

Mecánica

Descripción: Rajas of the Ganges es un juego de colocación de trabajadores en el que los jugadores deberán acumular prestigio y riquezas para conseguir detonar el final de la partida y proclamarse vencedor. Cada uno de estos dos elementos se acumulan en un track que progresa en direcciones opuestas, de forma que la partida finalizará cuando uno de los jugadores consiga que sus marcadores se crucen en el tablero. La mayoría de las acciones estarán destinadas a conseguir recursos, representados con dados para, posteriormente, emplearlos en otras acciones, siendo la principal la de construir, que nos permitirá colocar unas losetas con mercados (proporcionan monedas) y edificios (proporcionan prestigio) en nuestro tablero personal. En este tablero, además, se podrán activar una serie de recompensas si conseguimos conectarlas a nuestro palacio (en una de las casillas) mediante los caminos que se muestran en las losetas anteriores.

Conceptos Básicos

Empecemos por el Tablero Principal:

En el marco del mismo encontramos dos tracks, el de puntos de prestigio (que comienza en la esquina inferior derecha y progresa en el sentido de las agujas del reloj) y el de dinero (que comienza en la esquina inferior derecha y progresa en el sentido contrario a las agujas del reloj). En ambos tracks encontramos ciertas bonificaciones, entre la que se encuentra la de obtener nuevos trabajadores.

En la zona superior izquierda encontramos el track de karma (del que hablaremos más adelante), con cuatro filas.

En la banda derecha encontramos los tracks de prestigio por construcción de los cuatro tipos de edificios, con tres columnas cada uno.

En la zona izquierda encontramos el palacio, con diversas acciones.

En la zona central encontramos la cantera, el mercado y el puerto, con más acciones disponibles.

Por último, rodeando las tres secciones anteriores, encontramos el río, compuesto por una serie de casillas con diversos beneficios cada una.

Sobre el track de dinero progresarán los Marcadores de Dinero. Estos marcadores fluctuarán sobre este track, ya que el dinero será uno de los recursos a gestionar durante la partida. Al alcanzar una casilla de bonificación, el jugador recibirá el beneficio de forma instantánea.

Sobre el track de prestigio progresarán los Marcadores de Prestigio en sentido horario. Los puntos de prestigio, al contrario que el dinero, queda consolidado automáticamente, no pudiéndose perder de ninguna forma durante la partida. Al alcanzar una casilla de bonificación, el jugador recibirá el beneficio de forma instantánea.

Como sobre el track de dinero el marcador puede alcanzar una determinada posición y luego retroceder, se disponen de unos marcadores de beneficio que determinan cuál es la siguiente casilla con beneficio que aún no se ha alcanzado.

La mecánica principal del juego será la colocación de Trabajadores. Cada jugador contará con una serie de peones (3 inicialmente) que podrán ser colocados en diversas acciones del tablero. Estas acciones pueden mostrar un coste consistente en dinero o recursos, que deberán entregarse justo en el momento de colocar el peón. Los beneficios de la acción se recibirán instantáneamente.

Los Recursos se representan mediante dados de 6 caras (con valores del 1 al 6) y cuatro colores. Estos recursos se utilizarán, básicamente, para alimentar ciertas acciones y construir losetas, siendo muy importante el valor de cada uno de estos dados, ya que habrá acciones que requieran ofrecer o sobrepasar un valor concreto y/o de un color específico. Cada vez que un jugador obtenga un recurso, deberá lanzar el dado correspondiente para asignarle un valor.

El número de recursos que un jugador puede almacenar estará limitado por la capacidad de su Estatua de la Diosa Kali, que podrá contener un dado en cada uno de sus brazos. La estatua dispone de dos caras, una con dos espacios más que la otra. Si un jugador recibiese más recursos de los que puede almacenar, deberá devolver el exceso a la reserva.

