

# — RAJAS OF THE — GANGETS

для 2-4 игроков от 12 лет и старше

Индия в эпоху расцвета империи Великих Моголов. Владения расширяются, богатство увеличивается, торговля шелком, чаем и специями процветает. Строятся удивительные здания – Тадж Махал и Лал-Кила, около этих зданий создаются великолепные сады и парки, которые восхитят поколения тех, кто придет сюда сотни лет спустя.

И в то время, когда империя почти достигла пика своего благополучия, в момент относительной стабильности, игроков, выступающих раджами и рани, призвали вжиться в их роли почтенных властителей. Они должны улучшать свои имения, расположенные в богатых провинциях. Игроки, помня о важном значении кармы, стремятся развиваться, соблюдая баланс между славой и богатством. Только тот, кто достигнет наилучшего результата, станет единственным и легендарным лидером всей нации!

## КОМПОНЕНТЫ



1 двустороннее игровое поле (2 игрока/3-4 игрока)



4 планшета провинций



4 статуи Богини Кали



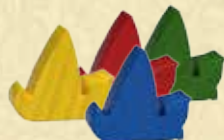
48 кубиков  
(по 12 каждого цвета)



64 тайла провинции  
(по 16 каждого цвета)



24 рабочих (по 6 каждого цвета)



4 лодки  
(по 1 каждого цвета)



4 маркера денег  
(по 1 каждого цвета)



1 слон первого игрока  
(соберите фигурку перед первой игрой)



2 тайла-накладки  
(для игры втроем)



4 бонусных маркера



20 маркеров  
(по 5 каждого цвета: 4 для улучшений, 1 для кармы)



4 маркера славы  
по 1 каждого цвета



30 тайлов дохода  
(8 белых, 9 желтых, 6 красных и 7 коричневых)



8 тайлов реки

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача – развить свою провинцию при помощи рабочих и умелого использования полученных кубиков. Вы должны победить в гонке за деньгами и славой. Треки славы и денег движутся параллельно друг другу, но в противоположных направлениях вокруг игрового поля. Маркеры славы движутся по часовой стрелке, а маркер денег – против часовой.

По мере строительства и развития Вы будете стараться увеличить и Вашу славу, и Ваш капитал так, чтобы в конце концов Ваши маркеры славы и денег пересеклись. Хорошими шансами на победу обладает тот игрок, кто первым добьется того, чтобы его маркеры славы и денег встретились или даже прошли дальше по своим трекам.



## ПОДГОТОВКА

Разложите **игровое поле** в середине стола стороной, которая соответствует числу игроков («2 игрока» или «3-4 игрока»). При игре втроем накройте указанные ячейки **накладками**:



Положите все 48 **кубиков** рядом с полем в общий запас.

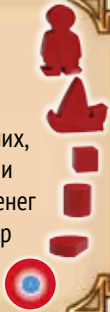
Перемешайте 8 белых тайлов дохода и положите их стопкой лицом вниз на храм.



Отсортируйте **тайлы провинций**: сначала по цвету, а затем по символу на обороте (змея, корова, тигр). Вы получите 12 стопок. Перемешайте каждую стопку по отдельности и выложите их рядом с игровым полем лицом вверх.



Каждый игрок получает планшет провинции и компоненты одного цвета: статую богини Кали, 6 рабочих, 1 лодку, 5 маркеров (кармы и улучшений), по 1 маркеру денег и славы и 1 бонусный маркер для трека денег.



**Не потребуются:** желтые, красные и коричневые тайлы дохода (они нужны только для варианта Наваратнас) и 8 тайлов реки (для модуля Ганг).



Положите 3 **рабочих** на специальные ячейки на двух треках (славы: 15, денег: 20) и на реке (мост).



Перед собой выложите **планшет провинции** и **статую Кали**, указанными сторонами вверх.



3 других **рабочих** положите под статую Кали.



Поставьте **лодку** на стартовую ячейку на реке.



Игрок, чья сумма кубиков наименьшая, становится первым игроком. В случае ничьи первым становится тот, кто последним ел индийские блюда. Он берет **слона первого игрока** и ставит свой **маркер денег** на ячейку «3» трека денег. Игрок слева от него (т.е. в порядке хода) свой маркер ставит на ячейку «4», следующий игрок на ячейку «5», и т.д. Следовательно, последний игрок первого раунда начинает с большей суммой денег.



Игроки берут по 1 кубику каждого цвета, бросают их и вкладывают полученным результатом вверх в любую незанятую руку Кали.



Свой **бонусный маркер** положите на трек денег стороной с ячейкой реки вверх на первую ячейку бонуса на треке денег («12»).



**Маркер славы** поставьте на «0» на треке славы.



**Маркер кармы** положите на уровень 1 Кармы.



Положите по 1 **маркеру улучшений** в левую колонку (значения 2) каждого свитка «Улучшение зданий».



## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра проходит в течение нескольких раундов, каждый из которых состоит из нескольких этапов. На каждом этапе в порядке хода по часовой стрелке, начиная с первого игрока, выставьте 1 рабочего, оплатите стоимость, если требуется, и немедленно выполните выбранное действие. Это проходит до тех пор, пока игроки больше не смогут выставить рабочих. После этого игроки забирают своих рабочих обратно и начинают новый раунд.

Рабочих можно выставить в следующие зоны игрового поля:

- I. В **карьер**, чтобы выполнить действия строительства на Вашем планшете провинции.
- II. На **рынок**, чтобы получить деньги во время подсчета очков на рынке позднее в игре.
- III. Во **дворец** Великих Моголов, чтобы получить различные награды.
- IV. В **гавань**, чтобы продвинуться вверх по реке и тем самым достичь выгодных ячеек реки.

В карьере и гавани рабочие размещаются ряд за рядом слева направо. На рынке и во дворце Вы можете выбрать любую (незанятую) ячейку действий.

Продвигаясь по трекам славы и денег, а также развивая свой планшет провинции, у Вас будут появляться возможности получить ценные бонусы.

**Оплата действия деньгами:** Каждый раз, когда Вам необходимо оплатить действие деньгами (например, в гавани или в карьере), Вы передвигаете Ваш маркер денег назад на треке денег на соответствующее число шагов – 1 шаг за каждую монету. Если Ваш маркер находится на «0», то у Вас нет денег и на текущий момент Вы не можете выполнить действия, требующие оплаты деньгами.

То же применимо и к действиям, где требуется **оплата кубиками** – если у Вас нет (подходящих) кубиков, Вы не можете выполнить желаемое действие.



### Размещение рабочих и выполнение действий

Размещение рабочих всегда проходит в следующем порядке:

1. Разместите рабочего
2. Если требуется, оплатите стоимость действия: отдайте деньги и/или кубики
3. Выполните действие

Стоимость: В зависимости от выбранной Вами ячейки действия Вы должны будете оплатить стоимость действия, чтобы его выполнить. Некоторые ячейки бесплатные, на других Вы должны будете отдать кубики или деньги. Сколько стоит разместить рабочего, указано на самой ячейке действия.



бесплатно



1 монета



1 кубик  
указанного цвета

На каждой ячейке действия может стоять только 1 рабочий. Кубики не выкладываются на поле – они хранятся в личном или общем запасе!



**Кубики** – самый важный ресурс в игре. **Получая кубик из общего запаса, сразу же бросьте его и добавьте его выпавшим результатом вверх в личный запас**, т.е. на статую Кали. Ценность кубика равно выпавшему значению (от 1 до 6).

**Внимание!** Вы можете хранить в запасе столько кубиков, сколько свободных рук у богини Кали – это означает, что в базовой игре у Вас может быть **максимум 10 кубиков**. Если возникнет ситуация, чтобы Вы получили больше кубиков, то Вы берете меньше кубиков из общего запаса или возвращаете в общий запас кубики со статуи Кали до того, как взять новые.

Если кубик какого-либо цвета не доступен в запасе, то в данный момент Вы не можете получить кубик такого цвета.



## 1. Действие строительства (карьер)

**Разместите тайл провинции в Вашей провинции и получите очки славы и/или деньги.**

Для развития своей провинции Вам надо отправлять рабочих в карьер. В зависимости от ячейки, в которую Вы поставите рабочего, Вы должны заплатить от 1 до 4 монет с трека денег. Взамен Вы получаете 1 из 12 открытых тайлов провинции. Вверху слева на тайле указано минимальное значение и цвет кубиков, которые Вы должны отдать, чтобы взять этот тайл. Положите эти кубики в запас. Их общая сумма должна быть **как минимум** равна значению на тайле. При строительстве Вы можете отдать кубики большей суммы. Это означает: чтобы получить тайл со значением «синий 7», Вы можете отдать, например, два синих кубика со значениями 3 и 5.

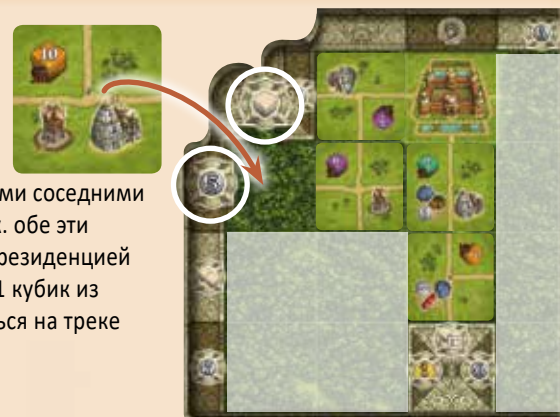
Помимо стоимости на тайле также изображены дороги, здания и/или рынки. Получив тайл провинции, Вы должны его сразу разместить на Вашем планшете провинции.



**Пример:** Раджеш отправляет своего рабочего в карьер. Он платит 1 монету. Затем возвращает 2 оранжевых кубика в общий запас. Он берет тайл с **оранжевой 9** и присоединяет его к уже существующей дороге на планшете провинции.

