

# - RAJAS OF THE - GANGETS

Für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren

Indien in der Ära des aufstrebenden Mogulreiches. Immer neue Ländereien werden hinzugewonnen und großer Reichtum wird durch Handel mit Seide, Tee und Gewürzen erworben. Bedeutende Bauwerke wie das Taj Mahal und das Rote Fort werden errichtet und prachtvolle Gärten angelegt sowie viele weitere Gebäude und Anlagen, die die Nachwelt noch Jahrhunderte später beeindruckt werden.

In einer Zeit, in der das Reich fast seine größten Ausmaße erreicht hat und sich in einer Phase relativer Stabilität befindet, seid ihr als Rajas und Ranis dazu aufgerufen, eurer Rolle als ehrwürdige Landesherrscher gerecht zu werden und eure Ländereien zu prächtigen und wohlhabenden Provinzen zu entwickeln. Ohne die Rolle des Karmas zu unterschätzen, versucht ihr, euch in einem anspruchsvollen Zusammenspiel von Ansehen und Reichtum zu behaupten. Wem dies am vortrefflichsten gelingt, wird in den Legenden seines Volkes unvergessen bleiben.

## INHALT



1 doppelseitiger Spielplan (für 2 Spieler oder für 3 und 4 Spieler)



4 Provinztableaus



4 Tableaus „Kali-Statue“



48 Würfel  
(12 pro Farbe)



64 Provinzplättchen  
(16 pro Farbe)



24 Arbeiter (6 pro Farbe)



4 Boote  
(1 pro Farbe)



4 Geldmarker  
(1 pro Farbe)



1 Startspielerelefant  
(vor dem 1. Spiel zusammenbauen)



2 Abdeckplättchen  
(für das Spiel zu dritt)



4 Bonusmarker



20 Marker  
(5 pro Farbe – je 4x Aufwertung und 1x Karma)



4 Ruhmesmarker  
(1 pro Farbe)



30 Ertragsplättchen  
(8 weiße, 9 gelbe, 6 rote, 7 braune)



8 Flussplättchen

## SPIELZIEL

Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe eurer Arbeiter und dem cleveren Einsatz der von euch gesammelten Würfel eure Provinz auszubauen und dadurch den **Wettlauf um Reichtum und Ruhm** zu gewinnen. Die Ruhmesleiste und die Geldleiste verlaufen parallel zueinander in entgegengesetzten Richtungen um den Spielplan. Die Ruhmesmarker werden im Uhrzeigersinn vorangezogen, die Geldmarker gegen den Uhrzeigersinn.

Ihr versucht, insbesondere mit guten Bauaktionen so viel Ruhm und Geld zu sammeln, dass sich euer Ruhmesmarker und euer Geldmarker an einer beliebigen Stelle auf den Leisten begegnen. Wem es zuerst gelingt, dass sein Ruhmes- und sein Geldmarker sich treffen bzw. aneinander vorbeiziehen, hat gute Chancen auf den Sieg.



# AUFBAU

Legt den **Spielplan** mit der Seite nach oben in die Tischmitte, die eurer Spieleranzahl entspricht (2 Spieler oder 3 und 4 Spieler).

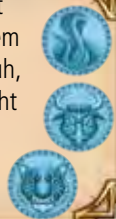


Deckt bei einer 3-Spieler-Partie die markierten Felder mit den **Abdeckplättchen** zu:



Legt alle 48 **Würfel** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

Sortiert die **Provinzplättchen** zuerst nach Farben und anschließend nach dem Symbol auf der Rückseite (Schlange, Kuh, Tiger), so dass ihr 12 Stapel habt. Mischt die 12 Stapel separat und legt sie für jeden gut sichtbar offen neben den Spielplan.



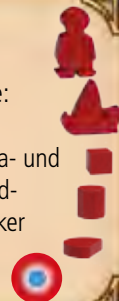
Mischt die 8 weißen **Ertragsplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tempel.



**Nicht benötigt werden:** die gelben, roten und braunen Ertragsplättchen (sie werden nur für die Navaratnas-Variante genutzt) und die 8 Flussplättchen (für das Ganga-Modul).



Jeder Spieler erhält ein Provinztableau und das Spielermaterial einer Farbe: ein Tableau „Kali-Statue“, 6 Arbeiter, 1 Boot, 5 Karma- und Aufwertungsmarker, 1 Geldmarker und 1 Ruhmesmarker sowie 1 Bonusmarker für die Geldleiste.



Legt 3 **Arbeiter** auf die entsprechenden Felder auf den Zählleisten (Ruhm 15, Geld 20) und auf dem Fluss (Brücke).



Legt die **Kali-Statue** und das **Provinztableau** mit den abgebildeten Seiten nach oben vor euch ab.

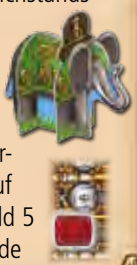


Stellt 3 eurer **Arbeiter** unter eure Kali-Statue.

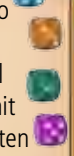
Stellt euer **Boot** auf das Startfeld des Flusses.



Wer den niedrigsten Gesamtwert gewürfelt hat, wird Startspieler. Im Falle eines Gleichstands ist es der Spieler, der zuletzt indisch gegessen hat. Er stellt den **Startspielerelefanten** vor sich ab und legt seinen **Geldmarker** auf Feld 3 der Geldleiste. Der Spieler links von ihm (also in Spielerreihenfolge) stellt seinen Geldmarker auf Feld 4, der Spieler links daneben auf Feld 5 usw. – der letzte Spieler der ersten Runde startet mit dem meisten Geld.



Nimmt jeder je 1 Würfel pro Farbe, würfelt diese 4 Würfel und legt sie mit dem gewürfelten Ergebnis auf freie Hände eurer Kali-Statue.



Legt euren **Bonusmarker** für die Geldleiste mit der Flussfeldseite nach oben auf das erste Bonusfeld auf der Geldleiste (Feld 12).



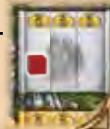
Stellt euren **Ruhmesmarker** auf Feld 0 der Ruhmesleiste.



Platziert euren **Karma-Marker** auf Stufe 1 des Karma-Wegs.



Legt auf jede Schriftrolle „Gebäudeentwicklung“ je einen **Aufwertungsmarker** in die linke Spalte (Wert 2).



## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in mehreren Runden, die wiederum aus mehreren Durchgängen bestehen. Bei jedem Durchgang setzt ihr – beginnend mit dem Startspieler – der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) je einen Arbeiter ein, bezahlt hierfür ggf. die Kosten und führt sofort die zugehörige Aktion aus. Dies geschieht so lange, bis niemand mehr einen Arbeiter einsetzen kann. Danach nehmt ihr eure Arbeiter zu euch zurück und eine neue Runde beginnt.

Arbeiter können in den folgenden Bereichen auf dem Spielplan eingesetzt werden:

- I. Im **Steinbruch**, um Bauaktionen auf dem Provinztableau durchzuführen.
- II. Auf dem **Marktplatz**, um – im späteren Spielverlauf – durch Marktwertungen Geld zu erhalten.
- III. Im **Palast** des Großmoguls, um dort verschiedene Vergünstigungen zu bekommen.
- IV. Im **Hafen**, um auf dem Fluss vorwärts zu fahren und dadurch lukrative Flussfelder zu erreichen.

Arbeiter werden im Steinbruch und im Hafen immer zeilenweise von links nach rechts eingesetzt. Auf dem Marktplatz und im Palast sucht ihr euch ein beliebiges (noch freies) Aktionsfeld aus.

Beim Voranschreiten auf den Zählleisten sowie beim Ausbauen des Provinztableaus ist es möglich, zusätzlich wertvolle Boni zu bekommen.

### Arbeiter einsetzen und zugehörige Aktionen durchführen

Das Einsetzen von Arbeitern verläuft stets in dieser Reihenfolge:

1. Arbeiter einsetzen
2. Ggf. Kosten bezahlen: Geld und/oder Würfel abgeben
3. Aktion ausführen

Kosten: Je nachdem, auf welches Aktionsfeld ihr einen Arbeiter stellt, müsst ihr dafür Kosten bezahlen, um die jeweilige Aktion durchführen zu dürfen. Manche Felder kosten nichts, für andere müsst ihr Würfel oder Geld abgeben. Wie viel es kostet, sich auf ein Aktionsfeld zu stellen, ist auf dem Aktionsfeld selbst abgebildet.



Kostenlos



Kosten: 1 Geld



Kosten: 1 Würfel der entsprechenden Farbe

Auf jedem Aktionsfeld darf nur 1 Arbeiter stehen. Würfel werden nie auf den Plan gelegt, sondern stets in den (allgemeinen oder persönlichen) Vorrat!

**Geld für eine Aktion bezahlen:** Immer wenn ihr Geld für eine Aktion zahlen müsst (im Hafen oder im Steinbruch), bewegt ihr euren Geldmarker entsprechend auf der Geldleiste zurück – um 1 Feld pro Geld, das ihr bezahlen müsst. Wenn euer Marker auf 0 steht, habt ihr kein Geld übrig und könnt in diesem Moment keine Aktion durchführen, die Geld kostet.

Das gleiche gilt bei Aktionen, für die ihr **Würfel bezahlen** müsst – habt ihr keine (passenden) Würfel, könnt ihr die entsprechende Aktion nicht ausführen.



Die **Würfel** sind die wichtigste Ressource in diesem Spiel. **Immer wenn ihr einen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat bekommt, würfelt ihr ihn sofort und legt ihn mit der gewürfelten Augenzahl in euren eigenen Vorrat**, d.h. auf eure Kali-Statue. Der Wert des Würfels entspricht der gewürfelten Augenzahl (zwischen 1 und 6).

**Achtung!** Ihr dürft nur so viele Würfel lagern, wie Kali freie Hände hat – d.h. ihr könnt im Basisspiel **max. 10 Würfel** besitzen. Seid ihr irgendwann einmal in der Situation, dass ihr mehr Würfel bekommen würdet, nehmt ihr entweder weniger Würfel oder legt Würfel von eurer Kali-Statue zurück in den allgemeinen Vorrat, bevor ihr neue nehmt.

Ist eine Würfelfarbe zwischenzeitlich nicht im Vorrat vorhanden, könnt ihr diese Farbe in diesem Moment nicht nehmen.



## I. Bauaktion (Steinbruch)

### Baue ein Provinzplättchen in deine Provinz und erhalte dafür Ruhmespunkte und/oder Geld

Um deine Provinz auszubauen, musst du Arbeiter in den Steinbruch schicken. Je nachdem, auf welchem Feld du den Arbeiter einsetzt, zahlst du auf der Geldleiste 1 bis 4 Geld. Dafür darfst du **eines** der offen ausliegenden 12 Provinzplättchen erwerben. Auf den Plättchen siehst du oben links, welche Würfel mit welchem gesamten Mindestwert du abgeben musst, um dir das jeweilige Plättchen zu nehmen. Lege Würfel in der entsprechenden Farbe zurück in den Vorrat. Ihr Wert muss in Summe **mindestens** der auf dem Plättchen angegebenen Zahl entsprechen. Beim Bauen ist es erlaubt, zu überzahlen. Das heißt, um ein Plättchen mit dem Wert „Blau 7“ zu erwerben, kannst du z.B. mit einer blauen 3 und einer blauen 5 bezahlen.

Auf den Plättchen sind neben den Kosten noch Wege sowie Gebäude und/oder Märkte abgebildet. Erworbene Plättchen werden sofort auf dem Provinztableau „angebaut“.



#### Beispiel:

Rajesh schickt einen seiner Arbeiter in den Steinbruch. Er bezahlt 1 Geld. Anschließend legt er 2 orangefarbene Würfel zurück in den Vorrat und nimmt sich das Plättchen mit der orangefarbenen 9. Dieses legt er auf seinem Provinztableau an einen bestehenden Weg an.

**Sondererträge** – Am Rand der Provinztableaus sind Erträge aufgedruckt (symbolisch für besondere Gewinne aufgrund ausgebaute Handelsbeziehungen). Diese erhaltet ihr sofort, wenn ihr sie über einen Weg mit eurer Residenz verbunden habt, **nachdem** ihr das Plättchen selbst gewertet habt (siehe unten).

**Beispiel:** Leila legt ein Provinzplättchen mit einer Gabelung in die Ecke links. Weil die Wegenden des Plättchens an beide nebenstehenden Erträge anschließen und sie so mit der Residenz verbunden sind, darf Leila sich 1 beliebigen Würfel aus dem Vorrat nehmen und ihren Geldmarker um 5 Felder vorrücken.