Las Loetas contienen los caminos y construcciones que podremos establecer en nuestra provincia. Estas loetas se encuentran separadas en 12 pilas (3 tipos de loetas en los 4 colores), de forma que siempre habrá 12 disponibles para adquirir. Estas loetas muestran caminos que pueden conectar 2, 3 o los 4 lados, un coste de adquisición en la esquina superior izquierda (un dado del color asociado a la loeta con un valor numérico). Estas loetas mostrarán dos tipos de elementos:

Mercados: que proporcionan monedas y tienen una mercancía asociada (te, sedas o especias)

Edificios: de uno de los cuatro tipos existentes y que proporcionan puntos de prestigio dependiendo del nivel del jugador en dicho tipo de edificio.

Los Cubos Marcadores se utilizará, pues, principalmente para indicar el nivel de prestigio que un jugador obtiene al colocar una loseta con uno o más edificios. Sobra un quinto cubo que se utilizará para marcar el nivel de karma. Este concepto nos permitirá alterar el valor de los dados de recursos, ya que, por un punto de karma (se pueden almacenar hasta 3), podremos voltear un dado a su cara opuesta (la que sumada a la actual resulta 7).

Las losetas se colocarán sobre el Tablero de Provincia que cada jugador tendrá en su zona de juego. Estos tableros muestran 16 casillas distribuidas en 4 filas y 5 columnas (las 3 casillas de las esquinas superiores están recortadas, y en las casillas centrales de la primera y última fila están bloqueadas. La primera muestra el palacio del jugador, del que parten tres caminos a los que deberán conectarse las losetas. Y la de la fila inferior muestra una serie de bonificaciones, que también se encuentran presentes en el borde del tablero.

La regla básica a la hora de colocar una loseta es que esté conectada por algún camino al palacio (aunque haya caminos que queden cortados). Adicionalmente, cuando logramos conectar al castillo alguna de las bonificaciones, recibiremos el beneficio de forma inmediata.

Estos beneficios podrán incrementarse gracias a unas Fichas de Producción, en cuatro colores. Siempre que recibamos una de estas fichas, la colocaremos sobre uno de los espacios del tablero, aunque no se activarán con carácter retroactivo, esto es, que, si el espacio se encuentra adyacente a una casilla con una loseta ya colocada, no podremos solapar el benéfico anterior por el nuevo y recibirlo. Ese espacio dejará de estar disponible en cuanto a bonificaciones.

Por último, cada jugador contará con un Barco que se desplazará por el Ganges. El río muestra una serie de etapas con diversos beneficios. Cuando un jugador avance por el río, recibirá el beneficio del espacio en el que finalice su movimiento. A excepción de la casilla de partida y la casilla de fin, en una casilla solo podrá permanecer un barco, de forma que, a la hora de progresar, las casillas ocupadas no serán tenidas en cuenta a la hora de gastar los puntos de avance (se saltarán).
Con esto tenemos suficiente.

Preparación de la Partida

Se despliega el tablero por la cara correspondiente al número de jugadores.

En partidas de 3 jugadores se colocan las losetas en el primer espacio de construcción y en el último de la primera fila de la acción de río.

En partidas de 3 jugadores se colocan las losetas en el primer espacio de construcción y en el último de la primera fila de la acción de río.

Se forma una reserva general con los dados de recursos.

Se forman 12 pilas de losetas separándolas por color y por tipo. Se revela la primera loseta de cada pila.

Cada jugador escoge un color y recibe 6 trabajadores, un tablero de provincia, un barco, una estatua de la diosa Kali, un marcador de beneficio, un marcador de dinero, un marcador de prestigio y cinco cubos.

El tablero se coloca en la zona del jugador.

La estatua de la diosa Kali se coloca por la cara que no muestra espacios en el centro.

3 de los trabajadores se colocan en los espacios marcados del tablero principal.

El marcador de beneficio se coloca por la cara adecuada en la primera casilla marcada del track de dinero.

