

INKA BRAND

MARKUS BRAND

— RAJAS OF THE —

# GANGES

CARDS & KARMA



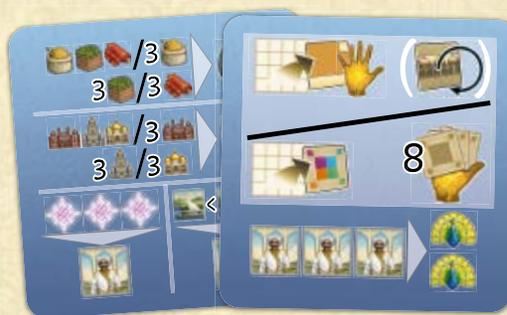
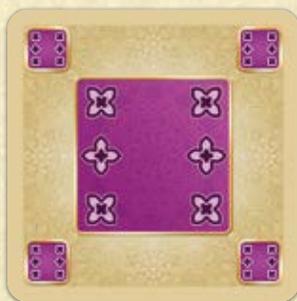
## FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 12 JAHREN

Begebt euch auf eine Zeitreise nach Indien in die Ära des aufstrebenden Mogulreiches! Als Rajas und Ranis errichtet ihr am Ganges prunkvolle Gebäude und verkauft kostbare Waren: Dadurch erlangt ihr Ruhm und Reichtum! Ihr habt die Würfelkarten in der Hand, also entscheidet klug und vorausschauend, wofür ihr sie einsetzt. Macht euch die Ladungen der Schiffe sowie den Einfluss der Palastbewohner zunutze, um Karma, zusätzliche Karten oder andere Belohnungen zu erhalten. Und bei „Drei einer Art“ bekommt ihr stets einen vielseitigen Verwalter, der euch hilft, eure Provinzen auszubauen. Am Ende aller Tage wird sich dann zeigen, wessen Strategie die erfolgreichste war.

### INHALT



144 doppelseitige Spielkarten (Aktions- und Würfelseite)



8 Übersichtskarten (in 4 Farben)



1 Startelefant,  
doppelseitig („Startofant“)



12 Verwalterkarten



24 Zählleistenkarten  
(in 4 Farben)



8 Ruhmtoken  
(+ 2 Ersatz)



8 Karmatoken



8 Münzen im Wert  
von 1 (+ 2 Ersatz)



4 Münzen im  
Wert von 3



## SPIELZIEL

Ihr versucht, durch geschickten Einsatz eurer Karten auf unterschiedlichstem Weg **Ruhm und Reichtum** für eure Provinz zu erlangen. Erhaltet für jedes Gebäude in eurer Auslage einen Ruhmtoken. Sammelt und verkauft Waren, um Münzen zu bekommen. Nutzt außerdem Schiffs- und Palastaktionskarten,

um attraktive Belohnungen zu kassieren. Immer wenn ihr 3 Ruhmtoken oder 6 Münzen besitzt, dreht ihr eine Karte euer Zählleiste um und werdet mit einem Bonus belohnt. Wem es zuerst gelingt, **alle 6 Karten zu wenden**, hat das Spiel gewonnen.



Karte umdrehen: bei 3 Ruhmtoken oder 6 Münzen



## IMPRESSUM

© 2024 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Autoren: Inka und Markus Brand  
Illustration: Dennis Lohausen  
Design: HUCH!, atelier198  
Redaktion: Silvia Herzog

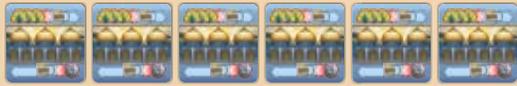
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

**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.

## SPIELVORBEREITUNG

Alle Personen erhalten ein identisches Set aus **6 Zählleistenkarten** sowie **2 Übersichtskarten in der jeweils gewählten Farbe**. Überzählige Sets kommen zurück in die Schachtel, sie werden für die Partie nicht benötigt. Mischt eure Zählleistenkarten und legt sie als Reihe nebeneinander vor euch aus, so dass die Tagseite oben ist. Die Boni auf der Nachtseite der Karten sind also nicht sichtbar.



