

— RAJAS OF THE — GANGES

от 2 до 4 игроков, от 12 лет

Индия в эпоху становления Империи Моголов. За счет торговли шелком, чаем и специями приобретаются новые земли и растет общее процветание. Построены великие сооружения, такие как Тадж-Махал и Красный форт. Наряду с новыми зданиями разбиваются великолепные сады, которые будут поражать потомков даже столетия спустя.

В то время, когда империя почти достигла своих максимальных размеров и находится в фазе относительной стабильности, игроки, представляющие раджей и рани призваны соответствовать требованиям своего статуса достойных правителей. Они должны улучшить свои поместья в величественных и богатых провинциях. Не забывая о важной роли кармы, игроки уравнивают свои успехи в необходимом балансе престижа и процветания. Тот, у кого это получится лучше всех, станет одним из легендарных лидеров страны.

Комплект игры



1 двустороннее игровое поле (для двух игроков или для 3-4 игроков)



4 планшета провинций



4 планшета «статуи Кали»



48 дайсов (12 каждого цвета)



64 тайла провинции (16 каждого цвета)



24 рабочих (6 каждого цвета)



4 лодки (1 каждого цвета)



4 маркера денег (1 каждого цвета)



1 слон первого игрока



2 закрывающих тайла (для игры втроем)



4 бонусных маркера



20 кубиков (5 каждого цвета: 4 усовершенствований и 1 кармы)



4 маркера славы



30 тайлов дохода (8 белых, 9 желтых, 6 красных и 7 коричневых)



8 тайлов реки

Описание игры

Ваша задача развивать свою провинцию с помощью ваших работников и грамотного использования накопленных дайсов. В итоге, вы должны **выиграть гонку по балансу между богатством и славой**. Трек славы и денежный трек идут параллельно друг другу в противоположных направлениях вокруг игрового поля. Маркеры славы перемещаются по часовой стрелке, маркеры денег, против часовой стрелки.

Через строительство и усовершенствования, вы пытаетесь увеличить свою славу и богатство, чтобы ваш маркер славы и ваш денежный маркер пересекались. Первый игрок, чьи маркеры славы и денег столкнутся или пересекут друг друга, имеет хорошие шансы на победу.



Подготовка

Положите игровое поле на середину стола стороной по числу игроков (2 игрока или 3–4 игрока). В случае игры вдвоем разместите закрывающие тайлы на соответствующие места.



Разместите 48 **дайсов** рядом с полем в общий запас.

Разделите **тайлы провинций**, сначала по цвету «рубашки», затем по рисунку (змея, корова, тигр), таким образом, чтобы получилось 12 стопок. Разместите их рядом с игровым полем лицевой стороной вверх (открытый дисплей).



Перемешайте 8 белых тайлов дохода и положите их рубашкой вверх в храм.



Каждый игрок получает планшет провинции и компоненты одного цвета: один планшет статуи Кали, 6 рабочих, 1 лодку, 5 деревянных кубиков (4 маркера усовершенствования и 1 маркер кармы), маркер денег и маркер славы, плюс бонусный маркер для денежного трека.



Разместите трех **рабочих** на соответствующие места на игровых треках (слава — 15; деньги — 20; и на реке — мост)



Положите **статую Кали** и **планшет провинции** лицевой стороной вверх перед вами.



Разместите 3 ваших **рабочих** под вашей статуей Кали.

Положите вашу **лодку** на стартовую позицию реки.



Положите **куб (маркер) кармы** на уровень 1 пути кармы.



Положите по одному своему **кубу (маркеру) усовершенствования** в левую колонку (ценность 2) каждого свитка «строительства».



Игрок, выкинувший наименьший суммарный результат на дайсах, становится первым игроком. В случае ничьей первым становится игрок, который последним ел Индийскую кухню. Он забирает себе **слона первого игрока** и ставит свой **маркер денег** на место 3 трека денег. Игрок слева от него (т.е. по часовой стрелке), кладет маркер денег на место 4, следующий на место 5 и так далее, таким образом, игрок ходящий в первом раунде последним начинает с наибольшей суммой денег.



Каждый игрок берет по одному дайсу каждого цвета, бросает и размешает результат в любые руки своей статуи Кали.



Положите **бонусный маркер** лицевой стороной вверх на первое речное место на треке денег (место 12).



Положите ваш маркер славы на нулевое деление трека славы.



