

— RAJAS OF THE — GANDES

De 2 a 4 jugadores. 12 años o +

India en la era ambiciosa del Imperio Mogul. Se están ganando tierras con la gran proesferidad alcanzada con el comercio de la seda, del té, y de las especias. Impponentes estructuras tales como el Taj Mahal y el Fuerte Rojo están siendo construidas, magníficos jardines se crean junto a los nuevos edificios y hermosos parques que impresionarán a generaciones venideras, incluso siglos más tarde.

Estamos en un momento en que el imperio ha alcanzado casi sus mayores dimensiones y se encuentra en una fase de estabilidad plena, los jugadores, que representan a Rajas y Ranis, están llamados a cumplir con las exigencias de su papel de venerables soberanos. Deberán mejorar sus propiedades en magníficas y ricas provincias. Teniendo en cuenta el importante papel del Karma, los jugadores equilibrarán su crecimiento en una exigente interacción de prestigio y prosperidad. El jugador con los resultados más exitosos será uno de los grandes líderes de la nación.

TRADUCIDO y MAQUETADO POR: CRISTÓBAL TRUJILLO TRUJILLO (RESOLV)

CONTENIDO



OBJETIVO DEL JUEGO

Tu tarea es desarrollar tu provincia con la ayuda de tus trabajadores y el uso inteligente de tus dados acumulados. Al final, debes ganar la carrera con una combinación de riqueza y fama. El track de fama y dinero van paralelos entre sí, en direcciones opuestas alrededor del tablero. Los marcadores de fama se mueven en el sentido de las agujas del reloj, mientras que los marcadores de dinero en sentido contrario a las agujas del reloj. A medida que vas construyendo y expandiéndote, intenta aumentar tanto la fama como tu riqueza para que tu marcador de fama y dinero se crucen. El primer jugador que cruce o coincida su marcador de fama y su marcador de dinero aumentará sus probabilidades de ganar.



SETUP

Coloca el tablero en el centro de la mesa con el lado correspondiente al número de jugadores (2 y 3 o 4). En una partida a 3 jugadores, cubre los espacios marcados con las losetas de cobertura:



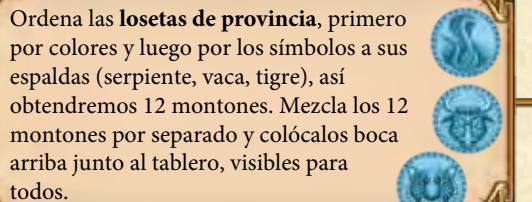
No es necesario: Losetas de producción amarillas, rojas, y marrones (úsalas solo en la versión Navaratnas) y las 8 losetas de río.



El jugador que haya sacado el valor más bajo en los dados se convierte en el jugador principal. En caso de empate, el último jugador que comió comida india. **El jugador inicial** colocará el **elefante** junto a su estatua de Kali y pondrá su **marcador de riqueza** en el espacio 3 en el track de riqueza. El jugador a su izquierda 4, el siguiente 5, y así sucesivamente. El jugador que vaya último comenzará con menos dinero.

Pon los 48 dados junto al tablero de juego como reserva general.

Ordena las **losetas de provincia**, primero por colores y luego por los símbolos a sus espaldas (serpiente, vaca, tigre), así obtendremos 12 montones. Mezcla los 12 montones por separado y colócalos boca arriba junto al tablero, visibles para todos.



Mezcla las 8 losetas de producción blancas y ponlas en un montón boca abajo en el templo.



Cada jugador coge un tablero de provincia y los componentes correspondientes: 1 estatua Kali, 6 trabajadores, 1 barco, 5 cubos (karma y mejora), 1 marcador de riqueza y 1 marcador de fama, además de 1 marcador de beneficio para el track de riqueza.



Pon 3 **trabajadores** en los espacios disponibles en los tracks correspondientes: Fama 15, Riqueza 20 y en el río (puente).



Pon tu **estatua de Kali** y tu **tablero de provincia** con los lados representados hacia arriba delante de ti.



Pon 3 de tus **trabajadores** junto a la estatua de Kali



Cada jugador coge un dado de cada color, tira estos 4 dados y los coloca con el resultado sacado hacia arriba en cualquier brazo desocupado de tu estatua de Kali.

Pon tu **marcador de beneficio** para el track del dinero con el espacio del río hacia arriba en el primer espacio de beneficio en el track de riqueza (espacio 12).



Pon tu **marcador de fama** en el espacio 0 del track de fama.



Pon tu **cubo de Karma** en el nivel 1 del sendero del Karma



TRANSCURSO DEL JUEGO

El Juego se desarrolla en varias rondas, cada una de las cuales consta de varias etapas. En cada etapa, los jugadores, por turno - en sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador inicial - podrá colocar un trabajador, pagar costes, si es necesario, e inmediatamente llevar a cabo la acción asociada. Este proceso continua hasta que nadie pueda colocar trabajadores. Después de eso cada jugador retirará sus trabajadores, y comenzará una nueva ronda.