El barco se coloca en la casilla de salida del río

4 Cubos se colocan en la primera fila de cada track de edificio.

El cubo restante se coloca en la segunda fila comenzando por abajo del track de karma.

El marcador de prestigio en la primera casilla del track de prestigio.

Se determina quién será el jugador inicial y se le entrega el elefante. Su marcador de dinero se coloca en la casilla de valor 3. Los demás jugadores colocarán su marcador un espacio más adelantado que el jugador de su izquierda.

Cada jugador toma 4 dados (uno de cada color), los lanza y los coloca en su estatua de la diosa Kali

Se mezclan las losetas de producción y se reparte a cada jugador una de color marrón (que deberán colocar en uno de los espacios marrones de su tablero). El resto de losetas se colocan bocarriba en los distintos edificios del tablero principal.
¡Ya podemos comenzar!

Desarrollo de la Partida

Descripción: Una partida de Rajas of the Ganges consta de un número indeterminado de rondas hasta que se cumple la condición de finalización.

En cada ronda los jugadores alternarán turnos (comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj) en los que simplemente colocarán uno de sus trabajadores disponibles en una acción libre del tablero. Si la acción tiene un coste en recursos o dinero, el jugador deberá poder asumir dicho coste para poder ejecutar la acción.

Las acciones disponibles son:

Cantera: los espacios de esta zona permiten construir losetas. El jugador debe pagar el dinero indicado en la casilla, además de los dados de recursos cuya suma igual o sobrepase el valor indicado en la loseta que desea construir. Tras esto, toma la loseta y la colocará legalmente sobre su tablero de provincia (conectándola con el palacio por algún

camino), y recibiendo los beneficios de los símbolos que conecte con el palacio. Si la loseta muestra mercados, el jugador recibe el dinero indicado en ellos. Si la loseta muestra edificios, el jugador recibe por cada uno de ellos tantos puntos de victoria como indique su marcador en ese tipo de edificio sobre el tablero principal.

Mercado: son acciones que proporcionan dinero. Hay dos tipos:

Mercancía Fija: se devuelve un recurso de cualquier color y se activan tantos mercados del tipo correspondiente construidos en la provincia como valor del recurso utilizado (se activarán todos los mercados si el valor es igual o superior al número de mercados).

Mercancía Variada: se activan hasta 3 mercados, uno de cada tipo de mercancía, pero sin necesidad de emplear ningún recurso.

Puerto: se activa pagando el coste en monedas y devolviendo un recurso con valor comprendido entre 1 y 3 de cualquier color. El jugador avanzará su barco tantas casillas como desee (al menos una y máximo el valor del dado entregado) y recibirá el beneficio indicado en la casilla en la que detuvo su movimiento. Las casillas ocupadas no se tienen en cuenta a la hora de emplear puntos de avance (se saltan)

Palacio:

Gran Mogul: por un recurso de valor 1 de cualquier color permite obtener 2 puntos de prestigio y ser el jugador inicial en la siguiente ronda (se toma el marcador de elefante).

Bailarina: por un recurso de valor 2 de cualquier color, proporciona 2 recursos del color que el jugador escoja (que lanzará y colocará en su estatua) y 1 loseta de bonificación que se coloca sobre el tablero.

Yogi: por un recurso de valor 3 de cualquier color proporciona 2 puntos de karma y 1 recurso de cualquier color.

Raja Man Singh: por un recurso de valor 4 de cualquier color proporciona un avance en un tipo de edificio y 2 monedas.

Maestro Constructor: por un recurso de valor 5 permite construir una loseta de las disponibles sobre otra que ya se encontrase en el tablero, pagando solo la diferencia entre el valor de la nueva loseta y la que se va a solapar en recursos del color de la nueva loseta (el color de la loseta solapada es irrelevante). No se pueden dejar sin conexión a losetas que se encuentren sobre el tablero, y no se reciben las bonificaciones de un espacio por segunda vez.