Ход игры

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из нескольких этапов. Каждый этап игроки, в порядке хода по часовой стрелке, начиная с первого игрока размещают одного рабочего, оплачивают стоимость (если необходимо) и немедленно выполняют соответствующее действие. Это продолжается до того момента, пока никто из игроков больше не сможет разместить рабочего. После этого все игроки возвращают рабочих в свой запас и начинается новый раунд.

Рабочие могут быть размещены в одно из нижеперечисленных мест на игровом поле:

- I. В **карьер**, для выполнения строительного действия.
- II. На **рынок**, для получения денег в последующем подсчете.
- III. Во **дворец** Великого Могола, для получения различных бонусов.
- IV. В **порту**, для продвижения по реке и достижения прибыльных мест.

В карьере и порту рабочие игроков размещаются один за одним слева направо. На ранке и во дворце вы можете выбрать любое (незанятое) место.

В процессе продвижения по треку славы и денег, а также в процессе застройки вашего планшета провинции у вас будет возможность получить ценные бонусы.

Размещение работников и выполнение соответствующих действий

Размещение работников всегда происходит в следующем порядке:

1. Положите работника
2. Оплатите стоимость, если необходимо: деньгами и/или дайсами.
3. Выполните действие

Стоимость: в зависимости от того, куда вы размещаете своего работника, может потребоваться оплатить стоимость соответствующего действия. Некоторые места бесплатны, за некоторые придется отдать деньги или дайсы. Стоимость размещения рабочего указана на самом месте.



Бесплатное место



1 монета



1 дайс соответствующего цвета

В каждом месте действия может быть размещен только один рабочий. Дайсы никогда не размещаются на поле, а всегда убираются в (общий или личный) запас!

Плата денег за действие: всякий раз, когда вы должны заплатить деньги за выполнение действия (например в порту или карьере), вы перемещаете маркер денег на треке денег в обратную сторону на одно деление за каждую монету, которую вы должны отдать. Если ваш маркер денег на нуле, то у вас нет денег и вы временно не можете выполнять какие-либо действия требующие уплаты денег. То же самое относится к действиям требующим **платы дайсами** — если у вас нет (подходящих) дайсов, вы не можете выполнять соответствующее действие.



Дайсы самый важный ресурс в игре. **Всякий раз, когда вы берете дайс из общего запаса, бросьте его и разместите результатом вверх в свой запас, т. е. на свою статую Кали.** Сила дайса соответствует выпавшему значению (от 1 до 6).

Внимание! У вас может быть столько дайсов — сколько рук у Кали — т.е. в базовой игре у вас может быть **максимум 10 дайсов**. Если вы должны получить больше дайсов, чем можете хранить, то вы либо должны взять меньше дайсов, либо вернуть часть дайсов со статуи Кали в общий запас, перед тем, как взять новые.

Если дайсов какого-то цвета нет в общем запасе, вы временно не можете брать дайсы соответствующего цвета.





I. Строительное действие (карьер)

Положите тайл провинции в свою провинцию и получите очки славы и/или денег за это.

Чтобы развивать свою провинцию, вам необходимо отправлять своих рабочих в карьер. В зависимости от места, в которое вы размещаете своего рабочего, вы платите от 1 до 4 монет на денежном треке. В свою очередь вы получаете **один** из 12 тайлов провинции из открытого дисплея. В левом верхнем углу тайла вы видите какие дайссы с какой минимальной ценностью вы должны отдать, чтобы взять соответствующий тайл. Верните дайссы указанного цвета обратно в общий запас. Их суммарная ценность должны быть **не ниже** указанной на тайле (но может быть выше). Это означает, что для того, чтобы приобрести тайл с ценой «синий 7», вы можете заплатить дайсом «синий 3» и «синий 5».

Помимо стоимости на тайле также изображены дороги, здания и/или рынки. Как только вы приобретаете тайл провинции, вы обязаны немедленно разместить его на вашем планшете провинции.



Пример: Раджеш отправляет одного из своих рабочих в карьер. Он платит 1 монету. Затем возвращает 2 оранжевых кубика в общий запас. Забирает тайл провинции «оранжевый 9» и присоединяет его к уже существующей дороге на своем планшете провинции.



Планшеты провинции

На планшете провинции изображена территория, которой вы, будучи раджей, управляете и стремитесь расширить. Ваша резиденция располагается в центре планшета; от нее отходят три дороги. Каждый раз, когда вы добавляете новый тайл провинции,

одна из его дорог должна соединяться с уже существующей дорогой ведущей к вашей резиденции. Вы можете поворачивать присоединяемый тайл провинции в любом направлении. Вы также можете разместить тайл таким образом, чтобы он прервал одну из ваших дорог; не все дороги должны соединяться — достаточно, чтобы каждый тайл соединялся с резиденцией **минимум одной дорогой**. Размещенные тайлы не могут быть передвинуты или повернуты в будущем. Будьте осторожны, не обрежьте все свои дороги, чтобы всегда иметь возможность разместить тайлы провинций.