**Особый доход** – это доход, напечатанный по краям планшета провинции (особая награда, которую получаете за установление торговых отношений). Вы получаете его немедленно, когда соединяете дорогой со своей резиденцией, но **после получения очков за сам тайл провинции** (см. ниже).

**Пример:** Лейла кладет тайл провинции в угол слева. Края двух дорог этого тайла соединились с обоими соседними метками дохода. Т.к. обе эти метки соединены с резиденцией Лейла может взять 1 кубик из запаса и продвинуться на треке денег на 5 шагов.



Конечно, Вы можете разместить тайл, не соединяя его с метками особого дохода. В этом случае Вы не получаете никакой награды.

Сразу после того, как Вы добавили тайл в свою провинцию, получите за него очки денег и/или славы. На некоторых тайлах изображены 1 или 2 рыночные палатки, торгующие конкретным товаром (шелк, чай или специи) установленной цены; на других тайлах Вы найдете 1 или 2 здания (храм, дворец, крепость или мельница); на нескольких тайлах есть оба типа сооружений.

Добавляя в провинцию тайл с 1 или 2 **рынками**, Вы получаете ту сумму денег, которая указана на тайле. Если Вы добавляете тайл с 1 или 2 **зданиями**, Вы немедленно получаете 2, 3 или 4 очка славы за каждое здание в зависимости от положения Ваших маркеров улучшений на свитке соответствующего здания на игровом поле.

### Планшеты провинций




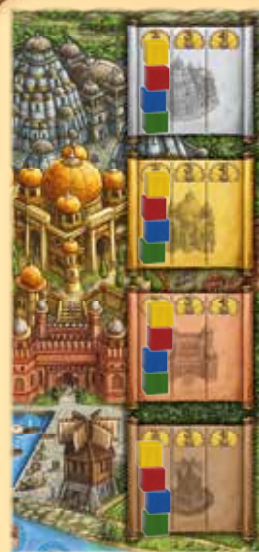
Планшет провинции – это территория, которую Вы, как раджа, контролируете и стремитесь развить. Ваша резиденция изображена вверху в середине, от нее ведут 3 дороги. Каждый раз добавляя тайл провинции, соедините одну из дорог на тайле с

дорогой на планшете так, чтобы всегда было соединение с резиденцией. Вы можете расположить тайл в любом направлении, а также выложить его так, чтобы будет отрезана дорога на соседнем тайле; не обязательно продолжать все дороги – достаточно, чтобы каждый тайл был соединен с резиденцией **как минимум одной** дорогой. После размещения тайл уже нельзя передвинуть. Будьте внимательны, не заблокируйте все дороги, чтобы у Вас всегда была возможность для размещения тайлов.

### Улучшения зданий

На игровом поле указаны 4 типа **зданий**, которые Вы можете возвести в своей провинции. В начале игры Ваши маркеры улучшений размещены на 1-м уровне каждого здания, т.е. Вы получаете 2 очка славы, когда добавляете в провинцию тайл с 1 зданием (или 4 очка славы, если тайл с 2 зданиями).

 Улучшения повышают Ваши навыки строительства и позволяют Вам получать 3 (или 4) очка за отдельный тип здания, построенного позднее.





символ улучшения



Вы можете получить улучшение от **раджи** в его дворце, отдав кубик значения 4 (см. стр. 6 «Залы Дворца»). Также одна из **ячеек реки** позволяет Вам сделать улучшение. И Вы можете сразу же улучшить здание после того, как пересечете соответствующую **бонусную ячейку** («5») на треке славы или соедините подобный маркер дохода на Вашем планшете провинции. Выполняя улучшение, выберите 1 из 4 типов зданий и переместите свой маркер улучшения на 1 шаг вправо в соответствующем ряду.

**Внимание!** Улучшение не распространяется на здания на тайлах, уже лежащих в Вашей провинции, а только на те здания, что будут добавлены **после** улучшения.



**Пример:** **Лейла** добавила тайл с 2 зданиями. Она продвигает свой маркер славы на 5 шагов, так как она получила 2 очка за храм и 3 очка за мельницу, которую она уже улучшила в прошлый ход.

Разместив этот тайл, она также соединила маркер особого дохода своей сетью дорог с резиденцией. Поэтому после подсчета очков за тайл она может взять 1 кубик любого цвета и улучшить здание по своему выбору.



## II. Действие рынка (рыночная площадь)

Получите деньги за указанные типы рынков в провинции



Каждый раз выставляя рабочего на 1 из ячеек рынка, Вы получаете доход с тех рынков, что есть в Вашей провинции. Рынки торгуют 3 типами товаров:



шелк



чай



специи

и делятся на 2 типа ячеек:

Разные товары – разместив здесь рабочего, Вы можете получить очки **только за 1 рынок каждого товара.**



**Пример:**

В провинции **Раджеша** 4 рынка – 3 продают чай и 1 продает шелк. Если он разместит своего рабочего на 1 из этих ячеек рынка, он может получить очки за 2 рынка: рынок шелка и 1 из 3 рынков чая. За это он получит 5 монет.



