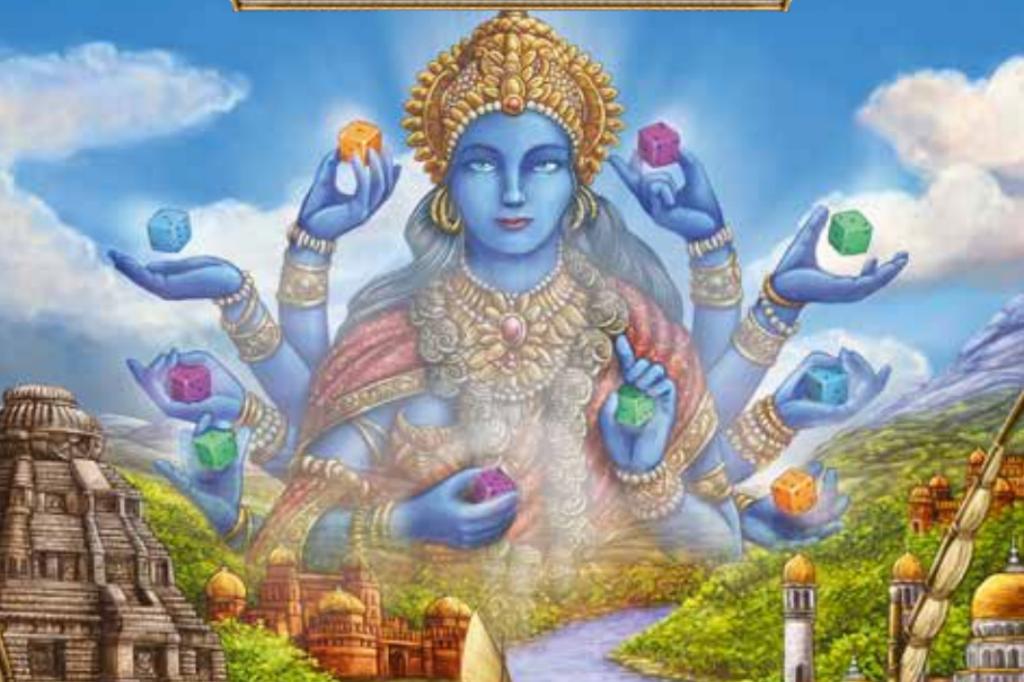


INKA BRAND

MARKUS BRAND

RAJAS OF THE 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 Basispiel 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.

INHALT

3 Holi-Plättchen

Vorderseite



Rückseite



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.)

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 aktivierte 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 Zähleiste 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 umfärbnen** (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, wer Zweiter 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 weißen 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~BRWEITERUNG

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 aufreichhaltigere Erträge freuen.

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.



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.

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 SEGNUngen 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 Navaratnas-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 Anschließen bei der Navaratnas-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

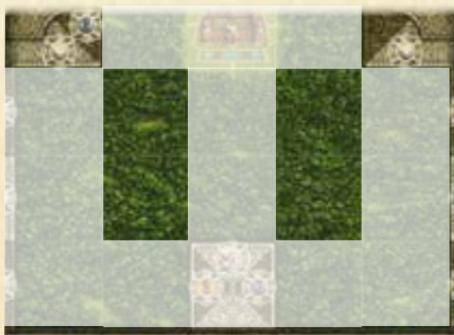


VERWENDUNG IM SPIEL

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: Erzielt zusätzliches Einkommen durch Würfelwurf und Wegenetz. 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 umplazierte Plättchen.

Das neu plazierte **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 Würfelschlag



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 angeschlossenem Weg (max. 3 Geld) und eine Fahne (sofern vorhanden). Zusätzlich erhältst du **entsprechend deinem Würfelergebnis** 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 Würelfarbe 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 Würelfarbe 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 ELEFANT

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.



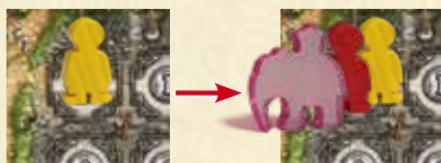
VERWENDUNG IM SPIEL

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 abgebildeten **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



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

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

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

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





RAJAS OF THE GANGES

THE GREAT MOGUL'S COFFERS 2

In The Great Mogul's Coffers, you will find more mini-expansions that you can use to enrich and vary your basic Rajas of the Ganges game.

Besides the Kedarnath expansion, published by the "Bretterwissen," this coffer (Goodie Box 2) contains the following new modules: Holi – The Festival of Colors, The Sacred Cows, The Blessings of Kedarnath (with a new back), Through the Wilds of Gangestan, The Roads of the Mogul Empire, the Ganga Module 3 (with new river tiles and rules), and The Pink Elephant.

The modules are mutually compatible. **For a start, we advise you to use only one module per game.**
Later on, you can combine the individual modules as you choose.

CONTENTS

- ▶ Holi – The Festival of Colors
- ▶ The Sacred Cows (Cow Expansion)
- ▶ The Blessings of Kedarnath
- ▶ Through the Wilds of Gangestan

- ▶ The Roads of the Mogul Empire
- ▶ Ganga Module 3
(with 17 additional river tiles)
- ▶ The Pink Elephant

HOLI ~ THE FESTIVAL OF COLORS

The Holi festival is one of the oldest festivals in India. Depending on the region, it lasts for two to ten days and is symbolic of the "Divine Game" and of the (temporary) lifting of social differences.

Whenever a player triggers a Holi festival, all players benefit from this according to their current position on the applicable scoring track.

CONTENTS

3 Holi tiles

Front



Back



SET-UP

Decide whether you want to play with the front or the back of the Holi tiles, and place the tiles – with the chosen side facing up – on spaces 20, 36, and 53 of the scoring track.

USE IN THE GAME

Receive little gifts depending on your position on the applicable scoring track.

A player triggers a Holi festival whenever he moves one of his markers onto or over a Holi tile. In this case, he first completes his game turn; after that, all players receive little festival gifts according to the side of the Holi tile.

Over the course of the game, a Holi festival can be triggered three times overall.

Front side: All the front sides of the Holi tiles are identical. The rule for all three tiles is: When a Holi festival has been triggered at one of the tiles, the active player takes one die per color from the supply at the end of his turn, rolls all four dice and puts them on the activated Holi tile. (If a color is not available at this moment, the active player chooses a die in a different color and adds it to the others.)

After that, these dice are distributed to all players as follows:

The player who is furthest behind on the track where the Holi festival has been triggered selects one die from the activated Holi tile. Then the player who is next-to-last on that track chooses one die, and so on, for all players. In case two players share the same space, what matters is who is further behind on the other track. If both players are tied on both tracks, then the player whose turn is furthest from the start player chooses first. Any leftover dice (in the 2- or 3-player game) are returned to the supply. Players put the dice they have gotten directly on their Kali statue board without rolling the dice again.

In addition, the first player to take a die obtains the activated Holi tile. He may use the Holi tile at any time during the further course of the game to **change the color of one die to any other color** (the number stays the same). Once used, the Holi tile is removed from the game.

Example: Rajesh has moved over the first Holi tile on the money track. After he has finished his turn, he rolls 4 dice in different colors. Leila and Mira both have only 7 money at this moment. Since Leila is at 0 on the fame track, whereas Mira has already collected 2 fame points, Leila is the first to select a die. She chooses the green die. Mira takes the blue die. Finally, Rajesh picks the orange die. Then he puts the last remaining die back into the supply. Leila takes the Holi tile off the track and keeps it next to her province board for future use.

