

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.



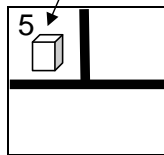
Würfellimit: Im Basisspiel kann Kali bis zu 10 Würfel tragen. Sollte man das Limit überschreiten, legt man zunächst Würfel von Kali zurück in den allg. Vorrat und/oder nimmt ggf. weniger neue Würfel.

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 Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.05.18