

INKA BRAND

MARKUS BRAND

— RAJAS OF THE — GANGES

ЛАРЕЦ ВЕЛИКОГО МОГОЛА II



В ларцах Великого Могола вы найдете разнообразные мини-дополнения и модули, которые можете использовать, чтобы обогатить и разнообразить базовую игру «Раджи Ганга».

Второй ларец (Goodie Box 2) содержит следующие новые модули, включая дополнение Кедарнатха, изданное «Breiterwisser», — это «Хали — фестиваль красок», «Священные коровы», «Благословения Кедарнатха» (двустороннее), «В глуши Гангастан», «Дороги империи Моголов», «Ганг: модуль III» (с новыми жетонами рек и правилами) и «Розовый слон».

Все модули совместимы друг с другом. Для начала рекомендуем использовать только один модуль на партию. Позже вы можете комбинировать отдельные модули по своему усмотрению.



СОДЕРЖАНИЕ

- ▶ Холи – фестиваль красок
- ▶ Священные коровы (дополнение Коровы)
- ▶ Благословения Кедарнатха
- ▶ В глуши Гангастана
- ▶ Дороги империи Моголов
- ▶ Ганг: модуль III
(с 17 дополнительными жетонами рек)
- ▶ Розовый слон

ХОЛИ – ФЕСТИВАЛЬ КРАСОК

Фестиваль Холи – один из старейших праздников Индии. Продолжительность его в разных регионах варьируется от двух до десяти дней; фестиваль является символом «божественной игры» и (временного) устранения социального неравенства.

Всякий раз, когда кто-то из игроков активирует фестиваль Холи, выводу от этого получают все игроки – в соответствии с их текущим положением на шкале подсчета очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Решите, хотите ли вы играть лицевой или оборотной стороной жетонов Холи, и разместите жетоны выбранной стороной вверх на ячейках 20, 36 и 53 шкалы подсчета очков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Получите дары в зависимости от вашего положения на соответствующей шкале подсчета очков.

Игрок активирует фестиваль Холи всякий раз, когда перемещает один из своих маркеров на жетон Холи или проходит через него. В таком случае сперва этот игрок завершает свой игровой ход; после этого все остальные игроки получают небольшие дары фестиваля в соответствии с указаниями на жетоне Холи.

В течение игры фестиваль Холи можно активировать трижды.

Лицевая сторона: Все лицевые стороны жетонов Холи идентичны. Правило для всех трех жетонов: когда игрок активирует жетон, активный игрок в конце своего хода берет из запаса 4 кубика (по одному каждого цвета), бросает их и выкладывает на задействованный жетон Холи. (Если цвет в данный момент недоступен, активный игрок выбирает кубик другого цвета и добавляет его к прочим.)

КОМПОНЕНТЫ

3 жетона Холи

Лицевая
сторона



Оборотная
сторона





После этого кубики с жетона распределяются между всеми игроками следующим образом:

Игрок, отставший больше всех на шкале, на которой был активирован фестиваль Холи, выбирает себе один кубик с жетона Холи. Затем предпоследний на этой шкале игрок тоже выбирает один кубик – и так далее для всех игроков. Если два игрока стоят на одной ячейке шкалы, важно, кто сильнее отстает на другой шкале. Если у обоих игроков ничья на обеих шкалах, то первым кубик выбирает тот из них, чья очередь ходить дальше всех от первого игрока. Любые оставшиеся кубики (в игре для 2 или 3 игроков) возвращаются в запас. Игроки кладут взятые кубики прямо на планшет статуи Кали, не перебрасывая их.

Кроме того, первый игрок, взявший кубик, получает и задействованный жетон Холи. Он может использовать его в любой момент в ходе дальнейшей игры, чтобы **изменить цвет одного кубика на любой другой цвет** (значение кубика остается прежним). После такого использования жетон Холи удаляется из игры.

Пример: Раджеш миновал первый жетон Холи на шкале богатства. Закончив свой ход, он бросает 4 кубика разных цветов. У Лейлы и Миря сейчас только по 7 монет. Поскольку у Лейлы 0 очков славы, а Миря уже набрала 2 очка славы, первый кубик выбирает Лейла. Она выбирает зеленый кубик, Миря – синий, а Раджеш – оранжевый, после чего оставшийся четвертый кубик убирается обратно в запас. Лейла забирает со шкалы жетон Холи и кладет его рядом с планшетом провинции, чтобы использовать в дальнейшем.

