INKA BRAND — RAJAS OF THE GANGES — MARKUS BRAND

OS COFRES DO GRANDE MAGNATA 2

Tradução e diagramação
Daniel Portugal
Novembro - 2022

Em Os Cofres do Grande Magnata 2, você encontrará mais mini-expansões que você pode usar para enriquecer e variar seu jogo base Rajas of the Ganges.

Além da expansão Kedarnath, publicada pelo "Bretterwisser", esse cofre (Goodie Box 2) contém os novos módulos a seguir: Holi - O Festival das Cores, As Vacas Sagradas, As Bênçãos de Kedarnath (com um novo verso), Através das Selvas do Ganges, As Estradas do Império Mogul, a Módulo Ganga 3 (com novas fichas de rio e regras), e O Elefante Rosa.

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

- Holi – O Festival das Cores
- As Vacas Sagradas (Expansão da Vaca)
- As Bênçãos de Kedarnath
- Através das Selvas do Ganges
- As Estradas do Império Mogul
- Módulo Ganga 3 (com 17 fichas de rio adicionais)
- O Elefante Rosa

HOLI ~ O Festival das Cores

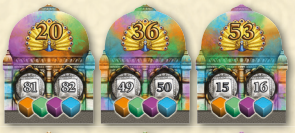
O festival Holi é um dos mais antigos festivais na Índia. Dependendo da região, ela dura de dois a dez dias e é um símbolo do "Jogo Divino" e do suspensão (temporária) das diferenças sociais.

Toda vez que um jogador ativar um festival Holi, todos os jogadores se beneficiam de acordo com sua atual posição na trilha de pontuação apropriada.

Conteúdo

3 fichas Holi

Frente



Verso



Set Up

Decida se você quer jogar com a frente ou o verso das fichas Holi, e coloque as fichas - com o lado escolhido para cima - nos espaços 20, 36 e 53 da trilha de pontuação.

Uso no jogo

Receba presentinhos dependendo da sua posição na trilha de pontuação aplicável.

Um jogador ativa um festival Holi toda vez que ele move um de seus marcadores para uma ficha ou passa por uma ficha Holi. Nesse caso, ele primeiro completa seu turno; depois disso, todos os jogadores recebem presentinhos do festival de acordo com o lado da ficha Holi.

Durante o curso do jogo, um festival Holi pode ser ativado três vezes no total.

Lado da frente: todos as frentes da fichas Holi são idênticas. As regras para todas as três fichas é: quando um festival Holi for ativado em uma das fichas, o jogador ativo pega um dado por cor da reserva no fim do seu turno, rola todos os quatro dados e coloca-os na ficha Holi ativada. (Se uma cor não estiver disponível nesse momento, o jogador ativo escolhe um dado de uma cor diferente e adiciona esse dado aos outros).

Depois disso, esses dados são distribuídos para todos os jogadores da seguinte forma:

O jogador que estiver mais atrás na trilha, onde o festival Holi foi ativado, escolhe um dado da ficha Holi ativada. Depois, o jogador que for o penúltimo na trilha escolhe um dado, e assim em diante, para todos os jogadores. No caso de dois jogadores compartilharem o mesmo espaço, o que importa é quem estiver mais atrás na outra trilha. Se ambos os jogadores estiverem empatados em ambas as trilhas, então o jogador cujo turno estiver mais distante do jogador inicial escolhe primeiro. Quaisquer dados que sobrarem (numa partida com 2 ou 3 jogadores) são devolvidos para a reserva. Os jogadores colocam os dados que obtiveram no seu tabuleiro da estátua Kali sem rolar os dados de novo.

Além disso, o primeiro jogador a pegar um dado obtém a ficha Holi ativada. Ele pode usar a ficha Holi a qualquer momento no decorrer do jogo e mudar a cor de um dado para qualquer outra cor (o número permanece o mesmo). Uma vez usada, a ficha Holi é removida do jogo.