Later in the game, when she wants to acquire a blue province tile but has just one blue die and one orange die, she uses the Holi tile in order to turn the orange "6" into a blue "6". She gives up both dice and the Holi tile and takes the blue province tile. The Holi tile is now removed from the game.

Back sides: Each Holi tile has an individual back. When a player activates a Holi tile, the festival gifts are distributed as follows:

The player who is in the fourth position on the applicable track may choose 1 bonus from all 4 options offered. The player in the third position may choose one bonus from the bottommost 3 options; the second player on the track may choose from the bottommost 2 options, and the player who has activated the tile gets the gift at the very bottom. If there are shared spaces, they are resolved as described above.

In the 3-player game, the bonus indicated under (4.) is not up for selection, and in the 2-player game, the bonuses listed under (4.) and (3.) are not available.

Besides this, the last player on the track obtains the activated Holi tile, so that he can use it during the further course of the game in the way described above.

The festival gifts in detail

Receive the following bonus:



- **4th position on the track**

Receive either 1 boat move or 3 money or 1 die of your choice or 1 fame point.

- **3rd position on the track**

Receive either 3 money or 1 die of your choice or 1 fame point.

- **2nd position on the track**

Receive either 1 die of your choice or 1 fame point.

- **1st position on the track**

Receive 1 fame point.

Use 1 palace action:



- **4th position on the track**

Use the Dancer or Raja Man Singh or the Portuguese or the Yogi.

- **3rd position on the track**

Use Raja Man Singh or the Portuguese or the Yogi.

- **2nd position on the track**

Use either the Portuguese or the Yogi.

- **1st position on the track**

Use the Yogi.

Obtain 1 special yield from your province board:



- **4th position on the track**

Choose from the colors brown, red, yellow, and white.

- **3rd position on the track**

Choose from the colors red, yellow, and white.

- **2nd position on the track**

Choose either the color yellow or white.

- **1st position on the track**

Obtain the yield from a white yield space/yield tile from your province board.

The spaces/tiles can already be connected to your road network, but they don't have to be (consequently, this Holi tile can enable a player to obtain a particular yield twice during the course of the game).

Note: If you do **not** play the **Navaratnas variant**, put the yellow, red, and brown yield tiles – in addition to the white ones – face down on the gameboard, according to the number of players. Later on, you may draw one tile each from this supply, and, depending on your position on the track, immediately score for it. Once used, these tiles are put aside.

COW EXPANSION

Even back in the Vedas, the oldest Indian scriptures, the cow was described as the incarnation of earth and a creature that made wishes come true. If you invest in one (or more) of the four special "Sacred Cow" tiles, you can expect richer yields for your market actions - provided you are efficient in business.

Permanent gain:



- For orange, purple, and green, you get +1 money for each good of the respective kind when you carry out a market action or build markets in your province.

Example: You have the orange tile from the Cow Expansion in your province.



CONTENTS

4 "Sacred Cow" province tiles (1x per color)



USE IN THE GAME

Earn more money through your markets.
Mix the tiles into the applicable cow stack.



To acquire one of these tiles, you need to carry out the building action, as usual. The costs for one of these tiles are **two dice of the same color (the color matching the tile) with any numbers**. Each of these tiles grants you an immediate benefit and a permanent gain as soon as you have placed it in your province.

Immediate benefit:

The immediate benefit is the same for all four tiles: Get 1 money for each tile in your province that contains at least one market (including the just-placed tile).

Note: If the Black Market (from the Tiger Expansion in Goodie Box 1) is located in your province, you get 1 money for this as well.

Every time you buy an additional tile with a spice market and place it in your province, you get 1 money more than indicated. And whenever you score for one or more spice markets during a market action, you get +1 money per spice market. If you go to a market for goods of one kind, for example, and score for 3 spice markets with the values 2, 2, and 3, you get 3 money (1 per spice market) in addition to the 7 money - i.e., 10 money in total.



- For blue, you are allowed to score for any **one** good of the same kind as if it were a different one if you sell assorted goods. For instance, you could score for 1 spice market and 2 silk markets at the assorted goods market if you don't have tea.

CONCERNING THE MASTER BUILDER

Overbuild – Cow tiles can be built on top of any laid-out tile (except for Mango villages, Shalimar gardens, and wilderness) if you give up one additional die with any number in the color of the cow tile.

Being overbuilt – Cow tiles may be overbuilt with any other province tile. To do so, you have to give up one additional die with any number in the color of the province tile (for Mango villages, it has to be a die in any color with the number "5").

THE BLESSINGS OF KEDARNATH

If you undertake the long and hard ascent to the Kedarnath Temple, you will be blessed with useful things for your earthly existence as a raja or rani.

CONTENTS

1 double-sided "Kedarnath Temple" board

1 brown yield tile



SET-UP

Choose the side of the Kedarnath board you want to use for play, and put it on the applicable place of the gameboard.



USE IN THE GAME

Visit the temple and choose a divine blessing.

Place your worker at the temple and receive one blessing from an unoccupied row of your choice, that means, from a karma level that currently has no karma cubes.

Front side:



- **Level 3:** Get 1 karma and any one die from the supply.
- **Level 2:** Get 1 karma and 1 upgrade of a building type of your choice.

• **Level 1:** Get 1 karma and 3 money.

• **Level 0:** Get 1 karma and 1 fame point.

Example: Leila places a worker on the temple space. Since all karma cubes are still at level 1, Leila can choose from the other three levels. She opts for level 2, moves her karma cube one level up, and upgrades the mills.

When Rajesh, in a later round, places his worker on the temple space, only level 0 is unoccupied at that moment. So, he has no choice; he gets 1 karma and advances one space on the fame track.

Note: If, in a four-player game, there is a cube on each karma level, nobody can place a worker on the action space of the Kedarnath Temple, since none of the rows is unoccupied.

Back side:



- **Level 3:**

Get 1 karma and 1 yield tile. If you do **not** play the **Navaratnas variant**, instead of putting a yield tile of your choice in your province, draw a face-down white yield tile and immediately score for it.

- **Level 2:** Score for any 2 markets.

- **Level 1:** Receive 1 boat move.

- **Level 0:** Earn 1 victory point for each karma that you have at this moment.



When you score for the yield tile (by connecting it in the Navaratnas variant or as a festival gift at the Holi festival), you get 3 money for each karma level your cube has reached (9 money maximum). If you have one of your own workers on the action space of the temple at the moment when you score for the tile, you get 5 money per karma level (that means, 15 money maximum).

THROUGH THE WILDS OF GANGESTAN

A dispatch from the Great Mogul arrives from the capital, saying that you have to exert more influence in the more barren regions of the province. For this task, you'll obtain a small initial aid, depending on the type of terrain.

CONTENTS

4 "Wilderness" province tiles

Front



Back

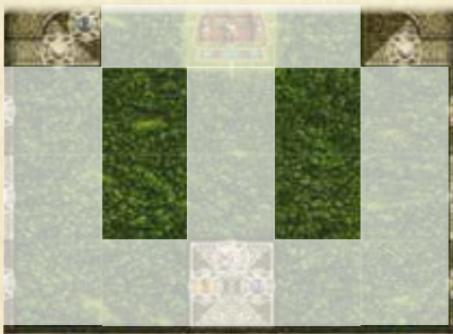


USE IN THE GAME

You start the game with slightly modified preconditions.

preconditions. First, set up the entire game and determine the starting player, as usual. Then take the 4 wilderness tiles and mix them face down. Each player draws one of them. If there are any tiles left, they are removed from the game.

