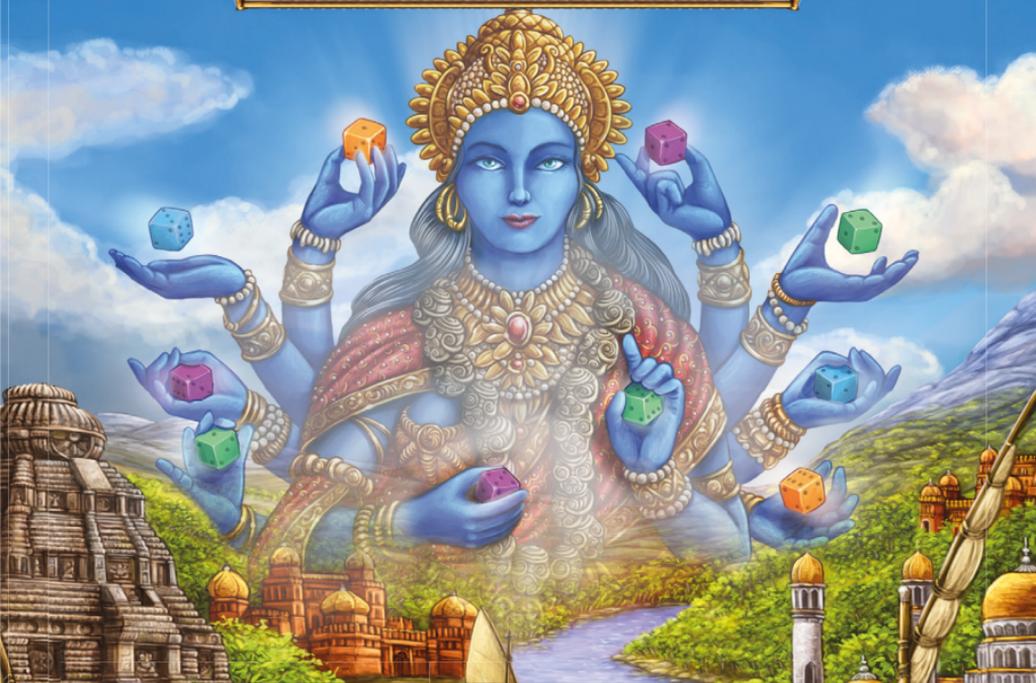


INKA BRAND — RAJAS OF THE — MARKUS BRAND

GANGES

DIE SCHATULLEN DES GROSSMOGULS 2



In den Schatullen des Großmoguls findet ihr weitere Mini-Erweiterungen zu Rajas of the Ganges, mit denen ihr euer Basisspiel bereichern und variieren könnt.

Diese Schatulle (Goodie-Box 2) enthält neben der von den Bretterwissern veröffentlichten Kedarnath-Erweiterung die folgenden neuen Module: Holi – Fest der Farben, Die Heiligen Kühe, Die Segnungen von Kedarnath mit neuer Rückseite, Durchs wilde Gangestan, Die Straßen des Mogulreichs, das Ganga Modul 3 mit neuen Flussplättchen und -regeln sowie Der Rosa Elefant.

Alle Module sind miteinander kompatibel. **Es wird empfohlen, zunächst nur ein Modul pro Partie zu verwenden.** Später können die einzelnen Module nach Belieben miteinander kombiniert werden.



PAGE 11



PAGE 20



INHALT

- Holi – Fest der Farben
- Die Heiligen Kühe – die Kuh-Erweiterung
- Die Segnungen von Kedarnath
- Durchs wilde Gangestan
- Die Straßen des Mogulreichs
- Ganga Modul 3 mit 17 zusätzlichen Flussplättchen
- Der Rosa Elefant

HOLI ~ FEST DER FARBEN

Das Holi-Fest ist eines der ältesten Feste Indiens. Das Fest dauert je nach Region zwei bis zehn Tage und steht symbolisch für das „Göttliche Spiel“ sowie für die (zeitweilige) Aufhebung gesellschaftlicher Unterschiede.

Löst ein Spieler ein Holi-Fest aus, profitieren alle Spieler davon je nach ihrem aktuellen Stand auf der entsprechenden Zählleiste.

VORBEREITUNG

Entscheidet euch, ob ihr mit der Vorderseite oder der Rückseite der Holi-Plättchen spielen wollt und legt die Plättchen jeweils mit der entsprechenden Seite nach oben auf die Felder 20, 36 und 53 der Zählleiste.

VERWENDUNG IM SPIEL

Erhalte kleine Geschenke entsprechend deiner Position auf der jeweiligen Zählleiste.

