

INKA BRAND

MARKUS BRAND

— RAJAS OF THE — GANGES

ЛАРЕЦ ВЕЛИКОГО МОГОЛА I



В ларцах Великого Могола вы найдете разнообразные мини-дополнения и модули, которые можете использовать, чтобы обогатить и разнообразить базовую игру «Раджи Ганга».

Первый ларец (Goodie Box 1) содержит 3 модуля, ранее выходивших в составе ограниченного тиража настольного адвент-календаря «Brettspiel Adventskalender» и «Deutsche Spielereis Goodie Box», – это Манговая деревня, Сады Шалимар (дополнительные жетоны Змея) и дополнительные жетоны Тигра.

Кроме того, в вашем распоряжении модули «Испытание судьбы» и «Торговец самоцветами» плюс новые жетоны Манговой деревни и реки Ганге (по 2 штуки каждой). Все модули совместимы друг с другом.

При ознакомлении с этими дополнениями рекомендуем использовать только один модуль на партию.
Позже вы сможете комбинировать отдельные модули по своему усмотрению.



СОДЕРЖАНИЕ

- ▶ Ганг: модуль II (2 новых жетона реки)
- ▶ Дополнение Тигра
- ▶ Манговая деревня (включая 2 новых жетона деревень)
- ▶ Испытание судьбы
- ▶ Дополнение Змен (Сады Шалимар)
- ▶ Торговец самоцветами

ГАНГ: МОДУЛЬ II

Священная река Ганг — благодатная дорога жизни для страны и местного населения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Преобразите течение реки с помощью новых жетонов.

Два новых жетона реки — «2 улучшения» и «Дельфин Ганга» — доступны для индивидуального улучшения действий на реке.

Их можно добавить к 8-ми жетонам реки из базовой игры (см. «Режим Ганга» на стр. 11 базовых правил); а можно просто изменить любые две ячейки реки по своему усмотрению, выложив на них новые жетоны сверху.

КОМПОНЕНТЫ

2 новых жетона реки



Получите два улучшения для одного или двух типов зданий.



Если вам удастся остановиться на ячейке с редким и пугливым дельфином Ганга, вы можете выбрать любую незанятую в данный момент **круглую ячейку реки** (перед вашей лодкой или позади нее) и получить изображенную на ней награду (но только не награду с последней овальной ячейки реки). Ваша лодка при этом остается на месте — на ячейке с дельфином.

МАНГОВАЯ ДЕРЕВНЯ

Теперь рабочие Ганга могут посещать деревню, раскинувшуюся на берегу реки. Дерево манго, растущее в центре деревни, традиционно является местом собраний и знаковых событий. Если вы построите деревню в своей провинции, не упустите случая посетить ее.

КОМПОНЕНТЫ

10 жетонов манговых деревень

1 накладка дерева манго для игрового поля: с одной стороны для игры втроем или вчетвером, с другой стороны — для игры вдвоем (определяется по количеству изображенных манго).



1 накладка



3–4 игрока

2 игрока



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Замешайте жетоны манговых деревень и поместите стопкой рядом с другими стопками жетонов провинции. Эти жетоны (как и другие) можно приобрести, отправляя рабочих в карьер. Их стоимость и доход от них разнятся.



Стоимость: для приобретения жетона деревни вам необходимо вернуть в запас дубль — два кубика с одинаковой ценностью (например, два кубика с тройками на верхних гранях); цвет кубиков в данном случае значения не имеет.

Доход: если вы разместили жетон деревни у себя на планшете провинции, вы получаете указанный на жетоне доход:



← 1 монета и 1 кубик по вашему выбору

1 монета и
1 улучшение здания →



← 3 монеты и 1 карма

1 Переместите свой корабль на 1 ячейку вперед по реке и получите указанную на новой занятой ячейке награду



← 2 монеты + 1 кубик соответствующего цвета



Получите 1 славу + 1 белый жетон дохода:



В **базовой игре** вы берете один из выложенных белых жетонов дохода и сразу же получаете указанную на нем награду, после чего сбрасываете этот жетон. В режиме **Наваратна**, вы выбираете белый жетон дохода со *своей провинции* (или 2 монеты) и сразу же получаете награду. Жетон остается на провинции.



← Получите за 2 любых ваших рынка (максимум 6)

Поместите накладку на соответствующее место игрового поля.



Теперь в игре появилась дополнительная ячейка (при игре вдвоем) или две ячейки (при игре втроем или вчетвером) на расположенной на игровом поле накладке. Разместив рабочего на такой ячейке, вы можете снова получить доход с одного или двух жетонов манговых деревень на вашем планшете провинции.

