

# -RAJA'S VAN DE- GANGES

India in het tijdperk van het ambitieuze mogolrijk. Er werden voortdurend nieuwe landerijen veroverd en handel met zijde, thee en specerijen leidde tot grote rijkdom. Monumenten zoals de Taj Mahal en het Rode Fort werden gebouwd, er werden prachtige tuinen aangelegd en nog veel meer gebouwen en hoven, die nog eeuwen later door het nageslacht werden bewonderd.

In een tijd dat het rijk bijna zijn grootste afmetingen heeft bereikt en zich in een fase van relatieve stabiliteit bevindt, worden de spelers als maharadja's en maharani's opgeroepen om hun rol als eerwaardige heersers recht te doen en hun landerijen tot prachtige en welvarende provincies te ontwikkelen. Zonder de invloed van karma te onderschatten, proberen ze in een prestigieus samenspel van roem en rijkdom succesvol te worden. Wie dat het beste lukt, zal in de legenden van zijn volk nooit worden vergeten.

## SPEELMATERIAAL



1 dubbelzijdig speelbord (voor 2 spelers of voor 3 en 4 spelers)



4 provincietableaus



4 tableaus "Kali-standbeeld"



48 dobbelstenen  
(12 per kleur)



64 provincietegels  
(16 per kleur)



24 werkers (6 per kleur)



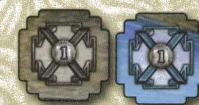
4 boten  
(1 per kleur)



4 geldmarkerstenen  
(1 per kleur)



1 startspelerolifant  
(vóór het eerste spel in elkaar zetten)



2 afdekfiches  
(voor spel met 3 spelers)



4 bonusfiches



20 markerstenen  
(5 per kleur –  
4x opwaardering, 1x karma)



4 roemmarkerstenen  
(1 per kleur)



30 opbrengstfiches  
(8 witte, 9 gele, 6 rode, 7 bruine)



8 riviertegels

## KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert met behulp van zijn werkers en het handig inzetten van zijn verzamelde dobbelstenen zijn provincie uit te bouwen en zo de **wedloop om rijkdom en roem** te winnen. Het roemspoor en het geldspoor lopen parallel, maar in tegengestelde richting om het speelbord.

Roemmarkerstenen worden met de klok mee verplaatst, de geldmarkerstenen tegen de klok in.

Iedere speler probeert, vooral met goede bouwacties, zoveel roem en geld te verzamelen dat zijn roemmarkersteen en zijn geldmarkersteen elkaar ergens op de sporen tegenkomen. Wie daar het eerst in slaagt, maakt een goede kans op de overwinning.



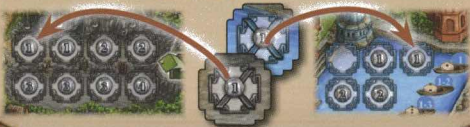


## VOORBEREIDING

Leg het **speelbord** op tafel, met de kant naar boven die met het aantal spelers overeenkomt (2 spelers of 3 en 4 spelers).



Dek in een spel met 3 spelers de gemarkeerde velden met de **afdekfiches** af.



De gele, rode en bruine opbrengstfiches (Navaratna-variant) en de 8 riviertegels (Gangesmodule) zijn in het basisspel niet nodig.



Leg alle 48 **dobbelstenen** als algemene voorraad naast het speelbord.

Sorteer de **provincietegels** eerst op kleur en daarna op het symbool op de achterkant (slang, koe, tijger) zodat er 12 stapels ontstaan. Schud deze stapels afzonderlijk en leg ze daarna voor iedere speler goed zichtbaar open naast het speelbord.



Schud de 8 witte **opbrengstfiches** en leg deze als gedekte stapel op de tempel.



Iedere speler krijgt een provincietableau en het speelmateriaal van één kleur: 1 tableau "Kali-standbeeld", 6 werkers, 1 boot, 5 karma- en opwaarderingsmarkeerstenen, 1 geldmarkeersteen, 1 roemmarkeersteen en 1 bonusfiche voor het geldspoor.



Iedere speler legt **1 werker** op elk van de 3 betreffende velden op de scoresporen (roem 15, geld 20) en de rivier (brug).



Hij legt het **Kali-standbeeld** en het **provincietableau** met de afgebeelde kanten naar boven voor zich neer.



Hij zet 3 van zijn **werkers** onder zijn Kali-standbeeld.

Hij zet zijn **boot** op het startveld van de rivier.



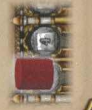
Hij zet zijn **karmamarkeersteen** op veld 1 van het karmaspoor.



Hij legt op elke perkamentrol "gebouwtontwikkeling" één van zijn **opwaarderingsmarkeerstenen** in de linker-kolom (waarde 2).



De speler die het laagste totaal heeft geworpen, wordt startspeler. Bij een gelijke stand wordt van hen degene die als laatste Indiaas heeft gegeten de startspeler. Hij zet de **startspelerolifant** voor zich neer en legt zijn **geldmarkeersteen** op veld 3 van het geldspoor. De speler links van hem legt zijn geldmarkeersteen op veld 4, de volgende speler (met de klok mee) op veld 5, enzovoort. De laatste speler in de eerste ronde begint met het meeste geld.



Iedere speler neemt 1 dobbelsteen per kleur, dobbelt deze en legt ze met het geworpen resultaat naar boven op vrije handen van zijn Kali-standbeeld.



Iedere speler legt zijn **bonusfiche** voor het geldspoor met de rivierkant naar boven op het eerste bonusveld van het geldspoor (veld 12).



Iedere speler legt zijn **roemmarkeersteen** op veld 0 van het roemspoor.





## SPELVERLOOP

Het spel duurt meerdere ronden, waarbij de spelers elke ronde een aantal keren aan de beurt komen. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, zet iedere speler steeds 1 werker, betaalt hij eventuele kosten en voert hij de bijbehorende actie uit. Dit gaat zo door totdat geen van de spelers meer een werker kan zetten. Daarna neemt iedere speler zijn werkers van het speelbord terug en begint er een nieuwe ronde.