Ein Spieler löst ein Holi-Fest aus, wenn er in seinem Spielzug mit einem seiner Marker auf oder über ein Holi-Plättchen zieht. Der Spieler führt seinen Spielzug in diesem Fall zunächst bis zum Ende durch, danach erhalten alle Spieler je nach Seite des Holi-Plättchens kleine Festtagsgeschenke.

Es kann im Spielverlauf insgesamt 3x ein Holi-Fest ausgelöst werden.

Vorderseiten: Die Vorderseiten der Holi-Plättchen sind alle gleich. Für alle drei Plättchen gilt: Wenn bei einem Plättchen ein Holi-Fest ausgelöst worden ist, nimmt der aktive Spieler am Ende seines Zuges pro Farbe einen Würfel aus dem Vorrat, würfelt alle vier Würfel und legt sie auf das aktivierte Holi-Plättchen. (Falls eine Farbe in diesem Moment nicht verfügbar sein sollte, wählt der aktive Spieler einen Würfel anderer Farbe und legt ihn dazu.)

INHALT

3 Holi-Plättchen

Vorderseite



Rückseite



Anschließend werden diese Würfel folgendermaßen an alle Spieler verteilt:

Der Spieler, der auf der Leiste, auf der das Holi-Fest ausgelöst worden ist, am weitesten hinten liegt, sucht sich 1 Würfel von dem aktivierten Holi-Plättchen aus. Dann sucht sich der Spieler, der auf der Leiste am zweitweitesten hinten liegt, einen Würfel aus usw. Bei Gleichstand entscheidet, wer auf der anderen Zählleiste weiter hinten liegt. Herrscht hier weiterhin Gleichstand, nimmt derjenige zuerst, der weiter entfernt vom Startspieler sitzt. Übrig gebliebene Würfel (bei 2 und 3 Spielern) gehen in den Vorrat zurück. Die Spieler legen ihre erhaltenen Würfel direkt auf ihr Kali-Tableau, ohne sie erneut zu würfeln.

Außerdem erhält derjenige Spieler das aktivierte Holi-Plättchen, der sich zuerst einen Würfel nehmen durfte. Er darf das Holi-Plättchen im weiteren Spielverlauf zu einem beliebigen Zeitpunkt abgeben und dafür **einen Würfel in eine beliebige Farbe umfärben** (die Augenzahl bleibt erhalten). Das Holi-Plättchen geht dann nach Gebrauch aus dem Spiel.

Beispiel: Rajesh ist auf der Geldleiste über das erste Holi-Plättchen gezogen. Nachdem er seinen Zug beendet hat, würfelt er 4 verschiedenfarbige Würfel. Leila und Mira haben in diesem Moment beide nur 7 Geld. Da Leila auf der Ruhmesleiste noch bei 0 ist, Mira aber schon 2 Ruhmespunkte gesammelt hat, darf Leila sich zuerst einen Würfel aussuchen. Sie wählt den grünen Würfel. Mira nimmt den blauen Würfel. Zuletzt wählt Rajesh den orangefarbenen Würfel aus. Den letzten verbleibenden Würfel legt er zurück in den Vorrat. Leila nimmt abschließend das Holi-Plättchen von der Leiste und legt es zur späteren Verwendung neben ihrem Provinztableau ab.

Später im Spiel, als sie ein blaues Provinzplättchen erwerben möchte, aber nur einen blauen und einen orangefarbenen Würfel besitzt, nutzt sie das Holi-Plättchen, um aus der orangefarbenen 6 eine blaue zu machen. Sie gibt beide Würfel und das Holi-Plättchen ab und nimmt sich das blaue Provinzplättchen. Das Holi-Plättchen geht aus dem Spiel.

Rückseiten: Jedes Holi-Plättchen hat eine individuelle Rückseite. Aktiviert ein Spieler ein Holi-Plättchen, werden die Festtagsgeschenke wie folgt verteilt:

Der Spieler, der Vierter auf der entsprechenden Leiste ist, darf 1 Bonus aus allen 4 angebotenen Möglichkeiten wählen. Der Dritte darf aus den untersten 3 Möglichkeiten einen Bonus aussuchen, der Zweite auf der Leiste ist, wählt aus den untersten 2 Möglichkeiten aus, und derjenige, der das Plättchen aktiviert hat, erhält das unterste Geschenk. Gleichstände werden wie oben beschrieben aufgelöst.

Bei 3 Spielern steht der unter 4. aufgeführte Bonus nicht zur Wahl und bei 2 Spielern stehen die unter 4. und 3. aufgeführten Boni nicht zur Wahl.

Außerdem erhält der Letzte auf der Leiste das aktivierte Holi-Plättchen, um es in oben genannter Weise im weiteren Spielverlauf verwenden zu können.

