



# INKA BRAND RAJAS OF THE GANGES MARKIS BRAND

## OS COFRES DO GRANDE MAGNATA

Tradução e diagramação  
Daniel Portugal  
Novembro - 2022

*Nos Cofres do Grande Magnata, você encontrará diversas mini-expansões e módulos que você pode usar para enriquecer e variar seu jogo base Rajas of the Ganges.*

*Esse cofre (Goodie Box 1) contém 3 módulos para o Ganges que foram anteriormente publicados como parte de uma edição limitada do "Brettspieladventskalender" (Calendário do Advento do Jogo de Tabuleiro) e o "Deutsche Spielepreis Goodie Box": Vila das Mangas, Jardins de Shalimar (Expansão da Cobra) e Expansão do Tigre.*

*Além disso, os módulos O Teste do Destino e O Comerciante de Gemas estão à sua disposição, e mais 2 novas fichas tanto para a Vila das Mangas, como para o rio.*

*Todos os módulos são mutualmente compatíveis. Para começar, recomendamos usar somente um módulo por partida. Mais à frente, você pode combinar cada módulo da forma que achar melhor.*

## Conteúdo

- 📦 Módulo Ganga 2 (2 novas fichas de rio)
- 📦 Expansão do Tigre
- 📦 Vila das Mangas (com 2 novas fichas de vila)
- 📦 O Teste do Destino
- 📦 Shalimar – a Expansão da Cobra
- 📦 O Comerciante de Gemas

### Módulo Ganga 2

*O sagrado rio Ganges é uma importante salvação - para o país e seu povo.*

## Conteúdo

2 novas fichas de rio

## Uso no jogo

**Modifica o rio usando as duas novas fichas de rio.**

As duas novas fichas de rio estão disponíveis para um melhor arranjo individual do rio.

As duas fichas de rio "2 melhorias" e "golfinho do Ganges" podem ser colocadas e usadas no rio junto com o Módulo Ganga do jogo básico; ou você modifica dois espaços de rio à sua escolha cobrindo-os com as novas fichas.



Receba duas melhorias para um ou para dois tipos de construções.



Se você parar nesse espaço com o raro e tímido golfinho do Ganges, você pode escolher qualquer espaço redondo do rio atualmente desocupado (à frente ou atrás de seu barco) e obter os ganhos desse espaço (mas não os ganhos do último espaço oval de rio). Seu barco permanece no espaço do golfinho do Ganges.

## Vila das Mangas

*Agora, os trabalhadores do Ganges também podem visitar a vila, pitorescamente situada às margens do rio. A mangueira no centro da vila é tradicionalmente o ponto de encontro social e cultural da comunidade da vila. Depois que você tiver construído as vilas na sua província, vale à pena uma visita.*

### Conteúdo

10 fichas de província de Vila das Mangas

1 ficha de Mangueira para o tabuleiro de jogo; lado da frente para 3 ou 4 jogadores; o verso para 2 jogadores (de acordo com o número de mangas).



3 - 4 jogadores 2 jogadores



1 ficha de rendimento



### Uso das fichas de Vila das Mangas no jogo

Misture as 10 fichas de província da Vila das Mangas e coloque-as formando duas pilhas, com a face para cima, consistindo de 5 fichas em cada, perto das outras fichas de província. As fichas de Vila das Mangas podem ser adquiridas através da ação de construção (exatamente como as outras fichas de província). Embora elas diferem no seu custo e rendimento.



**Custo:** para adquirir uma ficha de Vila, você tem que dar um par, ou seja, dois dados mostrando os mesmos valores (por exemplo, duas vezes um dado "3"); as cores dos dados não importam nesse caso.

**Rendimento:** cada ficha de Vila das Mangas, uma vez colocada, lhe dá um rendimento individual.



1 de dinheiro + 1 dado à sua escolha

1 de dinheiro + 1 melhoria



3 de dinheiro + 1 karma

1 movimento de barco para o próximo espaço de rio desocupado e os ganhos desse espaço



2 de dinheiro + 1 dado da cor correspondente



Receba 1 ponto de fama + use 1 ficha branca de rendimento

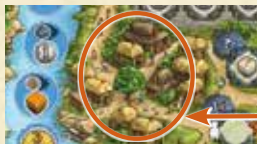
No jogo base, você pega uma das fichas brancas de rendimento, com a face para baixo. Imediatamente receba o rendimento descrito, e depois descarte a ficha de rendimento.

Na variante Navaratnas, você escolhe uma ficha branca de rendimento na sua província (ou, alternativamente, 2 de dinheiro), e imediatamente recebe seu rendimento. A ficha fica no tabuleiro de província.



Pontue por quaisquer 2 de seus mercados (= 6 de dinheiro no máximo).

Coloque a ficha de Mangueira no espaço correspondente no tabuleiro de jogo.