Legt die Verwalterkarten, die Münzen sowie die Ruhm- und Karmatoken neben dem Spielbereich bereit.



Zuletzt wird eine **Aktionsauslage** für alle gut erreichbar in der Tischmitte aufgebaut. Dazu zieht ihr je nach Anzahl der mitspielenden Personen eine bestimmte Anzahl an Spielkarten vom Stapel und legt sie mit der Aktionsseite nach oben aus:

Im Spiel **zu zweit**: 12 Karten im 3x4-Raster

Im Spiel **zu dritt**: 16 Karten im 4x4-Raster

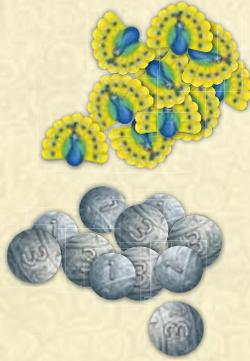
Im Spiel **zu viert**: 20 Karten im 5x4-Raster

Mischt die 144 Spielkarten und bildet daraus einen Stapel **mit der Aktionsseite nach oben** (nicht mit der Würfelseite) und platziert diesen auf dem Tisch. Jede Person zieht nun nacheinander **4 Karten von diesem Stapel, die sie als Handkarten** – nun aber mit der Würfelseite nach vorne – auf die Hand nimmt.

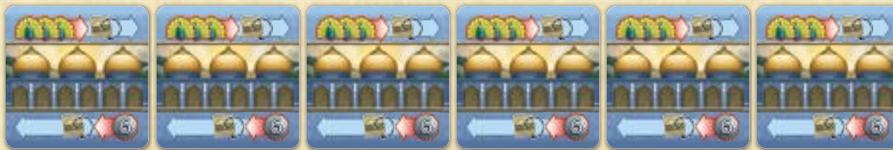
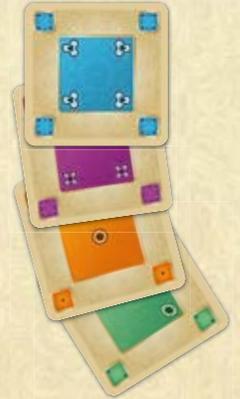


Die älteste Person erhält den „Startofant“ (Startelefant), den sie mit der Vorderseite (grüne Decke) offen vor sich ablegt. Schon kann es losgehen!





Beispiel:  
Aufbau für 3-Personen-Spiel



Das Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde kommt ihr im Uhrzeigersinn an die Reihe, beginnend bei der Person, die zuerst den Startofant hat. Sobald alle zweimal an der Reihe waren (also nach zwei Durchgängen), endet die Runde und der Startofant wandert nach links.

**Wenn du an der Reihe bist, führst du immer genau 1 der 5 folgenden Aktionen aus:**

- A) Eine Würfelkarte nehmen
- B) Eine Gebäudekarte nehmen
- C) Eine Schiffskarte nehmen
- D) Eine Warenkarte nehmen
- E) Eine Palastaktionskarte nehmen

Manchmal kannst du durch den Einsatz von Verwalterkarten weitere Aktionen durchführen (siehe Seite 11). Die Details zu den Aktionen findest du nachfolgend erklärt.

## A Eine Würfelkarte nehmen

Alle ausliegenden Spielkarten im Raster zeigen **in der oberen rechten Ecke, welche Farbe der Würfel hat**, der auf der Rückseite der Karte abgebildet ist. Die Augenzahl des Würfels hingegen kennst du nicht.



Hast du eine beliebige im Raster liegende Karte ausgewählt, **nimmst du sie mit der Würfelseite nach vorne auf die Hand**. Nun hast du einen Würfel mehr zur Verfügung.