Exemplo: Rajesh se move para a primeira ficha Holi na trilha de dinheiro. Depois que ele tiver terminado seu turno, ele rola 4 dados de cores diferentes. Leila e Mira têm somente 7 de dinheiro cada uma nesse momento. Já que Leila está no 0 na trilha de fama, enquanto Mira já coletou 2 pontos de fama, então Leila escolhe primeiro um dado. Ela escolhe o dado verde. Mira pega o dado azul. Por último, Rajesh escolhe o dado laranja. Então ele coloca o último dado de volta à reserva. Leila retira a ficha Holi da trilha e a mantém no seu tabuleiro de província para uso futuro.

Mais à frente no jogo, quando ela quer adquirir uma ficha de província azul, mas ela só tem um dado azul e um dado laranja, ela usa a ficha Holi para mudar um laranja "6" num azul "6". Ela abre mão dos dois dados e da ficha de Holi e pega a ficha de província azul. Agora a ficha Holi é removida do jogo.

Verso da ficha: cada ficha Holi tem um verso individual. Quando um jogador ativa uma ficha Holi, os presentes do festival são distribuídos da seguinte forma:

O jogador que estiver na quarta posição na trilha aplicável pode escolher 1 bônus dentre todos os 4 oferecidos. O jogador na terceira posição pode escolher um bônus dentre as 3 opções mais abaixo; o segundo jogador na trilha pode escolher dentre as 2 opções mais abaixo, e o jogador que ativou a ficha recebe o presente mais abaixo. Se os jogadores compartilharem espaços, eles são resolvidos como descrito acima.

Numa partida com 3 jogadores, o bônus indicado em (4) não entra na escolha; numa partida com 2 jogadores, os bônus listados em (4) e (3) não estão disponíveis.

Além disso, o último jogador na trilha obtém a ficha Holi ativada, de modo que ele possa usá-la durante o curso do jogo, da maneira descrita acima.

Os presentes do Festival em detalhes

Receba o bônus a seguir:



- **4ª posição na trilha**
  Recebe 1 movimento de barco, ou 3 de dinheiro, ou 1 dado à sua escolha ou 1 ponto de fama.
- **3ª posição na trilha**
  Recebe 3 de dinheiro, ou 1 dado à sua escolha, ou 1 ponto de fama.
- **2ª posição na trilha**
  Recebe 1 dado à sua escolha ou 1 ponto de fama.
- **1ª posição na trilha**
  Recebe 1 ponto de fama.

Use 1 ação no palácio:



- **4ª posição na trilha**
  Use a Dançarina, ou Raja Man Singh, ou os Portugueses, ou o Yogi.
- **3ª posição na trilha**
  Use o Raja Man Singh, ou os Portugueses, ou o Yogi.
- **2ª posição na trilha**
  Use os Portugueses, ou o Yogi.
- **1ª posição na trilha**
  Use o Yogi.

Obtenha 1 rendimento especial do seu tabuleiro de província:



- **4ª posição na trilha**
  Escolha dentre as cores marrom, vermelha, amarela ou branca.
- **3ª posição na trilha**
  Escolha dentre as cores vermelha, amarela e branca.
- **2ª posição na trilha**
  Escolha a cor amarela ou a cor branca.
- **1ª posição na trilha**
  Obtenha o rendimento do espaço de rendimento branco / ficha de rendimento do seu tabuleiro de província.

Os espaços/fichas podem já estão conectados à sua rede de estradas, mas eles não têm que estar (consequentemente, essa ficha Holi pode permitir que o jogador obtenha um rendimento em particular duas vezes durante o curso do jogo).

Nota: se você não jogar com a variante Navaratnas, coloque as fichas de rendimento amarela, vermelha e marrom - além das brancas - com a face para baixo no tabuleiro de jogo. Mais à frente, você pode comprar uma ficha de cada dessa reserva, e, dependendo da sua posição na trilha, imediatamente pontuar por ela. Uma vez usada, essas fichas são colocadas de lado.

