

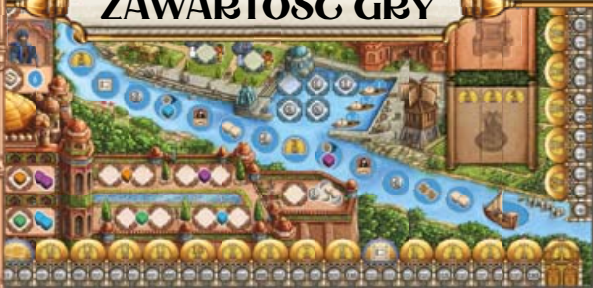
GANGES

Dla 2–4 graczy w wieku 12+

Indie. XVII wiek. Nad potężnym państwem panują Wielcy Mogolowie. Imperium zdobywa nowe ziemie i bogaci się dzięki handlowi herbatą, jedwabiem i przyprawami. Powstają imponujące budowle, takie jak Tadž Mahal czy Czerwony Fort wraz z zachwycającymi ogrodami i parkami, które zaimponują pokoleniom kilka wieków później.

W czasie, gdy imperium prawie osiągnęło swój największy rozmiar i jest w fazie względnej stabilności, gracze, wcielający się w radzów, zostają wezwani do spełnienia swoich ról jako czcigodni suwerenowie. Muszą ulepszyć swoje posiadłości, tworząc wspaniałe i bogate prowincje. Starają się znaleźć złoty środek między sławą a bogactwem, pamiętając przy tym o niebagatelnej roli karmy. Gracz z najlepszym wynikiem stanie się legendarnym przywódcą.

ZAWARTOŚĆ GRY



1 dwustronna plansza (dla 2 i 3–4 graczy)



4 plansze prowincji



4 planszki Kali



48 kości
(po 12 w każdym kolorze)



64 kafle prowincji
(po 16 w każdym kolorze)



24 pracowników
(po 6 w każdym kolorze)



4 łodzie
(po 1 w każdym kolorze)



4 znaczniki bogactwa
(po 1 w każdym kolorze)



1 słoń pierwszego gracza
(do złożenia przed pierwszą grą)



2 żetony blokujące
(używane w grze 3-osobowej)



4 żetony bonusu



20 drewnianych znaczników
(po 5 w każdym kolorze)



4 znaczniki sławy
(po 1 w każdym kolorze)



30 żetonów specjalnych
(8 białych, 9 żółtych, 6 czerwonych, 7 brązowych)

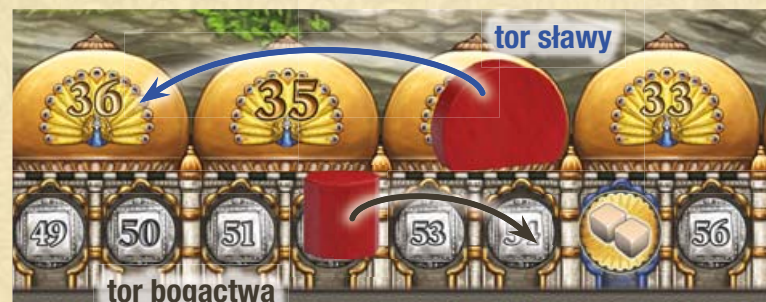


8 żetonów rzeki

CEL GRY

Wysyłasz swoich pracowników na różne pola akcji, aby zdobyć pieniądze i kości, które posłużą ci do rozbudowy własnej prowincji. W grze kości są najważniejszym zasobem, ale czynnik losowy nie determinuje zwycięstwa, bo każdy wynik rzutu można wykorzystać na wiele sposobów.

W grze są 2 tor punktacji – sławy i bogactwa, które biegną równolegle do siebie wokół planszy. Zdobywając sławę lub pieniądze, przesuwasz znacznik na odpowiednim torze. Znacznik sławy porusza się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a bogactwa – w przeciwnym. **Wygra gracz, którego znaczniki spotkają się lub miną na swoich torach.**



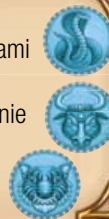
PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóż **planszę** na środku stołu odpowiednią stroną do góry (dla 2 lub 3–4 graczy). W grze 3-osobowej załóż wskazane pola **żetonami blokującymi**.



Umieść **48 kości** obok planszy w zasobach ogólnych.

Posortuj **kafle prowincji**: najpierw zgodnie z kolorami, a następnie symbolami rewersów (wąż, krowa, tygrys), tworząc 12 stosów. Każdy stos przetasuj oddzielnie i umieść odkryty obok planszy.



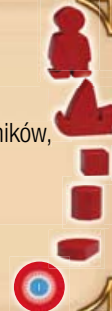
Potasuj **8 białych żetonów specjalnych** i umieść je w zakrytym stosie na planszy, na obrazku świątyni.



Odłóż do pudełka: żółte, czerwone i brązowe żetony specjalne oraz 8 żetonów rzeki (są używane w wariantach opisanych na końcu instrukcji).



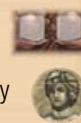
Rozdaj każdemu graczowi planszę prowincji i elementy w wybranym kolorze:
1 planszетkę Kali, 6 pracowników, 1 łódź, 5 drewnianych znaczników, 1 znacznik bogactwa, 1 znacznik sławy i 1 żeton bonusu.