After that, place your wilderness tile in any way on one of the 4 interior spaces (i.e., spaces without a connection to the edge of the province board) and receive an immediate benefit.



From now on, you can connect this tile via a road to the residence. Once you manage to do so, you have developed it and can expand your road network from there – for instance, in order to get to the special yields at the edge of the province board more quickly.

The wilderness tiles show a specific road segment, plus a bonus that you immediately gain as soon as you have placed the tile in your province:

Waterfall:



- **Road segment:** bend

Immediate benefit: Take any one die from the supply, roll it and put it on your Kali statue.

Mountains:



- **Road segment:** straight

Immediate benefit: Draw a white yield tile, turn it over, and take the yield indicated.

(If you play the **Navaratnas variant**, put the white yield tiles initially face down on the board and only now turn them over.)

Swamp:



- **Road segment:** fork

Immediate benefit: If you like, you may exchange one of your dice for any new die from the supply. Roll the new die and put it on your Kali statue (instead of the old die).

Desert:



- **Road segment:** intersection

Immediate benefit: Move your karma cube one level up.

CONCERNING THE MASTER BUILDER

Wilderness tiles cannot be overbuilt.



Concerning the "Ashoka Pillar" tile

(Tiger expansion, Goodie Box 1) and the **river tile** (Ganga Module 3): The wilderness tile counts as a province tile and thus also gives you 1 money if connected to the residence.

THE ROADS OF THE MOGUL EMPIRE

If you invest well in expanding the road network of the Mogul Empire, you'll promote the prosperity and security in your province. This can give you additional lucrative earnings and – due to the Great Mogul's benevolence – better conditions for using the master builder.

CONTENTS

1 double-sided road board

3 flags with 3 stands
(to be put together before first use)



SET-UP

At the beginning of the game, choose the side of the road board you want to use for play, and put it on the applicable place of the gameboard. Keep the 3 flags as a supply next to the gameboard.



USE IN THE GAME

Get 1 money for each road to your residence, plus 1 flag in order to be able to relocate tiles that are overbuilt later on. Back side: Earn additional income through die roll and road network. If you use the front side of the road board, the action space doesn't cost anything. If you use the back side, it costs you any one die in order to place a worker there – but in return, you have a chance to generate additional income with your die roll.

The following two rules apply to both sides of the board:

- Money for the roads to the residence

When you place your worker on the road board, you immediately get **1 money** (3 money maximum) for each

province tile that you have placed **adjacent to your residence**, so that the road end of the residence is continued on this side.



- Obtain a flag

Additionally, you obtain one of the 3 flags of the Great Mogul – provided there are any left in the supply. Once you have received a flag of the Great Mogul, you store it on your Kali statue for the time being. On a later turn, you can place it if you use the function of the master builder. The flag serves to extend the master builder action: As described in the basic game, you use the master builder to overbuild a tile already lying in your province with a new tile. But now, you may pull out the overbuilt tile from under the newly-placed one and immediately place it on an unoccupied space anywhere else on your board (in compliance with the road rule). Then put the flag on the relocated tile.

You may not score again for the newly placed **old tile**. However, you gain **special yields connected to your road network**, if applicable.

The flag remains in your province until the end of the game. Consequently, this tile can no longer be overbuilt. The newly placed tile may be overbuilt, though.

Example: Leila uses the master builder with a flag. She returns one die with a "5" to the supply, plus a second green die with a "4." Then she takes a green tile from the tiger stack, uses it to overbuild a market in her province, and scores for the tiger tile.



She gains fame points for the two buildings depicted on the tile. After that, she pulls out the market tile from under the tiger tile and places it on an unoccupied space on her province board. She puts the flag on the market tile. Right now, it doesn't give her any additional money.



But since she has placed it in such a way that it is connected to the "2 dice" special yield at the edge of her province board, she may pick any 2 dice from the supply. (The market can still be used during the further course of the game.)

Note: Even if there are no flags left in the supply, you can still place a worker on the road board in order to generate money.

Back side:

Additional income depending on the die roll



If you play on the back side of the road board, you can use the action space only if you have (at least) one die.

After you have placed a worker on the action space of the road board, roll one of your dice. As described above, you get 1 money for each road connected to the residence (3 money maximum), plus a flag (if there are any left). In addition, you get **2 money for each province tile with a specific kind of road, depending on your die roll:**



- If you roll a "1" or a "6": 2 money for each straight,
- If you roll a "2" or a "5": 2 money for each bend,
- If you roll a "3": 2 money for each fork,
- If you roll a "4": 2 money for each intersection in your province.

Once used, the die goes back to the general supply.

Example: Rajesh places a worker on the road board. His residence is connected to roads on all three sides, which gives him 3 money. Besides this, he obtains a flag. Then he rolls one of his dice; the result is a "3." That means that each fork in his province gives him 2 additional money. Since he has 4 forks, he gets another 8 money.

Note: The gemstone trader (from Goodie Box 1) is used as a normal worker here. The die-rolling result is determined by chance alone.

GANGA MODULE 3

"Everything flows and nothing abides; everything gives way and nothing stays fixed." The sacred river constantly changes its face and invites people to new journeys of discovery.

CONTENTS

17 river tiles



EXPLANATION

The new river tiles:



- Take one of your already-placed workers off the gameboard and **immediately without paying the placement cost** place him on an unoccupied space of your choice.



- You may score once again for one tile that is already lying in your province (money for markets, fame points for buildings, 1 Mango village, 1 Shalimar garden, etc.). Special yields connected to your road network are not scored a second time.



- For each karma you currently have, you get 2 money (i.e., 0 to 6 money).



- You may take 2 yield tiles. (In the basic game, you draw 2 white yield tiles face down and immediately receive the yields indicated; in the Navaratnas variant, you choose any 2 yield tiles and place them on color-matching spaces of your province board.)



- Get 1 money for each province tile that you have already placed in your province.



- You may score for any 3 markets.



- For each different color of the dice that are currently on your Kali statue, you may score for a market of your choice (i.e., 4 markets maximum). (The die you have given up for the river action is not included in that count.)



- For each different color of the dice that are currently on your Kali statue, you gain 1 fame point (i.e., 4 fame points maximum). (The die you have given up for the river action is not included in that count.)

USE IN THE GAME

Modify the river as you like.

Use the new river tiles, along with the 8 river tiles from the Ganga Module 1 of the basic game and, if you want, with the 2 river tiles from the Ganga Module 2 of the Goodie Box 1. These up to 27 river tiles allow you to not just partially shape the Ganges river to your liking but even create a completely new and highly variable river. Any leftover tiles are removed from the game.

Besides this, you can try out the following variants:

DRYING-UP SOURCES

Mix all river tiles from the Ganga Modules 1, 2, and 3, face down, and – beginning with the first space after the starting space of the boats – put one river tile **face up** on each of the printed round river spaces. The last (oval) river space is not covered with a river tile. When a player leaves a river tile during the game, he turns it over to its blue back side (without a bonus function). This river space can no longer be used by subsequent players for the rest of this game, and it is no longer included in the count for the movement of the boats. This way, the river course becomes shorter and players who are lagging behind can catch up more easily. However, there will be fewer and fewer river spaces available over time.



