

GANGETS

POR

Para 2 a 4 jogadores, a partir dos 12 anos

Índia no período do emergente império Mogol. Novos territórios são conquistados durante a grande prosperidade obtida pelo comércio de seda, chá e especiarias. Construções imponentes, como o Taj Mahal e o Forte Vermelho, são erguidas. Jardins maravilhosos são criados ao longo de novas edificações e parques que impressionarão as futuras gerações séculos mais tarde.

Na época em que o império alcançou a sua maior dimensão e que passa por uma estabilidade considerável, os jogadores, que representam rajás e ranis, são chamados a fazer jus aos requisitos necessários para o papel de soberanos veneráveis. Eles devem desenvolver as suas propriedades e torná-las em províncias magníficas e ricas. Sempre prestando atenção ao karma, os jogadores tentam equilibrar o seu crescimento, numa exigente interação entre prestígio e prosperidade. O que conseguir o melhor resultado se tornará verdadeiramente um dos mais lendários líderes da nação.

CONTÉUDO



1 tabuleiro com dois lados
(2 jogadores ou 3 a 4 jogadores)



4 tabuleiros de província



4 estátuas de Kali



48 dados
(12 de cada cor)



64 peças de província
(16 de cada cor)



24 trabalhadores
(6 de cada cor)



4 barcos
(1 de cada cor)



4 indicadores de riqueza
(1 de cada cor)



1 elefante de jogador inicial
(deve ser montado antes
da primeira partida)



2 fichas de exclusão
(para uma partida com 3 jogadores)



4 fichas de bônus



20 cubos
(5 de cada cor: 4x
melhorias e 1x karma)



4 indicadores de glória
(1 de cada cor)



30 fichas de produções
(8 brancas, 9 amarelas, 6 vermelhas e 7 castanhas)



8 fichas de rio

OBJETIVO DO JOGO

A sua tarefa será desenvolver a sua província com a ajuda dos seus trabalhadores e o uso inteligente dos dados que você vai acumulando durante a partida. No final, deverá **vencer com uma combinação de riqueza e glória**. A trilha da glória e a trilha da riqueza correm paralelas, em direções opostas, ao redor do tabuleiro de jogo. Os indicadores de glória são movidos em sentido horário e os indicadores de riqueza são movidos em sentido anti-horário.

Ao construir e expandir, o jogador procura aumentar a sua glória e também a sua riqueza, de forma a que o seu indicador de glória e o seu indicador de riqueza se encontrem. O primeiro jogador a conseguir fazer o seu indicador de glória e o seu indicador de riqueza se encontrarem ou se ultrapassarem, terá uma grande chance de vencer.



PREPARAÇÃO

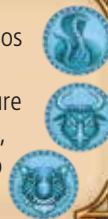
Coloque o **tabuleiro de jogo** no meio da mesa com o lado que corresponde ao número de jogadores ("2 jogadores" ou "3 a 4 jogadores") para cima. Numa partida com 3 jogadores, cubra os espaços indicados com as **fichas de exclusão**:



Não serão necessárias: as fichas de produção amarelas, vermelhas e castanhas (só usará essas fichas na versão *Navarntas*) e as 8 fichas de rio (para o módulo *Ganga*).

Coloque todos os 48 **dados** ao lado do tabuleiro de jogo como uma provisão geral.

Organize as **peças de província**, primeiro através das cores e depois pelos símbolos nos seus versos (cobra, vaca, tigre), formando assim 12 pilhas. Misture as 12 pilhas separadamente e deixe-as, viradas para cima, ao lado do tabuleiro de jogo, visíveis a todos.



Misture as 8 fichas de produção brancas e coloque-as, viradas para baixo, como uma pilha sobre o templo.



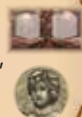
Cada jogador pega um tabuleiro de província e os itens da cor escolhida: uma estátua de Kali, 6 trabalhadores, 1 barco, 5 cubos (karma e melhoria), 1 indicador de riqueza e 1 indicador de glória, e 1 ficha de bônus para a trilha de riqueza.



Coloque **3 trabalhadores** nos espaços devidos ("15" da trilha de glória, "20" da trilha de riqueza e na ponte no rio).



Coloque à sua frente a **estátua de Kali** e o **tabuleiro de província**, com os lados indicados virados para cima.



Coloque 3 dos seus **trabalhadores** embaixo da sua estátua de Kali.

Coloque o seu **barco** no espaço inicial do rio.



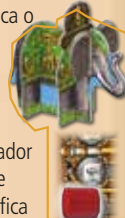
Coloque o seu **cubo de karma** no nível 1 do caminho de karma.



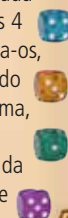
Coloque 1 **cubo de melhoria** na coluna da esquerda (nível 2) de cada pergaminho de "Melhoria de Edificação".



