

# INKA BRAND RAJAS OF THE GANGES MARKUS BRAND



## DIE SCHATULLEN DES GROSSMOGULS

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

Diese Schatulle (Goodie-Box 1) enthält 3 zuvor im Rahmen des Brettspieladventskalenders und der Deutsche-Spielepreis-Goodie-Box in Kleinauflage publizierte Ganges-Module: Das Mango-Dorf, die Shalimar-Gärten (Schlangen-Erweiterung) und die Tiger-Erweiterung. Zusätzlich stehen euch die Module Die Schicksalsprobe und Der Edelsteinhändler zur Verfügung sowie je 2 neue Plättchen für das Mango-Dorf und den Fluss.

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.

## INHALT

- ▶ Ganga Modul 2 (2 neue Flussplättchen)
- ▶ Das Mango-Dorf (inkl. 2 neuer Dorfplättchen)
- ▶ Shalimar – die Schlangen-Erweiterung
- ▶ Die Tiger-Erweiterung
- ▶ Die Schicksalsprobe
- ▶ Der Edelsteinhändler

## GANGA MODUL 2

Der heilige Fluss Ganges ist für das Land und seine Bewohner eine wichtige Lebensader.

## VERWENDUNG IM SPIEL

### Verändere den Fluss mit zwei neuen Flussplättchen

Zur weiteren individuellen Gestaltung des Flusses stehen euch 2 neue Flussplättchen zur Verfügung.

Die beiden Flussplättchen „2 Aufwertungen“ und „Ganges-Delfin“ können in Kombination mit dem Ganga Modul des Basisspiels auf dem Fluss verteilt und genutzt werden, oder ihr modifiziert zwei Flussfelder eurer Wahl durch Überdecken.

## INHALT

2 neue Flussplättchen



Erhalte insgesamt zwei Aufwertungen für ein oder zwei Gebäudearten.



Wenn es dir gelingt, auf dem Feld des seltenen und scheuen Ganges-Delfins zu landen, darfst du ein in diesem Moment beliebiges **unbesetztes rundes Flussfeld** (vor oder hinter deinem Boot) wählen und erhältst den Gewinn dieses Feldes (nicht möglich bei dem letzten ovalen Feld des Flusses). Dein Boot bleibt dabei auf dem Feld des Ganges-Delfins stehen.

## DAS MANGO-DORF

Die Arbeiter vom Ganges können nun auch das malerisch am Fluss gelegene Dorf besuchen. Der Mangobaum in der Dorfmitte ist traditionell ein gesellschaftlicher Treffpunkt der Dorfgemeinschaft. Wenn ihr in eurer Provinz Dörfer errichtet habt, lohnt sich hier ein Besuch.

### INHALT

10 Provinzplättchen „Mango-Dorf“

1 Abdeckplättchen für den Plan – Vorderseite für 3 und 4 Spieler, Rückseite für 2 Spieler (vgl. Anzahl Mangos)



1 Ertragsplättchen

### VERWENDUNG IM SPIEL

Mischt die 10 Provinzplättchen „Mango-Dorf“ und legt sie als zwei offene 5er-Stapel neben die übrigen Provinzplättchen. Die Mango-Dorf-Plättchen können genau wie die übrigen Provinzplättchen über die Bauaktion erworben werden. Sie unterscheiden sich jedoch in Kosten und Ertrag.



**Kosten:** Um ein Dorfplättchen zu erwerben, müsst ihr einen Pasch abgeben, also zwei Würfel mit den gleichen Werten (z.B. zweimal eine 3), wobei die Würfelfarbe keine Rolle spielt.

**Ertrag:** Jedes Mango-Dorf-Plättchen bringt, wenn ihr es anbaut, spezielle Erträge:



◀ 1 Geld + 1 Würfel nach Wahl

1 Geld + 1 Aufwertung ➔



◀ 3 Geld + 1 Karma

1 Schiffsbewegung auf das nächste freie Flussfeld und den Gewinn erhalten ➔



◀ 2 Geld + 1 Würfel der entsprechenden Farbe



1 Ruhmespunkt + 1 weißes Ertragsplättchen nutzen: ➔



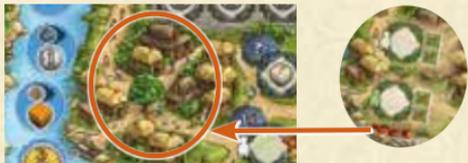
Im **Grundspiel** nimmst du ein verdeckt ausliegendes weißes Ertragsplättchen, erhältst den abgebildeten Ertrag sofort und legst dann das Ertragsplättchen auf Ablage.