Пример: У Лейлы в провинции построена деревня, позволяющая перемещать корабль вперед по реке, и деревня, дающая 2 монеты и один зеленый кубик. Если она поместит своего рабочего на ячейку деревни, она сможет переместить свою лодку вперед по реке, а также получить 2 монеты и зеленый кубик из запаса.

Если на вашем планшете провинции больше двух деревень, вам необходимо выбрать, за какие две вы получите доход.

При игре втроем или вчетвером один и тот же игрок в течение каждого раунда может разместить только одного рабочего в ячейках деревни.



ДЛЯ ВАРИАНТА НАВАРАТНА

Новый жетон дохода замешайте с корич-невыми в начале игры. Если вы получаете награду за присоединение его к своей резиденции, вы получаете три монеты за каждую деревню на своем планшете провинции. Например, за четыре деревни вы получите 12 монет.



ГЛАВНЫЙ СТРОИТЕЛЬ

Главный строитель не умеет строить поверх манговых деревьев. Но манговые деревни можно строить поверх других жетонов провинций, сбросив дополнительно кубик ценностью 5.

ДОПОЛНЕНИЕ ЗМЕИ

Безустанная преданность вашего народа обеспечивает вашей провинции процветание, а вам – славу и богатство. В знак признательности, а заодно и в виде демонстрации вашего социального статуса, вы отдаете приказ о строительстве садов Шалимар – великолепного комплекса, который должен подарить вам и вашим подданным кусочек рая на земле. Ваши рабочие отлагодарят вас за это, трудясь с особым усердием.

(Персидское слово «shalimar» переводится примерно как «чистейшая из человеческих радостей». Корни слова «paradise», в европейских языках обозначающего «рай», также исходят из древнеперсидского, где «paradāidha» означало «сад»).

КОМПОНЕНТЫ

4 жетона провинции «Сады Шалимар» (по одному каждого цвета)



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Замешайте жетоны в соответствующие стопки Змеи.



Чтобы приобрести один из этих жетонов, вы, как обычно, должны выполнить действие строительства. Стоимость такого жетона – 1 кубик (с любой цифрой) цвета этого жетона плюс любой другой кубик.

НАГРАДА

На каждом жетоне садов Шалимар изображен перекресток, его постройка позволяет сразу же вернуть с игрового поля одного из своих уже размещенных рабочих. Игрок сможет снова разместить этого рабочего в один из своих следующих ходов; это означает, что он в этом раунде получает дополнительный ход. (Ячейка действия, откуда вы забираете рабочего теперь свободна и может быть снова использована игроками в этом раунде.)

ДЛЯ РЕЖИМА НАВАРАТНА

Если вы убираете с игрового поля размещенного там рабочего, положите его ничком на планшет вашей статуи Кали. Разместите этого рабочего только после того, как разместили всех остальных рабочих в текущем раунде.

Перед тем, как разместить возвращенного с поля рабочего, проверьте, верно ли для этого раунда следующее:

- у вас меньше рабочих**, чем есть хотя бы у одного из игроков (это означает, что сейчас вам разрешается взять жетон дохода, поскольку в обычном случае у вас не осталось бы рабочего для размещения). Сначала вы, как полагается, берете жетон дохода из резерва. После этого размещаете рабочего, которого забирали с поля.
- у вас столько же (или больше) рабочих**, сколько есть хотя бы у одного из игроков. Игроки, которых это касается, не получают жетон дохода из запаса, когда вы возвращаете рабочего, которого забирали, поскольку из-за этого у других игроков на один ход меньше.

КАК РАБОТАЕТ С ГЛАВНЫМ СТРОИТЕЛЕМ

Сами сады Шалимар невозможно перестроить. Но вы можете разместить их жетоны поверх любого выложенного жетона (кроме Манговых деревьев и других садов Шалимар), если дополнительно отдадите 1 кубик (с любой цифрой) цвета жетона Змеи.

ДОПОЛНЕНИЕ ТИГРА

Это мини-дополнение предлагает 4 новых жетона провинций, которые позволяют вам использовать особые здания в вашей провинции. На зависть другим правителям жетоны дают вам уникальные преимущества и особые способности.

КОМПОНЕНТЫ

4 жетона провинций (по одному каждого цвета)



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ В ИГРЕ

Замешайте каждый жетон в соответствующие стопки Тигра.