Товары одного типа – когда Вы выставляете рабочего здесь, Вы должны отдать 1 любой кубик. После этого Вы можете получить очки за то количество **рынков товаров одного типа**, какого было значение кубика, который Вы отдали.

**Пример:** Если **Раджеш** разместит рабочего на этой ячейке рынка и отдаст кубик значения 4, то он получит очки за все свои 3 рынка чая и заработает 7 монет.



**Внимание!** При игре втроем или вчетвером в раунд Вы можете поставить только 1 своего рабочего на рынок разных товаров. Это значит, что если Вы поставили рабочего на 1-ю ячейку, то в этот раунд Вы уже не сможете занять 2-ю ячейку. Ее может занять только другой игрок. Но у Вас есть возможность ставить рабочих на другие рынки.

### III. Действия во дворце

Верните кубик, если требуется, и получите награду

Выставление рабочего во дворец Великих Моголов может быть либо бесплатным либо требовать вернуть 1 кубик – особого цвета или указанного значения.

Во дворце есть несколько помещений и залов:



**Открытая терраса** (бесплатно)

Получите 2 монеты. Можете также перебросить любое количество Ваших кубиков.



**Сад**  
(бесплатно)

Возьмите 1 кубик указанного цвета из запаса.



**Пример:** Лейла берет 1 оранжевый кубик из запаса, бросает его и кладет на статую Кали.



**Балконы** (1 кубик указанного цвета)

Верните 1 кубик указанного цвета и получите 2 кубика другого цвета.



**Пример:** Раджеш отдает 1 синий кубик (любого значения) и берет 2 оранжевых кубика, сразу бросает их и кладет на статую Кали.



**Залы дворца** (1 кубик любого цвета указанного значения)



**Великий Могол** – верните 1 кубик значения «1». Получите 2 очка славы. Вы становитесь первым игроком следующего раунда.



**Танцовщица** – Верните кубик значения «2». Получите 2 кубика из запаса и возьмите 1 белый тайл дохода, лежащий лицом вниз. Немедленно получите доход этого тайла (1 кубик, 3 монеты, 1 улучшение или 1 карма). Положите тайл дохода в стопку сброса. Когда опустеет запас белых тайлов дохода, перемешайте сброс и создайте новую стопку добора.



**Йог** – Верните 1 кубик значения «3». Получите 2 кармы и 1 кубик по своему выбору (подробнее о карме на стр. 8)



**Раджа Ман Сингх** – Верните 1 кубик значения «4». Улучшите 1 здание любого типа и получите 3 монеты.



**Главный строитель** – Верните кубик значения «5». Накройте любой тайл в Вашей провинции другим тайлом из запаса. Все тайлы должны быть соединены с резиденцией. Вы не можете использовать главного строителя, если у Вас нет подходящих кубиков или тайлов.

**Важно:** Новый тайл должен быть дороже старого – оплатите только разницу, вернув 1 (или больше) кубиков цвета нового тайла. Вы можете вернуть больше кубиков.



**Пример:** Лейла отдает зеленый кубик значения «5». Она хочет застроить тайл с оранжевой «4», накрыв его тайлом с фиолетовой «6». Для этого он отдает фиолетовый кубик значения не меньше 2.

Накрывая тайл, Вы не получаете еще раз особый доход. Вы можете накрыть каждый тайл провинции только 1 раз.



**Португалец** – Верните 1 кубик значения «6». Переместитесь ровно на 6 незанятых ячеек на реке и получите соответствующую награду.

**Внимание!** Если Вы продвинулись на последние 6 ячеек на реке, то Вы больше не можете использовать Португальца.

#### IV. Речное действие (гавань)

Верните кубик значения 1, 2 или 3 и продвиньтесь от 1 до 3 шагов вверх по незанятым ячейкам реки.



Речное действие можно выполнить только при помощи кубиков значения 1, 2 или 3.

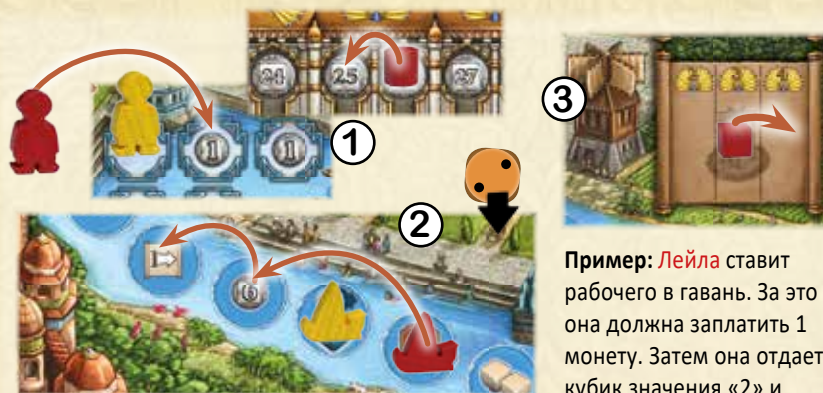


Каждый раз выставляя рабочего в гавань, Вы можете передвинуть свою лодку вверх по реке от 1 до 3 шагов по незанятым ячейкам в зависимости от значения кубика, который Вы отдаете. В гавани есть места для нескольких рабочих. Размещение 1-го рабочего бесплатно; размещение всех последующих стоит 1 или 2 монеты.