Позже в игре, когда Лейле нужен синий жетон провинции, а из кубиков у нее есть только 1 синий и 1 оранжевый, она использует жетон Холи, чтобы превратить оранжевую «6» в синюю «6». Лейла сбрасывает оба кубика и жетон Холи и берет синий жетон провинции. Теперь этот жетон Холи окончательно удаляется из игры.

Оборотные стороны: Каждый жетон Холи имеет уникальную обратную сторону. Когда игрок задействует жетон Холи, дары фестиваля распределяются следующим образом.

Игрок, оказавшийся на соответствующей шкале четвертым, может выбрать 1 награду из всех 4-х предложенных вариантов. Игрок, оказавшийся третьим, может выбрать 1 награду из 3-х самых нижних вариантов; игрок, оказавшийся вторым на шкале, может выбрать 1 награду из 2-х самых нижних вариантов, а игрок, который активировал жетон, получает награду, указанную в самом низу списка. Если есть игроки, оказавшиеся на одной ячейке, дары распределяются по принципу, указанному для лицевой стороны жетона.

При игре втроем нельзя выбирать 4-ю награду; в игре на двоих недоступны для выбора награды 3 и 4.

Кроме того, игрок, оказавшийся последним на шкале, получает этот жетон Холи, чтобы использовать его в дальнейшем, как указано в вышеприведенном примере.

Дары фестиваля: подробности

Получите следующую награду:



- **4-е место на шкале**
Получите либо 1 перемещение лодки, либо 3 монеты, либо 1 кубик на ваш выбор, либо 1 очко славы.
- **3-е место на шкале**
Получите либо 3 монеты, либо 1 кубик на ваш выбор, либо 1 очко славы.
- **2-е место на шкале**
Получите либо 1 кубик на ваш выбор, либо 1 очко славы.
- **1-е место на шкале**
Получите 1 очко славы.

Воспользуйтесь 1-м посещением Дворца:



- **4-е место на шкале**
Посетите либо Танцовщицу, либо Раджу Ман Синга, либо Португальца, либо Йога.
- **3-е место на шкале**
Посетите либо Раджу Ман Синга, либо Португальца, либо Йога.
- **2-е место на шкале**
Посетите либо Португальца, либо Йога.
- **1-е место на шкале**
Посетите Йога.

Получите 1 особый доход со своего планшета провинции:



- **4-е место на шкале**
Выберите один из цветов: коричневый, красный, желтый, белый.
- **3-е место на шкале**
Выберите один из цветов: красный, желтый, белый.
- **2-е место на шкале**
Выберите желтый или белый цвет.
- **1-е место на шкале**
Получите доход с ячейки белого дохода / с жетона дохода на вашем планшете провинции.

Ячейки / жетоны могут быть уже присоединены к вашей сети дорог, что, впрочем, необязательно (следовательно, этот жетон Холи может позволить игроку получить определенный доход дважды в ходе игры).

Примечание: Если вы играете **не в режиме Наваратна**, выложите на игровое поле в дополнение к белым жетонам дохода также желтые, красные и коричневые лицевой стороной вниз в соответствии с количеством игроков. Позже вы сможете взять из этого запаса по одному жетону каждого вида и, в зависимости от вашего положения на шкале, сразу же получить указанную на них награду. После использования эти жетоны откладываются на сторону.

ДОПОЛНЕНИЕ КОРОВЫ

Еще в Ведах – древнейших индийских писаниях – корова рассматривалась как воплощение земли и существа, исполняющее желания. Если вы не покуситесь на приобретение одного (или нескольких) из четырех особых жетонов «Священных коров», вы можете рассчитывать на более высокие доходы от своих действий на рынках – при условии, что вы преуспеваете в делах.

Священные коровы

КОМПОНЕНТЫ

4 жетона провинции «Священная корова» (по одному каждого цвета)



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Зарабатывайте больше монет на своих рынках. Замешайте жетоны в соответствующую стопку Коровы.



Чтобы получить один из этих жетонов, вам нужно, как обычно, выполнить действие постройки.




