πάνω στην ίδια τη θέση.



δωρεάν



1 νόμισμα



1 ζάρι του
εικονιζόμενου χρώματος

Σε κάθε θέση ενέργειας μπορεί να βρίσκεται ένας μόνο εργάτης. Τα ζάρια ποτέ δεν τοποθετούνται στο ταμπλό, αλλά πάντοτε στο (γενικό ή προσωπικό) απόθεμα!

Πληρώνοντας χρήματα για μια ενέργεια: Κάθε φορά που πρέπει να πληρώσετε χρήματα για μια ενέργεια (π.χ. στο λιμάνι ή στο λατομείο), μετακινείτε τον δείκτη χρημάτων σας, τις αντίστοιχες θέσεις προς τα πίσω, πάνω στον μετρητή χρημάτων (1 θέση πίσω για κάθε νόμισμα που πρέπει να πληρώσετε). Αν ο δείκτης σας βρίσκεται στο 0, δεν έχετε άλλα χρήματα και συνεπώς δεν μπορείτε να εκτελέσετε ενέργειες που απαιτούν χρήματα.

Το ίδιο ισχύει και για τις ενέργειες που απαιτούν να **πληρώσετε ζάρια**. Αν δεν έχετε τα κατάλληλα ζάρια, δεν μπορείτε να εκτελέσετε την αντίστοιχη ενέργεια.



Τα **ζάρια** είναι ο σημαντικότερος πόρος του παιχνιδιού.

Όποτε παίρνετε ένα ζάρι από το γενικό απόθεμα, το ρίχνετε αμέσως και, με την πλευρά του αποτελέσματος ανοιχτή, το προσθέτετε στο προσωπικό σας απόθεμα, δηλαδή στο άγαλμα Κάλι. Η αξία του ζαριού αντιστοιχεί στον αριθμό που ρίξατε (1 έως 6).

Προσοχή! Μπορείτε να αποθηκεύσετε τόσα ζάρια όσα και τα ελεύθερα χέρια της Κάλι, δηλαδή στο βασικό παιχνίδι μπορείτε να έχετε μέχρι **το πολύ 10 ζάρια**. Αν φτάσετε σε μια κατάσταση με περισσότερα ζάρια, είτε παίρνετε λιγότερα ζάρια, είτε επιστρέφете ζάρια από τα χέρια της Κάλι πίσω στο γενικό απόθεμα, πριν πάρετε καινούρια ζάρια.

Αν ένα χρώμα ζαριού είναι προσωρινά εξαπληγμένο στο απόθεμα, δεν μπορείτε να πάρετε εκείνη τη στιγμή το ζάρι αυτό.





Ενέργεια κατασκευής (λατομείο)

Τοποθετήστε ένα πλακίδιο επαρχίας στην επαρχία σας και κερδίστε πόντους φήμης και/ή χρήματα για αυτό.

Για να αναπτύξετε την επαρχία σας, πρέπει να στείλετε εργάτες στο λατομείο. Ανάλογα με τη θέση που θα τοποθετήσετε τον εργάτη σας, πληρώνετε 1 με 4 νομίσματα από τον μετρητή χρημάτων σας. Σε αντάλλαγμα, παίρνετε **ένα** από τα 12 ανοιχτά πλακίδια επαρχίας. Πάνω αριστερά στα πλακίδια μπορείτε να δείτε τι ζάρια και με τι ελάχιστη συνολική αξία πρέπει να δώσετε για να πάρετε το πλακίδιο. Τοποθετήστε τα ζάρια του κατάλληλου χρώματος πίσω στο απόθεμα. Η συνολική τους αξία πρέπει να είναι **τουλάχιστον** ίση με αυτή που αναγράφεται στο πλακίδιο. Όταν κατασκευάζετε, μπορείτε να πληρώσετε παραπάνω. Δηλαδή, για να πάρετε ένα πλακίδιο με αξία «μπλε 7», μπορείτε να πληρώσετε ένα μπλε 3 και ένα μπλε 5, για παράδειγμα.

Πέρα από το κόστος, τα πλακίδια απεικονίζουν δρόμους, κτίρια και/ή αγορές. Αφού αγοράσετε ένα πλακίδιο επαρχίας, πρέπει αμέσως να το τοποθετήσετε στο ταμπλό επαρχίας σας.



Παράδειγμα: Η Ρένα στέλνει έναν εργάτη της στο λατομείο. Πληρώνει 1 νόμισμα. Έπειτα, επιστρέφει 2 πορτοκαλί ζάρια στο απόθεμα. Παίρνει το πλακίδιο με αξία πορτοκαλί 9 και το προσθέτει σε έναν ήδη υπάρχον δρόμο του ταμπλό επαρχίας της.

Το ταμπλό επαρχίας

Το ταμπλό επαρχίας δείχνει την περιοχή που εσείς, σαν राजा, ελέγχετε και προσπαθείτε να επεκτείνετε. Η κατοικία σας βρίσκεται πάνω κεντρικά και από εκεί 3 δρόμοι οδηγούν στις υπόλοιπες περιοχές. Κάθε φορά που προσθέτετε ένα νέο πλακίδιο επαρχίας, το τέλος ενός δρόμου πρέπει να συνδέεται με έναν ήδη



υπάρχον δρόμο, έτσι ώστε να υπάρχει σύνδεση μέχρι την κατοικία σας. Μπορείτε να στρέψετε το νέο πλακίδιο προς οποιαδήποτε διεύθυνση. Μπορείτε επίσης να τοποθετήσετε ένα πλακίδιο έτσι ώστε να κόβει τον δρόμο ενός γειτονικού παιδιού. Δεν χρειάζεται όλα τα άκρα των δρόμων να συνδέονται. Είναι αρκετό το κάθε πλακίδιο να συνδέεται με την κατοικία μέσω **τουλάχιστον ενός δρόμου**. Αφού τοποθετηθούν, τα πλακίδια δεν μπορούν να αλλάξουν αργότερα θέση. Προσέχετε να μην κόβετε πολλούς δρόμους, ώστε να αυξάνονται οι δυνατότητες τοποθέτησης ενός νέου πλακιδίου αργότερα.

Ειδικά εισοδήματα - Υπάρχουν εισοδήματα που απεικονίζονται στα άκρα των ταμπλό επαρχιών (συμβολικά, για ειδικά κέρδη, λόγω εμπορικών σχέσεων που έχετε δημιουργήσει). Τα κερδίζετε αμέσως μόλις τα συνδέσετε με την κατοικία σας, μέσω ενός δρόμου, **αφού σκοράρετε το ίδιο το πλακίδιο επαρχίας** (δείτε παρακάτω).

