

INKA BRAND

MARKUS BRAND

— RAJAS OF THE — GANGES

CARDS & KARMA



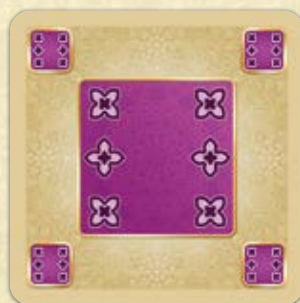
VOOR 2 TOT 4 SPELERS VANAF 12 JAAR

Maak een reis door de tijd naar het India van het opkomende Mogolrijk! Daar waar Raja's en Rani's prachtige gebouwen aan de oevers van de Ganges bouwen en hun waardevolle goederen verkopen voor roem en rijkdom. Je kunt alle dobbelsteenkaarten in je hand zien, maar nu moet je vooruit kijken en wijs besluiten hoe je ze gaat spelen. Gebruik de lading van je schepen en de invloed van de paleisbewoners om karma, extra kaarten of andere beloningen te krijgen. En als je "Three of a Kind" hebt, dan krijg je een veelzijdige beheerder om te helpen je provincies uit te breiden. Aan het einde van het spel zal duidelijk worden welke strategie het beste resultaat opgeleverd heeft!

INHOUD



144 dubbelzijdige speelkaarten
(met een actiezijde en een dobbelsteenzijde)



8 overzichtskaarten (in 4 kleuren)



1 startspeler-olifant
("Startifant")



12 beheerderkaarten



24 scorespoorkaarten
(in 4 kleuren)



8 roemfiches
(+ 2 reserve)



8 karmafiches



8 munten waarde 1
(+ 2 reserve)



4 munten
waarde 3



2

DOELS VAN HET SPEL

Jouw doel is om **roem en rijkdom** voor je provincie te verkrijgen, door je kaarten slim te gebruiken op verschillende manieren. Ontvang een roemfiche voor elk gebouw in jouw uitgestalde kaarten, verzamel en verkoop goederen om munten te krijgen en gebruik scheeps- en paleisactiekaarten

om aantrekkelijke beloningen te verdienen. Wanneer je 3 roemfiches of 6 munten hebt, dan draai je een kaart van je scorespoor om en ontvang je een beloning. De eerste speler die als eerste **de eigen 6 kaarten heeft omgedraaid** wint het spel.



Draai de kaart om als je 3 roemfiches of 6 munten hebt



GREDITS

Auteurs: Inka en Markus Brand
Illustratie: Dennis Lohausen
Design: HUCH!, atelier198
Redactie: Silvia Herzog
Nederlandse vertaling:
Anton Mekker en HOT Games

© 2024 HUCH! | www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

SPELVOORBEREIDING

Alle spelers krijgen een gelijke set van **6 scorespoor-kaarten en 2 overzichtskaarten in de kleur van hun keuze**. Overgebleven sets worden dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos. Schud je score-spoorkaarten en leg ze in een rij naast elkaar voor je neer, met de dagzijde naar boven. De beloningen op de nachtzijde mogen niet zichtbaar zijn.



Tenslotte wordt een **open aanbod** voor de actie-kaarten uitgesteld in het midden van de tafel, zodat ze voor iedereen goed toegankelijk zijn. Afhankelijk van het aantal spelers worden de kaarten getrokken van de stapel en met de actiezijde naar boven neergelegd (de dobbelsteenzijde mag niet worden bekeken):

In een spel met **twee** spelers: 12 kaarten in een 3 x 4 raster

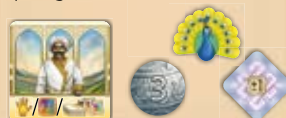
In een spel met **drie** spelers: 16 kaarten in een 4 x 4 raster

In een spel met **vier** spelers: 20 kaarten in een 5 x 4 raster

De oudste speler krijgt de "Startifant" (startspeler-olifant) en legt deze voor zich neer, met de voorkant (groene zijde) naar boven. Het is tijd om te beginnen!

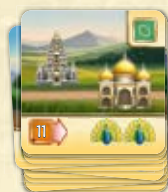


Leg de beheerderkaarten, munten, roem- en karmafiches naast het speelgebied.



Schud de 144 dobbelsteenkaarten en leg deze als een trekstapel op tafel, **met de actiezijde naar boven** (niet de dobbelsteenzijde). Elke speler trekt **een voor een 4 kaarten van de stapel en neemt deze in zijn hand**, met de dobbelsteenzijde naar hem toegekeerd.