O jogador que rolou o menor valor total é o jogador inicial. Em caso de empate, o jogador que recentemente comeu comida indiana começa. O jogador inicial coloca o **elefante de jogador inicial** na sua estátua de Kali e coloca o seu **indicador de riqueza** no espaço 3 da trilha de riqueza. O jogador à sua esquerda (na ordem de jogadores) coloca o seu indicador de riqueza no espaço 4, o jogador seguinte coloca o seu indicador no espaço 5, e assim por diante. Dessa forma, o jogador que fica por último na primeira rodada (ronda) começa com a maior quantidade de riqueza.



Cada jogador pega um dado de cada cor, joga esses 4 dados e coloca-os, com o resultado virado para cima, sobre um dos braços vazios da sua estátua de Kali.



Coloque a sua **ficha de bônus** para a trilha de riqueza, com o lado de rio virado para cima, no primeiro espaço de bônus ("12") da trilha de riqueza.



Coloque o seu **indicador de glória** no espaço "0" de glória.



A PARTIDA

A partida se desenrola por várias rodadas (rondas) e cada uma delas consiste de várias etapas. Em cada etapa, começando pelo jogador inicial e continuando no sentido horário, os jogadores colocam um trabalhador, pagam os custos se necessário e realizam imediatamente a ação correspondente. Isto continua até que ninguém possa colocar um trabalhador. Com isso, cada jogador pega de volta seus trabalhadores e uma nova rodada começa.

Trabalhadores podem ser colocados nas seguintes áreas do tabuleiro de jogo:

- I. Na **pedreira**, para realizar ações de construção no seu tabuleiro de província.
- II. No **mercado**, para receber riquezas pela quantidade de bancas na sua província.
- III. No **palácio** do Grão Mogol, para conseguir vários benefícios.
- IV. No **porto**, para avançar no rio e assim alcançar espaços de rio lucrativos.

Na pedreira e no porto, os trabalhadores são colocados sempre em fileira, da esquerda para a direita. No mercado e no palácio, pode escolher qualquer espaço de ação (vazio).

Ao avançar nas trilhas de glória e de riqueza e ao desenvolver a sua província, vai ter oportunidades de obter bônus valiosos.

Pague uma ação com riqueza: cada vez que tiver que pagar uma ação com riqueza (ex: no porto ou na pedreira), vai mover o seu indicador de riqueza um espaço para trás, na trilha de riqueza, conforme o gasto (1 espaço por cada riqueza). Se o seu indicador estiver no 0, não possui mais riqueza e não pode, temporariamente, realizar ações que custam riqueza.



Colocar trabalhadores e realizar as ações associadas

A colocação de trabalhadores segue sempre esta ordem:

1. Coloque um trabalhador.
2. Pague os custos, se necessário: riqueza e/ou dados.
3. Realizar a ação.

Custos: dependendo do espaço de ação em que coloca um trabalhador, poderá ter que pagar custos para realizar a ação correspondente. Alguns espaços são gratuitos. Para os outros, vai ter de dar dados ou riqueza. O custo de colocar um trabalhador num espaço de ação é indicado no próprio espaço de ação.



gratuito



1 riqueza



1 dado da cor correspondente

Em cada espaço de ação, só pode haver um trabalhador. Os dados nunca são colocados sobre o tabuleiro, mas sempre na provisão (geral ou pessoal)!

Os **dados** são os recursos mais importantes deste jogo. **Cada vez que pega um dado da provisão geral, você o joga imediatamente e com o resultado virado para cima, o adiciona à sua própria provisão** (ex: na estátua de Kali). O valor do dado é o resultado do dado jogado (de 1 a 6).

Atenção: só pode guardar uma quantidade de dados igual ao número de mãos livres de Kali ou seja, no jogo básico, pode ter **um máximo de 10 dados**. Se houver uma ocasião em que ganha mais dados, ou pega uma quantidade menor ou coloca os dados que estão na sua estátua Kali na provisão geral antes de pegar estes novos dados.

Se uma cor de dado estiver temporariamente indisponível na provisão, não vai poder pegar essa cor nesse momento.





I. Ação de Construção (pedreira)

Coloque uma peça de província na sua província e obtenha pontos de glória e/ou riqueza

Para desenvolver a sua província, você vai precisar enviar trabalhadores para a pedreira. Dependendo do espaço no qual coloca o trabalhador, terá de pagar 1 a 4 riquezas na trilha de riqueza. Em compensação, vai adquirir **uma** das 12 peças de província que estão à mostra. No canto superior esquerdo das peças, é possível ver a cor e o valor mínimo dos dados necessários para conseguir obter a peça. Coloque os dados da cor correspondente na provisão. O valor total dos dados deve ser **pelo menos** igual ao valor indicado na peça. Ao construir, é possível pagar a mais. Como exemplo, isso significa que, para adquirir uma peça com o valor "azul 7", pode pagar com um dado azul "3" e um dado azul "5".

Além dos custos, as peças mostram estradas, edificações e/ou bancas de mercado. Quando adquire uma peça de província, esta é colocada imediatamente no seu tabuleiro de província.