Es ist natürlich auch möglich, ein Plättchen so hinzulegen, dass es keine Verbindung zum Sonderertrag gibt. In diesem Fall erhaltet ihr nichts extra.

Wenn ihr ein neues Plättchen in eure Provinz gelegt habt, bekommt ihr dafür sofort Geld und/oder Ruhmespunkte. Einige Plättchen zeigen ein oder zwei Marktzelte mit bestimmten Waren (Seide, Tee oder Gewürze) zu einem bestimmtem Wert; andere Plättchen zeigen ein oder zwei Gebäude (Tempel, Palast, Fort oder Mühle); und einige Plättchen zeigen eine Mischung aus beidem.

Wenn ihr ein Plättchen mit einem oder zwei **Märkten** in eure Provinz legt, erhaltet ihr sofort den darauf angegebenen Geldbetrag. Wenn ihr ein Plättchen mit einem oder zwei **Gebäuden** in eure Provinz legt, bekommt ihr sofort 2, 3 oder 4 Ruhmespunkte pro Gebäude – abhängig davon, wo euer Aufwertungsmarker bei dem entsprechenden Gebäude in der Tabelle auf dem Spielplan steht.

### Die Provinztableaus




Die Provinztableaus zeigen das Gebiet, das ihr als Rajas beherrscht und ausbauen wollt. Oben in der Mitte befindet sich eure Residenz, von der aus 3 Wege ins Land führen. Immer wenn ihr ein neues Provinzplättchen anlegt, muss eines seiner Wegenden an einen bereits bestehenden Weg anschließen, so dass eine Verbindung zur Residenz entsteht. Ihr könnt die Plättchen in jede beliebige Richtung drehen.

Ihr dürft ein Plättchen auch so anlegen, dass es einen Weg eines benachbarten Plättchens abschneidet. Nicht alle Wegenden müssen verbunden werden – es genügt, dass jedes Plättchen über **mindestens einen Weg** mit der Residenz verbunden ist. Plättchen könnt ihr später nicht mehr umplatieren. Achtet darauf, dass ihr eure Wege möglichst nicht komplett abschneidet bzw. stets gut anlegen könnt.

### Die Aufwertungen der Gebäude

Auf dem Spielplan seht ihr die **4 Gebäudearten**, die ihr in eurer Provinz errichten könnt. Zu Beginn des Spiels liegen eure Aufwertungsmarker auf der ersten Stufe jedes Gebäudes – d.h. ihr bekommt 2 Ruhmespunkte, wenn ihr ein Provinzplättchen mit 1 Gebäude anlegt (bzw. 4 Ruhmespunkte für 2 Gebäude).

Über das Aufwertungssymbol  könnt ihr euch in euren baulichen Fertigkeiten weiterentwickeln und bei späteren Bauaktionen 3 bzw. 4 Punkte für ein bestimmtes Gebäude erhalten.



Aufwertungssymbol



Aufwertungen könnt ihr beim **Raja** im Palast bekommen, wenn ihr dort einen Würfel mit dem Wert 4 abgebt (siehe Seite 6 – Die Gemächer). Außerdem gibt es ein **Flussfeld**, das eine Aufwertung ermöglicht. Und ihr dürft automatisch ein Gebäude aufwerten, wenn ihr auf der Ruhmesleiste das entsprechende **Bonusfeld** (Feld 5) überquert oder auf dem Provinztableau den entsprechenden Sonderertrag anschließt. Wenn ihr eine Aufwertung durchführen dürft, entscheidet ihr euch für eine der vier Gebäudearten und schiebt dort euren Aufwertungsmarker eine Spalte weiter nach rechts.

**Achtung!** Aufwertungen zählen nicht für Gebäude auf Plättchen, die bereits in eurer Provinz liegen, sondern nur für Gebäude, die ihr **nach** der Aufwertung anlegt.



**Beispiel:** Auf der Gabelung, die **Leila** angelegt hat, sind 2 Gebäude zu sehen. Sie rückt ihren Ruhmesmarker um 5 Felder vor, denn sie bekommt für den Tempel 2 Punkte und 3 Punkte für die Mühle, welche sie in einem früheren Zug bereits einmal aufgewertet hat. Da sie mit dem Plättchen einen Sonderertrag angeschlossen hat, darf sie, nachdem sie das Plättchen gewertet hat, noch einen Würfel beliebiger Farbe nehmen und ein beliebiges Gebäude aufwerten.



II.

## Marktaktion (Marktplatz)

**Kassiere Geld für bestimmte Märkte in deiner Provinz**



Jedes Mal, wenn du einen Arbeiter auf eines der Marktfelder schickst, generierst du Einkommen über die in deiner Provinz ausliegenden Märkte. Es gibt Märkte mit 3 Sorten von Waren:



Seide

Tee

Gewürze

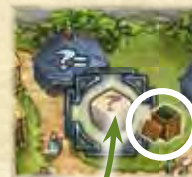


Und es gibt 2 Arten von Marktfeldern:

Gemischtwaren – wenn du hier einen Arbeiter einsetzt, darfst du **genau einen Markt je Warensorte** werten.



**Beispiel:** In **Rajeshs** Provinz liegen 4 Märkte – drei davon mit Tee und einer mit Seide. Setzt er einen seiner Arbeiter auf dieses Marktfeld, kann er 2 Märkte werten – einmal den Seiden-Markt und einen der 3 Tee-Märkte. Dafür bekommt er 5 Geld.



Waren einer Sorte – wenn du hier einen Arbeiter einsetzt, gibst du einen beliebigen Würfel ab. Dann darfst du maximal **so viele Märkte einer Warensorte** werten, wie es dem Würfelwert entspricht.



**Beispiel:** Setzt **Rajesh** seinen Arbeiter auf dieses Marktfeld und gibt einen Würfel mit dem Wert 4 ab, kann er alle 3 Tee-Märkte werten und bekommt dafür 7 Geld.



**Achtung!** Bei einer Partie zu dritt oder viert darfst du in einer Runde nur einen deiner Arbeiter bei den Gemischtwaren einsetzen, d.h. wenn du hier einen Arbeiter auf dem ersten Feld eingesetzt hast, steht dir das zweite in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung. Es kann nur noch von einem Mitspieler genutzt werden. Du hast allerdings noch die Möglichkeit, Arbeiter auf Felder des anderen Markttyps zu setzen.