**Achtung:** Es gibt ein **Handkartenlimit von 8 Würfeln**. Zu keinem Zeitpunkt im Spiel kannst du mehr als 8 Würfelkarten auf der Hand halten. Würdest du durch eine Aktion auf mehr als 8 Karten kommen, musst du zunächst überzählige Karten auf den Ablagestapel werfen, bevor du neue Würfel nachziehst.

## B Eine Gebäudekarte nehmen

Du darfst eine Gebäudekarte aus der Mitte nehmen und offen vor dir ablegen. Die Karten zeigen 1 oder 2 Gebäude. Insgesamt gibt es **3 verschiedene Arten von Gebäuden**.

Um die Gebäudekarte nehmen zu können, **musst du die entsprechenden Kosten für die Karte in Form von einem oder mehreren Würfeln einer bestimmten Farbe begleichen**. Die Kosten sind immer unten links auf der Karte als farbiger Würfel abgebildet. Du musst also von deinen Handkarten Würfeln (in der abgebildeten Farbe) abgeben, die in Summe mindestens den aufgedruckten Wert haben. Überbezahlen ist erlaubt! Verfügst du nicht über die erforderliche Summe, kannst du die Gebäudekarte nicht kaufen.



Alle deine während des Spiels erworbenen Gebäudekarten legst du in einer **Gebäudereihe** vor dir aus. Für jedes auf der Karte abgebildete Gebäude (1 oder 2 Gebäude) erhältst du sofort 1 Ruhmtoken. Dazu nimmst du dir einen Ruhmtoken und legst ihn offen vor dir aus. Alle weiteren Ruhmtoken, die du später noch erwirbst, legst du offen daneben.

Alle deine während des Spiels erworbenen Gebäudekarten legst du in einer **Gebäudereihe** vor dir aus.

Für jedes auf der Karte abgebildete Gebäude (1 oder 2 Gebäude) erhältst du sofort 1 Ruhmtoken. Dazu nimmst du dir einen Ruhmtoken und legst ihn offen vor dir aus. Alle weiteren Ruhmtoken, die du später noch erwirbst, legst du offen daneben.

**Achtung:** Alle Würfelkarten oder Aktionskarten, die du ausgibst oder abwirfst, werden stets mit der Würfelseite nach oben auf einen gemeinsamen Ablagestapel abgeworfen. Erst wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel (mit der Aktionsseite oben) bereitgelegt.

## C Eine Schiffskarte nehmen

Du darfst eine Schiffskarte aus der Mitte nehmen und offen vor dir ablegen.

Um ein Schiff zu erwerben, musst du eine **einzelne Würfelkarte abwerfen, die eine bestimmte Augenzahl zeigt**

**(1, 2 oder 3)**. Hier spielt also die Farbe des Würfels keine Rolle, die Augenzahl hingegen schon. Sie muss **genau passend** bezahlt werden und darf sich nicht aus der Summe mehrerer Würfel zusammensetzen. Ein Schiff mit einem 3er-Würfel kann also auch nur mit einer 3 gezahlt werden, niemals mit einer 1 und einer 2.

Alle deine während des Spiels erworbenen Schiffskarten legst du in einer **Schiffsreihe** vor dir aus.

**Achtung:** Die Schiffe haben eine Flagge, auf der Zahlen zwischen 1 und 28 stehen. Jede Zahl gibt es genau einmal. Schiffe müssen **immer aufsteigend nebeneinander** abgelegt werden.

Erwirbst du ein Schiff mit einer niedrigeren Zahl als letztes Schiff in deiner Reihe, musst du alle zuvor abgelegten Schiffe auf den Ablagestapel werfen.



**Beispiel:** Sara hat die Schiffe 3 und 17 in ihrer Schiffsreihe vor sich abgelegt. Als nächstes erwirbt sie das Schiff mit der Nr. 12. Sie legt es ans Ende ihrer Schiffsreihe. Da es die aufsteigende Folge nun unterbricht, muss sie die Schiffe mit den Nummern 3 und 17 sofort auf den Ablagestapel werfen. Das Schiff mit der Nr. 12 bildet jetzt den Beginn ihrer neuen Schiffsreihe.