Note for the Navaratnas variant and Holi gift: For this yield tile, covered spaces are included in the count. So you can still gain up to 8 fame points, as usual.

MYSTERIOUS WATERS

Mix all river tiles from the Ganga Modules 1, 2, and 3, face down, and – beginning with the first space after the starting space of the boats – put one river tile **face down** on each of the printed round river spaces. The last (oval) river space is not covered with a river tile. When a player ends up on such a face-down river tile, he turns it over to its front side and gets

1 money in addition to the benefit from the revealed river tile. Face-up tiles can also be used by other players in the usual manner. A player who ends up on a face-up river tile does not get any additional money, though.

When a boat simply passes a face-down river space, the tile is not revealed.



Note: With the "Ganges Dolphin" river tile (from Goodie Box 1), you can use only unoccupied face-up river tiles. If the Ganges Dolphin is the first river tile to be revealed or if it is turned over when all face-up river tiles are occupied, the player concerned may turn a face-down river tile over to its front side and receive the benefit from this river tile; plus, he gets 1 additional money for revealing the tile.

Example: *The first river tile that Leila reveals is the Ganges Dolphin. Since there are no other face-up river tiles there at this moment, she reveals another tile a few spaces ahead. The tile depicts the Dancer. Leila stays on the Dolphin river space and obtains 2 dice of her choice and 1 yield tile as well as an additional 2 money for revealing 2 river spaces.*

When the Dolphin space is vacant sometime later, Rajesh moves his boat there. At this moment, all the other face-up river spaces are occupied by other players. Therefore, Rajesh reveals a face-down river tile three spaces ahead. The tile indicates, "Advance 1-3 spaces." Rajesh moves 3 spaces ahead and lands on the tile he just revealed. This allows him to advance another up to three spaces. He reveals a new river tile three spaces ahead. Yogi, and places his boat there. Rajesh gets 2 karma and 1 die of his choice, plus an additional 2 money for revealing 2 river spaces.

THE PINK ELEPHANT

Sometimes, the Maharani sets off with her favorite elephant to accompany her husband, the Great Mogul. Win her over and you will have a benefactor and can profit from her trips.

CONTENTS

1 pink elephant figure



SET-UP

Place the elephant figure on the outdoor terrace on the gameboard.



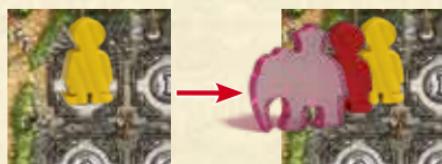
USE IN THE GAME

Get the opportunity to place one of your workers on an action space that has already been occupied by the starting player. When you place your worker on the outer terrace, you may reroll as many of your dice as you want, as usual, and take 2 money. Additionally, you may immediately take the pink elephant. This figure stays with you until another player uses the outer terrace action in one of the subsequent rounds; in this case, the pink elephant **immediately** switches to that player.

Once per round, the owner of the pink elephant may place one of his workers, along with the elephant, on a space that the current **starting player** has already occupied with one of his workers. Nevertheless, the owner of the pink elephant still has to pay possible costs, of course, in order to be allowed to carry out the applicable action.

The pink elephant can be used up to twice per round – however, by different players.

If the starting player himself is the owner of the pink elephant, he cannot use it for joining another worker on a space – be it one of his own workers or another player's worker.



Example: Rajesh is the current starting player. He has placed a worker with the Dancer at the palace. Leila also wants to visit the Dancer but, normally, she wouldn't be allowed to do so, because there is only room for one worker. But since she owns the pink elephant, she may add it, along with one of her workers, to Rajesh's figure at the palace. She gives up one die with a "2" and carries out the Dancer's palace action, as usual.



Note: If a player uses a **Shalimar garden** (Snake expansion, Goodie Box 1) or the **river tile** shown (Ganga Module 3) to take the worker back that had been placed together with the elephant, he puts the elephant next to his Kali, lying down. He may not use it again this round.

© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com
Authors: Inka & Markus Brand, HUCH!
Product manager: Britta Stöckmann
Distribution USA: R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

Illustration: Dennis Lohausen
Design: atelier 198, HUCH!
Translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

Manufacturer + Distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

R&R GAMES INCORPORATED | **THE GAMES YOU WANT TO PLAY!**

Warning! Not suitable for children under 3 years.
Small parts. Choking hazard.



RAJAS OF THE GANGES

LES COFFRES DU GRAND MOGHOL 2



Dans Les Coffres du Grand Moghol, vous trouverez de nouvelles mini-extensions pour enrichir et varier votre jeu de base Rajas of the Ganges !

Ce coffret (Goodie Box 2) contient les nouveaux modules suivants : Holi – Le Festival des Couleurs, Les Vaches Sacrées, Les Bénédictions de Kedarnath, Au travers des étendues sauvages du Gangestan, Les Routes de l'Empire Moghol, le Module Gange 3 (composé de nouvelles tuiles Fleuve et de nouvelles règles), et L'Éléphant Rose.

Les modules sont compatibles entre eux. Pour commencer, nous vous conseillons de n'utiliser qu'un seul module à la fois. Plus tard, vous pourrez combiner les différents modules comme vous le souhaitez.

CONTENU

- ─ Holi – Le Festival des Couleurs
- ─ Les Vaches Sacrées (Extension Vaches)
- ─ Les Bénédictions de Kedarnath
- ─ Au travers des étendues sauvages du Gangestan
- ─ Les Routes de l'Empire Moghol
- ─ Module Gange 3
(composé de 17 tuiles Fleuve supplémentaires)
- ─ L'Éléphant Rose

HOLI – LE FESTIVAL DES COULEURS

Le Holi Festival est l'un des plus vieux festivals en Inde. Selon la région, il dure de 2 à 10 jours et est symbolique du « Jeu Divin » et du lissage (temporaire) des différences sociales.

Chaque fois qu'un joueur déclenche un Holi Festival, tous les joueurs en bénéficient, en fonction de leur position sur la piste de score correspondante.

CONTENU

3 tuiles Holi

Recto



Verso



MISE EN PLACE

Choisissez si vous souhaitez jouer avec le recto ou le verso des tuiles Holi, et placez les – le côté choisi face visible – sur les emplacements 20, 36 et 53 de la piste de gloire.

UTILISATION

Recevez des bonus en fonction de votre position sur la piste de score correspondante (gloire ou argent).

Un joueur déclenche un Holi Festival lorsque l'un de ses marqueurs s'arrête ou passe sur une tuile Holi. Dans ce cas, il termine dans un premier temps son tour de jeu ; ensuite, tous les joueurs reçoivent les bonus du Festival conformément aux indications de la tuile Holi concernée.

Au cours d'une partie, le Holi festival peut être déclenché seulement 3 fois.

Face Recto : Toutes les faces recto des tuiles Holi sont identiques. La règle pour les trois tuiles est : Lorsqu'un Holi Festival a été déclenché sur l'une des tuiles, le joueur actif prend, à la fin de son tour, un dé de chaque couleur dans la réserve, lance ces quatre dés et les place sur la tuile Holi active. (Dans le cas où une couleur ne serait pas disponible dans la réserve, le joueur actif choisit un dé d'une couleur différente et l'ajoute aux autres.)