Стоимость одного из этих жетонов — два кубика одного цвета (соответствующего цвету жетона) с любыми числами. Каждый из этих жетонов, стоит лишь разместить их в своей провинции, даст вам разовую награду и постоянный эффект.

Разовая награда: Она одинакова для всех четырех жетонов: получите по 1 монете за каждый жетон в вашей провинции, содержащий хотя бы один рынок (включая только что размещенный жетон).

Примечание: Если в вашей провинции находится Черный рынок (из дополнения Тигра в «Goodie Box 1»), вы и за него также получаете 1 монету.

Постоянный эффект:




• Владелец ,  и  жетонов при совершении действия торговли или при постройке рынка в своей провинции получает +1 монету за каждый товар соответствующего вида.

Пример: В вашей провинции есть оранжевый жетон из дополнения Коровы.



Каждый раз, когда вы покупаете и размещаете в своей провинции дополнительный жетон с рынком специй, вы получаете на 1 монету больше, чем указано. И каждый раз, когда вы подсчитываете очки за один или несколько рынков специй во время действия торговли, вы получаете +1 монету за каждый рынок специй. Например, если вы занимаете на рынке ячейку товаров одного вида и подсчитываете очки за 3 рынка специй со значениями 2, 2 и 3, вы получаете 7 монет, плюс дополнительно 3 монеты (по 1 штуке за рынок специй) – то есть всего 10 монет.



• Владельцу  жетона при торговле товарами разного вида позволяет получить очки за любой один товар того же вида, как если бы он был другим. Например, на рынке разных товаров вы можете получить монеты за 1 рынок специй и 2 рынка шелка, если у вас нет рынка чая.

ГЛАВНЫЙ СТРОИТЕЛЬ

Застройка – жетоны Коровы можно построить поверх любых уже выложенных жетонов (за исключением Манговых деревьев, Садов Шалимар и Глуши), если вы отдадите дополнительно 1 кубик (с любой цифрой) цвета жетона Коровы.

Перепланировка – поверх жетонов Коровы могут быть построены любые другие жетоны провинции. Для этого вы дополнительно должны отдать 1 кубик (с любой цифрой) цвета того жетона провинции, которую хотите построить (для Манговых деревьев – 1 кубик любого цвета с цифрой «5»).

БЛАГОСЛОВЕНИЯ КЕДАРНАТХА

Совершив долгое и трудное восхождение к храму Кедарнатх, вы получите благословение, что пойдет на пользу вашему земному пути в качестве раджи или рани.

Пример: Лейла размещает рабочего на ячейку храма. Поскольку все кубики кармы еще находятся на уровне 1, Лейла может выбрать из трех других уровней. Она выбирает уровень 2, перемещает свой кубик кармы на один уровень выше и улучшает мельницы.

Когда Раджеш в более позднем раунде помещает своего рабочего на ячейку храма, к тому моменту свободен только уровень 0. Итак, Раджешу не из чего выбрать: он получает 1 карму и продвигается на 1 ячейку по шкале славы.

Примечание: Если при игре вчетвером на каждом уровне кармы есть кубик, никто не может разместить рабочего на ячейке храма Кедарнатх, так как ни один из рядов не свободен.

КОМПОНЕНТЫ

- 1 двусторонний планшет «Храм Кедарнатх»
- 1 коричневый жетон дохода



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите ту сторону планшета Кедарнатх, которую хотите использовать для игры, и поместите планшет на соответствующее место игрового поля.



Оборотная сторона:



- **Уровень 3:** Получите 1 карму и 1 жетон дохода. Если вы играете **не в режиме Наваратна**, вместо того, чтобы положить выбранный вами жетон дохода на свой планшет провинции, возьмите один из белых жетонов дохода, лежащих лицевой стороной вниз, и немедленно получите награду, указанную на нем.

- **Уровень 2:** Получите очки за любые 2 рынка.
- **Уровень 1:** Получите 1 перемещение лодки.
- **Уровень 0:** Получите по 1 победному очку за каждую карму, которая у вас есть в данный момент.