Die Schiffskarten haben jeweils Belohnungen für dich geladen. Die Belohnungen – abgebildet unten rechts auf jeder Schiffskarte – erhältst du, sobald du die Karte erwirbst.

## Die verschiedenen Schiffsbelohnungen:



**2 Karma:** Du nimmst dir sofort 2 Karmatoken und legst sie vor dir aus.



**2 Würfel:** Du nimmst dir sofort 2 beliebige Karten aus dem Raster als Würfelkarten auf die Hand (Achtung: Handkartenlimit beachten).



**3 Münzen:** Du nimmst dir sofort Münzen im Wert von 3 und legst sie offen vor dir aus.



**2 Münzen und 1 Ruhm:** Du nimmst dir sofort Münzen im Wert von 2 und 1 Ruhmtoken und legst sie vor dir aus.



**1 bis 2 Warenkarten:** Du nimmst dir sofort 1 oder 2 ausliegende Warenkarten aus dem Raster und legst sie offen vor dir in deiner Warenreihe aus. Wenn keine Warenkarten im Raster liegen, gehst du leider leer aus, wenn du dieses Schiff wählst.



**1 Würfel + 1 Ware:** Du nimmst dir sofort 1 beliebige Karte aus dem Raster als Würfelkarte auf die Hand (Achtung: Handkartenlimit beachten). Zusätzlich besitzt du nun **1 Ware der angezeigten Sorte**, solange das Schiff in deiner Schiffsreihe liegt.



**1 Ruhm + 1 Ware:** Du erhältst 1 Ruhmtoken, den du offen vor dir auslegst. Zusätzlich besitzt du nun 1 Ware der angezeigten Sorte, solange das Schiff in deiner Schiffsreihe liegt.



**1 Karma + 1 Ware:** Du erhältst 1 Karmatoken, den du offen vor dir auslegst. Zusätzlich besitzt du nun 1 Ware der angezeigten Sorte, solange das Schiff in deiner Schiffsreihe liegt.



**1 Warenkarte + 1 Würfel:** Du nimmst dir sofort **1 ausliegende Warenkarte** aus dem Raster und legst sie offen in deiner Warenreihe aus. Zusätzlich nimmst du dir sofort 1 beliebige Karte aus dem Raster als Würfelkarte auf die Hand (Achtung: Handkartenlimit beachten). Wenn keine Warenkarten im Raster liegen, erhältst du nur eine Würfelkarte.



**1 Palastaktion:** Du nimmst dir sofort 1 offen ausliegende Palastaktionskarte aus dem Raster und nutzt deren Funktion (dazu später mehr). Wenn keine Palastaktionskarten im Raster liegen, gehst du leider leer aus, wenn du dieses Schiff wählst.

## D Eine Warenkarte nehmen

Du darfst eine Warenkarte aus der Mitte nehmen und offen vor dir ablegen. Die Warenkarten sind kostenlos, du musst dafür keine Würfelkarten abgeben.

Alle deine während des Spiels erworbenen Warenkarten legst du in einer **Warenreihe** vor dir aus.

Die Warenkarten zeigen entweder **1 oder 2 verschiedene Waren**. Insgesamt gibt es **3 verschiedene Arten von Waren: Seide, Tee, Gewürze** – du erkennst diese an ihrem jeweiligen Symbol. Zeigt eine



Warenkarte zusätzlich eine Münze, so erhältst du diese sofort. Die Waren selbst sind immer mit einem Münzwert versehen. Dies ist der Wert, den du erhältst, wenn du die Waren verkaufst (siehe Seite 9).

**Achtung:** Waren sind zum Teil auch auf Gebäude- und Schiffskarten abgebildet.

## E Eine Palastaktionskarte nehmen

Du kannst eine Palastaktionskarte aus der Mitte nehmen und sofort nutzen.