Доход — по краю планшетов провинции изображен доход (условно, выгода от торговых отношений с соседями). Вы получаете этот бонус немедленно, как только соединяете этот бонус дорогой с вашей резиденцией.

Пример: Лейла размещает тайл провинции в левый угол. Так как дорога размещенного тайла соединяет ее резиденцию с двумя особыми доходами, она получает один белый дайс из общего запаса и двигает свой маркер денег на 5 делений.



Естественно, вы не обязаны соединять доход с вашей резиденцией. Не сделав этого, вы не получаете указанные бонусы.

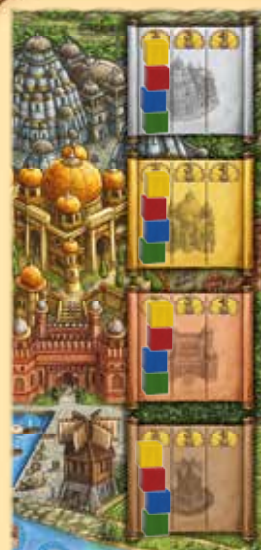
Добавляя тайл провинции вы немедленно получаете деньги и/или славу за ее размещение. На некоторых тайлах изображены одна или две рыночные палатки с разными товарами (шелк, чай, специи); на других тайлах изображены одно или два здания (храм, дворец, мельница); на нескольких тайлах они скомбинированы.

Когда вы добавляете тайл с одним или двумя **рынками** в свою провинцию, вы немедленно получаете деньги в указанном на тайле количестве. Когда вы добавляете тайл с одним или двумя **зданиями**, вы сразу же получаете 2, 3 или 4 очка славы за каждое здание на этом тайле, в зависимости от места положения вашего кубика усовершенствования на свитке соответствующего типа здания.

Усовершенствование зданий

На игровом поле изображены 4 типа зданий, который могут быть построены в вашей провинции. В начале игры кубы усовершенствования лежат в первой колонке свитка каждой постройки — то есть вы получаете по 2 очка славы за строительство этого типа зданий в вашей провинции (или 4 очка, если на тайле два соответствующих здания).

Усовершенствование позволяет вам улучшить ваши строительные навыки и получать по 3 (или 4) очка славы за определенные типы построек в последующих строительных действиях.





символ
усовершенствования



Вы можете приобрести усовершенствование во дворце, заплатив дайсом с ценностью 4 (см. далее «Палаты»). Кроме того, есть **место на реке**, которое позволяет сделать усовершенствование. Также вы можете усовершенствовать здание автоматически, когда вы пересекаете специальное **бонусное место** (место 5) на треке славы или соединили дорогой вашу резиденцию с соответствующим особым доходом на вашем планшете провинции. Усовершенствование позволяет вам подвинуть один из ваших кубов усовершенствования на одно деление вправо.

Внимание! Усовершенствование не распространяется на уже выложенные тайлы со зданиями в вашей провинции, но влияет только на здания, которые вы постройте в будущем.



Пример: На тайле, который присоединяет **Лейла**, есть два здания. Она получает 5 очков славы: два очка за храм и три очка за мельницу, которую она усовершенствовала ранее. Так как она соединилась дорогой место с особым доходом со своей резиденцией, после получения бонусов с тайла, она может получить дайс любого цвета и усовершенствовать здание по своему выбору.



II. Рыночные действия (рынок)

Получение денег за рынки в вашей провинции.



Отправляя работников в одно из рыночных мест, вы получаете доход с рынков расположенных в вашей провинции. На рынках продаются три типа товаров:



шелк



чай



специи

Есть 2 вида рыночных мест:

Ассортимент товаров — размещая сюда рабочего вы можете получить доход **только с одного рынка** каждого типа товара.



Пример:

в провинции Раджеша есть 4 рынка — три из них с чаем и один с шелком. Если он разместит своего рабочего на этом рыночном месте, он может получить доход с двух своих рынков: с шелкового и с одного из чайных. За это он получит 5 монет.



Товары одного вида — размещая сюда работника вы должны сбросить один из своих дайсов. Вы получаете доход со столько ваших **рынков одного типа**, какова была ценность сброшенного дайса.