Puis les dés sont répartis entre les joueurs de la manière suivante :

Le joueur le moins avancé sur la piste sur laquelle le Holi festival a été déclenché sélectionne un dé de la tuile Holi active. Puis c'est au tour de l'avant-dernier sur cette piste de choisir un dé, et ainsi de suite. Dans le cas où deux joueurs sont à égalité sur la piste, on vérifie lequel est le moins avancé sur l'autre piste. Dans le cas où les deux joueurs se trouvent là aussi sur le même espace, celui qui est assis le plus loin du premier joueur prend d'abord un dé. Tout dé restant (dans une configuration à 2 ou 3 joueurs) est remis dans la réserve. Les joueurs placent sur leur plateau Statue de Kali le dé qu'ils ont obtenu sans en modifier la valeur.

De plus, le premier joueur à prendre un dé obtient la tuile Holi active. Il peut utiliser cette tuile à n'importe quel moment de la partie pour **changer la couleur d'un dé** (sans en modifier la valeur). Une fois utilisée, la tuile Holi est retirée du jeu.

Exemple : Rajesh a dépassé la première tuile Holi sur la piste d'argent. À la fin de son tour, il lance 4 dés de couleurs différentes. Leila et Mira ont toutes les deux 7 unités d'argent. Comme Leila est sur la position 0 sur la piste de gloire, alors que Mira a déjà collecté 2 points de gloire, Leila est la première à sélectionner un dé. Elle choisit le vert. Mira prend le bleu. Enfin, Ragjesh prend le dé orange. Puis il remplace le dé restant dans la réserve. Leila retire la tuile Holi et la garde près de son plateau pour un usage futur.

Plus tard dans la partie, alors qu'elle désire acquérir une tuile Province bleue, mais ne possède qu'un dé bleu et un orange, elle utilise la tuile Holi afin de transformer le dé orange « 6 » en un dé bleu « 6 ». Elle défaisse les deux dés ainsi que la tuile Holi et prend la tuile Province bleue. La tuile Holi est retirée du jeu.

Faces Verso : Chaque tuile Holi a une face verso différente. Lorsqu'un joueur active une tuile Holi, les bonus du festival sont distribués ainsi :

Le joueur en quatrième position sur la piste concernée peut choisir un bonus parmi les 4 options offertes. Le joueur en troisième position peut choisir un bonus parmi les trois options les plus basses ; le second joueur sur la piste peut choisir parmi les deux options les plus basses, et le joueur qui a activé la tuile reçoit le bonus le plus bas. Dans le cas où des joueurs partageraient le même espace sur la piste, résolvez l'égalité comme décrit plus haut.

Dans une configuration à 3 joueurs, le bonus indiqué à hauteur du chiffre (4.) n'est pas disponible. De la même manière, dans une configuration à 2 joueurs, les bonus indiqués à hauteur des chiffres (4.) et (3.) ne sont pas disponibles.

De plus, le dernier joueur sur la piste obtient la tuile Holi active, et peut ainsi l'utiliser à tout moment dans la partie, de la façon décrite plus haut.

Bonus du festival, en détails

Recevez les bonus suivants :



- **4e position sur la piste**

Recevez 1 déplacement sur le fleuve, ou 3 unités d'argent, ou 1 dé de votre choix, ou 1 point de gloire.

- **3e position sur la piste**

Recevez 3 unités d'argent, ou 1 dé de votre choix, ou un point de gloire.

- **2e position sur la piste**

Recevez 1 dé de votre choix, ou un point de gloire.

- **1re position sur la piste**

Recevez un point de gloire.

Utilisez une action du palais :



- **4e position sur la piste**

Utilisez la Danseuse, ou le Raja Man Singh, ou le Portugais, ou le Yogi.

- **3e position sur la piste**

Utilisez le Raja Man Singh, ou le Portugais, ou le Yogi.

- **2e position sur la piste**

Utilisez le Portugais ou le Yogi.

- **1re position sur la piste**

Utilisez le Yogi.

Recevez un revenu spécial de votre plateau Province :



- **4e position sur la piste**

Choisissez entre les couleurs Marron, Rouge, Jaune et Blanc.

- **3e position sur la piste**

Choisissez entre les couleurs Rouge, Jaune et Blanc.

- **2e position sur la piste**

Choisissez la couleur Jaune ou Blanc.

- **1re position sur la piste**

Obtenez le revenu d'un espace de revenu spécial/tuile Revenu Blanc de votre plateau Province.

Les espaces/tuiles peuvent être déjà connectés à votre réseau de routes, mais ce n'est pas une obligation (ainsi, cette tuile Holi peut permettre à un joueur d'obtenir un même revenu spécial deux fois durant la partie).

Note : Si vous n'utilisez **pas** la variante des Navaratnas, placez les tuiles Revenu jaune, rouge et marron – en plus des blanches – face cachée sur le plateau de jeu, selon le nombre de joueurs. Plus tard, vous pouvez piocher dans cette réserve en fonction de votre position sur la piste et marquer immédiatement les points associés. Après utilisation, ces tuiles sont retirées du jeu.

EXTENSION VACHE

Même dans les Védas, les plus anciennes écritures indiennes, la vache était décrite comme l'incarnation de la terre et une créature qui exaucait les souhaits. Si vous investissez dans une (ou plusieurs) des quatre tuiles spéciales « Vache sacrée », vous pouvez vous attendre à des revenus plus élevés pour vos actions sur le marché, à condition que vous soyez doué en affaires.

Gain permanent :



- Pour and , and , vous gagnez +1 unité d'argent pour chaque marchandise du type concerné lorsque vous effectuez une action de marché ou construisez des marchés dans votre province.

Exemple : vous avez sur votre plateau Province la tuile orange de l'extension Vache.



CONTENU

4 tuiles Province « Vaches Sacrées » (1x par couleur)



UTILISATION

Gagnez plus d'argent grâce à vos marchés.

Mélangez les tuiles Vache avec celles de la pile de même couleur.



Pour acquérir une de ces tuiles, vous devez réaliser l'action de construction. Le coût d'acquisition de chacune de ces tuiles est de **deux dés de même couleur (celle de la tuile) de n'importe quelle valeur**. Chacune vous apporte un bénéfice immédiat ainsi qu'un gain permanent dès qu'elle est placée sur votre plateau Province.

Bénéfice immédiat :

Le bénéfice immédiat est identique pour ces 4 tuiles : gagnez 1 unité d'argent pour chaque tuile de votre plateau Province contenant au moins un marché (incluant cette tuile).

Note : Si le marché noir (inclus dans l'extension du Tigre de la Goodie Box 1) est présent sur votre plateau Province, vous gagnez également 1 unité d'argent.

Chaque fois que vous achetez une nouvelle tuile contenant un marché aux épices et que vous la placez sur votre plateau Province, vous gagnez 1 unité d'argent de plus qu'indiqué. Et chaque fois que, pendant une action de marché, vous marquez des points pour un ou plusieurs marchés aux épices, vous obtenez +1 unité d'argent par marché aux épices. Si, par exemple, vous vous rendez dans un marché avec marchandises identiques et que vous activez 3 marchés aux épices avec les valeurs 2, 2 et 3, vous obtenez 3 unités d'argent (1 par marché d'épices) en plus des 7 - c'est-à-dire 10 au total.