Παράδειγμα: Η Λένα τοποθετεί ένα πλακίδιο με διασταύρωση στη γωνία αριστερά. Μιας και οι τα δύο άκρα δρόμων συνδέονται και με τα δύο γειτονικά εισοδήματα, και ταυτόχρονα και με την κατοικία της, η Λένα μπορεί να πάρει 1 οποιοδήποτε ζάρι από το απόθεμα και να προχωρήσει τον δείκτη χρημάτων της κατά 5 θέσεις μπροστά.



Ασφαλώς, είναι επίσης πιθανό να τοποθετήσετε ένα πλακίδιο χωρίς σύνδεση προς ένα ειδικό εισόδημα. Στην περίπτωση αυτή, δεν λαμβάνετε τίποτα επιπλέον.

Όταν προσθέσετε ένα νέο πλακίδιο στην επαρχία σας, αμέσως κερδίζετε χρήματα και/ή φήμη για αυτό. Κάποια πλακίδια έχουν μία ή δύο σκηνές αγοράς με συγκεκριμένα αγαθά (μετάξι, τσάι ή μπαχαρικά) συγκεκριμένης αξίας. Άλλα πλακίδια απεικονίζουν ένα ή δύο κτίρια (ναός, παλάτι, οχυρό ή μύλος) και μερικά ακόμη έχουν συνδυασμό των δύο.

Όταν προσθέσετε ένα πλακίδιο με μια ή δύο **αγορές** στην επαρχία σας, αμέσως λαμβάνετε το ποσό των χρημάτων που αναγράφεται στο πλακίδιο. Όταν προσθέσετε ένα πλακίδιο με ένα ή δύο **κτίρια**, αμέσως κερδίζετε 2, 3 ή 4 πόντους φήμης για κάθε κτίριο, ανάλογα με το που βρίσκεται ο κύβος αναβάθμισής σας, στον πάμπυρο για το αντίστοιχο κτίριο, στο ταμπλό.

Οι αναβαθμίσεις των κτιρίων

Τα **4 είδη κτιρίων** που μπορείτε να κτίσετε στην επαρχία σας εμφανίζονται στο κεντρικό ταμπλό. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι κύβοι αναβάθμισής σας βρίσκονται στο πρώτο επίπεδο κάθε είδους κτιρίου. Δηλαδή, κερδίζετε 2 πόντους φήμης, όταν προσθέσετε ένα πλακίδιο επαρχίας με 1 κτίριο (ή αντίστοιχα, 4 πόντους φήμης για 2 κτίρια.)



Οι αναβαθμίσεις σας επιτρέπουν να βελτιώσετε τις ικανότητες κατασκευής σας, και να κερδίζετε 3 (ή 4) πόντους για έναν συγκεκριμένο τύπο κτιρίου σε επόμενες ενέργειες κατασκευής.





σύμβολο αναβάθμισης



Μπορείτε να αγοράσετε αναβαθμίσεις, από τον **raja** στο παλάτι, δίνοντας ένα ζάρι αξίας 4 εκεί (δείτε σελ. 18, «Οι Κοιτώνες»). Επιπλέον, υπάρχει μια **θέση ποταμού** που σας επιτρέπει να κάνετε αναβάθμιση. Μπορείτε να αναβαθμίσετε, επίσης, ένα κτίριο αυτομάτως, αφού περάσετε την αντίστοιχη **θέση bonus** (θέση 5) στον μετρητή φήμης ή όταν συνδέσετε το αντίστοιχο εισόδημα στο ταμπλό επαρχίας σας. Όταν μπορέσετε να κάνετε μια αναβάθμιση, επιλέγεται ένα από τα τέσσερα είδη κτιρίων και μετακινείται τον κύβο αναβάθμισής σας κατά μια θέση προς τα δεξιά, στην αντίστοιχη γραμμή.

Προσοχή! Οι αναβαθμίσεις δεν ισχύουν για τα κτίρια που ήδη βρίσκονται στην επαρχία σας, αλλά μόνο για αυτά που θα μπουν εκεί **μετά** την αναβάθμιση.



Παράδειγμα: Υπάρχουν 2 κτίρια στο σταυροδρόμι που πρόσθεσε η Λένα. Προχωράει τον δείκτη φήμης της κατά 5 θέσεις, μιας και κερδίζει 2 πόντους για το ναό, συν 3 πόντους για τον μύλο, τον οποίο έχει ήδη αναβαθμίσει νωρίτερα.

Μίας και συνέδεσε το οδικό της δίκτυο με ένα ειδικό εισόδημα, μπορεί - αφού σκοράρει το πλακίδιο - να πάρει άλλο ένα ζάρι οποιουδήποτε χρώματος και να αναβαθμίσει ένα κτίριο της επιλογής της.



II.

Ενέργεια αγοράς (αγορά)

Κερδίζετε χρήματα για συγκεκριμένες αγορές της επαρχίας σας



Κάθε φορά που στέλνετε έναν εργάτη σε μια θέση αγοράς, δημιουργείτε εισόδημα από τις αγορές που βρίσκονται στην επαρχία σας. Υπάρχουν αγορές 3 ειδών αγαθών:



μετάξι



τσάι



μπαχαρικά



και 2 είδη θέσεων αγοράς:

Διαφόρων ειδών αγαθά - όταν τοποθετήσετε έναν εργάτη εδώ, μπορείτε να σκοράρετε για **ακριβώς μια αγορά του κάθε είδους αγαθού**.



Παράδειγμα:

Υπάρχουν 4 αγορές στην επαρχία της Ρένας. Τρεις από αυτές με τσάι και μια με μετάξι. Αν τοποθετήσει έναν εργάτη της σε αυτή την θέση αγοράς, μπορεί να σκοράρει για 2 αγορές. Την αγορά μεταξίου συν μια από τις 3 αγορές τσαγιού. Κερδίζει έτσι 5 χρήματα.



Αγαθά ενός είδους - όταν τοποθετήσετε έναν εργάτη σας εδώ, πρέπει να δώσετε ένα οποιοδήποτε ζάρι. Μπορείτε να σκοράρετε το μέγιστο τόσες **αγορές ενός είδους αγαθού** όση η αξία του ζαριού.



Παράδειγμα: Αν η Ρένα τοποθετήσει τον εργάτη της στη θέση αυτή και δώσει ένα ζάρι αξίας 4, μπορεί να σκοράρει και τις 3 αγορές τσαγιού, κερδίζοντας έτσι 7 χρήματα.



Προσοχή! Στο παιχνίδι 3 ή 4 παικτών, μπορείτε να τοποθετήσετε μόνο έναν από τους εργάτες σας στην αγορά διαφόρων αγαθών σε κάθε γύρο. Δηλαδή, αν έχετε τοποθετήσει έναν εργάτη στην πρώτη θέση, η δεύτερη θέση δεν είναι πλέον διαθέσιμη για εσάς στον ίδιο γύρο. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο από έναν διαφορετικό παίκτη. Ωστόσο, εξακολουθείτε να μπορείτε να τοποθετήσετε εργάτες στο άλλο είδος αγοράς.