Пример: **Раджеш** размещает своего рабочего на это рыночное место и отдает дайс с ценностью 4. Теперь он может получить доход за все три своих чайных рынка и получает 7 монет таким образом.



Внимание! При игре втроем или вчетвером вы можете разместить только одного своего рабочего на месте ассортимента товаров в одном раунде. Это означает. Что если ваш рабочий стоит на первом месте соответствующего действия, второе место не доступно для вас в этом раунде. Его может занять только другой игрок. Однако, вы можете размещать рабочих на других рыночных местах.

III. Действия во дворце

Отдайте дайс, если требуется, и получите доход.

Выставление рабочего во Дворец Великого Могола может быть бесплатным, а может потребовать от вас одного дайса — определенного цвета или определенного значения.

Во дворце есть следующие места:



Открытая терраса (цена: бесплатно)
Получите 2 монеты. Вы также можете перебросить любое количество ваших дайсов.



Терраса
(цена: бесплатно)

Возьмите 1 дайс указанного цвета из общего запаса.



Пример: Лейла берет один оранжевый дайс из общего запаса, бросает его и размещает на любое место своей статуи Кали.



Балконы (цена: 1 дайс указанного цвета)

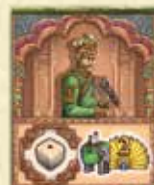
Отдайте 1 дайс указанного цвета и получите 2 дайса указанного цвета.



Пример: Раджеш отдает один синий дайс из своего запаса (с любым значением) и берет 2 оранжевых дайса, бросает и размещает их на любых местах своей статуи Кали.



Палаты (цена 1 дайс любого цвета с определенным значением)



Великий Могол — Отдайте один дайс со значением «1». Взамен вы получаете 2 очка славы и станете первым игроком в следующем раунде.



Танцовщица — Отдайте один свой дайс со значением «2». Взамен вы получаете 2 дайса из запаса и берете случайный белый тайл дохода. Вы немедленно получаете доход с этого тайла и откладываете его в сторону. Когда в храме закончатся тайлы дохода, перемешайте отложенные тайлы и сформируйте новую стопку.



Йог — Отдайте один дайс со значением «3». Взамен увеличьте свою карму на 2 уровня и получите 1 один дайс любого цвета (см. про карму читайте далее).



Раджа Ман Сингх — Отдайте дайс со значением «4». Взамен вы можете усовершенствовать одно здание любого типа и получаете 3 монеты.



Мастер-строитель — Отдайте один дайс со значением «5». Накройте один тайл вашей провинции одним из тайлов провинции из общего запаса, заплатив цену дайсами, как обычно. Все тайлы по-прежнему должны соединяться дорогой с вашей резиденцией. Вы не можете использовать мастера-строителя, если у вас нет тайлов провинции или дайса для оплаты цены.

Важно: Новый тайл должен быть дороже, чем накрываемый; заплатите разницу в цене отдав 1 (или больше) дайсов цвета нового тайла. Вы можете переплачивать.



Пример: Лейла отдает зеленый дайс со значением «5». Она хочет закрыть тайл стоимостью оранжевый 4, тайлом фиолетовый 6. для этого ей необходимо отдать фиолетовый дайс со значением 2 или больше.

При накрывании тайлы вы больше не получаете никакого специального урожая. Вы можете накрыть каждый тайл провинции только один раз.

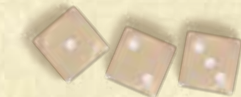


Португалец — Отдайте дайс со значением «6». Взамен вы двигаетесь ровно на 6 незанятых мест на реке и получаете доход с места где остановились.

Внимание! Если вы продвинулись на последние 6 мест на реке вы больше не можете использовать португальца.

IV. Действия реки (Порт)

Отдайте дайс со значением 1, 2, 3 и продвиньтесь на 3 незанятых места на реке.



Действия реки можно использовать только отдав дайс со значением 1, 2 или 3.



Каждый раз, когда вы выставляете своего рабочего в порт, вы можете продвинуть свою лодку на от одного до трех незанятых места на реке, в зависимости от значения на отданном вами дайсе. В порту может находиться несколько рабочих. Первый работник пришедший в порт выставляется бесплатно за последующих придется заплатить 1 или 2 монеты.

Если вы отдали дайс со значением «1», вы можете продвинуться только на одно незанятое место, за «2» можно продвинуться на 1 или 2 незанятых места и за «3» можно пройти до трех незанятых мест. Места занятые лодками других игроков не учитываются при движении. Таким образом в одном месте никогда не могут располагаться две лодки. Только на старте и финише могут размещаться несколько лодок.