Когда вы подсчитываете очки за жетон дохода (присоединив его дорогой в режиме Наваратна или получив в качестве дара на фестивале Холи), то получаете по 3 монеты за каждый уровень кармы, которого достиг ваш кубик (максимум 9 монет). Если один из ваших рабочих находится на ячейке храма в момент, когда вы подсчитываете очки за жетон, вы получаете по 5 монет за каждый уровень кармы (то есть максимум 15 монет).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Посетите храм и выберите божественное благословение. Разместите своего рабочего возле храма и получите на свой выбор одно благословение с незнаятого ряда – то есть с уровня кармы, на котором в данный момент нет кубиков кармы.

Лицевая сторона:

- **Уровень 3:** Получите 1 карму и 1 любой кубик из запаса.



- **Уровень 2:** Получите 1 карму и 1 улучшение типа здания на ваш выбор.
- **Уровень 1:** Получите 1 карму и 3 монеты.
- **Уровень 0:** Получите 1 карму и 1 очко славы.

В ГЛУШИ ГАНГАСТАНА

Из столицы доставлена дёшево от Великого Могола, в которой говорится, что вам следует более усердно заняться развитием бесплодных районов провинции. Чтобы справиться с этой задачей, вы получите небольшую начальную помощь, в зависимости от типа местности.

КОМПОНЕНТЫ

4 жетона провинции «Глушь»



Лицевая сторона

Оборотная сторона



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Вы начинаете игру со слегка измененными предварительными условиями. Сначала, как обычно, подготовьтесь к игре и определите стартового игрока. Затем возьмите 4 жетона Глуши и перемешайте их лицевой стороной вниз. Каждый игрок вытягивает один из жетонов. Если остались лишние жетоны, они удаляются из игры.

После этого поместите жетон Глуши, как вам захочется, на одной из 4-х внутренних ячеек (тех, что не соприкасаются с краями планшета провинции) и получите немедленную выгоду.



С этого момента вы можете прокладывать дороги от своей резиденции к этому жетону. Как только вам это удастся, вы обогатите его и сможете расширить свою дорожную сеть уже из этой точки: например, чтобы быстрее добраться до символов особого дохода на краю планшета.

На жетонах Глуши изображены своеобразные участки дороги, а также награды, которые вы получаете сразу же, как только разместите жетон в своей провинции:

Водопад:



- **Участок дороги:** изгиб
Разовая награда: Возьмите любой кубик из запаса, бросьте его и положите на свою статую Кали.

Горы:



- **Участок дороги:** прямой
Разовая награда: Возьмите белый жетон дохода, переверните его и получите указанный доход.

(Если вы играете в режиме Наваратна, сначала положите белые жетоны дохода на игровое поле лицевой стороной вниз и только потом переворачивайте их.)

Болото:



- **Участок дороги:** развилка
Разовая награда: Если хотите, вы можете обменять один из своих кубиков на любой новый кубик из запаса. Бросьте новый кубик и положите его на свою статую Кали (вместо прежнего кубика).

Пустыня:



- **Участок дороги:** перекресток
Разовая награда: Передвиньте свой кубик кармы на один уровень вверх.

ГЛАВНЫЙ СТРОИТЕЛЬ

Жетоны Глуши не могут быть застроены.



Связь с жетоном «Колонна Ашоки» (дополнение Тигра, Goodie Box 1) и **жетонами реки** (Ганг, модуль III): жетон Глуши считается жетоном провинции и, таким образом, также приносит вам 1 монету, если он соединен дорогой с резиденцией.



ДОРОГИ ИМПЕРИИ МОГОЛОВ

Внесите достойный вклад в расширение дорожной сети империи Моголов, вы поспособствуете процветанию и безопасности своей провинции. Это может принести вам дополнительную прибыль и — по милости Великого Могола — лучшие условия при обращении к услугам главного строителя.

КОМПОНЕНТЫ

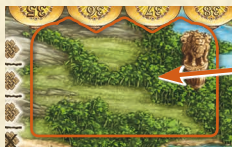
1 двусторонний планшет дорог

3 флага с 3 подставками (их необходимо собрать перед первым использованием)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выберите ту сторону планшета дорог, которую хотите использовать для игры, и поместите планшет на соответствующее место игрового поля. Поставьте 3 флага в запас рядом с игровым полем.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Получите по 1 монете за каждую дорогу, ведущую к вашей резиденции, а также по 1 флагу, чтобы впоследствии иметь возможность перемещать застроенные жетоны. По свойству оборотной стороны: получите дополнительный доход за счет броска кубика и выстроенной дорожной сети. Если вы используете лицевую сторону планшета дорог, выставлять рабочего в ячейку действия на нем ничего не стоит. Если вы используете оборотную сторону, стоимость будет равна 1 кубику, но взамен вы получите шанс на дополнительный доход броском кубика.