III. Ενέργειες στο παλάτι

Δώστε ένα ζάρι, αν απαιτείται, και κερδίστε το όφελος

Όταν τοποθετήσετε έναν εργάτη στο παλάτι του Μεγάλου Άρχοντα, μπορεί να μην υπάρχει κόστος ή να χρειάζεται να δώσετε ένα ζάρι, συγκεκριμένου χρώματος ή συγκεκριμένης αξίας.

Στο παλάτι υπάρχουν οι εξής περιοχές:



Η βεράντα (κόστος: δωρεάν)

Πάρτε 2 χρήματα. Επίσης μπορείτε να ρίξετε ξανά όσα από τα ζάρια σας επιθυμείτε.



Η ταράτσα

(κόστος: δωρεάν)

Πάρτε 1 ζάρι του αντίστοιχου χρώματος από το απόθεμα.



Παράδειγμα: Η Λένα παίρνει ένα πορτοκαλί ζάρι από το απόθεμα, το ρίχνει και το τοποθετεί στο άγαλμα της Κάλι της.



Τα μπαλκόνια (κόστος: 1 ζάρι του εκονιζόμενου χρώματος)

Δώστε 1 ζάρι του κατάλληλου χρώματος και πάρτε 2 ζάρια ενός διαφορετικού χρώματος.



Παράδειγμα: Η Ρένα δίνει ένα μπλε ζάρι (οποιοσδήποτε αξίας) και παίρνει 2 πορτοκαλί ζάρια. Τα ρίχνει αμέσως και τα τοποθετεί στο άγαλμα της Κάλι της.

Οι κοιτώνες (κόστος: 1 ζάρι οποιουδήποτε χρώματος με συγκεκριμένη αξία)



Μεγάλος Άρχοντας - Δώστε ένα ζάρι αξίας «1». Σαν αντάλλαγμα, κερδίζετε 2 πόντους φήμης και είστε ο πρώτος παίκτης για τον επόμενο γύρο.



Χορεύτρια - Δώστε ένα ζάρι αξίας «2». Σαν αντάλλαγμα, παίρνετε οποιαδήποτε 2 ζάρια από το απόθεμα και τραβάτε ένα κλειστό λευκό πλακίδιο εισόδου. Αμέσως κερδίζετε το εισόδημα του πλακιδίου (1 ζάρι, 3 χρήματα, 1 αναβάθμιση ή 1 κάρτα). Έπειτα το πλακίδιο μένει στην άκρη σε μια στοίβα ξεσκαρταρίσματος. Όταν εξαντληθούν τα πλακίδια αυτά, ανακατέψτε ξανά τα ξεσκαρταρισμένα, δημιουργώντας νέο απόθεμα.



Γιόγκι - Δώστε ένα ζάρι αξίας «3». Σε αντάλλαγμα, κερδίζετε 2 κάρμα και 1 ζάρι της επιλογής σας (δείτε στη σελίδα 8, για επεξήγηση σχετικά με το κάρμα).



Μαν Σινγκ - Δώστε ένα ζάρι αξίας «4». Σε αντάλλαγμα, μπορείτε να αναβαθμίσετε ένα κτίριο του είδους της επιλογής σας και να κερδίσετε 3 χρήματα.



Αρχιτέκτονας - Δώστε ένα ζάρι αξίας «5». Καλύψτε οποιοδήποτε πλακίδιο της επαρχίας σας με ένα νέο από το απόθεμα. Όλα τα πλακίδια πρέπει να έχουν σύνδεση προς την κατοικία σας. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον αρχιτέκτονα αν δεν έχετε τα κατάλληλα πλακίδια ή ζάρια.

Σημαντικό: Το νέο πλακίδιο πρέπει να είναι πιο ακριβό από το προηγούμενο. Πληρώστε τη διαφορά δίνοντας 1 (ή περισσότερα) ζάρια του χρώματος του νέου πλακιδίου. Μπορείτε να πληρώσετε παραπάνω.



Παράδειγμα: Η Λένα δίνει ένα πράσινο ζάρι αξίας 5. Θέλει να κτίσει πάνω στο πλακίδιο με το πορτοκαλί «4», καλύπτοντάς το με το πλακίδιο «μωβ 6». Για να το κάνει αυτό, πρέπει να δώσει ένα μωβ ζάρι με αξία τουλάχιστον 2.

Όταν καλύπτετε ένα πλακίδιο, δεν λαμβάνετε ξανά τυχόν ειδικό εισόδημα. Μπορείτε να καλύψετε κάθε πλακίδιο επαρχίας μία μόνο φορά.



Πορτογάλος - Δώστε ένα ζάρι αξίας «6». Σε αντάλλαγμα, προχωράτε ακριβώς 6 μη κατειλημμένες θέσεις στον ποταμό παίρνοντας τα αντίστοιχα κέρδη.

Προσοχή! Όταν έχετε προχωρήσει στις τελευταίες 6 θέσεις του ποταμού, δεν μπορείτε πλέον να χρησιμοποιήσετε τον Πορτογάλο.

IV. Ενέργεια ποταμού (λιμάνι)

Δώστε ένα ζάρι αξίας 1, 2 ή 3 και προχωρήστε μέχρι τρεις ελεύθερες θέσεις στον ποταμό



Η ενέργεια ποταμού χρησιμοποιείται μόνο αν δώσετε ένα «1», «2» ή «3».

Κάθε φορά που τοποθετείτε έναν εργάτη στο λιμάνι, μπορείτε να προχωρήσετε το πλοίο σας μέχρι τρεις ελεύθερες θέσεις στον ποταμό, ανάλογα με την αξία του ζαριού που δώσατε. Το λιμάνι παρέχει μια θέση για αρκετούς εργάτες. Ο πρώτος εργάτης δεν κοστίζει τίποτα, οι εργάτες που τοποθετούνται μετά τον πρώτο κοστίζουν 1 ή 2 χρήματα.

Αν δώσετε ένα ζάρι με αξία «1», προχωράτε ακριβώς μια ελεύθερη θέση. Αν δώσετε ένα ζάρι αξίας «2» προχωράτε μία ή δύο ελεύθερες θέσεις. Αν δώσετε ένα ζάρι αξίας «3» μπορείτε να προχωρήσετε μέχρι και 3 ελεύθερες θέσεις. Οι θέσεις που καταλαμβάνονται από τα πλοία των άλλων παικτών δεν υπολογίζονται στο μέτρομα αλλά παραλείπονται. Έτσι, ποτέ δεν μπορεί να βρεθούν περισσότερα από ένα πλοία σε μια θέση ποταμού. Μόνη εξαίρεση αποτελούν η αρχική και η τελική θέση του ποταμού, όπου μπορούν να βρίσκονται πολλά πλοία ταυτόχρονα.