Вы немедленно получаете бонус с того места, где остановилась ваша лодка.



Пример: Лейла выставила рабочего в порт. За это она заплатила 1 монету. После она отдает дайс со значением 2 и двигает свою лодку на два вперед. Она не учитывает при движении место занятое лодкой желтого игрока. Она может усовершенствовать здание любого типа по своему выбору. Она двигает кубик усовершенствования мельницы с 3 на 4.

Подробнее про доходы с реки:



Возьмите два дайса из запаса, бросьте их и разместите на своей статуе Кали.



Увеличьте свою карму на 2 уровня (подробнее про карму читайте далее).



Получите указанную сумму денег продвинувшись на треке денег.

Выберите одно из действий Дворца от 2 до 6 (танцовщица, Йог, Раджа, Мастер-строитель или Португалец) и немедленно выполните его без выставления туда рабочего или платы дайсами (выбранное место во дворце даже может быть занято другим игроком).



За каждый ваш уровень кармы в данный момент получите по одному дайсу указанного цвета в свой запас (от 0 до 3 дайсов).



Получите указанное количество очков славы продвинувшись по соответствующему треку.



Усовершенствуйте один из типов построек на 1.



Получите столько монет, сколько рынков любых типов есть в вашей провинции в этот момент (например, если в вашей провинции 5 рынков, вы продвигаетесь по треку денег на 5 делений вперед).



Проведите подсчет денег за наличие разных рынков (ассортимент товаров) в вашей провинции. Получите деньги за три разных типа рынка у вас (см. рынки, ассортимент товаров).



Проведите подсчет денег за рынки одного типа в вашей провинции в максимальном количестве, указанном на реке. Например, если у вас есть 4 шелковых рынков, вы можете получить деньги за каждый из них. Вам не нужно платить дайс за это.



Получите по одному очку славы за каждое усовершенствование здания на этот момент (например, если вы сделали три усовершенствования к этому моменту, то вы получаете 3 очка славы).



Получите по две монеты за каждое усовершенствование здания на этот момент (например, если вы сделали три усовершенствования к этому моменту, то вы получаете 6 монет).



Получите по два очка славы за ваш уровень кармы на этот момент (например, если ваш уровень кармы 2 к этому моменту, то вы получаете 4 очка славы).

Когда вы достигли финиша на треке реки, вы больше не можете использовать действие реки.

Карма

Потратьте 1 карму и поверните дайс на противоположную сторону.

Вы можете влиять на результат бросков с помощью кармы. Одна карма позволяет вам перевернуть **любой дайс** на вашей статуе Кали на **противоположную сторону**, когда вы его используете; это означает, что «1» может превратиться в «6», а «2» в «5» и т.д.



Вы начинаете игру с уровнем кармы 1. В процессе игры вы можете увеличить уровень кармы - например, отправив работника к Йогу во Дворец (см. «Палаты») или остановившись своей лодкой на соответствующем месте реки (см. действия реки).

Кроме того, на треке славы есть бонусное место, которое увеличивает вашу карму на 2, если ваш маркер славы остановился на нем или пересек его. Максимальный уровень кармы 3; это означает что у вас может быть максимум 3 кармы.

Для использования кармы вы не тратите работника — вы можете использовать вашу карму в любой момент своего хода, когда используете дайс. За каждую потраченную карму вы можете перевернуть один дайс. Таким образом карма может опуститься до нулевого значения.

Получение новых работников

Двигаетесь по трекам или по реке, чтобы получить больше работников.



В начале игры у каждого в запасе есть три работника. В процессе игры вы сможете получить до 2 дополнительных работников.

Если вы продвинулись достаточно далеко по соответствующим трекам (деньги: место 20; слава: место 15) или по реке дошли до моста — вы получаете дополнительного работника.

Важно: Как только вы получаете в запас второго дополнительного работника (независимо от того, за что вы его получили), вы тут же сбрасываете третьего дополнительного работника с соответствующего трека или моста из игры.



На треках славы и денег, а также на реке есть пространство с неактивным рабочим цвета каждого игрока. Места на треках с неактивными рабочими являются обычными местами; в тот момент, когда ваш маркер денег или маркер славы останавливается на соответствующем месте или пересекает его, вы берете работника вашего цвета. В этот момент он становится активным. Неактивный рабочий на реке не имеет своего собственного речного места (мост не считается местом реки); это означает, что когда ваша лодка прошла под мостом, вы берете рабочего своего цвета.