Umieść po 1 swoim **pracowniku** na torze sławy (pole 15), torze bogactwa (pole 20) oraz na moście na rzece.



Weź **planszетkę Kali** i **planszę prowincji** i umieść je przed sobą podstawową stroną do góry (patrz obrazek obok).



Umieść swoich **3 pracowników** poniżej planszетки Kali.

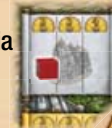
Umieść swoją **łódź** na polu startowym na rzece.



Umieść swój znacznik karmy na torze **karmy**, na polu 1.



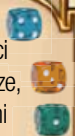
Umieść po 1 swoim **znaczniku usprawnienia** na pierwszym polu każdego z pergaminów.



Grę rozpoczyna gracz, który uzyskał na kościach najniższą sumę. W przypadku remisu rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł hinduską potrawę. Umieszcza słońia pierwszego gracza przed sobą i kładzie swój znacznik bogactwa na 3. polu toru bogactwa. Gracz po jego lewej stronie umieszcza swój znacznik bogactwa na polu 4, następny na 5 itd. Gracz, który jest ostatni w kolejce, zaczyna grę z największą ilością pieniędzy.



Każdy gracz bierze po 1 kości w każdym kolorze, rzuca wszystkimi i umieszcza je (wynikami do góry) na dowolnych pustych dłoniach na swojej planszетce Kali.



Umieść swój **żeton bonusu** na torze bogactwa, na pierwszym polu z bonusem (pole 12).



Umieść swój **znacznik sławy** na polu 0 na torze sławy.



PRZEBIEG GRY

Gra trwa kilka rund. Każdą rundę rozpoczyna gracz ze znacznikiem słońca. W swojej turze gracz umieszcza 1 pracownika na wolnym polu planszy, płaci ewentualny koszt i wykonuje przypisaną do tego pola akcję. Potem swoją turę wykonuje następny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozmieszczanie pracowników trwa aż do momentu, kiedy nikt już nie ma możliwości umieścić na planszy pracownika. Potem gracze zabierają swoich pracowników z planszy i rozpoczyna się nowa runda.

Pracownicy mogą być umieszczeni na następujących obszarach planszy:

- I. **W kamieniołomie** – aby zbudować budynek na swojej planszy prowincji.
- II. **Na rynku** – aby zdobyć pieniądze z targów zbudowanych na swojej planszy prowincji.
- III. **W pałacu Wielkiego Mogola** – w celu uzyskania różnych korzyści.
- IV. **W porcie** – aby przemieścić swoją łódź na rzece i dotrzeć do znajdujących się tam lukratywnych pól.

W kamieniołomie i w porcie pracownicy są zawsze układani obok siebie od lewej do prawej strony. Na rynku i w pałacu można zająć dowolne puste pole.

Dodatkowe akcje są także uruchamiane po dotarciu do odpowiednich pól na torach sławy i bogactwa oraz na planszy prowincji.

Rozmieszczanie pracowników i wykonywanie akcji

Rozmieszczanie pracowników przebiega w następującej kolejności:

1. Umieść pracownika na planszy.
2. Zapłać koszt akcji (jeżeli trzeba) – pieniędzmi lub kośćmi.
3. Wykonaj akcję.

Koszty: Niektóre pola są darmowe, za inne trzeba zapłacić pieniędzmi lub kośćmi. Wysokość opłaty jest pokazana na każdym polu akcji.



darmowa



1 moneta



1 kość

w odpowiednim kolorze

Na każdym polu akcji może znajdować się tylko 1 pracownik.

Wykorzystane kości zawsze odkładane są do zasobów ogólnych (nigdy nie umieszcza się ich na planszy).

Pieniądze w grze: Za każdym razem, gdy płacisz pieniądze za wykonanie akcji lub otrzymujesz pieniądze, oznaczasz to na torze bogactwa, przesuając znacznik o odpowiednią liczbę pól.

Jeśli twój znacznik znajduje się na polu 0, to znaczy, że chwilowo nie masz pieniędzy i nie możesz wykonać akcji ich wymagających. To samo tyczy się akcji, w których **płacisz kośćmi** – jeśli nie masz odpowiedniej kości, nie możesz wykonać danej akcji.



Kości są najważniejszym zasobem w grze. Za każdym razem, gdy otrzymasz kość z zasobów ogólnych, musisz nią rzucić i z tym wynikiem umieścić ją na swojej planszecie Kali. Wartość kości odpowiada wyrzuconej liczbie (od 1 do 6).

Uwaga! Możesz posiadać tylko tyle kości, ile rąk ma Kali – czyli **maksimum 10 w grze podstawowej**. Gdybyś miał otrzymać więcej kości, niż masz miejsca, to weź mniej kości lub odrzuć dowolną liczbę z tych już posiadanych, by zrobić miejsce na nowe.

Kości są zasobem ograniczonym – nie otrzymujesz danej kości, jeżeli nie ma jej w zasobach ogólnych.



