

## Rajas of the ganges - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel verläuft über mehrere Runden zu je 3 - 5 Zügen je Spieler.\*  
Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler.

### ◆ Wer am Zug ist,

- ➔ setzt 1 Arbeiter ein.
- ➔ zahlt ggf. dafür die Kosten.
- ➔ führt sofort die zugehörige Aktion aus.

### ◆ Es geht solange reihum, bis niemand mehr Arbeiter einsetzen kann.

Arbeiter einsetzen und Aktion ausführen:

### ◆ 1 Arbeiter einsetzen im (auf) Steinbruch / Marktplatz / Palast / Hafen. Jedes Aktionsfeld hat Platz für nur 1 Arbeiter.

*Im Steinbruch und im Hafen sind Arbeiter zeilenweise (teurer werdend) von links nach rechts einzusetzen. Markt + Palast lassen ein beliebiges freies Aktionsfeld zu.*

### ◆ **KOSTEN** zahlen: Je nach Aktionsfeld zahlt man Geld oder Würfel. Geld zahlen: Eigenen Geldmarker zurücksetzen. Würfel zahlen: Würfel in allg. Vorrat legen.

### ◆ **WÜRFEL**: Erhält man einen Würfel aus dem allg. Vorrat, würfelt man ihn sofort und legt ihn mit der gewürfelten Augenzahl zur eigenen Kali.



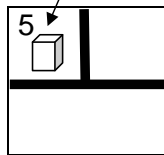
Würfellimit: Im Basisspiel kann Kali bis zu 10 Würfel tragen. Sollte man das Limit überschreiten, legt man zunächst Würfel von Kali zurück in den allg. Vorrat und/oder nimmt ggf. weniger neue Würfel.

### Bauaktion (Steinbruch):

*Baue Plättchen = Ruhm/Geld.*

*Bsp.: 5 Augen*

- ◆ Je nach Feld fallen 1 - 4 Geld als Einsatz-Kosten an.
- ◆ Danach darf man eines der 12 offen ausliegenden Provinz-Plättchen kaufen. Dazu sind in Summe mind. so viele Augen wie auf Plättchen angegeben in der verlangten Würfelfarbe zu zahlen = Würfel in allg. Vorrat legen.
- ◆ Das neue Provinz-Plättchen sofort auf dem Provinz-Tableau platzieren.



## Das Provinz-Tableau:

- ➔ Jedes neue Plättchen muss mind. 1 Weg zur Residenz haben.
- ➔ Das neue Plättchen kann beliebig zum Einbau gedreht werden.
- ➔ Es dürfen Wege anderer Plättchen abgeschnitten werden, solange diese noch mit der Residenz verbunden sind.
- ➔ **BONUS**: Gemäß Aufdruck auf dem neuen Plättchen erhält man:
  - ... Geld, wenn 1 - 2 Märkte abgebildet sind.
  - ... 2 - 4 Ruhmespunkte pro Gebäude, wenn Gebäude abgebildet sind.Wieviele Punkte das jeweils sind, besagt eigener Aufwertungsmarker in der jeweiligen Gebäudeart.
- ➔ Sind die am Rand aufgedruckten Gewinne (Würfel/Geld) über einen Weg NUN mit Eurer Residenz verbunden, gibt es sofort diesen Bonus. Jeden Randbonus (Sonderertrag) kann man nur 1-mal im Spiel erhalten.



Über solche Felder kommt man an Aufwertungen.  
Aufwertungen wirken erst bei danach platzierten Plättchen.

### Marktaktion (Marktplatz):

*Es gibt Geld aus eigenen Märkten.*

- ◆ Es gibt auf Deinem Provinz-Tableau ggf. 3 Märkte: Seide / Tee / Gewürze  
Mögliche Marktfelder-Arten: Gemischtwaren / Waren nur einer Sorte

Gemischtwaren: Arbeiter eingesetzt = Werte genau 1 Markt je Warensorte (auf Deinem Tableau) und erhalte so viel Geld, wie jeweiliger Markt zeigt.  
In Partie zu dritt/viert = Je Runde pro Spieler nur 1-mal nutzbar.

Waren EINER Sorte: Setze 1 Arbeiter ein und gib 1 beliebigen Würfel ab.  
Werte max. so viele Märkte nur der Warensorte (wo der Arbeiter steht), wie der Augenwert des Würfels angibt.

Erhalte die bei den gewählten Märkten angegebenen Geldbeträge.

### Aktionen im Palast:

*Gegen Würfelabgabe = Vergünstigung.*

Vorterrasse: Erhalte 2 Geld und/oder würfle 0 - x eigene Würfel neu.

Terrasse: Nimm 1 Würfel der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat.

Balkone: Zahle 1 Würfel (bestimmte Farbe) und erhalte 2 andere Würfel.