Voorbeeld:
Spelvoorbereiding voor
3 spelers



Het spel wordt gespeeld in meerdere rondes. In elke ronde krijgen de spelers beurten, met de klok mee, tot alle spelers 2 beurten hebben gehad. Dan eindigt de ronde en wordt de Startifant naar links doorgegeven.

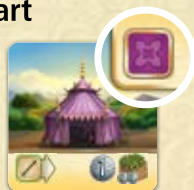
In je beurt voer je exact 1 van deze 5 acties uit:

- A) Neem een dobbelsteenkaart
- B) Neem een gebouwenkaart
- C) Neem een scheepskaart
- D) Neem een goederenkaart
- E) Neem een paleisactiekaart

Soms kun je extra acties uitvoeren door beheerderkaarten te gebruiken (zie pagina 11). De details van de acties zijn hieronder beschreven.

A Neem een dobbelsteen-kaart

In de rechterbovenhoek van de uitgestalde kaarten, kun je zien welke kleur de achterkant van de kaart heeft. Je weet echter niet het nummer op de dobbelsteen.



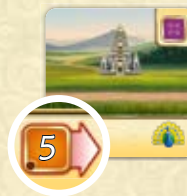
Als je een uitgestalde kaart kiest, dan neem je deze in je hand met de dobbelsteenzijde naar je toe gekeerd. Je hebt nu een extra dobbelsteen tot je beschikking.

Let op: Er is een limiet van 8 dobbelstenen in je hand. Op geen enkel moment tijdens het spel kun je meer dan 8 dobbelsteen-kaarten in je hand hebben. Als je door een actie meer dan 8 kaarten krijgt, dan moet je eerst de overtellige kaarten op de aflegstapel leggen, voordat je nieuwe kaarten kunt trekken.

B Neem een gebouwenkaart

Je kunt een gebouwenkaart uit het open aanbod nemen en deze met het gebouw naar boven voor je leggen. De kaarten tonen 1 of 2 gebouwen. Er zijn in totaal 3 soorten gebouwen.

Om een gebouwenkaart te kunnen nemen, moet je de aangegeven kosten betalen in de vorm van een of meer dobbelstenen van een bepaalde kleur.



De kosten zijn altijd weergegeven als een gekleurde dobbelsteen links onderaan de kaart. Leg dobbelsteenkaarten (in de aangegeven kleur) uit je hand af, om minimaal de aangegeven waarde te bereiken. Het is toegestaan om meer te betalen. Als je niet de vereiste hoeveelheid hebt, dan kun je de gebouwenkaart niet kopen.

Leg alle gebouwenkaarten die je tijdens het spel verzamelt in een gebouwenrij voor je neer.

Voor elk gebouw op de kaart (1 of 2 gebouwen), krijg je direct 1 roemfiche. Neem het roemfiche en leg dit open voor je neer. Roemfiches die je later tijdens het spel verzamelt, leg je er open naast.

Let op: Alle dobbelsteenkaarten en actiekaarten die je speelt of aflegt tijdens het spel komen op een gemeenschappelijke aflegstapel, met de dobbelsteenzijde naar boven. Als de trekstapel uitgeput is, dan wordt de aflegstapel geschud en vervolgens als nieuwe trekstapel neergelegd (met de actiezijde naar boven).

C Neem een scheepskaat

Je kunt een scheepskaat uit het open aanbod nemen en deze met het schip naar boven voor je leggen.

Om een schip te kunnen kopen, moet je een één kaart afleggen met een

dobbelsteen die precies het

aangegeven nummer toont (1, 2 of 3). De kleur is hierbij niet van belang, maar het nummer wel. De kosten moeten exact betaald worden en mogen niet de som van meerdere dobbelstenen zijn. Een schip met een dobbelsteenwaarde 3 kan alleen betaald worden met een 3 en nooit met een 1 en een 2.

Leg alle scheepskarten die je tijdens het spel verzamelt in een scheepsrij voor je neer.

Let op: De schepen hebben een vlag met een nummer tussen 1 en 28. Elk nummer

komt exact één keer voor. Schepen moeten

altijd **naast elkaar worden gelegd in**

oplopende volgorde. Als je een schip koopt met een lager nummer dan het laatste schip in je rij, dan moet je **al** je eerder gekochte schepen op de aflegstapel leggen.