El portugués: por un recurso de valor 6 permite avanzar exactamente 6 casillas en el río, recibiendo el beneficio de la última casilla. Si quedan menos de 6 espacios para alcanzar la última casilla no se podrá utilizar esta acción.

Balcones: por un recurso de color azul/naranja/violeta/verde se reciben 2 recursos de color naranja/violeta/verde/azul.

Terraza: el jugador recibe un recurso del color correspondiente.

Terraza Exterior: el jugador recibe 2 monedas y puede relanzar tantos dados como quiera que se encuentren en su reserva.

La ronda concluye cuando todos los jugadores han utilizado a todos sus peones. Si hay jugadores con menos peones, por cada turno que tuviesen que disfrutar en la ronda para tener el mismo número que todos robarán una ficha de bonificación que colocarán en su tablero. Tras esto, los jugadores recuperan sus peones y comienza una nueva ronda.

Fin de la Partida

Descripción: La ronda final de la partida se detona cuando un jugador consigue durante su turno que sus marcadores de prestigio y dinero se crucen. Se completa la ronda para que todos los jugadores hayan disfrutado del mismo número de turnos.

Si solo un jugador ha conseguido cruzar sus marcadores, este será el vencedor. En caso de que varios jugadores lo consigan este hito, el vencedor será aquel que mayor número de puntos de prestigio haya logrado separarlo del marcador de dinero. Si el empate se mantiene, el vencedor será el que antes consiguió cruzar sus marcadores.

Variantes

Juego Simplificado: Se juega con el reverso de los tableros de provincia y del tablero de la diosa Kali (con 2 espacios más para recursos) y solo se usan las fichas de bonificación de color blanco (que proporcionan beneficios inmediatos cuando se roban para descartarlas posteriormente). Los jugadores solo pueden optar a conseguir 2 trabajadores adicionales (cuando consigan el quinto, el sexto que aún permanece sobre el tablero se devuelve a la caja).

Módulo Ganga: permite variar los beneficios del río. Se mezclan las 8 losetas de río y se lanza un dado varias veces para ir sustituyendo las casillas del tablero con las fichas. Para cada lanzamiento, se cuentan cuantas casillas libres hay desde la casilla inicial o la última casilla cubierta. No se puede cubrir el último espacio de río. Cuando ya no se pueda colocar una loseta porque se sale de rango, esa y las que resten por colocar se devuelven a la caja.

Opinión Personal

Descripción: Hoy toca analizar el juego presentado por el matrimonio Brand en la Feria de Essen de 2017. Uno de los juegos que más pronto se anunció y del que empezamos a recibir información con cierta constancia (no como muchos otros que a pocos días del comienzo de la feria no se sabía más que el nombre). Un juego que, curiosamente, utiliza la misma ambientación que Agra (aquí su tochorreseña), uno de los títulos que más expectación levantó antes, durante y después de esa misma feria. No diremos que la India fue el tema de moda, pero la coincidencia es, cuanto menos, llamativa. Veamos qué tal se comporta en la mesa.

Los Brand tocaron el cielo con un gran diseño como La Villa (aquí su tochorreseña) y, hasta el año pasado, no habían logrado acercarse a ese éxito en cuanto a repercusión y calidad. No fue hasta el 2016 cuando consiguieron volver a las portadas de los medios lúdicos con su particular serie de Escape Rooms, Exit, consiguiendo el Spiel des Jahres y lanzando no

pocos escenarios. En 2017 volvieron al terreno de los eurogames de peso medio con un diseño aparentemente muy convencional.

En *Rajas of the Ganges* buscamos ser el Raja o la Rani qué mayores riquezas y mayor prestigio. Para ello tendremos que desarrollar la provincia que rodea a nuestro palacio. ¿Cómo? Mediante una mecánica principal de colocación de trabajadores con la que conseguiremos recursos con los que conseguir unas losetas que contendrán los caminos, mercados y edificios que darán forma a nuestros dominios. Suena poco motivante, ¿verdad?