I. Budowa (kamieniołom)

Umieść kafel prowincji w swojej prowincji i zdobądź za to punkty sławy lub pieniądze

1. Wyślij robotnika do kamieniołomu, płacąc 1–4 monety (w zależności od pola).
2. Następnie wybierz 1 z 12 widocznych kafli z zasobów ogólnych. Za kafelek dodatkowo musisz zapłacić kośćmi. W lewym górnym rogu kafła znajduje się symbol wskazujący kolor i minimalną wartość kości, które musisz odrzucić do zasobów ogólnych, aby wybudować dany kafelek. Możesz odrzucić kilka kości i zsumować ich wartości, ale wszystkie muszą być w żądanym kolorze. Możesz przepłacić, czyli na przykład za kafel z symbolem niebieskiej 7 możesz zapłacić dwoma niebieskimi kośćmi o wartościach 3 i 5.
3. Po zdobyciu kafła natychmiast umieść go na swojej planszy prowincji.



Przykład: Robert wysłał 1 swojego pracownika do kamieniołomu. Płaci 1 monetę. Następnie odkłada do zasobów ogólnych 2 pomarańczowe kości z wartościami 4 i 5. Zabiera kafel z pomarańczową 9 i dołącza go do już istniejącej drogi na planszy prowincji.

Pola specjalne – na brzegu planszy prowincji znajdują się symbole bonusów (zyski z nawiązania nowych stosunków handlowych). Gdy połączysz drogą rezydencję ze specjalnym polem, otrzymujesz wskazany bonus – zaraz po punktowaniu samego kafła prowincji (patrz niżej).

Przykład: Ela umieściła kafel prowincji z rozwidleniem w lewym górnym rogu. Końce drogi na kafłu łączą z rezydencją oba sąsiadujące pola specjalne. Ela może teraz wziąć 1 dowolną kość z zasobów ogólnych i 5 monet (przesuwa znacznik bogactwa o 5 pól).



Możesz położyć kafel, nie tworząc połączenia z polem specjalnym, ale nie otrzymujesz wtedy bonusu.

Na kafłach znajdują się targi z towarami (jedwab, herbata lub przyprawy) oraz budynki (świątynia, pałac, fort lub młyn). Targi dają pieniądze, a budynki – punkty sławy.

Dokładając kafel z 1–2 targami, natychmiast otrzymujesz pieniądze pokazane obok targu.

Dokładając kafel z budynkami, natychmiast otrzymujesz 2, 3, lub 4 punkty sławy za każdy budynek zależnie od położenia znaczników usprawnień na planszy.

Plansze prowincji



Plansza prowincji to terytorium, które kontrolujesz i rozbudowujesz. Twoja rezydencja znajduje się na górze planszy.

Każdy nowy kafelek musi być dołożony tak, by dało się do niego dotrzeć drogą z twojej rezydencji. Oznacza to, że musi się łączyć

przynajmniej jedną drogą z kafelkiem będącym już na planszy lub samą rezydencją. Nie wszystkie końce dróg muszą być jednak połączone – możesz odciąć drogę przylegającego kafła.

Kafelki można dowolnie obracać.

Raz położony kafelek zostaje na planszy do końca gry.

Podpowiedź: Uważaj, aby nie zamknąć wszystkich dróg. Zawsze pozostaw sobie możliwość dołożenia kafła.

Usprawnienia budynków

W swojej prowincji możesz zbudować 4 rodzaje budynków. Na początku gry zbudowanie każdego budynku daje 2 punkty sławy. Na przykład dokładając kafel prowincji z 2 budynkami, zdobędziesz 4 punkty sławy.

I Usprawnienia zwiększają twoje umiejętności konstrukcyjne i umożliwiają zdobycie 3 (lub 4) punktów sławy za zbudowanie określonego budynku.





symbol
usprawnienia



Usprawnienie możesz zdobyć w pałacu, płacąc za nie kością o wartości 4 (patrz str. 6) lub docierając do odpowiedniego pola na rzece, torze sławy czy planszy prowincji.

Gdy zdobywasz usprawnienie, wybierz 1 z 4 typów budynku i przesuń na planszy znacznik usprawnienia w prawo na sąsiednie pole.

Uwaga! Usprawnienie nie wpływa na wartość już zbudowanych budynków (tylko tych zbudowanych od tej pory).



Przykład: Ela dołożyła do swojej prowincji kafel z 2 budynkami. Przesuwa znacznik sławy o 5 pól do przodu (2 punkty za świątynie i 3 punkty za młyn, który wcześniej usprawniła). Dodatkowo połączyła rezydencję z polem specjalnym, za co otrzymuje kość w wybranym kolorze i usprawnienie budynku.

II. RYNEK



Zdobądź pieniądze z targów na twojej prowincji



Za każdym razem, gdy wysyłasz pracownika na rynek, generujesz przychód z targów znajdujących się w twojej prowincji. Targi specjalizują się w 3 rodzajach towarów:



jedwab

herbatę

przyprawy

Są 2 typy pól akcji na rynku:

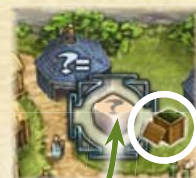


Różne towary – otrzymujesz pieniądze z maksymalnie 3 swoich targów, z których każdy musi mieć inny towar. Za każdy otrzymujesz tyle pieniędzy, ile pokazane jest na kafelku danego targu.



Przykład:

W prowincji Roberta są 4 targi: 3 z herbatą i 1 z jedwabiem. Robert umieścił swojego pracownika na planszy, na polu *różne towary*. Otrzymuje 5 monet za 2 targi: z jedwabiem (2 monety) i herbatą (3 monety). Za pozostałe 2 targi z herbatą Robert nie otrzymuje pieniędzy.



