

# — РАДЖИ — ГАНГА

Игра для 2-4 игроков старше 12 лет

Индия эпохи расцвета империи Великих Моголов. Торговля шелком, чаем и специями приносит свои плоды: благосостояние растет, владения расширяются. Возводятся грандиозные Тадж-Махал и Красный Форт, а рядом с роскошными дворцами разбиваются великолепные сады и парки, которые еще многие поколения будут радовать глаз.

В эпоху, когда империя почти достигла пика своего благополучия и относительной стабильности, игрокам предстоит выступить в роли раджей и рани — уважаемых правителей своих земель. Их задача — улучшить свои имения и превратить их в великолепные богатые провинции. Игрокам не стоит забывать и о карме и развиваться, соблюдая баланс между славой и богатством. Только тот, кто достигнет наилучшего результата, станет одним из легендарных лидеров индийского народа.

## КОМПОНЕНТЫ



1 двустороннее игровое поле (для 2 игроков и 3-4 игроков)



4 планшета провинций



4 планшета статуи Кали



48 кубиков  
(по 12 каждого цвета)



64 жетона провинций  
(по 16 каждого цвета)



24 рабочих (по 6 каждого цвета)



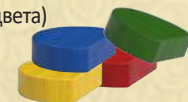
4 лодки  
(по 1 каждого цвета)



4 маркера богатства  
(по 1 каждого цвета)



1 слон первого игрока



4 маркера славы  
(по 1 каждого цвета)



2 накладки  
(для игры вдвоем)



4 маркера наград



30 жетонов дохода  
(8 белых, 9 желтых, 6 красных, 7 коричневых)



8 жетонов реки

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — разумно использовать полученные кубики, чтобы развивать свою провинцию при помощи рабочих. Для победы необходимо оказаться быстрее других в погоне за славой и богатством. Шкала славы и шкала богатства расположены вокруг игрового поля, и маркеры перемещаются по ним в противоположных направлениях: первый — по часовой стрелке, второй — против.

Строя и развивая свою провинцию, вы будете стараться преумножить и славу, и богатство так, чтобы в конце концов оба маркера пересеклись. Игрок, которому удастся сделать это первым, обладает отличными шансами на победу.





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разместите игровое поле в центре стола соответствующей стороной вверх (одна сторона предназначена для игры вдвоем, другая — для игры втроем или вчетвером). При игре втроем закройте указанные ячейки накладками:



В стандартной игре не используются желтые, красные и коричневые жетоны дохода (они нужны только для режима «Наваратна») и 8 жетонов реки (они нужны для режима «Ганг»).



Тот, у кого на кубиках выпала меньшая сумма, становится первым игроком. В случае если у нескольких игроков одинаково низкие результаты, первым игроком становится тот из них, кто последним ел блюда индийской кухни. Он берет себе слона первого игрока и помещает свой маркер богатства на ячейку «3» шкалы богатства. Игрок, сидящий слева от первого игрока (следующий в порядке хода), помещает свой маркер на ячейку «4», следующий игрок — на ячейку «5» и т. д. Таким образом, у последнего игрока в начале партии больше всех монет на шкале богатства.



Каждый игрок получает по 1 кубик каждого цвета, бросает их и размещает на свободных руках своего планшета Кали, не поворачивая (верхние грани остаются выпавшим результатом вверх).



Каждый игрок помещает свой маркер наград с одной стороны с символом реки вверх на первую ячейку награды на шкале богатства («12»).



Каждый игрок помещает свой маркер славы на ячейку «0» шкалы славы.



Перемешайте 8 белых жетонов дохода и поместите их стопкой на храме лицевой стороной вниз.

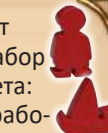


Поместите все 48 кубиков рядом с игровым полем — это общий запас.

Разложите жетоны провинций: сначала по цвету, а затем по символу на обороте (змея, корова, тигр) — у вас получится 12 стопок. Перемешайте каждую стопку отдельно и поместите все 12 стопок рядом с игровым полем лицевой стороной вверх так, чтобы все игроки могли их видеть.



Каждый игрок получает планшет провинции и набор компонентов одного цвета: планшет статуи Кали, 6 рабочих, 1 лодку, 5 маркер-кубиков (кармы и улучшений), 1 маркер богатства, 1 маркер славы и 1 маркер наград для шкалы богатства.



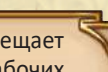
Каждый игрок помещает по одному своему рабочему на каждую из 3 специальных ячеек: на двух шкалах (славы — на делении «15», богатства — на делении «20») и на реке (мост).



Каждый игрок выкладывает перед собой планшет Кали и планшет провинции указанной стороной вверх.



Каждый игрок помещает оставшихся трех рабочих рядом со своей статуей.



Каждый игрок помещает свою лодку на стартовую ячейку на реке.



Каждый игрок помещает один из своих маркер-кубиков на уровень 1 Кармы.



