

INKA BRAND - RAJAS OF THE GANGES - MARKUS BRAND
THE DIGE CHARMERS



BEN ROLL-&WRITE SPEL VOOR 2-5 SPELERS VANAF 12 JAAR

Grootmogol Akbar wil graag, dat de provincies van zijn landsvorsten – de Rajas of Ranis – opbloeien en zich verder ontwikkelen. Er moeten straten aangelegd worden, gebouwen opgericht, er moet handel gedreven en de Ganges bevaren worden. Akbar zelf, is net als de andere personen in en om het paleis bereid, om de landsvorsten krachtig te ondersteunen op hun weg naar rijkdom en roem, waarbij overigens ook het inmiddels verzamelde karma een rol speelt. Wie zal de meest aanzienlijke landsvorst worden?

INHOUD



1 olifant voor de startspeler
 (voor het spel in elkaar te zetten)



8 dobbelstenen (2 per kleur)

5 dobbelsteen-tegels



Voorkant met
 1 veld, voor
 het spel met
 3-5 spelers



Achterkant met 2 velden,
 voor het spel met 2 spelers

2 Ganges-Spelblokken
 (zon- en maankant)

Bovendien heb je nog een pen nodig.

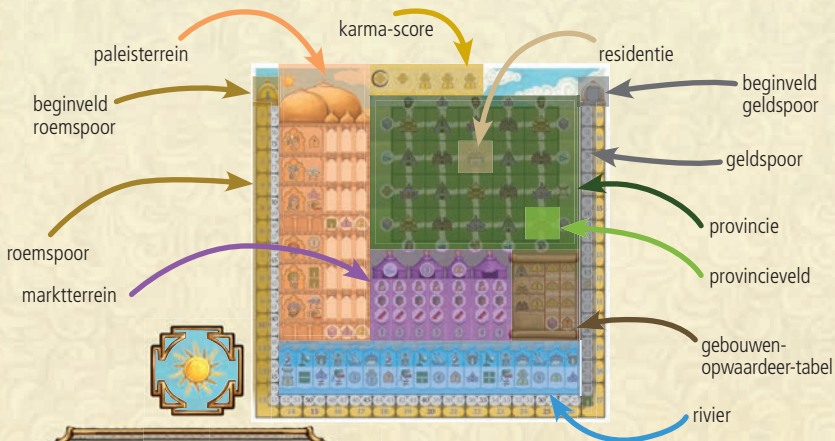
DOEL VAN HET SPEL

Probeer je provincie voorspoed te geven door handig gebruik te maken van de dobbelstenen, het aanleggen van wegen, gebouwen neer te zetten, goederen te verzamelen en te verkopen, de Ganges te bevaren en vooral je goede betrekkingen met de heerser optimaal te benutten. De daarmee verdiende roempunten en geldsommen geef je aan op de tegengesteld lopende score-sporen. Degene waarvan aan het eind van het spel de scores elkaar het verste gepasseerd zijn wint.



SPELVOORBEREIDING

Elke speler neemt een pen en een blad van het spelblok (voor het eerste spel raden we de zonkant aan). Dat is je eigen provincie. Bovendien legt iedereen een dobbelsteen-tegel voor zich. Als je met zijn tweeën speelt leg je de kant met 2 velden naar boven, anders die met één veld. De dobbelstenen komen midden op tafel. De jongste speler mag beginnen en zet de olifant voor zich neer. Dan begint het spel.



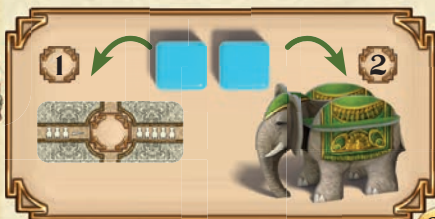
SPELVERLOOP

De eerste speler werpt met de 8 dobbelstenen midden op de tafel en kiest er eentje uit. Die legt hij op zijn dobbelsteen-tegel.

