

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)



3-4 Spieler 2 Spieler

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: ➔



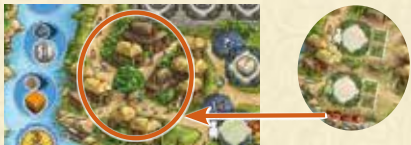
Im **Grundspiel** nimmst du ein verdeckt ausliegendes weißes Ertragsplättchen, erhältst den abgebildeten Ertrag sofort und legst dann das Ertragsplättchen auf Ablage.

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 dürft, 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



Vorderseite

Rückseite



Plättchen Geldleiste



Vorderseite

Rückseite

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

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 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!



INKA BRAND RAJAS OF THE GANGES MARKUS BRAND

THE GREAT MOGUL'S COFFERS

In *THE GREAT MOGUL'S COFFERS*, you will find diverse mini-expansions and modules that you can use to enrich and vary your basic *Rajas of the Ganges* game.

This coffer (Goodie Box 1) contains 3 Ganges modules that were previously published as parts of limited edition runs of the "Brettspieladventskalender" (Board Game Advent Calendar) and the "Deutsche Spielepreis Goodie Box": Mango Village, Shalimar Gardens (Snake Expansion), and Tiger Expansion.

In addition, the modules *The Test of Fate* and *The Gemstone Trader* are at your disposal, plus 2 new tiles each for Mango Village and for the river.

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

CONTENTS

- ▶ Ganga Module 2 (2 new river tiles)
- ▶ Mango Village (including 2 new village tiles)
- ▶ Shalimar – the Snake Expansion
- ▶ Tiger Expansion
- ▶ The Test of Fate
- ▶ The Gemstone Trader

GANGA MODULE 2

The holy Ganges river is an important lifeline – for the country and its people.

USE IN THE GAME

Modify the river using two new river tiles.

Two new river tiles are available for an enhanced individual arrangement of the river.

The two river tiles "2 upgrades" and "Ganges dolphin" can be placed and used on the river in combination with the Ganga Module of the basic game; or you modify two river spaces of your choice by covering them with the new tiles.

CONTENTS

2 new river tiles



Get two upgrades overall for one or two types of buildings.



If you manage to land on the space with the rare and shy Ganges dolphin, you may pick any currently **unoccupied round river space** (in front of or after your boat) and obtain the earnings of this space (not the earnings of the last oval river space, though). Your boat remains on the space of the Ganges dolphin.

MANGO VILLAGE

Now, the workers from the Ganges can also visit the village, picturesquely situated at the shores of the river. The mango tree in the center of the village traditionally is the social and cultural meeting place of the village community. After you have built villages in your province, a visit is worthwhile.

CONTENTS

10 Mango Village province tiles

1 Mango Tree tile for the gameboard:
front side for 3 or 4 players; back side for 2 players (as compared with the number of mangos)



1 yield tile

USE OF THE MANGO VILLAGE TILES IN THE GAME

Mix the 10 Mango Village province tiles and put them as two face-up stacks consisting of 5 tiles each next to the other province tiles. The Mango Village tiles can be acquired through the building action (just as the other province tiles). They differ in their cost and yield, though.



Cost: In order to acquire a Village tile, you have to give up a double, i.e., two dice showing the same values (e.g., two times a "3"); the dice color does not matter in this case.

Yield: Each Mango Village tile, once placed, gives you an individual yield:



← 1 money + 1 die of your choice

1 money + 1 upgrade →



← 3 money + 1 karma

1 boat move onto the next unoccupied river space and the earnings of that space →



← 2 money + 1 die of the corresponding color



Receive 1 fame point + use 1 white yield tile: →



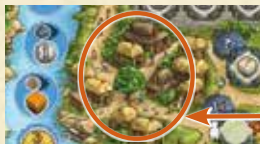
In the **basic game**, you take one of the laid-out face-down white yield tiles, immediately receive the yield depicted, and then discard the yield tile.

In the **Navaratnas** variant, you pick a white yield tile lying in *your province* (or, alternatively, 2 money), and immediately get its yield. The tile stays on the province board.



← Score for any 2 of your markets (= 6 money max.)

Put the Mango Tree tile on the corresponding space of the gameboard.



Now there is also one action space (2 players) or two action spaces (3 or 4 players) in the village. If you place a worker there, you may score up to 2 of the villages in your province again.

Example: In her province, Leila has the village with the boat movement and the village with 2 money + 1 green die. If she places her worker on the village action space, she may move her boat to the next unoccupied space on the river; move her money marker 2 spaces forward and take a green die from the supply.

If you have more than 2 villages in your province, you choose which two you wish to score again.