In der **Navaratnas**-Variante wählst du ein in deiner Provinz ausliegendes weißes Ertragsplättchen (oder alternativ 2 Geld) und erhältst dessen Ertrag sofort. Das Plättchen selbst bleibt auf dem Provinztableau liegen.



◀ bis zu 2 beliebige Märkte in deiner Provinz werten (= max. 6 Geld)

Legt das Abdeckplättchen auf die entsprechende Stelle auf dem Spielplan.



Nun gibt es auch im Dorf ein Aktionsfeld (2 Spieler) bzw. zwei Aktionsfelder (3 – 4 Spieler). Wer hier einen Arbeiter einsetzt, darf bis zu 2 der Dörfer, die er in seiner Provinz liegen hat, noch einmal werten.

**Beispiel:** *Leila hat in ihrer Provinz das Dorf mit der Schiffsbewegung und das Dorf mit 2 Geld + 1 grüner Würfel. Wenn sie einen Arbeiter auf das Aktionsfeld Dorf stellt, darf sie ihr Boot auf das nächste freie Flussfeld bewegen, ihren Geldmarker 2 Felder vorrücken und 1 grünen Würfel aus dem Vorrat nehmen.*

Habt ihr mehr als 2 Dörfer in eurer Provinz, wählt ihr aus, welche beiden ihr noch einmal werten möchtet.

In der 3er- bzw. 4er-Partie darf jeder Spieler pro Runde nur maximal einen seiner Arbeiter im Dorf einsetzen.

### FÜR DIE NAVARATNAS-VARIANTE

Mischt das neue Ertragsplättchen zu Spielbeginn unter die braunen Plättchen. Wenn ihr es im weiteren Spielverlauf auf eurem



Provinztableau anschließt, rückt ihr pro Dorf, das sich in eurer Provinz befindet, 3 Felder auf der Geldleiste vor. Liegen z.B. im Augenblick des Anschließens 4 Dörfer in der jeweiligen Provinz, so gibt es dafür 12 Geld.

## HINWEIS ZUM BAUMEISTER

Mango-Dörfer dürfen nicht überbaut werden. Sie selbst können jedoch durch Abgabe einer weiteren 5 über jedes ausliegende Plättchen (außer Shalimar-Gärten und andere Mango-Dörfer) gebaut werden.

### SCHLANGEN-ERWEITERUNG

*Der unermüdliche Einsatz eurer Bevölkerung verschafft euch Ansehen und Reichtum und lässt eure Provinz aufblühen. Als Zeichen des Dankes, aber auch um euren gesellschaftlichen Status zu demonstrieren, ordnet ihr den Bau der Shalimar-Gärten an, einer prunkvollen Gartenanlage, mit der ihr euch und euren Untertanen ein Stück vom Paradies auf Erden schenken wollt. Eure Arbeiter werden sich durch besonderen Einsatz erkenntlich zeigen.*

*(„Shalimar“ bedeutet im Persischen so viel wie „Die reinste aller menschlichen Freuden“. Vom altpersischen Begriff für Garten „Paradaidha“ leitet sich das Wort Paradies in vielen europäischen Sprachen ab.)*

## INHALT

4 Provinzplättchen „Shalimar-Gärten“ (1 pro Farbe)



## VERWENDUNG IM SPIEL

Mischt die Plättchen in den jeweiligen Schlangen-Stapel.



Um eines dieser Plättchen zu erwerben, müsst ihr wie üblich eine Bauaktion durchführen. Die Kosten für eines dieser Plättchen sind ein Würfel beliebiger Augenzahl in der Farbe des Plättchens sowie ein beliebiger weiterer Würfel.