Agora também há um espaço de ação (2 jogadores) ou dois espaços de ação (3 ou 4 jogadores) na vila. Se você colocar um trabalhador lá, você pode pontuar até 2 das vilas na sua província de novo.

**Exemplo:** na sua província, Leila tem a vila com o movimento do barco e a vila com 2 de dinheiro + 1 dado verde. Se ela colocar seu trabalhador no espaço de ação da vila, ela pode mover seu barco para o próximo espaço desocupado no rio, mover seu marcador de dinheiro 2 espaços para frente e pegar um dado verde da reserva.

Se você tiver mais do que 2 vilas na sua província, você escolhe quais duas quer pontuar de novo.

Numa partida com 3 ou 4 jogadores, cada jogador só pode colocar um de seus trabalhadores na vila por rodada.

## Para a variante Navaratnas

Misture a nova ficha de rendimento com as fichas de rendimento marrons no começo do jogo. Se você conectá-la às estradas no seu tabuleiro de província, durante o decorrer da partida, você avança 3 espaços na trilha de dinheiro para cada vila na sua província. Se, por exemplo, você tiver 4 fichas baixadas na sua província, quando você conectar a ficha, então receba 12 de dinheiro por isso.



### Expansão da Cobra

*O empenho incansável do seu povo lhe proporciona prestígio e tristeza e faz sua província florescer. Como símbolo de gratidão, mas também como uma demonstração de seu status social, você dá a ordem para construir os jardins Shalimar, um magnífico complexo de jardins, que se acredita conceder um paraíso na terra para você e seus súditos. Seus trabalhadores lhe agradecerão por isso se esforçando ainda mais.*

*("Shalimar" é persa e significa algo parecido com "A mais pura de todas as alegrias humanas". A palavra paraíso em muitas línguas europeias deriva do antigo termo persa para jardim, "Paradaidha").*

## Conteúdo

4 fichas de província "Jardins Shalimar" (1 por cor)



## Uso no jogo

Misture as fichas na pilha de cobra correspondente.



Para adquirir uma dessas fichas, você tem que realizar uma ação de construção, como de costume. O custo para uma dessas fichas é um dado na cor da ficha com qualquer número, e mais qualquer outro dado.

## Em relação ao Mestre Construtor

Não se pode nunca construir sobre as Vilas de Mangas. Mas você pode colocar essas fichas em cima de qualquer ficha baixada (exceto pelos jardins de Shalimar ou outra vila de Mangas), se você abrir mão de outro "5".

## Shalimar

### Bônus

Cada ficha Shalimar mostra uma intersecção e permite que o jogador pegue de volta um de seus trabalhadores já colocados no tabuleiro de jogo, imediatamente depois que a ficha tenha sido construída. O jogador pode colocar esse trabalhador de novo num próximo turno; isso significa que ele recebe um turno extra nessa rodada. Num turno mais à frente, você pode colocar esse trabalhador de novo num espaço de ação desocupado no tabuleiro de jogo. Isso significa que você recebe um turno extra nessa rodada. (O espaço de ação - agora vago porque o trabalhador foi pego de volta - pode ser usado de novo pelo jogadores nessa rodada).

### Para a variante Navaratnas

Se você pegar de volta um trabalhador já colocado no tabuleiro de jogo, coloque-o de volta no seu tabuleiro de estátua Kali. Só coloque esse trabalhador depois que você tiver colocado todos os outros trabalhadores na rodada atual.

Antes que você colocar o trabalhador que você pegou, verifique se, nessa rodada, você tem

a) menos trabalhadores do que pelo menos um dos outros jogadores (o que significa que você realmente teria permissão para pegar uma ficha de rendimento, uma vez que normalmente você não teria um trabalhador sobrando para alocação). Primeiro você pega a ficha de rendimento da reserva como de costume. Depois disso, coloque o trabalhador que você pegou de volta.

b) o mesmo número ou mais trabalhadores do que pelo menos um dos outros jogadores. Os jogadores em questão não recebem uma ficha de rendimento da reserva quando você colocar o trabalhador que pegou, e os outros jogadores, exatamente pela mesma razão, têm um turno a menos.

## Em relação ao Mestre Construtor

Não se pode nunca construir sobre os Jardins Shalimar. Mas você pode colocar essas fichas em cima de qualquer ficha baixada (exceto Vilas de Mangas e outros Jardins Shalimar), se você adicionalmente abrir mão de um dado com qualquer número na cor da ficha de cobra.

## Expansão do Tigre

*Essa mini expansão oferece a você 4 novas fichas de província que permitem que você use medidas especiais de construção na sua província. As fichas lhe dão benefícios únicos e habilidades especiais que serão recompensadas com inveja dos outros soberanos.*

### Conteúdo

4 fichas de província (1 por cor)



### Uso de fichas no jogo

Embaralhe cada ficha na sua respectiva pilha de tigre.