No os voy a encañar. *Rajas of the Ganges* no descubre la pólvora, pero funciona lo suficientemente bien como para que cada partida que juguemos sea bastante agradable. Y esto es gracias a, fundamentalmente, un factor del que hablaré más adelante. Pero primero vamos a centrarnos en las mecánicas.

La colocación de trabajadores no podría ser más estándar. Cada jugador dispone de una serie de peones que colocarán en turnos alternados sobre los distintos espacios de acción, recibiendo el beneficio asociado de forma inmediata y dejando bloqueada la acción hasta el final de la ronda. Lo más destacable en este aspecto es que los espacios de acción tienen costes variables, pudiéndose dar el caso de que haya acciones que, aun estando disponibles, no podamos activar por no disponer de los elementos necesarios en nuestra reserva personal.

Por otro lado, tenemos una colocación de losetas que bebe directamente del rey de reyes en este género, *Carcassonne* (aquí su tochorreseña). Los jugadores deberán ir conformando su provincia colocando losetas que mostrarán una serie de caminos y, en torno a estos, mercados y edificios, que nos proporcionarán dinero y prestigio. La única norma que debe cumplirse es que los caminos de las losetas deben estar conectados al palacio por alguna ruta, aunque se permite el corte de caminos (no respetando los dibujos), siempre que haya una vía alternativa por la que alcanzar la loseta. Esto es algo que ya vimos en *Isla de Skye* (aquí su tochorreseña) y que sacará de sus casillas a los consideran un sacrilegio, lo que hizo Alexander Pfister en el juego de la isla escocesa.

Estas dos mecánicas centrales dominan el desarrollo de *Rajas of the Ganges* que, como ya hemos dicho, a priori no resultan especialmente llamativas. Sin embargo, el diseño incluye dos detalles que le aportan cierta frescura. El primero de ellos es la forma otorgada a los recursos, encontrándonos con dados en vez de los clásicos cubos o tokens. Estos dados, obviamente, se lanzarán para determinar su valor (entre 1 y 6) restringiendo sus posibilidades. Estos recursos tendrán dos fines principales. El primero será alimentar algunas de las acciones. Unas pedirán valores específicos (o un rango aceptable), mientras que otras exigirán un color concreto de los cuatro posibles.

Obviamente, al haber dados el azar hace acto de aparición de forma importante, ya que, si queremos ejecutar alguna de las acciones que exigen un valor concreto y los dados se niegan a otorgárnoslo, ya podremos rezar todo lo que sepamos que nos será imposible activar dichas acciones. Afortunadamente, al ser tan directo, no notamos especialmente los reveses de la diosa fortuna, ya que el fin importante para los recursos será la compra de

losetas. Y en este caso no se exigen valores exactos, siendo nuestra única preocupación alcanzar el valor mínimo indicado en la loseta que buscamos.

El segundo detalle y, quizás, el más importante es el detonador del final de la partida. Y es que Rajas of the Ganges se nos presenta como una carrera por ser el primero en conseguir acumular suficiente prestigio y dinero como para que los marcadores en ambos tracks se crucen, ya que cada uno, el track de prestigio y el track de dinero, progresan en sentido opuesto. Para darle algo más de sabor, el dinero es, además, un recurso, por lo que será un track fluctuante, con los marcadores avanzando y retrocediendo en cada ronda, mientras que los puntos de prestigio quedan consolidados y solo se puede progresar en una única dirección.

Para evitar que los jugadores encuentren especial atractivo en potenciar solo uno de los dos tracks, se han modulado ciertos aspectos que «obligan» a los jugadores a llevar un desarrollo relativamente balanceado. Es decir, creo complicado que un jugador se haga con la victoria únicamente acumulando dinero o fama. Lo primero porque el dinero es vital para activar las acciones principales, lo que descartaría automáticamente la estrategia de acumular principalmente puntos de prestigio. Pero es que al contrario pasa lo mismo, ya que los puntos de prestigio tienen un valor doble. Si os fijáis en los tracks, la anchura de una casilla de punto de prestigio ocupa exactamente 2 casillas del track de dinero. Así pues, un punto de victoria equivale a 2 monedas a la hora de buscar el cruce de los marcadores. El último añadido para favorecer el desarrollo en ambos tracks es la presencia de incentivos al alcanzar ciertas casillas, especialmente la obtención de nuevos trabajadores. Quedarse descolgados en este aspecto puede ser fatal.

