

## **GANGES**

### **(2 a 4 jugadores)**

#### **Antes de empezar**

- Decidir si se juega en *modo normal* o en *modo Navaratna* (ver el epígrafe *Variante Navaratna* más adelante).
- Sortear jugador inicial, el cual se va rotando en sentido horario cada vez que se agoten los lacayos colocados sobre las acciones del tablero, a menos que un jugador obtenga el beneficio de la primera zona de los aposentos del palacio, que lo convierte en jugador inicial.
- Cada jugador recibe, según su color:
  - 6 lacayos, de los cuales 3 se colocan en las 3 zonas al efecto del tablero (uno en la casilla 20 del marcador de riqueza, otro en la casilla 15 del marcador de gloria y otro sobre el puente del río).
  - 5 cubos, de los cuales 4 se colocan sobre el primer nivel de cada uno de los edificios del tablero y el restante sobre el nivel 1 del indicador de karma.
  - 1 ficha circular de bonificación, la cual se coloca inicialmente sobre la casilla 12 del marcador de riqueza con la imagen de bonificación de avance fluvial boca arriba.
  - 1 barco, que se coloca en la casilla inicial del río.
  - 1 ficha en forma de prisma hexagonal, que será el indicador de riqueza. El jugador inicial lo coloca en la casilla 3 de dicho indicador, el 2º jugador en la casilla 4, el 3º en la casilla 5 y el 4º en la casilla 6.
  - 1 ficha en forma de círculo cortado, que será el indicador de gloria y cada jugador lo coloca en la casilla inicial de dicho indicador.
  - 4 dados, uno de cada color.
  - 1 busto de Kali para colocar los dados. Antes de colocarlos, cada jugador debe lanzarlos y conservar la puntuación obtenida. En el modo normal de juego se coloca boca arriba por el lado que incluye en su interior 2 cuadrados vacíos. Si se juega en el modo *Navaratna*, se coloca por el lado que carece de esos cuadrados vacíos. El busto sirve para limitar la cantidad máxima de dados utilizables: 10 en el modo normal y 8 en el modo *Navaratna*.
  - 1 tablero de provincia, donde cada jugador irá colocando las losetas que vaya adquiriendo. En el modo normal de juego se coloca boca arriba por el lado que muestra la imagen de un príncipe hindú. Si se juega en el modo *Navaratna*, se coloca por el lado que muestra el rostro de una diosa.
  - En el caso de jugar en el modo *Navaratna*, ver el epígrafe *Variante Navaratna* más adelante.
- Colocar el tablero por el lado que corresponda al nº de jugadores. Hay un lado para 2 jugadores que está representado con 2 elefantes pintados junto a la casilla inicial del río y el otro lado es para 3 o 4 jugadores, que tiene 4 elefantes en ese mismo lugar. La diferencia entre ambos lados del tablero es que el lado para 3 y 4 jugadores incluye más zonas donde colocar lacayos en las secciones de cantera, mercado y puerto.
- Colocar las 8 fichas de producción blancas boca abajo sobre la imagen del templo blanco del tablero. A medida que se vayan revelando, se van colocando fuera del tablero. Si se agotasen, se vuelven a mezclar y se colocan de nuevo como al principio.
- En el modo *Navaratna*, las fichas marrones de producción restantes se colocan boca arriba sobre los templos del tablero que coincidan con su color.
- Hacer un montón al lado del tablero con el resto de los dados, formando una reserva.
- En las partidas con 3 jugadores se hace uso de las 2 fichas de exclusión, que hay que colocar sobre la primera casilla de la cantera y sobre la tercera del puerto, al objeto de prohibir la colocación de lacayos sobre esas 2 zonas.
- Formar 12 montones con las losetas de provincia, según su color e imagen del reverso y colocarlos al lado del tablero en un lugar accesible para todos los jugadores.

## Turnos de juego

Los turnos son consecutivos y la ronda consiste en colocar todos los lacayos. Cada jugador en su turno coloca un lacayo sobre una casilla de acción, paga su coste (si lo tiene) en dados o rupias (lo que corresponda según el caso) y recibe inmediatamente el beneficio asociado a esa acción. Una vez gastados los lacayos de todos los jugadores, cada uno recoge los suyos del tablero y la partida continúa del mismo modo cambiando de jugador inicial (salvo por bonificación especial del mismo jugador que ya lo era). Puede darse el caso de que algunos jugadores tengan en juego más lacayos que otros, en cuyo caso seguirían jugando ellos solos hasta agotarlos.

