

RAJAS OF THE GANGES

per 2/4 giocatori di 12 anni o più

India nell'era dell'aspirante impero Mogul. Nuove terre vengono acquisite grazie alla prosperità raggiunta attraverso la vendita di seta, tè e spezie. Sono costruiti imponenti strutture come il Taj Mahal e il Forte Rosso, vengono creati splendidi giardini, nuovi edifici e parchi che impressionano anche le generazioni arrivate secoli dopo.

In un momento in cui l'impero ha quasi raggiunto le sue dimensioni massime, ed è in una fase di relativa stabilità, i giocatori, che rappresentano Rajas e Ranis, sono chiamati a soddisfare le esigenze del loro ruolo come venerabili sovrani. Devono migliorare le loro proprietà nelle magnifiche e ricche province. Tenendo presente l'importante ruolo del karma, i giocatori bilanciano la loro crescita in un impegnativo gioco di prestigio e di prosperità. Quello che otterrà il maggior successo diventerà uno dei leader leggendari della nazione.

CONTENUTO



1 tabellone a doppia faccia (2 giocatori o 3/4 giocatori)



4 Pance Provincia



4 Statue di Kali



48 dadi
(12 per colore)



64 tessere Provincia
(16 per colore)



24 Lavoratori (in 6 colori)



4 Barche
(1 per colore)



4 segnalini Denaro
(1 per colore)



1 segnalino Primo Giocatore
(da assemblare)



2 segnalini Copertura
(per 3 giocatori)



4 gettoni Bonus



20 Cubetti in 5 colori
(4 per indicare i livelli degli Upgrade e 1 quello del Karma)



4 segnalini Fama
(1 per colore)



30 segnalini Rendita
(8 bianchi, 9 gialli, 6 rossi, 7 marroni)



8 gettoni Fiume

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è sviluppare la tua provincia con l'aiuto dei tuoi lavoratori e l'uso intelligente dei tuoi dadi accumulati. **Dovrai vincere con una combinazione di ricchezza e fama.** I tracciati Fama e Denaro corrono parallelamente l'uno all'altro in direzioni opposte lungo i bordi del tabellone. I segnalini Fama dei giocatori sono mossi in senso orario, mentre i segnalini Denaro in senso antiorario.

Mentre costruisci ed espandi, proverai ad incrementare sia la tua fama che ricchezza in modo che i segnalini Fama e Denaro si intersechino. Il primo giocatore che con il proprio segnalino Fama raggiunge o oltrepassa il proprio segnalino Denaro o viceversa, ha una buona chance di vincere.



PREPARAZIONE

Piazza il **tabellone** al centro del tavolo con il lato appropriato al numero dei giocatori a faccia in su (2 giocatori o 3/4 giocatori).
In 3 giocatori, copri gli spazi indicati con le **tessere Copertura**:



Metti tutti e 48 i **dadi** in una riserva generale a fianco del tabellone.

Dividi le **tessere Provincia**, prima per colore e poi per il simbolo raffigurato sul retro (serpente, mucca, tigre) in modo da avere 12 pile. Mescola le 12 pile separatamente e piazzale a faccia in su a fianco del tabellone, ben visibili a tutti.



Mescola gli 8 segnalini **Rendita** bianchi e piazzali in una pila a faccia in giù sul Tempio.



Ogni giocatore prende una Plancia Provincia e i componenti di un colore: una Statua di Kali, 6 Lavoratori, 1 Nave, 5 Cubetti (Upgrade e Karma), 1 segnalino Denaro e 1 segnalino Fama, più 1 gettone Bonus per il tracciato Denaro.



Non necessari: i segnalini Rendita, gialli, rossi e marroni (che sono usati solo nella variante Navaratnas) e gli 8 gettoni Fiume (usati solo nel Modulo Ganga).



Piazza 3 **Lavoratori** sugli spazi appropriati sui tracciati Fama e Denaro (Fama: 15, Denaro: 20) e sul Fiume sopra il ponte.



Metti di fronte a te la **Statua di Kali** e la Plancia **Provincia** con il lato raffigurante questo simbolo a faccia in su.



Piazza 3 tuoi **Lavoratori** sotto alla tua Statua di Kali.

Piazza la tua **Barca** sullo spazio di partenza sul Fiume.



Il giocatore che ha ottenuto con i dadi il totale minore è il primo giocatore. In caso di parità sarà il giocatore che ha mangiato per ultimo cibo indiano. Egli piazza il segnalino Primo Giocatore a fianco della sua Statua di Kali e mette il suo segnalino Denaro sullo spazio 3 del tracciato Denaro. Il giocatore successivo (in senso orario) mette il suo segnalino Denaro sullo spazio 4 e così via; quindi l'ultimo giocatore inizierà il gioco con più denaro.



Ogni giocatore prende un dado di ogni colore, li lancia, e li piazza con il risultato ottenuto, sulle mani libere della sua Statua di Kali.



Piazza il tuo gettone **Bonus** sul tracciato Denaro con il lato *Spazio Fiume* a faccia in sul primo spazio Bonus del tracciato Denaro (*spazio 12*).



Piazza il tuo segnalino **Fama** sullo spazio 0 del tracciato Fama.



Pizza un tuo cubetto sul Livello 1 del tracciato Karma.



Piazza un tuo cubetto sulla colonna di sinistra (valore 2) di ogni Pergamena **Sviluppo Edifici**.



FLUSSO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in diversi Round, ognuno dei quali composto da diverse Fasi. In ogni Fase, i giocatori, a turno e in senso orario partendo dal primo giocatore, piazzano un Lavoratore, pagandone il costo, se richiesto, e risolvono l'azione associata. Questa procedura continua finché nessuno può piazzare un altro Lavoratore. Dopo di ciò, ogni giocatore riprende i suoi Lavoratori, ed inizia un nuovo round.