Een speler kan zijn werkers in de volgende categorieën op het speelbord zetten:

- I. In de **steengroeve**, om bouwacties op zijn provincietableau uit te voeren.
- II. Op het **marktplein** om later in het spel door marktellingen geld te verdienen.
- III. In het **paleis** van de grootmogol om daar verschillende gunsten te ontvangen.
- IV. In de **haven** om de rivier op te varen en zo lucratieve rivierelden te bereiken.

Een speler die een werker in de steengroeve of de haven zet, moet deze op het meest linkse vrije veld zetten. Een speler die een werker op het marktplein of in het paleis zet, mag er een vrij actieveld kiezen.

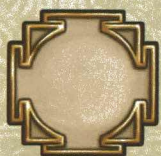
Voor de vooruitgang op de verschillende sporen en het uitbouwen van zijn provincietableau is het mogelijk dat een speler tijdens zijn beurt waardevolle extra bonussen ontvangt.

### Werkers inzetten en bijbehorende acties uitvoeren

Het zetten van een werker verloopt altijd in deze volgorde:

1. Werker zetten
2. Eventueel kosten betalen: geld en/of dobbelstenen afgeven
3. Actie uitvoeren

Kosten: afhankelijk van het veld waarop de speler zijn werker zet, moet hij kosten betalen om de betreffende actie te mogen doen. Sommige velden kosten niets, voor andere moet hij dobbelstenen of geld afgeven. Hoeveel het kost om een werker op een veld te zetten, is op het actieveld zelf afgebeeld.



Kosteloos



Kosten: 1 geld



Kosten: 1 dobbelsteen van de betreffende kleur

Op elk actieveld kan nooit meer dan 1 werker staan. Dobbelstenen worden nooit op het speelbord gelegd. Deze bevinden zich altijd in de (algemene of persoonlijke) voorraad!

**Geld voor een actie betalen:** elke keer dat een speler geld voor een actie moet betalen (in de haven of steengroeve), zet hij zijn geldmarkeersteen op het geldspoor het betreffende aantal velden (1 veld per 1 geld) achteruit. Ligt de geldmarkeersteen van een speler op veld 0, dan heeft hij geen geld en kan hij op dat moment geen acties uitvoeren die geld kosten.

Hetzelfde geldt voor acties waar een speler **dobbelstenen** voor moet betalen. Heeft hij de passende dobbelstenen niet, dan mag hij de betreffende actie niet uitvoeren.



De **dobbelstenen** zijn de belangrijkste betaalmiddelen in dit spel. **Elke keer dat een speler een dobbelsteen uit de algemene voorraad krijgt, dobbelt hij deze direct en legt de dobbelsteen met het geworpen resultaat naar boven in zijn persoonlijke voorraad** (op zijn Kali-standbeeld). De waarde van een dobbelsteen is gelijk aan het geworpen resultaat ervan (minimaal 1, maximaal 6).

**Let op!** Een speler mag zoveel dobbelstenen bewaren als het aantal vrije handen van zijn Kali-standbeeld. In het basisspel kan hij dus **maximaal 10 dobbelstenen** hebben. Krijgt een speler toch meer dobbelstenen, dan mag hij kiezen of hij minder dobbelstenen neemt of dat hij dobbelstenen uit zijn voorraad terug legt, voordat hij de nieuwe neemt.

Is een bepaalde kleur dobbelsteen tijdens het spel niet beschikbaar, dan kan een speler deze kleur op dat moment niet nemen.







1.

## Bouwactie (steengroeve)

De speler bouwt een provincietegel in zijn provincie en ontvangt daarvoor roem en/of geld.

Om zijn provincie uit te bouwen, moet een speler werkers naar de steengroeve sturen. Afhankelijk van het veld waar hij zijn werker zet, betaalt hij 1 tot 4 geld. Daarvoor mag hij **één** van de 12 open provincietegels kopen. Linksboven op de tegels staat welke dobbelstenen met welke minimale waarde hij moet afgeven om de betreffende tegel te mogen nemen. Hij legt de betaalde dobbelstenen in de algemene voorraad terug. De som van de waarden van de betaalde dobbelstenen moet **ten minste** de waarde van het op de tegel aangegeven getal bedragen. Het is toegestaan om over te betalen (hij krijgt geen compensatie).

**Voorbeeld:** een speler die een tegel met waarde "blauw 7" wil nemen, mag met een blauwe 3 en een blauwe 5 betalen.

De tegel toont naast de kosten nog wegen, gebouwen en/of markten. Een speler moet een gekochte provincietegel direct op zijn provincietableau "bouwen".



### Voorbeeld:

Rajesh zet één van zijn werkers in de steengroeve. Hij betaalt 1 geld. Verder legt hij 2 oranje dobbelstenen in de voorraad terug en neemt de tegel met de oranje 9. Deze legt hij op zijn provincietableau aan een al bestaande weg.

**Speciale inkomsten** – aan de rand van de provincietableaus zijn inkomsten afgebeeld (deze staan symbool voor bijzondere winsten als gevolg van uitgebouwde handelsbetrekkingen). Een speler ontvangt deze direct op het moment dat hij het symbool door middel van een weg met zijn residentie heeft verbonden, maar **nadat** hij de tegel zelf heeft geteld (zie onder).

**Voorbeeld:** Leila legt een provincietegel met een splitsing in de linkerhoek. Omdat de wegen op de tegel op beide ernaast liggende symbolen aansluiten en zo met de residentie zijn verbonden, mag Leila 1 dobbelsteen naar keuze uit de voorraad nemen en haar geldmarkeersteen 5 velden vooruitzetten.



Het is natuurlijk ook mogelijk dat een speler een tegel zo legt dat er geen verbinding met speciale inkomsten ontstaat. In dat geval krijgt hij niets extra.