### ● **Acciones:**

1. *Cantera:* El jugador coloca un lacayo, paga las rupias que indique la casilla y adquiere una loseta de provincia pagando su coste en dados.

- Cada loseta tiene su precio en la esquina superior izquierda sobre un color determinado. El coste puede ser pagado con uno o varios dados del color elegido, debiendo al menos igualar la cifra consignada en la loseta.
- La loseta se debe colocar en una zona vacía del tablero de provincia adyacente a otra (la primera será adyacente a la residencia impresa), teniendo en cuenta que, al menos, uno de los caminos sea coincidente con una loseta anterior y que ese camino debe terminar siempre en la residencia.
- Si la loseta incluye un camino que termina en un lateral con bonificación impresa, el jugador la obtiene inmediatamente.
- Si la loseta tiene edificios impresos, el jugador gana tantos puntos de gloria como le correspondan según su nivel de mejora de edificios. Inicialmente este valor es 2, pero se puede ir moviendo el cubo de mejora de cada edificio si se obtiene una bonificación de mejora (procedente de la bonificación de una casilla de río, de la 4ª zona palaciega, de una bonificación del marcador de gloria o de una ficha de bonificación o producción).
- Si la loseta tiene tenderetes de mercancías, el jugador gana inmediatamente la cantidad de rupias impresas.
- Hay losetas con más de un edificio o más de un tenderete o mezcla de ellos y el jugador puntúa por todos ellos.

2. *Mercado:* Hay 3 tipos de mercancías (seda, té y especias) y el tablero tiene 2 zonas diferenciadas de mercado:

a) *Surtido variado:* El jugador coloca un lacayo en la casilla gratuitamente y gana tantas rupias como sumen hasta 3 de los tenderetes de su provincia que sean distintos entre sí. En el lado del tablero para 3 y 4 jugadores existen 2 casillas para esta acción, pero un mismo jugador no puede colocar 2 lacayos en esta zona.

b) *Mercancía de un solo tipo:* El jugador coloca un lacayo en una de las 3 casillas de mercancías. Para ello debe gastar un dado cualquiera de los que posea y gana tantas rupias como sumen todos los tenderetes que posea en su provincia de esa mercancía.

3. *Aposentos del palacio:* Hay 6 zonas donde colocar un lacayo y solo un jugador puede colocar un lacayo en cada una. Exige gastar un dado del valor exacto correspondiente a la zona de colocación.

- *Zona 1:* El jugador gasta un dado de valor 1 y gana 2 puntos de gloria además de convertirse en nuevo jugador inicial.
- *Zona 2:* El jugador gasta un dado de valor 2 y gana 2 dados y una ficha de producción blanca.
- *Zona 3:* El jugador gasta un dado de valor 3 y gana 1 dado y aumenta su nivel karma en 2 niveles, teniendo en cuenta que el nivel máximo de karma es 3.

- **Zona 4:** El jugador gasta un dado de valor 4 y gana 3 rupias y una mejora de edificio, por lo que podrá mover uno de sus cubos en el edificio de su elección a un nivel superior, teniendo en cuenta que el nivel máximo de mejora es 4.
- **Zona 5:** El jugador gasta un dado de valor 5 y tiene la opción de adquirir una loseta de provincia para solapar a otra que ya tuviera colocada en su tablero personal. La nueva loseta debe ser de valor superior a aquella que se pretende solapar y su coste será la diferencia en valor de dados entre ambas, aunque su color sea distinto. Se sigue manteniendo el requisito de la conexión remota de caminos hasta la residencia. En caso de solapar una loseta de los laterales con derecho a bonificación, no se recibe ésta porque ya se recibió al colocar la loseta primitiva. No se puede solapar una misma loseta más de una vez.
- **Zona 6:** El jugador gasta un dado de valor 6 y avanza su barco por el río exactamente 6 casillas consecutivas no ocupadas, obteniendo la bonificación correspondiente. Cuando el barco de un jugador se encuentre entre las últimas 6 casillas del río, no puede realizar esta acción.

4. **Verandas:** El jugador gasta un dado del color correspondiente a la casilla donde coloca al lacayo y gana 2 dados nuevos del color que se indica. El jugador los cogerá de la reserva, los lanzará y los colocará en su busto de Kali.

5. **Terraza:** El jugador coloca un lacayo en la casilla que corresponde a uno de los colores de dados gratuitamente y gana un dado del color impreso junto a la casilla. El jugador lo cogerá de la reserva, lo lanzará y lo colocará en su busto de Kali. Hay 2 casillas por cada color de dado y un mismo jugador puede hacer uso de ellas con sus lacayos.