De tweede dobbelsteen **met dezelfde kleur** pakt hij ook van het midden van de tafel en legt hem op de olifant. Voor de medespelers is die dobbelsteen niet direct meer in het spel. Daarna voert deze speler de actie van de dobbelsteen uit.

De kleur van de dobbelsteen bepaalt waar je die actie precies kunt uitvoeren.

Als je door je actie roempunten krijgt, tel je die op je **roemspoor** er bij van links naar rechts. Krijg je geld voor je actie, dan tel je dat er op het **geldspoor** bij van rechts naar links.



Met paarse dobbelstenen verkrijg je nieuwe goederen, die je later kunt verkopen.

Met groene dobbelstenen bouw je wegen die je residentie verbindt met de gebouwen en markten in je provincie.

Met blauwe dobbelstenen vaar je verder op de rivier.

Met oranje dobbelstenen voer je een actie in het paleis uit.

Nadat de eerste speler klaar is met zijn beurt, kiest de volgende speler (links van hem) een van de overgebleven dobbelstenen en voert de daarbij horende actie uit, enzovoorts, tot alle spelers een beurt hebben gehad. Dan is deze ronde voorbij en wordt de olifant verplaatst naar de speler links van de eerste speler. Hij werpt weer alle 8 dobbelstenen.

Bijzonderheden voor het spel met twee personen staan aan het eind van deze spelregels.

De dobbelsteenkleuren in detail

Paars – Goederen verkrijgen



Als je een paarse dobbelsteen kiest krijg je twee nieuwe goederen (thee, zijde en/of specerijen), die je in de cirkels van je marktveld omcirkelt. Let er op dat je altijd als eerste de nog vrije goederen neemt – dus de nog niet omcirkelde goederen van die soort, die het verste naar links op het marktveld is.



Je krijgt – afhankelijk van de gekozen dobbelsteen – twee gelijke of twee verschillende goederen. Als je alle goederen van een soort al omcirkeld hebt, kun je van die soort verder geen goederen meer krijgen. Omcirkelde goederen heb je op voorraad en kun je later verkopen om er geld voor te krijgen.

Groen – Wegen aanleggen



Als je een groene dobbelsteen kiest, kun je het weggennet in je provincie vergroten, doordat je een weg aanlegt (recht of bocht) in een streek die nog geen wegen heeft.



Je eerste weg moet van je **residentie** uit gaan. Later kun je opnieuw van je residentie uit gaan of aansluiten op een al getekende weg. De richting maakt niet uit (bijvoorbeeld een horizontale of verticale rechte lijn).

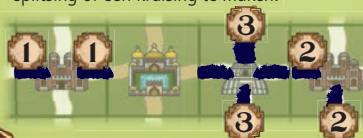
De dobbelsteen heeft:



- ➡ kromme wegen, of
- ➡ rechte wegen, of
- ➡ twee halve wegen.

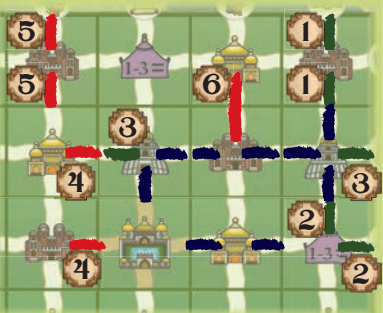
De halve wegen kun je:

- ➡ combineren tot een rechte weg (1), of
- ➡ combineren tot een bocht (2), of
- ➡ aanleggen aan **al bestaande** wegen (recht, krom of een splitsing) (3), om daarmee een splitsing of een kruising te maken.



Je mag niet met één halve weg een nieuw provincieveld voor de helft vullen.

Een nieuw veld moet altijd een **complete** weg krijgen (recht, bocht, splitsing of kruising).