Чтобы приобрести один из этих жетонов, вы, как обычно, должны выполнить действие строительства и отдать 2 кубика любой ценности и одинакового с этим жетоном цвета. Как только вы разместите жетон в свою провинцию, вы получите и разовую награду, и постоянный эффект.

Колонна Ашоки

Разовая награда: Вы получаете по 1 монете за каждый жетон провинции, уже находящийся на вашем планшете (включая Колонну Ашоки).



Постоянный эффект: Каждый раз, когда вы используете карму, чтобы перевернуть кубик ради значения на его противоположной грани, вы можете изменить результат на +/- 1. Таким образом, используя карму на кубике со значением 2, вы можете перевернуть кубик и получить 4, 5 или 6.

Мост Акбара

Разовая награда: Вы можете снова получить награду с ячейки реки, на которой в данный момент стоит ваша лодка.



Постоянный эффект: Каждый раз, когда ваша лодка движется, вы можете переместить ее на 1 ячейку дальше, чем указано (это относится как к сдаче кубика, так и к действию Португальца, а также к наградам на шкале богатства).

Черный рынок

Разовая награда: Вы можете взять любые 2 кубика из запаса.



Постоянный эффект: Каждый раз, когда вы используете балкон Дворца, вы можете обменять 1 кубик любого цвета на 2 кубика любого из четырех цветов.



Примечание: Разовая награда от черного рынка не может быть повторно активирована никакими торговыми действиями; тем не менее черный рынок считается рынком, например, при остановке на ячейке реки, которая дает в награду по 1 монете за каждый ваш рынок.

Флаг Империи

Разовая награда: Вы можете снова воспользоваться действием ячейки, на которой в данный момент стоит один из ваших рабочих (если необходимо, отдайте за это кубики и/или деньги).



Постоянная выгода: Каждый раз, когда вы хотите выполнить действие во Дворце, вы можете использовать кубик, который отличается от необходимого числа на +1 или -1. Например, с гранью кубика 1 вы также сможете отправиться к Танцовщице или Португальцу.

ОТНОСИТЕЛЬНО ГЛАВНОГО СТРОИТЕЛЯ

Застройка – Вы можете построить жетоны Тигра сверху любого выложенного жетона (кроме Манговых деревьев и Садов Шалимар), если дополнительно отдадите 1 кубик (с любой цифрой) цвета жетона Тигра.

Перепланировка – Поверх жетонов Тигра могут быть построены любые другие жетоны провинции. Для этого вы дополнительно должны отдать 1 кубик (с любой цифрой) цвета того жетона провинции, который хотите построить (для Манговых деревьев – 1 кубик любого цвета с цифрой «5»).

ИСПЫТАНИЕ СУДЬБЫ

Игрок, успешно прошедший испытание судьбы, будет щедро вознагражден providением.

КОМПОНЕНТЫ

8 жетонов судьбы (по 2 каждого цвета игроков: один для шкалы богатства, а другой – для шкалы славы)

Жетоны судьбы: шкала славы



Лицевая сторона

Оборотная сторона

Жетоны судьбы: шкала богатства



Лицевая сторона

Оборотная сторона

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите жетоны судьбы соответствующих игро-кам цветов на ячейку 24 шкалы богатства вверх стороной . Положите жетоны судьбы соответствующих игрокам цветов на ячейку 18 шкалы славы вверх стороной .

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Пройдя мимо одного из своих жетонов судьбы, сначала отдайте монеты или очки славы, а затем (по возможности) возьмите жетон с рынком или жетон со зданием бесплатно.



Поравнявшись с 18-й ячейкой на шкале славы или миновав ее, вы первым делом должны отдать по одному очку славы:

- за каждого другого игрока, находящегося на шкале славы позади вас, и
- за каждый выложенный на вашем планшете жетон провинции, на котором изображено хотя бы одно здание.

Если это привело к тому, что на шкале славы ваш маркер славы остался **позади** вашего жетона судьбы, вы переворачиваете ваш жетон судьбы.

Если вы снова дойдете до перевернутого жетона судьбы или пройдет мимо него, вы можете **бесплатно** взять из общего запаса (стопка Тигра или Змеи) жетон провинции со зданием и разместить его на своем планшете (расплачиваться кубиками или монетами не нужно). За этот жетон вы получите очки славы (плюс, когда это применимо, монеты, если на жетоне есть еще и рынок), но не получите связанные с этим жетоном возможные особые доходы. После этого ваш жетон судьбы со шкалы славы удаляется из игры.