Вернув кубик со значением «1», Вы продвигаетесь ровно на 1 незанятую ячейку; если значение кубика «2» - продвиньте лодку на 1-2 незанятых ячейки; если значение кубика «3» - на 1-3 незанятых ячейки. Ячейки, занятые лодками других игроков, не учитываются и пропускаются. Поэтому на любой ячейке реки может стоять только 1 лодка.

Исключениями являются первая и последняя ячейки, где могут стоять сразу несколько лодок.

Вы сразу получаете бонус той ячейки, где остановили свою лодку.



Пример: *Лейла* ставит рабочего в гавань. За это она должна заплатить 1 монету. Затем она отдает кубик значения «2» и передвигает свою лодку на 2 шага. Она не учитывает ячейку, занятую желтой лодкой другого игрока. Она получает возможность улучшить одно из зданий. Она передвигает свой маркер улучшения на мельницы с «3» на «4».

#### Описание бонусов на реке



Возьмите из запаса 2 кубика любого цвета, бросьте их и положите на статую Кали.



Увеличьте свою карму на 2 уровня (подробнее о карме см. на стр. 8)



Получите указанную сумму монет; продвиньтесь на это количество шагов на треке денег.



Выберите любое действие во дворце (2-6: Танцовщица, Йог, Раджа, Главный Строитель или Португалец) и немедленно выполните его, не размещая рабочего или не возвращая кубик (эта ячейка во дворце может быть занята).



За каждый свой уровень кармы на данный момент возьмите 1 кубик указанного цвета (получите 0-3 кубика).



Получите указанное количество очков славы; продвиньтесь на соответствующее число шагов по треку славы.



Улучшите здание на 1 уровень (например, передвиньте маркер храма с 2 на 3).



Получите 1 монету за каждый рынок в Вашей провинции на данный момент (например, если у Вас 5 рынков, переместите маркер на треке денег на 5 шагов вперед).



Проведите подсчет очков за все свои рынки **разных товаров**. Получите деньги не более чем за 3 разных рынка. (о рынках см. на стр. 5)



Проведите подсчет очков за рынки **одного из товаров** в Вашей провинции, но не более количества, указанном на реке. Например, если у Вас 4 рынка шелка, то можете получить очки за все эти рынки и продвинуться на треке денег. За это Вы не должны отдавать кубик (о рынках см. стр. 5)



Получите 1 очко славы за каждое выполненное на текущий момент улучшение зданий (например, если Вы улучшили здания трижды, Вы продвигаетесь на 3 шага треке славы).



Получите 2 монеты за каждое выполненное на текущий момент улучшение зданий (например, если Вы улучшили здания трижды, Вы продвигаетесь на 6 шагов на треке денег).



Получите 2 очка славы за каждый имеющийся у Вас уровень кармы на данный момент (например, если Ваша карма на 2 уровне, Вы получаете 4 очка славы).

Достигнув **последней ячейки на реке**, Вы больше не сможете выполнить это действие.

## Карма

### Потратьте 1 карму и переверните кубик на противоположную сторону.

С помощью кармы Вы можете влиять на результат броска кубика. 1 карма позволяет Вам при размещении **вернуть любой кубик** на статуе Кали на его **противоположную сторону**: «1» заменить на «6», и наоборот, «2» на «5», и т.д.



Вы начинаете игру с кармой на уровне 1. По ходу игры Вы сможете улучшить свою карму – например, отправив рабочего во дворец к Йогу (см. стр. 6 «Залы дворца» → «Йог») или остановившись на подходящей ячейке реки (см. стр. 7 «Речное действие»).

Помимо этого, на треке славы есть бонусная ячейка (ячейка 24), которая увеличивает Вашу карму на 2 уровня, если Ваш маркер останавливается или пересекает ее. Наивысший уровень кармы – 3, т.е. Вы можете иметь только 3 кармы.

Для использования кармы Вам не надо размещать **рабочего** – Вы можете использовать карму в любой момент своего хода, возвращая кубик. За каждую использованную карму передвиньте маркер кармы на 1 уровень вниз. Карма может достичь нуля.

## Дополнительные рабочие

### Продвиньтесь вперед по трекам очков и на реке и получите больше рабочих.



В начале игры в распоряжении каждого игрока по 3 активных рабочих.

По ходу игры Вы можете получить еще 2 рабочих. Если Вы продвинетесь достаточно далеко на соответствующих треках (денег: ячейка 20; славы: ячейка 15) или по реке (мост), то получите дополнительных рабочих.

**Важно:** Как только Вы получите своего 2 неактивного рабочего (не важно, взяли Вы его с треков или на реке), Вы сразу же берете своего 3-го дополнительного рабочего с поля и убираете его из игры.