6. **Mirador:** El jugador coloca un lacayo gratuitamente, gana 2 rupias y tiene la opción de relanzar cualquier cantidad de dados de los que posea en su busto de Kali.

7. **Río:** El jugador coloca un lacayo en una casilla del puerto no ocupada, paga su coste en rupias (hay una gratuita) y debe gastar un dado que sea exclusivamente de valor 1, 2 ó 3. Avanzará su barco como máximo el número de casillas que indique el dado utilizado (un dado de valor 2 permite avanzar 1 ó 2 casillas y un dado de valor 3 permite avanzar 1, 2 ó 3 casillas). Las casillas del río ocupadas se ignoran para el avance y el jugador gana la bonificación en la que coloca finalmente su barco. Al llegar a la última casilla del río, el jugador no puede realizar más esta acción.

## **Reglas a tener en cuenta**

- Variar el nivel de karma no constituye acción, se puede realizar en cualquier momento del turno y permite voltear uno de los dados del jugador a fin de mostrar la carta opuesta a la que tenía originalmente.
- Cuando un jugador alcanza o supera la casilla 12 del marcador de riqueza, debe mover su ficha circular de bonificación a la casilla 33 por el lado que coincida con la imagen impresa en esa casilla, ganando inmediatamente un avance de río. Posteriormente, al alcanzar o superar la casilla 33, ganará 2 dados y moverá de nuevo esa ficha a la casilla 44 haciéndola coincidir con la imagen impresa en esa casilla. Una vez alcanzada la casilla 44, ganará un nuevo avance de río y moverá la ficha circular a la casilla 55. Una vez alcanzada la casilla 55, ganará 2 dados nuevos y la ficha circular se retira de la partida.
- Cada vez que un jugador gana dados nuevos sin un color determinado, tanto si es por bonificaciones o por acciones del tablero, el jugador los coge del color que desee de la reserva y debe lanzarlos y conservarlos con la puntuación obtenida en su busto de Kali, teniendo en cuenta el máximo de 10 dados en el modo normal de juego y de 8 en el modo *Navaratna*.

- Los lacayos adicionales que un jugador consiga por alcanzar las posiciones en las que se encuentran en los marcadores o en el río empiezan a ser funcionales inmediatamente, por lo que pueden ser utilizados en la misma ronda en la que se han conseguido.
- En el modo normal de juego, cuando un jugador haya conseguido 5 lacayos en total, el sexto se retira de la partida y no lo podrá conseguir. En el modo *Navaratna* sí se pueden utilizar todos.








## Final de partida

El final de partida se produce cuando un jugador iguala o cruza la posición de sus indicadores de riqueza y de gloria en el tablero. No obstante, se dejará terminar el turno (no la ronda completa) al resto de jugadores que no lo hubieran hecho, dando así la posibilidad de que alguien más haga cruzar también sus indicadores.

De todos los jugadores que hayan cruzado sus indicadores en ese último turno, el ganador será el que más diferencia en puntos de gloria haya conseguido entre ambos. A igualdad de condiciones, el ganador será el que desencadenó el final de partida.

## Variante Navaratna

- Cada jugador utiliza el tablero de provincia por el lado que muestra el rostro de una diosa hindú, el busto de Kali se coloca por el lado que no tiene hueco para los dos dados interiores y cada jugador puede hacer uso de los 6 lacayos disponibles. Las bonificaciones de los laterales son producciones mínimas que se pueden ir mejorando durante la partida.
- En esta variante se hace uso de las fichas especiales de producción y las hay de los 4 colores de los templos: marrón, blanco, amarillo y rojo.
- Al principio de la partida se mezclan las fichas marrones de producción, se colocan sobre el templo marrón del tablero boca abajo y cada jugador coge una al azar, la revela y la coloca en una de las dos casillas posibles (la que prefiera) de los laterales de su tablero de provincia. El resto de fichas marrones de producción se revelan y se colocan boca arriba sobre el templo marrón.
- Las fichas de producción de los otros colores se depositan boca arriba, cada una sobre el templo de su color.
- Cuando un jugador logra conectar las fichas marrones de producción con su residencia mediante un camino, gana una producción especial que depende del grado de desarrollo que haya conseguido hasta ese momento en un aspecto concreto del juego:

	1 punto de gloria por cada loseta colocada que tenga al menos un tenderete
	1 punto de gloria por cada 3 casillas de río que el barco del jugador haya avanzado hasta ese momento (sin contar la casilla inicial)
	1 rupia por cada edificio de la provincia
	2 rupias por cada ficha de producción con la que haya podido conectar
	2 puntos de gloria por cada curva o bifurcación que exista en la provincia
	2 rupias por cada mejora de edificio efectuada hasta el momento
	1 punto de gloria por cada lacayo activo en juego

- Cuando un jugador coloca una loseta en su tablero de provincia, tras puntuar por los elementos que incluye la loseta, coge una ficha de producción (si así lo desea) y la coloca boca arriba en una casilla de los laterales del tablero de provincia del mismo color a fin de mejorar la que ya viene impresa. Cada ficha de producción colocada ya no se podrá mover ni cubrir con otra. Su bonificación se gana al conectarla con la residencia impresa en el tablero de provincia mediante un camino.

Las fichas especiales de producción se consiguen de 2 formas:


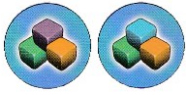



- Al realizar la acción de los aposentos del palacio que exige dado de valor 2:* se cogen los 2 dados que se indican y además una ficha de bonificación, que en esta variante puede ser cualquier ficha de producción especial.
- Por no poder colocar un lacayo:* el jugador gana una ficha de producción cada vez que sea su turno y no tenga lacayos para colocar por tener menos que algún otro jugador.

### Variación de las bonificaciones del río




Para hacer el recorrido del río más imprevisible, se incluyen 8 fichas adicionales de forma circular y de fondo azul que se pueden poner en juego cuando se desee, tanto en el modo normal como en el modo *Navaratna*.

Al principio de la partida se mezclan estas 8 fichas y se colocan boca abajo en algún lugar de la mesa. Luego se lanza un dado y se cuenta su valor en casillas por el río, colocando boca arriba en la casilla resultante una cualquiera de las 8 fichas adicionales. De este modo se reemplaza la casilla impresa en el tablero por la nueva. Después se vuelve a lanzar el dado y se realiza un nuevo recuento de casillas a partir de la anterior y se coloca otra ficha de las adicionales en el lugar resultante. A partir de ahí se vuelve a hacer lo mismo hasta llegar al final del río, pudiendo sobrar fichas adicionales, las cuales no serán utilizadas.

Hay que tener en cuenta que la casilla final del río no puede cubrirse con una ficha adicional.

	El jugador coge tantos dados del color que quiera como indique su nivel de karma en el momento actual
	El jugador coge 3 dados de los colores indicados
	El jugador realiza gratuitamente la acción del aposento del palacio que se corresponda con la imagen de la ficha sin tener que colocar lacayo
	El jugador gana la cantidad de rupias que resulten de sumar hasta 3 tenderetes de un solo tipo de mercancía de los que tenga en su provincia sin tener que colocar lacayo y de modo gratuito
	El jugador avanza su barco por el río entre 1 y 3 casillas no ocupadas y gana la bonificación de la casilla en la que lo coloque

## Bonificaciones impresas sobre el curso del río en el tablero

	El jugador gana 2 dados
	El jugador aumenta su karma en 2 niveles (máximo nivel 3)
	El jugador gana la cantidad de rupias indicadas en la imagen
	El jugador puede realizar una de las 5 acciones (entre la 2ª y la 6ª) de los aposentos del palacio sin tener que colocar lacayo ni gastar dado y aunque esté ocupada
	El jugador gana tantos dados del color indicado en la imagen como sea su nivel de karma (entre 0 y 3)
	El jugador gana la cantidad de puntos de gloria indicados en la imagen
	El jugador puede aumentar el nivel de cualquiera de sus edificios
	El jugador gana 1 rupia por cada tenderete de mercado que tenga en su provincia
	El jugador gana rupias por hasta 3 de sus tenderetes que sean de una mercancía diferente
	El jugador gana las rupias correspondientes a una sola de sus mercancías (la que prefiera) contando hasta un máximo de 4 tenderetes
	El jugador gana las rupias correspondientes a sola de sus mercancías (la que prefiera) contando hasta un máximo de 5 tenderetes
	El jugador gana 1 punto de gloria por cada nivel de mejora de edificio lograda (entre 0 y 6)
	El jugador gana 2 rupias por cada nivel de mejora de edificio lograda (entre 0 y 6)
	El jugador gana en puntos de gloria el doble de su nivel de karma (entre 0 y 6)