Um eine Palastaktion zu erwerben, musst du **eine einzelne Würfelkarte abwerfen, die eine bestimmte Augenzahl zwischen 2 und 6 zeigt**. Hier spielt also die Farbe des Würfels keine Rolle, die Augenzahl hingegen schon. Sie muss **genau passend** bezahlt werden und darf sich nicht aus der Summe mehrerer Würfel zusammensetzen. Eine Palastaktion mit einem 5er-Würfel kann also auch nur mit einer 5 gezahlt werden, niemals mit einer 1 und einer 4 oder einer 2 und einer 3. Nachdem du passend gezahlt hast, nimmst du die entsprechende Palastaktionskarte aus dem Raster, führst die Aktion durch und wirfst im Anschluss **die Palastaktionskarte immer auf den Ablagestapel**.

### Die verschiedenen Palastaktionen:



**2:** Du erhältst sofort **2** beliebige Karten aus dem Raster und nimmst sie als **Würfelkarten** auf die Hand (Achtung: Handkartenlimit beachten).



**3:** Du erhältst sofort **2 Karmatoken**, die du vor dir ablegst. Außerdem wählst du **1** Karte aus dem Raster und nimmst sie als **Würfelkarte** auf die Hand (Achtung: Handkartenlimit beachten).



4: Du erhältst sofort je **1 Münze für jede Ware in deiner eigenen Auslage**. Dabei zählt jedes beliebige Warensymbol und es spielt keine Rolle, wo die Ware abgebildet ist (Waren-, Schiffs- oder Gebäudekarten). **Du musst die Karten nicht abgeben, sie bleiben bis zum Verkauf in deiner eigenen Auslage liegen.**



5: Du erhältst sofort **1 Karmatoken**, den du vor dir ablegst. Außerdem erhältst du die **Schiffsbelohnung** eines beliebigen, letzten Schiffes in einer Schiffsreihe deiner **eigenen Auslage oder der Auslage einer mitspielenden Person**.



6: Du erhältst sofort die **oberste Karte des Nachziehstapels** und führst die dort gezeigte Aktion **ohne weitere Kosten aus**. Gebäude-, Schiffs- oder Warenkarten kommen also in die eigene Auslage. Palastaktionen kommen nach der Ausführung wie üblich auf den Ablagestapel.

## Drei einer Art

Im Laufe der Partie bildet ihr vor euch verschiedene Reihen unterhalb eurer Zählleistenkarten. Das können Gebäude-, Waren- und Schiffsreihen sein. Außerdem könnt ihr Verwalterkarten und Karmatoken vor euch ausliegen haben.

**Immer dann, wenn du von einer Art insgesamt drei hast, löst dies einen Effekt aus:**

- ➔ Du legst **das dritte Gebäude derselben Art** in deiner Gebäudereihe ab: Zunächst erhältst du den/die Ruhmestoken für diese Karte. Anschließend wirfst du alle Karten, die diesen Gebäudetyp zeigen, auf den Ablagestapel. Dafür erhältst du eine Verwalterkarte. Diese legst du vor dir ab.

- ➔ Du legst eine Gebäudekarte in deine Gebäudereihe ab und hast dadurch **alle drei verschiedenen Gebäudearten** vor dir liegen: Du erhältst zunächst den/die Ruhmestoken für diese Karte. Anschließend wirfst du die Karten, auf denen die drei verschiedenen Gebäude zu sehen sind, ab. Dafür erhältst du Spieler eine Verwalterkarte. Diese legst du vor dir ab.



- ➔ Du legst **die dritte Ware einer Art** vor dir aus. Dies kann über eine Warenkarte, aber auch über eine Schiffs- oder Gebäudekarte erfolgen. Du addierst die Münzwerte, die bei den Waren dieser Art stehen (und nur diese Werte!) und erhältst entsprechend viele Münzen, die du offen vor dir ablegst. Anschließend wirfst du alle Karten (egal ob Waren-, Gebäude- oder Schiffsarten), die diese Waren zeigen, auf den Ablagestapel.