Die Festtagsgeschenke im Einzelnen

Erhalte folgenden Bonus:



- **4. Platz auf der Leiste**
Erhalte entweder 1 Flussfahrt oder 3 Geld oder 1 beliebigen Würfel oder 1 Ruhmespunkt.
- **3. Platz auf der Leiste**
Erhalte entweder 3 Geld oder 1 beliebigen Würfel oder 1 Ruhmespunkt.
- **2. Platz auf der Leiste**
Erhalte entweder 1 beliebigen Würfel oder 1 Ruhmespunkt.
- **1. Platz auf der Leiste**
Erhalte 1 Ruhmespunkt.

Nutze 1 Palastaktion:



- **4. Platz auf der Leiste**
Nutze entweder die Tänzerin oder Raja Man Singh oder den Portugiesen oder den Yogi.
- **3. Platz auf der Leiste**
Nutze entweder Raja Man Singh oder den Portugiesen oder den Yogi.
- **2. Platz auf der Leiste**
Nutze entweder den Portugiesen oder den Yogi.
- **1. Platz auf der Leiste**
Nutze den Yogi.

Erhalte 1 Sonderertrag von deinem Provinztableau:



- **4. Platz auf der Leiste**
Wähle aus den Farben Braun, Rot, Gelb und Weiß.
- **3. Platz auf der Leiste**
Wähle aus den Farben Rot, Gelb und Weiß.
- **2. Platz auf der Leiste**
Wähle aus den Farben Gelb und Weiß.
- **1. Platz auf der Leiste**
Erhalte den Ertrag eines weißen Ertragsfelds/-plättchens von deinem Provinztableau.

Die Felder/Plättchen können bereits an euer Wegenetz angeschlossen sein, müssen es aber nicht (somit kann dieses Holi-Plättchen es ermöglichen, einen bestimmten Ertrag im Laufe des Spiels zweimal zu erhalten).

Hinweis: Wenn ihr **nicht die Navaratnas-Variante** spielt, legt ihr entsprechend der Spieleranzahl zusätzlich zu den eigenen Ertragsplättchen auch die gelben, roten und braunen Ertragsplättchen verdeckt auf den Spielplan. Aus diesem Vorrat dürft ihr dann gemäß eurer Position auf der Leiste je ein Plättchen ziehen und sofort werten. Genutzte Plättchen legt ihr beiseite.

KUH~ERWEITERUNG

Bereits in den Veden, den ältesten indischen Schriften, wird die Kuh als Verkörperung der Erde und als Erfüllerin der Wünsche beschrieben. Wer in eines (oder mehr) der vier speziellen Heilige-Kuh-Plättchen investiert, kann sich – geschäftsmännische Tüchtigkeit vorausgesetzt – bei seinen Marktaktionen auf reichhaltigere Erträge freuen.

Die heiligen Kühe

INHALT

4 Provinzplättchen „Heilige Kuh“ (1x pro Farbe)



VERWENDUNG IM SPIEL

Erhalte durch deine Märkte mehr Geld.

Mischt die Plättchen in den jeweiligen Kuh-Stapel.



Um eines dieser Plättchen zu erwerben, müsst ihr wie üblich die Bauaktion durchführen. Die Kosten für eines dieser Plättchen sind **zwei gleichfarbige Würfel beliebiger Augenzahl in der jeweiligen Farbe**. Jedes dieser Plättchen bringt, sobald ihr es in eure Provinz gelegt habt, einen sofortigen und einen dauerhaften Nutzen.

Sofortnutzen:

Der sofortige Nutzen ist bei allen vier Plättchen gleich: Erhalte für jedes Plättchen in deiner Provinz, auf dem sich mindestens ein Markt befindet (inklusive des eben gelegten Plättchens), 1 Geld.

Hinweis: Befindet sich der Schwarzmarkt (aus der Tigererweiterung in Goodie-Box 1) in deiner Provinz, erhältst du auch hierfür 1 Geld.

Dauernutzen:



• Bei ,  und  erhältst du +1 Geld pro Ware der entsprechenden Sorte, wenn du eine Marktaktion durchführst oder Märkte in deine Provinz baust.

Beispiel: Du hast das orangefarbene Plättchen der Kuh-Erweiterung in deiner Provinz.



Jedes Mal, wenn du ein weiteres Plättchen mit Gewürzmarkt kaufst und in deine Provinz legst, bekommst du dafür 1 Geld mehr als angegeben. Ebenso bekommst du jedes Mal, wenn du bei einer Marktaktion einen oder mehr Gewürzmärkte wertest, +1 Geld pro Gewürzmarkt. Gehst du z.B. zum Sortenmarkt und wertest 3 Gewürzmärkte mit den Werten 2, 2 und 3 bekommst du zu den 7 Geld noch 3 Geld dazu (1 pro Gewürzmarkt) – also insgesamt 10 Geld.