Каждый игрок помещает по одному своему маркеру-кубику в левую колонку (значения 2) каждого свитка улучшения зданий.





## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра проходит в несколько раундов, каждый из которых состоит из нескольких этапов. На каждом этапе, начиная с первого игрока и передавая ход по часовой стрелке, игроки размещают по 1 рабочему, оплачивают стоимость размещения (если она есть) и выполняют выбранное действие. Так продолжается до тех пор, пока у всех игроков не закончатся неразмещенные рабочие. После этого игроки забирают своих рабочих обратно и начинается новый раунд.

Рабочих можно разместить в следующих зонах игрового поля:

- I. В карьере, чтобы возводить дворцы и другие постройки на планшете провинции.
- II. На рынке, чтобы получать монеты.
- III. Во дворце Великих Моголов, чтобы получать различные преимущества.
- IV. В порту, чтобы перемещать корабль по реке и добираться до самых выгодных мест.

В карьере и порту рабочие размещаются в ячейки последовательно, слева направо. На рынке и во дворце игрок может выбрать любую (незанятую) ячейку.

Продвигаясь по шкалам славы и богатства, а также развивая свои планшеты провинций, игроки смогут получать дополнительные награды.

### Размещение рабочих и выполнение соответствующих действий

Размещение рабочих всегда проходит в следующем порядке:

1. Разместите рабочего.
2. Если это необходимо, оплатите стоимость действия: потратьте монеты и/или кубики.
3. Выполните действие.

Стоимость: в зависимости от ячейки, куда вы поместили своего рабочего, вам, возможно, придется заплатить, чтобы выполнить соответствующее действие. На некоторых ячейках это можно сделать бесплатно, а на других необходимо потратить кубики или монеты. Стоимость указана на соответствующих ячейках.



бесплатно



1 монета



1 кубик указанного цвета

На каждой ячейке действия может находиться только 1 рабочий. Кубики на игровое поле не выкладываются — они хранятся в личном или общем запасе!

Оплата действия монетами: каждый раз, когда действие оплачивается монетами (например, в порту или в карьере), передвиньте ваш маркер богатства по шкале на соответствующее количество ячеек назад — на 1 ячейку за каждую монету стоимости действия. Если маркер богатства игрока находится на ячейке «0», это означает, что монет у него нет, и он не может выполнять действия, требующие оплаты монетами. Такие же правила применяются при оплате кубиками: если у игрока нет (подходящих) кубиков, он не может выполнить соответствующее действие.



Кубики — самый важный ресурс в игре. Когда игрок получает кубик из общего запаса, он сразу же бросает его и помещает выпавшей гранью вверх на одну из свободных рук своей статуи Кали (личный запас). Ценность кубика равна выпавшему значению (от 1 до 6).

Важно: вы можете хранить в личном запасе столько кубиков, сколько свободных рук у богини Кали — это означает, что в базовой игре у каждого игрока может быть максимум 10 кубиков. Если игрок должен получить больше кубиков, чем может разместить на своей статуе Кали, он либо берет меньше кубиков, либо возвращает часть кубиков со своей статуи Кали в общий запас, а потом берет новые.

Если кубиков какого-либо цвета временно нет в общем запасе, игроки не могут получать кубики этого цвета.







## 1. Постройка (карьер)

Разместите жетон провинции на вашем планшете провинции и получите очки славы и/или монеты.

Чтобы развивать свои провинции, игроки должны отправлять рабочих в карьер. В зависимости от ячейки, на которой размещается рабочий, игрок должен заплатить от 1 до 4 монет. За это игрок может приобрести один из 12 жетонов провинции (тех, которые лежат наверху стопок). В верхнем левом углу жетона указана минимальная ценность и цвет кубиков, которые игрок должен отдать, чтобы приобрести этот жетон. Поместите кубики соответствующего цвета со своего планшета Кали в запас; сумма их ценностей должна быть не меньше указанного на жетоне провинции значения. При постройке игрок может переплатить. Например, чтобы получить жетон со значением «синий 7», игрок может отдать два синих кубика со значениями 3 и 5.

Помимо стоимости, на жетоне также изображены дороги, здания и/или рынки. Получив жетон провинции, игрок должен сразу же разместить его на своем планшете провинции.



Пример: Раджеш отправляет своего рабочего в карьер. Он платит 1 монету. После этого он возвращает 2 своих оранжевых кубика в общий запас. Он берет жетон с ценной «оранжевый 9» и присоединяет его к уже существующей дороге на планшете провинции.

### Планшеты провинций



Планшет провинции — это территория, которую вы, раджа, контролируете и стремитесь развивать. Ваша резиденция находится в середине верхней части планшета, от нее ведут 3 дороги. Каждый раз, когда вы добавляете жетон провинции, соедините одну из дорог на этом жетоне с дорогой на планшете

(или одном из уже выложенных жетонов) так, чтобы дорога могла привести от нового жетона к резиденции. Вы можете поворачивать жетон, как хотите, или разместить его так, чтобы дорога на соседнем жетоне не была продолжена. Не обязательно продолжать все дороги — достаточно, чтобы каждый жетон был соединен с резиденцией как минимум одной дорогой. Выложенные на планшет жетоны перемещать нельзя. Будьте внимательны, не заблокируйте все дороги, чтобы у вас всегда была возможность разместить новые жетоны.