Expansão da Vaca

Mesmo nos Vedas, as mais antigas escrituras indianas, a vaca era descrita como a encarnação da terra e a criatura que transforma os desejos em realidade. Se você investir em uma (ou mais) das quatro fichas especiais da "Vaca Sagrada", você pode esperar por melhores rendimentos por suas ações de mercado - contanto que você seja eficiente nos negócios.

The Sacred Cows

Conteúdo

4 fichas de provincia da "Vaca Sagrada" (1x por cor)



Uso no Jogo

Ganhe mais dinheiro através dos mercados.
Misture as fichas na pilha de vaca aplicável.



Para adquirir essas fichas, você precisa realizar a ação de construção, como de costume. O custo para uma dessas fichas é dois dados da mesma cor (a cor combinando com a ficha) com quaisquer números. Cada uma dessas fichas lhe concede um benefício imediato e um ganho permanente, assim que você a colocar na sua província.

Benefício imediato:
O benefício imediato é o mesmo para todas as quatro fichas: receba 1 de dinheiro para cada ficha na sua província que contenha pelo menos um mercado (incluindo a ficha recém-colocada).

Note: se o Mercado Negro (da Expansão do Tigre na Goodie Box 1) estiver localizado na sua província, você recebe 1 de dinheiro por isso também.

Ganho permanente:



• Por , , e , você recebe +1 de dinheiro para cada mercadoria do respectivo tipo, quando você realizar uma ação de mercado ou construir mercados na sua província.

Exemplo: você tem a ficha laranja da Expansão da Vaca na sua província.



Toda vez que você comprar uma ficha adicional com um mercado de especiarias e colocá-la na sua província, você recebe 1 de dinheiro a mais do que o indicado. E toda vez que você pontuar por um ou mais mercados de especiaria durante uma ação de mercado, você recebe +1 de dinheiro por mercado de especiaria. Se, por exemplo, você for a um mercado por mercadorias de um tipo e marcar por 3 mercados de especiarias com os valores de 2, 2 e 3, você recebe 3 de dinheiro (1 por mercado de especiaria), em adição aos 7 de dinheiro – ou seja, 10 de dinheiro no total.



• Por , você tem permissão para marcar por qualquer uma mercadoria do mesmo tipo, como se ela fosse uma marcadoria diferente, se você vender mercdorias variadas. Por exemplo, você podia marcar por 1 mercadoria de especiaria e 2 mercados de seda no mercado de mercadorias variadas, se você não tiver chá.

Em relação ao Mestre Construtor

Construir por cima de outras fichas - as fichas de Vaca podem ser construídas em cima de qualquer outras fichas baixadas (exceto pelas Vilas de Mangas, jardins Shalimar, e região de Selva), se você abrir mão de um dado adicional com qualquer número na cor da ficha da vaca.

Construir por cima de fichas da Vaca Sagrada - as fichas de Vaca podem ter qualquer outra ficha de província construída em cima. Para fazer isso, você tem que abrir mão de uma dado adicional com qualquer número na cor da ficha de província (para as Vilas de Mangas, esse dado tem que ser um dado em qualquer cor com ao número "5").

As Bênções de Kedarnath

Se você empreender a longa e difícil subida para o Templo Kedarnath, você será abençoado com coisas úteis para a existência terrena como um raja ou rani.

Conteúdo

1 tabuleiro "Templo Kedarnath" de dupla face

1 ficha de rendimento marrom





Set-up

Escolha o lado do tabuleiro Kedarnath que quer usar na partida, e coloque-o no espaço correto no tabuleiro.



Uso no Jogo

Visite o tremplo e escolha uma bênção divina.
Coloque seu trabalhador no templo e receba uma bênção de uma linha desocupada à sua escolha, ou seja, de um nível de karma que atualmente não tenha nenhum cubo de karma.