• Bei  ist es erlaubt, **eine** beliebige gleiche Ware als eine verschiedene zu werten, wenn du gemischte Waren verkaufst. Also könntest du z.B. auf dem Gemischtmarkt 1 Gewürzmarkt und 2 Seidenmärkte werten, wenn du keinen Tee hast.

HINWEIS ZUM BAUMEISTER

Überbauen – Kuh-Plättchen können über jedes ausliegende Plättchen (außer Mango-Dörfer, Shalimar-Gärten und Wildnis) gebaut werden, wenn zusätzlich ein Würfel mit beliebiger Augenzahl in der Farbe des Kuh-Plättchens abgegeben wird.

Überbaut werden – Kuh-Plättchen dürfen mit jedem anderen Provinzplättchen überbaut werden. Hierzu muss zusätzlich ein Würfel mit beliebiger Augenzahl in der Farbe des Provinzplättchens abgegeben werden (bei Mango-Dörfern ein Würfel beliebiger Farbe mit der Augenzahl 5).

DIE SEGUNGEN VON KEDARNATH

Wer den beschwerlichen Aufstieg zum Kedarnath-Tempel auf sich nimmt, wird mit nützlichen Dingen für seine irdische Existenz als Raja oder Rani gesegnet.

INHALT

1 doppelseitiges Tableau „Kedarnath-Tempel“

1 braunes Ertragsplättchen



VORBEREITUNG

Wählt die Seite des Kedarnath-Tableaus, mit der ihr spielen wollt, und legt es auf die entsprechende Stelle des Spielplans.



VERWENDUNG IM SPIEL

Besuche den Tempel und wähle eine göttliche Segnung. Setze deinen Arbeiter beim Tempel ein und erhalte die Segnung einer freien Zeile nach Wahl, d.h. einer Karma-Stufe, auf der sich gerade keine Karma-Marker befinden.

Vorderseite:



- **Stufe 3:** Erhalte 1 Karma und einen beliebigen Würfel aus dem Vorrat.
- **Stufe 2:** Erhalte 1 Karma und 1 Aufwertung einer Gebäudeart deiner Wahl.

• **Stufe 1:** Erhalte 1 Karma und 3 Geld.

• **Stufe 0:** Erhalte 1 Karma und 1 Ruhmespunkt.

Beispiel: Leila setzt einen Arbeiter auf dem Tempelfeld ein. Da alle Karma-Marker sich noch auf Stufe 1 befinden, kann Leila aus den übrigen drei Stufen wählen. Sie entscheidet sich für Stufe 2, rückt ihren Karma-Marker eine Stufe hoch und wertet die Mühlen auf.

Als Rajesh in einer späteren Runde seinen Arbeiter auf dem Tempelfeld einsetzt, ist in diesem Moment nur Stufe 0 unbesetzt. Er hat somit keine Wahl, sondern erhält 1 Karma und rückt ein Feld auf der Ruhmesleiste vor.

Hinweis: Wenn im Spiel zu viert auf jeder Karma-Stufe ein Marker steht, kann kein Arbeiter auf dem Aktionsfeld des Kedarnath-Tempels eingesetzt werden, da es keine freie Zeile gibt.

Rückseite:



- **Stufe 3:** Erhalte 1 Karma und 1 Ertragsplättchen. Wenn ihr **nicht die Navaratas-Variante** spielt, zieht ihr, statt ein beliebiges Ertragsplättchen in eure Provinz zu legen, ein verdeckt ausliegendes weißes Ertragsplättchen und wertet es sofort.

• **Stufe 2:** Werte 2 beliebige Märkte.

• **Stufe 1:** Erhalte 1 Flussfahrt.

• **Stufe 0:** Erhalte 1 Siegpunkt pro Karma, das du in diesem Moment besitzt.



Wenn ihr das Ertragsplättchen wertet (durch Anschließern bei der Navaratas-Variante oder als Festtagsgeschenk beim Holi-Fest) bekommt ihr 3 Geld pro Karmastufe, auf der sich euer Marker gerade befindet (max. 9 Geld). Falls in dem Moment, in dem ihr das Plättchen wertet, ein eigener Arbeiter auf dem Aktionsfeld des Tempels steht, bekommt ihr 5 Geld pro Karmastufe (also max. 15 Geld).

DURCHS WILDE GANGESTAN

Aus der Hauptstadt erreicht euch eine herrschaftliche Depesche, dass ihr euren Einfluss in den unwirtlicheren Regionen der Provinz stärker geltend machen sollt. Dafür erhaltet ihr je nach Geländeart eine kleine anfängliche Unterstützung.