Legt een speler een nieuwe tegel in zijn provincie, dan ontvangt hij daar direct geld en/of roem voor. Sommige tegels tonen 1 of 2 marktten met bepaalde goederen (zijde, thee of specerijen), andere laten 1 of 2 gebouwen (tempel, paleis, fort of molen) zien en weer andere tonen een combinatie van beide.

Een speler die een tegel met 1 of 2 **markten** in zijn provincie legt, krijgt direct het erop aangegeven geldbedrag. Legt hij een tegel met 1 of 2 **gebouwen** in zijn provincie, dan krijgt hij direct 2, 3 of 4 roempunten per gebouw, afhankelijk van de posities van zijn opwaarderingsmarkeerstenen in de tabel op het speelbord.

## De provincietableaus



De provincietableaus tonen het gebied dat de spelers als maharadja's willen beheersen en uitbouwen. Boven in het midden bevindt zich de residentie van een speler, waarvandaan 3 wegen het land in leiden. Elke keer dat een speler een nieuwe provincietegel

legt, moet één van de wegen erop op een bestaande weg aansluiten zodat een verbinding met de residentie ontstaat. De speler mag de tegel naar believen draaien. Het is toegestaan om een tegel zo te leggen dat deze een andere weg afsnijdt (niet alle wegen hoeven dus met elkaar te worden verbonden). Het is voldoende als elke tegel via **ten minste 1 weg** met de residentie is verbonden. Een eenmaal gelegde tegel mag later niet meer gedraaid of verplaatst worden.

## De opwaarderingen van de gebouwen

Het speelbord toont de **4 soorten gebouwen** die een speler in zijn provincie kan bouwen. Aan het begin van het spel liggen zijn opwaarderingsmarkeerstenen op het eerste niveau van elk gebouw. Dat betekent dat hij 2 roempunten krijgt als hij een tegel met 1 gebouw legt (en 4 roempunten voor 2 gebouwen).

Met behulp van het opwaarderingsymbool  kan een speler zijn bouwwaardigheden ontwikkelen en zo bij latere bouwacties 3 of 4 roempunten voor een bepaald gebouw ontvangen.







Opwaarderings-  
symbool



Een speler kan bij de **maharadja** in het paleis opwaarderingen ontvangen als hij daar een dobbelsteen met waarde 4 afgeeft (zie bladzijde 6, De vertrekken). Verder is er een **rivierveld** dat een opwaardering toestaat. En een speler mag automatisch een gebouw opwaarderen als hij op het roemspoor het betreffende **bonusveld** (veld 5) passeert of het betreffende symbool op zijn provincietableau aansluit. Een speler die een opwaardering mag doen, kiest één van de 4 soorten gebouwen en schuift daar zijn opwaarderingssteen 1 kolom naar rechts.

**Let op:** opwaarderingen gelden niet voor gebouwen op tegels die al op het provincietableau van een speler liggen, uitsluitend voor gebouwen die hij **na** de opwaardering legt.



**Voorbeeld:** de door **Leila** gelegde splitsing toont 2 gebouwen. Ze zet haar roempuntenmarkeersteen 5 velden vooruit, 2 voor de tempel en 3 voor de molen, die ze in een eerdere beurt heeft opgevoerd.

Omdat ze met de tegel speciale inkomsten heeft aangesloten, mag ze na het tellen van de tegel nog een dobbelsteen naar keuze nemen en een gebouw naar keuze opwaarderen.

## II. Marktactie (marktplein)



De speler incasseert geld voor bepaalde markten in zijn provincie.



Elke keer dat een speler een werker op 1 van de marktvelen zet, krijgt hij inkomsten van de in zijn provincie liggende markten. Er zijn markten met 3 soorten goederen:



Zijde

Thee

Specerijen

En er zijn 2 soorten marktvelen:

Gemengde goederen: zet de speler hier een werker, dan mag hij **één markt per goederensoort** tellen.



**Voorbeeld:** in de provincie van **Rajesh** liggen 4 markten, 3 met thee en 1 met zijde. Zet hij zijn werker op dit marktplein, dan mag hij 2 markten tellen: eenmaal de zijdemarkt en één van de theemarkten. Daarvoor krijgt hij in totaal 5 geld.



Goederen van één soort: zet de speler hier een werker, dan geeft hij ook een dobbelsteen naar keuze af. Hij mag dan ten hoogste **zoveel markten van 1 goederensoort** tellen als de waarde van de afgegeven dobbelsteen.



**Voorbeeld:** zet **Rajesh** zijn werker op dit marktplein en geeft hij een dobbelsteen met waarde 4 af, dan mag hij alle 3 theemarkten tellen. Daarvoor krijgt hij 7 geld.



**Let op:** in een spel met 3 of 4 spelers mag een speler in 1 ronde niet meer dan één van zijn werkers bij de gemengde goederen zetten. Dat betekent dat als hij er al een werker heeft gezet, het andere veld uitsluitend door een andere speler mag worden gebruikt. Hij mag wel werkers op velden van de andere marktsoort zetten.



### III. Acties in het paleis

De speler geeft eventueel een dobbelsteen af en ontvangt een gunst.

Zet een speler een werker in het paleis van de grootmogol, dan kan dit kosteloos zijn of hij moet er met een dobbelsteen van een bepaalde kleur of met een bepaalde waarde voor betalen.

De volgende paleiscategorieën zijn er:



#### De lage voorterrassen (kosteloos)

De speler krijgt 2 geld en mag zoveel van zijn dobbelstenen opnieuw werpen als hij wil. Hij mag ook van het dobbelen afzien en uitsluitend het geld nemen.



#### De hoge terrassen (kosteloos)

(kosteloos)

Neem 1 dobbelsteen van de betreffende kleur uit de voorraad.



**Voorbeeld:** Leila neemt een oranje dobbelsteen uit de voorraad, dobbelt deze en legt de dobbelsteen op haar Kali-standbeeld.