### III. Aktionen im Palast

#### Gib ggf. einen Würfel ab und erhalte eine Vergünstigung

Wenn du einen Arbeiter im Palast des Großmoguls einsetzt, kann dies kostenlos sein oder die Abgabe eines Würfels erfordern – entweder mit einer bestimmten Farbe oder mit einer exakten Augenzahl.

Es gibt die folgenden Palastbereiche:



#### Die Vorterrasse (kostenlos)

Erhalte 2 Geld und würfle beliebig viele deiner Würfel neu. Du darfst auch auf das Würfeln verzichten und nur das Geld nehmen.



#### Die Terrasse (kostenlos)

Nimm 1 Würfel der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat.

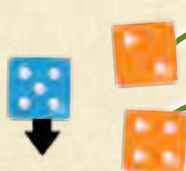


**Beispiel:** *Leila* nimmt einen orangefarbenen Würfel aus dem Vorrat, würfelt ihn und legt ihn auf ihre Kali-Statue.



#### Die Balkone (Kosten: 1 Würfel in bestimmter Farbe)

Gib 1 Würfel einer bestimmten Farbe ab und erhalte 2 Würfel einer anderen Farbe.



**Beispiel:** *Rajesh* gibt einen blauen Würfel (mit beliebigem Wert) ab und nimmt sich 2 orangefarbene Würfel, die er sofort würfelt und auf seine Kali-Statue legt.



#### Die Gemächer (Kosten: 1 Würfel beliebiger Farbe mit exaktem Wert)



**Großmogul** – Gib einen Würfel mit der Augenzahl 1 ab. Erhalte dafür 2 Ruhmespunkte und werde in der nächsten Runde Startspieler.



**Tänzerin** – Gib einen Würfel mit der Augenzahl 2 ab. Nimm dir dafür 2 beliebige Würfel aus dem Vorrat und ziehe verdeckt ein weißes Ertragsplättchen. Den Ertrag des Plättchens (1 Würfel, 3 Geld, 1 Aufwertung oder 1 Karma) erhältst du sofort. Das Ertragsplättchen wird beiseite gelegt. Ist der Vorrat aufgebraucht, werden alle beiseite gelegten Plättchen verdeckt gemischt und als neuer Vorrat bereit gelegt.



**Yogi** – Gib einen Würfel mit der Augenzahl 3 ab. Erhalte dafür 2 Karma und 1 beliebigen Würfel (Erläuterungen zum Karma – siehe Seite 8).



**Raja Man Singh** – Gib einen Würfel mit der Augenzahl 4 ab. Werte dafür eine Gebäudeart deiner Wahl auf und erhalte 3 Geld.



**Baumeister** – Gib einen Würfel mit der Augenzahl 5 ab. Überbaue 1 beliebiges Plättchen in deiner Provinz mit einem anderen aus der Auslage. Alle Provinzplättchen müssen weiterhin mit der Residenz verbunden sein. Du kannst den Baumeister nicht nutzen, wenn du keine passenden Plättchen oder Würfel hast. **Wichtig:** Das neue Plättchen muss teurer sein als das alte. Zahle nur die Differenz, indem du 1 (oder mehr) Würfel der Farbe des neuen Plättchens abgibst, der mindestens der Differenz entspricht.



**Beispiel:** *Leila* gibt einen grünen Würfel mit Wert 5 ab. Sie will das Plättchen mit der orangefarbenen 4 mit dem Plättchen mit der violett 6 überbauen. Dazu muss sie einen violetten Würfel mit mindestens dem Wert 2 abgeben.

Du erhältst beim Überbauen **nie** Sondererträge. Jedes Provinzplättchen darf nur 1x überbaut werden.



**Portugiese** – Gib einen Würfel mit der Augenzahl 6 ab. Rücke dafür exakt 6 unbesetzte Felder auf dem Fluss vor und erhalte den entsprechenden Gewinn.

Hinweis: Wenn du auf dem Fluss die letzten 6 Felder erreicht hast, kannst du den Portugiesen nicht mehr nutzen.

## IV. Flussaktion (Hafen)

Gib einen Würfel mit der Augenzahl 1, 2 oder 3 ab und rücke bis zu drei freie Felder auf dem Fluss vor



Die **Flussaktion** kann nur mit Würfeln der Augenzahl 1, 2 oder 3 genutzt werden.



Jedes Mal, wenn du einen Arbeiter im Hafen einsetzt, darfst du dein Boot um bis zu drei freie Felder auf dem Fluss vorwärtsbewegen – je nach Augenzahl deines abgegebenen Würfels. Der Hafen bietet Plätze für mehrere Arbeiter. Der erste hier eingesetzte Arbeiter kostet kein Geld. Später eingesetzte Arbeiter kosten 1 oder 2 Geld.

Gibst du einen Würfel mit dem Wert 1 ab, fährst du exakt ein freies Feld vor; gibst du eine 2 ab, fährst du ein oder zwei freie Felder vor; gibst du eine 3 ab, darfst du bis zu drei freie Felder vorrücken. Felder, die von Booten der Mitspieler besetzt sind, werden nicht mitgezählt, sondern übersprungen. Es kann also nur ein Boot auf einem Flussfeld stehen. Einzige Ausnahme (abgesehen vom Startfeld) ist das letzte Flussfeld, auf dem alle Boote stehen dürfen.

Du erhältst sofort den Gewinn des Feldes, auf dem dein Boot stoppt.



**Beispiel:** Leila platziert einen Arbeiter im Hafen. Dafür muss sie 1 Geld bezahlen.

Anschließend gibt sie einen Würfel mit dem Wert 2 ab und bewegt ihr Boot 2 Felder vorwärts. Sie zählt das Feld nicht mit, das vom gelben Boot eines Mitspielers besetzt ist. Als Gewinn erhält sie die Aufwertung einer Gebäudeart. Sie schiebt ihren Aufwertungsmarker bei der Mühle von der 3 auf die 4.

### Erklärung der Gewinne auf dem Flusslauf:



Nimm dir 2 Würfel in beliebigen Farben aus dem Vorrat.