Lado da frente:



- **Nível 3:** Receba 1 karma e qualquer dado da reserva.
- **Nível 2:** Receba 1 karma e 1 melhoria de um tipo de contrução à sua escolha.
- **Nível 1:** Receba 1 karma e 3 de dinheiro.
- **Nível 0:** Receba 1 karma e 1 ponto de fama.

Exemplo: *Leila coloca um trabalhador no espaço do templo. Já que todos os cubos karma ainda estão no nível 1, Leila pode escolher dos outros três níveis. Ela opta pelo nível 2, move seu cubo karma um nível para cima, e melhora os moinhos (the mills).*

Quando Rajesh, numa futura rodada, coloca seu trabalhador no espaço do templo, só o nível 0 está desocupado nesse momento. Então, ele não tem escolha; ele recebe 1 karma e avança um espaço na trilha da fama.

Nota: Se, numa partida com quatro jogadores, houver um cubo em cada nível de karma, ninguém pode colocar um trabalhador no espaço de ação do Templo Kedarnath, já que nenhuma das linhas está desocupada.

Verso:



- **Nível 3:** Receba 1 karma e 1 ficha de rendimento. Se você estiver usando a variante Navaratnas, em vez de colocar uma ficha de rendimento à sua escolha na sua província, compre uma ficha de rendimento branca com a face para baixo e imediatamente a pontue.
- **Nível 2:** Pontue por quaisquer 2 mercados.
- **Nível 1:** Receba 1 movimento de barco.
- **Nível 0:** Ganhe 1 ponto de vitória para cada karma que você tenha nesse momento.



Quando você pontuar pela ficha de rendimento (ao conectá-la na variante Navaratnas ou como um presente do festinal no festival Holi), você recebe 3 de dinheiro para cada nível de karma que seu cubo tiver alcançado (9 de dinhiero no máximo). Se você tiver um de de seus próprios trabalhadores no espaço de ação do templo no momento que estiver pontuando pela ficha, você recebe 5 de dinheiro por nível de karma (ou seja, 15 de dinheiro no máximo).

Pelas Selvas do Gangestão

Um decreto do Grande Mogul chega da capital, dizendo que você tem que exercer mais influência nas regiões mais áridas da província. Para essa tarefa, você irá obter uma pequena ajuda inicial, dependendo do tipo de terreno.

Conteúdo

4 ficha de provincia "Selva"

Frente



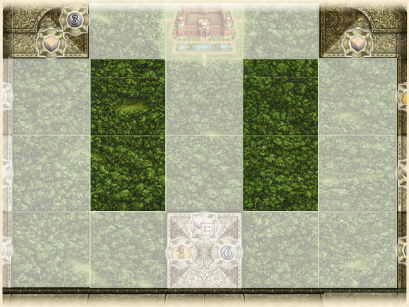
Verso



Uso no Jogo

Você começa o jogo com pré-condições ligeiramente modificadas. Primeiro, prepare o jogo inteiro e determine o jogador inicial, como de costume. Depois pegue 4 fichas de Selva e misture-as com a face para baixo. Cada jogador compra uma delas. Se houver fichas sobrando, elas são removidas do jogo.

Depois disso, coloque sua ficha Selva de qualquer forma em um dos 4 espaços interiores (ou seja, espaços sem uma conexão com o limite do tabuleiro da província) e receba um benefício imediato.



De agora em diante, você pode conectar essa ficha através de uma estrada à sua residência. Quando conseguir fazer isso, você a desenvolveu e pode expandir sua rede de estradas a partir de lá - por exemplo, para conseguir os rendimentos especiais no limite do seu tabuleiro de província mais repidamente.

As fichas Selva mostram uma segmento de estrada específico, mais um bônus que você ganha imediatamente, assim que você tiver colocado a ficha na sua província:

Cachoeira:



• **Segmento de estrada:** curva
Benefício imediato: Pegue qualquer dado da reserva, role-o e coloque-o na sua estátua Kali.