#### De balkons (kosten: 1 dobbelsteen van een bepaalde kleur)

De speler geeft 1 dobbelsteen van een bepaalde kleur af en krijgt 2 dobbelstenen van een andere kleur.



**Voorbeeld:** Rajesh geeft een blauwe dobbelsteen (met een waarde naar keuze) af en neemt 2 oranje dobbelstenen, die hij direct dobbelt en op zijn Kali-standbeeld legt.



### De vertrekken (kosten: 1 dobbelsteen van een kleur naar keuze met een exacte waarde)



**Grootmogol** – de speler geeft 1 dobbelsteen met waarde 1 af. Hij krijgt daar 2 roempunten voor en wordt startspeler in de volgende ronde.



**Danseres** – de speler geeft 1 dobbelsteen met waarde 2 af. Hij neemt daarvoor 2 dobbelstenen naar keuze uit de voorraad en trekt gedekt 1 wit opbrengstfiche. Hij krijgt de erop afgebeelde inkomsten (1 dobbelsteen, 3 geld, 1 opwaardering of 1 karma) direct. Hij legt het opbrengstfiche opzij. Zijn alle opbrengstfiches in de voorraad gebruikt, schud dan alle opzij gelegde fiches gedekt en gebruik deze als nieuwe voorraad.



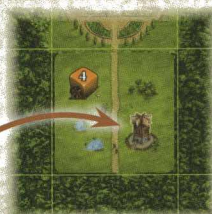
**Yogi** – de speler geeft 1 dobbelsteen met waarde 3 af. Hij krijgt daarvoor 2 karma en 1 dobbelsteen naar keuze (zie bladzijde 8 voor verduidelijkingen met betrekking tot karma).



**Raja Man Singh** – de speler geeft een dobbelsteen met waarde 4 af. Hij krijgt 3 geld en waardeert 1 gebouwsoort naar keuze op.



**Bouwmeester** – de speler geeft een dobbelsteen met waarde 5 af. Hij bouwt dan volgens de gebruikelijke spelregels 1 provincietegel uit de voorraad **op** een andere tegel naar keuze op zijn tableau. Alle provincietegels moeten daarna nog met zijn residentie verbonden zijn. Hij mag de *Bouwmeester* niet gebruiken als hij geen geschikte tegels of passende dobbelstenen heeft. **Belangrijk:** de nieuwe tegel moet duurder zijn dan de oude. De speler betaalt uitsluitend het verschil door 1 (of meer) dobbelstenen in de kleur van de nieuwe tegel af te geven waarvan de totale waarde ten minste het prijsverschil bedraagt.



**Voorbeeld:** Leila geeft een groene dobbelsteen met waarde 5 af. Ze wil de tegel met de paarse 6 op haar tegel met de oranje 4 bouwen. Ze moet dan een paarse dobbelsteen met ten minste waarde 2 afgeven.

Een speler krijgt bij het op een andere tegel bouwen **nooit** speciale inkomsten. Er mag nooit meer dan 1 provincietegel op een andere liggen. Gebouwen, markten en wegen op tegels die onder een andere tegel liggen, hebben de rest van het spel geen functie meer.



**Portugees** – de speler geeft 1 dobbelsteen met waarde 6 af. Hij zet zijn boot 6 velden op de rivier vooruit en ontvangt de bijbehorende inkomsten.

**Opmerking:** heeft een speler de laatste 6 velden van de rivier bereikt, dan kan hij de *Portugees* niet meer gebruiken.



#### IV. Rivieractie (haven)

De speler geeft een dobbelsteen met waarde 1, 2 of 3 af en zet zijn boot ten hoogste 3 vrije velden vooruit.

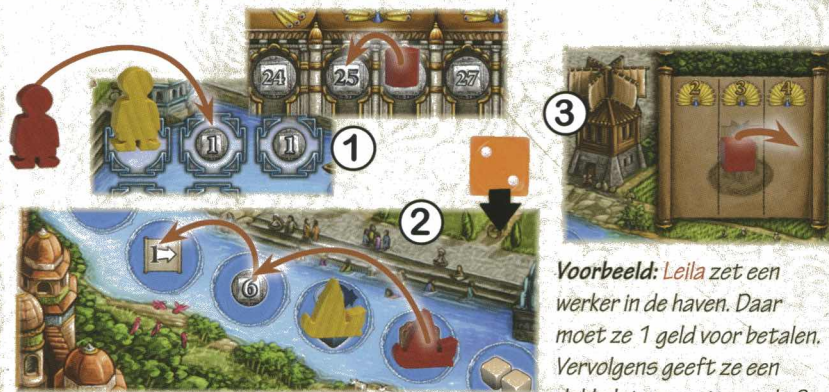
Een speler kan de **rivieractie** uitsluitend met dobbelstenen met waarde 1, 2 of 3 gebruiken.



Elke keer dat een speler een werker in de haven zet, mag hij zijn boot maximaal zoveel velden op de rivier vooruitzetten als het aantal ogen op de afgegeven dobbelsteen. De haven biedt plaats aan meerdere werkers. De eerste werker die hier wordt gezet, is kosteloos. Later gezette werkers kosten 1 of 2 geld.

Geeft een speler een dobbelsteen met waarde 1 af, dan zet hij zijn boot 1 vrij veld op de rivier vooruit; geeft hij een 2 af, dan zet hij zijn boot 1 of 2 vrije velden vooruit; geeft hij een 3 af, dan zet hij zijn boot ten hoogste 3 vrije velden vooruit. Daarbij telt hij velden met boten van andere spelers niet mee. Hij springt daar simpelweg overheen. Er kan dus altijd maar 1 boot op een rivierveld liggen. De enige uitzonderingen zijn het startveld en het laatste veld, waar alle boten mogen liggen.

De speler krijgt direct de inkomsten van het veld waar zijn boot eindigt.