Voorbeeld: Sara heeft de schepen 3 en 17 in haar scheepsrij voor haar neergelegd. Hierna koopt ze schip nummer 12. Ze legt dit schip aan het eind van haar scheepsrij. Omdat dit de oplopende volgorde onderbreekt moet ze direct de schepen 3 en 17 op de aflegstapel leggen. Het schip met nummer 12 vormt nu het begin van een nieuwe scheepsrij.

De schepen leveren een beloning op voor de speler.

Deze beloning is rechts onderaan de scheepskaat afgebeeld en ontvang je direct als je de kaart koopt.



De verschillende scheepsbeloningen:



2 karma: Neem direct 2 karmafiches en leg deze open voor je neer.



2 dobbelstenen: Neem direct 2 kaarten uit het open aanbod en neem deze als dobbelstenen in je hand (let op de kaartlimiet).



3 munten: Neem direct 3 munten en leg deze open voor je neer.



2 munten en 1 roem: Neem direct 2 munten en 1 roemfiche en leg deze open voor je neer.



1 of 2 goederenkaarten: Neem direct 1 of 2 goederenkaarten uit het open aanbod en leg deze open voor je neer in je goederenrij. Als er geen goederenkaarten in het open aanbod liggen, dan sta je helaas met lege handen als je dit schip kiest.



1 dobbelsteen en 1 keer goederen:

Neem direct een kaart uit het open aanbod en neem deze als dobbelsteen in je hand (let op de kaartlimiet). Daarnaast bezit je nu **1 keer goederen van de aangegeven soort**, zolang het schip in jouw scheepsrij ligt.



1 roem en 1 keer goederen: Neem direct een roemfiche en leg dit open voor je neer. Daarnaast bezit je nu 1 keer goederen van de aangegeven soort, zolang het schip in jouw scheepsrij ligt.



1 karma en 1 keer goederen:

Neem direct een karmafiche en leg dit open voor je neer. Daarnaast bezit je nu 1 keer goederen van de aangegeven soort, zolang het schip in jouw scheepsrij ligt.



1 goederenkaart en 1 dobbelsteen:

Neem direct 1 goederenkaart uit het open aanbod en leg deze open voor je neer in je goederenrij. Daarnaast neem je een kaart uit het open aanbod en neem je deze als **dobbelsteen** in je hand (let op de kaartlimiet). Als er geen goederenkaarten in het open aanbod liggen, dan krijg je alleen een dobbelsteenkaart.



1 paleisactie: Neem direct 1 paleisactiekaart uit het midden en voer de actie uit (later meer hierover). Als er geen paleisactiekaarten in het open aanbod liggen, dan sta je helaas met lege handen als je dit schip kiest.

D Neem een goederenkaart

Je kunt een goederenkaart uit het open aanbod nemen en deze met de goederen naar boven voor je leggen. Goederenkaarten zijn gratis, je hoeft er geen dobbelstenen voor te betalen.

Leg alle goederenkaarten die je tijdens het spel verzamelt in een **goederenrij** voor je neer.

De goederenkaarten tonen **1 of 2 verschillende goederen**. Er zijn in totaal **3 verschillende soorten goederen: Zijde, thee en specerijen** – je herkent ze aan de overeenkomstige symbolen.



Als op een goederenkaart ook een munt is afgebeeld, dan ontvang je die direct. De goederen zelf hebben ook een waarde in munten. Dit is de waarde die je krijgt als je goederen verkoopt (zie pagina 9).

Let op: Op sommige gebouwen- en scheepskaarten zijn ook goederen afgebeeld.

E Neem een paleisactiekaart

Je kunt een paleisactiekaart uit het open aanbod één en deze direct gebruiken.

Om een paleisactie te kunnen kopen moet je één kaart afleggen met **één dobbelsteen die precies het aangegeven nummer toont**. De kleur is hierbij niet van belang, maar het nummer wel. De kosten moeten exact betaald worden en mogen niet de som van meerdere dobbelstenen zijn. Een paleisactie met een dobbelsteen 5 kan alleen betaald worden met een 5, nooit met een 1 en een 4 of een 2 en een 3.

Als je hebt betaald, dan neem je de betreffende paleisactiekaart uit het midden en voer je de actie uit. **Hierna wordt de paleisactiekaart op de aflegstapel gelegd.**

De verschillende paleisacties:



2: Krijg direct **2 kaarten** uit het open aanbod en neem deze als **dobbelstenen** in je hand (let op de kaartlimiet).



3: Krijg direct **2 karmafiches** en leg deze open voor je neer. Je kiest ook 1 kaart uit het open aanbod en neemt deze als **dobbelsteen** in je hand (let op de kaartlimiet).