## BONUS

Jedes Shalimar-Plättchen zeigt eine Kreuzung und erlaubt dem Spieler, sofort nach dem Bau des Plättchens, einmalig einen beliebigen bereits eingesetzten eigenen Arbeiter wieder vom Spielplan zu sich zu nehmen. Diesen Arbeiter kann der Spieler später, wenn er wieder am Zug ist, erneut auf einem freien Aktionsfeld auf dem Spielplan einsetzen. Er verfügt in dieser Runde also über einen Extrazug. (Das durch das Zurückholen des Arbeiters frei gewordene Aktionsfeld darf von den Spielern in dieser Runde noch einmal genutzt werden.)

## FÜR DIE NAVARATNAS-VARIANTE

Wenn ihr einen eingesetzten Arbeiter vom Spielplan zurückholt, legt ihn rücklings auf euer Kali-Tableau. Setzt diesen Arbeiter erst ein, nachdem ihr in der laufenden Runde alle anderen Arbeiter eingesetzt habt.

Wenn ihr den zurückgeholten Arbeiter einsetzt und in dieser Runde

- weniger Arbeiter** habt als mindestens ein Mitspieler, also eigentlich jetzt ein Ertragsplättchen nehmen dürftet, weil ihr regulär keinen Arbeiter mehr zum Einsetzen hättet, nehmt zunächst wie üblich ein Ertragsplättchen aus dem Vorrat. Dann setzt ihr euren zurückgeholten Arbeiter ein.
- gleich viele oder mehr Arbeiter** habt als mindestens einer eurer Mitspieler, erhalten die betroffenen Mitspieler kein Ertragsplättchen aus dem Vorrat, wenn ihr den zurückgeholten Arbeiter einsetzt und die Mitspieler allein deshalb einen Zug weniger haben.

## HINWEIS ZUM BAUMEISTER

Shalimar-Gärten dürfen nicht überbaut werden. Sie selbst können jedoch über jedes ausliegende Plättchen (außer Mango-Dörfer und andere Shalimar-Gärten) gebaut werden, wenn zusätzlich ein Würfel beliebiger Augenzahl in der Farbe des Shalimar-Plättchens abgegeben wird.

## TIGER-ERWEITERUNG

Mit dieser Mini-Erweiterung erhaltet ihr 4 neue Provinzplättchen, die es euch ermöglichen, besondere Baumaßnahmen in eurer Provinz durchzuführen. Die Plättchen bringen euch einzigartige Vergünstigungen und Sonderfähigkeiten, um die euch die anderen Mächtigen des Landes beneiden werden.

### INHALT

4 Provinzplättchen (1 pro Farbe)



### VERWENDUNG IM SPIEL

Mischt die Plättchen in den jeweiligen Tiger-Stapel.



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

#### Ashokasäule

**Sofortnutzen:** Du erhältst 1 Geld pro Provinzplättchen, das bereits in deiner Provinz ausliegt (auch für die Ashokasäule selbst).



**Dauernutzen:** Jedes Mal, wenn du ein Karma nutzt, um einen Würfel auf die gegenüberliegende Seite zu drehen, darfst du das Ergebnis um +/- 1 verändern. Nutzt du z.B. 1 Karma für eine 2, darfst du den Würfel auf die 4, 5 oder 6 drehen.

#### Akbars Brücke

**Sofortnutzen:** Du darfst noch einmal den Gewinn vom dem Feld nehmen, auf dem sich dein Boot gerade befindet.



**Dauernutzen:** Jedes Mal, wenn du dein Boot bewegst, darfst du es 1 Feld weiterbewegen als angegeben (gilt sowohl für Würfel, als auch für den Portugiesen und den Bonus auf der Geldleiste).

#### Schwarzmarkt

**Sofortnutzen:** Du erhältst 2 beliebige Würfel aus dem Vorrat.



**Dauernutzen:** Jedes Mal, wenn du im Palast einen Balkon nutzt, darfst du 1 Würfel einer beliebigen Farbe in 2 Würfel in beliebigen Farben tauschen.

**Hinweis:** Der Sofortnutzen des Schwarzmarkts kann nicht erneut über eine Marktaktion aktiviert werden; ansonsten zählt der Schwarzmarkt jedoch als ein Marktplättchen, z.B. beim Flussfeld 1 Geld pro Markt.