*Voorbeeld: Lella zet een werker in de haven. Daar moet ze 1 geld voor betalen. Vervolgens geeft ze een dobbelsteen met waarde 2*

*af en zet ze haar boot 2 vrije velden vooruit. Ze telt het veld met de gele boot (van een andere speler) niet mee. Ze krijgt als inkomsten een opwaardering van een gebouwsoort. Ze schuift haar opwaarderingssteen bij de molen van 3 naar 4.*

#### Verduidelijking van de inkomsten op de rivier:



De speler neemt 2 dobbelstenen naar keuze (gelijke of verschillende) uit de voorraad.



De speler verhoogt zijn karma met 2 niveaus (zie bladzijde 8 voor verduidelijkingen met betrekking tot karma).



De speler krijgt het aangegeven geldbedrag (hij zet zijn geldmarkeersteen het betreffende aantal velden op het geldspoor vooruit).



De speler kiest één van paleisacties 2-6 (Danseres, Yogi, Raja, Bouwmeester of Portugees) en voert deze direct uit zonder een werker in het paleis te zetten en een dobbelsteen af te geven (het betreffende paleisveld mag ook bezet zijn).



De speler krijgt per karma dat hij bezit 1 dobbelsteen van de betreffende kleur (dus 0-3 dobbelstenen).



De speler krijgt het aangegeven aantal roempunten (hij zet zijn roemmarkeersteen het betreffende aantal velden op het roemspoor vooruit).



De speler waardeert 1 gebouwsoort met 1 niveau op (hij kan bijvoorbeeld zijn opwaarderingssteen bij de tempel van 2 naar 3 verschuiven).



De speler krijgt 1 geld per markt die hij op dat moment op zijn provincietableau heeft gebouwd (heeft hij bijvoorbeeld 5 markten, dan zet hij zijn geldmarkeersteen 5 velden op het geldspoor vooruit).



De speler telt ten hoogste 3 **verschillende** markten (gemengde goederen) die zich in zijn provincie bevinden (zie bladzijde 5 voor verduidelijkingen met betrekking tot markten).



De speler telt ten hoogste het aangegeven aantal markten **van 1 soort** die zich in zijn provincie bevinden. Heeft hij bijvoorbeeld 4 zijdemarkten, dan mag hij deze allemaal tellen en zijn geldmarkeersteen het betreffende aantal velden op het geldspoor vooruitzetten. Hij hoeft hier geen dobbelsteen voor af te geven (zie bladzijde 5 voor verduidelijkingen met betrekking tot markten).



De speler krijgt per gebouwopwaardering die hij tot nu toe heeft uitgevoerd 1 roempunt (heeft hij bijvoorbeeld al 3 keer een gebouw opgewaardeerd, dan zet hij zijn roemmarkeersteen 3 velden op het roemspoor vooruit).



De speler krijgt per gebouwopwaardering die hij tot nu toe heeft uitgevoerd 2 geld (heeft hij bijvoorbeeld al 3 keer een gebouw opgewaardeerd, dan zet hij zijn geldmarkeersteen 6 velden op het geldspoor vooruit).



De speler krijgt per karma dat hij op dit moment bezit 2 roempunten (staat zijn karmamarkeersteen bijvoorbeeld op niveau 2, dan zet hij zijn roemmarkeersteen 4 velden op het roemspoor vooruit).

Bereikt de boot van een speler het **laatste rivierveld**, dan mag hij de rivieractie niet meer kiezen.



## Karma

**De speler geeft 1 karma af en draait één van zijn dobbelstenen naar de tegenoverliggende zijde.**

Een speler kan met behulp van karma de waarden van zijn dobbelstenen beïnvloeden. Hij mag voor 1 karma **één dobbelsteen naar keuze** van zijn Kali-standbeeld naar de **tegenoverliggende zijde** draaien. Een 1 wordt dan bijvoorbeeld een 6 of omgekeerd, een 2 wordt een 5, enzovoort.



Iedere speler begint het spel met 1 karma. Dit kan hij verbeteren door bijvoorbeeld een werker naar de Yogi te sturen (zie bladzijde 6, De vertrekken → Yogi) of met zijn boot naar het betreffende rivierveld te varen (zie bladzijde 7, Rivieractie).

Verder bevindt zich een bonusveld (veld 24) op het roemspoor waar een speler zijn karma met 2 verhoogt als zijn roemmarkeersteen dit veld bereikt of passeert. Het hoogste karniveau is 3. Dat betekent dat een speler nooit meer dan 3 karma kan bezitten.

Een speler hoeft **geen werker** te zetten om karma te gebruiken. Hij mag karma op elk moment tijdens zijn beurt gebruiken om een dobbelsteen **die hij gaat gebruiken** te draaien. Voor elk gebruikt karma zet hij zijn karmamarkeersteen 1 veld naar beneden. Zijn karniveau kan zo eventueel naar 0 dalen.

## Nieuwe werkers ontvangen

**De speler gaat op de scoresporen of de rivier vooruit en ontvangt werkers.**



Aan het begin van het spel heeft iedere speler de beschikking over 3 actieve werkers. In de loop van het spel kan hij er 2 extra bij krijgen. In totaal staan er per speler 3 inactieve werkers op het speelbord. Bereikt of passeert een speler met zijn markeersteen/boot het betreffende veld (geld: veld 20, roem: veld 15, rivier: brug), dan krijgt hij de extra werker.

**Let op: zodra een speler zijn tweede inactieve werker heeft ontvangen (het is niet van belang op welke manier), verwijdt hij de derde inactieve werker uit het spel.**



Beide scoresporen en de rivier bevatten een veld met per spelerskleur een inactieve werker. De velden op de scoresporen zijn reguliere velden. Zodra de geld- of roemmarkeersteen van een speler op het veld met de inactieve werker stopt of het passeert, krijgt hij direct de inactieve werker van zijn kleur. Deze wordt daarmee direct actief. De inactieve werker op de rivier ligt niet op een rivierveld (de brug geldt niet als rivierveld). Dat betekent dat een speler de inactieve werker van zijn kleur direct ontvangt als zijn boot de brug passeert.