Los trabajadores podrán colocarse en las siguientes áreas del tablero de juego:

- I. En la **cantera**, para llevar a cabo las acciones de construcción en tu tablero de provincia.
- II. En el **mercado**, para obtener riqueza a través de éstos, a lo largo de la partida.
- III. En el **palacio** del Gran Mogul, para obtener varios beneficios.
- IV. En el **puerto**, para avanzar en el río y así llegar a espacios de río que te otorgarán beneficios.

En la cantera y en el puerto, los trabajadores se colocan siempre fila por fila de izquierda a derecha. En el mercado y en el palacio, se puede elegir cualquier espacio (desocupado) de acción. Mientras avanzas en el track de fama, riqueza y desarrollas tu provincia, tendrás la oportunidad de obtener valiosos beneficios.

Colocando trabajadores y relación a las acciones asociadas.

La colocación de trabajadores siempre procede de la siguiente manera:

1. Coloca el trabajador.
2. Pagar costes, si es necesario con riqueza y/o dados.
3. Lleva a cabo la acción.

Costes: Dependiendo en el espacio de acción que coloques el trabajar, puede que tengas que pagar unos costes para poder realizar esa acción. Algunos espacios son gratis, pero en otros, tendrás que pagar con dados o dinero. El coste de la acción viene indicado en el espacio en sí.



coste gratis



1 moneda



1 dado del color mostrado

En cada espacio de acción solo puede haber un trabajador. Los dados nunca se colocan en el tablero, siempre en el suministro (general o personal)!

Pagar dinero para realizar una acción: Cada vez que tengas que pagar dinero para realizar una acción (por ejemplo, en el puerto o cantera), mueve tu marcador de riquezas en el track de riquezas como es debido, -1 espacio por cada moneda que tengas que pagar. Si tu marcador está en 0, no tendrás dinero y temporalmente no podrás llevar a cabo acciones con coste de dinero.

Lo mismo se aplica a las acciones con las que tengas que **pagar dados** - si no tienes ningún dado (adecuado) no podrás llevar a cabo la acción aplicable a esta.



Los dados son el recurso más importante de este juego. Siempre que obtengas un dado del suministro general, tíralo inmediatamente y, con el resultado sacado hacia arriba lo colocaremos en una de las manos vacías de nuestra estatua de Kali (valores de 1 a 6).

¡Atención! Puedes almacenar tantos dados como brazos libres tenga nuestra estatua de Kali - es decir, en el juego básico solo podrás poseer **un máximo de 10 dados**. Si estás en una situación que te otorgue más dados, puedes coger menos dados o poner dados de tu estatua de Kali de nuevo en el suministro general antes de coger los nuevos.

Si un dado de color está temporalmente agotado en el suministro general, no podrás coger el dado de ese color en ese momento.



I. ACCIÓN CONSTRUIR (CANTERA)

Coloca una loseta de provincia en tu provincia y obtén puntos de fama y/o dinero.

Para desarrollar tu provincia, necesitas enviar trabajadores a la cantera, dependiendo del lugar donde coloques el trabajador, pagaráis de 1 a 4 monedas del track de riquezas. A cambio, obtendrás **una** de las 12 losetas de provincia (todas las losetas de provincia que estén visibles estarán disponibles para su compra). En la parte superior izquierda de las losetas de provincia se puede ver el valor mínimo de dados necesarios con los que deberás pagar dicha loseta de provincia. Pon los dados que has utilizado para pagar de nuevo en el suministro general. El valor total de los dados tendrá que ser como mínimo **más alto** que el mostrado en la loseta. Al construir se te permitirá pagar en exceso. Esto significa: Para adquirir una loseta con valor "azul 7", podrás pagar con un azul 3 y un azul 5, por ejemplo.

Además de los costes, en las losetas también se representan caminos, edificios y/o mercados. Una vez que se adquiera la loseta de provincia, inmediatamente tienes que colocarla en tu tablero de provincia.



Ejemplo: **Rajesh**, envía a uno de sus trabajadores a la cantera. Él paga 1 de dinero. Entonces él pone 2 dados **naranjas** en el suministro general. Él toma la loseta con el **9 naranja** y lo conecta a un camino ya existente en su tablero de provincia.

Producciones especiales - Hay producciones ya impresas en el borde del tablero de provincia (simbólicamente son ganancias especiales debido a las relaciones comerciales ya establecidas). **Obtienes este beneficio inmediatamente cuando has conectado la loseta a tu residencia a través de un camino.** (Ver abajo).

Ejemplo: **Leila** pone una loseta de provincia con una intersección. En ambos extremos la loseta se conecta con los dos beneficios adyacentes y se conectan a la residencia, a **Leila** se le permite coger cualquier dado de la reserva general y avanzar su marcador de dinero 5 posiciones.