Если при перемещении маркера славы назад вы попадаете прямоком на жетон судьбы, вы можете **немедленно** построить бесплатный жетон со зданием на своем планшете; после этого удалите жетон судьбы из игры.



Все вышеизложенное относится и к жетону судьбы на ячейке 24 шкалы богатства. Только претерпевая испытание при достижении или прохождении мимо жетона судьбы на шкале богатства, берите вместо жетона провинции со зданием жетон с одним (как минимум) рынком из стопки Коровы или стопки Змеи.

Пример: После того, как Раджеш разместил одного из своих рабочих на ячейку действия «получи доход не более чем с 3-х разных рынков», он может получить монеты за некоторое количество (до 3-х) разных рынков в своей провинции. Он решает получить монеты только за свой рынок чая (2 очка) и рынок шелка (3 очка), но сознательно не берет монеты за рынок специй (2 очка), чтобы в итоге оказаться позади своего жетона судьбы. Срабатывает это так: с 5 монетами он проходит мимо ячейки 24 шкалы богатства, где лежит его жетон судьбы, и оказывается на ячейке 28. В этот момент позади него на шкале находятся 2 маркера богатства других игроков, поэтому он откатывается на 2 шага назад. Поскольку в настоящий момент у Раджеша есть 3 жетона провинций, на каждом из которых изображен как минимум один рынок, он должен переместить свой маркер богатства еще на 3 шага назад, и это приведет к тому, что он оказывается на ячейке 23, то есть позади жетона судьбы, который на ячейке 24. Раджеш переворачивает жетон.

Ходом позже Раджеш снова проходит ячейку 24. Теперь он бесплатно берет жетон с рынком из стопки Коровы или стопки Змеи, размещает его на своем планшете и получает соответствующую сумму монет (но не получает связанный с жетоном особый доход). После этого Раджеш удаляет из игры свой жетон судьбы со шкалы богатства.



Примечание: если вы получаете некую сумму монет (за рынки, на реке и т. д.), она на шкале богатства всегда отсчитывается полностью — это означает, что, получив 6 монет на реке или, например, по жетону дохода, вы и продвинуться по шкале обязаны ровно на 6 шагов, а не на 3, как бы вы ни желали остановиться на жетоне судьбы или остаться позади него. Как и в вышеприведенном примере, у вас больше простора для маневров со счетом, когда речь идет о ячейках

действий, где вы набираете монеты за рынки с товарами одного вида и за рынки с разными товарами; тут уж вы вольны решать, на каких рынках вы хотите заработать и сколько.

Очки славы всегда начисляются в полном объеме. Это относится и к жетонам рек, и к жетонам дохода, равно как и к жетонам провинций со зданием и рынком либо жетонам с двумя зданиями.

ТОРГОВЕЦ САМОЦВЕТАМИ

Самоцветы и драгоценные украшения — валюта раджей и махараджей... Если вы достаточно подняли свою репутацию, можете считать себя счастливым, когда привлеченный блеском вашей славы торговец самоцветами сам предложит вам свои услуги.

СОДЕРЖАНИЕ

4 фигурки Торговцев самоцветами (особые рабочие, по одному цвету каждого игрока)



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

В ходе игры вы заменяете одного из своих рабочих торговцем самоцветами и получаете больше возможностей при оплате кубиками.

Во время подготовки к игре все игроки помещают своих торговцев самоцветами на ячейке 10 шкалы славы. Как только вы переместите свой маркер славы на эту ячейку или минуете ее, вы берете торговца своего цвета и кладете его рядом со своей статуей Кали. За это уберете оттуда же одного из своих обычных рабочих, которого вы еще не разместили в этом раунде (этот рабочий удаляется из игры, поскольку торговец самоцветами заменяет его). Вы можете использовать торговца самоцветами даже в том же раунде, в котором вы его получили.

(Если вы получили торговца самоцветами на последнем ходу раунда, уберите из игры уже размещенного рабочего и поставьте торговца самоцветами на его место.)

Торговец самоцветами размещается как обычный рабочий. Во время размещения он дает вам следующее преимущество:

Вы можете перевернуть только 1 кубик, использованный вами во время хода торговца самоцветами, на грань с цифрой по вашему выбору.

Торговца самоцветами можно использовать только один раз за раунд; в частности, его нельзя вернуть назад в том же раунде с помощью садов Шалимар.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:
ООО «СР ПОСТАВКА»

**ФАБРИКА
ИГР**

© 2019, 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

HUCH!