- 1: correct** – een rechte weg uit 2 halve wegen
- 2: correct** – een bocht uit 2 halve wegen
- 3: correct** – 2 halve aan een bestaande weg gevoegd
- 4: fout** – Het nieuwe provincieveld heft geen complete weg.
- 5: fout** – De rechte weg is niet verbonden met de residentie.
- 6: fout** – De rechte weg loopt tot over de rand van de provincie.

Hoofdgeregels zijn:

- Wegen moeten steeds zo ingetekend worden dat er een verbinding met de residentie is.
- Als je **voor de eerste keer** een weg tekent op een provincieveld met een gebouw, dan geldt dat gebouw als gebouwd en levert direct roempunten op.
- Als je **voor de eerste keer** een weg op een provincieveld met een markt tekent, dan wordt daarmee de markt geopend, waarop **direct** de aangegeven goederen verkocht kunnen worden (maximaal 3 gelijke of verschillende goederen, die je op dat moment in voorraad hebt).
- Als je een **bonus** aan de rand van je provincie met een weg verbindt, krijg je die bonus **één keer** in dezelfde beurt.

➤ **Alleen met halve wegen** kun je een al op een provincieveld getekende **weg uitbreiden** tot een splitsing of een kruising – dus niet met een rechte weg of met een bocht.

➤ Je krijgt bij de gebouwen **geen** extra roempunten of bij markten geen extra geld, als je opnieuw een halve weg op hetzelfde provincieveld tekent.

Opgerichte gebouwen:

Als je een gebouw hebt opgericht, krijg je meteen de roempunten die in de tabel staan aangegeven.



Aan het begin van het spel levert elk gebouw één roempunt op. Later kunnen gebouwen worden opgewaardeerd (zie het „opwaarderen van gebouwen“). Voor elk soort gebouw krijg je bij aansluiting op het wegennet zo veel roempunten als het meest rechtse gemarkeerde veld in die rij aangeeft (maximaal 3 roempunten).



Voorbeeld: *Rajesh tekent een bocht en richt daarmee tegelijk een gebouw op. Hij krijgt daarvoor 2 roempunten.*



Geopende markten:



Als je een markt opent kun je eenmalig direct maximaal 3 goederen verkopen en daar geld voor krijgen. Dus moet je op het moment dat je een markt opent, ook goederen hebben die je daar kunt verkopen.

1-3 dezelfde goederen:

Hier verkoop je 1-3 dezelfde goederen.



1-3 verschillende goederen:

Hier verkoop je 1-3 verschillende goederen.



Belangrijk: Je kunt alleen goederen verkopen die je al hebt. Dus ze moeten op dit marktveld omcirkeld zijn. Je verkoopt de goederen van een bepaalde rij van links naar rechts. Verkochte goederen worden direct afgekruist. Hoeveel geld je er voor krijgt hangt er van af hoeveel goederen je al hebt verkocht. Hoe meer goederen je van een soort verkoopt, hoe waardevoller ze worden. Het muntje onder de betreffende kolom geeft aan hoeveel geld je krijgt voor de verkoop van de goederen in die kolom.



Voorbeeld: Leila tekent een weg en opent daarmee een markt. Daarvoor mag ze maximaal 3 verschillende goederen verkopen. Per soort kruist ze de meest linker aangegeven goederen af en ontvangt daardoor 5 geld (voor thee en zijde elk 1, en 3 voor specerijen), wat ze meteen op haar geldspoor aangeeft.



Blauw

– Verder varen op de rivier



Als je voor een blauwe dobbelsteen kiest, vaar je verder naar het eerste **vrije** rivierveld met het aangegeven symbool. Je geeft **alleen maar** het bereikte veld aan en je krijgt onmiddellijk de daar aangegeven opbrengst (zie het hoofdstuk *bonus-sen*). Je krijgt altijd alle aangegeven opbrengst van het bereikte veld.

Kies je in een volgende ronde weer voor een blauwe dobbelsteen, dan ga je van je **actuele positie** naar het symbool van de nu gekozen dobbelsteen.