Особый доход — это доход, изображенный на рамке планшета провинции (это особая награда, которую игроки получают за налаживание торговых отношений). Вы получаете его сразу же, как только соедините это изображение дорогой со своей резиденцией, но после получения очков за сам жетон провинции (см. ниже).

Пример: Лейла выкладывает жетон провинции в угловую ячейку слева. Дороги этого жетона соединили два изображения дохода с резиденцией. Поэтому Лейла может взять 1 кубик любого цвета из запаса и переместиться на 5 ячеек вперед по шкале богатства.



Конечно, можно разместить жетон, не соединяя его с изображениями особого дохода. В этом случае вы не получаете дополнительной награды. Сразу после того, как вы добавили жетон в свою провинцию, получите за него очки славы и/или монеты. На некоторых жетонах изображены рынки, торгующие конкретным товаром (шелк, чай или специи) по указанной цене; на других жетонах изображены здания (храм, дворец, крепость или мельница); на некоторых жетонах находятся сооружения обоих видов.

Добавляя на планшет провинции жетон с рынком (или рынками), вы сразу же получаете указанное на нем число монет. Если вы добавляете жетон со зданием (или зданиями), вы получаете 2, 3 или 4 очка славы за каждое здание. Количество полученной славы зависит от положения вашего маркера улучшений на свитке соответствующего здания на игровом поле.

### Улучшение навыков строительства

На игровом поле изображены 4 типа зданий, которые игроки могут строить в своих провинциях. В начале игры ваши маркеры улучшений размещены на первом уровне (в первом столбце соответствующего свитка) каждого здания.

За постройку такого здания у себя в провинции вы получаете 2 очка славы (или 4 очка славы, если на жетоне 2 здания).

Улучшения повышают ваши навыки строительства и позволяют вам получать 3 (или 4) очка при постройке соответствующих видов зданий.







символ улучшения



Вы можете получить улучшение у раджи во дворце, отдав кубик с ценностью 4 (см. стр. 6 «Залы Дворца»). Одна из ячеек реки также позволяет сделать улучшение. Аналогично, вы можете получить способность улучшения зданий после того, как вы пересечете ячейку «5» на шкале славы или соедините свою резиденцию дорогой с соответствующим символом особого дохода на планшете провинции. Когда вы получили способность улучшать здания, выберите один из 4 типов зданий и переместите свой маркер улучшения на 1 шаг вправо на соответствующем свитке на игровом поле.

Важно! Улучшение не действует на ранее построенные в вашей провинции здания. Улучшение действует только на здания, которые вы построите после улучшения.



Пример: **Лейла** добавила в свою провинцию жетон с 2 зданиями. Она перемещает свой маркер славы на 5 ячеек вперед по шкале славы, так как она получила 2 очка за храм и 3 очка за мельницу, которую она уже улучшила ранее.

Разместив этот жетон, она также соединила дорогами маркер особого дохода и резиденцию. Поэтому после подсчета очков за жетон она может взять 1 кубик любого цвета и улучшить одно здание по своему выбору.

## II. Торговля (рыночная площадь)



Получите монеты за соответствующие рынки в вашей провинции. Размещая рабочего на одну из ячеек рыночной площади, вы получаете доход от рынков, построенных в вашей провинции. Рынки торгуют 3 типами товаров:



шелк чай специи

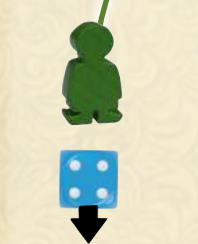
А ячейки на рыночной площади бывают двух типов: Разные товары — разместив здесь рабочего, вы можете получить монеты только за 1 рынок каждого типа.



Пример: в провинции **Раджеш** 4 рынка — три из них продают чай, а один — шелк. Если **Раджеш** разместит своего рабочего на одну из этих ячеек рыночной площади, он может получить монеты за два рынка: рынок шелка и один из трех рынков чая. За это он получит 5 монет.



Одинаковые товары — когда вы размещаете здесь рабочего, вы должны отдать в общий запас один любой кубик. После этого вы можете получить монеты за количество ваших рынков, торгующих товаром одного вида, равное ценности отданного кубика (игрок может выбрать меньше рынков, чем ценность отданного кубика).



Пример: Если **Раджеш** разместит рабочего на этой ячейке рыночной площади и отдаст кубик ценностью 4, он получит монеты за все свои 3 рынка чая и заработает 7 монет.



