

— RAJAS OF THE — GANGES

Het machtige rijk van de Grote Moguls rijst op tussen de rivieren Indus en de Ganges. Invloedrijke edelen concurreren met elkaar en trachten hun landgoederen te ontwikkelen tot welvarende provincies.

Doel van het spel

Het spel eindigt als de **geld- en roemsteen** van een speler elkaar **ontmoeten of kruisen**. De ronde wordt nog uitgespeeld: iedere speler dat nog aan de beurt komt mag nog 1 werker (indien voorradig) inzetten. Zijn er meerdere spelers waarvan hun stenen elkaar kruisen, dan wint de speler met het grootste verschil, tussen zijn geld- en roemsteen, in **roempunten**.

Vorbereiding

- Leg het spelbord in het midden van de tafel met de juiste zijde omhoog (zie begin van de rivier).
Bij 3SP: dek 1 marktveld af (linksboven) en 1 havenveld (rechtsboven).
- Sorteert de provincietegels volgens kleur en daarna op diep. Zo ontstaan er 12 stapels, schud deze afzonderlijk en leg ze **open** naast het spelbord.
- Leg de 8 witte opbrengstfiches gedekt op de witte tempel.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt: 1 provincietableau (prinsenzijde omhoog), 1 Kali-standbeeld, zijn 6 werkers (1 werker: op de brug, roemveld "15" en geldveld "20"), zijn boot (op het startveld van de rivier), zijn 5 stenen (1 steen op veld "1" van het karmaspoor en 4 stenen op veld "2 roem" van de 4 perkamentrollen), zijn geldsteen, zijn roemsteen (op veld "0" van het roemspoor) en zijn bonusfiche (op veld "12" van het geldspoor en met de **rivierzijde omhoog**).
- Iedere speler neemt van iedere kleur 1 dobbelsteen, dobbelt deze en legt iedere worp op een **vrij** hand van zijn Kali-standbeeld.
- De speler met het laagste totaal wordt de startspeler. Hij neemt de olifant en legt zijn geldsteen op veld "3" van het geldspoor. De speler links van hem legt zijn geldsteen op veld "4", enz....

Belangrijke regels

- In een spel met **3 of 4 spelers** mag de speler tijdens **een ronde** maar **1 werker** bij de **gemengde** goederen (marktplaats) plaatsen.
- Door 1 karma af te geven (jouw steen één veld naar beneden schuiven), mag je één van je dobbelstenen naar de **tegenoverliggende** zijde draaien.
- Iedere speler kan **maximaal 2 extra werkers** ontvangen! De derde extra werker gaat uit het spel. Extra werkers kan je ontvangen op het roemspoor, geldspoor of de brug over de rivier. Als jouw steen/boot het desbetreffende veld passeert.
- Vergeet nooit de bonussen op het geld- en roemspoor in ontvangst te nemen!
- Bereik of passeer je jouw bonusfiche op het **geldspoor**, dan ontvang je de bonus en verplaats je het fiche naar het **volgende veld** (met de **juiste zijde** omhoog).
- Bij de bouwmeester moet de nieuwe tegel duurder zijn dan de oude.
- Als je dobbelstenen ontvangt: dobbel deze en leg ze op een **vrij hand** van jouw Kali-standbeeld.
- Een Kali-standbeeld kan maximaal **10 dobbelstenen** dragen. Ontvangt de speler toch meer dobbelstenen, dan mag hij kiezen of hij minder dobbelstenen neemt of dat hij dobbelstenen uit zijn voorraad terug legt, voordat hij de nieuwe neemt.
- Bezette riviervelden tellen **niet** mee voor het verplaatsen van een boot.

— RAJAS OF THE — GANGES

Spelverloop

Het spel bestaat uit een x-aantal ronden

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, plaatst iedere speler 1 werker en voert de actie uit. Dit gaat zo door totdat geen enkele speler meer een werker heeft. Iedere speler neemt zijn actieve werkers dan terug en er begint een nieuwe ronde. Een speler kan zijn werker op een van de volgende locaties plaatsen:

1. Steengroeve

De speler plaatst zijn werker op een **vrij veld** en betaalt de **kostprijs** (zie veld). Vervolgens kiest hij één van de 12 openliggende tegels en betaalt hij de **kostprijs** (linksboven; de speler betaalt de minimumwaarde van de tegel met de **juiste dobbelste(e)n(en)**). Is de waarde van zijn dobbelste(e)n(en) hoger, dan krijgt hij geen compensatie. De speler legt zijn dobbelstenen terug in de algemene voorraad en legt de tegel neer op zijn provincietableau volgens de volgende regels:

- Iedere tegel moet steeds in verbinding staan, via de weg, met de **residentie**. De speler mag de tegel naar believen draaien.
- Andere wegen mogen afgesloten worden.
- Een geplaatste tegel mag niet meer gedraaid of verplaatst worden.
- Verbindt hij de residentie met één of meerdere handelsbetrekkingen (zie rand provincietableau) dan krijgt hij de afgebeelde inkomsten.
- Legt de speler een tegel met 1 of 2 markten, dan krijgt hij **direct** het aangegeven geldbedrag.
- Legt de speler een tegel met 1 of 2 gebouwen dan krijgt hij een **x-aantal roem** (afhankelijk van zijn positie op de perkamenten per gebouw).

2. Marktplaats

De speler plaatst zijn werker op een **vrij veld** en betaalt de **kostprijs** (zie veld). De speler krijgt inkomsten naar gelang het veld:

- Gemengde goederen: De speler krijgt inkomen voor 1 gekozen markt per goederensoort op zijn provincietableau.
- Goederen van één soort: De speler krijgt inkomen voor iedere markt op zijn provincietableau van de afgebeelde goederensoort.

3. Paleis

De speler plaatst zijn werker op een vrij veld en betaalt de kostprijs. Vervolgens voert hij de actie uit:

Wat	Kostprijs	Actie
Voorterras	/	Ontvang 2 geld en hergooi jouw dobbelstenen (optioneel).
Hoog terras	/	Ontvang een dobbelsteen van de betreffende kleur
Balkon	Dobbelsteen van de betreffende kleur	Ontvang 2 dobbelstenen van de andere kleur
Grootmogol	Dobbelsteen waarde "1"	Ontvang 2 roempunten en wordt de nieuwe startspeler
Danseres	Dobbelsteen waarde "2"	Ontvang 2 dobbelstenen naar keuze en trek een gesloten wit opbrengstfiche en ontvang de afgebeelde bonus
Yogi	Dobbelsteen waarde "3"	Ontvang 1 dobbelsteen naar keuze en 2 karma
Raja Man Singh	Dobbelsteen waarde "4"	Ontvang 3 geld en schuif jouw steen 1 veld naar rechts op 1 van de perkamentrollen
Bouwmeester	Dobbelsteen waarde "5"	Bouw een tegel op een andere tegel en betaal het verschil met de juiste dobbelste(e)n(en).
Portugees	Dobbelsteen waarde "6"	Verplaats je boot 6 velden vooruit en ontvang de bonus

4. Haven

De speler plaatst zijn werker op een **vrij veld** en betaalt de **kostprijs**. De speler geeft ook een dobbelsteen van **waarde 1, 2 of 3 af**. De boot van de speler gaat **evenveel velden vooruit of minder** als de waarde van de afgegeven dobbelsteen. Bezette velden tellen **niet** mee. De speler ontvangt de bonus van het veld waarop zijn boot eindigt.