De **actuele positie** is steeds het **verst naar rechts gelegen** gemarkeerde **rivierveld**.

Als je het derde veld van een symbool gemarkeerd hebt, kun je de dobbelsteen met dit symbool niet meer gebruiken.



Als je het laatste rivierveld hebt bereikt, kun je niet verder op de rivier varen en dus blauwe dobbelstenen niet meer gebruiken.

Oranje – Paleisacties



Als je voor een oranje dobbelsteen kiest, voer je de aangegeven paleisactie uit. Voor je dat doet kruis je de gekozen actie weg uit je paleisgebied. Je moet altijd eerst het meest linker veld nemen. Elk van de 6 paleisacties kun je dus maar drie keer kiezen per spel (het maakt niet uit of dat met de dobbelsteen of met een bonus is).



De paleisacties zijn:

➤ **De Grootmogol:** Kruis je een veld van de grootmogol af, dan heb je de **vrije keus van een van de andere 5 paleisacties**. Dus je kruist daarna ook die gekozen paleisactie af en voert de gekozen actie uit.



➤ **De Maharani:** Je vaart direct **1 of 2 velden** (naar eigen keuze) **op de rivier** verder, markeert het gekozen veld en krijgt de bijbehorende opbrengst.



➤ **De Handelaar:** Je mag direct **1 of 2 zelf-gekozen goederen verkopen**. Als je geen goederen wilt of kunt verkopen, krijg je er één naar eigen keuze, die je op je marktgebied omcirkelt.



➤ **Raja Man Singh:** Je krijgt **1 geld**, die je op je geldspoor toevoegt, en je waardeert meteen een gebouw op (zie het „opwaarderen van gebouwen“).



➤ **De Bouwmeester:** Je krijgt direct **2 halve wegen**, waaruit je ofwel een bocht ofwel een rechte weg kunt combineren om een weg te verlengen. Of je verlengt met de twee halve wegen al bestaande wegen, om bij een buurveld te kunnen komen of een bonus aan de rand van je provincie te bereiken (zie bij „Bonussen“).



➤ **De Portugees:** Je vaart vanuit je actuele positie **1 of 2 velden terug op de rivier**, markeert het gekozen veld en krijgt de daar aangegeven opbrengst. Al aangekruiste velden tellen bij het terug varen niet mee en kunnen dus niet opnieuw benut worden.



Voorbeeld: Rajesh benut de paleisactie „De Portugees“. Op de rivier staat hij al op *eze positie:*



Hij mag nu een van de beide dichtstbijzijnde, nog niet benutte velden links van zijn actuele positie markeren. Hij heeft dus de keus tussen „2 goederen naar keuze verkopen“ en „4 geld“. De daar tussen gelegen paleisactie mag hij niet kiezen, omdat hij die in een vorige beurt al gebruikt heeft. Hij kiest de 4 geld en markeert het rivierveld.



Als je later verder vaart op de rivier, geldt natuurlijk weer je actuele positie op de rivier als beginpunt, dus het verste naar rechts gelegen, gemarkeerde rivierveld.

Als er geen ongebruikt rivierveld is waarheen je terug kunt gaan, of naar terug wilt gaan, krijg je één van de goederen naar keuze.

In het vervolg krijg je dus 2 of 3 roempunten voor dit soort gebouw.

Wie alle soorten gebouwen minstens één keer opgewaardeerd heeft, krijgt direct de onder die kolom afgebeelde bonus. Wie alle soorten gebouwen twee keer heeft opgewaardeerd, krijgt meteen de onder die kolom afgebeelde bonus.



De puntensporen

Je geeft je roempunten en je geld op twee verschillende sporen aan. Het **roemspoor** begint bovenaan links op je blad. Het **geldspoor** begint bovenaan rechts op je blad. Als je met het tellen op een veld komt waarop een bonus is aangegeven, dan krijg je die bonus meteen.