Вы никогда не теряете дополнительного рабочего, полученного таким образом, даже если маркер откатился назад по треку (это может произойти только на треке денег). Вы можете использовать рабочего в том же раунде, в котором получили.

Бонусы на треках

Достигнув определенных мест получайте бонусы.

Кроме мест с неактивными рабочими, на треках есть особые места; достигая или пересекая их, вы немедленно получаете соответствующий бонус.

На **треке славы** есть 3 бонусных места:



Место 5: Вы можете усовершенствовать один из типов построек по своему выбору (это усовершенствование учитывается при следующей активации).



Место 24: Вы можете увеличить уровень кармы на 2.



Место 31: Вы можете подвинуть вашу лодку на следующее незанятое место на реке и получить изображенную награду.

На **треке денег** есть 4 бонусных места:



Место 12 и 44: Вы можете подвинуть вашу лодку на следующее незанятое место на реке и получить изображенную награду.



Место 33 и 55: Вы можете взять два дайса из запаса, бросить их и разместить на своей статуе Кали.



Поскольку в процессе игры вы будете тратить деньги и ваш маркер денег иногда будет двигаться назад, есть специальный бонусный маркер, цвета каждого игрока, который указывает, какой бонус вы должны получить следующим. Когда вы достигаете или пересекаете место 12 впервые получите изображенный бонус, вы берете бонусный маркер своего цвета, переворачиваете его и размещаете на место 33. Когда ваш маркер денег достигнет или пересечет и это место. Вы снова переворачиваете бонусный маркер и размещаете его на место 44. После достижения или пересечения последнего бонусного места на треке денег — удалите бонусный маркер из игры.

Внимание! Бонус распространяется только на трек, на котором он изображен. То есть, если вы денежным маркером пересечете бонусное место трека славы, вы не получаете бонус с этого места.

Конец раунда



После того, как все игроки разместили всех своих активных работников и получили соответствующие награды, раунд заканчивается. Если кто-то из игроков разместил рабочего во Дворце великого Могула, то он получает Слона первого игрока и становится первым игроком в следующем раунде.

Если никто не разместил рабочего во Дворце Великого Могула, то Слон первого игрока переходит от предыдущего первого игрока к игроку следующему по часовой стрелке за ним. Все игроки возвращают использованных рабочих с поля в свой запас и кладут их под свою статую Кали. После этого первый игрок начинает новый раунд.

Конец игры

Как только маркер славы и маркер денег одного игрока встречаются или пересекают друг друга — игра заканчивается. Игроки, сидящие слева от игрока запустившего условие окончания игры и до первого игрока текущего раунда (не включительно) могут выполнить по одному действию - выставить рабочих, если он у них еще есть в запасе.

После этого определяется победитель. Если есть двое или более игроков, чьи маркеры славы и денег встретились или пересеклись на последнем ходу, то каждый из них считает разницу в количестве клеток между его маркерами; игрок с наибольшей разницей объявляется победителем. В случае ничьей, побеждает игрок, чьи маркеры встретились или пересеклись первыми. (Для определения второго, третьего и т.д. места посчитайте количество очков славы, которые разделяют ваш маркер славы и маркер денег).



Пример: Маркер денег **Раджеша** пересек его маркер славы. Его маркер славы остановился на отметке 65, а маркер славы на отметке 30. Теперь **Лейла** делает свой последний ход. Ей также удастся добиться того, чтобы ее маркеры встретились. Ее маркер денег остановился на отметке 52, а маркер славы на отметке 37. Расстояние между маркерами славы и денег **Раджеша** и **Лейлы** 2 очка (независимо от того, в какой части трека произошло пересечение). Поскольку маркеры **Раджеша** пересеклись первыми, он становится победителем.

Примечание

Для того, чтобы успешно развивать свою провинцию и выиграть, вам в первую очередь нужны деньги, дайсы и рабочие. Важно быть уверенным, что в нужный момент у вас не закончатся дайсы, деньги и, что у вас не меньше рабочих, чем у других игроков большую часть игры.

Подводя итог:

Получайте дополнительных **работников**, двигайтесь по трекам и реке.

Получайте **деньги** в первую очередь с помощью рынков; постройте их в своей провинции и используйте рабочих, для их активации. Кроме того, **бонусы** с вашего планшета, с реки и с дворца — являются хорошим источником дополнительного дохода.