Towar jednego rodzaju – musisz oddać 1 dowolną kość. Otrzymujesz pieniądze z maksymalnie tylu targów z jednym rodzajem towaru, ile wynosi wartość oddanej kości.



Przykład: Robert umieścił pracownika na polu *towar jednego rodzaju*. Odkłada do zasobów ogólnych kość o wartości 4 i zdobywa 7 monet za wszystkie 3 swoje targi z herbatą.



Uwaga! W rozgrywce dla 3–4 graczy możesz tylko raz na rundę skorzystać z akcji rynku *różne towary*. Oznacza to, że możesz umieścić pracownika na pierwszym polu, ale drugie w tej rundzie jest dla Ciebie niedostępne. Może zostać użyte tylko przez innego gracza. Nadal jednak możesz umieścić pracownika na którymś z pól *towar jednego rodzaju*.

III. Pałac

Odrzuć kość (jeśli trzeba) i zdobądź różne korzyści

Umieszczenie pracownika w pałacu Wielkiego Mogoła jest darmowe lub wymaga odrzucenia 1 kości o określonym kolorze lub wartości. W pałacu znajdują się następujące obszary:



Zewnętrzny taras (darmowy)

Weź 2 monety. Możesz przerzucić tyle swoich kości, ile chcesz.



Taras (darmowy)

(darmowy)

Weź 1 kość we wskazanym kolorze.



Przykład: Ela bierze 1 pomarańczową kość z zasobów ogólnych, rzuca nią i umieszcza na swojej planszeczce Kali.



Balkony (koszt: 1 kość określonego koloru)

Odrzuć 1 kość określonego koloru i weź 2 kości we wskazanym kolorze.



Przykład: Robert odkłada do zasobów ogólnych 1 niebieską kość (o dowolnej wartości) i bierze 2 pomarańczowe kości. Rzuca nimi i umieszcza na swojej planszeczce Kali.

Komnaty (koszt: 1 kość dowolnego koloru o określonej wartości)



Wielki Mogoł – odrzuć 1 kość o wartości 1. Otrzymujesz 2 punkty sławy i będziesz graczem rozpoczynającym kolejną rundę (na koniec bieżącej rundy otrzymasz słonia pierwszego gracza, patrz str. 9, koniec rundy).



Tancerka – odrzuć kość o wartości 2. Weź 2 dowolne kości z zasobów ogólnych i 1 biały żeton specjalny z wierzchu stosu (znajdą się na planszy na świątyni). Od razu otrzymujesz pokazaną na nim korzyść (1 kość, 3 monety, 1 usprawienie lub 1 karma). Po wykorzystaniu odłóż żeton na stos żetonów odrzuconych. Gdy białe żetony się wyczerpią, potasuj te odrzucone i utwórz nowy zakryty stos.



Jogin – odrzuć kość o wartości 3. Otrzymujesz 1 dowolną kość i 2 karma (patrz str. 8, karma).



Radża Man Singh – odrzuć kość o wartości 4. Otrzymujesz 3 monety i 1 usprawienie budynku.



Mistrz budownictwa – odrzuć kość o wartości 5. Przykryj dowolny kafel w swojej prowincji innym z zasobów ogólnych. Kafle nadal muszą być połączone z rezydencją. Nie możesz wysłać tutaj pracownika, jeżeli nie masz odpowiedniego kafła czy kości do wykonania tej akcji.

Ważne: Nowy kafel musi być droższy od starego. Zapłać różnicę wartości obu kafli, odrzucając 1 lub więcej kości w kolorze nowego kafela. Możesz nadpłacić.



Przykład: Ela odrzuca kość o wartości 5. Chce nadbudować kafel z pomarańczową 4, przykrywając go kaflem z fioletową 6. Musi więc odrzucić fioletową kość o wartości co najmniej 2.

Gdy zakrywasz kafel, nie zdobywasz ponownie korzyści z pola specjalnego. Każdy kafel prowincji może być przykryty tylko raz.



Portugalczyk – odrzuć kość o wartości 6. Przesuń swoją łódkę na rzece o 6 wolnych pól do przodu. Otrzymujesz korzyść z pola, na którym zatrzymała się twoja łódź.

Uwaga! Jeżeli do końca rzeki zostało ci 6 lub mniej pól, nie możesz skorzystać z tej akcji.

IV. Port

Odrzuć kość o wartości 1–3 i przesun swoją łódkę o 1–3 wolne pola na rzece



Tę akcję można wykonać tylko po odrzuceniu kości o wartości 1, 2 lub 3. Pierwsze pole jest darmowe, kolejne kosztują 1 albo 2 monety.



Możesz przesunąć swoją łódź o maksymalnie tyle pól, ile wynosi wartość odrzuconej kości:
Kość o wartości 1 – przesuwasz łódź o dokładnie 1 wolne pole;
Kość o wartości 2 – przesuwasz łódź o 1 lub 2 wolne pola;
Kość o wartości 3 – przesuwasz łódź o 1, 2 lub 3 wolne pola.

Pól zajętych przez łodzie innych graczy się nie liczy, tylko przeskakuje. Na jednym polu może znajdować się więc tylko 1 łódź. Wyjątkiem jest pole początkowe i końcowe.

Natychmiast otrzymujesz korzyść z pola, na którym zatrzyma się twoja łódź.