Karma

Karma maakt het voor de spelers mogelijk om nog een keer te gooien; met de aan het begin van het spel door de eerste speler op de olifant gelegde dobbelsteen en nog een andere dobbelsteen van het midden van de tafel.

Het opwaarderen van gebouwen

Alle soorten gebouwen zijn in elk geval 1 roempunt waard. Die waarde kan in de loop van het spel verhoogd worden tot 2 en 3 roempunten: door de paleisactie Raja Man Singh, door een rivieractie, of daarmee samenhangende of bereikte bonussen.



Als je een opwaardering krijgt, kies je direct een soort gebouw dat je wilt opwaarderen, markeert het bereikte getal en vult het naast hogere getal in het veld rechts daarvan in, in de opwaarderingstabel. De opwaarderingen worden voor alle soorten gebouwen van links naar rechts aangegeven.



Aan het begin van het spel heb je al één karma.



Nieuwe karma krijg je met bonussen van de rand van je provincie, op het geldspoor of op de rivier. Omcirkel de karmasymbolen van links naar rechts. Karma kun je alleen maar aan het begin van je beurt benutten.



Als je karma gebruikt kruis je dat aan het begin van je beurt af – van links naar rechts. Dan pak je de dobbelsteen van de olifant en noch eentje naar eigen keuze van het midden van de tafel. Je gooit ze tegelijk. Je kiest van de worp de dobbelsteen die je wilt gebruiken en voert die actie uit. Je legt de

gekozen dobbelsteen op je dobbelsteentegel en de niet gebruikte op de olifant. Die dobbelsteen kan door de volgende speler gebruikt worden als die karma inzet. Daarna **moet** je de actie uitvoeren van de dobbelsteen op de dobbelsteentegel.

Je mag echter net zo veel karma in dezelfde beurt inzetten als je verzameld hebt, dus de uitgekozen twee dobbelstenen meer keren werpen.

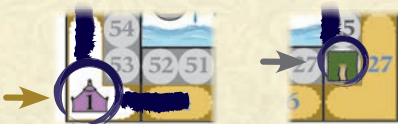
Je krijgt steeds een bonus als je karma voor de 3^e, 4^e of 5^e keer omcirkelt.



➔ als je de 3^e, 4^e en 5^e **karma** verzamelt



➔ als je op de sporen een bonus bereikt of er een passeert



Zodra je een bonus krijgt omcirkel je hem. **Nadat je de eigenlijke dobbelopdracht hebt uitgevoerd**, kruis je de bonus af en gebruikt hem.

Als je bij het uitvoeren van een dobbelsteenactie meer dan één bonus krijgt, dan mag je zelf beslissen in welke volgorde je die benut.

Let op dat je aan het eind van je beurt alle bij deze beurt gewonnen bonussen hebt gebruikt en afgekruist.

Bonussen

Tijdens het spel kun je op verschillende manieren bonussen krijgen:

➔ als je bonussen aan de rand van je **provincie** aansluit



➔ als je alle goederen van een **tent** hebt verkocht

➔ als je een kolom van het **paleis** of in de **opwaarderings tabel** volledig hebt afgekruist



Voorbeeld: Leila bouwt een weg en komt daarmee aan de rand bij een bonus die ze omcirkelt.



Dan scoort ze eerst voor het gebouw op dat provincieveld waarop ze de weg heeft ingetekend. Daar krijgt ze 2 roempunten voor.



6 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35
 21 22

Vervolgens kruist ze de omcirkelde bonus af en vaart op de rivier – vertrekkend van haar actuele positie – 1 veld verder. Ze kruist het rivierveld „3 verschillende goederen krijgen“ af en omcirkelt voor elke soort er eentje in haar marktgebied.