Para adquirir uma dessas fichas, você tem que realizar uma ação de construção normal e abrir mão de 2 dados da mesma cor de qualquer valor na cor da respectiva ficha.

Assim que você a colocar na sua província, você recebe um benefício imediato e um permanente.

#### Pilar Ashoka

**Benefício imediato:** você recebe 1 de dinheiro por ficha de província que já esteja na sua província (incluindo o Pilar Ashoka).



**Ganho permanente:** toda vez que você usar karma para virar um dado para o número no lado apostado, você pode mudar o resultado +/- 1. Por exemplo, se você usar um karma num 2, você pode mudar o valor do dado para 4, 5 ou 6.

#### Ponte de Akbar

**Benefício imediato:** você pode de novo pegar os ganhos de um espaço de rio no qual seu barco está atualmente.



**Ganho permanente:** toda vez que você mover seu barco, você pode movê-lo 1 espaço a mais do que indicado (isso se aplica também aos dados, aos Portugueses e aos bônus na trilha de dinheiro).

#### Mercado Negro

**Benefício imediato:** você pode pegar quaisquer 2 dados da reserva.



**Ganho permanente:** toda vez que você usar uma sacada no palácio, você pode trocar 1 dado de qualquer cor por 2 dados de qualquer uma das quatro cores.

**Nota:** o benefício imediato do Mercado Negro não pode ser reativado por nenhuma ação de mercado, mas, o Mercado Negro conta como um mercado - por exemplo, quando pontuar o espaço de rio "1 de dinheiro por mercado"



#### Bandeira Imperial

**Benefício imediato:** você pode usar de novo a função de um espaço de ação no qual um de seus trabalhadores está atualmente (se necessário, abra mão de dados e/ou dinheiro).



**Ganho permanente:** toda vez que você quiser realizar uma ação de palácio, você pode usar um dado que seja diferente em +1 ou -1 em relação ao número necessário. Por exemplo, com um dado 1, você também pode ir para a Dançarina ou para os Portugueses.

### Em relação ao Mestre Construtor

Construir por cima de outras fichas - você pode construir fichas de tigre em cima de qualquer ficha baixada (exceto pelas Vilas de Mangas e os Jardins Shalimar), se você adicionalmente abrir mão de um dado com qualquer número na cor da ficha de tigre.

Construir por cima de fichas de Tigre - pode-se construir em cima de fichas de Tigre com qualquer outra ficha de província. Para fazer isso, você adicionalmente tem que abrir mão de um dado com qualquer número, na cor da ficha de província que você quer construir (para as Vilas de Mangas, um dado de qualquer cor, mostrando um "5").

## O Teste do Destino

*O jogador que passar com sucesso no teste do destino será recompensado generosamente pela providência.*

### Conteúdo

8 fichas de Destino (2 por cor de jogador: uma para a trilha de dinheiro e a outra para a trilha de fama).

#### Fichas de Destino da trilha de Fama



Frente

Verso

#### Fichas de Destino da trilha de Dinheiro



Frente

Verso

### Set up

Por cor de jogador, coloque a ficha de Destino da trilha de dinheiro no espaço

24 da trilha de dinheiro com o lado  para cima.

Por cor de jogador, coloque a ficha de Destino para a trilha de fama, no espaço 18 da trilha de fama com o lado  para cima.

### Uso no jogo

*Quando você passar uma de suas fichas de Destino, primeiro abra mão de pontos de dinheiro ou de pontos de fama, e, mais à frente, (possivelmente) receba uma ficha de mercado ou uma ficha de construção de graça.*



Quando você chegar ou passar o espaço 18 na trilha da fama, você primeiro tem que abrir mão de um ponto de fama por

- cada outro jogador que esteja atrás de você na trilha de fama; e
- cada ficha de província na sua própria província que mostre pelo menos uma construção.

Se isso fizer com que seu marcador de Fama fique antes da sua ficha de Destino na trilha de Fama, você vira a sua ficha de Destino. Se seu marcador de Fama não ficar antes da ficha de Destino, então essa ficha é imediatamente removida do jogo.

Se, mais à frente na partida, você de novo chegar ou passar a ficha de Destino que foi virada, você pode colocar uma ficha de província com uma construção da reserva geral (pilha do tigre ou pilha da cobra) de graça na sua província (sem ter que abrir mão de dados ou de dinheiro para isso). Você recebe os pontos de fama por essa ficha (mais, se aplicável, o dinheiro se também houver um mercado nessa ficha), mas não recebe os rendimentos especiais possivelmente associados. Depois disso, você remove do jogo sua ficha de Destino na trilha de Fama.

Se quando mover para trás seu marcador de fama, você ficar exatamente na ficha de Destino, você pode imediatamente construir uma ficha de construção grátis na sua província; depois disso, remova a ficha de Destino.