Przykład: Ela umieszcza pracownika w porcie. Płaci za to 1 monetę. Odrzuca kość o wartości 2 i przesuwa łódź o 2 pola, nie licząc tego, na

którym znajduje się żółta łódź przeciwnika. Ela korzysta z pola, na którym zatrzymała się jej łódź, i przesuwa znacznik usprawnienia młyna o 1 pole w prawo.

Symbole pól na rzece



Weź 2 kości dowolnego koloru z zasobów ogólnych, rzuć nimi i umieść na swojej planszecie Kali.



Zwiększ swoją karmę o 2 poziomy (patrz str. 8, karma).



Otrzymujesz wskazaną liczbę monet. Oznacz to na torze bogactwa.



Wybierz dowolną akcję w pałacu spośród akcji o numerze 2–6 (tancerka, jogin, radża, mistrz budownictwa, Portugalczyk) i wykonaj ją od razu, bez wysyłania pracownika czy odrzucania kości (pole w pałacu nawet może być zajęte).



Weź 1 kość we wskazanym kolorze za każdy poziom karmy, jaki w tym momencie posiadasz (maksymalnie 3 kości).



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów sławy. Oznacz to na torze sławy.



Usprawniasz dowolny typ budynku o 1 poziom (np. przesuwn znacznik rozwoju świątyni z poziomu 2 na 3).



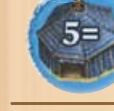
Otrzymujesz 1 monetę za każdy targ, jaki do tej pory wybudowałeś w swojej prowincji (np. jeśli masz 5 targów, to przesuwasz znacznik na torze bogactwa o 5 pól do przodu).



Otrzymujesz pieniądze z maksymalnie 3 swoich targów, z których każdy musi mieć inny towar (patrz str. 5, rynek).



Otrzymujesz pieniądze z maksymalnie 4 lub 5 swoich targów z jednym wybranym rodzajem towaru. Nie odrzucasz za to kości (patrz str. 5, rynek).



Zdobądź 1 punkt sławy za każde usprawnienie budynku, którego dokonałeś do tej pory (np. jeśli 3 razy usprawniałeś budynki, to przesuwasz znacznik o 3 pola na torze sławy).



Zdobądź 2 monety za każde usprawnienie budynku, którego dokonałeś do tej pory (np. jeśli 3 razy usprawniałeś budynki, to przesuwasz znacznik o 6 pól na torze bogactwa).



Zdobądź 2 punkty sławy za każdy punkt karmy, jaki posiadasz w tym momencie (np. jeśli twój znacznik karmy jest na poziomie 2, to przesuwasz się o 4 pola na torze sławy).

Gdy dotrzesz do ostatniego pola na rzece, nie możesz już korzystać z akcji w porcie.

Karma

Odrzuć 1 karmę i obróć kość na przeciwległą ściankę

Możesz wpływać na wynik rzutu kością dzięki karmie. 1 karma pozwala ci obrócić dowolną kość na przeciwległą ściankę. Oznacza to, że „1” można zamienić na „6” i vice versa, „2” na „5” itd. (oczek na przeciwległych kostkach zawsze sumują się do 7).



Rozpoczynasz grę z karmą na poziomie 1. W trakcie gry możesz zwiększyć poziom karmy np. poprzez wysłanie pracownika do jogina w pałacu (patrz str. 6, komnaty, jogin) lub zatrzymanie łodzi na odpowiednim polu na rzece (patrz str. 7, port). Również dotarcie do pola 24 na torze sławy umożliwi ci zwiększenie karmy o 2 poziomy.

Maksymalny poziom karmy wynosi 3. Karmy możesz użyć w momencie, gdy odrzucasz kość. Nie wymaga to wysłania pracownika. Za każdą wykorzystaną karmę przesuniesz znacznik karmy o 1 poziom w dół. Wartość karmy może spaść nawet do zera.

Zatrudnianie nowych pracowników

Przesuń znacznik na torze punktacji lub na rzece i zdobądź nowych pracowników



Na początku gry każdy gracz dysponuje 3 aktywnymi pracownikami. Na specjalnych polach planszy są rozstawieni dodatkowi – na razie nieaktywni pracownicy. Możesz ich aktywować, gdy dotrzesz do odpowiednich pól na torze bogactwa (pole 20) i torze sławy (pole 15) lub na rzece (most).



Pola na torach bogactwa i sławy zawierające nieaktywnych pracowników są zwykłymi polami toru, czyli w chwili, gdy twój znacznik bogactwa lub sławy zatrzyma się lub minie to pole, otrzymujesz pracownika w swoim kolorze. Staje się on aktywny i możesz go użyć w bieżącej rundzie.



Most z kolei nie jest polem, więc aby aktywować znajdującego się na nim pracownika, musisz go minąć łodzią.



Nigdy nie tracisz aktywnego pracownika, nawet gdy twój znacznik cofnie się na torze bogactwa.

Uwaga! Możesz mieć maksymalnie 5 aktywnych pracowników. Jeżeli zdobędziesz więc piątego pracownika, to odrzuć do pudełka tego nieaktywnego, który pozostał jeszcze na planszy.

Bonusy na torach bogactwa i sławy

Przesuń znacznik na torze punktacji i otrzymaj bonus

Tory sławy i bogactwa, oprócz pola z nieaktywnym pracownikiem, posiadają pola z innymi bonusami. Po wejściu na nie lub ich minięciu natychmiast otrzymujesz wskazany bonus.