Αμέσως παίρνετε τα κέρδη της θέσης όπου το πλοίο σας σταματάει.



Παράδειγμα: Η Λένα τοποθετεί έναν εργάτη στο λιμάνι. Για αυτό πρέπει να πληρώσει 1 νόμισμα. Έπειτα, δίνει ένα ζάρι αξίας «2» και προχωράει στον ποταμό 2 θέσεις. Δεν περιλαμβάνει την θέση που καταλαμβάνει το κίτρινο πλοίο του αντιπάλου, στον υπολογισμό. Κερδίζει μια αναβάθμιση για ένα κτίριο της επιλογής της. Μετακινεί τον κύβο αναβάθμισης του μύλου από το «3» στο «4».

Επεξήγηση των κερδών του ποταμού:



Πάρτε 2 ζάρια οποιουδήποτε χρώματος από το απόθεμα, ρίξτε τα και τοποθετήστε τα στο άγαλμα της Κάλι σας.



Αυξήστε το κάρμα σας κατά 2 επίπεδα (δείτε στη σελίδα 8 για επεξήγηση του κάρμα).



Πάρτε το ποσό των χρημάτων που αναγράφεται. Προχωρήστε αντίστοιχα τον δείκτη σας στον μετρητή χρημάτων.



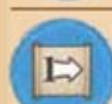
Επιλέξτε οποιαδήποτε από τις ενέργειες 2-6 του παλατιού (Χορεύτρια, Γιόγκι, Μαν Σινγκ, Αρχιτέκτονας ή Πορτογάλος) και εκτελέστε την άμεσα, χωρίς να τοποθετήσετε εργάτη στο παλάτι ή να δώσετε ζάρι (η θέση του παλατιού μπορεί να είναι ακόμη και κατειλημμένη).



Για κάθε επίπεδο κάρμα που έχετε τη στιγμή αυτή, πάρτε ένα ζάρι του εικονιζόμενου χρώματος (δηλαδή παίρνετε 0 με 3 ζάρια).



Κερδίζετε τον αριθμό των αναγραφόμενων πόντων φήμης. Προχωρήστε αντίστοιχα τον δείκτη σας στον μετρητή φήμης.



Αναβαθμίστε ένα είδος κτιρίου κατά 1 επίπεδο (π.χ. μετακινήστε τον κύβο ναού σας από το 2 στο 3).



Κερδίζετε 1 νόμισμα για κάθε αγορά που έχετε κατασκευάσει στην επαρχία σας, ως τώρα (αν έχετε 5 αγορές, για παράδειγμα, θα προχωρήσετε τον δείκτη χρημάτων σας κατά 5 θέσεις στον μετρητή χρημάτων).



Εκτελέστε ένα σκοράρισμα αγοράς μέχρι το μέγιστο αγορών **διαφορών αγαθών**. Κερδίζετε χρήματα για μέχρι και 3 διαφορετικές αγορές (δείτε σελ. 5 για επεξήγηση των αγορών).



Εκτελέστε ένα σκοράρισμα αγοράς για **αγαθά ενός είδους** που έχετε στην επαρχία σας, μέχρι το μέγιστο που αναγράφεται στο ποτάμι. Αν έχετε 4 αγορές μεταξιού, για παράδειγμα, μπορείτε να σκοράρετε για όλες και να προχωρήσετε αντίστοιχα τον δείκτη χρημάτων σας. Δεν χρειάζεται να δώσετε ζάρι (δείτε σελ. 5 για επεξήγηση των αγορών).



Κερδίζετε 1 πόντο φήμης για κάθε αναβάθμιση κτιρίου που έχετε κάνει ως τώρα (αν έχετε ήδη αναβαθμίσει κτίρια 3 φορές, για παράδειγμα, προχωράτε 3 θέσεις στον μετρητή φήμης).



Κερδίζετε 2 χρήματα για κάθε αναβάθμιση κτιρίου που έχετε κάνει ως τώρα (αν έχετε ήδη αναβαθμίσει κτίρια 3 φορές, για παράδειγμα, προχωράτε 6 θέσεις στον μετρητή χρημάτων).



Κερδίζετε 2 πόντους φήμης για κάθε κάρμα που έχετε τη στιγμή αυτή (αν το κάρμα σας είναι στο επίπεδο 2, για παράδειγμα, προχωράτε 4 θέσεις στον μετρητή φήμης).

Όταν φτάσετε στην **τελευταία θέση ποταμού**, δεν μπορείτε πλέον να χρησιμοποιήσετε την ενέργεια ποταμού.

Κάρμα

Πληρώστε 1 κάρμα και γυρίστε ένα ζάρι στον αριθμό της αντίθετης πλευράς του

Μπορείτε να επηρεάσετε το αποτέλεσμα μιας ζαριάς με το κάρμα. Ένα κάρμα σας επιτρέπει να **γυρίσετε** ένα ζάρι στο άγαλμα της Κάλυπας στην **αντίθετη** πλευρά του, όταν το τοποθετείτε. Δηλαδή ένα «1» γίνεται «6» και το αντίστροφο, ένα «2» γίνεται «5», κλπ.



Ξεκινάτε το παιχνίδι με το κάρμα σας στο επίπεδο 1. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να βελτιώσετε το κάρμα σας, για παράδειγμα, στέλνοντας έναν εργάτη στον Γιόγκι στο παλάτι (δείτε σελ. 6, «Οι Κοιτώνες» «Γιόγκι») ή σταματώντας το πλοίο σας στην κατάλληλη θέση ποταμού (δείτε σελ. 7, «Ενέργεια Ποταμού»).

Πέρα από αυτό, υπάρχει μια θέση bonus στον μετρητή φήμης (θέση 24) που αυξάνει το κάρμα σας κατά 2 επίπεδα αν ο δείκτης φήμης σας σταματήσει στη θέση αυτή ή την προσπεράσει. Το υψηλότερο επίπεδο κάρμα είναι 3, το οποίο σημαίνει ότι δεν μπορείτε ποτέ να έχετε περισσότερο από 3 κάρμα.

Για να χρησιμοποιήσετε το κάρμα, δεν χρειάζεται να τοποθετήσετε **εργάτη**. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε στιγμή στη σειρά σας, όταν δίνετε ένα ζάρι. Για κάθε κάρμα που χρησιμοποιείται, μετακινήστε τον κύβο κάρμα σας κατά 1 επίπεδο κάτω. Έτσι το επίπεδό του μπορεί να φτάσει μέχρι το μηδέν.

Απόκτηση νέων εργατών

Μετακινηθείτε μπροστά στους μετρητές βαθμολογίας ή στον ποταμό και πάρτε περισσότερους εργάτες



Στην αρχή του παιχνιδιού, κάθε παίκτης έχει 3 ενεργούς εργάτες στη διάθεσή του.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να πάρετε μέχρι 2 επιπλέον εργάτες. Αν έχετε προχωρήσει αρκετά στους αντίστοιχους μετρητές βαθμολογίας (χρήματα: θέση 20, φήμη: θέση 15) ή στον ποταμό (γέφυρα), παίρνετε επιπλέον εργάτες.