#### Kaiserliche Fahne

**Sofortnutzen:** Du darfst noch einmal die Funktion eines Feldes nutzen, auf dem sich einer deiner Arbeiter gerade befindet (gib ggf. Würfel und/oder Geld dafür ab).



**Dauernutzen:** Jedes Mal, wenn du eine Palastaktion durchführen willst, darfst du dafür einen Würfel verwenden, dessen Augenzahl +1 oder -1 von der gewünschten Aktion abweicht. Mit einer 1 kannst du so z.B. auch zur Tänzerin oder zum Portugiesen.

### HINWEIS ZUM BAUMEISTER

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

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

## DIE SCHICKSALSPROBE

Wer die Schicksalsprobe erfolgreich meistert, wird von der Vorhersehung großzügig beschenkt werden.

### INHALT

8 Schicksalsplättchen (2 pro Spielerfarbe, eines für die Geldleiste und eines für die Ruhmesleiste)

#### Plättchen Ruhmesleiste



#### Plättchen Geldleiste



### VORBEREITUNG

Legt pro Spielerfarbe ein Schicksalsplättchen für die Geldleiste mit nach oben auf Feld 24 der Geldleiste. Legt pro Spielerfarbe ein Schicksalsplättchen für die Ruhmesleiste mit nach oben auf Feld 18 der Ruhmesleiste.

### VERWENDUNG IM SPIEL

Gib beim Überschreiten eines deiner Schicksalsplättchen zunächst Geld oder Ruhmespunkte ab und erhalte später (möglicherweise) ein Markt- oder Gebäudeplättchen kostenlos.



Ein Spieler, der auf der Ruhmesleiste Feld 18 erreicht oder überschreitet, muss zunächst je einen Ruhmespunkt abgeben für

- jeden Mitspieler, der sich auf der Ruhmesleiste hinter ihm befindet und
- jedes Provinzplättchen in der eigenen Provinz, auf dem mindestens ein Gebäude zu sehen ist.

Wenn der Ruhmesmarker des Spielers dadurch **hinter** sein Schicksalsplättchen auf der Ruhmesleiste fällt, wird sein Schicksalsplättchen umgedreht. Wenn sein Ruhmesmarker das Schicksalsplättchen nicht erreicht, kommt dieses sofort aus dem Spiel.

Erreicht bzw. überschreitet der Spieler das umgedrehte Schicksalsplättchen irgendwann erneut, darf er ein **Provinzplättchen mit Gebäude** aus dem **allgemeinen Vorrat (Tiger- oder Schlangenstapel) kostenlos** in seine **Provinz** legen (ohne Würfel oder Geld dafür abzugeben). Er bekommt die Ruhmespunkte für dieses Plättchen (sowie ggf. das Geld, wenn auch ein Markt auf diesem Plättchen ist), jedoch **nicht die eventuell angeschlossenen Sondererträge**. Danach kommt sein Schicksalsplättchen auf der Ruhmesleiste aus dem Spiel.

Fällt der Spieler beim Zurückziehen seines Ruhmesmarkers **direkt** auf das Schicksalsplättchen zurück, darf er das kostenlose Gebäudeplättchen sofort in seine Provinz bauen und entfernt anschließend das Schicksalsplättchen.



Entsprechend verfährt ihr mit dem Schicksalsplättchen auf Feld 24 der Geldleiste. Statt eines Plättchens mit Gebäude nehmt ihr ein **Provinzplättchen mit (mindestens) einem Markt** von einem Kuh- oder Schlangenstapel, wenn ihr das Schicksalsplättchen erreicht bzw. überschreitet und damit die Schicksalsprobe bestanden habt.

