

## Ayuda de juego – Rajas of the Ganges

**Objetivo:** desarrollar tu provincia para obtener una combinación de riqueza y fama. Los tracks de fama y dinero son paralelos en direcciones opuestas, quien primero cruce sus marcadores tendrá alta probabilidad de ganar.

**Desarrollo:** el juego se divide en rondas, en cada una se irán alternando turnos en el sentido de las manecillas del reloj. En el turno, se coloca un trabajador, se paga el costo (dinero: se mueve el marcador del track de dinero hacia atrás; o dados: se devuelven a la reserva), si es requerido, y se realiza la acción asociada. Cuando se han colocado todos los trabajadores termina la ronda, se retiran del tablero y empieza una nueva ronda. Solo puede haber un trabajador por cada espacio.

### Acciones:

**Construcción:** Se coloca una loseta de provincia en el tablero personal, se gana fama y/o dinero. Cada loseta tiene un costo en dados que debe cubrirse con uno o más dados propios. Cada loseta que se coloque en la provincia debe conectarse mediante caminos a la residencia inicial. Si la loseta tiene mercado(s), se ganan las monedas que estén indicadas en ella, si la loseta tiene edificio(s) se ganan 2/3/4 puntos de fama, dependiendo cuánto se haya mejorado dicho edificio. Si se conecta con camino un símbolo o ficha de producción en el borde del tablero se gana un premio inmediatamente.

**Mercado:** Se gana dinero de ciertos mercados en la provincia. Si el espacio tiene varios tipos de acción, se obtiene dinero de exactamente un mercado de cada tipo de bien. Si el espacio tiene un solo tipo de mercado, se da un dado y se obtienen recursos de tantos mercados de ese tipo como valor del dado.

**Acciones en el palacio:** Se da un dado (si se pide) y se obtiene un beneficio.

**Terraza exterior (gratis):** Se toman 2 monedas y se vuelven a lanzar los dados propios.

**Terraza (gratis):** Se toma un dado del color correspondiente y se agrega a la reserva personal.

**Balcones (1 dado):** Se da un dado de un color específico y se obtienen 2 de un color diferente.

**Cámaras (1 dado de cualquier color con un valor específico):**

**Great Mogul:** Se da un 1, se obtienen 2 puntos de fama y el token de jugador inicial.

**Dancer:** Se da un 2, se obtienen 2 dados cualquiera y una ficha de producción. Esta se coloca en el tablero personal. (Si se está jugando el juego introductorio se cobra inmediatamente).

**Yogi:** Se da un 3, se ganan 2 karmas y un dado cualquiera.

**Raja Man Sigh:** Se da un 4, se obtiene una mejora de edificio y 3 monedas.

**Master Builder:** Se da un 5, se cubre cualquier loseta en la provincia con una que esté en la reserva, debe seguir conectada por caminos a la residencia. La nueva ficha debe ser más cara que la anterior, se paga la diferencia de puntos con dados.

**Portuguese:** Se da un 6, se avanzan exactamente 6 espacios en el río y se obtiene el beneficio donde se termine el movimiento.

**Río:** Se da un dado con 1/2/3 y se avanzan hasta 1/2/3 espacios en el río. Los espacios ocupados por otros jugadores no se cuentan y se saltan. Se ganan las recompensas del espacio al que se haya llegado.

**Karma:** En cualquier momento del turno, se paga 1 karma para voltear un dado al lado opuesto. (Las caras opuestas suman 7).

**Obtener nuevos trabajadores:** Al avanzar en los tracks de fama, dinero y en el río se ganarán nuevos trabajadores.

**Premios en los tracks de fama y dinero:** Además de trabajadores, en estos tracks se pueden ganar más premios: mejoras de edificios, karma, movimientos de río, dados. Estos premios sólo se ganan la primera vez que el marcador los alcance.

**Fin de la ronda:** la ronda termina cuando ningún jugador tenga trabajadores sin asignar, y aquellos jugadores con menos trabajadores hayan obtenido una ficha de producción. Se retiran los trabajadores del tablero y se inicia una nueva ronda.

**Fin del juego:** Tan pronto como alguien logre que su marcador de fama y su marcador de dinero se crucen se activará el fin del juego. Se termina la “vuelta” de la ronda para que todos tengan el mismo número de turnos. Después, si hay más de dos jugadores que lograron hacer que sus marcadores se crucen, cada uno cuenta la diferencia de puntos de fama entre su marcador de fama y su marcador de dinero. Quien tenga la diferencia más grande habrá ganado la partida.