Следующие два правила применимы к обоим сторонам планшета:

- **Монеты за дороги, ведущие к резиденции**
Когда вы выставляете своего рабочего на планшет дорог, вы сразу же получаете по 1 монете

(максимум 3 монеты) за каждый жетон провинции, размещенный рядом с вашей резиденцией так, чтобы дорога от резиденции продолжалась на жетоне.



• Получение флага

Помимо вышеизложенного вы получаете один из трех флагов Великого Могола — при условии, что они еще есть в запасе. Получив флаг Великого Могола, вы временно размещаете его на своем планшете статуи Кали. На более позднем ходу вы можете выставить его на поле, когда воспользуетесь действием постройки. Флаг служит для расширения полномочий главного строителя: в базовой игре описывается использование визита к нему для перепланировки жетона, уже лежащего в вашей провинции, поверх прежнего жетона выкладывается новый. Теперь же, обладая флагом, вы сможете вытащить нижний жетон из-под верхнего и сразу же переместить его на свободное место в любом другом месте вашего планшета (в соответствии с правилами размещения дорог). Затем поместите флаг на перемещенный жетон.

За вновь размещенный старый жетон очки повторно не начисляются. Однако, если это применимо, вы получаете особые доходы, к которым приводит ваша сеть дорог.

Флаг остается в вашей провинции до конца игры. Следовательно, помеченный им жетон больше не может быть перестроен. Однако можно перестраивать вновь размещенные жетоны.

Пример: Лейла, получив флаг, посещает «Блого» строителя. Она возвращает в запас 1 кубик с цифрой «5», плюс дополнительный кубик — зеленый с цифрой «4». Затем она берет зеленый жетон из стопки Тигра, использует его для перепланировки рынка в своей провинции и получает очки за жетон Тигра.



Лейла получает очки славы за два здания, изображенные на жетоне. После этого она вытягивает из-под жетона Тигра прежний жетон рынка, выкладывая его на свободное место на своем планшете провинции и устанавливая поверх него флаг. Сейчас это не дает ей никаких дополнительных монет.



После того, как вы разместили рабочего на планшете дорог, бросьте один из своих кубиков. Как было уже сказано, вы получаете по 1 монете за каждую дорогу, ведущую к резиденции (максимум 3 монеты), плюс флаг (если он есть в запасе). Кроме того, вы получаете по 2 монеты за каждый жетон провинции с дорогой определенного типа, в зависимости от броска кубика:



• Если выпадает «1» или «6»: по 2 монеты за каждую прямую дорогу;



• Если выпадает «2» или «5»: по 2 монеты за каждый изгиб дороги;



• Если выпало «3»: по 2 монеты за каждую развилку дорог;



• Если выпало «4»: по 2 монеты за каждый перекресток в вашей провинции.

Однако же, поскольку Лейла разместила жетон рынка таким образом, что тот соединился дорогой с особым доходом «2 кубика» на краю планшета, она может теперь взять любые 2 кубика из запаса. (Рынок все так же можно будет использовать в дальнейшем ходе игры)

Примечание: Даже если в запасе не осталось флагов, вы все равно можете разместить рабочего на планшет дорог, чтобы заработать монеты.

Оборотная сторона:

Дополнительный доход в зависимости от броска кубика.



Если вы играете на оборотной стороне планшета дорог, вы можете использовать его ячейку действия, только если у вас есть хотя бы один кубик.

После использования кубик возвращается в общий запас.

Пример: Раджеш помещает рабочего на планшет дорог. К его резиденции ведут дороги со всех трех сторон, что дает ему 3 монеты. Ему полагается еще 1 флаг. Затем Раджеш бросает один из своих кубиков: результат «3». Это означает, что каждая развилка дорог в его провинции приносит ему 2 дополнительные монеты. Поскольку у него 4 развилки, он получает еще 8 монет.

Примечание: Торговец самоцветами (из Goodie Box 1) используется здесь как обычный рабочий. Результат броска кубика определяется исключительно случайностью.