Montanhas:



• **Segmento de estrada:** reta (direto)
Benefício imediato: Compre uma ficha de rendimento branca, vire-a, e pegue o rendimento indicado.

(Se estiver jogando com a variante Navaratnas, coloque as fichas de rendimento brancas inicialmente com a face para baixo no tabuleiro e só agora vire-as).

Pântano:



• **Segmento de estrada:** entroncamento
Benefício imediato: se você quiser, você pode trocar um dos seus dados por qualquer novo dado da reserva. Role o novo dado e coloque-o na sua estátua Kali (em vez de usar o dado antigo).

Deserto:



• **Segemento de estrada:** intersecção
Benefício imediato: Mova seu cubo de karma um nível para cima.

Em relação ao Mestre Construtor

Não se pode construir sobre as fichas Selva.



A respeito da ficha "Pilar Ashoka" (Expansão Tigre, Goodie Box 1) e **a ficha de rio** (Módulo Ganga 3):

A ficha Selva conta como uma ficha de província e assim também lhe dá 1 de de dinheiro se conectada à residência.



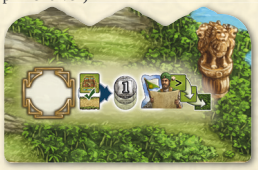
As Estradas do Império Mogul

Se você investir bem na expansão da rede de estradas do Império Mogul, você promoverá a prosperidade e e segurança na sua província. Isso pode lhe dar rendimentos adicionais lucrativos e - devido à benevolência do Grande Mogul - melhores condições para usar o mestre construtor.

Conteúdo

1 tabuleiro de estrada de dupla face

3 bandeiras com 3 bases
(para serem montadas antes de usar pela primeira vez)



Set-up

No começo do jogo, escolha o lado do tabuleiro de estrada que você quer usar na partida, e coloque-o no local correto do tabuleiro. Mantenha as 3 bandeiras como uma reserva perto do tabuleiro.



Uso no Jogo

Receba 1 de dinheiro por cada estrada para sua residência e 1 bandeira para ser capaz de realocar fichas que foram cobertas por outras fichas mais à frente. Verso: ganhe renda adicional através da rolagem de dado e rede de estradas.
Se você usar a frente do tabuleiro de estrada, o espaço de ação não custa nada. Se você usar o verso, isso custa qualquer dado para colocar um trabalhador lá - mas em troca, você tem a chance de gerar renda adicional com sua rolagem de dado.

A duas regras a seguir se aplicam a ambos os lados do tabuleiro:

• Dinheiro pelas estradas para a residência
Quando você coloca seu trabalhador no tabuleiro de estrada, você imediatamente recebe 1 de dinheiro (3 de dinheiro no máximo) para cada ficha de província que você tiver colocado adjacente à sua residência, de modo que o fim da estrada da residência seja contínua desse lado.



• Obter uma bandeira
Adicionalemnte, você obtém uma das 3 bandeiras do Grande Mogul - desde que haja alguma sobrando na reserva. Assim que receber uma bandeira do Grande Mogul, você a armazena na sua estátua Kali por enquanto. Num turno futuro, você pode colocá-la, se usar a função do mestre construtor.

A bandeira serve para estender a ação do mestre construtor: como descrito no jogo base, você usa o mestre construtor para construir por cima de uma ficha que já esteja na sua província usando uma nova ficha. Mas agora, você pode retirar a ficha que que está sendo coberta pela nova ficha e imediatamente a colocar num espaço desocupado em qualquer lugar do seu tabuleiro (obedecendo à regra da estrada). Depois coloque a bandeira na ficha realocada.
Você não pode pontuar de novo por esse ficha antiga recém-colocada. Mas, você ganha rendimentos especiais conectados à sua rede de estradas, se aplicável.