Por supuesto, también es posible colocar una loseta sin crear una conexión con el beneficio especial. En este caso, no obtendrías nada extra. Cuando agregues una loseta nueva a tu provincia, anótate inmediatamente el dinero y/o fama. Algunas losetas muestran una o dos carpas de mercado con ciertos bienes (seda, té o especias) de cierto valor; otras losetas muestran uno o dos edificios (templo, palacio, fortaleza o molino); y algunas losetas muestran una combinación de ambas. Cuando agregues una loseta con uno o dos **mercados** a tu provincia, inmediatamente recibe la cantidad de dinero indicado en esa loseta. Cuando agregues una loseta con uno o dos **edificios**, recibe inmediatamente 2, 3 o 4 puntos de fama por cada edificio, dependiendo de dónde esté el cubo de "desarrollo de edificios" correspondiente a los pergaminos del tablero central.



TABLERO DE PROVINCIA

El tablero de provincia muestra tu territorio, siendo tú el Raja (soberano) que se esfuerza por controlar y expandirse por el territorio. Tu residencia está arriba en el centro. De allí salen 3 caminos hacia tu territorio.

Cada vez que añadas una nueva loseta de provincia, conecta el camino de la nueva loseta con uno de los caminos ya existentes, de modo que haya conexión con la residencia. Puedes girar la loseta nueva en cualquier dirección. También puedes orientar la loseta de tal manera que corte un camino de una loseta adyacente; no todos los extremos del camino deben conectarse - es suficiente con que cada loseta esté conectada a la residencia a través de al menos un camino. Una vez colocadas las losetas no se podrán reubicar más adelante. Ten cuidado de no cortar todos los caminos, para que siempre tengas posibilidades para colocar losetas.



Las mejoras de edificios

Los 4 tipos de edificios que puedes construir en tu provincia se muestran en el tablero. Al principio del juego, tus cubos se encontrarán en el primer nivel de cada edificio. Es decir, ganarás 2 puntos de fama cuando agregues una loseta de provincia con 1 edificio (o, del mismo modo, 4 puntos de fama si aparecen dos edificios).

I Las mejoras te permiten mejorar tus habilidades constructivas y ganar 3 (o 4) puntos para un cierto tipo de edificio en las acciones de construcción posteriores.



Símbolo de Mejora



Puedes adquirir mejoras de Raja en el palacio renunciando a un dado de valor 4 (ver p. 18, "La Salas"). Además, hay un **espacio en el río** que te permite realizar una mejora. Y puedes actualizar un edificio automáticamente después de haber cruzado el **bonus aplicable en el espacio 5** en el track de fama o conectando la **producción especial** de tu provincia. Cuando se te permita hacer una mejora, elige uno de los cuatro tipo de edificio y mueve tu cubo de desarrollo un espacio a la derecha en la fila correspondiente.

¡Atención! Las mejoras no cuentan para los edificios de las losetas que ya se encuentran en tu provincia, sólo para los edificios que se añadan después.



Ejemplo: Hay dos edificios en la loseta que **Leila** ha añadido. Ella avanza su marcador de fama 5 espacios, ganando 2 puntos para el templo y 3 puntos por el molino - que ella ya mejoró en un turno anterior. Ya que ha conectado una producción especial a la red de caminos y a la residencia mediante la colocación de la loseta, puede - después de puntuar la loseta - coger otro dado de cualquier color y mejorar un edificio a tu elección.



II. ACCIÓN DE MERCADO (MERCADO)

Recauda dinero para ciertos mercados de tu provincia



Cada vez que envías a un trabajador a uno de los espacios de mercado, generarás ingresos en los mercados establecidos de tu provincia. Hay mercados con 3 tipos de mercancías:



2 tipos de espacios de mercado:

- Mercancías variadas - cuando coloques un trabajador aquí, puedes **puntuar exactamente un mercado por tipo de recurso**.



Ejemplo:

Hay 4 mercados en juego en la provincia de **Rajesh** - tres de ellos con un té y otro con una seda. Si coloca a uno de sus trabajadores en este espacio de mercado, podrá puntuar 2 mercados: el mercado de la seda más uno de los 3 mercados de té. Por esto recibe 5 de dinero.



- Mercancías de un solo tipo - cuando coloques aquí a un trabajador tienes que pagar con cualquier dado. entonces podrás **puntuar hasta un máximo de mercados iguales según el valor del dado con el que has pagado**.



Ejemplo: Si **Rajesh** coloca a su trabajador en este espacio de mercado y paga con un dado de valor 4, puede puntuar los 3 mercados de té que tiene y obtiene 7 de dinero.



¡Atención! En una partida de 3 o 4 jugadores, solo podrás colocar uno de tus trabajadores en el espacio para mercancías variadas, por ronda; es decir, si has colocado ya un trabajador en uno de los dos espacios de mercancías variadas el segundo ya no estará disponible para ti esta ronda. Solo podrá ser utilizado por otro jugador. Sin embargo, aún tienes la posibilidad de colocar otros trabajadores en el otro tipo de mercado.

III.

ACCIÓN DE PALACIO

Renuncia a un dado, si es necesario, y obtén un beneficio.