Heeft een speler er op deze manier een actieve werker bij gekregen, dan verliest hij deze niet meer, ook niet als zijn markeersteen weer achteruit wordt gezet (dit kan alleen op het geldspoor gebeuren). Hij mag een nieuwe werker nog in de ronde waarin hij deze heeft gekregen, inzetten.

## Bonussen op de scoresporen

**De speler bereikt het veld en ontvangt de bonus**

Naast de inactieve werkers bevinden zich speciale velden op de scoresporen, waar een speler bij het bereiken of passeren ervan direct de bijbehorende bonus ontvangt.

Het **roemspoor** bevat 3 bonusvelden:



Veld 5: de speler krijgt een opwaardering van een gebouwensoort naar keuze (deze opwaardering is geldig vanaf zijn volgende beurt).



Veld 24: de speler mag zijn karma met 2 niveaus verhogen.



Veld 31: de speler mag met zijn boot naar het volgende vrije veld varen en de bijbehorende inkomsten ontvangen.

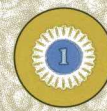
Het **geldspoor** bevat 4 bonusvelden:



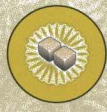
Velden 12 en 44: de speler mag met zijn boot naar het volgende vrije veld varen en de bijbehorende inkomsten ontvangen.



Velden 33 en 55: de speler mag 2 dobbelstenen naar keuze uit de voorraad nemen, deze dobbelen en op zijn Kali-standbeeld leggen.



Omdat een speler geld uitgeeft en zo op het geldspoor achteruit kan gaan, heeft iedere speler een bonusfiche in zijn kleur om aan te geven welke bonus de eerstvolgende is die hij op het geldspoor kan ontvangen. Bereikt of passeert een speler voor het eerst veld 12 en ontvangt hij de bijbehorende bonus, dan neemt hij het bonusfiche van zijn kleur en legt het met de dobbelsteenkant naar boven op veld 33. Heeft hij dit veld bereikt of gepasseerd, dan draait hij het fiche weer om (rivierveldkant naar boven) en legt het op veld 44, enzovoort. Heeft hij ook het laatste bonusveld van het geldspoor bereikt, dan verwijdt hij zijn bonusfiche uit het spel.



**Let op:** een bonus geldt uitsluitend voor het spoor waarop deze is afgebeeld. Passeert de geldmarkeersteen van een speler bijvoorbeeld een bonusveld van het roemspoor ernaast, dan krijgt de speler de bonus natuurlijk niet.



## BINDE VAN EEN RONDE



De ronde is afgelopen als alle spelers hun actieve werkers hebben gezet en de bijbehorende acties hebben uitgevoerd. Heeft een speler een werker bij de grootmogol gezet, dan krijgt hij nu de startspelerolifant en wordt hij startspeler in

de volgende ronde. Heeft niemand een werker bij de grootmogol gezet, dan wordt de speler links van de huidige startspeler de nieuwe startspeler (hij krijgt de olifant). Iedere speler neemt nu zijn actieve werkers van het speelbord en zet deze terug onder zijn Kali-standbeeld. De startspeler begint dan de volgende ronde.

## BINDE VAN HET SPEL

Zodra de geld- en roemmarkeerstenen van een speler elkaar tegenkomen of passeren, is het spel bijna afgelopen. De spelers die nog tussen de speler die het einde van het spel heeft veroorzaakt en de huidige startspeler zitten, komen nog één keer aan de beurt. Ieder van hen mag nog 1 werker (indien voorradig) zetten en de bijbehorende actie uitvoeren. Daarna wordt de winnaar bepaald.

Zijn er meerdere spelers die het voor elkaar hebben gekregen om hun geld- en roemmarkeerstenen elkaar te laten passeren, dan telt ieder van hen het aantal roempunten dat tussen zijn geld- en roemmarkeerstenen ligt. De speler met het grootste verschil wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die het eerder voor elkaar kreeg om zijn markeerstenen elkaar te laten passeren.

(Tel voor het bepalen van de overige klasseringen het aantal roempunten dat nog tussen de geld- en roemmarkeerstenen van de spelers ligt.)



*Voorbeeld:* de geldmarkeersteen van Rajesh is zijn roemmarkeersteen gepasseerd. Zijn geldmarkeersteen ligt op veld 65 van het geldspoor, zijn roemmarkeersteen op veld 30 van het roemspoor. Na hem is Leila nog aan de beurt. Ook haar lukt het om haar markeerstenen elkaar te laten passeren. Haar geldmarkeersteen ligt op veld 52 van het geldspoor, haar roemmarkeersteen op veld 37 van het roemspoor. Het verschil tussen de markeerstenen bedraagt bij beide spelers 2 roempunten (het is niet van belang waar de geldmarkeersteen precies ligt). Omdat Rajesh zijn markeerstenen elkaar eerder heeft laten passeren, wint hij nipt het spel.

## OPMERKINGEN

Om zijn provincie succesvol uit te bouwen en de race te winnen, heeft een speler vooral geld, dobbelstenen en werkers nodig. Hij doet er goed aan om ervoor te zorgen dat zijn geld en dobbelstenen niet opraken en niet te lang met minder werkers speelt dan de andere spelers.

*Nog één keer kort samengevat:*

Een speler verdient extra **werkers** bij de voortgang op de scoresporen en de rivier.

Een speler verdient vooral **geld** via markten die hij in zijn provincie bouwt en later herhaaldelijk kan gebruiken. Daarnaast zijn **bonussen** op de

provincietableaus, op de rivier en bij de raja in het paleis niet te onderschatten inkomstenbronnen.

Een speler kan op zulke bonusvelden ook aan **dobbelstenen** komen. Verder biedt het paleis mogelijkheden om dobbelstenen te ontvangen en te ruilen.