DE SYMBOLEN

Hier onder staat de uitleg van de verschillende symbolen, die op verschillende plaatsen in het spel voorkomen:



Je vindt de mensen uit het paleis ook als bonussen aan de rand van je provincie. Hun functie is hetzelfde als boven onder „paleisacties“ is omschreven. Krijg je bijvoorbeeld de Portugees als bonus aan de rand, dan kruis je hem af in het paleis en vaart 1 of 2 velden terug op de rivier. Als je de Portugees al drie keer hebt gebruikt, heeft het dus geen zin om hem als bonus aan de rand aan te sluiten, want je kunt hem toch niet meer gebruiken.



Voer een paleisactie naar keuze uit, door bij de juiste persoon het volgende veld af te kruisen en de bijbehorende actie uit te voeren.



Voer een opwaardering voor een gebouw uit.



Je krijgt een karma.



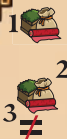
Je krijgt één of meer roempunten, die je direct op je roemspoor aangeeft.



Je krijgt één of meer geldstukken, die je direct op je geldspoor aangeeft.



Je krijgt 2 goederen zoals op één van de beide paarse dobbelstenen is te zien. Kies de goederen van één van de twee dobbelstenen die op tafel liggen. Het is niet belangrijk of die dobbelsteen midden op tafel ligt, bij een van de spelers, of op de olifant. De dobbelsteen blijft waar hij is, jij krijgt alleen twee van de daarop afgebeelde goederen.



Je krijgt 1, 2 of 3 **verschillende** goederen. Als je 3 goederen krijgt, omcirkel je er eentje van elke soort. Krijg je er minder, dan mag je kiezen welke goederen je omcirkelt.



Verkoop willekeurig 1, 2, 3 of 1-2 goederen. Kruis de omcirkelde goederen in je marktgebied af en krijg het daar bij behorende hoeveelheid geld.



Verkoop 1 tot 3 dezelfde of verschillende goederen.





Verkoop 2 verschillende goederen.





Sluit een halve weg aan een bestaande weg in je provincie aan en maak daarmee een splitsing of een kruising.

Let op: Uitzondering – als het je in dezelfde beurt lukt om 2 halve wegen als bonus te krijgen (kolombonus in het paleis + bonus op het geldspoor), mag je die ook tot een rechte weg of een bocht combineren.

 Teken op een vrij provincieveld een rechte weg, een splitsing of een kruising; die moet wel verbonden zijn met je residentie.

 Vaar op de rivier, uitgaande van je actuele positie, **naar het volgende** rivierveld, markeer dat en krijg de opbrengst.

 Vaar vanaf je actuele positie op de rivier naar het **dichtstbijzijnde vrije rivierveld** terug, markeer dat en krijg de opbrengst.

 **1-?** Vaar uitgaande van je actuele positie terug naar een zelf gekozen en nog niet gemarkeerd rivierveld, markeer het en je krijgt de daar aangegeven opbrengst.

Let op: Als je een bonus aan deze beurt verbindt, maar hem niet kan gebruiken, vervalt die bonus – bijvoorbeeld: als je goederen mag verkopen maar er geen hebt, of als je een halve weg mag verbinden maar nog geen weg hebt getrokken, etc.

Voorbeeld – in één beurt een paar bonussen gekregen: *Leila* kiest in haar beurt een blauwe rivierdobbelsesteen en vaart naar het nabije vlaggensymbool.



Daar krijgt ze een splitsing, die ze meteen mag gebruiken. Ze tekent de splitsing in de hoek rechts boven zo dat ze de bonussen „bouwmeester“ en „goederendobbelsesteen“ bereikt. Die omcirkelt ze allebei.



Dan kijkt ze in de opwaardeertabel hoeveel roempunten ze voor het gebouw op dat provincieveld krijgt. Omdat ze al een keer opgewaardeerd heeft, krijgt ze 2 roempunten die ze meteen op het roemspoor aangeeft.



Vervolgens kruist ze de bonus „goederendobbelsesteen“ af en besluit om de 2 kisten met speerijen te omcirkelen, die op dat moment op de dobbelsesteen op de olifant ligt.