Важно! При игре втроем или вчетвером каждый игрок может разместить только одного из своих рабочих на ячейке разных товаров за раунд. Если вы разместили рабочего на первую ячейку, то в этот раунд вы уже не сможете занять вторую ячейку. Ее может занять только другой игрок. При этом у вас остается возможность размещать рабочих на ячейки другого типа.



### III. Посещение дворца

Верните кубик в общий запас (если это указано) и получите соответствующую награду.

Размещение рабочего во дворце Великих Моголов либо бесплатно, либо требует вернуть 1 кубик (определенного цвета или определенной ценности) в общий запас.

Во дворце есть несколько помещений и залов:



**Внешняя терраса** (цена: бесплатно)  
Получите 2 монеты. Можете также перебросить любое количество ваших кубиков.



**Сады**  
(цена: бесплатно)

Возьмите 1 кубик соответствующего цвета из общего запаса.



Пример: **Лейла** берет 1 оранжевый кубик из запаса, бросает его и помещает на свою статую Кэли.



**Балконы** (цена: 1 кубик указанного цвета)

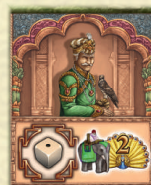
Верните 1 кубик определенного цвета и получите 2 кубика другого (указанного) цвета.



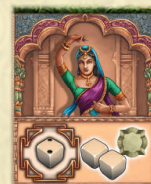
Пример: **Раджеш** отдает 1 синий кубик (любой ценности) и берет 2 оранжевых кубика, сразу бросает их и помещает на свою статую Кэли.



Залы дворца (цена: 1 кубик любого цвета указанного значения)



**Великий Могол** — верните в общий запас 1 кубик ценностью 1. Получите 2 очка славы и слона первого игрока: вы становитесь первым игроком в следующем раунде.



**Танцовщица** — верните в общий запас 1 кубик ценностью 2. Получите 2 кубика из запаса и возьмите 1 белый жетон дохода, лежащий лицевой стороной вниз на храме. Получите награду, указанную на этом жетоне (1 кубик, 3 монеты, 1 улучшение или 1 карма). Поместите жетон дохода в отдельную стопку сброса. Когда стопка белых жетонов дохода опустеет, перемешайте сброшенные и сложите их в новую стопку лицевой стороной вниз.



**Йог** — верните в общий запас 1 кубик ценностью 3. Получите 2 кармы и 1 кубик по своему выбору (подробнее о карме на стр. 8).



**Раджа Ман Сингх** — верните в общий запас 1 кубик ценностью 4. Улучшите 1 здание любого типа и получите 3 монеты.



**Главный строитель** — верните в общий запас 1 кубик ценностью 5. Накройте любой жетон на вашем планшете провинции другим жетоном из запаса. Все жетоны должны быть соединены с резиденцией хотя бы одной дорогой. Вы не можете использовать главного строителя, если у вас нет подходящих кубиков или жетонов.

Важно! Новый жетон должен быть дороже того, который вы закрываете, — оплатите только разницу, вернув 1 (или больше) кубиков цвета, указанного на новом жетоне. Вы можете переплатить.



Пример: **Лейла** возвращает в общий запас 1 кубик ценностью 5. Она хочет закрыть жетон с ценой «оранжевый 4», накрыв его жетоном с ценой «фиолетовый 6». Для этого она должна отдать фиолетовый кубик ценностью не меньше 2.

Накрывая жетон, вы не получаете особый доход повторно. Каждый жетон провинции можно накрыть не более одного раза.



**Португалец** — верните в общий запас 1 кубик ценностью 6. Переместите вашу лодку ровно на 6 незаполненных ячеек по реке и получите соответствующую награду.

Важно! Если ваша лодка уже на одной из 6 последних ячеек на реке, вы больше не можете использовать Португальца.



#### IV. Перемещение по реке (порт)

Верните в общий запас 1 кубик ценностью 1, 2 или 3 и продвигтесь на 1-3 ячейки вперед по реке.



Вы перемещаетесь только по незанятым ячейкам. Перемещаться по реке можно только при помощи кубиков ценностью 1, 2 или 3. Размещая рабочего в порту, вы можете передвинуть свою лодку вверх по реке на 1-3 ячейки (считая только незанятые), в зависимости от значения кубика, который вы отдаете. В порту есть места для нескольких рабочих. Размещение первого рабочего бесплатно; размещение всех последующих стоит 1 или 2 монеты.

Вернув кубик с ценностью 1, вы продвигаетесь ровно на 1 незанятую ячейку; если ценность кубика 2 — переместите лодку на 1 или 2 незанятые ячейки; если ценность кубика 3 — на 1, 2 или 3 незанятые ячейки. Ячейки, занятые лодками других игроков, не учитываются и пропускаются. Поэтому на любой ячейке реки может находиться только 1 лодка. Исключениями являются первая и последняя ячейки, где могут стоять сразу несколько лодок. Вы сразу получаете бонус той ячейки, где остановилась ваша лодка.