Σημαντικό: Μόλις πάρετε τον δεύτερο ανενεργό εργάτη σας (ανεξαρτήτως αν τον πήρατε μέσω ενός μετρητή ή του ποταμού), αμέσως παίρνετε τον επιπλέον από το ταμπλό και τον αφαιρείτε από το παιχνίδι.



Οι μετρητές φήμης και χρημάτων καθώς και ο ποταμός έχουν από μια θέση με έναν ανενεργό εργάτη στο χρώμα κάθε παίκτη. Οι θέσεις στους μετρητές βαθμολογίας με τους ανενεργούς εργάτες είναι κανονικές θέσεις. Μόλις ο δείκτης χρημάτων ή φήμης σας σταματήσει στην αντίστοιχη θέση ή την περάσει, παίρνετε τον εργάτη του χρώματός σας. Έτσι, γίνεται ενεργός. Ο ενεργός εργάτης του ποταμού δεν έχει τη δική του θέση ποταμού (η γέφυρα δεν υπολογίζεται σαν θέση ποταμού). Αυτό σημαίνει ότι όταν το πλοίο σας περάσει τη γέφυρα, παίρνετε τον εργάτη του χρώματός σας.

Ποτέ δεν μπορείτε να χάσετε έναν εργάτη που έχετε ενεργοποιήσει με τον τρόπο αυτό, ακόμη κι αν ο δείκτης σας προχωρήσει προς τα πίσω (αυτό μπορεί να γίνει μόνο στον μετρητή χρημάτων). Μπορείτε να τοποθετήσετε έναν νέο εργάτη ακόμη και στον γύρο στον οποίο τον πήρατε.

Οφέλη στους μετρητές βαθμολογίας

Φτάστε στη θέση και λάβετε το όφελος

Πέρα από τους ανενεργούς εργάτες, οι δύο μετρητές βαθμολογίας έχουν κι άλλες ειδικές θέσεις, στις οποίες όταν φτάνετε ή τις προσπερνάτε κερδίζετε άμεσα το αντίστοιχο όφελος.

Ο **μετρητής φήμης** έχει 3 θέσεις οφελών:



Θέση 5: Κερδίζετε μια αναβάθμιση κτιρίου του είδους της επιλογής σας. (Η αναβάθμιση αυτή ισχύει από την επόμενη σειρά σας και μετά.)



Θέση 24: Μπορείτε να αυξήσετε το κάρμα σας κατά 2 επίπεδα.



Θέση 31: Μπορείτε να μετακινήσετε το πλοίο σας στην επόμενη μη κατειλημμένη θέση ποταμού παίρνοντας τυχόν κέρδη της θέσης.

Ο **μετρητής χρημάτων** έχει 4 θέσεις οφελών:



Θέσεις 12 και 44: Μπορείτε να μετακινήσετε το πλοίο σας στην επόμενη μη κατειλημμένη θέση ποταμού παίρνοντας τυχόν κέρδη της θέσης.



Θέσεις 33 και 55: Μπορείτε να πάρετε οποιαδήποτε 2 ζάρια από το απόθεμα, να τα ρίξετε και να τα τοποθετήσετε στο άγαλμα της Κάλυπας.



Μιας και πληρώνετε χρήματα, και μπορεί να πάτε προς τα πίσω στον μετρητή χρημάτων, υπάρχει ένας ειδικός δείκτης bonus του χρώματός σας, ο οποίος σημειώνει ποιο όφελος θα λάβετε αμέσως μετά στον μετρητή χρημάτων. Όταν φτάσετε ή περάσετε τη θέση 12 για πρώτη φορά και λάβετε το αντίστοιχο όφελος, παίρνετε τον δείκτη του χρώματός σας, τον γυρίζετε πλευρά και τον τοποθετείτε στη θέση 33 (με την πλευρά ζαριών ανοιχτή). Όταν ο δείκτης χρημάτων σας φτάσει ή περάσει και αυτή τη θέση, γυρίζετε ξανά πλευρά στον δείκτη και τον τοποθετείτε στη θέση 44 (πλευρά ποταμού ανοιχτή) κλπ. Αφού περάσετε και την τελευταία θέση οφέλους του μετρητή χρημάτων, αφαιρείτε τον δείκτη σας από το παιχνίδι.

Προσοχή! Το όφελος ισχύει μόνο για τον μετρητή στον οποίο απεικονίζεται. Για παράδειγμα, αν ο δείκτης χρημάτων σας περάσει μια θέση οφέλους που απεικονίζεται στον μετρητή φήμης, δεν λεμβάνετε, ασφαλώς, το όφελος εκείνο.

ΤΕΛΟΣ ΕΝΟΣ ΓΥΡΟΥ



Αφού τοποθετήσετε όλους τους ενεργούς εργάτες σας και έχετε εκτελέσει τις αντίστοιχες ενέργειες, ο γύρος τελειώνει. Αν ένας από τους παίκτες έχει τοποθετήσει έναν εργάτη του στον Μεγάλο Άρχοντα, παίρνει τώρα τον ελέφαντα του πρώτου παίκτη και είναι αυτός πλέον ο πρώτος παίκτης.

για τον επόμενο γύρο. Αν κανένας δεν έχει στείλει εργάτη στον Μεγάλο Άρχοντα, ο ελέφαντας προχωράει από τον προηγούμενο πρώτο παίκτη, δεξιόστροφα στον επόμενο παίκτη. Όλοι οι παίκτες αφαιρούν τους ενεργούς εργάτες τους από το ταμπλό και τους παίρνουν πίσω στο άγαλμα της Κάλι τους. Έπειτα, ο πρώτος παίκτης ξεκινάει έναν νέο γύρο.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μόλις ένας παίκτης καταφέρει να φτάσει στην ίδια θέση τον δείκτη φήμης και τον δείκτη χρημάτων του ή ο ένας προσπεράσει τον άλλο, ενεργοποιείται το τέλος του παιχνιδιού. Το τρέχον στάδιο ολοκληρώνεται, δηλαδή όλοι οι παίκτες που βρίσκονται ανάμεσα στον παίκτη που ενεργοποίησε το τέλος του παιχνιδιού και στον τρέχοντα πρώτο παίκτη, έχουν μια ευκαιρία να κερδίσουν τοποθετώντας έναν ακόμη εργάτη (αν έχουν) και εκτελώντας την αντίστοιχη ενέργεια.