INHALT

4 Provinzplättchen „Wildnis“

Vorderseiten



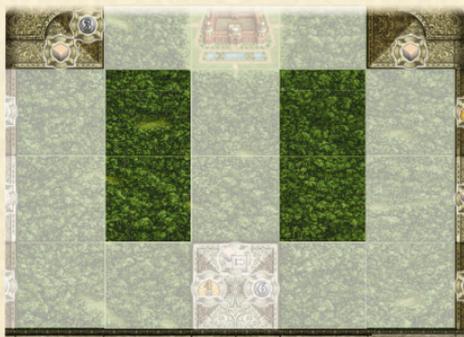
Rückseite



VERWENDUNG IM SPIEL

Ihr beginnt das Spiel mit leicht unterschiedlichen Voraussetzungen. Baut zunächst das gesamte Spiel auf und bestimmt wie gewohnt den Startspieler. Nehmt anschließend die 4 Wildnisplättchen und mischt sie verdeckt. Jeder Spieler zieht eines davon. Eventuell übrig gebliebene Plättchen kommen aus dem Spiel.

Legt euer Wildnisplättchen nun in beliebiger Ausrichtung auf eines der 4 Innenfelder (ohne Verbindung zum Rand des Provinztableaus) und erhaltet den Sofortnutzen.



Dieses Plättchen wartet ab jetzt darauf, von euch im Laufe des Spiels über einen Weg mit der Residenz verbunden zu werden. Sobald ihr dies geschafft habt, habt ihr es erschlossen und könnt von dort euer Wegenetz weiter ausbauen, z.B. um schneller an die Sondererträge am Rand des Provinztableaus zu gelangen.

Die Wildnisplättchen zeigen ein bestimmtes Wegstück und einen Bonus, den ihr zu Spielbeginn sofort erhaltet, sobald ihr das Plättchen in eure Provinz gelegt habt:

Wasserfall:



- **Wegstück:** Kurve
- **Sofortnutzen:** Nimm einen beliebigen Würfel aus dem Vorrat, würfle ihn und lege ihn auf deine Kali-Statue.

Gebirge:



- **Wegstück:** Gerade
- **Sofortnutzen:** Zieh ein weißes Ertragsplättchen, drehe es um und nimm dir den angegebenen Ertrag.

(Wenn ihr die **Navaratnas-Variante** spielt, legt die weißen Ertragsplättchen zunächst verdeckt auf den Plan und dreht sie erst jetzt um.)

Sumpf:



- **Wegstück:** Gabelung
- **Sofortnutzen:** Du darfst, wenn du willst, einen deiner Würfel gegen einen beliebigen neuen aus dem Vorrat tauschen. Würfle diesen und lege ihn anstelle des alten Würfels auf deine Kali-Statue.

Wüste:



- **Wegstück:** Kreuzung
- **Sofortnutzen:** Rücke deinen Karma-Marker eine Stufe nach oben.

HINWEIS ZUM BAUMEISTER

Die Wildnis kann nicht überbaut werden.



Hinweis zur Ashoka-Säule (Tiger-Erweiterung, Goodie Box 1) und dem **hier abgebildeten Flussplättchen** (Ganga-Modul 3): Das Wildnisplättchen zählt als ein Provinzplättchen und bringt somit auch 1 Geld, sofern es mit der Residenz verbunden ist.



DIE STRASSEN DES MOGULREICHS

Wer entsprechend investiert, um das Straßennetz des Mogulreichs auszubauen, fördert Wohlstand und Sicherheit in seiner Provinz. Dies kann zusätzliche lukrative Einnahmen und – vom Wohlwollen des Großmoguls begünstigt – bessere Konditionen beim Nutzen des Baumeisters einbringen.

INHALT

1 doppelseitiges Straßentableau

3 Fahnen mit 3 Standfüßen
(vor der 1. Nutzung zusammenbauen)



VORBEREITUNG

Entscheidet euch zu Beginn des Spiels, mit welcher Seite des Tableaus ihr spielen wollt, und legt es auf die vorgesehene Stelle des Spielplans. Stellt die 3 Fahnen als Vorrat neben den Spielplan.



VERWENDUNG IM SPIEL

Erhalte 1 Geld für jeden Weg zu deiner Residenz und 1 Fahne, um später überbaute Plättchen umplatzieren zu können. Rückseite: Erziele zusätzliches Einkommen durch Würfelwurf und Wegennetz. Wenn ihr die Vorderseite des Tableaus nutzt, ist das Aktionsfeld kostenlos. Nutzt ihr die Rückseite, kostet es einen beliebigen Würfel, einen Arbeiter dort einzusetzen – dafür besteht jedoch die Chance, mit eurem Würfelwurf Extraeinnahmen zu generieren.

Für beide Seiten gelten die folgenden 2 Regeln:

• Geld für die Wege zur Residenz

Wenn du deinen Arbeiter auf dem Straßentableau einsetzt, erhältst du sofort für jedes Provinzplättchen, das du

angrenzend an deine Residenz angelegt hast, so dass das Wegende der Residenz an dieser Seite fortgeführt wird, 1 Geld (max. 3 Geld).