- Pour , si vous vendez des marchandises variées, vous pouvez marquer les points d'**une** de vos marchandises identiques comme si elle était différente. Par exemple, vous pourriez marquer les points pour 1 marché aux épices et 2 marchés proposant de la soie s'il vous manquait du thé.

À PROPOS DU MAÎTRE BÂTISSEUR

Recouvrir une tuile Province – Les tuiles Vache peuvent recouvrir n'importe quelle tuile posée (sauf le Village au Manguier, les Jardins de Shalimar et les Provinces sauvages) en défaussant un dé supplémentaire de la couleur de la tuile Vache, peu importe sa valeur.

Recouvrir une tuile Vache Les tuiles Vache peuvent être recouvertes par n'importe quelle autre tuile Province. Pour ce faire, défaussez un dé supplémentaire de la couleur de la tuile de province, peu importe sa valeur (pour le Village au Manguier, le dé doit être de valeur « 5 », peu importe la couleur).

BES BÉNÉDICTIONS DE KEDARNATH

Ceux qui entreprennent la difficile ascension vers le temple de Kedarnath sont bénis avec des choses utiles pour leur existence terrestre en tant que Raja ou Rani.

CONTENU

1 plateau double-face Temple de Kedarnath

1 tuile Revenu marron



MISE EN PLACE

Choisissez la face du plateau Kedarnath sur laquelle vous souhaitez jouer, et placez-le sur la zone prévue sur le plateau de jeu.



UTILISATION

Visitez le temple et choisissez une bénédiction divine.

Placez votre ouvrier sur le temple et recevez une bénédiction d'une ligne inoccupée de votre choix, c'est-à-dire d'un niveau de karma sur lequel il n'y a actuellement aucun cube Karma.

Face Recto :



- Niveau 3 :** Gagnez 1 karma ainsi qu'un dé au choix de la réserve.
- Niveau 2 :** Gagnez 1 karma et 1 amélioration sur le bâtiment de votre choix.

Niveau 1 : Gagnez 1 karma et 3 unités d'argent.

Niveau 0 : Gagnez 1 karma et 1 point de gloire.

Exemple : Leila place un ouvrier sur l'emplacement du temple. Comme tous les cubes karma sont encore au niveau 1, Leila peut choisir parmi les trois autres niveaux. Elle opte pour le niveau 2, déplace son cube karma d'un niveau vers le haut, et améliore le Moulin.

Quand Rajesh, plus tard dans la partie, place son ouvrier sur l'emplacement du temple, seul le niveau 0 est inoccupé. De ce fait, il n'a pas le choix ; il gagne 1 karma et avance d'un cran sur la piste de gloire.

Note : Si, dans une partie à 4 joueurs, chaque niveau de karma est occupé par un cube, placer un ouvrier sur l'emplacement du temple de Kedarnath est impossible.

Face Verso :



- Niveau 3 :** Gagnez 1 karma et une tuile Revenu. Si vous n'utilisez pas la variante des Navaratnas, au lieu de placer une tuile Revenu de votre choix dans votre province, piochez une tuile blanche face cachée et gagnez immédiatement le bonus correspondant.

- Niveau 2 :** Activez 2 marchés de votre choix.
- Niveau 1 :** Avancez d'une case sur le fleuve.
- Niveau 0 :** Gagnez le nombre de points de gloire correspondant à votre niveau de karma actuel.



Lorsque vous marquez les points de la tuile Revenu (en la connectant dans la variante des Navaratnas ou en tant que bonus lors d'un festival Holi), vous obtenez 3 unités d'argent pour chaque niveau de karma que votre cube a atteint (9 unités d'argent maximum). Si l'un de vos ouvriers est positionné sur le temple au moment où vous déclenchez cet effet, vous gagnez 5 unités d'argent par niveau de karma (c'est-à-dire 15 unités d'argent maximum).

AU TRAVERS DES ÉTENDUES SAUVAGES DU GANGESTAN

Une dépêche du Grand Moghol arrive de la capitale, vous demandant d'user de votre influence dans les régions les plus inhospitalières de la province. Pour cette tâche, vous obtiendrez une petite aide initiale, en fonction du type de terrain.

CONTENU

4 tuiles Province « Sauvages »

Recto



Verso

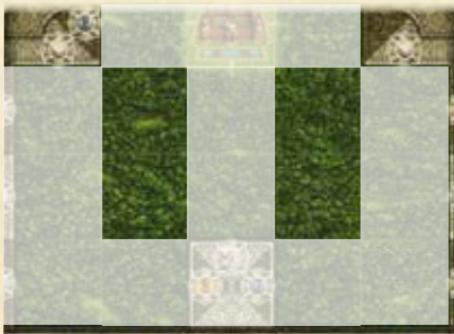


UTILISATION

Les conditions de départ sont légèrement modifiées.

Tout d'abord, mettez en place l'ensemble du jeu et déterminez le premier joueur, comme d'habitude. Ensuite, prenez les 4 tuiles sauvages et mélangez-les face cachée. Chaque joueur en tire une. S'il reste des tuiles, elles sont retirées du jeu.

Ensuite, placez votre tuile sauvage sur l'un des 4 espaces intérieurs (c'est-à-dire les espaces sans connexion avec la bordure de votre plateau Province) et recevez un bonus immédiat.



Désormais, vous pouvez relier cette tuile par une route à la résidence du Rajah. Une fois cette condition remplie, vous avez développé la tuile et vous pouvez étendre votre réseau routier à partir de celle-ci – par exemple, pour atteindre plus rapidement les revenus spéciaux en bordure du plateau Province.

Les tuiles sauvages comportent un segment de route spécifique, ainsi qu'un bonus que vous gagnez immédiatement après avoir placé la tuile dans votre province :

La Cascade :



- **Segment de route :** virage

Bonus immédiat : prenez n'importe quel dé de la réserve, lancez-le et placez-le sur votre plateau Statue de Kali.

Les Montagnes :



- **Segment de route :** droit

Bonus immédiat : piochez une tuile Revenu blanche, dévoilez-la, et percevez le revenu indiqué.

(Si vous jouez la variante **des Navaratnas**, mettez d'abord les tuiles Revenu blanches face cachée sur le plateau puis retournez-les seulement après.)

Le Marais :



- **Segment de route :** bifurcation

Bonus immédiat : si vous le souhaitez, vous pouvez échanger l'un de vos dés avec n'importe quel autre de la réserve. Lancez-le et placez-le sur votre plateau Statue de Kali.

Le Desert :



- **Segment de route :** intersection

Bonus immédiat : déplacez votre cube karma d'un niveau vers le haut.

À PROPOS DU MAÎTRE BÂTISSSEUR

Les tuiles sauvages ne peuvent pas être recouvertes.



A propos de la tuile « Pilier d'Ashoka »

(extension du Tigre, Goodie Box 1) et la tuile Fleuve (module Ganges 3) :

La tuile sauvage compte comme une tuile Province et, de ce fait, vous donne également 1 unité d'argent.



LES ROUTES DE L'EMPIRE MOGHOL

Si vous investissez bien dans l'extension du réseau routier de l'Empire Moghol, vous favoriserez la prospérité et la sécurité dans votre province. Cela peut vous procurer des revenus supplémentaires lucratifs et – grâce à la bienveillance du Grand Moghol – de meilleures conditions pour utiliser le maître bâtsisseur.