Έπειτα, οι παίκτες ελέγχουν ποιός κέρδισε. Αν υπάρχουν δύο ή περισσότεροι παίκτες των οποίων οι δείκτες προσπέρασαν ο ένας τον άλλο στην τελευταία σειρά τους, τότε οι παίκτες αυτοί υπολογίζουν τη διαφορά πόντων φήμης ανάμεσα από τον δείκτη χρημάτων και τον δείκτη φήμης τους. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει το παιχνίδι. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο πρώτος παίκτης του οποίου οι δείκτες προσπέρασαν ο ένας τον άλλο κερδίζει.

(Για να βρείτε ποιός είναι δεύτερος, τρίτος κλπ, υπολογίστε τους πόντους φήμης που χωρίζουν τον δείκτη φήμης από τον δείκτη χρημάτων σας.)



Παράδειγμα: Ο δείκτης χρημάτων της Ρένα προσπέρασε τον δείκτη φήμης της. Ο δείκτης χρημάτων της βρίσκεται στο 65 και ο δείκτης φήμης στο 30 του μετρητή φήμης. Έπειτα, η Λένα παίζει την τελευταία σειρά της. Καταφέρει επίσης να προσπεράσει ο ένας δείκτης τον άλλο. Ο δείκτης χρημάτων της καταλήγει στη θέση 52 του μετρητή χρημάτων, και ο δείκτης φήμης στη θέση 37 του δείκτη φήμης. Έτσι, τόσο η Ρένα όσο και η Λένα έχουν διαφορά 2 πόντων φήμης (δεν έχει σημασία που βρίσκεται ο δείκτης χρημάτων). Μιας και η Ρένα κατάφερε πρώτη να κάνει την προσπέραση, είναι αυτή που κερδίζει.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Για να αναπτύξετε επιτυχώς την επαρχία σας και να κερδίσετε τον αγώνα, αρχικά θα χρειαστείτε χρήματα, ζάρια και εργάτες. Είναι σημαντικό να μην ξεμείνετε από ζάρια ή χρήματα και να μην μείνετε με λιγότερους εργάτες από τους υπόλοιπους παίκτες για πολύ χρόνο.

Περίληπτικά:

Πάρτε επιπλέον **εργάτες** προχωρώντας στους δύο μετρητές βαθμολογίας και στον ποταμό.

Κερδίστε **χρήματα** κυρίως από τις αγορές, κατασκευάζοντάς τις στην επαρχία σας, και χρησιμοποιώντας εργάτες για να τις ενεργοποιήσετε. Επιπλέον, **οφέλη** από το ταμπλό

επαρχίας σας, τον ποταμό και τον raja στο παλάτι είναι πηγές χρημάτων.

Τέτοιες θέσεις οφελών σας δίνουν επίσης επιπλέον **ζάρια**. Το παλάτι, επίσης παρέχει επιλογές για να πάρετε ή να ανταλλάξετε ζάρια.

Για να καλύψετε τις συνθήκες νίκης, πρέπει να καθορίσετε ένα καλά σχεδιασμένο οδικό δίκτυο στην επαρχία σας και να κερδίσετε όσο περισσότερα ειδικά εισοδήματα μπορείτε. Για το σκοπό αυτό, θα χρησιμοποιήσετε την ενέργεια κατασκευής του κεντρικού ταμπλό, όπου πληρώνετε χρήματα και ζάρια. Τα κτίρια της επαρχίας σας, σας δίνουν πόντους φήμης, ενώ οι αγορές χρήματα.

Παίξτε με 6 εργάτες, 8 ζάρια και αναβαθμισμένα ειδικά εισοδήματα

Αφού παίξετε την βασική εκδοχή μία ή περισσότερες φορές, μπορείτε να δοκιμάσετε την εκδοχή «Navaratnas» για προχωρημένους παίκτες (η μετάφραση είναι «Τα Εννέα Πε-
τράδια», δείτε σελ. 12, Λεξικό Mogul → Raja Man Σινγκ Ι). Εδώ, ισχύουν οι εξής με-
ταβολές.

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε και τους 3 ανενεργούς
εργάτες, φτάνοντας μέχρι τους 6.

Παίξτε με την πίσω πλευρά του αγάλματος της Κάλι
και μπορείτε να αποθηκεύσετε μέχρι 8 ζάρια μόνο.



Παίξτε στην πίσω πλευρά του ταμπλό επαρχίας
σας. Εδώ επίσης, υπάρχουν ειδικά εισοδήματα στα άκρα
του ταμπλό επαρχίας, τα οποία μπορείτε να συνδέσετε με
το οδικό σας δίκτυο. Ωστόσο, αυτά είναι μικρά εισοδήματα,
τα οποία μπορείτε να βελτιώσετε στη διάρκεια του παιχνι-
διού.

Στην αρχή του παιχνιδιού, ανακατέψτε τα καφέ πλακίδια ει-
σοδήματος. Κάθε παίκτης παίρνει ένα στην τύχη, το ανοίγει
και το τοποθετεί σε μια από τις δύο πιθανές θέσεις του
ταμπλό επαρχίας του. Αποφασίζετε εσείς ποιο από τα
ειδικά εισοδήματα του ταμπλό θέλετε να καλύψετε.



Τη στιγμή που τα συνδέετε, τα καφέ πλακίδια εισοδημάτων σας δίνουν ένα
ειδικό εισόδημα που εξαρτάται από την πρόοδο που έχετε κάνει μέχρι τότε σε έναν
συγκεκριμένο τομέα:



1 πόντος φήμης για κάθε
πλακίδιο της επαρχίας σας
με τουλάχιστον 1 αγορά



1 πόντος φήμης για κάθε
3 θέσεις ποταμού που
έχετε προχωρήσει ως τώρα
(η αρχική θέση δεν
υπολογίζεται)



1 νόμισμα ανά κτίριο
στην επαρχία σας



2 νομίσματα για
κάθε πλακίδιο
εισοδήματος που
έχετε συνδέσει



2 πόντοι φήμης για
κάθε στροφή που
έχετε κατασκευάσει
στην επαρχία σας



2 νομίσματα ανά
αναβάθμιση που
έχετε κάνει μέχρι
τώρα



1 πόντος φήμης
για κάθε ενεργό
εργάτη που
έχετε

Τώρα τοποθετήστε τα υπόλοιπα καφέ πλακίδια ει-
σοδήματος μαζί με τα υπόλοιπα ανοιχτά στα
κτίρια του ίδιου χρώματος του ταμπλό. Μπορείτε
να τα πάρετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για
να βελτιώσετε το ειδικό εισόδημα που μπορείτε να
πάρετε από το ταμπλό επαρχίας σας.