Cuando se coloque a un trabajador en el palacio del Gran Mogul, puede ser sin ningún coste o puede requerir renunciar a uno de tus dados - un dado de un color específico o un número exacto. El palacio tiene las siguientes áreas:



Terraza exterior (sin coste)

Coge 2 de dinero. También puedes volver a tirar todos los dados que quieras de tu reserva.



La Terraza (sin coste)

Coge 1 dado de la reserva general del color correspondiente.



Ejemplo: Leila coge un dado naranja de la reserva, lo tira y lo pone en su estatua de Kali.



Los balcones (coste: 1 dado del color especificado.)

Renuncia a 1 dado de un color específico y obtén 2 dados de un color diferente.



Ejemplo: Rajesh da un dado azul (de cualquier valor) y obtiene 2 dados naranjas; él los tira inmediatamente y los pone en su estatua de Kali.

Las salas (coste: 1 dado de cualquier color con un número exacto).



Gran Mogul – Renuncia a un dado de valor "1". A cambio, obtendrás 2 puntos de fama y te convertirás en el jugador inicial en la siguiente ronda.



Bailarina – Renuncia a un dado de valor "2". A cambio, coge dos dados de la reserva y roba una loseta de producción blanca que se encuentre boca abajo. Gana inmediatamente el bono de la loseta (1 dado, 3 dinero, 1 mejora o 1 Karma). A continuación, la loseta de producción se dejará a un lado para formar una pila de descarte. Cuando te quedes sin losetas, baraja las usadas y forma un nuevo suministro

Yogi - Renuncia a un dado de valor "3". A cambio, obtén 2 de Karma y 1 dado a tu elección (ver página 20, explicaciones del karma).



Raja Man Singh - Renuncia a un dado de valor "4". A cambio, mejora un tipo de edificio y ganas 3 de dinero.

Maestro constructor - Renuncia a un dado de valor "5". Cubre cualquier loseta en tu provincia con otra del suministro. Todas las losetas seguirán necesitando una conexión con la residencia. No puedes utilizar el maestro constructor si no tienes ninguna loseta o dado con el que pagar.

Importante: La nueva loseta tiene que ser más cara que la que reemplazas; solo paga la diferencia dando 1 (o más) dados del color nuevo del azulejo. Puedes pagar en exceso.



Ejemplo: Leila renuncia a un dado verde de valor 5. Quiere reemplazar la loseta con el "4" de color naranja tapándola con otra loseta con el "6" violeta. Para ello, tiene que renunciar a un dado violeta con al menos valor "2".

Cuando reemplazas una loseta, no recibes ninguna producción especial otra vez. Cada loseta solo la puedes reemplazar una vez.

El Portugués - Renuncia a un dado de valor "6". A cambio, adelanta exactamente 6 espacios vacíos en el río y obtén los ingresos correspondientes.

Atención! Cuando hayas avanzado hasta los 6 últimos espacios del río, ya no podrás usar al portugués.

IV.

ACCIÓN DE RÍO (Puerto)

Renuncia a un dado que muestre un valor de 1,2 o 3 y avanza hasta 3 espacios vacíos en el río.



La acción de río solo es posible renunciando a un dado de valor 1, 2 o 3.



Cada vez que quieras colocar a un trabajador en el puerto, puedes avanzar tu barco hasta tres espacios vacíos en el río, dependiendo del valor en el dado que has renunciado. El Puerto ofrece espacio para varios jugadores. El primer trabajador aquí colocado no cuesta nada; los siguientes costarán 1 o 2 monedas.

Si renuncias a un dado con un valor de "1", avanzarás exactamente un espacio desocupado; si renuncias a un valor de "2", adelantarteás uno o dos espacios desocupados; si renuncias a un valor de "3", podrás avanzar entre uno y tres espacios vacíos. Los espacios ocupados por barcos de otros jugadores no se incluyen a la hora de contar, pero se saltan. Así que nunca puede haber más de un barco en un mismo espacio en el río. Las únicas excepciones a esto son en el espacio inicial y el espacio final del río donde pueden descansar varios barcos. Obtén inmediatamente los beneficios de donde se detenga tu barco.



su barco 2 espacios. No incluye el espacio que ocupa el barco amarillo del otro jugador en el conteo. Ella gana una mejora de un tipo de edificio. Ella mueve su cubo de mejora en el molino de "3" a "4".

Explicación de los símbolos de río:

Coge 2 dados de cualquier color del suministro general, tíralos, y ponlos en tu estatua de Kali.



Aumenta en 2 tu nivel de Karma (ver pág. 20, explicaciones del Karma).



Recibe la cantidad de dinero indicada; avanza en consecuencia en el track de riqueza.

Escoge cualquiera de las acciones del palacio 2-6 (Bailarina, Yogi, Raja, Maestro constructor o Portugués) y realiza inmediatamente, sin colocar un trabajador en el palacio y sin renunciar a un dado (el espacio puede estar ocupado).



