

Ablauf: Der Startspieler würfelt alle 8 Würfel in der Tischmitte und wählt EINEN davon aus, den er auf sein Würfeltableau legt.
Den 2. Würfel derselben Farbe nimmt er ebenfalls und legt ihn auf den Elefanten. Dieser Würfel ist nicht direkt verfügbar (siehe Karma).

Nun führt der Startspieler die Aktion seines gewählten Würfels aus.
Die Farbe des Würfels bestimmt, wo eine Aktion möglich ist.

Erhält man RUHMES-Punkte (gelb), trägt man sie auf der links oben startenden äußeren Leiste ab, GELD dagegen wird auf der rechts startenden inneren Leiste abgetragen.

Würfel-
Farbe bringt

- LILA** neue Waren
- GRÜN** Wege, die die eigene Residenz mit Gebäuden/Märkten verbinden
- BLAU** Fahrt auf dem Fluss und Gewinne auf dem Zielfeld

Nach dem Startspieler geht es im Uhrzeigersinn weiter, d.h., die nächsten Spieler wählen je 1 der verbliebenen Würfel. Danach ist Startspieler-Wechsel.
Zu zweit macht man immer 2 Durchgänge, bevor der Startspieler wechselt.

Die Details:

LILA Erhalte 2 gleiche / 2 ungleiche Waren. Verkaufe diese später.

GRÜN **ZEICHNE 1 Weg ein** (Gerade / Kurve) INNERHALB eines Provinzfeldes, wenn darin noch kein Weg ist.
Der allererste Weg muss von der eigenen Residenz ausgehen, jeder weitere Weg muss an der Residenz / am Wegenetz anschließen.

HALBE WEGE kann man zu 1 GERADEN kombinieren ODER zu 1 KURVE (eckig) ODER an bestehende Wege anbauen und damit eine Kreuzung bzw. Gabelung erstellen.



→ Ein neues Provinzfeld darf NICHT mit NUR EINEM halben Weg markiert werden.

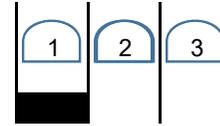
→ Ein schon auf einem Provinzfeld eingezeichneter Weg kann NUR NOCH durch halbe Wege erweitert werden.



MÄRKTE: Hast Du einen Markt eröffnet, kannst Du sofort einmalig 1 - 3 Waren (je nach Markt) verkaufen. Verkauf erfolgt immer von links nach rechts zu steigenden Preisen. Ware jeweils durchstreichen.

GEBÄUDE:

z.B.



Bei Anbindung eines Gebäudes mit einem Weg erhält man 1 - 3 Punkte, je nach Aufwertungsgrad. Startwert = 1.
Hat man jede Art mind. 1-mal aufgewertet, gibt es einen Spaltenbonus, auch bei 2-mal.

BLAU

Fahre zum nächsten freien FLUSSFELD vor mit dem entsprechenden Würfel-Symbol. Markiere das Zielfeld + erhalte abgebildeten Gewinn.
Jedes Symbol kann nur so oft wirken, wie es noch nicht markiert ist.

ORANGE

PALAST-Aktion (gemäß abgebildeter Person):
Kreuze eine der 6 möglichen Aktionen an. Jede Aktion ist max. 3-mal verfügbar.

Großmogul: (weiß) Wähle aus den übrigen 5 Palast-Aktionen eine aus, die noch verfügbar ist. Führe sie aus und markiere sie.

Maharani: (hellblau) Fahre sofort 1 - 2 Felder auf dem Fluss vorwärts und markiere das Zielfeld. Dort erhältst Du den abgebildeten Gewinn.

Händlerin: (lila) Verkaufe sofort 0 - 2 beliebige Waren für Geld. Verkaufst Du 0 Waren, kreise 1 beliebige Ware in Deinem Marktbereich ein.