ГАНГ: МОДУЛЬ III

«Все течет, и ничто не превзудет неизменно; все меняется, и ничто не стоит на месте.»

Священная река постоянно меняет свой облик и зовет людей к новым открытиям в путешествии.

КОМПОНЕНТЫ

4 жетона реки



ЗНАЧЕНИЕ СИМВОЛОВ

Новые жетоны рек:



• Возьмите с игрового поля одного из ваших уже размещенных рабочих и сразу же поместите его на свободную клетку по вашему выбору без оплаты стоимости размещения.



• Вы можете снова получить очки за один жетон, уже выложенный в вашей провинции (монеты за рынки, очки славы за здания, 1 Манговую деревню, 1 Сад Шалимар и т. д.). Особые доходы, присоединенные вашими дорогами, повторно не начисляются.



• За каждый уровень вашей кармы вы получаете по 2 монеты (т. е. от 0 до 6 монет).



- Вы можете взять 2 жетона дохода. (В базовой игре вы кладете 2 белых жетона дохода лицевой стороной вниз и сразу же получаете указанный на них доход; в режиме Наваратна вы выбираете любые 2 жетона дохода и кладете их на соответствующие по цвету ячейки вашего планшета провинции)



- Получите по 1 монете за каждый жетон провинции, который вы уже разместили на своем планшете.



- Вы можете получить очки за любые 3 рынка.



- Взгляните на цвета кубиков, что держит сейчас ваша статуя Кали: сколько цветов, столько рынков по вашему выбору, за которые вы можете получить очки (т. е. максимум 4 рынка). (Кубик, отданный за действие на реке, не учитывается)



- Взгляните на цвета кубиков, что держит сейчас ваша статуя Кали: за каждый цвет вы получаете 1 очко славы (т. е. максимум 4 очка славы). (Кубик, отданный за действие на реке, не учитывается)



Примечание для режима Наваратна и дара Холи: для этого жетона дохода закрытые ячейки включаются в подсчет. Так что вы по-прежнему можете получить до 8 очков славы, как в обычном режиме.

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОДЫ

Смешайте все жетоны реки из модулей Ганга I, II и III лицевой стороной вниз и выложите их, не открывая, по одному жетону на каждую круглую ячейку реки на игровом поле, начиная с первой ячейки после стартовой лодочной. Последняя (овальная) ячейка реки не накрывается жетоном. Когда игрок останавливается на таком закрытом жетоне реки, он переворачивает его лицевой стороной вверх и получает **помимо изображенной награды дополнительную 1 монету**. Жетоны, лежащие лицевой стороной вверх могут использоваться для посещения другими игроками, как обычно, но только дополнительных монет они не получают.

Когда лодка просто проходит над жетоном реки, лежащим лицевой стороной вниз, жетон не открывается.



Примечание: Задействовав жетон реки «Дельфин Ганга» (из Goodie Box 1) вы можете использовать только незанятые жетоны рек, лежащие лицевой стороной

вверх. Если дельфин Ганга оказался самым первым открытым жетоном реки или же был раскрыт, когда все ранее открытые жетоны реки заняты, игрок-открыватель может перевернуть один из закрытых жетонов реки перед своей лодкой и получить его награды, плюс 1 дополнительную монету за раскрытие жетона.

Пример: Первый жетон реки, который открывает Лейла, – это дельфин Ганга. Поскольку в данный момент на реке нет других жетонов, лежащих лицевой стороной вверх, Лейла открывает еще один жетон, лежащий через несколько ячеек впереди. На новом открытом жетоне изображена Танцовщица. Лейла остается на ячейке с дельфином и получает 2 кубика на свой выбор и 1 жетон дохода, а также дополнительные 2 монеты за открытие 2-х ячеек реки.

Когда немного позже ячейка с дельфином освобождается, Раджеш перемещает туда свою лодку. В этот момент все остальные открытые ячейки реки заняты другими игроками. Поэтому Раджеш открывает закрытый жетон, лежащий на третьей ячейке впереди лодки. Жетон дает указание: «Переместись на 1-3 ячейки». Раджеш перемещает лодку на 3 ячейки вперед и оказывается на том самом открытом им жетоне. Это позволяет ему переместиться еще на три ячейки. Остановившись на новом жетоне, Раджеш открывает его – это Йог: игрок получает 2 кармы и 1 кубик на свой выбор, а также дополнительные 2 монеты за открытие 2-х ячеек реки.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Меняйте течение реки по своему усмотрению.