Erhöhe dein Karma um 2 Stufen (Erläuterungen zum Karma – siehe Seite 8).



Du erhältst den angegebenen Geldbetrag – rücke entsprechend auf der Geldleiste vor.



Wähle eine der Palastaktionen 2-6 (Tänzerin, Yogi, Raja, Baumeister oder Portugiese) und führe sie sofort aus, ohne einen Arbeiter im Palast zu platzieren oder einen Würfel abzugeben (das Feld im Palast darf auch bereits besetzt sein).



Pro Karma, das du gerade besitzt, erhältst du einen Würfel in der entsprechenden Farbe (also 0 bis 3 Würfel).



Du erhältst die angegebene Anzahl an Ruhmespunkten – rücke entsprechend auf der Ruhmesleiste vor.



Werte eine Gebäudeart um 1 Stufe auf (rücke beispielsweise deinen Tempelmarker von 2 auf 3).



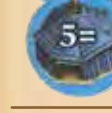
Du erhältst 1 Geld pro Markt, den du bislang in deiner Provinz gebaut hast (wenn du z.B. 5 Märkte besitzt, rückst du deinen Geldmarker 5 Felder auf der Geldleiste vor).



Werte bis zu 3 **verschiedene** Märkte (Gemischtwaren), die sich in deiner Provinz befinden (Erklärung der Märkte – siehe Seite 5).



Werte maximal die angegebene Anzahl Märkte **einer Sorte**, die sich in deiner Provinz befinden. Besitzt du z.B. 4 Seidenmärkte, kannst du sie alle werten und entsprechend auf der Geldleiste vorrücken. Du musst dafür keinen Würfel abgeben (Erklärung der Märkte – siehe Seite 5).



Du erhältst pro Gebäudeaufwertung, die du bis zu diesem Moment vorgenommen hast, 1 Ruhmespunkt (wenn du z.B. bereits 3x Gebäude aufgewertet hast, rückst du 3 Felder auf der Ruhmesleiste vor).



Du erhältst pro Gebäudeaufwertung, die du bis zu diesem Moment vorgenommen hast, 2 Geld (wenn du z.B. bereits 3x Gebäude aufgewertet hast, rückst du 6 Felder auf der Geldleiste vor).



Du erhältst pro Karma, das du in diesem Moment besitzt, 2 Ruhmespunkte (wenn du beim Karma z.B. gerade auf Stufe 2 bist, rückst du 4 Felder auf der Ruhmesleiste vor).

Wenn du auf dem **letzten Flussfeld** angekommen bist, kannst du die Flussaktion nicht länger nutzen.

## Karma

### Gib 1 Karma ab und drehe eine Augenzahl auf die gegenüberliegende Seite

Ihr könnt durch Karma den Wert eurer Würfel beeinflussen. 1 Karma erlaubt es euch, **einen beliebigen Würfel** von eurer Kali-Statue **auf seine gegenüberliegende Seite** zu drehen, wenn ihr ihn einsetzt. D.h. eine 1 wird so zu einer 6 und umgekehrt, eine 2 zu einer 5 etc.



Ihr beginnt das Spiel mit Karma auf Stufe 1, könnt aber im Spiel euer Karma verbessern, indem ihr z.B. einen Arbeiter zum Yogi in den Palast schickt (siehe Seite 6 – Die Gemächer → Yogi) oder mit eurem Boot auf das entsprechende Flussfeld fahrt (siehe Seite 7 – Flussaktion).

Außerdem gibt es auf der Ruhmesleiste ein Bonusfeld (Feld 24), das euer Karma um 2 Stufen erhöht, wenn euer Ruhmesmarker auf dem Feld stoppt oder darüber hinwegzieht. Die höchste Karmastufe ist 3. D.h. ihr könnt maximal 3 Karma besitzen.

Um Karma zu nutzen, müsst ihr **keinen Arbeiter** einsetzen – ihr dürft euer Karma jederzeit nutzen, wenn ihr am Zug seid und den entsprechenden Würfel einsetzt. Für jedes genutzte Karma zieht ihr euren Karma-Marker um 1 Stufe nach unten. Das Karma kann so ggf. auch auf Null sinken.

## Neue Arbeiter bekommen

### Rücke auf den Zählleisten bzw. dem Fluss vor und erhalte Arbeiter



Zu Beginn des Spiels stehen jedem von euch 3 aktive Arbeiter zur Verfügung. Im Laufe des Spiels könnt ihr bis zu 2 weitere Arbeiter bekommen. Insgesamt stehen euch dazu 3 inaktive Arbeiter zur Wahl. Wenn ihr weit genug auf den jeweiligen Zählleisten (Geld – Feld 20 / Ruhm – Feld 15) bzw. auf dem Fluss (Brücke) vorangekommen seid, erhaltet ihr die zusätzlichen Arbeiter.

**Achtung: Sobald ihr den zweiten inaktiven Arbeiter bekommen habt (egal ob auf einer der Zählleisten oder auf dem Fluss), nehmt ihr den 3. auf dem Plan verbliebenen Arbeiter aus dem Spiel.**



Auf den beiden Zählleisten sowie auf dem Fluss gibt es jeweils ein Feld mit einem inaktiven Arbeiter pro Spielerfarbe. Die Felder auf den Zählleisten, auf denen die inaktiven Arbeiter liegen, sind reguläre Felder. In dem Moment, in dem euer Geld- bzw. Ruhmesmarker auf dem entsprechenden Feld stoppt oder darüber hinwegzieht, nehmt ihr euch den Arbeiter in eurer Farbe. Er wird damit aktiv. Der inaktive Arbeiter auf dem Fluss hat kein eigenes Flussfeld (die Brücke zählt nicht als Flussfeld). D.h. wenn euer Boot die Brücke passiert hat, nehmt ihr den Arbeiter in eurer Farbe.

Einen Arbeiter, den ihr einmal auf diese Weise zu einem aktiven Arbeiter gemacht habt, verliert ihr nicht wieder, selbst wenn euer Marker wieder zurückfällt (dies kann nur auf der Geldleiste passieren). Einen neuen Arbeiter könnt ihr noch in derselben Runde einsetzen, in der ihr ihn bekommen habt.

## Boni auf den Zählleisten

### Erreiche das Feld und erhalte den Bonus

Außer den inaktiven Arbeitern befinden sich auf den beiden Zählleisten spezielle Felder, bei deren Erreichen oder Überquerung ihr sofort den entsprechenden Bonus bekommt.