A bandeira permanece na sua província até o fim do jogo. Consequentemente, não se pode mais construir em cima dessa ficha. Mas, a nova ficha recém-colocada pode ser coberta.

Exemplo: *Leila usa o mestre construtor com uma bandeira. Ela devolve um dado com um "5" para a reserva mais um segundo dado verde com um "4". Depois, ela pega uma ficha verde da pilha do tigre, usa-a para construir em cima de um mercado na sua província, e pontuar pela ficha de tigre.*



Ela ganha pontos de fama pelas duas construções descritas na ficha. Depois disso, ela retira a ficha de mercado que está embaixo da ficha de tigre e coloca-a num espaço desocupado no seu tabuleiro província. Ela coloca a bandeira na ficha de mercado. Agora, essa ficha não lhe dá nenhum dinheiro adicional.



Mas já que ela colocou a ficha de tal maneira que ela ficou conectada ao rendimento especial "2 dados" no limite de seu tabuleiro província, ela pode pegar quaisquer 2 dados da reserva. (O mercado ainda pode ser usado mais à frente no decorrer do jogo).

Nota: mesmo se não houver nenhuma brandeira sobrando na reserva, você ainda pode colocar um trabalhador no tabuleiro da estrada para gerar dinheiro.

Verso:
Renda adicional dependendo da rolagem do dado



Se você jogar com o verso do tabuleiro da estrada, você pode usar o espaço de ação, somente se você tiver (pelo menos) um dado.

Depois que você tiver colocado um trabalhador no espaço de ação do tabuleiro de estrada, role um de seus dados. Conforme descrito acima, você recebe 1 de dinheiro para cada estrada conectada à residência (3 de dinheiro no máximo), mais uma bandeira (se houver alguma sobrando). Além disso, você recebe **2 de dinheiro para cada ficha de província com um tipo específico de estrada, dependendo da sua rolagem de dado.**



- **Se você rolar um "1" ou um "6":** 2 de dinheiro para cada estrada reta,



- **Se você rolar um "2" ou um "5":** 2 de dinheiro para cada curva,



- **Se você rolar um "3":** 2 de dinheiro para cada entroncamento,



- **Se você rolar uma "4":** 2 de dinheiro para cada intersecção na sua província.

Assim que for usado, o dado volta para a reserva geral.

Exemplo: *Rajesh coloca um trabalhador no tabuleiro de estrada. Sua residência está conectada a estradas em todos os três lados, o que lhe vale 3 de dinheiro. Além disso, ele obtém uma bandeira. Então ele rola um de seus dados; o resultado é um "3". Isso significa que cada entroncamento na sua província lhe fornece 2 de dinheiro adicional. Como ele tem 4 entroncamentos, ele recebe mais 8 de dinheiro.*

Nota: O Comerciante de Gemas (da Goodie Box 1) é usado como um trabalhador normal aqui. O resultado da rolagem do dado é determinado ao acaso.

Módulo Ganga 3

"Tudo flui e nada permanece; tudo perece e nada é fixo". O rio sagrado constantemente muda de forma e convida as pessoas a novas jornadas de descoberta.

Conteúdo

17 fichas de rio



Explicação

As novas fichas de rio:



- Pegue um de seus trabalhadores já colocados no tabuleiro de jogo e, imediatamente sem pagar o custo de alocação, coloque-o num espaço desocupado à sua escolha.



- Você pode pontuar de novo uma ficha que já esteja na sua província (dinheiro pelos mercados, pontos de fama pelas construções, 1 vila de Manga, 1 jardim Shalimar, etc). Rendimentos especiais conectados à sua rede de estradas não são pontuados uma segunda vez.



- Para cada karma que atualmente você tenha, receba 2 de dinheiro (ou seja, de 0 a 6 de dinheiro).



• Você pode pegar 2 fichas de rendimento. (No jogo base, você compra 2 fichas de rendimento brancas face para baixo, e imediatamente recebe os rendimentos indicados; na variante Navaratnas, você escolhe quaisquer 2 fichas de rendimento e coloca-as nos espaços de cor combinando no tabuleiro província).