Proceda do mesmo jeito com a ficha de Destino no espaço 24 da trilha de dinheiro. Em vez de uma ficha com uma construção, pegue uma ficha de província com (pelo menos) um mercado da pilha da Vaca ou da pilha da Cobra, quando você alcançar ou passar a ficha de Destino, tendo passado assim pelo teste do destino.

*Exemplo: depois que Rajesh colocou um de seus trabalhadores no espaço de ação "Pontuar até 3 mercados diferentes", ele agora pode pontuar até 3 mercados diferentes na sua província. Ele decide pontuar somente seu mercado de chá de 2 pontos e seu mercado de seda de 3 pontos, e desiste do mercado de especiarias de 2 pontos, para voltar para trás de sua ficha de Destino. Com os 5 de dinheiro, ele passa a ficha de Destino no espaço 24 da trilha de Dinheiro e termina no espaço 28. Nesse momento há 2 marcadores de dinheiro de outros jogadores atrás dele na trilha de Dinheiro, então ele volta 2 passos. Além disso, Rajesh atualmente tem 3 fichas de província, cada uma com pelo menos um mercado. Logo, ele tem que mover seu marcador de Dinheiro outros 3 passos para trás, então ele termina no espaço 23 - ou seja, atrás da ficha de*

*Num turno mais à frente, Rajesh passa o espaço 24 de novo. Agora ele pega, de graça, uma ficha da pilha da Vaca ou da pilha da Cobra, coloca-a na sua província, e recebe a quantia aplicável de dinheiro (mas não os rendimentos especiais associados). Depois disso, ele remove do jogo sua ficha de Destino na trilha do Dinheiro.*

Nota: se você receber quantias de dinheiro (por mercado, no rio, etc), você sempre recebe toda a quantia - ou seja, se por exemplo você obtém 6 de dinheiro no rio ou através de uma ficha de rendimento, você não pode avançar somente 3 passos na trilha de dinheiro, para parar em cima ou antes da ficha de Destino. Como no exemplo acima, você tem mais flexibilidade quando seu recuo vem dos espaços de ação onde você pontua pelos mercados com mercadorias de um tipo ou pelos mercados com mercadorias variadas; aqui, você decide quais mercados quer pontuar e quantas vezes.

Os pontos de Fama são sempre recompensados na íntegra. Isso se aplica também às fichas de rio e fichas de rendimento, bem como as fichas de província com uma construção e um mercado ou com duas construções.

## O Comerciante de Gemas

*Gemas e joias - a moeda dos rajas e maharajas... se você aumentou sua reputação suficientemente, você pode se considerar um afortunado se - atraído pela chama da fama - um comerciante de gemas oferecer seus serviços a você.*

## Conteúdo

4 Figuras de Comerciante de Gemas  
(trabalhadores especiais,  
1 por cor de jogador)



## Uso no jogo

*Durante o decorrer da partida, você substitui um de seus trabalhadores por um Comerciante de Gemas e ganha mais flexibilidade no pagamento com os dados.*

Durante o set up do jogo, coloque os Comerciantes de Gemas de todos os jogadores no espaço 10 da trilha de Fama. Assim que você mover seu marcador para ou passar o espaço onde os Comerciantes de Gemas estão, você pega o Comerciante da sua cor de jogador e o coloca na sua estátua de Kali. Para isso, abra mão de um de seus trabalhadores normais de lá, que você ainda não tenha colocado nessa rodada (esse trabalhador é removido do jogo, já que ele foi substituído pelo Comerciante de Gemas). Você pode usar o Comerciante de Gemas na mesma rodada na qual você o recebeu.

(Se você conseguir o Comerciante de Gemas no último turno de uma rodada, tire um trabalhador já colocado do jogo e coloque o Comerciante de Gemas no seu lugar).

Você coloca o Comerciante de Gemas como um trabalhador normal. Durante a colocação, o Comerciante de Gemas lhe dá a seguinte vantagem:

**Você pode virar (no máximo) um dado que você usou durante o turno do Comerciante de Gemas para um número à sua escolha.**

O Comerciante de Gemas só pode ser usado uma vez por rodada; por exemplo, ele não pode ser pego de volta na mesma rodada com a ajuda dos Jardins Shalimar.

© 2019 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Distributor USA: R&R Games, Inc.  
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

Autores:  
Inka & Markus Brand, HUCH!  
Ilustração: Dennis Lohausen  
Design: atelier 198, HUCH!  
Gerente de produto:  
Britta Stöckmann

**Fabricante + distribuidor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY

**r&r**  
R&R GAMES  
INCORPORATED

**THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!**

Cuidado! Não recomendado para  
crianças com menos de 3 anos.  
Partes pequenas. Risco de asfixia.