• Eine Fahne erhalten

Außerdem erhältst du eine der 3 Fahnen des Großmoguls – sofern sich noch welche im Vorrat befinden. Eine erworbene Fahne des Großmoguls lagerst du zunächst auf deiner Kali-Statue. In einem späteren Zug kannst du sie einsetzen, wenn du die Funktion des Baumeisters nutzt. Die Fahne dient dazu, die Baumeister-Aktion zu erweitern. Dafür nutzt du den Baumeister, wie im Grundspiel erklärt, und überbaust ein bereits in deiner Provinz liegendes Plättchen mit einem neuen.

Das überbaute Plättchen allerdings darfst du nun unter dem oberen hervorziehen und sofort an beliebiger anderer Stelle auf einem freien Feld deines Tableaus einsetzen (unter Einhaltung der Wegeregel). Stelle jetzt die Fahne auf das umplatzierte Plättchen.

Das neu platzierte **alte Plättchen** darf selbst nicht erneut gewertet werden. Du erhältst dafür aber ggf. **angeschlossene Sondererträge**.

Die Fahne bleibt bis zum Spielende in deiner Provinz stehen. Somit kann dieses Plättchen nicht mehr überbaut werden. Das neu gelegte Plättchen darf jedoch überbaut werden.

Beispiel: Leila nutzt den Baumeister mit einer Fahne. Sie gibt einen Würfel mit einer 5 in den Vorrat zurück und einen zweiten grünen Würfel mit einer 4. Dann nimmt sie ein grünes Plättchen vom Tigerstapel und überbaut damit einen Markt in ihrer Provinz und wertet das Tigerplättchen.



Sie bekommt Ruhmespunkte für die beiden dort abgebildeten Gebäude. Anschließend nimmt sie das Marktplättchen unter dem Tigerplättchen heraus und platziert es auf einem

freien Feld ihres Provinztableaus. Sie stellt die Fahne auf das Marktplättchen. Es bringt ihr in diesem Augenblick kein zusätzliches Geld.



Da sie das Marktplättchen jedoch so platziert hat, dass sie den Sonderertrag „2 Würfel“ am Rand anschließt, darf sie 2 beliebige Würfel aus dem Vorrat nehmen. (Im weiteren Spielverlauf kann der Markt weiterhin genutzt werden.)

Hinweis: Auch wenn keine Fahnen mehr im Vorrat sind, könnt ihr auf dem Straßentableau noch einen Arbeiter einsetzen, um Geld zu generieren.

Rückseite:

Zusätzliche Einnahmen entsprechend dem Würfelwurf



Bei Verwendung der Rückseite kannst du das Aktionsfeld nur nutzen, wenn du über (mindestens) einen Würfel verfügst.

Würfle einen deiner Würfel, nachdem du einen Arbeiter auf das Aktionsfeld des Straßentableaus gestellt hast. Wie oben beschrieben bekommst du 1 Geld pro an die Residenz angeschlossener Weg (max. 3 Geld) und eine Fahne (sofern vorhanden). Zusätzlich erhältst du **entsprechend deinem Würfelwurf 2 Geld für jedes Provinzplättchen mit einer bestimmten Wegeart:**

-  **• bei einer Eins oder Sechs**
– je 2 Geld für jede Gerade,
-  **• bei einer Zwei oder Fünf**
– je 2 Geld für jede Kurve,
-  **• bei einer Drei**
– je 2 Geld für jede Gabelung und
-  **• bei einer Vier**
– je 2 Geld für jede Kreuzung in deiner Provinz.

Der verwendete Würfel kommt danach in den allgemeinen Vorrat zurück.

Beispiel: Rajesh stellt einen Arbeiter auf das Straßentableau. Seine Residenz ist an allen drei Seiten mit Wegen verbunden, wofür er bereits 3 Geld bekommt. Außerdem erhält er eine Fahne. Dann würfelt er einen seiner Würfel und erzielt eine 3. D.h. jede Gabelung in seiner Provinz bringt ihm noch einmal 2 Geld. Er besitzt 4 Gabelungen, d.h. er bekommt noch einmal 8 Geld.

Hinweis: Der Edelsteinhändler (Goodie-Box 1) wird hier wie ein normaler Arbeiter genutzt. Das Würfelergebnis bestimmt allein der Zufall.

GANGA MODUL 3

„Alles fließt und nichts bleibt; es gibt nur ein ewiges Werden und Wandeln.“ Der heilige Fluss verändert immer wieder sein Gesicht und lädt zu neuen Entdeckungsfahrten ein.