4: Krijg direct **1 munt voor elk van de goederen op je eigen uitgestalde kaarten**. Alle goederen-symbolen tellen en het doet er niet toe waar de goederen zijn afgebeeld (op goederen-, gebouwen- of scheepskaarten). **Je hoeft je kaarten niet in te leveren, ze blijven gewoon voor je liggen tot ze worden verkocht.**



5: Krijg direct **1 karmafiche** en leg dit open voor je neer. Je krijgt ook de beloning voor het laatste schip dat gespeeld is **in je eigen scheepsrij of in de rij van een medespeler.**



6: Krijg **de bovenste kaart van de trekstapel** en voer de afgebeelde actie uit **zonder extra kosten**. Goederen-, gebouwen- of scheepskaarten (let op oplopende volgorde zie pag. 7) worden in je eigen rijen voor je gelegd, paleisactiekaarten komen op de aflegstapel nadat ze zijn uitgevoerd.

Three of a kind

Als het spel vordert, verzamel je verschillende rijen voor je, onder je scorespoorkaarten. Dit kunnen rijen met gebouwen, goederen en schepen zijn. Je kunt ook beheerderkaarten en karmafiches voor je hebben liggen.

Zodra je in totaal 3 items van een soort hebt, dan geeft dit een bepaald effect:

- ➔ Je legt jouw **derde gebouw van dezelfde soort** in je gebouwenrij: Eerst krijg je de roemfiche(s) voor deze kaart. Daarna leg je de kaarten die dit type gebouw tonen op de aflegstapel. Hiervoor krijg je een beheerderkaart die je voor je neerlegt.

- ➔ Je legt een gebouwenkaart in je gebouwenrij en je hebt daarmee **alle drie verschillende soorten gebouwen**: Eerst ontvang je de roemfiche(s) voor deze kaart. Daarna leg je de kaarten die de drie gebouwen tonen op de aflegstapel. Hiervoor ontvang je een beheerderkaart die je voor je neerlegt.



- ➔ Je legt een **derde keer goederen van dezelfde soort** voor je neer. Dit kan doormiddel van goederenkaarten maar ook doormiddel van gebouwen- of scheepskaarten. Dan tel je alle muntenwaarden op die zijn weergegeven op de goederen van dit type (alleen deze waarden!) en je ontvangt het overeenkomstige aantal munten en legt deze voor je neer. Daarna leg je alle kaarten waarop dit type goederen is afgebeeld op de aflegstapel (ongeacht of het goederen-, gebouwen- of scheepskaarten zijn).



- ➔ Je legt een derde keer goederen neer en je hebt daarmee **alle drie verschillende soorten goederen**. Dit kan doormiddel van goederenkaarten maar ook doormiddel van gebouwen- of scheepskaarten. Dan tel je de muntenwaarde op die is weergegeven op de drie verschillende goederen (alleen deze waarden!) en je krijgt het overeenkomstige aantal munten en legt deze voor je neer. Daarna leg je alle kaarten waarop deze goederen zijn afgebeeld op de aflegstapel (ongeacht of het goederen-, gebouwen- of scheepskaarten zijn).

- ➔ Je legt jouw **derde schip in oplopende volgorde** in je scheepsrij: Eerst krijg je de beloning die op het schip is afgebeeld. Daarna leg je de drie scheepskaarten op de aflegstapel. Hiervoor krijg je een beheerderkaart die je voor je neerlegt.



- ➔ Je krijgt een **derde karmafiche**. Leg alle karmafiches die voor je liggen terug in de algemene voorraad. Hiervoor krijg je een beheerderkaart die je voor je neerlegt.



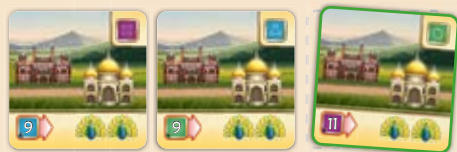
- ➔ Je krijgt een **derde beheerderkaart**. Leg alle ongebruikte beheerderkaarten terug in de algemene voorraad. Hiervoor krijg je twee roemfiches die je voor je neerlegt.



Let op: Kaarten die twee gebouwen of goederen tonen kunnen ook twee effecten hebben, bijvoorbeeld tweemaal drie dezelfde gebouwen of tweemaal drie dezelfde goederen. Als dit gebeurt, dan worden beide effecten geteld. Alle kaarten voor beide effecten worden op de aflegstapel gelegd.