Por cada nivel de Karma que tengas en este momento, toma un dado del color representado (0 - 3 dados).



Recibe el número de puntos de fama indicados; en consecuencia avanza el mismo valor en el track de fama.



Mejora 1 nivel de edificio (por ejemplo, mover el cubo de templo de 2 a 3).



Recibe 1 de dinero por cada mercado que haya en tu provincia (si tienes 5 mercados, por ejemplo, avanza 5 espacios en tu marcador de riqueza).



Lleva a cabo la puntuación de una acción de mercado de **mercancías diversas**. Recoge el dinero de hasta 3 mercados diferentes. (ver pág. 5).



Lleva a cabo una puntuación de mercado para un tipo de bien que tengas en tu provincia, hasta el máximo indicado en el valor del espacio del río. Si tienes 4 mercados de seda, por ejemplo, puedes puntuar todos ellos y poder avanzar en el track de riqueza. No tienes que renunciar a ningún dado para esto.



Recibe un punto de fama por mejora de edificio realizada hasta ahora (avanza la fama en el track de fama).



Recibe 2 monedas por cada mejora de edificio que hayas realizado hasta ahora (avanza en el track de reiqueza).



Recibe 2 puntos de fama por Karma que tengas en este momento (avanza la fama en el track de fama).

Cuando hayas llegado al **final del río** en el espacio final de río, no podrás utilizar más acciones de río.

Karma

Renuncia a 1 Karma y da la vuelta a un dado al número opuesto.

Puedes influir el resultado de una tirada de dado a través del Karma. Utilizar Karma te permite dar la vuelta a cualquier dado en tu estatua de Kali hacia el lado opuesto cuando lo vayas a colocar; esto significa que un "1" puede convertirse en un "6" y viceversa,



Comienza el juego con el Karma a nivel 1. Durante el transcurso de la partida, podrás mejorar tu Karma - por ejemplo, enviando un trabajador a Yogi en el palacio, deteniendo tu barco en el espacio de río correspondiente.

Además de esto, hay un espacio de bonificación en el track de fama (espacio 24) que incrementa tu Karma 2 niveles, si tu marcador de fama se detiene justo en ese espacio o lo cruza. El nivel de Karma más alto es 3; eso significa que solo puedes tener hasta un máximo de nivel 3 de Karma. Para usar el Karma, no tienes que utilizar **ningún trabajador** - puedes utilizar tu Karma en cualquier momento durante tu turno cuando obtengas un dado. Por cada nivel de Karma que gastes mueve hacia abajo un espacio el cubo de tu Marcador de Karma. Es posible que durante la partida te quedes sin Karma.

Obtener nuevos trabajadores.

Avanza en el track de fama, en el track de riqueza o en el río para recibir más trabajadores.



Al principio de la partida, cada jugador tendrá a su disposición 3 trabajadores activos. Durante el transcurso de la partida, podrás obtener hasta 2 trabajadores adicionales. Si has avanzado los suficiente en los diferentes tracks de puntuación (riqueza: espacio 20, fama: espacio 15) o en el río (puente), recibirás trabajadores adicionales.

Importante: Tan pronto como hayas recibido tu segundo trabajador inactivo (no importa si en uno de los tracks o el río), inmediatamente coge tu trabajador sobrante del tablero y eliminalo de la partida.



Los tracks de fama y de riqueza, así como el río, cada uno tiene un espacio con un trabajador inactivo por color de jugador. Los espacios en los tracks de puntuación (fama y riqueza) son espacios normales; en el momento en el que tu marcador de fama o riqueza cruce o se detenga en el espacio del trabajador, obtén el trabajador de tu color. En el momento de coger a tu nuevo trabajador éste se volverá un trabajador activo. El trabajador inactivo en el río no tiene su propio espacio en el río (el puente no cuenta como espacio); eso significa, que cuando tu barco pase por el puente coge a tu trabajador.

Una vez que un trabajador pasa a ser activo nunca lo podrás perder, incluso si tu marcador retrocede (lo cual solo puedo suceder en el track de dinero). Puedes colocar a un nuevo trabajador incluso en la misma ronda en el que lo has obtenido.

Bonos en los tracks de puntuación.

Llega al espacio y recibe el bono.

Además de los trabajadores inactivos los dos tracks de puntuación (fama y riqueza) también tienen espacios especiales; cuando los cruzas o los alcanzas, consigues inmediatamente los bonos correspondientes.

El **track de fama** tiene 3 bonos:



Espacio 5: Recibe una mejora de un tipo de edificio a tu elección. (Esta mejora contará en tu próximo turno).



Espacio 24: Incrementa tu karma 2 niveles.



Espacio 31: Puedes mover tu barco al siguiente espacio desocupado y obtener su bono inmediatamente.

El **track de dinero** tiene 4 bonos:



Espacios 12 y 44: Puedes mover tu barco al siguiente espacio desocupado del río y obtén las ganancias correspondientes



Espacios 33 y 55: Puedes coger 2 dados cualesquiera de la reserva general, tirarlos, y ponerlos en tu estatua de Kali.