Пример: *Лейла* размещает рабочего в порту. Затем она отдает кубик ценностью 2 и перемещает свою лодку на 2 ячейки.

Она не учитывает ячейку, занятую желтой лодкой другого игрока. Она получает возможность улучшить одно из зданий и передвигает свой маркер улучшения мельниц с «3» на «4».

#### Награды на реке:



Возьмите из запаса 2 кубика любого цвета, бросьте их и поместите на вашу статую Кали.



Поднимите вашу карму на 2 уровня (подробнее о карме см. на стр. 8).



Получите указанное число монет (переместите маркер на соответствующее число ячеек вперед по шкале богатства).



Выберите любое действие во дворце, кроме Великого Могола (2-6: Танцовщица, Йог, Раджа, Главный Строитель или Португалец) и немедленно выполните его, даже если соответствующая ячейка во дворце занята (вам не нужно тратить на это действие рабочего и отдавать кубик).



Возьмите один кубик указанного цвета за каждый уровень вашей кармы на данный момент (0-3 кубика).



Получите указанное количество очков славы (переместите маркер на соответствующее число ячеек вперед по шкале славы).



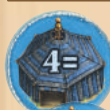
Улучшите здание на 1 уровень (например, передвиньте маркер на свитке храма с 2 на 3).



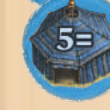
Получите 1 монету за каждый рынок в вашей провинции (например, если у вас 5 рынков, переместите маркер по шкале богатства на 5 ячеек вперед).



Получите монеты за разные товары: выберите не более трёх своих рынков, торгующих разными товарами, и получите указанное на них число монет (о рынках см. на стр. 5).



Получите монеты за рынки одного типа в вашей провинции (максимальное количество рынков, с которых можно собрать монеты, указано на ячейке реки). Например, если у вас 4 рынка шелка, вы можете получить монеты за все эти рынки и переместиться вперед по шкале богатства. За это вы не должны отдавать кубик (о рынках см. стр. 5).



Получите 1 очко славы за каждое ваше улучшение зданий (например, если вы уже улучшали здания трижды, переместите маркер на 3 ячейки вперед по шкале славы).



Получите 2 монеты за каждое ваше улучшение зданий (например, если вы улучшали здания трижды, переместите маркер на 6 ячеек вперед по шкале богатства).



Получите 2 очка славы за каждый уровень вашей кармы (например, если ваша карма на уровне 2, вы получаете 4 очка славы).

Если ваша лодка достигла последней ячейки, вы больше не можете перемещаться по реке.



## Карма

Потратьте 1 карму и переверните кубик на противоположную сторону.

С помощью кармы вы можете влиять на результат броска кубика. 1 карма позволяет вам повернуть любой кубик на вашей статуе Кали на его противоположную сторону: «1» заменить на «6» и наоборот, «2» — на «5», и т. д.



Вы начинаете игру с кармой на уровне 1. По ходу игры вы сможете ее улучшить, например, отправив рабочего во дворец к Йогу (см. стр. 6 «Залы дворца» → «Йог») или остановившись на соответствующей ячейке реки (см. стр. 7 «Перемещение по реке»).

Помимо этого, на шкале славы есть специальная ячейка («24»), которая увеличивает вашу карму на 2 уровня, если ваш маркер останавливается на ней или пересекает ее. Наивысший уровень кармы — 3: вы можете иметь не более 3 кармы.

Для использования кармы рабочие не размещаются — вы можете использовать карму в любой момент своего хода, когда возвращаете кубик в общий запас. За каждую использованную карму передвиньте маркер кармы на 1 уровень вниз. Карма может достичь нуля.

## Получение новых рабочих

Продвиньтесь по шкале дохода, репутации или по реке, чтобы получить дополнительных рабочих.



В начале партии в распоряжении каждого игрока находится по 3 рабочих. По ходу игры каждый участник сможет получить еще 2 дополнительных рабочих, если продвинется достаточно далеко по соответствующим шкалам (богатства — до ячейки 20; славы — до ячейки 15) или по реке (до моста).

Важно! Как только вы получите пятого рабочего, уберите шестого рабочего вашего цвета с игрового поля в коробку.



На шкалах богатства и славы и на реке есть по 1 специальной ячейке: на эти ячейки в начале игры выкладываются неактивные рабочие всех игроков. Ячейки на шкалах — это обычные ячейки: когда ваш маркер богатства или славы останавливается на ней или пересекает ее, вы получаете рабочего своего цвета. Так он становится доступным и переходит в ваш запас. Неактивный рабочий на реке не лежит на отдельной ячейке (мост не считается ячейкой реки): здесь вы получаете рабочего своего цвета, когда ваша лодка пройдет под мостом.

Полученных рабочих вы не теряете, даже если маркер передвинется назад (это может произойти только на шкале богатства). Вы можете использовать рабочего в том же раунде, в котором получили его.

## Награды на шкалах славы и богатства



Переместитесь на ячейку и получите награду.