• Receba 1 de dinheiro para cada ficha de província que você já tenha colocado na sua província.



• Você pode pontuar por quaisquer 3 mercados.



• Para cada cor diferente de dados que estejam atualmente na sua estátua Kali, você pode pontuar por um mercado à sua escolha (ou seja, 4 mercados no máximo). (O dado que você abriu mão ao realizar a ação do rio não é incluído nessa conta).



• Para cada cor diferente de dados que estejam atualmente na sua estátua Kali, você ganha 1 ponto de fama (ou seja, 4 pontos de fama no máximo). (O dado que você abriu mão para realizar a ação do rio não é incluído nessa conta).

Uso no Jogo

Modifique o rio como quiser.

Use as novas fichas de rio, junto com as 8 fichas de rio do Módulo Ganga 1 do jogo base e, se quiser, com as 2 fichas de rio do Módulo Ganga 2 da Goodie Box 1.
Essas 27 fichas de rio permitem que você não só formatar o rio Ganges ao seu gosto, mas até mesmo criar uma variante de rio totalmente nova. Quaisquer fichas que sobrarem são removidas do jogo.

Além disso, voce pode tentar essas variantes:

Secando as Fontes

Misture todas as fichas de rio dos Módulos Ganga 1, 2 e 3, com a face para baixo, e - começando pelo primeiro espaço após o espaço inicial dos barcos - coloque uma ficha de rio com a face para cima em cada um dos espaços redondos de rio. O último espaço (oval) de rio não é coberto com uma ficha de rio. Quando um jogador deixa uma ficha de rio durante o jogo, ele a vira para seu verso azul (sem uma função de bônus). Esse espaço de rio não pode mais ser usado pelos próximos jogadores pelo resto dessa partida, e não é mais incluído na conta para o movimento dos barcos. Dessa forma, o curso do rio de torna menor e os jogadores que estiverem ficando para trás podem alcançar os outro mais facilmente. Mas, cada vez haverá menos espaços de rio disponíveis ao longo da partida.



Nota para a variante Navaratnas e o Presente Sagrado: para essa ficha de rendimentos, os espaços cobertos são incluídos na conta. Então você ainda pode ganhar até 8 pontos de fama, como de costume.

Águas Misteriosas

Misture todas as fichas de rio dos Módulos Ganga 1, 2 e 3, com a face para baixo, e - começando pelo primeiro espaço após o espaço inicial dos barcos - coloque uma ficha de rio, com a face para baixo, em cada um dos espaços de rio redondos impressos. O último espaço (oval) de rio não é coberto com uma ficha de rio. Quando um jogador termina o movimento numa ficha de rio com a face para baixo, ele a vira para cima e recebe 1 de dinheiro, além do benefício da ficha de rio revelada. As fichas com a face para cima também podem ser usadas pelos outros jogadores normalmente. Mas, o jogador que terminar numa ficha com a face para cima não recebe nenhum dinheiro adicional. Quando um barco simplesmente passa por um espaço de rio com a face para baixo, a ficha não é revelada.



Nota: com a ficha de rio "Golfinho do Ganges" (da Goodie Box 1), você só pode usar fichas de rio desocupadas com a face para cima. Se o Golfinho do Ganges for a primeira ficha de rio a ser revelada ou se ela for virada quando todas as ficha de rio com a face para cima estiverem ocupadas, o jogador em questão pode virar uma ficha de rio com a face para baixo, mostrando sua frente e recebe o benefício dessa ficha; além disso, ele recebe 1 de dinheiro adicional por revelar a ficha.