Na **torze sławy** znajdują się 3 pola bonusu:



Pole 5: Otrzymujesz 1 usprawnienie budynku (liczy się od następnej tury).



Pole 24: Podnieś poziom swojej karmy o 2.



Pole 31: Przesuń swoją łódź na najbliższe wolne pole na rzece i otrzymaj korzyść z tego pola.

Na **torze bogactwa** znajdują się 4 pola bonusu:



Pole 12 i 44: Przesuń swoją łódź na najbliższe wolne pole na rzece i otrzymaj korzyść z tego pola.



Pole 33 i 55: Weź 2 dowolne kości z zasobów ogólnych, następnie rzuć nimi i umieść na swojej planszecie Kali.



Każdy bonus na torze można wykorzystać tylko raz. Nawet gdy cofniesz się na torze bogactwa i jeszcze raz dotrzesz do pola z bonusem, to nie możesz ponownie go wykorzystać.



Przypominać o tym będzie żeton bonusu, który wskazuje, jaki kolejny bonus otrzymasz z toru bogactwa. Na początku gry **żeton bonusu znajduje się** na polu bogactwa nr 12. Gdy zatrzymasz się lub miniesz po raz pierwszy to pole, to otrzymujesz z niego korzyść, a następnie odwracasz żeton bonusu (stroną z kośćmi do góry) i przemieszczasz go na pole 33. Gdy twój znacznik bogactwa zatrzyma się lub minie to pole, ponownie odwracasz żeton i umieszczasz go na polu 44 itd. Po minięciu ostatniego bonusowego pola na torze bogactwa usuwasz swój żeton bonusu z gry.

Uwaga! Bonus dotyczy tylko toru, na którym się znajduje. Przykładowo jeśli twój znacznik bogactwa minie pole bonusowe wydrukowane na sąsiednim torze sławy, to nie otrzymujesz bonusu z tego sąsiedniego pola.

KONIEG RUNDY



Runda kończy się, gdy wszyscy wykonali już swoje akcje i nikt już nie może umieścić na planszy pracownika. Jeśli jakiś gracz umieścił pracownika na polu Wielkiego Mogola, otrzymuje słonia pierwszego gracza. Jeśli żaden z graczy nie wysłał

swojego pracownika na pole Wielkiego Mogola, słonia pierwszego gracza należy przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Wszyscy gracze zabierają z planszy swoich aktywnych pracowników. Gracz ze słoniem pierwszego gracza rozpoczyna nową rundę.

KONIEG GRY

Koniec gry następuje, gdy znaczniki sławy i bogactwa któregoś gracza zbiegną się lub miną. Należy dokończyć bieżącą rundę: wszyscy gracze siedzący między graczem, którego znaczniki spełniły warunek końca gry, a obecnym graczem rozpoczynającym mogą umieścić jeszcze po 1 pracownika na planszy (jeżeli mają) i wykonać odpowiednią akcję. Następnie gracze sprawdzają, kto wygrał. Jeśli dwóch lub więcej graczy w tej samej rundzie spełniło warunek zakończenia

gry, to liczą oni różnicę punktów sławy pomiędzy swoimi znacznikami sławy i bogactwa. **Gracz z większą różnicą wygrywa grę.** W przypadku remisu wygrywa gracz, który pierwszy spełnił warunek zwycięstwa.

Chcąc ustalić kolejne miejsca, należy policzyć różnicę punktów sławy między znacznikami graczy na obu torach (im mniej brakuje punktów do przecięcia znaczników, tym lepiej).



Przykład: Znaczniki Roberta (bogactwa i sławy) minęły się. Jego znacznik bogactwa znajduje się na polu 65 toru bogactwa, a znacznik sławy na polu 30 toru sławy. Ela rozpoczyna finałową turę. Jej znaczniki także minęły się na torach. Znacznik bogactwa zatrzymał się na polu 52 toru bogactwa, a znacznik sławy na polu 37 toru sławy. Różnica punktów sławy u obu graczy wynosi 2 punkty. Zwycięża Robert, ponieważ jego znaczniki minęły się pierwsze.



WSKAZÓWKI

Chcąc z sukcesem rozwijać prowincję i wygrać grę, przede wszystkim potrzebujesz pieniędzy, kości i pracowników. Uważaj, by nie stracić wszystkich kości i pieniędzy oraz by nie mieć zbyt długo mniej pracowników niż pozostali gracze. Aby zdobyć **pracowników**, przesuвай się na torach punktacji i na rzece.

Kluczową rolę odgrywa rozbudowa własnej prowincji. Budynek w twojej prowincji dadzą ci punkty sławy, a targi – pieniądze. Dotarcie do specjalnych pól pozwoli ci też zyskać dodatkowe pieniądze, kości czy punkty sławy.

WARIANT NAVARATNAS

Rozgrywka z 6 pracownikami, 8 kośćmi i innymi specjalnymi polami prowincji

Polecamy zagrać w ten wariant po rozegraniu kilku rozgrywek w wersję podstawową. (Navaratnas oznacza „9 klejnotów”, patrz str. 12, leksykon mogolski, Radża Man Singh I).

W rozgrywce zastosuj następujące zmiany:

- Możesz aktywować wszystkich 3 nieaktywnych pracowników. Możesz więc mieć aż 6 pracowników.
- Używaj drugiej strony planszeczki Kali z miejscem na 8 kości.