На треках денег и славы, а также на реке есть по 1 ячейке, на которых лежат неактивные рабочие каждого игрока. Ячейки на треках – это обычные ячейки: когда Ваш маркер денег или славы останавливается на ней или пересекает ее, Вы берете рабочего своего цвета. Так он становится активным. Неактивный рабочий на реке не лежит на отдельной ячейке (мост не считается ячейкой реки): Вы получаете рабочего своего цвета, когда Ваша лодка пройдет под мостом.

Если Вы таким способом активировали рабочих, то, даже если маркер передвинется назад (это может произойти только на треке денег), рабочего Вы не теряете. Вы можете использовать рабочего в том же раунде, в котором получили его.

## Бонусы на треках славы и денег

### Переместитесь на ячейку и получите бонус.

Помимо неактивных рабочих на обоих треках также есть специальные ячейки, дойдя до которых или пройдя их, Вы сразу получаете особый бонус.

На **треке славы** 3 ячейки бонусов:



Ячейка 5: Улучшите здание по своему выбору. (Это улучшение будет учитываться только с Вашего следующего хода.)



Ячейка 24: Можете увеличить свою карму на 2 уровня.



Ячейка 31: Можете передвинуть свою лодку на следующую незанятую ячейку реки и получить полагаемую награду.

На **треке денег** 4 ячейки бонусов:



Ячейки 12 и 44: Можете передвинуть свою лодку на следующую незанятую ячейку реки и получить полагаемую награду.



Ячейки 33 и 55: Можете взять 2 любых кубика из запаса, бросить их и положить на свою статую Кали.



При оплате деньгами Вы двигаете свой маркер на треке денег назад, поэтому у Вас есть специальные бонусные маркеры Вашего цвета, чтобы отмечать, какой бонус Вы получите следующим. Достигнув ячейки 12 в первый раз и получив ее бонус, возьмите маркер своего цвета, переверните его и положите на ячейку 33 (стороной с кубиком вверх). Когда Вы дойдете или пересечете эту ячейку, вновь переверните маркер и положите его на ячейку 44 (стороной с рекой вверх), и т.д. Когда Вы достигли последней бонусной ячейки на треке денег, уберите этот маркер из игры.

**Внимание!** Бонус применяется только к тому треку, на котором он изображен. Если, например, Ваш маркер денег проходит мимо бонусной ячейки, напечатанной на соседнем треке славы, то, конечно, Вы не получаете бонус с этого трека.



## КОНЕЦ РАУНДА



Когда Вы разместите всех своих активных рабочих и выполните все действия, раунд завершается. Если кто-либо из игроков выставил рабочего в зону Великого Могола, он получает слона и становится первым игроком следующего

раунда. Если эту зону никто не занял, то первый игрок передает слона следующему по часовой стрелке игроку. Игроки забирают с поля своих активных рабочих и ставят их обратно на свою статую Кали. После этого первый игрок начинает новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только маркер славы и маркер денег одного из игроков поравняются или пройдут друг друга, выполняется условие окончания игры. Текущая фаза игры должна быть выполнена, т.е. все игроки, сидящие между игроком, выполнившим условие окончания игры, и текущим первым игроком, могут попытаться выиграть, выставив одного своего рабочего (если они еще есть) и выполнить соответствующее действие.

После этого игроки проверяют, кто победил. Если в последний ход пересеклись маркеры 2 и более игроков, то каждый из них подсчитывает разницу в очках славы между маркерами славы и денег. Игрок с наибольшей разницей побеждает в игре. В случае ничьи побеждает тот, чьи маркеры встретились раньше.

(Чтобы определить второго и третьего и т.д. игрока, подсчитайте количество очков, разделяющее Ваши маркеры славы и денег).



**Пример:** Маркер денег Раджеша прошел мимо его маркера славы. Его маркер денег остановился на ячейке 65, а маркер славы - на ячейке 30. Лейла выполняет свой последний ход. Ее маркеры также проходят мимо друг друга. Ее маркер денег остановился на ячейке 52, а маркер славы - на ячейке 37. У обоих игроков разница между маркерами 2 очка славы (не имеет значения, где стоят маркеры денег). Маркеры Раджеша первыми встретились, значит он побеждает в игре.

## СОВЕТЫ

Для успешного развития провинции и победы в игре Вам потребуются деньги, кубики и рабочие. Важно убедиться, что у Вас достаточно денег и кубиков, что рабочих не меньше, чем у других игроков.

*Ниже наши краткие советы по игре:*

Получите дополнительных **рабочих**, продвинувшись по трекам и по реке.

**Деньги** получайте в основном на рынках; стройте их в своей провинции и используйте рабочих для их активации. Другими источниками денег являются

**бонусы** на Вашем планшете провинции, на реке, а также дворец раджи.

Такие бонусные ячейки могут дать Вам также и **кубики**. Дворец дает возможность получить и обменять Ваши кубики.

