

Ganges

Variante en solitario

Cherey 2019

Preparación

- Se necesita un dado normal para determinar las acciones del jugador virtual y para ello sirve cualquiera de los muchos que hay en el juego. A ese dado lo denominaremos *dado decisorio*.
- Para el jugador humano todas las reglas del juego se aplican según lo establecido en las reglas generales.
- Elegir la modalidad del juego. Esta versión en solitario se puede jugar tanto con la modalidad básica como con la variante *Navaratna* y con las fichas modificadoras de las bonificaciones del río.
- El jugador inicial de la primera ronda se sortea al azar lanzando el *dado decisorio*. Si sale resultado par, el jugador inicial será el jugador humano y si sale impar, lo será el jugador virtual.
- El jugador virtual no utilizan cubos para el karma.
- El jugador virtual no gasta dinero en sus acciones. Solo avanza en su marcador de rupias y se beneficia de las bonificaciones de su recorrido.
- Colocar las fichas de cada jugador virtual en los lugares correspondientes del tablero, tal y como establecen las reglas generales, excepto el cubo del karma, que siempre permanecerá en el nivel máximo.
- Asignar al jugador virtual un dado de cada color sin importar su valor y colocarlos sobre su correspondiente estatua de Kali (no alrededor como es habitual), ya que no tienen límite en su cantidad de dados disponibles y además no tienen que ser lanzados.

Desarrollo y fin de partida

El juego se desarrolla de la forma habitual. En el turno de un jugador virtual, él también colocará un lacayo y realizará las acciones resultantes. Para determinar la acción tomada por el jugador virtual, se lanza un dado normal (ver más adelante). Si es el turno del jugador virtual y no le quedan lacayos, se salta su turno, tal como le pasaría al jugador humano.

Si el jugador humano o el virtual logra la condición de final de partida (convergiendo o cruzándose sus indicadores de gloria y de dinero), finaliza el juego de la forma habitual determinando el ganador una vez finalizada la ronda por completo. La puntuación viene dada por la mayor diferencia entre los indicadores cruzados, estableciendo 1 punto desde la primera posición de convergencia entre los indicadores de ambos marcadores.

Reglas específicas del jugador virtual

- Todos sus dados siempre tienen el valor 6 a efectos de adquirir losetas y siempre tienen el número exacto de puntos que son necesarios para cualquier acción palaciega. En consecuencia, no necesita usar el marcador de karma y cuando se necesite karma para maximizar una bonificación en una casilla del río, se presupone que tiene siempre el nivel 3.
- Su indicador de dinero nunca retrocede porque nunca va a gastar dinero en sus acciones. Por tanto, no necesita la ficha de seguimiento de bonificaciones en el marcador de rupias, aunque sí recibe todas las bonificaciones por las que pase.

- Cuando el jugador virtual gane karma, en su lugar gana la cantidad que corresponda en dinero.
- El jugador virtual no requiere tablero de provincia para las losetas, sino que éstas simplemente se recopilan en su área de juego.
- Recibe puntos de gloria al adquirir losetas con edificios como es habitual, de acuerdo con el indicador de nivel de mejora del edificio correspondiente.
- Recibe las monedas consignadas en las losetas con tenderetes de mercancías, avanzando las posiciones que correspondan en el marcador de rupias.
- Se establece para el jugador virtual un orden de prioridad de colores para sus dados y para el tipo de losetas que va a adquirir en los casos de empate como criterio último: *Naranja > Morado > Verde > Azul*.
- Se establece para el jugador virtual un orden de prioridad de mercancías para elegir las losetas con tenderetes en los casos de empate como último criterio: *Seda > Té > Especias*.
- Los dados que cogerá en sus acciones deben ir enfocados principalmente a formar pares por colores y, en segunda instancia, a intentar tener de todos los colores. Por tanto, lo prioritario es coger un dado de un color del que tenga uno solo para poder formar un par. En segunda instancia, cogerá un dado de un color del que carezca. Para los casos de empate, se atiende a la prioridad de colores.
- Cuando una acción no exija como coste un color concreto de dado, el jugador virtual utilizará con preferencia un color de los que tenga más de 2 dados (en caso de empate se atiende a la prioridad de colores), después de los que tenga solo 1 (de nuevo, en caso de empate se atiende a la prioridad de colores), y solo en último lugar utilizará alguno que forme un par exacto.