Τα λευκά, κίτρινα και κόκκινα πλακίδια εισοδήμα-
τος σας δίνουν ειδικά εισοδήματα, ως εξής:



Ζάρια (1 ή 2
συγκεκριμένων
χρωμάτων της
επιλογής σας)



Χρήματα



1 αναβάθμιση κτιρίου



1 μετακίνηση πλοίου
(στην επόμενη ελεύθερη
θέση ποταμού)



Κάρμα (1 ή 2)



Προσοχή! Πάντοτε σκοράρετε πρώτα το πλακίδιο επαρχίας πριν πάρετε το ειδικό εισό-
δημα. Δεν μπορείτε να μετακινήσετε ή να καλύψετε τα πλακίδια εισοδήματος που έχετε
ήδη τοποθετήσει:

Υπάρχουν 2 τρόποι για να πάρετε επιπλέον πλακίδια εισοδήματος στη διάρκεια του παιχνιδιού:

α) Όταν βρίσκεστε στη χορεύτρια

Κάθε φορά που τοποθετείτε έναν εργάτη στη χορεύτρια δίνοντας ένα ζάρι αξίας 2
οποιοδήποτε χρώματος, μπορείτε να πάρετε 2 ζάρια της επιλογής σας από το από-
θεμα και να επιλέξετε ένα πλακίδιο εισοδήματος. Αμέσως τοποθετείτε το πλακίδιο αυτό
ανοιχτό πάνω σε μια (ακόμη) ελεύθερη θέση του αντίστοιχου χρώματος στο ταμπλό
επαρχίας σας. Αντίθετα με το βασικό παιχνίδι, δεν κερδίζετε άμεσα το εισόδημα, αλλά
μόνο όταν καταφέρετε να συνδέσετε το πλακίδιο εισοδήματος με τον δρόμο του
ταμπλό επαρχίας σας.

β) Όταν έχετε λιγότερους ενεργούς εργάτες από τους υπόλοιπους παίκτες

Αν, για παράδειγμα, έχετε συνολικά 4 ενεργούς εργάτες, αλλά τουλάχιστον ένας άλλος
παίκτης έχει ήδη 5 εργάτες στη διάθεσή του, κερδίζετε 1 πλακίδιο εισοδήματος στο
πέμπτο στάδιο του τρέχοντος γύρου, αν πρέπει να τοποθετήσετε έναν εργάτη, αλλά
δεν έχει απομείνει κανένας. Αμέσως αποφασίζετε σε ποιά ελεύθερη θέση του ταμπλό
σας θέλετε να τοποθετήσετε το νέο πλακίδιο εισοδήματος (ανοιχτό και σε ίδιο χρώμα).

Αν τουλάχιστον ένας άλλος παίκτης έχει 2 ή περισσότερους εργάτες από εσάς, παίρνετε άλλο ένα πλακίδιο εισοδήματος και το τοποθετείτε όταν έρθει η σειρά σας να τοποθετήσετε έναν εργάτη, αλλά για δεύτερη φορά δεν έχετε κάποιον διαθέσιμο.

Προσοχή! Μπορείτε να πάρετε μόνο πλακίδια εισοδήματος ενός χρώματος στο οποίο έχετε ακόμη διαθέσιμη θέση στο ταμπλό σας. Μπορείτε επίσης να μην πάρετε πλακίδιο, αν δεν το επιθυμείτε.

Για Παίκτες με Διαφορετικά Επίπεδα Εμπειρίας

Για προχωρημένους παίκτες που παίζουν μαζί με αρχάριους, υπάρχει επίσης η επιλογή να παίξουν με μειονέκτημα.

Στην περίπτωση αυτή, οι προχωρημένοι παίκτες χρησιμοποιούν την πλευρά Navaratnas του ταμπλό τους  και την πίσω πλευρά του αγάλματος της Κάλι, ενώ οι αρχάριοι χρησιμοποιούν τη βασική πλευρά  του ταμπλό, και την μπροστά του αγάλματος.

Μπορείτε να έχετε μέχρι 5 εργάτες. Τα κίτρινα, κόκκινα και καφέ πλακίδια παραμένουν στο κουτί. Παίζετε σύμφωνα με τους βασικούς κανόνες και χρησιμοποιείτε μόνο τα λευκά πλακίδια εισοδήματος όταν παίρνετε ένα πλακίδιο από την χορεύτρια (όπως το βασικό παιχνίδι) και το χρησιμοποιείτε άμεσα.

Μετατροπή των θέσεων ποταμού χρησιμοποιώντας τα πλακίδια ποταμού

Για την εκδοχή αυτή, προσθέτετε τα 8 πλακίδια ποταμού στο παιχνίδι. Μετατρέπουν τα κέρδη του ποταμού. Στην αρχή του παιχνιδιού, ανακατέψτε τα πλακίδια κλειστά. Ρίξτε ένα ζάρι, μετρήστε τις θέσεις, ξεκινώντας με την πρώτη θέση μετά την αρχική, τραβήξτε τυχαία το πρώτο πλακίδιο και τοποθετήστε το ανοιχτό στην αντίστοιχη θέση ποταμού. Για παράδειγμα, αν ρίξετε ένα «2», τοποθετείτε το πρώτο πλακίδιο ποταμού στη δεύτερη θέση και, έτσι, αντικαθιστάτε τα 2 κάρμα όπως φαίνεται παρακάτω.



Ρίξτε ξανά, υπολογίστε τις επόμενες θέσεις και τοποθετήστε ένα πλακίδιο μέχρι να μην έχετε άλλα πλακίδια ή να φτάσετε στο τέλος του ποταμού. Η τελική θέση δεν καλύπτεται ποτέ από πλακίδιο ποταμού. Επιστρέψτε τα υπόλοιπα πλακίδια στο κουτί.

Τα πλακίδια ποταμού:



Πάρτε, από το απόθεμα, τόσα ζάρια, σε οποιαδήποτε χρώματα, όσο το κάρμα σας τη στιγμή αυτή. (π.χ. 3 ζάρια του ίδιου ή διαφορετικών χρωμάτων, αν το κάρμα σας είναι στο επίπεδο 3).



Πάρτε 3 ζάρια, ένα από το κάθε εικονιζόμενο χρώμα.



Εκτελέστε την ενέργεια παλατιού, ανάλογα με τον εικονιζόμενο χαρακτήρα (δείτε στη σελ. 6, «Οι Κοιτώνες»).



Εκτελέστε ένα σκοράρισμα αγοράς για αγαθά ενός είδους. Πάρτε χρήματα για μέχρι 3 αγορές ενός είδους στην επαρχία σας, για τις οποίες δεν χρειάζεται να πληρώσετε επιπλέον ζάρι (δείτε σελ. 4, επεξήγηση των αγορών).



Προχωρήστε μέχρι 3 ελεύθερες θέσεις στον ποταμό και πάρτε τα κέρδη της θέσης στην οποία σταματάτε.