Auf der **Ruhmesleiste** gibt es 3 Bonusfelder:



Feld 5: Du erhältst eine Aufwertung für ein Gebäude deiner Wahl. (Diese Aufwertung zählt ab deinem nächsten Zug.)



Feld 24: Du darfst dein Karma um 2 Stufen erhöhen.



Feld 31: Du darfst mit deinem Boot auf das nächste freie Feld fahren und erhältst den dortigen Gewinn.

Auf der **Geldleiste** gibt es 4 Bonusfelder:



Feld 12 und 44: Du darfst mit deinem Boot auf das nächste freie Flussfeld fahren und erhältst den dortigen Gewinn.



Feld 33 und 55: Du darfst dir 2 beliebige Würfel aus dem Vorrat nehmen, würfeln und auf deine Kali-Statue legen.



Da ihr Geld ausgeben und somit auf der Geldleiste zurückfallen könnt, liegt ein spezieller Bonus-Marker in eurer Farbe bereit, um euch anzuzeigen, welchen Bonus ihr als Nächstes auf der Geldleiste bekommt. Erreicht oder überquert ihr das erste Mal Feld 12 und erhaltet den dortigen Bonus, nehmt ihr den Marker in eurer Farbe, dreht ihn um und legt ihn auf Feld 33 (Würfelseite nach oben). Erreicht oder überquert euer Geldmarker auch dieses Feld, dreht ihr den Marker wieder um und legt ihn auf Feld 44 (Flussfeldseite nach oben) usw. Habt ihr das letzte Bonusfeld auf der Geldleiste überquert, kommt euer Marker aus dem Spiel.

**Achtung!** Ein Bonus gilt nur für die jeweilige Leiste, auf der er aufgedruckt ist. Passiert z.B. euer Geldmarker ein Bonusfeld auf der nebenstehenden Ruhmesleiste, bekommt ihr deren Bonus natürlich nicht.



## RUNDENENDE



Nachdem ihr alle eure aktiven Arbeiter platziert und die entsprechenden Aktionen durchgeführt habt, endet die Runde. Hat einer von euch einen Arbeiter beim Großmogul eingesetzt, erhält er nun den Startspielerelefanten und wird Startspieler

der folgenden Runde. Hat niemand einen Arbeiter zum Großmogul geschickt, wandert der Elefant vom bisherigen Startspieler im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Spieler. Nehmt nun alle eure aktiven Arbeiter wieder vom Spielplan und stellt sie zurück zu eurer Kali-Statue. Anschließend beginnt der Startspieler die neue Runde.

## SPIELENDE

Sobald es einem von euch gelingt, dass sein Ruhmes- und sein Geldmarker einander begegnen oder aneinander vorbeiziehen, wird das Spielende ausgelöst. Ihr spielt den laufenden Durchgang noch zu Ende – d.h. alle Spieler, die noch zwischen dem Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, und dem aktuellen Startspieler sitzen, haben noch eine Chance auf den Sieg und dürfen (wenn vorhanden) noch genau einen Arbeiter einsetzen und die entsprechende Aktion ausführen.

Anschließend wird geprüft, wer Sieger ist. Ist es im letzten Zug noch weiteren von euch gelungen, die eigenen Marker aneinander vorbeiziehen zu lassen, zählt ihr jeweils die Differenz an Ruhmespunkten zwischen eurem Geld- und eurem Ruhmesmarker. Wer hier auf die meisten Punkte kommt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von euch, dem es früher gelungen ist, seine beiden Marker aneinander vorbeiziehen zu lassen.

(Zum Ermitteln der weiteren Plätze zählt jeweils die Anzahl Ruhmespunkte, die noch zwischen eurem Ruhmesmarker und eurem Geldmarker liegen.)



**Beispiel:** *Rajesh's* Geldmarker ist an seinem Ruhmesmarker vorbeigezogen. Sein Geldmarker steht nun auf Feld 65 der Geldleiste, sein Ruhmesmarker auf Feld 30 der Ruhmesleiste. Nach ihm ist *Leila* noch einmal dran. Auch ihr gelingt es, ihre beiden Marker aneinander vorbeiziehen zu lassen. Ihr Geldmarker steht nun auf Feld 52 der Geldleiste, ihr Ruhmesmarker auf Feld 37 der Ruhmesleiste. Sowohl bei *Rajesh* als auch bei *Leila* bestehen somit 2 Ruhmespunkte Unterschied (wo der Geldmarker steht, spielt keine Rolle). Da *Rajesh* als Erster seine zwei Marker aneinander vorbeiziehen lassen konnte, gewinnt er knapp das Spiel.

## ANMERKUNGEN

Um eure Provinz erfolgreich auszubauen und das Rennen zu gewinnen, braucht ihr vor allem Geld, Würfel und Arbeiter. Es ist sinnvoll, darauf zu achten, dass euch weder die Würfel, noch das Geld ausgehen und dass ihr nicht längere Zeit mit weniger Arbeitern als eure Mitspieler auskommen müsst.

*Noch einmal kurz zusammengefasst:*

Zusätzliche **Arbeiter** gewinnt ihr durch das Vorankommen auf den beiden Zählleisten sowie auf dem Fluss.

**Geld** generiert ihr vor allem über Märkte, die ihr in eure Provinz baut und später wiederholt nutzen könnt. Außerdem sind **Boni** auf dem Provinztableau

sowie auf dem Fluss und beim Raja im Palast eine nicht zu unterschätzende Einnahmequelle.

Auch **Würfel** erhaltet ihr über solche Bonusfelder. Zudem bietet der Palast Möglichkeiten, einzelne Würfel zu bekommen und zu tauschen.

Um die Siegbedingungen zu erfüllen, müsst ihr vor allem eure Provinz mit einem gut durchdachten Wegenetz ausbauen und dabei möglichst wertvolle Sondererträge erhalten. Dazu nutzt ihr die Bauaktion auf dem Spielplan, für die ihr mit Geld und Würfeln bezahlt. Gebäude in eurer Provinz bringen Ruhmespunkte, Märkte bringen Geld.