*Beispiel: Nachdem Rajesh einen seiner Arbeiter auf das Aktionsfeld „bis zu 3 verschiedene Märkte werten“ gestellt hat, darf er jetzt bis zu 3 unterschiedliche Märkte in seiner Provinz werten. Er entscheidet sich, nur seinen 2er-Teemarkt und seinen 3er-Seidenmarkt zu werten und auf das Geld für den 2er-Gewürzmarkt zu verzichten, um hinter seinen Schicksalsmarker zurückfallen zu können. Mit den 5 Geld überschreitet er das Schicksalsplättchen auf Feld 24 der Geldleiste und landet auf Feld 28. Es befinden sich in diesem Augenblick 2 Geldmarker anderer Spieler hinter ihm auf der Geldleiste, so dass er zunächst 2 Schritte zurückfällt. Außerdem besitzt Rajesh aktuell 3 Provinzplättchen, auf denen Märkte abgebildet sind. Dafür geht sein Geldmarker weitere 3 Schritte zurück, wodurch er auf Feld 23 landet – also hinter dem Schicksalsplättchen. Dieses dreht er um und lässt es auf Feld 24 liegen.*

*In einem späteren Zug überquert Rajesh Feld 24 erneut. Nun nimmt er sich kostenlos ein Plättchen mit Markt vom Kuh- oder Schlangenstapel, legt es in seine Provinz und erhält entsprechend Geld (aber keine angeschlossenen Sondererträge). Sein Schicksalsplättchen auf der Geldleiste legt er anschließend aus dem Spiel.*

**Hinweis:** Wenn ein Spieler Geldbeträge erhält (für Märkte, auf dem Fluss etc.), bekommt er sie immer in voller Höhe – d.h. man darf, wenn man z.B. 6 Geld auf dem Fluss oder durch ein Ertragsplättchen erhält, nicht nur 3 Schritte auf der Geldleiste vorangehen, um danach auf oder hinter das Schicksalsplättchen zu fallen. Etwas Flexibilität habt ihr jedoch – wie im obigen Beispiel – bei den Aktionsfeldern, auf denen ihr Sortenmärkte und gemischte Märkte werdet,

weil es hier eurer Entscheidung unterliegt, welche und wie viele Märkte ihr werten möchtet.

Ruhmespunkte werden immer vollständig angerechnet. Dies gilt auch für Fluss- und Ertragsplättchen sowie Provinzplättchen mit einem Gebäude und einem Markt oder mit zwei Gebäuden.

## DER EDELSTEINHÄNDLER

*Edelsteine und Juwelen – die Währung der Rajas und Maharadschas ... Wer seinen Ruhm entsprechend gemehrt hat, kann sich glücklich schätzen, wenn – vom Glanze dieses Ruhmes angelockt – ein Edelsteinhändler in seine Dienste tritt.*

## INHALT

4 Figuren „Edelsteinhändler“  
(besondere Arbeiter,  
1x pro Spielerfarbe)



## VERWENDUNG IM SPIEL

*Ersetzt im Laufe des Spiels einen eurer Arbeiter durch den Edelsteinhändler und gewinnt mehr Flexibilität beim Bezahlen mit Würfeln.*

Legt, wenn ihr das Spiel aufbaut, die Edelsteinhändler aller Spieler auf Feld 10 der Ruhmesleiste. Sobald ihr mit eurem Ruhmesmarker auf oder über das Feld gezogen seid, auf dem die Edelsteinhändler liegen, nehmt ihr den Händler eurer Spielerfarbe und stellt ihn zu eurer Kali-Statue. Gebt dafür von dort einen eurer normalen, in dieser Runde noch nicht eingesetzten Arbeiter ab (dieser kommt aus dem Spiel, da er durch den Edelsteinhändler ersetzt wird). Der Edelsteinhändler kann so noch in derselben Runde genutzt werden, in der ihr ihn bekommen habt.

(Erhaltet ihr den Edelsteinhändler im letzten Zug eurer Runde, nehmt ihr einen bereits eingesetzten Arbeiter aus dem Spiel und stellt den Edelsteinhändler an dessen Stelle.)

Ihr setzt den Edelsteinhändler wie einen normalen Arbeiter ein. Der Edelsteinhändler bringt euch beim Einsetzen jedoch folgenden Vorteil:

**(Max.) 1 im Zug des Edelsteinhändlers genutzter Würfel darf auf eine beliebige Augenzahl gedreht werden.**

Der Edelsteinhändler darf nur **einmal pro Runde** genutzt werden und kann z.B. nicht mit Hilfe der Shalimar-Gärten in derselben Runde zurückgeholt werden.

© 2019 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

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

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

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

**r&r**  
R&R GAMES  
INCORPORATED

THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

**HUCH!**