Помимо ячеек с неактивными рабочими, на обеих шкалах есть специальные ячейки, доходя до которых или пересекая которые, игроки получают соответствующие награды.



На шкале славы 3 ячейки наград:

Ячейка 5: улучшите здание по своему выбору. (Это улучшение будет учитываться только с вашего следующего хода.)



Ячейка 24: можете увеличить свою карму на 2 уровня.



Ячейка 31: можете передвинуть свою лодку на следующую незанятую ячейку реки и получить указанную на ней награду.



На шкале богатства 4 ячейки бонусов:

Ячейки 12 и 44: можете передвинуть свою лодку на следующую незанятую ячейку реки и получить указанную на ней награду.

Ячейки 33 и 55: можете взять 2 любых кубика из запаса, бросить их и поместить на свою статую Кали.

При оплате монетами вы двигаете свой маркер на шкале богатства назад, поэтому в игре есть специальные маркеры наград цвета каждого игрока, чтобы отмечать, какую награду он получит следующей. Достигнув ячейки 12 в первый раз и получив ее награду, игрок переворачивает свой маркер наград на другую сторону и выкладывает его на ячейку 33 (стороной с кубиком вверх).

Когда игрок достигает ячейки 33 или пересекает её, он опять переворачивает маркер и выкладывает его на ячейку 44 (стороной с рекой вверх), и т. д. Когда игрок достигает последней ячейки с наградой на шкале богатства или пересекает её, он убирает свой маркер наград из игры.

Важно! Награду можно получить только за движение по той шкале, на которой она изображена. Если, например, ваш маркер богатства проходит мимо ячейки с наградой, изображенной на шкале славы, награду вы не получаете.



## КОНЕЦ РАУНДА



Раунд завершается, когда все игроки разместили всех своих доступных рабочих и выполнили соответствующие действия. Если один из игроков разместил рабочего в зал Великого Могола во дворце, он получил слона первого игрока и становится первым игроком

в следующем раунде. Если никто этого не сделал, текущий первый игрок передает слона следующему по часовой стрелке игроку, и тот становится первым игроком в следующем раунде. Игроки забирают с игрового поля своих рабочих и ставят их обратно рядом со своим планшетом Кали. После этого первый игрок начинает новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только маркер славы и маркер богатства одного из игроков поравняются или пройдут мимо друг друга, игра переходит в финальную стадию. Текущий этап игры должен быть завершен: все игроки, сидящие между игроком, выполнившим условие окончания игры, и текущим первым игроком, все еще могут выиграть, разместив одного своего рабочего (если таковой еще остался) и выполнив одно соответствующее действие.

После этого определяется победитель. Если в последний ход несколько игроков выполнили условия завершения игры, то каждый из них подсчитывает разницу в ячейках славы между маркерами славы и богатства. Игрок с наибольшей разницей побеждает в игре. Если у нескольких игроков одинаковый результат, побеждает тот, чьи маркеры пересеклись раньше. (Чтобы определить второго, третьего и четвертого игрока, подсчитайте количество ячеек на шкале славы, разделяющих их маркеры славы и богатства).



Пример: маркер богатства Раджеша прошел мимо его маркера славы. Его маркер богатства остановился на ячейке 65, а маркер славы — на ячейке 30. Лейла выполняет свой последний ход. Ее маркеры также проходят мимо друг друга. Ее маркер богатства остановился на ячейке 52, а маркер славы — на ячейке 37. У обоих игроков разница между маркерами 2 очка славы (не имеет значения, где стоят маркеры богатства). Однако маркеры Раджеша встретились первыми, поэтому он побеждает в игре.

## ЗАМЕТКИ

Для успешного развития провинции и победы в игре вам потребуются монеты, кубики и рабочие. Важно убедиться, что у вас достаточно монет и кубиков и что рабочих не меньше, чем у других игроков.

*Если говорить кратко:*

Постарайтесь как можно раньше получить дополнительных рабочих, продвинувшись по шкалам и по реке.

Зарабатывайте монеты, строя в своей провинции рынки и получая награды на своем планшете, ячейках реки и в залах дворца.

На специальных ячейках, помимо монет, вы можете получить кубики. Во дворце вы также можете заработать и обменять кубики.

Чтобы соблюсти все условия для выигрыша, вы должны создать на своем планшете провинции хорошо продуманную сеть дорог и получить как можно больше особого дохода. Для этого размещайте рабочих в карьере на игровом поле, оплачивая строительство монетами и кубиками. Здания принесут вам славу, а рынки — богатство.



## ВАРИАНТ НАВАРАТНА

Играйте с 6 рабочими, 8 кубиками и улучшенными маркерами особого дохода.

После нескольких партий по стандартным правилам можно попробовать вариант для опытных игроков «Наваратна» (что переводится как «девять драгоценных камней»).

Игра проходит со следующими изменениями: игроки могут получить всех 3 неактивных рабочих и продолжать игру с 6-ю рабочими.