- Używaj drugiej strony planszy prowincji. Tutaj również na brzegu znajdują się pola specjalne, które możesz połączyć ze swoją rezydencją. Bonusy są tu mniejsze, ale możesz je zwiększyć w trakcie gry.
- Na początku gry potasuj brązowe żetony specjalne. Każdy gracz losowo wybiera jeden, odstawia go i umieszcza na jednym z dwóch brązowych pól na dole planszy prowincji. Sam decydujesz, które pole na planszy zasłonisz.



Umieść pozostałe brązowe żetony oraz białe, żółte i czerwone na planszy, na budynkach w odpowiadającym im kolorze (czerwony żeton na czerwonym budynku itd.).

W trakcie gry będziesz mógł położyć te żetony na swojej planszy prowincji (patrz niżej).

Białe, żółte i czerwone żetony dają następujące korzyści:



Kości (1 lub 2 w określonym lub dowolnym kolorze)



Pieniądzy



1 usprawnienie budynku



Ruch łodzią na najbliższe wolne pole na rzece



1 lub 2 punkty karmy



Brązowe żetony specjalne dają ci różne korzyści w zależności od twoich postępów w grze:



1 punkt sławy za każdy kafel w twojej prowincji z przynajmniej 1 targiem.



1 punkt sławy za każde 3 pola na rzece, które pokonałeś do tej pory (nie licząc pola startowego).



1 moneta za każdy budynek w twojej prowincji.



2 monety za każdy żeton specjalny, który połączyłeś drogą.



2 punkty sławy za każdy zbudowany zakręt w twojej prowincji.



2 monety za każde usprawnienie, jakie do tej pory zdobyłeś.



1 punkt sławy za każdego twójego pracownika.

Uwaga! Zawsze najpierw rozpatrywany jest kafel prowincji, a dopiero potem specjalne pole, do którego ten kafel doprowadził. Nie możesz przesunąć lub przykryć specjalnego żetonu już położonego na planszę.

Są 2 sposoby na zdobycie specjalnych żetonów:

- Na polu tancerki w pałacu. Za każdym razem, gdy umieszczysz pracownika na tym polu i odrzucisz 1 kość dowolnego koloru o wartości 2, możesz wziąć 2 dowolne kości z zasobów ogólnych i wybrać dowolny żeton specjalny. Natychmiast umieszczasz ten żeton odkryty na pustym polu specjalnym odpowiedniego koloru na twojej planszy prowincji. W odróżnieniu od gry podstawowej zdobywasz ten żeton dopiero wtedy, gdy doprowadzisz do niego drogę.
- Gdy masz mniej aktywnych pracowników niż współgracze. Przykładowo posiadasz tylko 4 aktywnych pracowników, a przynajmniej 1 współgracz dysponuje 5 aktywnymi pracownikami. W piątej turze bieżącej rundy otrzymujesz 1 żeton specjalny (zamiast umieszczania pracownika, którego nie masz). Od razu umieszczasz zdobyty żeton na jednym z pól na brzegu swojej prowincji (odslonięty i zgodnie co do koloru). Gdy masz o dwóch pracowników mniej niż któryś z graczy, możesz w ten sposób zdobyć nawet 2 żetony specjalne.



WARIANT GANGES

Uwaga! Możesz wziąć żeton specjalny tylko w kolorze, dla którego nadal masz wolne miejsce na swojej prowincji. Możesz również zrezygnować z pobrania żetonu specjalnego.

Wariant dla mieszanej grupy graczy

Można zastosować ten wariant w grze, w której biorą udział zarówno doświadczeni, jak i początkujący gracze, aby wyrównać szanse.

Doświadczeni gracze używają drugiej strony planszy prowincji i planszki Kali

z wersji Navaratnas , a gracze początkujący – podstawowej .

Maksymalna liczba pracowników wynosi 5. Żółte, czerwone i brązowe żetony specjalne pozostają w pudełku. Gracze zgodnie z zasadami podstawowymi i używacie tylko białych żetonów specjalnych, zdobywanych tylko z pola tancerki (jak w grze podstawowej), i używacie ich natychmiast po zdobyciu.

Modyfikacja pól rzeki żetonami rzeki

W tym wariantcie wprowadzasz do gry 8 żetonów rzeki. Żetony te zmieniają pola na rzece. Na początku gry wymieszaj zakryte żetony rzeki. Rzuć kością, policz pola na rzece, zaczynając od pola tuż po polu startowym, losowo dobierz pierwszy żeton rzeki i umieść odkryty na odpowiednim polu rzeki. Przykładowo gdy wyrzucisz 2, umieszczasz pierwszy żeton rzeki na drugim polu i w ten sposób zasłaniasz pokazane tu pole z 2 karmami.



Rzuć ponownie, odlicz kolejne pola (zaczynając od 1. pola za ostatnio dołożonym żetonem) i umieść żeton. Czynność tę powtarzaj aż do chwili, gdy albo skończą się żetony, albo dotrzesz na koniec rzeki. Ostatnie pole nigdy nie może zostać zasłonięte żetonem rzeki. Pozostałe żetony odłóż do pudełka.

Żetony rzeki



Weź 1 kość dowolnego koloru z zasobów ogólnych za każdy poziom karmy, jaki w tym momencie posiadasz (np. 3 kości, jeśli masz karmę na poziomie 3).