In the 3- or 4-player game, each player may place only one of his workers in the village per round.

FOR THE NAVARATNAS VARIANT

Mix the new yield tile with the brown yield tiles at the beginning of the game. If you connect it to the roads on your province board during the course of the game, you advance 3 spaces on the money track for each village in your province. If, for example, you have 4 villages laid out in your province when you connect the tile, you get 12 money for this.



CONCERNING THE MASTER BUILDER

Mango villages can never be overbuilt. But you can place these tiles on top of any laid-out tile (except for Shalimar gardens and other Mango villages) if you give up another "5".

SHALIMAR GARDENS

The tireless commitment of your people provides you with prestige and riches and makes your province flourish. As a symbol of your gratitude but also as a demonstration of your social status, you give the order to build the Shalimar gardens, a magnificent garden complex, that is supposed to bestow a piece of paradise on earth upon you and your subjects. Your workers will thank you for this by putting in extra effort.

("Shalimar" is Persian and means something akin to "The purest of all human joys". The word paradise in many European languages derives from the ancient Persian term for garden, "Paradaidha.")

CONTENTS

4 province tiles "Shalimar Gardens" (1 per color)



USE IN THE GAME

Mix the tiles into the corresponding snake stack.



To acquire one of these tiles, you have to carry out a building action, as usual. The costs for one of these tiles are one die in the color of the tile with any number, plus any other die.

Shalimar

BONUS

Each Shalimar tile shows an intersection and allows the player to take back one of his already-placed workers off the game board immediately after the tile has been built. The player can place this worker again on a later turn; that means he gets an extra turn in this round. On a later turn, you can place this worker again on an unoccupied action space on the gameboard. That means you get an extra turn in this round. (The action space – now vacant because the worker has been taken back – may be used again by the players in this round.)

FOR THE NAVARATNAS VARIANT

If you take an already-placed worker off the gameboard, put him on his back onto your Kali statue board. Place this worker only after you have placed all other workers in the current round.

Before you place the worker you took back, check whether, in this round, you have

- fewer workers** than at least one of the other players (which means that you would actually be allowed to take a yield tile now since you normally wouldn't have a worker left for placement). You first take a yield tile from the supply, as usual. After that, place the worker you took back.
- the same number or more workers** than at least one of the other players. The players concerned do not get a yield tile from the supply when you place the worker you took back, and the other players, just for this very reason, have one turn less.

CONCERNING THE MASTER BUILDER

Shalimar Gardens can never be overbuilt. But you can place these tiles on top of any laid-out tile (except for Mango villages and other Shalimar gardens) if you additionally give up one die with any number in the color of the snake tile.

TIGER EXPANSION

This mini expansion offers you 4 new province tiles that enable you to use special building measures in your province. The tiles give you unique benefits and special abilities that will be regarded with envy by the other sovereigns.

CONTENTS

4 province tiles (1 per color)



USE OF THE TILES IN THE GAME

Shuffle each tile into the respective tiger pile.



To acquire one of these tiles, you have to carry out a normal building action and give up 2 dice of the same color of any value in the color of the respective tile.

As soon as you place it into your province, you receive an immediate and a permanent benefit.

Ashoka Pillar

Immediate benefit: You receive 1 money per province tile that is already lying in your province (including the Ashoka Pillar).



Permanent gain: Every time you use karma to turn a die to the number on the opposite side, you may change the result by ± 1 . If you e.g. use a karma for a 2, you may turn the die to a 4, 5, or 6.

Akbar's Bridge

Immediate benefit: You may again take the earnings from the river space on which your boat is currently standing.



Permanent gain: Every time you move your boat, you may move it 1 space further than indicated (this applies as well to the dice as also to the Portuguese and the bonus on the money track).

Black Market

Immediate benefit: You may take any 2 dice from the supply.



Permanent gain: Every time you use a balcony in the palace, you may exchange 1 die of any color into 2 dice of any of the four colors.

Note: The immediate benefit of the black market cannot be reactivated by any market action; however, the black market counts as a market – for example when scoring the river space 1 money per market.



Imperial Flag

Immediate benefit: You may again use the function of an action space on which one of your workers is currently standing (if necessary, give up dice and/or money).



Permanent gain: Every time you want to carry out a palace action, you may use a die that differs $+1$ or -1 from the number needed. With a 1, for example, you may also go to the Dancer or to the Portuguese.

CONCERNING THE MASTER BUILDER

Overbuilding – You can build tiger tiles on top of any laid-out tile (except for Mango Villages and Shalimar Gardens) if you additionally give up one die with any number in the color of the tiger tile.