I Lavoratori possono essere piazzati nelle seguenti aree del tabellone:

- I. Sulla **Cava**, per effettuare Azioni Costruzione sulla propria Plancia Provincia.
- II. Sul **Mercato**, per ricevere Monete attraverso un Conteggio dei Mercati.
- III. Sul **Palazzo** del Gran Mogul, per poter ricevere vari benefici.
- IV. Sul **Porto**, per poter avanzare sul Fiume e quindi raggiungere Spazi Fiume che forniscono dei bonus.

Sulla Cava e sul Porto, i Lavoratori sono sempre piazzati riga per riga da sinistra a destra. Sul Mercato e sul Palazzo, puoi scegliere qualsiasi spazio azione ancora libero.

Mentre avanzi sui tracciati Fama e Denaro e sviluppi la tua Plancia Provincia, avrai la possibilità di ottenere preziosi bonus.

Piazzare i Lavoratori ed effettuare le azioni associate

Il piazzamento dei Lavoratori procede sempre in questo ordine:

1. Piazza un Lavoratore
2. Paga il costo, se richiesto (in denaro e/o dadi)
3. Effettua l'azione

Costi: In base a quale spazio azione vuoi occupare con un Lavoratore, potresti dover pagare dei costi per poter effettuare l'azione associata. Alcuni spazi sono gratuiti; in altri dovrai pagare con il denaro o i dadi. Il costo da pagare per poter piazzare un Lavoratore in uno spazio è indicato sullo spazio stesso.



Gratuito



1 Moneta



1 Dado
del colore raffigurato

Su ogni spazio azione può essere piazzato un solo Lavoratore. I dadi non sono mai piazzati sul tabellone, ma sempre nella riserva generale o sulla Statua di Kali.

Pagare denaro per una azione: Ogni volta che devi pagare denaro per una azione (ad esempio nel Porto o nella Cava), retrocedi il tuo segnalino Denaro sul tracciato Denaro del numero di spazi appropriato – 1 spazio per ogni Moneta che devi pagare. Se il tuo segnalino raggiunge lo spazio 0, non hai più Monete e momentaneamente non puoi effettuare alcuna azione che richieda il pagamento di Monete.

Lo stesso si applica con il **pagamento in dadi** – se non hai i dadi richiesti (e del colore indicato), non puoi fare la relativa azione.



 I **Dadi** sono la risorsa più importante del gioco. **Ogni volta che prendi un dado dalla riserva generale, lo lanci immediatamente, e lo piazzi sulla tua Statua di Kali senza modificare il risultato ottenuto** (essa rappresenta la tua riserva personale). Il valore del dado è il risultato ottenuto (quindi da 1 a 6).

Attenzione! Puoi conservare tanti dadi quante sono le mani libere di Kali – questo significa, che nel gioco base puoi conservare fino ad un **massimo di 10 dadi**. Se ti capita di ricevere altri dadi e tutte le mani della tua Statua di Kali sono occupate, prendi meno dadi, oppure prima libera qualche mano di Kali rimettendo i rispettivi dadi nella riserva generale.

Se un dado del colore indicato non è disponibile nella riserva generale, allora non puoi ricevere quel dado.





I. Azione Costruzione (Cava)

Piazza una tessera Provincia sulla tua Plancia Provincia e ricevi per questo Fama e/o Denaro

Per poter sviluppare la tua Provincia, devi inviare i Lavoratori nella Cava. In base allo spazio dove piazzil tuo Lavoratore, devi pagare da 1 a 4 Monete. In cambio, acquisisci **una** delle 12 tessere Provincia disponibili. In alto a sinistra sulla tessera è indicato quale dado (ed il relativo valore minimo) devi possedere per poter prendere la tessera. Rimetti i dadi del colore indicato nella riserva generale. Il loro valore totale deve essere **uguale o superiore** a quello indicato sulla tessera. Quando costruisci, è permesso pagare più del richiesto. Quindi per poter acquisire una tessera con un valore **7 blu**, potresti pagare con due dadi blu, rispettivamente di valore 3 e 5. Sulle tessere sono raffigurate anche delle Strade, Edifici e/o Mercati. Quando acquisisci una tessera Provincia, devi immediatamente piazzarla sulla tua Plancia Provincia.



Esempio: Rajesh invia uno dei suoi Lavoratori alla Cava. Egli paga 1 Moneta. Poi rimette 2 suoi dadi arancio nella riserva generale. Prende la tessera con il **9 arancio** e la connette ad una strada esistente sulla sua Plancia Provincia.

Spazi Rendita – Ci sono degli spazi Rendita stampati ai lati della Plancia Provincia (simbolicamente, dovute alle relazioni commerciali stabilite). Puoi ricevere immediatamente il relativo bonus quando li connetti alla tua Residenza attraverso una strada, **dopo aver conteggiato la tessera Provincia piazzata** (vedi sotto).

Esempio: Leila

piazza nell'angolo a sinistra una tessera provincia con un incrocio a T. Dato che questa tessera adesso connette entrambe gli spazi Rendita adiacenti, e tale strada è connessa alla Residenza, **Leila** adesso può prendere un dado qualsiasi dalla riserva generale e guadagna 5 Monete (quindi avanza il suo segnalino Denaro di 5 spazi).



Ovviamente, è possibile anche piazzare una tessera senza creare una connessione con uno spazio Rendita. In questo caso, non ricevi alcun bonus.