Als een gebouw of soort goederen twee verschillende effecten kan veroorzaken, maar nodig is voor beide, dan moet je één effect kiezen. Bijvoorbeeld als je drie dezelfde goederen kunt verkopen, maar ook 3 verschillende goederen met de zijde die je zojuist hebt verkregen, dan moet je kiezen wat je wilt verkopen. Waarschijnlijk zal dit de verkoop zijn die de meeste munten oplevert.

Voorbeeld



Julian heeft al twee kaarten in zijn gebouwenrij liggen, die allebei een rood en een geel gebouw tonen. Tijdens zijn beurt krijgt hij nog een kaart met een rood en een geel gebouw. Dit veroorzaakt twee effecten tegelijk: Drie rode gebouwen en drie gele gebouwen. Julian legt de kaarten op de aflegstapel en krijgt hiervoor twee beheerderkaarten.



Anna heeft al twee kaarten in haar gebouwenrij die een rood gebouw tonen. Ze heeft ook twee markten in haar goederenrij die thee tonen: Een met waarde 2 en een met waarde 1. Tijdens haar beurt krijgt Anna een gebouwenkaart die een rood gebouw toont en als goederen

thee met waarde 3 heeft. Dit veroorzaakt twee effecten tegelijk: Drie rode gebouwen en driemaal thee. Anna legt de drie gebouwenkaarten en de twee goederenkaarten op de aflegstapel en ze krijgt een beheerderkaart en 6 munten voor het verkopen van de thee.



Simon heeft al vier kaarten in zijn gebouwenrij: Twee kaarten die een geel gebouw tonen en twee kaarten die een rood gebouw tonen. Tijdens zijn beurt krijgt hij een gebouwenkaart met een wit en een geel gebouw. Deze kaart kan het effect hebben van drie dezelfde gebouwen, maar ook het effect van drie verschillende gebouwen. Omdat echter één van de drie gele gebouwen nodig zou zijn voor beide effecten, kan Simon maar één effect gebruiken en krijgt hij maar één beheerderkaart. Hij kiest voor het effect van drie verschillende gebouwen en legt de kaart die hij zojuist heeft gekregen (met een wit en een geel gebouw) samen met een kaart met een rood gebouw op de aflegstapel. Hij kan de twee kaarten met een geel gebouw en een kaart met een rood gebouw in zijn gebouwenrij houden.



Karma



Je kunt de karmafiches die je krijgt als beloning gebruiken om de waarde van de dobbelstenen op je kaarten aan te passen. Elk karmafiche kan de waarde van een dobbelsteen met 1 verhogen of verlagen. Als je een dobbelsteenkaart met dobbelsteenwaarde 3 hebt, dan kun je karma gebruiken om hiermee bijvoorbeeld een scheepkaart met dobbelsteenwaarde 2 of een paleiskaart met waarde 4 te betalen. Je kunt karma natuurlijk ook gebruiken als je een gebouwenkaart koopt om je dobbelsteenkaart met 1 te verhogen. Er mogen meerdere karmafiches gebruikt worden om de waarde van een dobbelsteen aan te passen. De waarde kan nooit hoger dan 6 worden of lager dan 1. Gebruikte karmafiches worden teruggelegd in de algemene voorraad.

Let op: Als je een derde karmafiche krijgt, dan worden alle drie fiches ongebruikt teruggelegd in de algemene voorraad.

Beheerder



Je kunt een beheerderkaart op drie verschillende manieren gebruiken. Je kunt met een beheerder maar **één van de volgende drie acties** per keer doen. De keuze is aan jou:

- ➔ **1. Extra actie:** Aan het einde van je beurt kun je besluiten om een beheerder terug te leggen in de algemene voorraad en nogmaals een beurt te doen. Je voert de beurt uit volgens de normale regels en daarna is de volgende speler aan de beurt.
- ➔ **2. Joker dobbelsteen:** Je speelt de beheerderkaart alleen, of gecombineerd met een of meerdere van je dobbelsteenkaarten en je geeft aan wat de waarde (van 1 tot 6) en de kleur van de joker is. Daarna leg je de beheerder terug in de algemene voorraad.
- Voorbeeld:** Kara heeft een blauwe dobbelsteenkaart met waarde 5 in haar hand. Ze gebruikt haar beheerder als joker voor blauw met waarde 6 en nu kan ze een gebouwenkaart nemen waarvoor blauw met waarde 11 nodig is.
- ➔ **3. Twee extra dobbelstenen:** je neemt 2 extra dobbelsteenkaarten. Deze komen niet uit het open aanbod, maar van de trekstapel (let op de kaartlimiet). Daarna leg je de beheerder terug in de algemene voorraad. Dit telt niet als een beurt, je doet dit extra naast je normale actie.