CONTENU

1 plateau Routes double-face

3 drapeaux avec supports
(à assembler avant la première utilisation)



MISE EN PLACE

En début de partie, choisissez quelle face du plateau Routes vous souhaitez utiliser, et placez-le sur la zone prévue sur le plateau de jeu. Gardez les 3 drapeaux en réserve à côté du plateau de jeu.



UTILISATION

Recevez 1 unité d'argent pour chaque route reliée à votre résidence et 1 drapeau, qui vous permettra par la suite de déplacer les tuiles recouvertes. Au verso : gagnez un revenu supplémentaire grâce au lancer de dé et à votre réseau routier. Sur la face recto du plateau Routes, l'utilisation de l'emplacement d'action ne coûte rien. Sur la face verso, il vous en coûte un dé de votre choix pour y placer un ouvrier – mais en retour, vous avez une chance de générer un revenu supplémentaire grâce à votre lancer de dé.

Les deux règles suivantes s'appliquent aux deux faces du plateau Routes :

• Argent pour les routes menant à la résidence

Lorsque vous placez votre ouvrier sur le plateau Routes, vous recevez immédiatement **1 unité d'argent** (3 au

maximum) pour chaque **tuile Province adjacente à votre résidence**, et prolongeant ainsi directement la route de la résidence.



• Obtenir un Drapeau

En outre, vous obtenez l'un des trois drapeaux du Grand Moghol (à condition qu'il en reste dans la réserve) et le stockez temporairement sur votre plateau Statue de Kali. Lors d'un prochain tour, vous pourrez le placer en utilisant l'action du Maître Bâtisseur. Le drapeau sert à prolonger son action : comme décrit dans le jeu de base, vous utilisez le Maître Bâtisseur pour recouvrir une tuile déjà présente dans votre province avec une nouvelle tuile. Dorénavant, vous pouvez retirer la tuile nouvellement recouverte et la replacer immédiatement sur un espace inoccupé n'importe où ailleurs sur votre plateau (conformément à la règle de connexion des routes). Ensuite, placez le drapeau sur cette tuile.

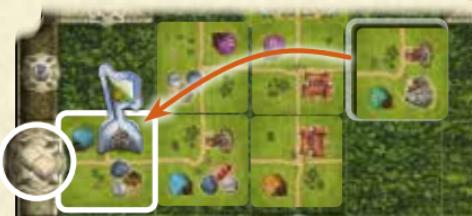
Vous ne pouvez pas marquer de nouveau les points de cette **ancienne tuile** lors de son déplacement sur votre plateau Province. En revanche, vous bénéficiez des éventuels **revenus spéciaux** qui se trouvent **connectés à votre réseau routier** du fait de ce déplacement.

Le drapeau reste dans votre province jusqu'à la fin de la partie. Par conséquent, cette tuile ne peut plus être recouverte. La nouvelle tuile posée, quant à elle, peut être recouverte.

Exemple : Leila utilise le maître bâtsisseur avec un drapeau. Elle défaisse un dé « 5 », plus un deuxième dé vert de valeur « 4 ». Elle prend ensuite une tuile verte de la pile Tigres, l'utilise pour recouvrir un marché dans sa province et score cette tuile.



Elle gagne des points de gloire pour les deux bâtiments représentés sur la tuile. Ensuite, elle retire la tuile marché placée sous la tuile Tigre et la pose sur une case inoccupée de son plateau Province. Elle place le drapeau sur cette tuile Marché. Pour l'instant, cela ne lui rapporte pas d'argent supplémentaire.



Mais comme elle l'a placé de manière à ce qu'elle soit reliée au revenu spécial « 2 dés » au bord de son plateau Province, elle peut choisir 2 dés dans la réserve. (Le marché représenté sur la tuile peut encore être utilisé pendant la suite du jeu).

Note : Même s'il ne reste aucun drapeau dans la réserve, vous pouvez toujours placer un ouvrier sur le plateau Routes afin de percevoir de l'argent.

Verso :

Revenus supplémentaires liés au lancer de dé



Si vous utilisez le verso du plateau Routes, vous ne pouvez utiliser l'emplacement d'action que si vous avez (au moins) un dé.

Après avoir placé un ouvrier sur l'emplacement d'action du plateau Routes, lancez un de vos dés. Comme décrit ci-dessus,

vous obtenez 1 unité d'argent pour chaque route connectée à la résidence (3 maximum), plus un drapeau (s'il en reste). De plus, vous recevez **2 unités d'argent pour chaque tuile Province avec un type de route spécifique**, en fonction du résultat de votre lancer de dé :



- Si vous obtenez 1 ou 6 : 2 unités d'argent pour chaque route droite,
- Si vous obtenez un 2 ou 5 : 2 unités d'argent pour chaque virage,
- Si vous obtenez 3 : 2 unités d'argent pour chaque bifurcation,
- Si vous obtenez 4 : 2 unités d'argent pour chaque intersection dans votre province.

Après utilisation, le dé retourne dans la réserve.

Exemple : Rajesh place un ouvrier sur le plateau Routes. Sa résidence est reliée aux routes des trois côtés, ce qui lui donne 3 unités d'argent. En plus de cela, il obtient un drapeau. Puis il lance un de ses dés, le résultat est un « 3 ». Cela signifie que chaque bifurcation de sa province lui donne 2 unités d'argent supplémentaires. Comme il a 4 bifurcations, il obtient 8 unités d'argent supplémentaires.

Remarque : le négociant en pierres précieuses (inclus dans la Goodie Box 1) est ici utilisé comme un ouvrier ordinaire. Le résultat du lancer de dé est déterminé par le seul hasard.

MODULE GANGE 3

« Tout coule et rien ne reste ; il n'y a qu'éternel devenir et changement. »

Le fleuve sacré change constamment de visage et invite à de nouveaux voyages.

CONTENU

17 tuiles Fleuve



EXPLICATIONS

Les nouvelles tuiles Fleuve :

- Retirez un de vos ouvriers d'un emplacement du plateau de jeu et placez-le **immédiatement sans payer le coût** sur un emplacement inoccupé de votre choix.
- Vous pouvez à nouveau marquer les points d'une tuile déjà présente dans votre province (argent pour les marchés, points de gloire pour les bâtiments, 1 Village au Manguier, 1 Jardin de Shalimar, etc.). Les revenus spéciaux connectés à votre réseau routier ne sont pas comptabilisés une deuxième fois.
- Pour chaque karma que vous avez, vous recevez 2 unités d'argent (soit 0 à 6 unités d'argent).



- Vous pouvez prendre 2 tuiles Revenu. (Dans le jeu de base, vous tirez 2 tuiles Revenu blanches face cachée et recevez immédiatement les revenus indiqués; dans la variante des Navaratnas, vous choisissez 2 tuiles Revenu et les placez sur des cases de couleur assortie de votre plateau Province).



- Recevez 1 unité d'argent pour chaque tuile Province que vous avez déjà placée dans votre province.



- Vous pouvez marquer des points pour 3 marchés de votre choix.



- Pour chaque couleur différente de dés présente sur votre plateau Statue de Kali, vous pouvez marquer les points d'un marché de votre choix (c'est-à-dire 4 marchés au maximum). (Le dé que vous avez utilisé pour l'action du fleuve n'est pas inclus dans ce décompte.)



- Pour chaque couleur différente de dés présente sur votre plateau Statue de Kali, vous gagnez 1 point de gloire (soit 4 points de gloire maximum). (Le dé que vous avez utilisé pour l'action du fleuve n'est pas inclus dans ce décompte.)