Используйте новые жетоны реки вместе с 8-ю жетонами реки из базовой игры (Ганг: модуль I) и, если хотите, с 2 жетонами реки из Goodie Box 1 (Ганг: модуль II). Получившийся набор из 27 жетонов реки позволит вам не только слегка изменить облик Ганга по своему вкусу, но даже и создать совершенно новые, весьма разнообразные варианты его течения. Любые оставшиеся неиспользованными жетоны реки убираются в коробку.

Кроме этого, вы можете попробовать следующие варианты:

ПЕРЕСЫХАЮЩИЕ ИСТОЧНИКИ

Смешайте все жетоны реки из модулей Ганга I, II и III лицевой стороной вниз и выложите в **открытую** по одному жетону на каждую круглую ячейку реки на игровом поле, начиная с первой ячейки после стартовой лодочной. Последняя (овальная) ячейка реки не накрывается жетоном. Когда игрок в процессе игры покидает жетон реки, тот переворачивается вверх пустой синей стороной (без награды) – эта ячейка реки до конца партии не может быть использована другими игроками и не учитывается при расчете перемещения лодок. Таким образом, течение реки становится короче, и отстающим игрокам легче наверстать упущенное. Однако со временем доступных «рыбных мест» на реке будет становиться все меньше и меньше.

РОЗОВЫЙ СЛОН

Иногда Махарани, восседающая на своем любимом слоне, сопровождает в походах своего супруга – Великого Могола. Забудьте ее расположение, и она станет вашей благодетельницей: вы сможете получать прибыль от ее поездок.

КОМПОНЕНТЫ

1 фигурка розового слона



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разместите фигурку слона на игровом поле на внешней террасе Дворца.



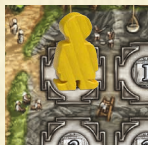
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

Получите возможность разместить одного из своих рабочих в ячейке действия, уже занятой первым игроком. Когда вы размещаете своего рабочего на внешней террасе, вы можете, как обычно, получить 2 монеты и перебросить столько своих кубиков, сколько хотите. Кроме того, вы можете немедленно взять себе розового слона. Эта фигурка остается у вас до тех пор, пока в одном из следующих раундов другой игрок не воспользуется действием внешней террасы; в таком случае розовый слон немедленно перейдет к этому игроку.

Один раз за раунд владелец розового слона может выставить одного из своих рабочих вместе со слоном в ячейку, уже занятую нынешним **первым игроком**. При этом гордый «слоновладелец», разумеется, должен оплатить возможные расходы за выполнение соответствующего действия.

Розовый слон может быть задействован и дважды за раунд, но разными игроками.

Если первый игрок сам стал владельцем розового слона, он не может использовать его, чтобы присесть к рабочему в ячейке – неважно, свой это трудяга или рабочий другого игрока.



Пример: Раджеш является нынешним первым игроком. Он размещает рабочего во дворце, у Танцовщицы. Лейла тоже хочет навестить Танцовщицу; по обычным правилам ей это сделать нельзя, потому что место там рассчитано только на одного рабочего. Но, поскольку Лейле принадлежит розовый слон, она может добавить его вместе с одним из своих рабочих к рабочему Раджеша во дворец. Лейла отдает 1 кубик с цифрой «2» и, как обычно, выполняет дворцовое действие Танцовщицы.



Примечание: Если игрок использует **Сады Шалимар** (дополнение Змеи, Goodie Box 1) или указанный **жетон реки** (Ганг: модуль III), чтобы забрать / перевыставить рабочего, размещенного вместе со слоном, – игрок кладет слона ничком рядом со своей статуей Кали. В текущем раунде нельзя будет задействовать слона еще раз.



Эксклюзивный дистрибьютор
на территории России, Казахстана, Украины,
Республики Беларусь, Республики Молдовы,
Республики Армении, Азербайджана,
Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:
ООО «СР ПОСТАВКА»

ФАБРИКА
ИГР

© 2020, 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com



HUCH!