- ➔ Du legst **die dritte verschiedene Ware** vor dir aus. Dies kann über eine Warenkarte, aber auch über eine Schiffs- oder Gebäudekarte erfolgen. Du addierst die Münzwerte, die bei den drei unterschiedlichen Waren stehen (und nur diese Werte!) und erhältst entsprechend viele Münzen, die du offen vor dir ablegst. Anschließend wirfst du alle Karten (egal ob Waren-, Gebäude- oder Schiffsarten), die diese drei Warenarten zeigen, auf den Ablagestapel.

- ➔ Du legst **das dritte Schiff in aufsteigender Folge** in deine Schiffsreihe. Du erhältst zunächst die Belohnung, die das Schiff zeigt. Anschließend wirfst du alle drei Schiffsarten ab. Dafür erhältst du eine Verwalterkarte. Diese legst du vor dir ab.



- ➔ Du bekommst **den dritten Karmatoken**. Nun musst du alle drei Karmatoken ungenutzt zurück in den Vorrat legen. Dafür erhältst du eine Verwalterkarte. Diese legst du vor dir ab.



- ➔ Du bekommst **die dritte Verwalterkarte**. Nun musst du alle drei Verwalterkarten ungenutzt zurück in den Vorrat legen. Dafür erhältst du zwei Ruhmestoken. Diese legst du offen vor dir ab.



**Achtung:** Karten, die zwei Gebäude oder zwei Waren zeigen, können auch zwei Effekte auslösen, zum Beispiel zweimal drei gleiche Gebäude oder zweimal drei gleiche Waren. Tritt so ein Fall ein, dann werden auch beide Effekte gewertet. Anschließend kommen alle an den Effekten beteiligten Karten auf den Ablagestapel.

Wenn eine Ware oder ein Gebäude zwei unterschiedliche Effekte auslösen kann, aber für beide Effekte benötigt wird, dann musst du einen Effekt auswählen. Könntest du beispielsweise mit deiner neuen Ware Seide sowohl drei gleiche als auch drei verschiedene Waren verkaufen, musst du dich entscheiden, was du verkaufst. Wahrscheinlich entscheidest du danach, bei welchem Verkauf du mehr Münzen erhältst.

### Beispiele



Julian hat bereits zwei Karten in seiner Gebäudereihe liegen, die jeweils ein rotes und ein gelbes Gebäude zeigen. In seinem Spielzug erwirbt er eine weitere Gebäudekarte mit einem rotem und gelbem Gebäude. Er löst damit zwei Effekte gleichzeitig aus: drei rote Gebäude und drei gelbe Gebäude. Julian wirft die Karten auf den Ablagestapel und erhält dafür zwei Verwalterkarten.



Anna hat bereits zwei Karten in ihrer Gebäudereihe liegen, die ein rotes Gebäude zeigen. Außerdem liegen in ihrer Warenreihe zwei

Marktplätze, auf denen Tee angeboten wird: einer im Wert von 2, einer im Wert von 1. Anna erwirbt in ihrem Spielzug eine Gebäudekarte, die ein rotes Gebäude und als Ware Tee im Wert von 3 zeigt. Sie löst damit zwei Effekte gleichzeitig aus: drei rote Gebäude und dreimal Tee. Anna wirft nun die drei Gebäudekarten und die beiden Warenkarten ab und erhält dafür eine Verwalterkarte sowie 6 Münzen für den Verkauf des Tees.



Simon hat bereits vier Karten in seiner Gebäudereihe liegen: Zwei Karten zeigen je ein gelbes Gebäude, zwei Karten je ein rotes Gebäude. Er erwirbt in seinem Spielzug eine Gebäudekarte mit einem gelben und einem weißen Gebäude. Diese Karte könnte sowohl den Effekt für drei gleiche als auch den Effekt für drei verschiedene Gebäude auslösen. Da aber eines der drei nun in der Auslage befindlichen gelben Gebäude für beide Effekte benötigt würde, kann Simon nur einen Effekt nutzen und erhält auch nur eine Verwalterkarte. Er entscheidet sich für drei verschiedene Gebäude als Effekt und wirft die soeben erworbene Karte mit dem gelben und weißen Gebäude sowie eine Karte mit einem roten Gebäude ab. Die beiden Karten mit den gelben Gebäuden und eine Karte mit einem roten Gebäude darf er in seiner Auslage behalten.