Quando devi aggiungere una nuova tessera sulla tua Plancia Provincia, guadagni immediatamente Fama o Denaro per essa. Alcune tessere raffigurano uno o due Mercati (tende) con alcune merci (Tè, Seta o Spezie) di un certo valore; mentre alcune tessere raffigurano uno o due Edifici (Tempio, Palazzo, Forte, Mulino); mentre altre ancora raffigurano una combinazione di entrambe le cose. Quando aggiungi una tessera con uno o due **Mercati** alla tua provincia, ricevi immediatamente l'ammontare di Monete indicato sulla tessera. Quando aggiungi una tessera con uno o due **Edifici**, ricevi immediatamente 2, 3 o 4 punti Fama per ogni Edificio, in base a dove si trova il tuo cubetto Upgrade sulla *Pergamena Sviluppo* (raffigurata sul tabellone) dell'edificio corrispondente.

La Plancia Provincia

La Plancia Provincia raffigura il territorio che tu, come Raja, controlli e vuoi espandere. La tua residenza si trova al centro in alto; da lì partono tre strade verso la regione. Ogni volta che aggiungi una nuova tessera Provincia, un lato dal quale esce una strada deve

essere connesso ad una strada esistente, in modo che la strada porti fino alla tua residenza. Puoi orientare la nuova tessera in qualsiasi direzione. Puoi anche orientarla in modo che interrompa la strada di una tessera adiacente; non è necessario che tutte le strade siano connesse tra loro – è sufficiente che da ogni tessera sia possibile raggiungere la residenza attraverso almeno una strada. Una volta piazzata, la tessera non può essere più riposizionata. Fai attenzione a non interrompere troppe strade, in modo da avere più possibilità di espansione con le nuove tessere.

I Miglioramenti degli Edifici

I **4 tipi di Edificio** che puoi erigere nella tua provincia sono mostrati sul tabellone. All'inizio del gioco, i tuoi cubetti Upgrade si trovano sul primo Livello di ogni Edificio; cioè, riceverai 2 Punti Fama quando aggiungi una tessera Provincia con 1 Edificio (o analogamente, 4 Punti Fama se ci sono 2 Edifici).



I Miglioramenti agli Edifici ti permettono di migliorare le tue abilità di costruttore e di guadagnare 3 (o 4) punti per certi tipi di Edificio nelle successive *Azioni Costruzione*.



Puoi acquisire Miglioramenti dal Raja al Palazzo scartando un dado di valore 4 (vedi pag. 6, "Le Camere"). Inoltre, c'è uno **spazio fiume** che permette un Miglioramento. Puoi effettuare un Miglioramento di un edificio automaticamente, dopo che hai attraversato il relativo spazio bonus (spazio 5) sul tracciato Fama o connesso l'appropriato spazio Rendita sulla tua Plancia Provincia. Quando ti è permesso un Miglioramento, scegli uno dei quattro tipi di Edificio e avanza il tuo cubetto Upgrade di uno spazio verso destra sulla corrispondente *Pergamena Sviluppo*.

Attenzione! I Miglioramenti non contano per gli Edifici sulle tessere già piazzate nella tua provincia, ma solo per gli Edifici sulle tessere che aggiungi dopo aver fatto il Miglioramento.



Esempio: Ci sono 2 edifici sulla tessera che **Leila** ha aggiunto. Avanza il proprio segnalino Fama di 5 spazi, dato che guadagna 2 punti per il Tempio più 3 punti per il Mulino – i quali erano già stati migliorati di un Livello in un turno precedente. Dato che **Leila**, piazzando la tessera, ha connesso due spazi Rendita alla strada che collega alla Residenza, può – dopo aver conteggiato la tessera piazzata – prendere un altro dado di un colore qualsiasi e applica un Miglioramento ad un edificio di sua scelta.

II. Azione Mercato

Ricevi denaro per i mercati presenti nella tua provincia



Ogni volta che piazzhi un Lavoratore sugli spazi Mercato, guadagni delle Monete in base ai Mercati presenti nella tua provincia. Ci sono Mercati con 3 tipi di merci:



e due tipi di Spazio Mercato:

Merci Assortite – Quando piazzhi un Lavoratore qui, puoi conteggiare esattamente un Mercato per tipo di merce.



Esempio:

Ci sono 4 Mercati nella Provincia di **Rajesh** – tre di questi di Tè e uno di Seta. Se egli piazza uno dei suoi Lavoratori su questo spazio Mercato, egli può conteggiare 2 Mercati: il Mercato della Seta più uno dei 3 Mercati di Tè. Per questi, egli riceve 5 Monete.



Merci Specifiche – Quando piazzhi un Lavoratore qui puoi scartare un dado qualsiasi. Dopo puoi conteggiare fino ad un numero di Mercati di un tipo di merce pari al valore del dado scartato.



Esempio:

Rajesh piazza un suo Lavoratore su questo Spazio Mercato e scarta un dado di valore 4, egli può conteggiare tutti e 3 i Mercati di Tè e ricevere così 7 Monete.



Attenzione! In partite con 3 o 4 giocatori, puoi piazzare solo uno dei tuoi Lavoratori sugli spazi del Mercato di *Merci Assortite* durante un round; questo significa, che se hai piazzato un Lavoratore sul primo spazio, il secondo spazio non sarà più disponibile per te nel round corrente; potrà essere usato solo da un avversario. Tuttavia, hai ancora la possibilità di piazzare Lavoratori sul Mercato di *Merci Specifiche*.

III. Azione Palazzo

Scarta un dado, se richiesto, e ricevi un beneficio

Quando piazzati un Lavoratore sul Palazzo del Gran Mogul, può essere fatto senza costi oppure può esserti richiesto di scartare un dado – un dado di un colore specifico o di un determinato valore.