Кроме того, некоторые бонусы дают вам дополнительные дайсы. Дворец даёт возможность получить и обменять дайсы. Чтобы победить вам надо построить на вашем планшете грамотную дорожную сеть, чтобы получать с этого максимальный доход. Для этого вам придется использовать строительные действия с уплатой дайсов и рабочих. Здания принесут вам славу, а рынки — деньги.

Версия Наваратна («девять сокровищ»)

Играйте с 6 рабочими, 8 дайсами, и усовершенствуйте доход с планшета.

После нескольких партий в базовую игру вы можете сыграть в версию Наваратна, для продвинутых игроков. В этом случае применяются следующие изменения: вы можете получить всех трех неактивных рабочих.

Таким образом в вашем запасе могут оказаться все шесть работников. Вы переворачиваете вашу статую Кали и можете иметь до 8 дайсов в запасе.



Вы играете на обратной стороне вашего планшета провинции. На ней изображены новые доходы с вашего планшета, которые вы получаете соединив их дорогой с вашей резиденцией. Это небольшие бонусы, но вы можете их увеличить в процессе игры. В начале игры перемешайте коричневые тайлы доходов. Каждый игрок вытягивает 1 случайный тайл, показывает его и размещает на одном из двух возможных мест выходов на своем планшете провинции.



В момент, когда вы соединяете выход с вашей резиденцией, коричневый тайл дохода приносит вам изображенный на нем бонус, размер которого зависит от ваших достижений в определенной области:



1 очко славы за каждый тайл вашей провинции на котором есть хотя бы 1 рынок



1 очко славы за каждые 3 пройденных вашей лодкой речных пространства (стартовое место не учитывается)



1 монету за каждое здание в вашей провинции



2 монеты за каждый тайл дохода с которым соединена ваша резиденция на этот момент



2 очка славы за каждый поворот на вашем планшете провинции



2 монеты за каждое ваше усовершенствование зданий



1 очко славы за каждого вашего работника

Теперь разместите оставшиеся коричневые и другие тайлы доходов на зданиях соответствующих цветов на игровом поле. Вы можете получить их в ходе игры, чтобы улучшить базовые бонусы от дохода вашего планшета провинции.

Белые, желтые и красные тайлы дохода дают следующие бонусы:



Дайсы (1 или 2 указанных цветов или по выбору игроков)



1 движение лодки (на следующее не занятое место)



Деньги



1 усовершенствование постройки



Карма (1 или 2)



Внимание! Всегда сначала получите доход с только что построенного тайла провинции и только потом получите доход за соединение с выходом. Вы не можете перемещать или переворачивать ранее размещенные тайлы провинции.

Есть два способа получить дополнительный тайл особого дохода в процессе игры:

- каждый раз, когда вы отправляете рабочего к «Танцовщице» и отдаете дайс любого цвета со значением «2», вы можете взять 2 любых дайса в свой запас и выбрать любой тайл дохода. Вы немедленно размещаете выбранный тайл на соответствующее по цвету не занятое место на вашем планшете провинции. Отличие об базовой игры в том, что вы не получаете доход немедленно, но только в тот момент, когда соедините выход с соответствующим доходом дорогой с вашей резиденцией.
- когда у вас меньше рабочих, чем у других игроков. Например, если у вас есть 4 рабочих и хотя бы у одного другого игрока есть 5 рабочих, вы получаете 1 тайл дохода цвета на ваш выбор в фазу действий текущего раунда, когда вы должны были бы выставить рабочего и немедленно размещаете его на соответствующем незанятом месте вашего планшета лицевой стороной вверх.

Если хотя бы у одного другого игрока на два рабочих больше, чем у вас, то вы вправе взять еще один тайл дохода, в тот момент, когда до вас снова дойдет ход, но вы снова не можете выставить рабочего.

Внимание! Вы можете брать тайлы дохода только тех цветов, для которых у вас есть место на планшете провинции. Вы можете отказаться от взятия тайла дохода.

Для игры опытных игроков с новичками

Если среди играющих есть опытные игроки и новички, то вы можете добавить некоторые ограничения.

В этом случае опытные игроки играют на «Наваратна»  стороне своих планшетов и статуи Кали, в то время как новички используют базовую сторону.

Все могут иметь максимум 5 рабочих. Желтые, красные и коричневые тайлы дохода не используются. Вы играете по базовым правилам и используете только белые тайлы, которые можете получить только с помощью «Танцовщицы» и немедленно использовать.