Turno del jugador virtual

Elección del área de acción

Antes de entrar a determinar el área de colocación, hay que hacer la advertencia previa de que, si en algún momento se queda sin dados el jugador virtual, en lugar de lanzar el *dado decisivo*, su acción consistirá obligatoriamente en colocar un lacayo en el área de la *Terraza* para conseguir un dado siguiendo el orden de prioridad de colores, es decir, intentará colocar el lacayo para conseguir un dado naranja. Si esa casilla estuviese ocupada, lo intentará colocar en la siguiente para conseguir un dado morado y así sucesivamente hasta conseguir el nuevo dado. La acción que realiza el jugador virtual se determinará principalmente al azar por el lanzamiento del *dado decisivo*, cuyo resultado determina la acción a realizar por el jugador virtual:

	Acciones palaciegas
	Cantera
	Mercado
	Puerto
	Verandas
	Terraza

Si el resultado no es compatible para realizar una acción, se realiza la acción del valor inmediatamente superior (en el caso del valor 6, se continúa con el valor 1).

Cuando el jugador virtual tenga que gastar dados para una determinada acción y no tenga la cantidad suficiente, esa acción no se considera válida en ese momento.

Elección de acción concreta dentro de cada área







La primera tirada del dado lanzado para las acciones determina cuál de las áreas del tablero se elige. Dependiendo del área, debe tomarse una decisión en concreto, lo cual a menudo requiere un segundo lanzamiento del dado y, a veces, requiere una decisión sin importar el color del dado o la loseta que haya sido gastada. Después de concretar la acción, colocar al lacayo del jugador virtual en el espacio de acción correspondiente.

En las áreas de la *Cantera* o del *Puerto*, el jugador virtual coloca siempre su lacayo sobre el espacio de acción con la menor cantidad de dinero a pagar, aunque no tiene que pagarlo.

1) Acciones palaciegas

Se efectúa un segundo lanzamiento del *dado decisorio* para determinar un espacio de acción libre y válido (si una acción no es válida, se elige la inmediatamente siguiente), colocando allí el lacayo del jugador virtual y gastando uno de sus dados.

Acciones concretas del segundo lanzamiento del dado decisorio:

	El jugador virtual obtiene 2 puntos de gloria y será el jugador inicial en la próxima ronda
	El jugador virtual obtiene 2 dados y una ficha de producción, recibiendo inmediatamente su bonificación
	El jugador virtual obtiene 2 monedas en lugar del karma y 1 dado
	El jugador virtual realiza una mejora de edificio al nivel inmediatamente superior y además obtiene 3 monedas. La mejora se efectuará desde el edificio superior hacia el inferior e incrementando paulatinamente el nivel primero de 2 a 3 y después de 3 a 4. Esto quiere decir que un edificio no se mejora de nivel 3 a 4 mientras haya alguno con nivel 2. Una vez todos los edificios tengan nivel máximo, el jugador virtual solo obtiene las 3 monedas
	El jugador virtual no reemplaza losetas, sino que adquiere una loseta (como en la acción de la <i>Cantera</i>) con tenderete de la mercancía de la que tenga menos cantidad de losetas en su área de juego. El jugador virtual pagará un único dado del color que corresponda independientemente de su coste. Las losetas a considerar serán solo aquellas de las que posea al menos un dado de su correspondiente color. Para los casos de empate entre colores, se atiende al orden de prioridad de colores. Dentro de las losetas del mismo color, adquiere la loseta según el orden prioridad de mercancías, después de mayor a menor coste y después de izquierda a derecha según el orden de disposición de las pilas de losetas
	El jugador virtual avanza 6 casillas de río y recibe la bonificación que corresponda. A diferencia de las reglas generales, el jugador virtual hace un ciclo con las casillas del río, de modo que, una vez llegue al final, sigue contando desde la casilla inicial de nuevo

2) Cantera

El jugador virtual coloca su lacayo en la casilla de menor coste, a pesar de que no va a pagar nada por ello. A continuación, viene la decisión de qué loseta de provincia adquirir, para lo cual priorizará primero por la mayor cantidad de dados de un mismo color. En caso de igualdad, se atiende al orden de prioridad de colores.