Il Palazzo ha le seguenti aree:



La Terrazza Esterna (costo: Gratuito)

Ricevi 2 Monete. Puoi anche rilanciare tanti dei tuoi dadi quanti ne desideri.



La Terrazza

(Costo: Gratuito)

Prendi 1 dado del colore indicato dalla riserva generale.



Esempio: Leila prende un dado arancio dalla riserva generale e lo piazza su una mano libera sulla sua Statua di Kali.



La Galleria

(Costo: 1 dado del colore indicato)

Scarta 1 dado del colore indicato e prendi 2 dadi del colore indicato.



Esempio: Rajesh scarta un suo dado blu (il valore non ha importanza) e prende due dadi arancio; egli lancia immediatamente i due nuovi dadi e li piazza sulle mani libere sulla sua Statua di Kali.

Le Camere (costo: 1 dado di un colore qualsiasi del valore esatto indicato)



Gran Mogul: Scarta un dado di valore 1. In cambio ricevi 2 Punti Fama e divieni il nuovo Primo giocatore del round successivo.



Danzatrice: Scarta un dado di valore 2. In cambio ricevi 2 dadi qualsiasi da prendere dalla riserva generale. Pesca un segnalino Rendita bianco a caso, e prendi subito la ricompensa indicata sul segnalino Rendita (1 dado, 3 Monete, 1 Miglioramento o 1 Karma). Infine metti il segnalino Rendita nella pila degli scarti. Quando i segnalini Rendita sono terminati, rimescola la pila degli scarti per formare una nuova pila da cui pescare.



Yogi: Scarta un dado di valore 3. In cambio aumenti di 2 livelli il Karma e prendi 1 dado a tua scelta (vedi pag. 8, per la spiegazione del Karma).



Raja Man Singh: Scarta un dado di valore 4. In cambio ricevi 1 Miglioramento su un Edificio a tua scelta e 3 Monete.



Costruttore: Scarta un dado di valore 5. Copri una tessera qualsiasi della tua provincia con un'altra presa dalla riserva generale. Tutte le tessere devono ancora essere connesse alla residenza. Non puoi usare il Costruttore se non hai tessere provincia da coprire o dadi di valore 5 da scartare.

Importante: la nuova tessera deve essere più costosa della tessera coperta; paga la differenza scartando 1 (o più) dadi del colore della nuova tessera. È possibile pagare più di quanto richiesto.



Esempio: Leila scarta un dado verde di valore 5. Desidera costruire sopra la tessera con il 4 arancio la tessera con il 6 viola. Per farlo, deve scartare un dado viola almeno di valore 2.

Quando copri una tessera, non ricevi mai di nuovo i bonus dagli spazi Rendita già collegati. Puoi coprire qualsiasi tessera provincia solo una volta.



Portoghese: Scarta un dado di valore 6. In cambio avanzi esattamente di 6 spazi liberi sul fiume e ricevi la relativa ricompensa.

Attenzione! Quando raggiungi gli ultimi sei spazi del fiume, non puoi usare più il Portoghese.

IV. Azione Fiume (Porto)

Scarta un dado di valore 1, 2 o 3 e avanza fino a 3 spazi liberi sul fiume



L'Azione Fiume può essere usata solo sei scarti un dado di valore 1, 2 o 3.



Ogni volta che piazzhi un Lavoratore sul Porto, puoi avanzare la tua Barca fino a 3 spazi liberi sul fiume, in base al valore del dado che hai scartato. Nel Porto ci sono spazi per diversi Lavoratori. Il primo Lavoratore piazzato è gratuito; i Lavoratori piazzati dopo costano 1 o 2 Monete. Se scarti un dado di valore 1, avanzi esattamente di 1 spazio libero; se

scarti un 2 avanzi di 1 o 2 spazi liberi; se scarti un 3 puoi avanzare fino a 3 spazi liberi. Gli spazi occupati dalla Barca degli avversari non sono inclusi nel computo dell'avanzamento e sono saltati. Per questo motivo non ci potrà mai essere più di una Barca su un singolo spazio fiume. La sola eccezione a questo è lo spazio di partenza e lo spazio finale del fiume, sul quale possono sostare diverse Barche.

Ricevi immediatamente le ricompense relative allo spazio dove termini il movimento della tua Barca.



Esempio: Leila piazza un Lavoratore nel Porto. Per questo deve pagare 1 Moneta. Poi scarta un dado di valore 2 ed avanza la sua Barca di

2 spazi, non contando lo spazio occupato dalla Barca del giocatore giallo. Poi guadagna il Miglioramento per un tipo di Edificio, quindi avanza il suo cubetto Upgrade del Mulino dal terzo al quarto Livello.

Spiegazione delle ricompense sul fiume



Prendi 2 dadi di qualsiasi colore dalla riserva generale, lanciali, e piazzali sulle mani libere della tua Statua di Kali.



Incrementa il tuo Karma di 2 Livelli (vedi pag. 8, per la spiegazione del Karma).



Ricevi l'ammontare di Monete indicato, quindi avanza il tuo segnalino Denaro di conseguenza sul tracciato Denaro.



Scegli una delle Azioni Palazzo (Danzatrice, Yogi, Raja, Costruttore o Portoghese) ed effettua subito l'azione senza piazzare un Lavoratore sul Palazzo, oppure scarta un dado (lo spazio nel Palazzo può anche essere occupato).



Per ogni Livello di Karma che possiedi in questo momento, prendi un dado del colore indicato (quindi riceverai da 0 a 3 dadi).



Ricevi il numero di Punti Fama indicati; avanza il tuo segnalino Fama di conseguenza sul tracciato Fama.



Migliora un tipo di Edificio di 1 Livello (ad esempio: avanzi il tuo cubetto Upgrade del tempio dal Livello 2 al Livello 3).