Om aan de overwinningsvoorwaarden te voldoen, moet een speler vooral zijn provincie met een goed doordacht wegennet uitbouwen en daarbij de meest waardevolle speciale inkomsten incasseren. Hij gebruikt daarvoor de bouwactie op het speelbord, waarvoor hij met geld en dobbelstenen betaalt. Gebouwen in zijn provincie leveren roempunten op, markten leveren geld op.



## VARIANT "NAVARATNA"

**De spelers spelen met 6 werkers, kunnen maximaal 8 dobbelstenen opslaan en waarden hun speciale inkomsten op.**

Hebben de spelers het basisspel één of meermaals gespeeld, dan kunnen ze ervoor kiezen om de Navaratna-variant te proberen (navaratna betekent "de negen juwelen", zie ook het historische mogoloverzicht op bladzijde 12 → Raja Man Singh I.). Pas de volgende wijzigingen op de basisspelregels toe:

Iedere speler mag alle 3 inactieve werkers activeren en zou zo met 6 werkers kunnen spelen.

Iedere speler gebruikt de achterkant van het Kali-standbeeld en heeft daardoor plaats voor maar 8 dobbelstenen.



Iedere speler legt zijn provincietableau met de **achterkant naar boven** voor zich neer. Ook deze kant toont aan de rand speciale inkomsten. Deze zijn echter niet zo indrukwekkend. Dat kunnen de spelers in de loop van het spel wijzigen.

Schud aan het begin van het spel de bruine opbrengstfiches. Iedere speler trekt er gedekt 1 en legt het open op één van beide bruine speciale inkomstenvelden op zijn tableau. Iedere speler bepaalt voor zichzelf welke van de afgebeelde speciale inkomsten hij bedekt.

Leg nu de resterende bruine opbrengstfiches en alle andere opbrengstfiches open op de gebouwen met de corresponderende kleur op het speelbord. Deze kunnen de spelers tijdens het spel verkrijgen om de speciale inkomsten van hun provincie te verbeteren.

De witte, gele en rode opbrengstfiches leveren de volgende speciale inkomsten op:



Dobbelstenen  
(1 of 2 van een bepaalde kleur of naar keuze)



Geld



1 gebouwopwaardering



1 verplaatsing van de boot (naar het volgende vrije rivierveld)



Karma (1 of 2)



Een bruin opbrengstfiche levert **op het moment dat een speler het aansluit** speciale inkomsten op die van de actuele prestaties van de speler in een bepaalde categorie afhangen:



1 roempunt per tegel met ten minste 1 markt in de provincie van de speler



1 roempunt per 3 riviervelden die de boot van de speler heeft afgelegd (startveld telt niet mee)



1 geld per gebouw in de provincie van de speler



2 geld per door de speler aangesloten opbrengstfiche



2 roempunten voor elke bocht in de provincie van de speler



2 geld per door de speler uitgevoerde gebouwopwaardering



1 roempunt per actieve werker die de speler bezit

**Let op:** tel altijd eerst de juist gelegde provincietegel en pas daarna de speciale inkomsten. Een speler mag eenmaal gelegde opbrengstfiches niet meer verplaatsen of bedekken.

De spelers hebben tijdens het spel 2 mogelijkheden om aan nieuwe opbrengstfiches te komen:

a) Bij de danseres

Elke keer dat een speler hier een werker inzet en een dobbelsteen naar keuze met waarde 2 afgeeft, mag hij 2 dobbelstenen naar keuze uit de voorraad nemen en daarnaast 1 opbrengstfiche kiezen. Deze legt hij direct open op een (nog) vrije plaats in de betreffende kleur op zijn provincietableau. In tegenstelling tot het basisspel, krijgt de speler de speciale inkomsten ervan niet direct, maar pas als hij het fiche met een weg heeft aangesloten.

b) De speler heeft minder actieve werkers dan een andere speler

Heeft een speler bijvoorbeeld 4 actieve werkers terwijl ten minste een andere speler er 5 heeft, dan krijgt hij als hij voor de vijfde keer aan de beurt komt (en dus geen werker kan zetten) 1 opbrengstfiche naar keuze. Hij moet direct kiezen op welke vrije plek van zijn provincietableau (open en met de corresponderende kleur) hij het fiche legt.




Heeft ten minste een andere speler zelfs 2 actieve werkers meer, dan neemt de speler als hij weer aan de beurt komt (en voor de tweede keer geen werker kan zetten) nog een tweede opbrengstfiche en legt hij het op zijn provincietableau.

**Opmerking:** een speler mag uitsluitend opbrengstfiches in een kleur nemen waarvoor hij nog plaats op zijn provincietableau heeft. Een speler mag ervan afzien om een opbrengstfiche te nemen.

## Spelers van verschillend niveau

De spelers kunnen ervoor kiezen om gevorderde spelers die met beginnende spelers spelen een handicap te geven.

Gevorderde spelers gebruiken dan de navaratna-kant  van hun provincietableau en de achterkant van hun Kali-standbeeld.

Beginnende spelers gebruiken de voorkant van hun provincietableau  en de voorkant van hun Kali-standbeeld.

Iedere speler mag ten hoogste 5 actieve werkers hebben.

Laat de gele, rode en bruine opbrengstfiches in de doos. De basisspelregels zijn van kracht. Iedere speler die bij de danseres een wit opbrengstfiche krijgt, ontvangt de erop afgebeelde inkomsten direct.

## Verander de rivier met de riviertegels

Schud aan het begin van het spel de 8 riviertegels. Werp daarna 1 dobbelsteen en tel het betreffende aantal riviervelden af, te beginnen bij het veld direct na het startveld. Trek dan een riviertegel en leg deze op het betreffende rivierveld. Wordt er bijvoorbeeld een 2 gedobbeld, dan leggen de spelers de eerste riviertegel op het tweede rivierveld na het startveld en vervangen zo de 2 karma.



Dobbel nu opnieuw en tel door na de juist gelegde riviertegel en leg op het betreffende rivierveld de tweede riviertegel, enzovoort. Ga zo door totdat alle riviertegels zijn gelegd of het einde van de rivier is bereikt. Leg nooit een riviertegel op het laatste rivierveld. Verwijder eventueel overgebleven riviertegels uit het spel.