INHALT

17 Flussplättchen



BEDEUTUNGEN

Die neuen Flussplättchen:

-  • Nimm einen deiner bereits eingesetzten Arbeiter vom Spielplan und setze ihn **sofort ohne Einsetzkosten** wieder auf einem beliebigen freien Feld ein.
-  • Du darfst ein Plättchen, das bereits in deiner Provinz liegt, noch einmal werten (Geld bei Märkten, Ruhmespunkte bei Gebäuden, 1 Mango-Dorf, 1 Shalimar-Garten etc.). Angeschlossene Sondererträge erhältst du nicht noch einmal.
-  • Pro Karma, das du gerade besitzt, erhältst du 2 Geld (also 0 bis 6 Geld).



- Du darfst dir 2 Ertragsplättchen nehmen. (Im Grundspiel ziehst du verdeckt 2 weiße Ertragsplättchen und erhältst die angegebenen Erträge sofort; in der Navaratnas-Variante wählst du 2 beliebige Ertragsplättchen aus und legst sie farblich passend auf dein Provinztableau.)



- Du erhältst 1 Geld pro Provinzplättchen, das du bereits in deine Provinz gelegt hast.



- Du darfst 3 beliebige Märkte werten.



- Pro unterschiedlicher Würfelfarbe der Würfel, die sich in diesem Moment auf deiner Kali-Statue befinden, darfst du einen beliebigen Markt werten (also max. 4 Märkte). (Der Würfel, den du für die Flussaktion abgegeben hast, zählt nicht dazu.)



- Pro unterschiedlicher Würfelfarbe der Würfel, die sich in diesem Moment auf deiner Kali-Statue befinden, erhältst du 1 Ruhmespunkt (also max. 4 Ruhmespunkte). (Der Würfel, den du für die Flussaktion abgegeben hast, zählt nicht dazu.)



Hinweis für Navaratnas-Variante sowie Holi-Festtagsgeschenk: Für dieses Ertragsplättchen zählen auch verdeckte Felder mit. Man kann also wie gehabt bis zu 8 Ruhmespunkte erzielen.

GEHEIMNISVOLLE WASSER

Mischt alle Flussplättchen aus Ganga Modul 1, 2 und 3 verdeckt und legt diese **verdeckt** beginnend mit dem ersten Feld nach dem Startfeld der Schiffe auf jedes runde Flussfeld. Auf das letzte ovale Flussfeld wird kein Flussplättchen gelegt. Wenn ein Spieler auf ein verdeckt ausliegendes Flussplättchen zieht, dreht er dieses auf die Vorderseite und erhält dafür **1 Geld zusätzlich zu dem Gewinn des aufgedeckten Flussplättchens**. Offen ausliegende Plättchen können von Mitspielern auf gewohnte Weise genutzt werden. Wer auf ein offenes Flussplättchen zieht, bekommt kein zusätzliches Geld.

Verdeckte Flussfelder, über die ein Schiff herüberbewegt wird, werden nicht aufgedeckt.



Hinweis: Mit dem Flussplättchen „Ganges-Delfin“ (aus Goodie-Box 1) können nur freie offen ausliegende Flussplättchen genutzt werden. Wenn der Ganges-Delfin als erstes

Flussplättchen bzw. zu einem Zeitpunkt aufgedeckt wird, an dem alle offenen Flussplättchen besetzt sind, darf der betroffene Spieler ein verdeckt ausliegendes Flussplättchen auf die Vorderseite drehen und erhält den Gewinn dieses Flussplättchens. Er erhält für das Aufdecken dieses Plättchens ein weiteres Geld.

Beispiel: *Das erste Flussplättchen, das Leila aufdeckt, ist der Ganges-Delfin. Weil es zu diesem Zeitpunkt noch keine anderen offenen Flussplättchen gibt, deckt sie ein paar Felder weiter ein weiteres Plättchen auf. Auf dem Plättchen ist die Tänzerin abgebildet. Leila bleibt auf dem Delfin-Flussfeld stehen und erhält 2 Würfel nach Wahl und 1 Ertragsplättchen sowie zusätzlich 2 Geld für 2 aufgedeckte Flussfelder.*

Als das Delfin-Feld irgendwann später frei ist, zieht Rajesh mit seinem Schiff darauf. In diesem Augenblick sind von den Mitspielern alle anderen offenen Flussfelder besetzt. Also deckt Rajesh drei Felder weiter ein verdecktes Flussplättchen auf. Auf dem Plättchen ist „Bewege dich 1-3 Felder weiter“ abgebildet. Rajesh bewegt sich 3 Felder weiter und landet auf dem Plättchen, das er gerade aufgedeckt hat. Dadurch darf er sich noch einmal bis zu 3 Felder weiterbewegen. Er deckt daher drei Felder weiter ein neues Flussfeld, Yogi, auf und stellt sein Schiff darauf. Rajesh erhält 2 Karma und einen Würfel nach Wahl sowie zusätzlich 2 Geld für 2 aufgedeckte Flussfelder.