Puesto que al pagar dinero, tu marcador de riqueza irá hacia atrás en el track, hay un marcador especial de tu color que indicará y pondremos en la siguiente recompensa a obtener. Una vez que crucemos la bonificación del marcador lo quitaremos y lo pondremos en la siguiente recompensa, indicándonos que si volvemos atrás al pagar ya no podremos obtener la recompensa de nuevo. Por ejemplo cuando alcancemos o crucemos el espacio 12 por primera vez y obtengamos el bono, cogeremos el marcador, lo giraremos y lo pondremos en el espacio 33, así sucesivamente. Indicando que si volvemos hacia atrás no volveremos a recoger la recompensa.

¡Atención! Un bono solo se aplica donde está impreso en el track. Si, por ejemplo, tu marcador de dinero pasa por al lado de un espacio de bonificación impreso en el track de fama, no obtendremos el beneficio.

FIN DE RONDA



Después de haber colocado a todos tus trabajadores activos y llevado a cabo las acciones correspondientes, la ronda llegará a su fin. Si un jugador ha colocado a un trabajador en el Gran Mogul, ahora obtendrá el elefante y se convertirá en el jugador inicial de la siguiente ronda. Si nadie envió un trabajador al Gran Mogul, el elefante pasará al siguiente jugador, en sentido horario al jugador inicial anterior. Todos los jugadores sacan todos sus trabajadores del tablero y los ponen bajo su estatua de Kali. Después el jugador inicial actual, comenzará la nueva ronda.

FINAL DE PARTIDA

Tan pronto como un jugador logre que su marcador de fama y su marcador de riqueza se equiparen en valores o se crucen, pasándose el uno al otro, se dispara el final de la partida. La ronda actual se terminará. Es decir, todos los jugadores que estén entre el jugador que ha activado el final de la partida y el jugador inicial actual todavía tendrán la oportunidad de ganar y podrá colocar un trabajador más y llevar la acción aplicable.

Después de esto, los jugadores verificarán quién ha ganado la partida. Si hay dos o más jugadores cuyos marcadores se pasaron el uno al otro en el turno final, cada uno de los jugadores involucrados cuentan la diferencia de puntos entre su marcador de riqueza y marcador de fama; el jugador con más puntos ganará el juego. En caso de empate, gana el primer jugador cuyos dos marcadores se superaron.



Ejemplo: El marcador de riqueza de **Rajesh** ha pasado su marcador de fama. Ahora su marcador de riqueza está en el espacio 65 del track de riqueza, su marcador de fama en el espacio 30 del track de fama. Ahora **Laila** tiene su último turno. Ella también logra que sus dos marcadores se pasen haciendo que su marcador de dinero termine en el espacio 52 del track de riqueza y su marcador de fama en el espacio 37 del track de fama. Ambos tienen una diferencia de 2 puntos de fama (no importa donde esté colocado tu marcador de riqueza). Ya que **Rajesh** fué el primero en cruzar sus marcadores, es el ganador de la partida.

NOTAS

Para desarrollar con éxito tu provincia y ganar la carrera, necesitarás principalmente dinero, dados y trabajadores. Es importante asegurarte de no quedarte sin dados o dinero, y no tener menos trabajadores que el resto de jugadores durante demasiado tiempo. Resumiendo: Obtén más trabajadores avanzando en los dos tracks de puntuaciones y en el río. Gana dinero con tus mercados, construidos en tu provincia y usa a tus trabajadores para activarlos. Además las bonificaciones en tu tablero de provincia, en el río y en el palacio de Raja son fuentes de dinero. También podrás obtener dados adicionales en otros espacios. El palacio también te otorga la oportunidad de intercambiar dados. Para cumplir con las condiciones de victoria, es necesario establecer una red de caminos bien pensada dentro de tu provincia y obtener tantas producciones especiales como te sea posible. Para ello, utilizarás la acción de construir en el tablero, por lo que tendrás que pagar dinero y dados. Los edificios de tu provincia te otorgarán puntos de fama y los mercados riqueza.

VERSIÓN NAVARATNAS

Juega con 6 trabajadores, 8 dados y producciones especiales mejoradas.

Después de haber jugado a la versión básica para uno o más jugadores, puedes optar por la versión "Navaratnas" para jugadores avanzados ("Las 9 Gemas" ver página 24, Mogul Lexicon → Raja Man Singh I).

Aplica estas modificaciones:

Puedes activar los 3 trabajadores inactivos. Así que puedes jugar con hasta 6 trabajadores.

Juega con la parte trasera de la estatua de kali, pudiendo almacenar solo 8 dados.



Juega por la otra parte del tablero de provincia. Aquí también, las producciones especiales están impresas en el borde pudiéndolas conectar con tu red de caminos. Sin embargo estas producciones son menores, pero se pueden mejorar durante el transcurso de la partida. Al comienzo de la partida, mezcla las loseta de producción marrón. Cada jugador elige una al azar, la revela y la coloca en uno de los dos espacios disponibles en tu tablero de provincia. Decide que producción especial sustituir en tu tablero de provincia por tu nueva producción especial marrón.