### Karma



Karmatoken, die du als Belohnung/Bonus erhalten hast und vor dir liegen, kannst du nutzen, um die Würfelwerte deiner Karten zu manipulieren. Jeder Karmatoken erhöht oder senkt den Wert eines Würfels um 1. Hast du eine 3er-Würfelkarte, kannst du mit Hilfe des Karmas beispielsweise eine 2er-Schiffskarte oder 4er-Palastaktionskarte passend bezahlen. Natürlich kannst du das Karma auch beim Kauf eines Gebäudes einsetzen und deine Würfelkarte um 1 erhöhen. Und auch mehrere Karmatoken dürfen auf einen Würfelwert angewendet

werden. Ein Wert kann dabei nie über 6 steigen oder unter 1 fallen. Genutzte Karmatoken musst du nach Gebrauch zurück in den Vorrat legen. **Achtung:** Erhältst du dein drittes Karma, wandern alle drei Tokens ungenutzt in den Vorrat. Als Entschädigung erhältst du dann aber eine Verwalterkarte.

## Verwalter



Verwalterkarten kannst du auf drei unterschiedliche Arten einsetzen. Mit einem Verwalter kannst du immer nur **eine der drei folgenden Aktionen** ausführen. Du hast die Wahl:

- 1. Zusätzliche Aktion:** Wenn dein Spielzug eigentlich beendet wäre, kannst du dich entscheiden, einen Verwalter zurück in den Vorrat zu legen, um nochmal an der Reihe zu sein. Du führst nach den regulären Regeln einen weiteren Spielzug durch, erst dann ist die nächste Person an der Reihe.
- 2. Würfeljoker:** Du spielst die Verwalterkarte alleine oder kombiniert mit einer deiner Würfelkarten aus und gibst dabei an, welche Zahl (1 bis 6) und Farbe der Joker annimmt. Anschließend legst du den Verwalter zurück in den Vorrat.

**Beispiel:** Kara hat eine blaue 5 als Würfelkarte auf der Hand. Ihren Verwalter nutzt sie als Joker für eine blaue 6 und kann so die Gebäudekarte nehmen, die Kosten von 11 in Blau verlangt.

- 3. Zwei zusätzliche Würfel:** Du nimmst dir 2 Würfelkarten, allerdings nicht aus dem Raster, sondern du ziehst die beiden obersten Karten vom Nachziehstapel (Achtung: Handkartenlimit beachten). Anschließend legst du den Verwalter zurück in den Vorrat. Das zählt noch nicht als Spielzug, du machst das **zusätzlich** zu deiner normalen Aktion.

Verwalterkarten kannst du sammeln und zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Spielzug einsetzen. Es ist auch erlaubt, mehrere Verwalter in einem Spielzug einzusetzen. **Achtung:** Sobald du den dritten Verwalter erhältst, musst du alle drei Verwalterkarten abwerfen und bekommst als Entschädigung zwei Ruhmtoken. Die Verwalter wandern ungenutzt in den Vorrat!

## Durchgang beendet

Habt ihr alle einen Spielzug gemacht, ist der Startspieler bzw. die Startspielerin wieder an der Reihe. Vor dem Spielzug wird zunächst der Startofant umgedreht, der sofort an diese/n einen Karmatoken verschenkt. Erst dann beginnt der zweite Durchgang.