VERWENDUNG IM SPIEL

Verändert den Fluss, wie es euch gefällt.

Nutzt die neuen Flussplättchen zusammen mit den 8 Flussplättchen aus dem Ganga Modul 1 des Grundspiels und ggf. den 2 Flussplättchen aus dem Ganga Modul 2 aus der Goodie-Box 1. Mit diesen bis zu 27 Flussplättchen könnt ihr den Ganges nicht nur teilweise nach persönlicher Vorliebe gestalten, sondern einen völlig neuen und sehr variablen Fluss entstehen lassen. Überschüssige Flussplättchen kommen jeweils aus dem Spiel.

Außerdem könnt ihr folgende Varianten ausprobieren:

VERSIEGENDE QUELLEN

Mischt alle Flussplättchen aus Ganga Modul 1, 2 und 3 verdeckt und legt beginnend mit dem ersten Feld nach dem Startfeld der Schiffe auf jedes aufgedruckte runde Flussfeld **offen** ein Flussplättchen. Das letzte ovale Flussfeld wird nicht mit einem Flussplättchen belegt. Wenn ein Spieler während des Spiels ein Flussplättchen verlässt, dreht er es auf die blaue Rückseite ohne Bonusfunktion um. Dieses Flussfeld können nachfolgende Spieler in dieser Partie nicht mehr nutzen und es wird bei der Fortbewegung der Schiffe nicht mehr mitgezählt. Der Flusslauf wird so kürzer und zurückliegende Spieler können schneller aufschließen. Allerdings stehen mit der Zeit immer weniger Flussfelder zur Verfügung.

DER ROSA BLEFANT

Manchmal macht sich die Maharani mit ihrem Lieblingselefanten auf den Weg, um ihren Gemahl, den Großmogul, zu begleiten. Gewinne sie als Unterstützerin und profitiere von ihren Reisen.

INHALT

1 rosa Elefantenfigur



VORBEREITUNG

Stellt die Elefantenfigur auf die Vorterrasse auf dem Spielplan.



VERWENDUNG IM SPIEL

Erhalte die Gelegenheit, dich auf ein Aktionsfeld zu stellen, das bereits vom Startspieler besetzt worden ist. Wenn du deinen Arbeiter auf der Vorterrasse einsetzt, darfst du wie gewohnt beliebig viele deiner Würfel neu würfeln und erhältst 2 Geld. Zusätzlich darfst du dir sofort den rosa Elefanten nehmen. Dieser bleibt bei dir, bis ein Mitspieler in einer der Folgerunden die Aktion der Vorterrasse nutzt, wodurch auch der rosa Elefant **sofort** zu ihm wechselt.

Der Besitzer des rosa Elefanten darf **1x pro Runde** einen seiner Arbeiter zusammen mit dem Elefanten auf ein Feld stellen, das der aktuelle **Startspieler** bereits mit einem seiner Arbeiter besetzt hat. Eventuelle Kosten muss der Besitzer des rosa Elefanten natürlich dennoch zahlen, um die entsprechende Aktion auszuführen.

Der rosa Elefant kann pro Runde max. 2x zum Einsatz kommen – allerdings bei unterschiedlichen Spielern.

Ist der Startspieler selbst Besitzer des rosa Elefanten, kann er ihn nicht nutzen – weder, um sich bei sich selbst noch bei einem Mitspieler dazustellen.



Beispiel: *Rajesh ist Startspieler und hat einen Arbeiter bei der Tänzerin im Palast eingesetzt. Auch Leila möchte zur Tänzerin, was ihr normalerweise verwehrt wäre, da dort nur Platz für einen Arbeiter ist. Da sie jedoch den rosa Elefanten besitzt, darf sie ihn zusammen mit einem ihrer Arbeiter zu Rajeshs Figur in den Palast stellen. Sie gibt einen Würfel mit einer 2 ab und führt die Palastaktion „Tänzerin“ wie gewohnt aus.*



Hinweis: Sollte der Arbeiter, der mit dem Elefanten eingesetzt worden ist, mit den **Shalimar-Gärten** (Schlangen-Erweiterung, Goodie Box 1) oder mit dem hier abgebildetem **Flussplättchen** (Ganga-Modul 3) zurückgeholt werden, legt der Spieler den Elefant flach bei sich ab. Er darf diese Runde nicht erneut von diesem Spieler eingesetzt werden.

© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com

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

Autoren:
Inka & Markus Brand, HUCH!
Illustration: Dennis Lohausen
Design: atelier 198, HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann

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

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



HUCH!