Inmediatamente puntúa en el marcador de gloria si hay edificios impresos en la loseta según el nivel de mejora alcanzado en cada tipo de edificio. Si hay tenderetes, avanza en el marcador de dinero lo que indique la loseta.

Las losetas que adquiere el jugador virtual han de ordenarse en su área de juego de modo que se coloquen en una pila las que únicamente tienen edificios y establecer otras 3 pilas para cada uno de los tipos de tenderetes con mercancías. De este modo, cuando el jugador virtual realice la acción de *Mercado*, es más fácil contar los tenderetes que tiene de una mercancía en concreto.

La acción de la *Cantera* no es compatible si el jugador virtual no puede adquirir ninguna de las losetas disponibles. Como todos sus dados tienen el valor 6 a efectos de adquirir losetas, esto solo debe ocurrir si el jugador virtual no tiene ningún dado o las pilas de losetas se han agotado. En tal caso, realizará la acción de la *Terraza*.

3) Mercado

Siempre que no esté ocupada, el jugador virtual utiliza preferentemente la casilla de *surtido variado*, en la cual no se requiere dado para la acción. Solo si estuviera ocupada esa casilla utilizaría una de las casillas de *mercancía de un solo tipo*. Para decidir la mercancía en este último caso, se cuentan las losetas que posea con tenderetes y se elige el tipo de mercancía de la que haya más losetas. En caso de empate, se elige la que más dinero proporcione y, por último, se atiende al orden de prioridad de mercancías.

La acción de *Mercado* no es válida cuando le ocurra alguna al jugador virtual una de las dos siguientes situaciones:

- * No tiene ninguna loseta con tenderete de mercancía. En este caso, realizará la acción del *Puerto*.
- * Carece de dados. En tal caso, realizará la acción de la *Terraza* para conseguir un dado.

4) Puerto

El jugador virtual coloca su lacayo en el espacio de acción de menor coste, aunque no tiene que pagar nada. A continuación, se lanza de nuevo el *dado decisivo* para saber cuántos espacios de río avanzará, girando el dado en caso de obtener un resultado mayor que 3 (por ejemplo, en caso de obtener un 5, se giraría el dado y resultaría un 2 y avanzaría 2 casillas en el río). El jugador virtual avanza su barco y obtiene la bonificación correspondiente. El dado a gastar será del color que más tenga sin deshacer un par. En caso de igualdad, se atiende al orden de prioridad de colores.

5) Verandas

El dado que gastará el jugador virtual será preferentemente uno que tenga de un único color (en caso de empate, se atiende a la prioridad de colores); si no pudiera ser, gastará uno de cuyo color tenga más de 2 (de nuevo, en caso de empate, se atiende a la prioridad de colores) y solo en último lugar gastaría uno que formase par. Una vez colocado el lacayo en la casilla correspondiente, gasta el dado y coge los 2 dados que resulten de esa casilla.

Para evitar que el jugador virtual se llene de dados, la acción de las *Verandas* no se considera válida si el jugador virtual tuviera 6 o más dados, en cuyo caso realizará la acción de la *Cantera*.

6) Terraza

El dado a conseguir debe ser con preferencia alguno cuyo color pueda formar par con alguno que tenga el jugador virtual previamente (en caso de formar par con más de un color, se atiende al orden de prioridad de colores) y después se intentaría conseguir un dado cuyo color no tenga (si hay varios colores que no tiene, se atiende al orden de prioridad de colores).

Para evitar que el jugador virtual se llene de dados, la acción de la *Terraza* no se considera válida si el jugador virtual tuviera 6 o más dados, en cuyo caso realizará la acción del *Mirador* y simplemente ganará 2 rupias, ya que no tiene que relanzar sus dados.