## NAVARATNAS-VARIANTE

### Spielt mit 6 Arbeitern, lagert max. 8 Würfel ein und wertet eure Sondererträge auf

Wenn ihr eine oder mehrere Runden die Basisversion gespielt habt, könnt ihr zur Navaratnas-Variante wechseln (deutsch „Die neun Juwelen“; vgl. Mogul-Lexikon S. 12 → Raja Man Singh I.). Hier gibt es folgende Änderungen zu beachten:

Ihr könnt alle 3 inaktiven Arbeiter aktivieren und so mit insgesamt bis zu 6 Arbeitern spielen.

Ihr spielt mit der Rückseite der Kali-Statue und könnt maximal 8 Würfel lagern.



Ihr spielt mit der **Rückseite des Provinztableaus**. Auch hier sind am Rand Sondererträge aufgedruckt, die ihr an euer Wegenetz anschließen könnt. Allerdings sind es nur geringe Erträge. Diese könnt ihr jedoch im Laufe des Spiels verändern.

Mischt zu Spielbeginn die braunen Ertragsplättchen. Jeder zieht eines verdeckt und legt es offen auf eines der beiden braunen Sonderertragsfelder auf seinem Tableau. Jeder entscheidet für sich, welchen der aufgedruckten Sondererträge er überdeckt.



Legt nun die verbliebenen braunen sowie alle übrigen Ertragsplättchen offen auf die farblich passenden Gebäude auf dem Spielplan. Ihr könnt sie während des Spiels erwerben, um die Sondererträge des eigenen Provinztableaus zu verbessern.

Die weißen, gelben und roten Ertragsplättchen bringen die folgenden Sondererträge:



Würfel  
(1 bis 2 in  
bestimmten Farben  
oder nach Wahl)



Geld



1 Gebäudeaufwertung



1 Bootsbewegung  
(auf das nächste  
freie Flussfeld)



Karma (1 oder 2)



**Achtung:** Wertet immer zuerst das gerade angelegte Provinzplättchen und im Anschluss daran den Sonderertrag. Bereits ausliegende Sonderertragsplättchen dürft ihr nicht mehr versetzen oder überdecken.

Im Spiel gibt es 2 Möglichkeiten, weitere Ertragsplättchen zu bekommen:

a) Bei der Tänzerin

Jedes Mal, wenn du hier einen Arbeiter einsetzt und einen Würfel beliebiger Farbe mit dem Wert 2 abgibst, darfst du dafür 2 beliebige Würfel aus dem Vorrat nehmen und außerdem ein beliebiges Ertragsplättchen wählen. Dieses legst du sofort offen auf einen (noch) freien Platz in der entsprechenden Farbe auf deinem Provinztableau. Im Gegensatz zum Basisspiel erhältst du den Ertrag hier nicht sofort, sondern erst, wenn du das Ertragsplättchen auf deinem Provinztableau mit einem Weg angeschlossen hast.

b) Du besitzt weniger aktive Arbeiter als andere Mitspieler

Besitzt du insgesamt z.B. 4 aktive Arbeiter, aber mindestens ein Mitspieler hat bereits 5 Arbeiter zur Verfügung, erhältst du im fünften Durchgang der aktuellen Runde 1 Ertragsplättchen, wenn du eigentlich an der Reihe wärst, einen Arbeiter einzusetzen, jedoch keinen weiteren hast. Du entscheidest sofort, an welche freie Stelle deines Tableaus du das neue Ertragsplättchen (offen und farblich passend) legen willst.

Die braunen Ertragsplättchen bringen **in dem Moment, in dem du sie anschließt**, einen Sonderertrag der von deinen aktuellen Errungenschaften in einem bestimmten Bereich abhängt:



1 Ruhmespunkt für jedes Plättchen in deiner Provinz, auf dem mindestens 1 Markt ist



1 Ruhmespunkt für je 3 Flussfelder, die du zurückgelegt hast (das Startfeld zählt nicht)



1 Geld pro Gebäude, das derzeit in deiner Provinz zu finden ist



2 Geld für jedes von dir angeschlossene Ertragsplättchen



2 Ruhmespunkte für jede Kurve, die du bislang in deiner Provinz gebaut hast



2 Geld für jede Aufwertung, die du bislang durchgeführt hast




1 Ruhmespunkt für jeden aktiven Arbeiter, den du besitzt


Hat mindestens ein Mitspieler sogar 2 aktive Arbeiter mehr als du, nimmst du, wenn du wieder an der Reihe wärst, aber das zweite Mal keinen Arbeiter einsetzen kannst, noch ein zweites Ertragsplättchen und platzierst es.

**Hinweis:** Ihr dürft nur Ertragsplättchen der Farbe nehmen, die ihr auch noch farblich passend auf eurem Provinztableau platzieren könnt. Ihr dürft darauf verzichten, ein neues Plättchen zu nehmen.

## Spielen in gemischten Runden

Es ist möglich, dass ihr als fortgeschrittene Spieler in Runden, an denen auch Neueinsteiger teilnehmen, mit Handicap spielt.

In diesem Fall nutzt ihr die Navaratnas-Seite des Tableaus  und spielt mit der Rückseite der Kali-Statue,

während die Einsteiger mit der Basisseite  und der Vorderseite der Kali-Statue spielen.

Ihr könnt maximal 5 Arbeiter haben.

Die gelben, roten und braunen Ertragsplättchen bleiben in der Schachtel. Ihr spielt mit den Basisregeln und nur mit den weißen Ertragsplättchen, deren Ertrag ihr wie im Basisspiel nur bei der Tänzerin bekommt und sofort nutzt.

## Modifiziere den Fluss mit Flussplättchen

Hierzu nehmt ihr die 8 Flussplättchen mit ins Spiel, um einige Flussfelder zu verändern. Mischt die Flussplättchen zu Spielbeginn verdeckt. Würfelt mit einem Würfel, zählt die Flussfelder beginnend mit dem ersten Feld nach dem Startfeld, zieht das erste Flussplättchen und legt es offen auf das entsprechende Flussfeld. Wenn ihr z.B. eine 2 würfelt, legt ihr das erste Flussplättchen auf das zweite Feld nach dem Startfeld und ersetzt so die 2 Karma.



Würfelt erneut, zählt die nächsten Felder ab und legt wieder ein Flussplättchen usw., bis entweder alle Plättchen platziert sind oder das Ende des Flusses erreicht ist. Auf das letzte Flussfeld legt ihr nie ein Plättchen. Ggf. übriggebliebene Flussplättchen kommen aus dem Spiel.