Ricevi 1 Moneta per ogni Mercato che hai costruito nella tua Provincia (se ad esempio hai 5 Mercati, avanzi il tuo segnalino Denaro di 5 spazi sul tracciato Denaro).



Effettua un Conteggio dei Mercati di Merci Assortite. Ricevi le Monete da massimo 3 Mercati differenti (vedi pag. 5, per la spiegazione dei Mercati).



Effettua un Conteggio di Mercati per le Merci di un tipo che possiedi nella tua Provincia. Il numero massimo di Mercati che puoi conteggiare è indicato sullo spazio. Se, ad esempio, hai 4 Mercati di Seta, puoi conteggiarli tutti ed avanzare il tuo segnalino Denaro di conseguenza. Non devi scartare un dado per questo (vedi pag. 5, per la spiegazione dei Mercati).



Ricevi 1 Punto Fama per ogni Miglioramento effettuato (sei hai Migliorato 3 volte gli Edifici, riceverai 3 Punti Fama, quindi avvanzerai il tuo segnalino Fama di conseguenza sul tracciato Fama).



Ricevi 2 Monete per ogni Miglioramento effettuato (sei hai Migliorato 3 volte gli Edifici, riceverai 6 Monete, quindi avvanzerai il tuo segnalino Denaro di conseguenza sul tracciato Fama).



Ricevi 2 Punti Fama per Livello di Karma posseduto (se ad esempio il tuo Livello di Karma è 2 ricevi 4 Punti Fama, quindi avvanzerai il tuo segnalino Fama di conseguenza sul tracciato Fama).

Quando hai raggiunto l'ultimo spazio del fiume, non puoi più usare l'Azione Fiume.

Karma

Perdi 1 livello di Karma per voltare il dado sul lato opposto

Puoi influenzare il risultato di un dado attraverso il karma. Perdendo 1 livello di karma puoi voltare sul lato opposto un dado qualsiasi presente sulla tua Statua di Kali, nel momento in cui lo piazzi; questo significa convertire un "1" in un "6" e viceversa, o un "2" in un "5," ecc.



Inizi il gioco con un livello di Karma di 1. Durante il corso del gioco, puoi aumentare il tuo Karma – ad esempio, inviando lavoratori dallo Yogi nel palazzo (vedi pag. 6, "Le Camere" → "Yogi") o facendo fermare la tua barca sullo spazio fiume appropriato (vedi pag. 7, "Azione Fiume").

Oltre a ciò, c'è uno spazio bonus sul tracciato Fama (lo spazio 24) che incrementa il tuo Karma di 2 Livelli se il tuo segnalino Fama raggiunge o oltrepassa quello spazio. Il Livello massimo di Karma è 3; questo significa che non puoi avere un Livello di Karma superiore al terzo.

Per usare il Karma, non devi piazzare alcun lavoratore – puoi usare il tuo Karma in qualsiasi momento durante il tuo turno quando usi un dado. Per ogni Livello di Karma speso, retrocedi il tuo cubetto sul tracciato Karma di un Livello verso il basso. Tuttavia il tuo Karma non può mai scendere sotto al Livello zero.

Prendere nuovi Lavoratori

Avanza sui tracciati Denaro e Fama o sul Fiume per prendere nuovi Lavoratori



All'inizio del gioco, ogni giocatore ha 3 Lavoratori attivi a sua disposizione. Durante il corso del gioco, puoi prendere fino a 2 Lavoratori addizionali. Se sarai avanzato sufficientemente sui tracciati Denaro e Fama (lo spazio 20 sul tracciato Denaro, lo spazio 15 sul tracciato Fama) o lungo il Fiume (fino al ponte), potrai prendere dei Lavoratori extra.

Importante: Non appena ricevi il tuo secondo Lavoratore extra (non importa attraverso quale modo), rimuovi immediatamente il terzo ancora presente sul tabellone (sul tracciato Denaro o Fama, o dal Fiume).



Sui tracciati Fama e Denaro così come sul Fiume, sono disponibili i Lavoratori extra per ogni giocatore. Sui tracciati Fama e Denaro, essi sono su degli spazi normali; nel momento in cui il tuo segnalino sul relativo tracciato raggiunge questo spazio, o lo supera, prendi il Lavoratore del tuo colore. In questo modo, esso diviene un tuo Lavoratore attivo. I Lavoratori extra presenti sul Fiume non hanno un proprio spazio (il ponte non rappresenta un vero e proprio spazio); questo significa che potrai prendere il tuo Lavoratore extra dal fiume nel momento in cui la tua barca oltrepassa il ponte.

Non perdi mai un Lavoratore extra una volta che lo hai ottenuto, anche se il tuo segnalino dovesse retrocedere (è possibile solo sul tracciato Denaro). Puoi piazzare il nuovo Lavoratore anche nel round stesso nel quale lo hai ottenuto.

Bonus sui tracciati Denaro e Fama

Raggiungi uno spazio per ricevere il relativo bonus

Oltre ai Lavoratori extra, i tracciati Denaro e Fama hanno degli spazi speciali; quando li raggiungi o superi, ricevi immediatamente il corrispondente bonus.

Il **tracciato Fama** ha 3 spazi bonus:



Spazio 5: Ricevi un Miglioramento per un tipo di Edificio a tua scelta. Questo Miglioramento conta da tuo successivo turno.



Spazio 24: Puoi incrementare di 2 il tuo Livello di Karma.



Spazio 31: Puoi muovere la tua Barca sul successivo spazio libero del Fiume e ricevere il relativo benefit.

Il **tracciato Denaro** ha 4 spazi bonus:



Spazi 12 e 44: Puoi muovere la tua Barca sul successivo spazio libero del Fiume e ricevere il relativo benefit.