En el momento en que conectes las losetas de producción marrón te otorgarán una producción especial dependiendo del progreso actual que lleves en un campo específico:



1 punto de fama por cada loseta en tu provincia que tenga por lo menos 1 mercado.



1 punto de fama por cada 3 espacios de río que hayas avanzado hasta ahora (el espacio inicial no cuenta).



1 moneda por cada construcción en tu provincia.



2 monedas por cada loseta de producción que hayas conectado.



2 puntos de fama por cada curva que tengas en tu red de caminos en tu provincia.



2 monedas por cada mejora de edificio realizada.



1 punto de fama por cada trabajador activo que poseas.

Ahora coloca las losetas de producción restantes marrón así como el resto de losetas de producción, mirando hacia arriba, en los edificios del mismo color en el tablero de juego. Durante el juego podrás adquirir estas losetas de producción para colocarlas en tu provincia.

Las losetas de producción blancas, rojas y amarillas proporcionan producciones especiales:



Dados (1 o 2 dados de los colores a tu elección).



Monedas



1 Mejora de edificio



1 movimiento de barco (a tu siguiente espacio desocupado).



Karma (1 o 2)



¡Atención! Puntúa siempre las losetas de provincia antes de coger la producción especial. No puedes mover ni cubrir las losetas de producción ya colocados en el tablero.

Hay 2 maneras de obtener losetas de producción adicionales durante la partida:

a) Cuando estés colocado en "La Bailarina".

Cada vez que coloques un trabajador en "La Bailarina" y renuncies a un dado de valor 2 de cualquier color, puedes coger 2 dados de tu elección del suministro general y escoger una loseta de producción especial cualquiera. De inmediato coloca esta loseta boca arriba en un espacio (todavía) desocupado del color correspondiente en tu tablero de provincia. A diferencia del juego básico, aquí no obtendras el bono de la producción inmediatamente solo cuando conectes tu red de caminos en tu tablero de provincia.

b) Cuando seas el que menos trabajadores activos tiene.

Si, por ejemplo, tienes un total de 4 trabajadores activos, pero al menos uno de los otros jugadores tiene 5 trabajadores a su disposición, obtienes 1 loseta de producción cuando sea tu turno en esta ronda y no puedes colocar un trabajador porque no tienes. Decide inmediatamente en qué espacio desocupado de tu tablero de provincia quieres colocar tu nueva loseta de producción (boca arriba y coincidiendo en color).

EL MÓDULO GANGA

Modifica los espacios de río usando losetas de río.

Para esta versión, añade las 8 losetas de río a la partida. Éstas modificarán las bonificaciones del río. Al principio de la partida, baraja las losetas de río boca abajo. Tira un dado, y cuenta los espacios, comenzando por el primer espacio vacío después del espacio inicial, roba la primera loseta aleatoriamente y colócala boca arriba en el espacio correspondiente del río. Por ejemplo, si sacas un "2", coloca la primera loseta de río en el segundo espacio y, al hacerlo, reemplaza la otra bonificación por ésta nueva.



Tira de nuevo otro dado, y cuenta desde la última loseta de río colocado los nuevos espacios para colocar la siguiente loseta de río. Sigue colocando losetas de río hasta que se terminen o hasta que llegues al final del río. El espacio final del río nunca puede estar cubierto por una loseta de río. Devuelve las losetas restantes a la caja.

Losetas de río:



Coge tantos dados de cualquier color del suministro general igual a tu nivel de Karma actual (por ejemplo, 3 dados del mismo color o de diferentes colores, si tu Karma es de nivel 3).



Coge 3 dados, 1 por cada color que indique la loseta



Haz la acción de palacio dependiendo de la ilustración mostrada (ver pág. 18),



Realiza una puntuación de mercado para un tipo de mercancía. Recauda el dinero de hasta 3 mercados de un tipo de tu provincia sin tener que pagar ningún dado extra (ver pág. 17)



Avanza hasta 3 espacios vacíos en el río y obtén la bonificación de ese espacio donde te detienes.

Si al menos otro jugador tiene 2 trabajadores activos más que tú, obtén otra loseta de producción y colócala como si fuera tu turno de colocar un trabajador, no podrás colocarla por segunda vez.

¡Atención! Sólo puedes obtener losetas de producción del color correspondiente a los espacios disponibles en tu tablero de provincia. También puedes optar por no coger una loseta de producción.

Para grupos de jugadores Mixtos (principiantes y experimentados).

Para los jugadores avanzados que jueguen con un grupo que incluye jugadores principiantes, es posible jugarse con estas desventajas.

En este caso los jugadores experimentados utilizarán el modo Navaratnas en su tablero de provincia y la parte posterior de su estatua de Kali, mientras que los jugadores principiantes utilizarán el tablero de provincia básico y su estatua de Kali de una partida básica.