### De riviertegels:



Per karma dat de speler op dit moment bezit krijgt hij 1 dobbelsteen naar keuze (dus 0-3 dobbelstenen).



De speler neemt 3 dobbelstenen, 1 per aangegeven kleur.



De speler voert de aangegeven paleisactie uit (zie bladzijde 6, De vertrekken).



De speler telt ten hoogste 3 markten van 1 soort die zich in zijn provincie bevinden. Hij hoeft daar geen dobbelsteen voor af te geven (zie bladzijde 5 voor verduidelijkingen met betrekking tot markten).



De speler zet zijn boot ten hoogste 3 vrije velden vooruit en ontvangt de inkomsten van het rivierveld waar hij eindigt.





## HISTORISCH MOGOLOVERZICHT



**Mogolrijk** (1526-1858) – het mogolrijk was een enorm rijk dat zich in het dal tussen de Indus en de Ganges in het noorden van India ontwikkelde en op het hoogtepunt van zijn macht (17<sup>e</sup> eeuw) bijna het volledige huidige India en een paar delen van Afghanistan omvatte. In 1858 werd het resterende deel van het rijk door de Britten veroverd en opgeheven. Talrijke voorbeelden van door Perzische en Indische kunstenaars gecreëerde architectuur, schilderijen en gedichten zijn tot op heden bewaard gebleven. Het rijk is naar zijn heersers, de grootmogols, vernoemd.



**Grootmogol** – ook wel “mogol” of “mogolkeizer” genoemd. Deze naam kwam vermoedelijk via de Portugezen naar Europa (grootmogol in het Portugees: Grão Mogol), die destijds de dominerende macht in het Indische zeegebied waren. Het woord mogol is ook afgeleid van het Perzische *mughul*, dat “Mongool” betekent. Dit kan worden teruggevoerd naar het feit dat een voorouder van de eerste mogols getrouwd was met een lid van de familie van Dzjengis Khan. De belangrijkste mogolheerser in de geschiedenis was Akbar de Grote (heerser van 1556-1605), die het rijk militair, politiek en economisch naar welvaart leidde. Onder Shah Jahan (heerser van 1627-1658) bereikte het mogolrijk zijn culturele hoogtepunt. In deze tijd werden bijvoorbeeld de Taj Mahal, het Rode Fort (Delhi) en de Shalimar-tuinen in Lahore gebouwd, die allen in de Werelderfgoedlijst van UNESCO zijn opgenomen (1982, 2007, 1981). Dit spel behandelt symbolisch het tijdperk van Akbar tot en met Shah Jahan.

*Een paar belangrijke elementen in het tijdperk van de grootmogols en het huidige India die in dit spel terugkomen zijn:*



**Kali** – een hindoeïstische godheid, die voor vernietiging en vernieuwing staat. Daarbij richt haar vernietigende natuur zich in eerste instantie op demonen en ongerechtigheid in de wereld. In het geloof van het volk geldt zij daarom als godin die wensen kan vervullen.



**(Blauwe) pauw** – de blauwe pauw hoort sinds 1963 naast de koningstijger en de Gangesdolfijn officieel bij de nationale dieren van India. Het dier stamt oorspronkelijk van het Indische subcontinent en geldt daar als heilig dier, omdat het onder andere voor tijgers en onweer waarschuwt en (jonge) giftige slangen doodt. Terwijl de pauw in de westelijke wereld naast schoonheid vaak met arrogantie en ijdelheid wordt geassocieerd, geldt deze in India vooral als symbool van statigheid en onsterfelijkheid. Daarom zijn pauwenstandbeelden ook op de troon van de mogolheersers prominent opgesteld.



**Pauwentroon** – de pauwentroon was een met een grote hoeveelheid parels, goud en edelstenen (meer dan 26.000) versierde troonzetel, die in opdracht van Shah Jahan werd vervaardigd en in 1635 werd ingewijd. De bouwtijd bedroeg zeven jaar en zou tweemaal zo duur zijn geweest als de bouw van de Taj Mahal, wat zelfs binnen de normen van mogolkeizers als zeer extravagant gold. Sinds een plundering van het Rode Fort (Delhi) in de 18<sup>e</sup> eeuw is de pauwentroon vermist.



**Zuil van Ashoka** – het huidige wapen van India toont het aangepaste kapiteel van een Zuil van Ashoka, de beroemde “Vier leeuwen van Samath”, die rond 250 v. Chr. werden neergezet. De toenmalige Indische heerser Ashoka liet in zijn regeerperiode (3<sup>e</sup> eeuw v. Chr.) op verschillende strategische locaties, zoals grenssteden en handelsroutes, talrijke monumentale zuilen bouwen, waarvan de kapitelen zijn wetten moesten verkondigen. Sommige van deze (vermoedelijk) ooit talrijke zuilen, die voor een groot deel over het Indische subcontinent waren verdeeld, zijn behouden gebleven en zijn zo stille getuigen van een groot vervallen Indisch rijk, waarvan het culturele erfgoed de tijd heeft doorstaan.



**Raja Man Singh I.** – Raja Man Singh I. was een belangrijke bevelhebber van de keizerlijke strijdkrachten. Als gouverneur van een paar provincies liet hij onder andere bosgebieden ontginnen om landbouw mogelijk te maken, liet hij paleizen, forten en tempels bouwen, en stichtte hij zelfs steden. Man Singh I. verkreeg ook hoog aanzien omdat hij bij de navaratna hoorde, de “negen juwelen” van Akbar. Dit was een kleine groep buitengewone persoonlijkheden aan het hof van de mogolheerser.

## GREDITS



© 2018 Hutter Trade GmbH + Co KG  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden.  
Made in China

Auteurs: Inka & Markus Brand  
Illustraties: Dennis Lohausen  
3D-vormgeving: Andreas Resch  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.