MISE EN PLACE

Modifiez le fleuve comme vous le souhaitez.

Utilisez les nouvelles tuiles Fleuve, ainsi que les 8 tuiles Fleuve du module Gange 1 inclus dans le jeu de base et, si vous le souhaitez, les 2 tuiles Fleuve du module Gange 2 inclus dans la Goodie Box 1. Ces 27 tuiles Fleuve vous permettent soit de modeler partiellement le Gange à votre goût, soit de le renouveler intégralement et/ou aléatoirement. Toutes les tuiles excédentaires sont retirées du jeu.

En outre, vous pouvez essayer les variantes suivantes :

SOURCES TARIES

Mélangez toutes les tuiles Fleuve des modules Gange 1, 2 et 3, face cachée, et – en commençant par la première case après la zone de départ des bateaux – placez une tuile Fleuve **face visible** sur chaque case ronde du fleuve. La dernière case (ovale) n'est pas recouverte. Lorsqu'un joueur quitte une tuile Fleuve pendant la partie, il la retourne sur sa face bleue (bonus non visible). Cette case ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie, et n'est plus comptabilisée lors du mouvement des bateaux. De cette façon, le cours du fleuve se raccourcit et les joueurs qui sont à la traîne peuvent rattraper plus facilement leur retard. Toutefois, les places disponibles sur le fleuve seront de moins en moins nombreuses au fil du temps.



Note pour la variante des Navaratnas et les bonus du Holi Festival : Pour cette tuile Revenu, les tuiles Fleuve face cachée sont incluses dans le décompte. Vous pouvez donc toujours gagner jusqu'à 8 points de gloire, comme d'habitude.

BAUX MYSTÉRIEUSES

Mélangez toutes les tuiles de rivière des modules Gange 1, 2 et 3, **face cachée**, et – en commençant par le premier emplacement après la zone de départ des bateaux – placez une tuile fleuve face cachée sur chacun des emplacement rond imprimés sur le fleuve. Le dernier emplacement du fleuve (ovale) n'est pas recouvert par une tuile fleuve. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une de ces tuiles face cachée, il la retourne face visible et reçoit **1 argent en plus du bonus de la tuile révélée**. Les tuiles face visible peuvent également être utilisées par d'autres joueurs de la manière habituelle. Un joueur qui se retrouve sur une tuile fleuve face visible ne reçoit cependant pas d'argent supplémentaire.

Lorsqu'un bateau passe simplement sur une tuile fleuve face cachée, la tuile n'est pas révélée.



Note : avec la tuile « Dauphin du Gange » (inclusa dans la Goodie Box 1), vous ne pouvez utiliser que des tuiles Fleuve face visible et inoccupées. Si le Dauphin du Gange est la première tuile Fleuve à être révélé ou s'il est retourné lorsque toutes les tuiles Fleuve face visible sont occupées, le joueur concerné peut retourner une tuile face cachée sur sa face visible et recevoir le bénéfice de cette tuile; de plus, il reçoit 1 unité d'argent supplémentaire pour avoir révélé la tuile.

Exemple : La première tuile Fleuve que Leila révèle est le Dauphin du Gange. Comme il n'y a pas d'autre tuile face visible à cet instant, elle retourne une autre tuile quelques espaces plus loin. Cette tuile représente la Danseuse. Leila reste sur l'emplacement du Dauphin et obtient 2 dés de son choix et 1 tuile Revenu, ainsi que 2 unités d'argent supplémentaires pour avoir révélé 2 tuiles Fleuve.

Quelques tours plus tard, l'emplacement du Dauphin devenu libre, Rajesh y déplace son bateau. À ce moment, toutes les autres tuiles Fleuve face visible sont occupées par d'autres joueurs. Par conséquent, Rajesh révèle une tuile Fleuve face cachée trois espaces devant lui. La tuile indique : « Avancez de 1 à 3 cases. » Rajesh avance de 3 cases et atterrit sur la tuile qu'il vient de révéler. Cela lui permet d'avancer de trois cases supplémentaires. Il révèle une nouvelle tuile Fleuve trois espaces plus loin, Yogi, et y place son bateau. Rajesh reçoit 2 karma et 1 dé de son choix, plus 2 unités d'argent supplémentaires pour avoir révélé 2 tuiles Fleuve.

L'ÉLÉPHANT ROSE

Parfois, la Maharani part avec son éléphant préféré pour accompagner son mari, le Grand Moghol. Gagnez sa généreuse amitié et profitez de ses voyages.

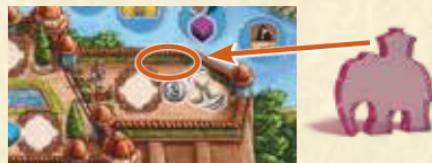
CONTENU

1 figurine d'éléphant rose



MISE EN PLACE

Placez la figurine de l'éléphant sur la terrasse extérieure sur le plateau de jeu.



UTILISATION

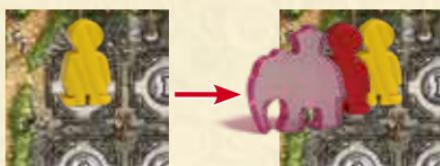
Vous pouvez placer un de vos ouvriers sur un emplacement d'action déjà occupé par le premier joueur. Lorsque vous placez votre ouvrier sur la terrasse extérieure, vous pouvez relancer autant de dés que vous le souhaitez, comme d'habitude, et prendre 2 unités d'argent. En outre, vous pouvez prendre immédiatement l'éléphant rose. Vous le conservez jusqu'à ce qu'un autre joueur choisisse à son tour l'action terrasse extérieure; dans ce cas, l'éléphant rose lui est **immédiatement** transmis.

Une fois par tour, le propriétaire de l'éléphant rose peut placer un de ses ouvriers, ainsi que l'éléphant, sur un emplacement déjà occupé par un ouvrier du **premier joueur** actuel. Néanmoins, le propriétaire de l'éléphant rose doit bien

entendu payer les frais éventuels afin de pouvoir effectuer l'action en question.

L'éléphant rose peut être utilisé jusqu'à deux fois par tour, mais par des joueurs différents.

Si le premier joueur est lui-même le propriétaire de l'éléphant rose, il ne peut pas l'utiliser pour rejoindre un autre ouvrier sur un espace — que ce soit un de ses propres ouvriers ou celui d'un autre joueur.



Exemple : Rajesh est le premier joueur. Il a placé un ouvrier sur le Danseur au palais. Leila veut également rendre visite au Danseur; en temps normal, elle ne serait pas autorisée à le faire, car il n'y a de place que pour un seul ouvrier. Mais comme elle détient l'éléphant rose, elle peut l'ajouter, avec un de ses ouvriers, sur le même emplacement que Rajesh au palais. Elle défausse un dé de valeur « 2 » et réalise l'action du Danseur, comme d'ordinaire.



Note: Si un joueur récupère l'ouvrier posé avec l'éléphant en jouant le **Jardin de Shalimar** (Extension Serpent, Goodie Box 1) ou cette **tuile Fleuve** (Module Ganges 3), il place l'éléphant couché à côté de son plateau Kali et ne pourra pas l'utiliser à nouveau durant ce tour.

© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com
Auteurs : Inka & Markus Brand, HUCH!

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

Illustrateur : Dennis Lohausen
Design : atelier 198, HUCH!
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction : J. Fargeaud

Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