ΛΕΞΙΚΟ MOGUL



Αυτοκρατορία των Mogul (1526 - 1858) - Η αυτοκρατορία των Mogul ήταν η μεγάλη αυτοκρατορία που αναπτύχθηκε στις πεδιάδες γύρω από Γάγγη, στην Βόρεια Ινδία. Στο απώγειο της ισχύος του (17ος αιώνας), αποτελούνταν από σχεδόν ολόκληρη την Ινδία (όπως τη γνωρίζουμε σήμερα) και κάποια κομμάτια του Αφγανιστάν. Το 1858, το υπόλοιπο μέρος της αυτοκρατορίας καταλήφθηκε από τους Βρετανούς και έπαψε να υπάρχει. Μια πλούσια κληρονομιά αρχιτεκτονικής, ζωγραφικής και ποίησης δημιουργήθηκε από Πέρσες και Ινδούς καλλιτέχνες και έχει διατηρηθεί μέχρι και σήμερα. Η αυτοκρατορία πήρε το όνομά της από τους ηγεμόνες της, τους Μεγάλους Moguls (Άρχοντες).



Μεγάλος Mogul - Ονομάζεται και «Mogul» ή «Αυτοκράτορας Mogul». Το όνομα πιθανότατα έφτασε στην Ευρώπη μέσω των Πορτογάλων (στα Πορτογαλικά, *Grao Mogol*) οι οποίοι ήταν η κυρίαρχη δύναμη στον Ινδικό Ωκεανό την περίοδο εκείνη. Η λέξη Mogul προέρχεται από το Περσικό *mughul*, το οποίο σημαίνει «Μογγόλος» αναφερόμενο στο γεγονός ότι κάποιοι από τους προγόνους των Mogul είχαν παντρευτεί με μέλη της φυλής του Τζέγκινς Χαν.

Ο πιο επιφανής ηγεμόνας Mogul στην ιστορία ήταν ο Ακμπαρ ο Μέγας (ηγεμονία: 1556-1605). Έφερε ευημερία στην αυτοκρατορία σε στρατό, πολιτική και οικονομία. Υπό τον Σάχη Ζαχάν (ηγεμονία: 1627-1658), η αυτοκρατορία των Mogul έφτασε στο πολιτιστικό της zenith. Εκείνη την εποχή δημιουργήθηκαν το Ταζ Μαχάλ, το Κόκκινο Οχυρό (Δελχί) και οι Κήποι της Σαλιμάρ στην Λαχόρ, όλα πλέον μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς της UNESCO (1982, 2007 και 1981).

Το παιχνίδι συμβολικά πραγματεύεται την εποχή από τον Άκμπαρ ως τον Σάχη Ζαχάν.

Αυτά είναι μερικά στοιχεία σημαντικά για την εποχή των Μεγάλων Mogul ή για την Ινδία του σήμερα, που εμφανίζονται στο παιχνίδι:



Κάλι - Ινδουιστική θεά που αναπαριστά την καταστροφή και την αναγέννηση. Η καταστροφική της δύναμη, ωστόσο, κυρίως έχει ως στόχο τους δαίμονες και την αδικία του κόσμου. Κοινή πίστη είναι ότι πραγματοποιεί ευχές.



(Μπλε) Παγώνι - Από το 1963, το μπλε παγώνι θεωρείται επίσημως ένα από τα εθνικά ζώα της Ινδίας (πέρα από την τίγρη της Βεγγάλης και το ποταμίο δελφίνι του Γάγγη). Στην πραγματικότητα, προέρχεται από την Ινδική ενδοχώρα όπου θεωρείται ιερό ζώο μιας και προειδοποιεί για την εμφάνιση τίγρεων και έντονων καιρικών φαινομένων, ενώ επίσης σκοτώνει (νεαρά) δηλητηριώδη φίδια, μεταξύ άλλων. Ενώ στην δύση συχνά το παγώνι συνδέεται όχι μόνο με την ομορφιά αλλά και με τον εγωισμό και την ματαιοδοξία, οι Ινδοί κυρίως το θεωρούν σύμβολο βασιλείας και αθανασίας. Έτσι, αγάλματα παγωνιών έχουν σχεδιαστεί σε όλους σχεδόν τους θρόνους των αυτοκρατόρων Mogul.



Θρόνος Παγωνιού - Ο Θρόνος αυτός ήταν στολισμένος με μαργαριτάρια, χρυσό και πετράδια (περισσότερα από 26.000) και είχε κατασκευαστεί με διαταγή του Σάχη Ζαχάν, με το έργο να ολοκληρώνεται το 1635. Η δημιουργία του πήρε επτά χρόνια και λέγεται ότι ήταν δυο φορές πιο ακριβή από το Ταζ Μαχάλ. Θεωρείται ότι ήταν εξαιρετική υπερβολή ακόμη και για έναν αυτοκράτορα Mogul. Από τότε που λεηλατήθηκε το Κόκκινο Οχυρό (Δελχί) κατά τον 18ο αιώνα, ο Θρόνος του Παγωνιού θεωρείται χαμένος.



Στήλη Ασόκα - Ο τωρινός θυρεός της Ινδίας απεικονίζει το κεφάλι της στήλης Ασόκα, τα περίφημα «Τέσσερα Λιοντάρια της Σαρνάθ». Οικοδομήθηκε γύρω στο 250 π.Χ. υπό τον Ασόκα, τον Ινδό ηγεμόνα της εποχής εκείνης, ο οποίος είχε στήσει αναρίθμητες τέτοιες στήλες κατά τη βασιλεία του, σε στρατηγικά επιλεγμένες τοποθεσίες, όπως συνοριακές πόλεις και εμπορικές οδούς. Οι κορυφές τους χρησιμοποιούνταν για να αναγορεύουν διατάγματα. Αρκετές από τις διάσπαρτες αυτές στήλες έχουν διατηρηθεί μέχρι και σήμερα. Είναι σιωπηλοί μάρτυρες της περασμένης Μεγάλης Ινδικής Αυτοκρατορίας, της οποίας η πολιτιστική κληρονομιά έχει περάσει τις δοκιμασίες του χρόνου.



Μαχαραγιάς Μαν Σινχ Ι - Ο Μαν Σινχ ο 1ος ήταν σημαντικός διοικητής των αυτοκρατορικών δυνάμεων. Σαν κυβερνήτης αρκετών επαρχιών, είχε καλλιεργήσει αρκετές δασικές περιοχές για αγροτική ανάπτυξη, κατασκεύασε πληθώρα παλατιών, οχυρών και ναών και ενεπλάκη ακόμη και στην ίδρυση πόλεων. Επιπλέον, ο Μαν Σινχ κέρδισε μεγάλη φήμη σαν μέλος των Navaratnas, των «Εννέα Πετραδίων» του Άκμπαρ, μια μικρή ομάδα επιφανών προσωπικοτήτων της αυλής του αυτοκράτορα των Mogul.

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

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED
**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.



Μετάφραση / Ενσωμάτωση στα Ελληνικά:
Νίκος Χριστάκης