Измени речные места с помощью тайлов реки

В этой версии вы добавляете 8 речных тайлов в игру. Они изменяют базовые речные места. Перед началом игры перемешайте тайлы реки лицевой стороной вниз. Бросьте дайс, отсчитайте столько клеток, сколько выпало от начала реки и разместите один случайный тайл реки лицевой стороной вверх на это место. Например, вы выбросили «2», вы кладете первый тайл реки на второе место и накрываете тайлом значение «+2 кармы».



Бросьте дайс снова, и отсчитайте места от только что выложенного тайла. Продолжайте это делать пока не кончатся тайлы реки или не закончится река. Последнее место не может быть занято тайлом реки. Верните оставшиеся тайлы реки в коробку.

Тайлы реки:



Возьмите столько дайсов любых цветов из запаса, сколько в данный момент у вас кармы (т.е. 3 дайса одного цвета или разных цветов, если ваша карма на 3 уровне).



Возьмите дайсы указанных цветов.



Выполните действие персонажа дворца, который изображен (см. «Палаты»).



Получите деньги с рынков одного вида. Соберите деньги с максимум трех рынков одного типа в вашей провинции не платя дайсами.



Проплыньте до трех незанятых мест своей лодкой по реке и получите бонус с места на котором остановились.

MOGUL MEXICON



Mogul empire (1526-1858) – The Mogul empire was a great empire that developed in the Indus-Ganges plain in North India. At the peak of its power (17th century), it comprised almost the entire India (as we know it today) and some parts of Afghanistan. In 1858, the remaining part of the empire was occupied by the British and ceased to exist. A rich heritage of architecture, painting, and poetry shaped by Persian and Indian artists have been preserved to the present day. The empire was named after its rulers, the Great Moguls.



Great Mogul – Also called 'Mogul' or 'Mogul Emperor.' The name probably came to Europe through the Portuguese (in Portuguese, *Grão Mogol*) who were the dominating power in the Indian Ocean territory at that time. The word Mogul is derived from the Persian *mughul*, which means 'Mongol,' referring to the fact that some Mogul's ancestor had married into the clan of Genghis Khan.

The most prominent Mogul ruler in history was Akbar the Great (reign: 1556-1605); he brought the empire to prosperity in military, political, and economic terms. Under Shah Jahan (reign: 1627-1658), the Mogul empire reached its cultural peak. At that time, the Taj Mahal, the Red Fort (Delhi), and the Shalimar Gardens in Lahore were established – all of them inscribed as UNESCO world heritage sites (in 1982, 2007, and 1981).

This game symbolically deals with the era from Akbar to Shah Jahan.

These are a few elements significant for the era of the Great Moguls or for the India of today that are showcased in the game:



Kali – A Hindu goddess that represents destruction and renewal. Her destructive power, however, mainly targets demons and the injustice of the world. Popular belief is that she can grant wishes.



(Blue) Peafowl – Since 1963, the blue peafowl has officially been ranked among the national animals of India (besides the Bengal tiger and the Ganges river dolphin). Originally, it came from the Indian subcontinent where it is considered a sacred animal since it gives warning of tigers and severe weather and kills (young) poisonous snakes, among other things. Whereas the western world often associates the peafowl not only with beauty but also with arrogance and vanity, Indians primarily consider it a symbol of regality and immortality. Therefore, peacock statues were prominently designed also on the throne of the Mogul emperors.



Peacock Throne – The Peacock Throne was a throne chair decorated with an abundance of pearls, gold, and gems (more than 26,000) that was manufactured by order of Shah Jahan and inaugurated in 1635. The production took seven years and was said to have been twice as expensive as the construction of the Taj Mahal; this was considered very extravagant even for a Mogul emperor. Since the Red Fort (Delhi) was plundered in the 18th century, the Peacock Throne has been presumed lost.



Ashoka Pillar – The present coat of arms of India shows the adapted capital of an Ashoka pillar, the famous "Four Lions of Sarnath." Erected around 250 BC under Ashoka, the Indian ruler at that time, who had numerous monumental pillars set up during his reign at many strategic places, such as border towns and trade routes. Their capitals were used to proclaim his edicts. Some of these then-numerous and widespread pillars have been preserved down to the present day. They are silent witnesses of the bygone Great Indian Empire whose cultural heritage has stood the test of time.



Raja Man Singh I – Raja Man Singh I was an important commander of the imperial armed forces. As a governor of several provinces, he had forest areas cultivated for agricultural progress, commissioned a variety of palaces, forts, and temples to be built, and was even engaged as a city founder. Additionally, Man Singh I gained a high reputation for being a member of the Navaratnas, the "Nine Gems" of Akbar, a small group of extraordinary personalities at the Mogul emperor's court.

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.