Spazi 33 e 55: Puoi prendere 2 dadi qualsiasi dalla riserva, lanciarli e metterli sulla tua Statua di Kali.



Dato che paghi denaro e quindi retrocedi sul tracciato Denaro, c'è uno speciale segnalino Bonus del tuo colore che indica quale bonus sarà il prossimo che riceverai sul tracciato Denaro. Quando raggiungi o superi lo spazio 12 per la prima volta, e ricevi il relativo bonus, prendi il segnalino del tuo colore, voltalo (sul lato con raffigurato il dado) e piazzalo sullo spazio 33. Quando il tuo segnalino sul tracciato Denaro raggiunge o supera anche questo spazio, volta il segnalino Bonus (sullo spazio con raffigurato il fiume) e piazzalo sullo spazio 44, e così via. Dopo che avrai superato l'ultimo spazio bonus sul tracciato Denaro, rimuovi il tuo segnalino Bonus dal gioco.



Attenzione! Un bonus si ottiene solo raggiungendo lo spazio a cui esso è associato. Se, ad esempio, il tuo segnalino sul tracciato Denaro supera uno spazio, con raffigurato a fianco un bonus associato all'adiacente tracciato Fama, ovviamente non ricevi il bonus.

FINE DEL ROUND



Dopo che i giocatori hanno piazzato tutti i loro Lavoratori attivi e risolto le relative azioni, il round termina. Se uno dei giocatori ha piazzato un Lavoratore sul Gran Mogul, egli prende il segnalino di Primo Giocatore (l'elefante) e sarà il primo a giocare nel round successivo. Se nessuno ha piazzato un Lavoratore sul Gran Mogul, il segnalino di Primo Giocatore

passa al giocatore successivo in senso orario rispetto all'attuale possessore. Tutti i giocatori adesso riprendono dal tabellone tutti i loro Lavoratori attivi e li rimettono sotto alla loro Statua di Kali. Dopo di ciò, il Primo Giocatore inizia il nuovo round.

FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore riesce a far raggiungere (o superare) al proprio segnalino Fama quello Denaro, o viceversa, viene attivata la fine del gioco. La Fase corrente viene comunque terminata – cioè, tutti i giocatori che sono seduti tra il giocatore che ha attivato la fine del gioco e il primo giocatore, hanno ancora la possibilità di vincere e possono piazzare un loro Lavoratore (ammesso che ne abbiamo a disposizione) e risolvere la relativa azione.

Dopo di ciò, i giocatori determinano il vincitore.

Se ci sono due o più giocatori i cui segnalini Fama e Denaro si sono raggiunti o superati l'un l'altro durante l'ultima Fase, ognuno dei giocatori coinvolti conta la propria differenza di punti Fama che corrisponde alla differenza tra il proprio segnalino Denaro e il proprio segnalino Fama; il giocatore con la differenza maggiore ha vinto la partita. In caso di parità, vince il primo giocatore che è riuscito per primo a far superare l'un l'altro i propri segnalini Fama e Denaro.

(Per sapere chi è arrivato secondo, terzo ecc., ogni giocatore conta il numero di punti Fama che separano il proprio segnalino Fama dal proprio segnalino Denaro).



Esempio: Il segnalino Denaro di **Rajesh** ha superato il suo segnalino Fama. Il suo segnalino Denaro si trova sullo spazio 65 del tracciato Denaro, il suo segnalino Fama si trova sullo spazio 30 del tracciato Fama. Poi **Leila** effettua il suo turno finale. Anche lei riesce a far superare al proprio segnalino Fama quello Denaro. Il suo segnalino Denaro si trova sullo spazio 52 del tracciato Denaro, ed il suo segnalino Fama sullo spazio 37 del tracciato Fama. **Rajesh** e **Leila** hanno entrambe una differenza di 2 Punti Fama (indipendentemente dalla posizione occupata dai loro segnalini Fama e Denaro). Dato che **Rajesh** è stata la prima a far superare l'un l'altro i propri segnalini, vince il gioco.

NOTE

Per poter sviluppare la tua provincia con successo, e vincere la partita, necessiterai principalmente di denaro, dadi e lavoratori. È importante assicurarsi di non terminare dadi o denaro e di non rimanere con meno lavoratori rispetto agli avversari per troppo tempo.

Per riepilogare in breve:

Guadagni lavoratori addizionali avanzando sui tracciati Fama e Denaro e sul Fiume. Il Denaro verrà generato principalmente attraverso i mercati; costruiscili nella tua provincia e usa i lavoratori per attivarli. Inoltre, gli spazi Rendita nella tua provincia, quelli bonus sul Fiume, e dal Raja nel palazzo sono buone risorse di denaro.

Questi spazi bonus possono anche farti ottenere **dadi** extra. Il palazzo inoltre fornisce anche opportunità per ottenere e scambiare dadi individuali. Per assolvere le condizioni di vittoria, dovrai stabilire una rete stradale ben organizzata all'interno della tua provincia e guadagnare il maggior numero di bonus speciali possibili. A tal fine, utilizzerai l'azione Costruzione sul tabellone, per la quale pagherai soldi e dadi. Gli edifici della tua provincia ti daranno punti Fama; i mercati ti daranno denaro.

VARIANTE NAVARATNAS

Gioca con 6 Lavoratori, 8 Dadi, e tutti i segnalini Rendita

Dopo aver giocato con la versione base del gioco un paio di partite, puoi optare per la variante "Navaratnas" riservata a giocatori esperti (in italiano "Le nove gemme", vedi pag. 12, "Cenni Storici" Raja Man Singh I). In questa variante si applicano le seguenti modifiche:

Puoi acquisire tutti e 3 i Lavoratori inattivi, quindi potrai arrivare a giocare con 6 Lavoratori.