Игроки используют вторую сторону планшета Кали и могут хранить на нем только 8 кубиков.



Игроки используют вторую сторону планшета провинции. По краям напечатаны маркеры особого дохода, которые также можно соединить дорогами с резиденцией. Этот особый доход меньше, чем на другой стороне планшета, но его можно улучшить в процессе игры.

Перед игрой перемешайте коричневые жетоны дохода. Каждый игрок берет по одному жетону, открывает его и кладет на одну из двух возможных ячеек на своем планшете провинции. Игрок сам определяет, какой из символов особого дохода он закроет.



Оставшиеся коричневые жетоны дохода вместе с другими жетонами дохода положите лицом вверх на здания соответствующего цвета на игровом поле. Игроки смогут получить их в процессе игры и улучшить ими особый доход со своего планшета провинции.

Белые, желтые и красные жетоны дохода приносят вам следующие награды:



В тот момент, когда вы соединяете коричневые жетонами маркеры с резиденцией, вы получаете особый доход, который зависит от вашего прогресса в игре:



1 очко славы за каждый жетон с рынка на вашем планшете провинции



1 очко славы за каждые 3 ячейки, на которые вы продвинулись по реке (стартовая не считается)



1 монету за каждое здание на вашем планшете провинции



2 монеты за каждый символ дохода, который вы соединили с резиденцией



2 очка славы за каждый изгиб дороги, построенный в вашей провинции



2 монеты за каждое улучшение ваших зданий



1 очко славы за каждого рабочего

Важно! Всегда сначала получайте монеты и/или славу за жетон провинции, а потом получайте особый доход. Перемещать или накрывать жетоны дохода, размещенные на планшете, нельзя.

Есть 2 способа получить дополнительные жетоны дохода в ходе игры:

а) При размещении рабочего в зале танцовщицы.

Каждый раз, когда игрок размещает рабочего в зале танцовщицы и возвращает в общий запас кубик ценностью 2, он может взять 2 любых кубика из запаса и выбрать любой жетон дохода. Этот игрок сразу выкладывает такой жетон лицевой стороной вверх на еще не занятую жетоном ячейку соответствующего цвета на границе своего планшета провинции. В отличие от стандартной игры, в этом варианте правил вы получаете доход за жетон не сразу, а лишь соединив его дорогой с резиденцией.

б) Когда у вас меньше доступных рабочих, чем у других игроков.

Например, если у одного игрока 4 доступных рабочих, но хотя бы у одного из его оппонентов есть 5 рабочих, он получает 1 жетон дохода в 5-м круге этого раунда, когда наступит его очередь разместить рабочего (т. е. в этом круге игроки с пятью рабочими размещают рабочих, а игроки с меньшим количеством рабочих получают жетоны). Получив жетон, игрок сразу выбирает, на какую незанятую ячейку границы его планшета провинции поместить этот жетон.





## РЕЖИМ ГАНГА

Если хотя бы у одного из оппонентов на 2 рабочих больше, то и в следующем круге игрок получит еще один жетон дохода и разместит его по вышеуказанным правилам.

Важно! Вы можете взять жетон дохода только того цвета, который можете разместить на своем планшете провинции. Это значит, что на границе планшета провинции должна быть свободная ячейка соответствующего цвета. Вы можете отказаться и не брать жетон дохода.

### Игроки с разным опытом игры

Если опытные игроки играют вместе с новичками, игра предусматривает возможность дать новичкам преимущество.

В этом случае опытные игроки играют на стороне планшета провинции Наваратна  и обратной стороне статуи Кали, а новички используют основную сторону  планшета и лицевую сторону статуи Кали.

У игроков не может быть более 5 рабочих. Красные, желтые и коричневые жетоны дохода не используются. Игра проходит по базовым правилам. Используйте только белые жетоны дохода, полученные у танцовщицы: награда за них достается игроку сразу по стандартным правилам игры.

Измените ячейки реки с помощью жетонов реки.

В этом режиме игры добавляются 8 жетонов реки. Они изменяют награду на ячейках реки. В начале игры перемешайте жетоны реки лицом вниз. Бросьте кубик, отсчитайте ячейки, начиная с первой после стартовой, возьмите 1 случайный жетон и положите его лицевой стороной вверх на эту ячейку реки. Например, если на кубике выпало 2, то положите 1-й жетон реки на 2-ю ячейку и тем самым замените награду в 2 кармы, изображенную на ней.



Бросьте кубик снова, отсчитайте ячейки, начиная с выложенного жетона, и положите второй жетон на соответствующую ячейку. Повторяйте этот процесс, пока не закончатся жетоны или река. Последнюю ячейку реки нельзя закрывать жетоном. Оставшиеся жетоны реки верните в коробку.

### Жетоны реки:



Возьмите столько кубиков любых цветов из запаса, сколько у вас кармы (т. е. 3 кубика одного или разных цветов, если ваш уровень кармы равен 3).