Being overbuilt – Tiger tiles may be overbuilt with any other province tile. To do so, you additionally have to give up one die with any number in the color of the province tile you want to build (for Mango villages, one die of any color showing the number "5").

THE TEST OF FATE

The player who successfully passes the test of fate will be generously rewarded by providence.

CONTENTS

8 fate tiles (2 per player color: one for the money track and the other for the fame track)



Fate tiles Fame track



Fate tiles Money track



SET-UP

Per player color, put the fate tile for the money track on space 24 of the money track with  face up. Per player color, put the fate tile for the fame track on space 18 of the fame track with  face up.

USE IN THE GAME

When you pass one of your fate tiles, first give up money or fame points and, later on, (possibly) get a market tile or building tile for free.



When you reach or pass space 18 on the fame track, you first have to give up one fame point for

- every other player who is behind you on the fame track, and
- every province tile in your own province that shows at least one building.

If this causes your fame marker to fall **behind** your fate tile on the fame track, you turn your fate tile over. If your fame marker does not reach the fate tile, this tile is immediately removed from the game.

If you reach or pass the turned-over fate tile again later, you may place a **province tile with a building from the general supply (tiger pile or snake pile) for free in your province** (without having to give up dice or money for this). You get the fame points for this tile (plus, if applicable, the money if there is also a market on this tile), **but not the possible associated special yields**. After that, you remove your fate tile on the fame track from the game.

If, when moving back your fame marker, you fall back **directly** onto the fate tile, you may immediately build the cost-free building tile into your province; after that, remove the fate tile.



Proceed accordingly with the fate tile on space 24 of the money track. Instead of a tile with a building, take a **province tile with (at least) one market from a cow pile or snake pile** when you reach or pass the fate tile, thus having passed the test of fate.

Example: After Rajesh has placed one of his workers on the action space "Score for up to 3 different markets," he may now score for up to 3 different markets in his province. He decides to score only for his 2-point tea market and his 3-point silk market, and forgo the money for the 2-point spice market in order to fall back behind his fate tile. With the 5 money, he passes the fate tile on space 24 of the money track and ends up on space 28. At this moment, there are 2 money markers of other players behind him on the money track, so that he falls back 2 steps. Besides this, Rajesh currently has 3 province tiles with each depicting at least one market. Therefore, he has to move his money marker another 3 steps back so that he ends up on space 23 - i.e., behind the fate tile. He turns the tile over and leaves it on space 24.

On a later turn, Rajesh passes space 24 again. Now he takes, for free, a tile with a market from the cow pile or snake pile, places it in his province, and gets the applicable amount of money (but no associated special yields). After that, he removes his fate tile on the money track from the game.

Note: If you receive amounts of money (for markets, on the river, etc.), you always get the full amount – that means, if you obtain 6 money on the river or through a yield tile, for example, you may not advance only 3 steps on the money track in order to then land on or fall behind the fate tile. As in the example above, you have more flexibility when it comes to the action spaces where you score for markets with goods of one kind and for markets with assorted goods; here, it is up to you which markets you want to score for and how many.

Fame points are always awarded in full. This applies also to river tiles and yield tiles as well as to province tiles with a building and a market or with two buildings.

THE GEMSTONE TRADER

Gems and jewels – the currency of the rajahs and maharajas... If you have raised your reputation sufficiently, you can consider yourself fortunate if – attracted by this blaze of fame – a gemstone trader offers his services to you.

CONTENTS

4 Gemstone Trader figures
(special workers,
1 per player color)



USE IN THE GAME

During the course of the game, you replace one of your workers by the gemstone trader and gain more flexibility in paying with dice.

During the set-up of the game, place all players' gemstone traders on space 10 of the fame track. As soon as you move your fame marker onto or past the space where the gemstone traders are, you take the trader in your player color and put him by your Kali statue. For this, give up one of your normal workers from there that you haven't placed in this round yet (this worker is removed from the game since it is replaced by the gemstone trader). You can use the gemstone trader even in the same round in which you got him.

(If you get the gemstone trader on the last turn of a round, take an already-placed worker out of the game and put the gemstone trader in his place.)

You place the gemstone trader like a normal worker. During placement, the gemstone trader gives you the following advantage:

You may turn (max.) one die that you have used during the gemstone trader turn to a number of your choice.

The gemstone trader can be used only **once per round**; for instance he may not be taken back in the same round with the help of the Shalimar gardens.

© 2019 HUCH! | www.hutter-trade.com

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

Authors:
Inka & Markus Brand, HUCH!
Illustration: Dennis Lohausen
Design: atelier 198, HUCH!
Product manager:
Britta Stöckmann

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


R&R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

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


HUCH!