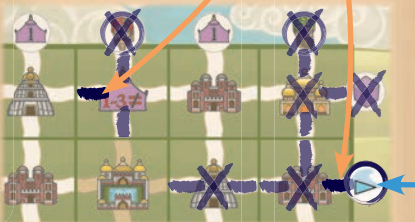


Dan kruist ze de bonus „bouwmeester“ af. Op het paleisterrein kruist ze ook de bouwmeester af.



Daarmee vult ze de eerste kolom van het onderste paleisgebied op en mag ze daar nog een bonus omcirkelen – opnieuw „goederendobbelsteen“.

Vervolgens voert ze de bouwmeesteractie uit. Ze besluit om de stukken weg op te delen: een stuk legt ze zo aan dat de weg naar de tempel geopend wordt. De andere legt ze zo aan dat ze de randbonus „riviervaartruit“ krijgt.



Ze omcirkelt die bonus en kruist hem af, voordat ze op de rivier het dichtstbijzijnde veld „4 munten“ markeert. Die vult ze op het geldspoor in.



Tot slot kruist ze de kolombonus in het paleis op af en besluit om nog eens 2 kisten met specerijen op haar markt te omcirkelen. Omdat het Leila lukt om haar twee kruisende wegen in deze beurt te verbinden, veroorzaakt ze daarmee het einde van het spel.



BINDE VAN HET SPEL

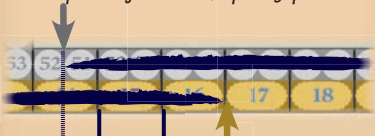
Het spel eindigt als het iemand lukt om de winst op het gelspoor en het roemspoor elkaar te laten kruisen. Die ronde wordt nog afgespeeld, zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad. Als daarbij ook andere spelers kruisende geld- en roemsporen hebben, wint de speler waarbij de sporen elkaar het verste gepasseerd hebben.



Voorbeeld: *Rajesh heeft 21 roempunten en 40 geld verzameld – de sporen zijn elkaar 2 punten gepasseerd.*



Leila heeft 16 roempunten en 49 geld verzameld – dus die sporen zijn elkaar 2,5 punt gepasseerd.



Dus Leila wint met een halve punt voorsprong het spel (dus met 1 geld).

Bij een gelijkspel wint degene die meer **karma verzamelde** (dus omcirkeld) heeft. Als die spelers evenveel karma hebben verzameld, wint degene die meer karma gebruikt heeft (dus afgekruist). Is er dan nog een gelijkspel, dan winnen die personen samen.

Voorbeeld: *Rajesh heft 5 karma verzameld.*



Leila heeft ook 5 karma verzameld, maar ze heft er 3 van gebruikt, dus ze wint.



Let op: In het zeldzame geval dat er geen bruikbare dobbelsteen meer is in jouw beurt, en je geen karma hebt, over je in die beurt geen enkele actie uit.

HET SPEL MET TWEE SPELERS

Met twee spelers gebruik je elk afwisselend één dobbelsteen, totdat je allebei twee maal een beurt hebt gehad, voordat de startspeler wisselt en er opnieuw gedobbeld wordt.

Speciale karmaregel: Als de startspeler voor de tweede keer in een ronde een dobbelsteen pakt en mag gebruiken, heeft hij ook dan de mogelijkheid zijn verzamelde karma te gebruiken (als hij dat beschikbaar heeft).

Speciale regel voor het einde van het spel:

Als een speler al met de 1^e dobbelsteen aan de regels voor het einde van het spel voldoet, stopt het spel na die ronde.

© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com
Auteurs: Inka & Markus Brand
Redactie: Britta Stöckmann
Verkoop USA: R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

Illustratie: Dennis Lohausen
3D: Andreas Resch
Design: HUCH!
Vertaling: Geert Bekkering,
"Word for Wort"

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

r & r
R&R GAMES
INCORPORATED

**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.