Gemächer: Zahle 1 Würfel (Farbe egal, Wert vorgegeben) und erhalte Geld / Aufwertung / Würfel / Karma / Überbaurecht / Fortschritt dafür.

- ➔ Siehe für Details in der Spielregel auf Seite 6 nach.

### Flussaktion (Hafen):

*Zähle Würfel = Rücke auf dem Fluss vor.*

- ◆ Gib einen Würfel mit der Augenzahl 1 / 2 / 3 ab und rücke bis zu 3 freie Felder auf dem Fluss vor (Maximalwert je nach Augenzahl).
- ◆ Zähle 0 - 2 Geld für das Einsetzen des Arbeiters.
- ◆ Beim Vorrücken zählen Felder nicht mit, die von Mitspielern besetzt sind. Auf dem letzten Flussfeld können beliebig viele Boote stehen.
- ◆ Erhalte den Gewinn (Würfel / Karma / Geld) des Zielfeldes.

### KARMA:

- ◆ Gib 1 Karma ab + drehe 1 Würfel-Augenzahl auf gegenüberliegende Seite.
- ◆ Karma kann man jederzeit im eigenen Zug nutzen und reduziert es dann.

### NEUE ARBEITER BEKOMMEN:

- ◆ Sobald man über/auf eigene inaktive Arbeiter auf den beiden Zählleisten bzw. dem Fluss zieht, erhält man diese Arbeiter.
- ◆ Nachdem man 2 inaktive Arbeiter erhalten hat, geht der 3. inaktive Arbeiter sofort aus dem Spiel.
- ◆ Neue (nun aktive) Arbeiter darf man sofort nach Erhalt einsetzen.
- ◆ Die Felder mit inaktiven Arbeiter zählen auf den Leisten als reguläre Felder.

### BONI auf Zählleisten:

*Geldleisten-Boni gibt es nur, wo der eigene Marker liegt.*

- ◆ Ruhmesleiste (Nutzung u.a. Boni ist optional):  
Feld 5: Werte 1 beliebige Gebäudeart auf (Aufwert. gilt ab nächstem Zug).  
Feld 24: Erhöhe Dein Karma um 2 Stufen.  
Feld 31: Eig. Boot auf nächstes freie Feld ziehen, nimm dortigen Gewinn.
  - ◆ Geldleiste (Nutzung u.a. Boni ist optional):  
Feld 12/44: Eig. Boot auf nächstes freie Feld ziehen, nimm dortigen Gewinn.  
Feld 33/55: Nimm 2 beliebige Würfel vom Vorrat, würfle + lege sie zu Kali.
- ➡ Bonusmarker auf Geldleiste versetzen, wenn ...
- Feld 12 erreicht/passiert: Marker auf Feld 33 legen, Würfelseite sichtbar.
  - Feld 33 erreicht/passiert: Marker auf Feld 44 legen, Flussseite sichtbar.
  - Feld 44 erreicht/passiert: Marker auf Feld 55 legen, Würfelseite sichtbar.

### Rundenende und Startspielerwechsel:

- ◆ Wurden alle aktiven Arbeiter platziert und deren Aktionen ausgeführt, endet die Runde.
- ◆ Wer einen Arbeiter beim Großmogul platziert hat, erhält den Startspieler-Elefanten und wird Startspieler der Folgerunde. Andernfalls erhält nächster Spieler links vom Startspieler den Elefanten.
- ◆ Nehmt Eure aktiven Arbeiter vom Spielplan zurück zu Eurer Kali-Figur.

### Spielende:

- ◆ Sobald jemand eine Begegnung seines Ruhmesmarkers mit seinem Geldmarker hat bzw. diese aneinander vorbeiziehen, wird das Spielende ausgelöst. Der laufende Durchgang wird regulär zu Ende gespielt.
- ◆ Danach wird geprüft, wer Gewinner ist.  
Hat nur 1 Spieler die Begegnungsregel erfüllt, ist er der Gewinner. Ansonsten zählen die Beteiligten ihre Differenz zwischen ihrem Ruhmes- und Geldmarker. Höherer Wert = Sieger.  
Patt: Wer die Begegnung eher schaffte, ist im Vorteil.  
Weitere Plätze (ohne Begegnung) werden über die Differenz zwischen Ruhmes- und Geldmarker entschieden.

### Spielen in Runde mit unterschiedlichem Erfahrungs-Level:

Anfänger: Basisseite (Turbanträger) des Tableaus und Kali mit Vorderseite (2 Würfelfelder extra) nutzen.

Kenner: Rückseite des Tableaus und Kali ohne extra Würfelfelder nutzen.

### Ganga Modul:

Nehmt die 8 Flussplättchen mit ins Spiel und bestückt die Flussfelder nach dem Verfahren der Spielregel auf Seite 11.

\*abhängig von der Anzahl aktiver Arbeiter eines Spielers.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.05.18