Je kunt beheerderkaarten verzamelen en mag deze op elk moment tijdens jouw beurt gebruiken. Het is ook toegestaan om meerdere beheerderkaarten in een beurt te gebruiken.

Let op: als je een derde beheerderkaart krijgt, dan worden alle drie beheerderkaarten afgelegd en krijg je hiervoor twee roemfiches. De beheerders worden ongebruikt teruggelegd in de algemene voorraad!

Einde van een serie beurten

Als alle spelers eenmaal aan de beurt geweest zijn, dan is de startspeler opnieuw aan de beurt. Voor de beurt wordt de Startifant omgedraaid en ontvangt de startspeler direct een karmafiche. Nu begint de tweede serie beurten.



Einde van een ronde

Na twee series beurten, dus als iedereen twee keer aan de beurt is geweest, eindigt de ronde. Voor een nieuwe ronde wordt het open aanbod in het midden weer aangevuld tot 12/16/20 kaarten (afhankelijk van het aantal spelers). Dit betekent dat de ongebruikte kaarten uit een vorige ronde op tafel blijven liggen. De Startifant wordt, met de klok mee, doorgegeven aan de volgende speler en de nieuwe ronde begint.

Roemfiches en munten

Wanneer je **3 roemfiches** voor je hebt liggen, dan moet je deze direct (!) terugleggen in de algemene voorraad en de meest linkse kaart van je scorespoor, die nog niet is omgedraaid, **van de dagzijde naar de nachtzijde draaien**.



Wanneer je **6 munten** voor je hebt liggen, dan moet je deze direct (!) terugleggen in de algemene voorraad en de meest rechtse kaart van je scorespoor, die nog niet is omgedraaid, **van de dagzijde naar de nachtzijde draaien**.



Op de nachtzijde staan verschillende beloningen die je ontvangt op het moment dat je de kaart omdraait.

Tip: na een aantal spellen gespeeld te hebben, kun je de nachtzijde ook als voorkant gebruiken en kun je zelf de volgorde van de beloningen bepalen. Je draait een kaart dan tijdens het spel gewoon om naar de dagzijde. Dit maakt het spel meer strategisch omdat je de beloningen kunt plannen.

De verschillende beloningen:



2 karma: Neem direct 2 karmafiches en leg deze open voor je neer.



2 munten of 1 paleisactie: Neem direct 2 munten en leg deze open voor je neer. In plaats daarvan mag je ook een paleisactie uit het open aanbod nemen, als die beschikbaar is, en de actie gratis uitvoeren.



1 roemfiche of 1 schip: Neem direct 1 roemfiche of neem een scheepkaart uit het open aanbod, als die beschikbaar is, en leg deze in je scheepsrij. Je krijgt natuurlijk de afgebeelde beloning.



1 beheerder: Neem direct 1 beheerderkaart en leg deze open voor je neer.



2 dobbelstenen: Neem direct 2 kaarten uit het open aanbod en neem deze als dobbelstenen in je hand (let op de kaartlimiet).



Extra beurt: Aan het einde van je beurt voer je nog een beurt uit.

De kaarten in het open aanbod zijn op

In het uitzonderlijke geval dat alle kaarten in het open aanbod van de tafel gebruikt zijn, worden de bovenste vier kaarten van de trekstapel genomen en als een nieuw (klein) raster in het open aanbod gelegd, zodat je verder kunt spelen. Indien nodig kan dit worden herhaald tot de ronde is afgelopen en het raster op de gebruikelijke wijze wordt aangevuld tot 12/16/20 kaarten.

BINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler erin slaagt om zijn zesde scorespoorkaart om te draaien is het einde van het spel bereikt. De huidige serie beurten (niet noodzakelijkerwijs de hele ronde!) wordt afgemaakt, zodat elke speler een gelijk aantal beurten heeft gehad. De speler die al zijn scorespoorkaarten heeft omgedraaid, wint het spel.

Als aan het einde meerdere spelers erin geslaagd zijn al hun scorespoorkaarten om te draaien, dan is er een gelijke stand. De overgebleven roemfiches en munten worden dan geteld. Elk roemfiche heeft een waarde 2 en elke munt een waarde 1. Wie van die spelers dan de hoogste waarde heeft, wint het spel. Als de stand nog steeds gelijk is, dan wint de speler met het meeste karma. Is dat ook gelijk, delen de spelers de overwinning.