Raja Man: (rot) Erhalte 1 Geld. Führe sofort 1 Gebäude-Aufwertung durch. Dazu verlängerst Du den Balken hinter einem der Gebäude.

Baumeister: (grün) Erhalte sofort 2 halbe Wege. Verbaue diese direkt.

Portugiese: (dunkelblau) Fahre von Deiner aktuellen Position 1 - 2 freie Felder auf dem Fluss zurück. Markiere das Zielfeld. Erhalte den Gewinn dort. Willst/kannst Du nicht zurück, erhalte 1 beliebige Ware. Wenn Du später wieder auf dem Fluss fährst, gilt aber Deine äußerst rechts markierte Position als Startpunkt.

Die 2 LEISTEN:

Dort erhält man beim Passieren/Erreichen bestimmter Felder BONI, wie z.B. Karma, Wege oder Aufwertungen zur sofortigen Nutzung.

KARMA:

Nutzen: Bei Zugbeginn 1 Karma abkreuzen UND den Würfel beim Elefanten sowie 1 weiteren beliebigen Würfel aus der Tischmitte neu werfen. Nutze dann EINEN dieser beiden Würfel für Deine Aktion. Der andere Würfel kommt auf den Elefanten. Du kannst beliebig oft Karma in Deinem Zug einsetzen.

BONI: Bei Erhalt einkreisen. Bei Nutzung durchkreuzen.

- a) gibt es rund um eine angeschlossene Provinz.
- b) gibt es nach erfolgtem Verkauf aller Waren eines Zelt (jedes Zelt speichert 6 Waren)
- c) gibt es nach vollständiger Markierung einer (Teil-)Spalte im Palast. Jede Person wurde 1-mal / 2-mal / 3-mal genutzt.
- d) gibt es unterhalb der Aufwertungstabelle der Gebäude.
- e) gibt es beim Karma-Sammeln (1 - 3 Punkte).
- f) gibt es auf den Leisten (Punkte / Geld).

Man wählt selbst die Reihenfolge der Boni-Nutzung, wenn man mehrere hat.

SPIELEND:

Sobald mind. ein Spieler eine Überschneidung seiner Punkte- und Geldleiste erzielt, wird nur die laufende Runde noch beendet.

Es siegt, wer die weiteste Überschneidung vorweist.

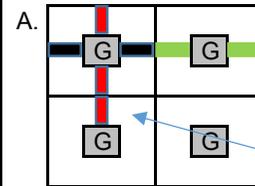
Patt: Beteiligter mit mehr gesammeltem Karma siegt.

danach: Beteiligter mit mehr genutztem Karma gewinnt.

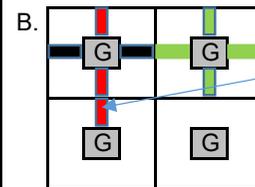
Beispiele für Wegebau:

G = Gebäude

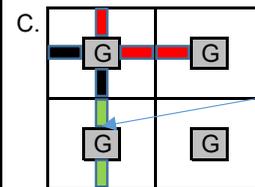
erlaubt
verboten



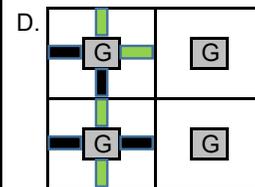
Ausgangssituation ist in SCHWARZ vorgegeben.



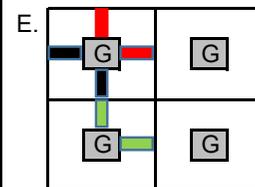
Ein neues Provinzfeld darf nicht nur mit 1 halben Weg markiert werden.



Eine Gerade darf nur innerhalb eines Provinzfeldes markiert werden, wenn darin noch kein Weg ist.



Ein schon auf einem Provinzfeld eingezeichneter Weg kann nur durch halbe Wege erweitert werden.



Eine Kurve darf nur innerhalb eines Provinzfeldes markiert werden, wenn darin noch kein Weg ist.