### Die Flussfelder:



Pro Karma, das du gerade besitzt, erhältst du einen Würfel in beliebiger Farbe (also 0 bis 3 Würfel).



Nimm 3 Würfel  
– je einen pro angegebener Farbe.



Führe die entsprechende Palastaktion aus (siehe Seite 6 – Die Gemächer).



Werte bis zu 3 Märkte einer Sorte, die sich in deiner Provinz befinden. Du musst dafür keinen Würfel abgeben (Erklärung der Märkte – siehe Seite 5).



Bewege dich bis zu 3 freie Felder auf dem Fluss vorwärts und erhalte den Gewinn des Feldes, auf dem du deinen Zug beendest.

## MOGUL-BEXIKON



**Mogulreich** (1526-1858) – Das Mogulreich war ein Großreich, das sich in der Indus-Ganges-Ebene im Norden Indiens entwickelte und auf dem Höhepunkt der Macht (17. Jh.) fast das gesamte heutige Indien sowie einige Teile Afghanistans umfasste. 1858 wurde der verbliebene Rest des Reiches von den Briten erobert und aufgelöst. Reiche Zeugnisse einer von persischen und indischen Künstlern geprägten Architektur, Malerei und Dichtung sind bis in die aktuelle Gegenwart erhalten geblieben. Benannt wurde das Reich nach seinen Herrschern, den Großmoguln.



**Großmogul** – Auch ‚Mogul‘ oder ‚Mogulkaiser‘ genannt. Die Bezeichnung gelangte vermutlich über die Portugiesen nach Europa (portugiesisch *Grão Mogol*, ‚Großmogul‘), die zur damaligen Zeit die dominierende Macht im indischen Seegebiet waren. Das Wort Mogol ist wiederum eine Ableitung vom persischen *mughul*, das übersetzt ‚Mongole‘ bedeutet. Dies ist darauf zurückzuführen, dass ein Vorfahr des ersten Moguls in die Familie Dschingis Khans eingeheiratet hatte.

Als bedeutendster Mogulherrscher ist Akbar der Große (reg. 1556-1605) in die Geschichte eingegangen, der das Reich militärisch, politisch und wirtschaftlich zur Blüte führte. Unter Shah Jahan (reg. 1627-58) erlangte das Mogulreich seinen kulturellen Höhepunkt. In dieser Zeit entstanden z.B. das Taj Mahal, das Rote Fort (Delhi) und die Shalimar-Gärten in Lahore, die in die Liste des UNESCO-Weltkulturerbes aufgenommen worden sind (1982, 2007, 1981). Das vorliegende Spiel beschäftigt sich symbolisch mit der Epoche von Akbar bis Shah Jahan.

*Einige für die Ära der Großmoguln bzw. für das heutige Indien bedeutende Elemente, die im Spiel aufgegriffen werden, sind:*



**Kali** – Eine hinduistische Gottheit, die für Zerstörung und Erneuerung steht. Dabei richtet sich ihre zerstörerische Natur in erster Linie gegen Dämonen und die Ungerechtigkeit der Welt. Im Volksglauben gilt sie zudem als Göttin, die Wünsche erfüllen kann.



**(Blauer) Pfau** – Der Blaue Pfau zählt seit 1963 neben dem Königstiger und dem Gangesdelfin offiziell zu den nationalen Tieren Indiens. Er stammt ursprünglich vom indischen Subkontinent und gilt dort als heiliges Tier, da er u.a. vor Tigern und Unwettern warnt und (junge) Giftschlangen tötet. Während der Pfau in der westlichen Welt neben Schönheit oft auch mit Arroganz und Eitelkeit assoziiert wird, gilt er in Indien vor allem als ein Symbol für Königlichkeit und Unsterblichkeit. So sind Pfauenstatuen auch auf dem Thron der Mogulherrscher prominent dargestellt.



**Pfauenthron** – Der Pfauenthron war ein mit großen Mengen Perlen, Gold und Edelsteinen (über 26.000) verzierter Thronsessel, der im Auftrag Shah Jahans angefertigt und 1635 eingeweiht wurde. Die Bauzeit betrug sieben Jahre und der Bau soll doppelt so teuer wie der Bau des Taj Mahal gewesen sein, was selbst für die Verhältnisse der Mogulkaiser als sehr extravagant galt. Seit einer Plünderung des Roten Forts (Delhi) im 18. Jahrhundert gilt der Pfauenthron als verschollen.



**Ashokasäule** – Das heutige Wappen Indiens zeigt das adaptierte Kapitell einer Ashokasäule, die berühmten „Vier Löwen von Sarnath“, die ca. 250 v. Chr. aufgestellt wurde. Der damalige indische Herrscher Ashoka ließ in seiner Regierungszeit (3. Jh. v. Chr.) an vielen strategischen Stellen wie Grenzstädten und Handelsrouten zahlreiche monumentale Säulen aufstellen, deren Kapitelle seine Edikte verkünden sollten. Einige dieser (vermutlich) einst zahlreichen Säulen, die über einen großen Teil des indischen Subkontinents verteilt waren, sind noch heute erhalten und erweisen sich somit als stille Zeugen eines vergangenen indischen Großreichs, dessen kulturelles Erbe die Zeit überdauert hat.



**Raja Man Singh I.** – Raja Man Singh I. war ein bedeutender Befehlshaber der kaiserlichen Streitkräfte. Als Gouverneur einiger Provinzen ließ er u.a. Waldgebiete für den landwirtschaftlichen Fortschritt erschließen, Paläste, Forts und Tempel bauen und betätigte sich sogar als Städtegründer. Man Singh I. erlangte auch dadurch hohes Ansehen, dass er den Navaratnas, den „Neun Juwelen“ Akbars angehörte, einer kleinen Gruppe außergewöhnlicher Persönlichkeiten am Hofe des Mogulherrschers.

## IMPRESSUM

© 2017 HUCH!  
Autoren: Inka & Markus Brand  
Illustration: Dennis Lohausen  
3D: Andreas Resch  
Design: HUCH!, atelier198  
Redaktion: Britta Stöckmann

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

**r&r**  
R&R GAMES  
INCORPORATED

THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!

Hersteller + Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND  
www.hutter-trade.com

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

**HUCH!**