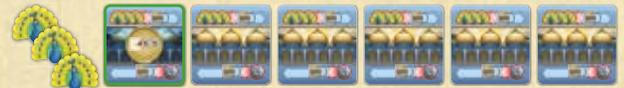


## Runde beendet

Nach zwei Durchgängen, also nachdem alle zweimal an der Reihe waren, endet die Runde. Für die neue Runde wird das Raster wieder auf 12/16/20 Karten (je nach Personenzahl) aufgefüllt. Das bedeutet, nicht genutzte Karten der Vorrunde bleiben liegen. Der Startofant wandert im Uhrzeigersinn an die nächste Person und die neue Runde beginnt.

## Ruhmtoken und Münzen

Immer dann, wenn du **3 Ruhmtoken** vor dir liegen hast, musst du diese sofort (!) zurück in den Vorrat legen und die **am weitesten links** liegende, noch nicht gewendete Karte deiner eigenen Zählleiste **von der Tagseite auf die Nachtseite** drehen.



Immer dann, wenn du **6 Münzen** vor dir liegen hast, musst du diese sofort (!) zurück in den Vorrat legen und die **am weitesten rechts** liegende, noch nicht gewendete Karte deiner eigenen Zählleiste **von der Tagseite auf die Nachtseite** drehen.



Auf der Nachtseite erwarten dich verschiedene Boni, die du jeweils im Moment des Wendens erhältst.

**Tip:** Nach einigen Partien könnt ihr auch die Nachtseite als Vorderseite nutzen und die Reihenfolge der Boni individuell festlegen. Ihr wendet dann einfach auf die Tagseite. So wird das Spiel strategischer und ihr könnt mit den Boni planen.

### Die verschiedenen Boni:



**2 Karma:** Du nimmst dir sofort 2 Karma-token und legst sie vor dir aus.



**1 Palastaktion oder 2 Münzen:** Du darfst eine noch im Raster liegende Palastaktion nehmen und kostenlos ausführen. Alternativ nimmst du dir sofort 2 Münzen und legst sie offen vor dir aus.

## SPIELENDE

Sobald es jemand von euch gelingt, die 6. Zählleistenkarte zu wenden, wird das Spielende ausgelöst. Der laufende Durchgang (nicht zwingend die ganze Runde!) wird noch zu Ende gespielt, so dass jede Person gleich häufig an der Reihe war. Es gewinnt, wer die komplette Strecke umdrehen konnte.

Haben es am Ende des Durchgangs mehrere Personen geschafft, ihre 6 Zählleistenkarten umzudrehen und es herrscht



**1 Schiff oder 1 Ruhm:** Du wählst eine Schiffs-karte, die im Raster liegt, und legst sie in deine Schiffsreihe. Natürlich erhältst du die Belohnung des Schiffes. Oder du nimmst dir sofort einen Ruhmtoken.



**1 Verwalter:** Du bekommst sofort eine Verwalterkarte und legst sie vor dir aus.



**2 Würfel:** Du nimmst dir sofort 2 beliebige Karten aus dem Raster als Würfelkarten auf die Hand (Achtung: Handkartenlimit beachten).



**Noch ein Spielzug:** Du bist am Ende eines Spielzugs noch einmal an der Reihe und führst einen weiteren Spielzug aus.

### Aktionsauslage (Raster) aufgebraucht

Sollte der seltene Fall eintreten, dass die Aktionsauslage in der Tischmitte komplett aufgebraucht ist, werden die obersten vier Karten des Nachziehstapels gezogen und als neue (kleine) Aktionsauslage ausgelegt, aus denen ihr euch dann bedienen könnt. Dies erfolgt bei Bedarf auch mehrmals, bis die Runde regulär beendet und das Raster wieder auf 12/16/20 Karten aufgefüllt wird.

somit Gleichstand, werden die übrigen Ruhmtoken und Münzen gezählt. Jeder zusätzliche Ruhmtoken hat dann den Wert 2, jede Münze den Wert 1. Wer von den am Gleichstand Beteiligten auf den höheren Wert kommt, gewinnt. Herrscht immer noch Gleichstand, dann gewinnt, wer am Ende noch mehr Karma besitzt.