Для достижения условий победы Вам потребуется создать хорошо продуманную сеть дорог в Вашей провинции и получить как можно больше особого дохода. Для этого используйте действие строительства на игровом поле, которое будете оплачивать деньгами и кубиками. Здания принесут Вам очки славы, а рынки - деньги.

## ВАРИАНТ НАВАРАТНА

### Игра с 6 рабочими, 8 кубиками и улучшенными маркерами особого дохода

Сыграв 1 или более партий в базовую игру, Вы можете попробовать вариант для опытных игроков «Наваратна» (что переводится как «9 сокровищ», см. стр. 12 Глоссарий Моголов → Раджа Ман Сингх I). Игра проходит со следующими изменениями:

Вы можете получить всех 3 неактивных рабочих и продолжать игру с 6-ю рабочими.

Вы используете оборотную сторону статуи Кали и можете хранить только 8 кубиков.



Используйте обратную сторону планшета провинции. По краям напечатаны маркеры особого дохода, которые Вы можете соединить со своей сетью дорог. Но этот особый доход небольшой, но Вы можете улучшить его по ходу игры.



В начале игры перемешайте коричневые тайлы дохода. Каждый игрок берет по одному тайлу, открывает его и кладет на 1 из 2 возможных ячеек на своем планшете. Вы сами решаете, какой из маркеров особого дохода закроете.

**В тот момент, когда Вы соединяете их**, коричневые тайлы дохода дают Вам особый доход, который зависит от Вашего прогресса в конкретной области:



1 очко славы за каждый тайл в провинции, на котором есть хотя бы 1 рынок.



1 очко славы за каждые 3 ячейки реки, на которые Вы продвинулись (стартовая ячейка не учитывается).



1 монета за каждое здание в Вашей провинции.



2 монеты за каждый соединенный тайл особого дохода.



2 очка славы за каждый построенный в провинции поворот.



2 монеты за каждое совершенное улучшение.



1 очко славы за каждого Вашего активного рабочего.

Оставшиеся коричневые тайлы дохода вместе с другими тайлами дохода положите лицом вверх на здания того же цвета на поле. Вы можете получить их по ходу игры, чтобы увеличить доход, который Вы можете получить со своего планшета провинции.

Белые, желтые и красные тайлы дохода приносят Вам следующие награды:



Кубики (1 или 2 кубика указанного цвета или по Вашему выбору)



Деньги



1 улучшение здания



1 движение лодкой (на следующую незанятую ячейку реки)



Карма (1 или 2)



**Внимание!** Всегда начинайте с подсчета тайла провинции, прежде чем получить особый доход. Вы не можете передвигать или накрывать тайлы дохода, размещенные на планшете.

Есть 2 способа получить дополнительные тайлы дохода в течение игры:

#### а) Когда Вы пришли к танцовщице

Каждый раз отправляя рабочего к танцовщице и возвращая кубик любого цвета значения «2», Вы можете взять 2 кубика по своему выбору из запаса и выбрать любой тайл дохода. Вы сразу кладете этот тайл лицом вверх на еще незанятую ячейку соответствующего цвета в своей провинции. В отличие от базовой игры здесь Вы получаете доход не сразу, а лишь соединив тайл дорогами с Вашей резиденцией.

#### б) Когда у Вас меньше активных рабочих, чем у других игроков


Например, если у Вас 4 активных рабочих, но хотя бы у одного из соперников 5 рабочих, Вы получаете 1 тайл дохода в 5-й фазе текущего раунда, когда наступила Ваша очередь разместить рабочего, но у Вас ни одного не осталось в запасе. Вы сразу должны решить, на какую незанятую ячейку Вашего планшета Вы положите новый тайл дохода (лицом вверх и того же цвета).

Если хотя бы у один из соперников имеет на 2 рабочих больше, чем у Вас, то Вы берете еще один тайл дохода и размещаете его, как если бы это был Ваш ход выставлять рабочего, а Вы не можете это сделать второй раз.

**Внимание!** Вы можете взять тайл дохода только того цвета, который совпадает с цветом доступных ячеек Вашего планшета. Вы можете отказаться и не брать тайл дохода.

## Если игроки разного уровня

Если опытные игроки играют вместе с новичками, есть возможность дать новичкам преимущество.

В этом случае опытные игроки играют на стороне планшета Наваратна и обратной стороне статуи Кали, а новички используют основную сторону планшета  и лицевую сторону статуи Кали.

У Вас может быть не более 5 рабочих. Не используйте красные, желтые и коричневые тайлы дохода. Игра проходит по базовым правилам. Используйте только белые тайлы дохода, полученные у танцовщицы.



## Измените ячейки реки с помощью тайлов реки

В этом модуле Вы добавляете в игру 8 тайлов реки. Они изменяют награду на реке. В начале игры перемешайте тайлы реки лицом вниз. Бросьте кубик, отсчитайте ячейки, начиная с первой после стартовой, возьмите 1 случайный тайл и положите его лицом вверх на эту ячейку реки. Например, если Вы выбросили «2», то положите 1-й тайл реки на 2-ю ячейку и тем самым замените награду в 2 кармы, изображенную на ней.