Se puede llegar a tener 5 trabajadores. Las losetas de producción especial amarillas, rojas y marrones permanecerán en la caja. Juegad de acuerdo a las reglas básicas y usa solamente las losetas de producción blanca, pudiendo obtener estos beneficios con "La Bailarina" utilizándolos inmediatamente como en el juego básico.



MOGUL LEXIGON



Imperio Mogul (1526-1858) – El imperio Mogul fué un gran imperio que se desarrolló en las llanuras Indus-Ganges en el norte de la India. En el pico de su poder (s. XVII), abarcaba casi toda la India (como la conocemos hoy) y algunas partes de Afganistán. En 1858, la parte restante del imperio estaba ocupada por

los británicos y dejó de existir. Una herencia rica en arquitectura, en pintura, y en poesía han sido preservadas hasta el día de hoy. El Imperio fue nombrado por sus gobernantes, El Gran Mogul.



Gran Mogul – También llamado "Mogul" o "Emperador Mogul". El nombre llegó a Europa a través de los portugueses, que eran el poder dominante en el territorio del Océano Índico en ese momento. La palabra Mogul deriva del mahul persa, que significa "mongol", refiriéndose al hecho de que

algún antecesor se hubiera casado con alguien del clan Genghis Khan. El gobernante Mongol más prominente de la historia fue Akbar el Grande (reinado: 1556-1605); llevó el imperio a la prosperidad en términos militares, políticos y económicos. Bajo Shah Jahan (reinado: 1627-1658), el imperio Mogul alcanzó su pico cultural. En ese momento, se construyeron el Taj Mahal, el Fuerte Rojo (Delhi) y los Jardines Shalimar en Lahore, todos inscritos como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO (en 1982, 2007 y 1981).

Este juego juega esta basado en la era de Akbar a Shah Jahan. Estos son algunos elementos significativos para la época de los Grandes Mogoles o para la India de hoy en día que exhibe el juego:



Kali - Una diosa hindú que representa la destrucción y la renovación. Su poder destructivo, sin embargo, apunta principalmente a los demonios y a la justicia del mundo. La creencia popular sobre Kali es que ésta puede conceder deseos.



Pavo real Azul - Desde 1963, pavoreal azul ha sido oficialmente clasificado entre los animales nacionales Indios (además del tigre de Bengala y el delfín del río Ganges). Originalmente, provenía del subcontinente indio donde se le consideraba un animal sagrado que estaba en peligro por los tigres

el mal clima y mortales serpientes venenosas entre otras cosas. Mientras que en el mundo occidental se asocia el pavo real no sólo con la belleza, sino también con la arrogancia y la vanidad, los indios lo consideran principalmente un símbolo de realeza e inmortalidad. Por lo tanto, las estatuas de pavos reales fueron diseñadas también en el trono del Emperador Mogul.



El trono del Pavo Real - Era un trono adornado con una abundancia de perlas, de oro, y de gemas (más de 26.000) que fueron manufacturadas por orden de Shah Jahan e inaugurado en 1635. La producción del trono tardó siete años y se dice que ha sido dos veces

más caro que la construcción del Taj Mahal; esto fue considerado un acto muy extravagante incluso para un emperador Mogul. Desde que el Fuerte Rojo (Dehli) fue saqueado en el siglo XVII, el Trono del Pavo Real se ha dado por perdido.



Pilar de Ashoka - El actual escudo de armas de la India muestra, la adaptada capital, un Pilar de Ashoka, los famosos "Cuatro Leones de Sarnath". Construido alrededor de 250 AC bajo Ashoka, el gobernante indio en ese momento, tenía numerosos pilares monumentales establecidos por todo su reino en muchos lugares estratégicos, como ciudades fronterizas y rutas comerciales. Sus capitales eran usadas para proclamar sus leyes. Algunos de estos pilares, por entonces numerosos y extendidos, se han conservado hasta el día de hoy. Son testigos silenciosos del antiguo gran Imperio de la India, cuya herencia cultural ha resistido la prueba del tiempo.



Raja man Singh I - Era un importante comandante de las fuerzas armadas imperiales. Como gobernador de varias provincias, tenía áreas forestales cultivadas para el progreso agrícola, encargó la construcción de varios palacios, fortalezas y templos e incluso fue fundador de alguna ciudad. Además, Man Singh ganó una gran reputación por ser miembro de las Navaratnas, las "Nueve Gemas" de Akbar, un pequeño grupo de personalidades extraordinarias en la corte del emperador Mogul.

fundador de alguna ciudad. Además, Man Singh ganó una gran reputación por ser miembro de las Navaratnas, las "Nueve Gemas" de Akbar, un pequeño grupo de personalidades extraordinarias en la corte del emperador Mogul.

CRÉDITOS

© 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.

TRADUCIDO y MAQUETADO POR: CRISTÓBAL TRUJILLO TRUJILLO (RESOLV)