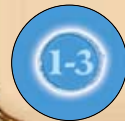
Weź 3 kości, po 1 w każdym wskazanym kolorze.



Wykonaj akcję w pałacu zgodnie z pokazaną postacią (patrz str. 6, komnaty).



Zbierz pieniądze z maksymalnie 3 targów jednego rodzaju w swojej prowincji. Nie musisz odrzucać przy tym żadnej kości (patrz str. 5, rynek).



Przesuń swoją łódź o maksymalnie 3 wolne pola na rzece i wykonaj działanie z pola, na którym się zatrzymasz.



Imperium Mogolskie (1526–1858) – wielkie imperium, które rozwinęło się na równinach rzek Indus i Ganges w północnych Indiach. W okresie największego rozkwitu (XVII wiek) obejmowało prawie całe Indie (jakie dziś znamy) i część Afganistanu. W 1858 r. pozostałość po imperium zajęli Brytyjczycy i imperium przestało istnieć. Bogate dziedzictwo architektury, malarstwa i poezji, ukształtowane przez artystów perskich i indyjskich, zostało zachowane do chwili obecnej. Imperium zostało nazwane na cześć władców, Wielkich Mogołów.



Wielki Mogoł – zwany również jako Mogoł lub Cesarz Mogoł, to tytuł władcy Indii od XVI do XIX wieku. Nazwa przybyła do Europy prawdopodobnie dzięki Portugalczykom (w języku portugalskim Grão Mogol), którzy byli dominującą siłą na terytorium Oceanu Indyjskiego w tamtych czasach. Słowo Mogoł pochodzi od perskiego mughul, czyli dotyczy sytuacji, w której jakiś przodek Mogoła wzenił się w ród Dżyngis-chana.

Największym Mogołem w historii był Akbar Wielki (panowanie: 1556–1605 r.), za którego panowania imperium rozwinęło się wojskowo, politycznie i ekonomicznie. Za panowania Szahdżahana (1627–1658 r.) Imperium Mogolskie osiągnęło swój szczyt kulturowy. W tym czasie powstały Tadż Mahal, Czerwony Fort (Delhi) i Ogrody Shalimar w Lahore – wszystkie zostały wpisane jako Światowe Dziedzictwo UNESCO (w 1982, 2007 i 1981 r.). Ta gra symbolicznie nawiązuje do epoki od Akbara do Szahdżahana.

W grze znajduje się kilka elementów mających znaczenie w epoce Wielkich Mogołów lub dla Indii:



Kali – hinduska bogini reprezentująca zagładę i odrodzenie. Jej siła niszcząca skierowana jest przede wszystkim przeciw demonom i niesprawiedliwości świata. Według wierzeń spełnia ona życzenia.



Niebieski paw – w 1963 r. niebieski paw stał się narodowym zwierzęciem Indii (prócz tygrysa bengalskiego i delfina z rzeki Ganges). Pierwotnie pochodzi z subkontynentu indyjskiego, gdzie uważa się go za święte zwierzę, m.in. z powodu ostrzegania przed tygrysami, trudnymi warunkami pogodowymi czy zabijania młodych, jadowitych węży. W świecie zachodnim symbolizuje nie tylko piękno, ale też arogancję i próżność. Hindusi uważają go za symbol królewskich przywilejów i nieśmiertelności, stąd posągi pawia znajdują się na tronie cesarzy mogolskich.



Pawi tron – fotel tronowy ozdobiony mnóstwem pereł, złotem i klejnotami (ponad 26 000), wykonany na zlecenie Szahdżahana i wprowadzony w 1635 r. Produkcja trwała 7 lat i mówi się, że była dwa razy droższa niż budowa Tadż Mahal; nawet cesarz uważał go za bardzo ekstrawagancki. Po splądrowaniu Czerwonego Fortu (Delhi) w XVIII w. pawi tron zaginął.



Kolumna Aśoki – obecny herb Indii, jest adaptacją wyobrażenia kapitelu kolumny Aśoki, słynnych „Czterech Lwów z Sarnath”. Powstała około 250 lat przed naszą erą, za panowania władcy indyjskiego Aśoki, kiedy powstało mnóstwo monumentalnych filarów w wielu strategicznych miejscach, takich jak granice miast czy szlaki handlowe. Ich kapitele używane były do obwieszczenia edyktów władcy. Niektóre z tych licznych i szeroko rozpowszechnionych filarów przetrwały do dziś. Są one cichymi świadkami minionego Wielkiego Imperium Hinduskiego, którego dziedzictwo kulturowe wytrzymało próbę czasu.



Radża Man Singh I – był ważnym dowódcą imperialnych sił zbrojnych. Jako gubernator kilku prowincji posiadał tereny leśne uprawiane po to, by rozwinąć rolnictwo, zlecał budowę różnorodnych pałaców, fortów i świątyń, a nawet był założycielem miast. Dodatkowo zyskał reputację jako członek Navaratnas, „Dziewięciu klejnotów” Akbara, małej grupy niezwykłych osobowości na dworze cesarza z dynastii Wielkich Mogołów.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.wydawnictwoegmont.pl
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.
Producent:
Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com



krajinaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autorzy gry: Inka & Markus Brand
Ilustracje: Dennis Lohausen
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

EGMONT.pl

Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

© 2017 HUCH!