Así pues, la partida pasa a ser un ejercicio de optimización por ver quién es capaz de convertir sus acciones y recursos en una mayor cantidad de puntos de prestigio y monedas. Aquí es donde entra el elemento diferencial, además del orden de aparición de las losetas. Me refiero al track del río, que funciona como una especie de ristra de bonificaciones bastante potentes que permitirán a los jugadores pegar ciertos acelerones, además de permitir obtener uno de los trabajadores adicionales durante la partida. Además, son acciones que exigen valores bajos para darle uso a esos dados que se nos quedan algo descolgados. Hay que tener cuidado porque la tentación de lanzarse a tumba abierta a por ese trabajador gracias a la acción del portugués puede provocar que dejemos en el camino importantes bonificaciones.

También es muy interesante el uso de las fichas de bonificaciones que vayamos adquiriendo a la hora de rellenar el borde de nuestro tablero de provincia, ya que determinarán, en cierto modo, las losetas que iremos adquiriendo, más allá de buscar mercados y edificios específicos. Especialmente importante son las fichas de bonificación de puntuación (las marrones), ya que suelen suponer una inyección importante de puntos de prestigio. De hecho, es bastante habitual que la partida finalice gracias a la conexión de algunas de estas bonificaciones.

Como último detalle interesante a destacar, el uso del karma como elemento para paliar la influencia del azar. Con estos puntos podremos rotar los dados a la cara paralela del valor actual. Puede parecer insuficiente, pero cuando uno piensa que las losetas cuyo valor sea superior a 6 requieren obligatoriamente 2 dados, es fácil conseguir la combinación de dados

necesarios. También es muy interesante el uso de las acciones que proporcionan 2 recursos a cambio de uno, ya que se lanzan los dos dados y se reciben del mismo color, por lo que es más que probable poder adquirir al menos una de las losetas disponibles.

Probablemente, la mayor virtud del diseño sea su estupendo ritmo de partida, ya que, a diferencia de la mayoría de juegos con colocación de trabajadores y/o losetas, el mantenimiento suele ser relativamente engorroso. Pero en este caso lo único que hay que hacer al finalizar la ronda es retirar los peones y volver a empezar. No hay tiempo para respirar.

También es necesario indicar que, debido a la relativa simpleza del objetivo y de la forma de alcanzarlo, algunos jugadores pueden encontrar el patrón de actuación algo repetitivo, dependiendo de la situación en el tablero (losetas disponibles, espacios ocupados, recursos en la reserva personal, etc.) la toma de decisiones. Pero, en esencia, nos llevaremos casi una horita colocando trabajadores para obtener recursos que emplear en conseguir losetas. La gracia de la partida estará en obtener aquellas que más nos interesen de la forma más efectiva posible para lograr abrir hueco.

Si os leéis el manual, veréis que primero se explica el juego básico y luego se incluyen los módulos adicionales. Considero fundamental jugar directamente con el primer módulo que incluye el resto de fichas de bonificaciones y todos los trabajadores. El modo «básico» para una primera partida con jugadores sin experiencia puede no estar mal para relajar algo la carga conceptual. Pero teniendo un mínimo bagaje, lo suyo es jugar directamente con el primer módulo que completa el diseño.