Gioca con il retro della Statua di Kali, dove puoi ospitare fino a 8 Dadi.



Usa il retro della Plancia Provincia. Anche qui gli spazi Rendita sono raffigurati lungo il bordo della plancia, che puoi connettere alla tua rete stradale. Tuttavia, questi conferiscono solo bonus minori, ma potrai migliorarli durante il corso del gioco.

All'inizio del gioco, mescola i segnalini Rendita marroni. Ogni giocatore ne pesca 1, lo rivela e lo piazza su uno dei due possibili spazi Rendita sulla sua Plancia Provincia. Deciderai tu quale degli spazi Rendita sulla Plancia desideri coprire.

Nel momento in cui sono connessi alla tua rete stradale, i segnalini Rendita marroni ti conferiscono bonus speciali che dipendono dai progressi che hai fatto fino a quel momento in uno specifico campo:



1 Punto Fama per ogni tessera nella tua Provincia con almeno 1 Mercato



1 Punto Fama per ogni 3 spazi Fiume navigati (lo spazio di partenza non conta)



1 Moneta per Edificio presente nella tua Provincia



2 Monete per ogni tessera Rendita connessa



2 Punti Fama per ogni curva che hai costruito nella tua Provincia



2 Monete per ogni miglioramento conseguito



1 Punto Fama per ogni Lavoratore attivo posseduto

Adesso piazza i rimanenti segnalini Rendita marroni e gli altri segnalini Rendita a faccia in su sugli Edifici del medesimo colore sul tabellone. Potrai prenderli durante il gioco per migliorare gli spazi Rendita presenti sulla tua Plancia Provincia.

I segnalini Rendita bianchi, gialli e rossi, conferiscono i seguenti bonus speciali:



Dadi (1 o 2 di uno specifico colore o di tua scelta)



Monete/Denaro



1 Miglioramento di Edificio



1 avanzamento della Barca (sul successivo spazio libero del Fiume)



Karma (1 o 2)



Attenzione! Conteggia sempre le tessere Provincia prima di prendere i bonus degli spazi Rendita che sei riuscito a collegare. Non puoi spostare o coprire i segnalini Rendita già piazzati sulla tua Plancia Provincia.

Ci sono 2 modi di ottenere segnalini Rendita aggiuntivi durante il gioco:

a. Quando visiti la Danzatrice al Palazzo

Ogni volta che piazza un Lavoratore dalla Danzatrice nel Palazzo e scarti 2 dadi di qualsiasi colore, puoi prendere 2 dadi di tua scelta dalla riserva e scegliere un segnalino Rendita qualsiasi. Piazza immediatamente questo segnalino a faccia in su uno spazio Rendita non ancora occupato del corrispondente colore sulla tua Plancia Provincia. Differentemente dal gioco base, qui non guadagni la relativa ricompensa immediatamente, ma solo quando connetti il segnalino/spazio Rendita ad una strada sulla tua Plancia Provincia.

b. Quando hai meno Lavoratori attivi rispetto agli altri giocatori

Se, per esempio, hai un totale di 4 Lavoratori attivi, ma almeno uno degli altri giocatori ha 5 Lavoratori a sua disposizione, ricevi 1 segnalino Rendita nella quinta Fase del round corrente se sarà il tuo turno di piazzare un Lavoratore ma non ne hai a disposizione. Decidi immediatamente su quale spazio Rendita libero della tua Plancia desideri piazzare il nuovo segnalino Rendita (a faccia in su e sullo spazio del colore corrispondente).

IL MODULO GANGA

Se almeno un altro giocatore ha 2 o più Lavoratori rispetto a te, tu prendi un altro segnalino Rendita e la piazzati come se fosse il tuo turno di piazzare un Lavoratore, ma non ne puoi piazzarne alcuno per una seconda volta.

Attenzione! Puoi prendere solo segnalini Rendita del colore per i quali hai ancora spazi Rendita liberi sulla tua Plancia. Puoi anche rinunciare a prendere un segnalino Rendita.

Per gruppi misti di giocatori

Per i giocatori esperti che giocano con un gruppo di principianti, è possibile far giocare i giocatori esperti con una sorta di handicap.

In questo caso, i giocatori esperti usano il lato Navaratnas  della Plancia, ed il retro della Statua di Kali.

I giocatori principianti useranno il lato base  della loro Plancia e il fronte della Statua di Kali.

Si possono avere fino a 5 Lavoratori. I segnalini Rendita gialli, rossi e marroni restano nella scatola. Si gioca con le regole base e si usano solo i segnalini Rendita bianchi i quali saranno ricevuti solo visitando la Danzatrice nel Palazzo (come nel gioco base) e il relativo benefit viene ricevuto immediatamente.

Modificare gli spazi fiume usando i gettoni fiume

Per questa versione, aggiungi gli 8 gettoni fiume al gioco. Essi modificano i bonus presenti sul fiume. All'inizio del gioco, mescola i gettoni fiume a faccia in giù. Lancia un dado, conta gli spazi, partendo dal primo spazio dopo lo spazio di partenza, pesca un gettone a caso e piazzalo a faccia in su sul corrispondente spazio fiume. Ad esempio, se ottieni un 2, piazzerai il primo gettone fiume sul secondo spazio, e così facendo, rimpiazzi il bonus di 2 Karma raffigurato sullo spazio.



Lancia ancora il dado, conta i successivi spazi e piazzaci un gettone fiume, quindi prosegui così fino alla fine del fiume. Lo spazio finale non può mai essere coperto da un gettone fiume. Rimetti i gettoni fiume avanzati nella scatola.