Возьмите 3 кубика, по 1 каждого указанного цвета.



Выполните соответствующее указанному действие дворца (см. стр. 5 «Залы Дворца»).



Получите монеты за рынки одного типа на вашем планшете провинции. Получите монеты за 3 или меньше рынков одного типа в вашей провинции. Кубик в общий запас за это не возвращается (подробнее о рынках см. стр. 4).



Продвиньтесь на 3 или меньше незанятых ячеек по реке и получите награду той ячейки, на которой остановились.



## ИСТОРИЯ МОГОЛОВ



Империя Моголов существовала с 1526 по 1858 годы в долине рек Инд и Ганг в Северной части Индии. На пике своего развития (XVII век) Великие Моголы контролировали почти всю Индию, какой мы знаем ее сегодня, и часть Афганистана. К 1858 году оставшиеся части империи были оккупированы Британией, и вскоре империя исчезла. Однако до наших дней сохранилось богатое наследие архитектуры, живописи и литературы персидских и индийских творцов. Империя была названа в честь своих правителей — Великих Моголов.



Великий Могол, Могол или Император Могол. Правитель империи, основанной в Индии в XVI веке. Название «Великие Моголы» появилось уже при английских колонизаторах, ни основатель Империи, ни его потомки сами себя так не называли.

Наиболее известный правитель в истории Моголов — Акбар Великий (правил с 1556 по 1605 гг.). В это время империя достигла силы и мощи в военной, политической и экономической областях. В эпоху правления Шах-Джахана (1627-1658) империя Моголов достигла пика своего культурного развития. Тогда были возведены Тадж-Махал, Красный Форт (Дели) и Сады Шалимар в Лахоре — все они внесены в список наследия ЮНЕСКО (1982, 2007 и 1981 гг. соответственно).

Игра проходит в эпоху правления от Акбара до Шах-Джахана.

*Некоторые элементы, важные для империи Великих Моголов и для современной Индии, нашли отражение в игре:*



Кали — в индуистской мифологии богиня разрушения и обновления. Ее разрушительная сила, однако, направлена на демонов и несправедливость в мире. Существует поверье, что она исполняет желания.



(Синий) Павлин — с 1963 года синий павлин официально является национальным животным Индии (вместе с бенгальским тигром и дельфином реки Ганг). Изначально на индийском субконтиненте он считался священной птицей, так как помимо прочего предупреждал о появлении тигров, непогоде и убивал молодых ядовитых змей. Хотя западный мир ассоциирует павлина не только с красотой, но и с высокомерием и тщеславием, в Индии он является символом привилегий и бессмертия. Именно поэтому павлин изображен на императорском троне Моголов.



Павлиний Трон, богато украшенный жемчугом, золотом и драгоценными камнями (более 26 000 камней), был создан по приказу Шах-Джахана в 1635 г. На это ушло более 7 лет, и, по словам современников, стоимость трона в два раза превысила затраты на строительство Тадж-Махала. Считалось, что этот трон крайне экстравагантен даже для императора Моголов. Павлиний трон считается утерянным после погромов и разрушений Красного Форты (Дели) в XVIII веке.



Колонны Ашоки были воздвигнуты в середине III века до н. э. по приказу индийского правителя Ашока. Размещенные в стратегических местах — на границах городов и торговых путях — эти колонны использовались для провозглашения его указов. Некоторые из таких колонн сохранились и до наших дней, став молчаливыми свидетелями ушедшей Великой Индийской Империи. На современном гербе Индии изображена так называемая «Львиная капитель», венчавшая одну из колонн Ашоки в Сарнатхе.



Раджа Ман Сингх I — известный командующий войсками империи Великих Моголов. Будучи губернатором нескольких провинций, он увеличил площадь посевных за счет культивации лесных насаждений, по его приказу было построено множество дворцов, крепостей и храмов. Кроме того, Ман Сингх I получил широкую известность, став членом Наваратна, «9 сокровищ» Акбара, небольшой группы талантливых советников при дворе императора.

## АВТОРЫ

© 2019 HUCH!  
Авторы: Инка и Маркус Бранд  
Иллюстрации: Деннис Лохаузен  
3D: Андреас Реш  
Дизайн: HUCH!, atelier198  
Менеджер по продукту: Бритта Стокманн  
Редактор: Фрэнк ДиЛоренцо

Русскоязычное издание:  
Издательство «Фабрика Игр», [www.cpgames.ru](http://www.cpgames.ru)  
Редактор: Майя Балабанова, Павел Червяков  
Перевод на русский язык:  
Юрий Ануфриев, Егор Юрескул  
(Geek Media — [www.vk.com/geekmediaru](http://www.vk.com/geekmediaru))  
Верстка: Дмитрий Кириосов

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

**ФАБРИКА  
ИГР**

ВНИМАНИЕ! Мелкие детали! Не предназначено для детей младше 3 лет!