Exemplo: *A ficha de rio que Leila revela é o Golfinho do Ganges. Já que não há nenhuma outra ficha de rio com a face para cima nesse momento, ela revela outra ficha poucos espaços à frente. A ficha mostra a Dançarina (Dancer). Leila fica no espaço de rio do Golfinho e obtém 2 dados à sua escolha e 1 ficha de rendimento, bem como um adicional de 2 de dinheiro por revelar 2 espaços de rio.*

Quando o espaço do Golfinho estiver vago em algum momento depois, Rajes move seu barco para lá. Nesse momento, todos os outros espaços de rio estão ocupados pelos outros jogadores. Portanto Rajesh revela uma ficha de rio com a face para baixo três espaços à frente. A ficha indica, "Avance 1 a 3 espaços". Rajesh move 3 espaços para frente e para na ficha que ele acabou de revelar. Isso permite que ele avance de novo até três espaços. Ele revela uma nova ficha de rio três espaços à frente, Yogi, e coloca sue barco lá. Rajesh recebe 2 karma e 1 dado à sua escolha, além de um adicional de 2 de dinheiro por revelar 2 espaços de rio.

O Elefante Rosa

Às vezes, a Maharani sai com seu elefante favorito para acompanhar seu marido, o Grande Mogul. Conquiste-a e você terá uma benfeitora e poderá lucrar com suas viagens.

Conteúdo

1 figura de elefante rosa



Set-up

Coloque a figura de elefante no terraço ao ar livre, no tabuleiro de jogo.



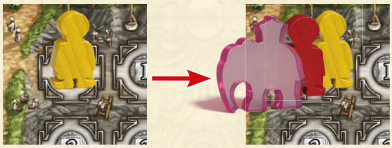
Uso no Jogo

Obtenha a oportunidade de colocar um de seus trabalhadores num espaço de ação que já tenha sido ocupado pelo jogador inicial. Quando você coloca seu trabalhador no terraço ao ar livre, você pode rolar de novo quantos dados quiser e, como de costume, pegar 2 de dinheiro. Além disso, você pode imediatamente pegar o elefante rosa. Essa figura fica com você até que outro jogador use a ação do terraço ao ar livre em uma das próximas rodadas; nesse caso, o elefente rosa **imediatamente** vai para esse jogador.

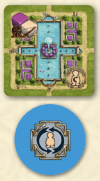
Um vez por rodada, o dono do elefante rosa pode colocar um de seus trabalhadores, junto com o elefante, em um espaço que o atual **jogador inicial** já renha ocupado com um de seus trabalhadores. No entanyo, o dono do elefante rosa ainda tem que pagar possíveis custos, é claro, para ter permissão para realizar a ação em questão.

O elefante rosa pode ser usado até duas vezes por rodada - mas, por jogadores diferentes.

Se o próprio jogador inicial for o dono do elefante rosa, ele não pode usá-lo para se juntar a outro trabalhador num espaço - seja um de seus próprios trabalhadores ou de outro jogador.



Exemplo: *Rajesh é o atual jogador inicial. Ele colocou um trabalhador com a Dançarina (Dancer) no palácio. Leila também quer visitar a Dançarina mas, normalmente, ela não teria permissão para fazer isso, porque só há um espaço para um trabalhador. Mas, já que ela possui o elefante rosa, ela pode uni-lo, junto com um de seus trabalhadores, à figura de Rajesh no palácio. Ela abre mão de um dado com um "2" e realiza a ação do palácio da Dançarina, como de costume.*



Nota: se um jogador usar o **Jardim Shalimar** (Expansão da Cobra, Goodie Box 1) ou a **ficha de rio** mostrada (Módulo Ganga 3) para pegar de volta o trabalhador que tinha sido colocado junto com o elefante, ele coloca o elefante perto do seu Kali, deitado. Ele não pode usá-lo de novo nessa rodada.

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

Illustration: Dennis Lohausen
Design: atelier 198, HUCH!
Translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

Manufacturer + Distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

R&R GAMES INCORPORATED
THE GAMES YOU WANT TO PLAY!

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

HUCH!