Бросьте снова, отсчитайте ячейки и положите тайл. Повторяйте, пока у Вас не закончатся тайлы или река. Последнюю ячейку нельзя закрывать тайлом реки. Верните оставшиеся тайлы реки в коробку.

### Тайлы реки:



Возьмите столько кубиков любых цветов из запаса, каков Ваш уровень кармы в данный момент (т.е. 3 кубика одного или разных цветов, если Ваш уровень кармы равен 3).



Возьмите 3 кубика, по 1 каждого указанного цвета.



Выполните действие дворца в соответствии с изображенным персонажем (см. стр. 5 «Залы Дворца»)



Проведите подсчет рынков товаров одного типа. Получите деньги максимум за 3 рынка одного типа в Вашей провинции, за которые Вы не должны отдавать кубик (подробнее о рынках см. стр. 4)



Продвиньтесь на 1-3 незанятые ячейки на реке и получите награду той ячейки, на которой остановились.

# ГЛОССАРИЙ



**Империя Моголов** (1526-1858) – это была великая империя, существовавшая в долине рек Инд и Ганг в Северной части Индии. На пике своего развития (XVII век) они контролировали почти всю Индию, какой мы знаем ее сегодня, и часть Афганистана. К 1858 оставшиеся части империи были оккупированы Британией и вскоре империя исчезла. Богатое наследие архитектуры, живописи и литературы персидских и индусских творцов сохранилось и до наших дней. Империя была названа в честь своих правителей – Великих Моголов.



**Великий Могол** – «Могол» или «Император Могол». Имя, пришедшее в Европу из португальского языка (на португальском, *Grão Mogol*), именно они доминировали в то время в Индийском океане. Слово «Могол» произошло из персидского *tughul*, что означает «Монгол» и относится к тому факту, что некоторые из предков Моголов вступали в брак с потомками Чингиз Хана.

Наиболее известный правитель в истории Моголов – Акбар Великий (правил с 1556 по 1605 гг.) В это время империя достигла силы и мощи в военной, политической и экономической областях. Во времена правления Шаха Джахана (1627-1658) империя Моголов достигла пика своего культурного развития. В это время были возведены Тадж-Махал, Красная Крепость (Дели) и Сады Шалимар в Лахоре – все они внесены в список наследия ЮНЕСКО (1982, 2007 и 19981 гг. соответственно).

Игра проходит в периоды правления от Акбара до Шах-Джахана.

*Некоторые элементы, важные для эпохи Великих Моголов и для современной Индии, нашли отражение в игре:*



**Кали** – в индуистской мифологии богиня разрушения и обновления. Ее разрушительная сила, однако, направлена на демонов и несправедливость в мире. Существует поверье, что он исполняет желания.



**(Синий) Павлин** – с 1963 года синий павлин официально является национальным животным Индии (вместе с бенгальским тигром и дельфином реки Ганг). Изначально на индийском субконтиненте он считался священной птицей, т.к. помимо прочего предупреждал о появлении тигров, непогоде и убивал молодых ядовитых змей. Хотя западный мир ассоциирует павлина не только с красотой, но и с высокомерием и тщеславием, в Индии он является символом привилегий и бессмертия. Именно поэтому павлин изображен на императорском троне Моголов.



**Павлиний Трон** – это был трон, богато украшенный жемчугом, золотом и драгоценными камнями (более 26 000 камней). Он был создан по приказу Шах-Джахана в 1635 году. На его создание ушло более 7 лет и по словам современников стоимость этого трона была в два раза выше стоимости строительства Тадж-Махала. Считалось, что этот трон крайне экстравагантен даже для императора Моголов. Павлиний трон считается утерянным после погромов и разрушений Красной Крепости (Дели) в XVIII веке.



**Колонна Ашока** – На современном гербе Индии изображена капитель колонны Ашока - известных «Четырех львов Сарната». Они были воздвигнуты около 250 г. н.э. по приказу Ашока, индийского правителя того времени, который за время своего правления построил множество огромных колонн и разместил в стратегических местах – на границах городов и торговых путях. Эти колонны использовались для провозглашения его указов. Некоторые из таких колонн сохранились и до наших дней, став молчаливыми свидетелями ушедшей Великой Индийской Империи, чье культурное наследие доступно и сейчас.



**Раджа Ман Сингх I** – известный командующий войсками империи. Будучи губернатором нескольких провинций, он увеличил площадь посевных за счет культивации лесных насаждений, по его приказу было построено много дворцов, крепостей и храмов. Кроме того, Ман Сингх I получил широкую известность, став членом Наваратна, «9 сокровищ» Акбара, небольшой группы талантливых советников при дворе императора.

# CREDITS

© 2017 HUCH!  
Authors: Inka & Markus Brand  
Illustration: Dennis Lohausen  
3D: Andreas Resch  
Design: HUCH!, atelier198  
Product Manager: Britta Stöckmann  
Editing: Frank DiLorenzo  
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

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



THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!

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

**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