Gettoni Fiume



Prendi tanti dadi di qualsiasi colore dalla riserva in base al karma posseduto in quel momento (es. 3 dadi dello stesso colore o di colori differenti, se il tuo Karma è di livello 3).



Prendi 3 dadi, uno per ogni colore raffigurato.



Effettua l'azione Palazzo, in base al personaggio raffigurato (vedi pag. 6 "Le Camere").



Effettua un Conteggio dei Mercati per le Merci di un tipo. Ricevi le Monete fino da 3 Mercati di un tipo presenti nella tua Provincia, per i quali non devi pagare un dado extra (vedi pag. 6 per la spiegazione dei Mercati).



Avanza fino a 3 spazi (liberi) sul fiume e ricevi il bonus relativo allo spazio dove ti fermi.

GENNI STORICI



Mogul empire (1526-1858) – L'impero dei Mogul era un grande impero che si è sviluppato nelle pianure attorno al Gange nel nord dell'India. Al picco del suo potere (XVII secolo), l'impero si estendeva per quasi tutta l'India (come noi la conosciamo oggi) e alcune parti dell'Afghanistan. Nel 1858, la parte rimanente dell'impero fu occupata dagli inglesi e cessò di esistere. Il patrimonio ricco di architettura, pittura e poesia creato da artisti persiani e indiani è stato conservato fino ad oggi.



Gran Mogul – chiamato anche “Mogul” o “Imperatore Mogul”. Il nome probabilmente è arrivato in Europa attraverso i portoghesi (in portoghese, *Grão Mogol*), che erano il potere dominante nel territorio dell'Oceano Indiano a quel tempo. La parola Mogul deriva dal persiano *mughul*, che significa “mongolo”, riferendosi al fatto che alcuni antenati del Mogul si erano sposati nel clan di Gengis Khan. Il più importante governatore della storia dei Mogul è stato Akbar il Grande (regno: 1556-1605); egli ha portato l'impero alla prosperità in ambito militare, politico ed economico. Sotto Shah Jahan (regno: 1627-1658), l'impero dei Mogul ha raggiunto il suo picco culturale. A quel tempo furono costruiti, il Taj Mahal, il Forte Rosso (Delhi) e i Giardini di Shalimar a Lahore - tutti nominati Siti del patrimonio mondiale dell'UNESCO (nel 1982, nel 2007 e nel 1981).

Questo gioco simbolicamente si occupa dell'era che va da Akbar a Shah Jahan.

Questi sono alcuni elementi significativi dell'era dell'Impero Mogul o dell'India di oggi che sono presenti nel gioco:



Kali – La dea indù che rappresenta la distruzione e il rinnovamento. Il suo potere distruttivo, però, principalmente colpisce i demoni e l'ingiustizia nel mondo. Popolare è la credenza che Kali possa soddisfare i desideri.



Pavone Blu – Dal 1963 il Pavone Blu è stato ufficialmente classificato tra gli animali nazionali dell'India (oltre alla tigre del Bengala e ai Ganges, i delfini di fiume). Originario del subcontinente Indiano, è considerato un animale sacro dato che avvisa sulla presenza di tigri e serpenti velenosi (che uccide). Mentre il mondo occidentale spesso associa il Pavone Blu non solo con la bellezza ma anche con l'arroganza e la vanità, gli indiani lo considerano soprattutto un simbolo di regalità e immortalità. Per questo motivo l'immagine del Pavone Blu è stata incisa anche sul trono degli imperatori Mogul.



Il Trono del Pavone – Il Trono del Pavone era un trono decorato con abbondanza di perle, oro, e gemme (più di 26.000) prodotte per ordine di Shah Jahan e inaugurato nel 1635. La produzione ha richiesto sette anni e si dice che sia stato due volte più costoso del Taj Mahal; era considerato molto stravagante anche per un imperatore Mogul. Dato che il Forte Rosso (Delhi) è stato saccheggiato nel XVIII secolo, il Trono del Pavone è stato presunto perso.



Pilastro di Ashoka – L'attuale stemma dell'India ha raffigurato in versione stilizzata il Pilastro di Ashoka, i famosi “Quattro Leoni di Sarnath”, eretto intorno a 250 ac sotto Ashoka. Ashoka in qualità di governatore indiano di quel periodo, ne fece costruire diversi ed in molti luoghi strategici, come nelle città confinanti e sulle rotte commerciali. Erano usati per proclamare i suoi decreti. Alcuni di questi allora molto diffusi, sono stati conservati fino ad oggi. Sono testimoni silenziosi del passato del grande Impero Indiano il cui patrimonio culturale ha superato la prova del tempo.



Raja Man Singh I – Raja Man Singh I, è stato un importante comandante delle forze armate imperiali. In qualità di governatore di diverse province, convertì vaste aree forestali in campi coltivati, facendo progredire l'agricoltura, commissionò la costruzione di diversi palazzi, forti e templi, e fu impegnato come fondatore della città. Inoltre, Man Singh I guadagnò molta reputazione divenendo membro delle Navaratnas, le “Nove Gemme” di Akbar, un piccolo gruppo di personalità straordinarie presso la corte dell'imperatore Mogul.

GREDITI

© 2017 HUCH!
Autori: Inka & Markus Brand
Illustrazioni: Dennis Lohausen
3D: Andreas Resch
Design: HUCH!, atelier198
Direttore Produzione: Britta Stöckmann
Editing: Frank DiLorenzo
Traduzione in Inglese: Sybille & Bruce Whitehill, “Word for Wort”

Distributore USA:
R&R Games, Inc.
PO Box 130195
Tampa, FL 33681
USA



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Produzione e Distribuzione:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Traduzione in Italiano
Francesco “ZeroCool” Neri