Es inevitable la comparación entre el juego que hoy nos ocupa con el diseño más famoso de los Brand. Personalmente, me quedo con La Villa, que me parece un juego con mayor profundidad y alternativas (además de mayor agobio). Sin embargo, como peso medio que son ambos, La Villa tiene el problema de que, ante una primera partida, la explicación implica demasiados conceptos y algunos relativamente confusos, como el que pueda parecer una colocación de trabajadores (cuando no lo es), y el funcionamiento de cada zona de la aldea. Rajas of the Ganges va mucho más al grano, aunque esto implique una menor profundidad. Para jugadores que lleven años en la afición y tengan un bagaje importante, Rajas of the Ganges no supondrá ninguna rotura de esquemas. Pero sí que me parece una muy buena recomendación para quienes aún no están hartos de tanto juego de colocación de trabajadores.

La escalabilidad es la habitual en este tipo de juegos. El tablero queda ajustado posibilitando una cantidad mayor o menor de acciones en función de los participantes. Es cierto que a dos jugadores hay algo menos de tensión, ya que las losetas disponibles son las mismas y menos los pretendientes, por lo que se amplía el margen a la hora de gestionar los recursos. Pero la tensión de la carrera es la misma. Lo único malo es que, a dos jugadores, si uno adquiere suficiente ventaja, es posible que le reste interés al resto de la partida al ser complicado que el rival le dé caza.

La rejugabilidad puede ser, tal vez, su mayor punto flaco. Y es que no deja de ser un juego con no demasiadas vías a explorar y en pocas partidas se tendrá claro cómo actuar, siendo responsabilidad de los jugadores mantener la tensión competitiva, evaluando las opciones

disponibles (que no son muchas) y escoger las acciones adecuadas en cada momento. Afortunadamente, el gran ritmo de partida ya comentado favorece la salida a mesa, ya que es una colocación de trabajadores agradable y que en poco menos de una hora se ha finiquitado la partida.

En cuanto a la producción, HUCH & friends!, nos ofrece calidades estándar, donde lo más destacable es la gran cantidad de dados translúcidos de colores poco habituales como el violeta, el naranja, el azul turquesa, aunque, en mi caso hay dados que no están del todo bien conformados, mostrando ciertas imperfecciones que, si bien no afectan a la experiencia de juego, denota falta de cariño en la producción. Los elementos de madera son estándar, destacando los peones de los trabajadores con una forma original (con turbante y babuchas). El cartón utilizado en tableros y losetas es de un grosor también estándar, con una rigidez adecuada y que se destroquela gustosamente sin apenas problemas. Por último, el reglamento está estructurado de forma algo confusa, y conceptos importantes como el de recibir los beneficios al colocar una loseta están algo escondidos. Con una lectura cuidadosa no se nos debería escapar nada, pero es de esos manuales en los que resolver una duda concreta no es tan sencillo como podría parecer porque cuesta encontrar el apartado concreto donde se hace referencia al concepto en cuestión.

En el apartado visual, volvemos a tener al señor Lohausen a los pinceles en un trabajo un tanto sobrecargado. Cuando uno ve fotos del juego desplegado en mesa, es imposible no entornar los ojos para distinguir los distintos elementos. Es cierto que durante la partida el diseño es relativamente claro y la simbología apenas deja lugar a dudas. Pero no resulta agradable a la vista. Lejos queda la armonía de La Villa o Los Viajes de Marco Polo.

Y vamos cerrando. Rajas of the Ganges es un buen peso medio de colocación de trabajadores y losetas que destaca por su peculiar sistema de finalización de partida (conseguir que dos tracks que progresan en sentido contrario se crucen lo antes posible), el uso de dados como recursos y que su valor module el peso de los mismos y, sobre todo, un espectacular ritmo de partida que apenas deja tiempo para respirar. Cumple perfectamente su función y las partidas son muy agradables. Tal vez el único problema destacable del diseño sea que puede resultar relativamente repetitivo y que cuando un jugador adquiere ventaja es complicado arrebatarse la victoria. Pero lo dicho, muy entretenido y como peso medio cumple perfectamente. Por todo esto le doy un...