Exemplo: Rajesh envia um dos seus trabalhadores para a pedreira. Ele paga 1 riqueza. Em seguida, gasta 2 dados laranjas de valor 4 e 5 e retira uma peça com a indicação **laranja 9** e a conecta a uma estrada já existente no seu tabuleiro de província.

Produções especiais: há produções indicadas no canto dos tabuleiros de província (simbolicamente, para ganhos especiais devido a relações comerciais estabelecidas). O jogador obtém tais produções imediatamente quando conecta a sua residência a elas, através de uma estrada, **depois de pontuar pela própria peça de província** (ver abaixo).

Exemplo: Leila coloca no canto esquerdo uma peça de província com uma estrada em "T". Visto que os limites da estrada na peça conectam com ambas as produções e com a estrada que leva à residência, Leila consegue pegar qualquer 1 dado da provisão geral e também avançar o seu indicador de riqueza por 5 espaços.



É claro que também é possível colocar uma peça sem criar uma conexão com uma produção especial. Nesse caso, o jogador não ganha nada extra.

Quando o jogador adiciona uma nova peça à sua província, ganha imediatamente riqueza e/ou glória. Algumas peças mostram uma ou duas bancas de mercado com alguns bens (seda, chá ou especiarias) de um certo valor. Outras peças mostram uma ou duas edificações (templo, palácio ou moinho). E algumas peças mostram uma combinação das duas coisas.

Quando adiciona uma peça com uma ou duas **bancas** à sua província, recebe imediatamente a quantidade de riqueza indicada na peça. Ao adicionar uma peça com uma ou duas **edificações**, recebe imediatamente 2, 3, ou 4 pontos de glória por cada edificação, dependendo da localização do seu cubo de melhoria no pergaminho da edificação correspondente no tabuleiro de jogo.




Os tabuleiros de província

O tabuleiro de província mostra o território que o jogador, como rajá, controla e procura expandir. A sua residência fica na parte superior do meio do tabuleiro. A partir da residência, 3 estradas apontam para o interior. Cada vez que adiciona uma nova peça de

província, o limite de uma das suas estradas deve-se ligar a uma estrada já existente, para que haja uma conexão com a residência. O jogador pode colocar a nova peça em qualquer direção. O jogador também pode orientar a peça de tal forma que corte uma estrada de uma peça adjacente. Nem todos os limites de estrada precisam ser conectados. É suficiente que cada peça esteja conectada até a residência através de **pelo menos uma estrada**. Uma vez colocada, uma peça não pode ser realocada mais tarde. Tenha cuidado para não cortar todas as estradas, porque precisa de ter boas alternativas quando for colocar uma peça.

As melhorias das edificações

Os **4 tipos de edificações** que você pode erguer na sua província são mostrados no tabuleiro de jogo. No início da partida, os seus cubos de melhoria estão no primeiro nível de cada edificação. O jogador pode ganhar 2 pontos de glória ao adicionar uma peça de província com 1 edificação (ou, da mesma forma, 4 pontos de glória por 2 edificações).

 As melhorias permitem-lhe aprimorar as suas habilidades de construção e dão-lhe 3 (ou 4) pontos, por um certo tipo de edificação, em ações de construção futuras.



melhorias



O jogador pode adquirir melhorias através do **rajá Man Singh**, no palácio, ao dar um dado de valor 4 (ver p. 6, "Os aposentos"). Além disso, há um **espaço no rio** que lhe dá uma melhoria. E pode automaticamente melhorar uma edificação depois de cruzar o **espaço de bônus** (espaço 5) na trilha de glória ou conectar uma específica produção especial no seu tabuleiro de província. Quando for permitido ter uma melhoria, escolha um dos quatro tipos de edificações e mova o seu cubo de melhoria um espaço para a direita, na fileira correspondente.

Atenção: melhorias não contam para edificações em peças que já estão na sua província, mas somente para edificações que você adiciona **depois** de os melhorar.



Exemplo: há 2 edificações na peça que **Leila** colocou. Ela avança o seu indicador de glória por 5 espaços, visto que ganha 2 pontos pelo templo e mais 3 pontos pelo moinho – que ela já melhorou num turno anterior.

Como ela conectou uma produção especial à rede de estradas que leva à residência, ela pode – depois de pontuar pela peça – pegar outro dado de qualquer cor e melhorar qualquer edificação à sua escolha.



II. Ação de Mercado (bancas de mercado) Coletar riqueza por certas bancas na sua província.



Cada vez que o jogador envia um trabalhador para um dos espaços de mercado, vai gerar renda para as bancas de mercado que estão espalhadas na sua província. Há bancas com 3 tipos de bens:



e dois tipos de espaços de mercado:



Bens variados – quando coloca um trabalhador neste espaço, pode pontuar **exatamente uma banca por cada tipo de bem**.



Exemplo: há 4 bancas de mercado visíveis na província de **Rajesh** – três são de chá e uma de seda. Se ele colocar um dos seus trabalhadores neste espaço de mercado, ele pode pontuar por 2 bancas de mercado: a banca da seda mais uma das bancas de chá. Com isso, ele obtém 5 riquezas.



Bens de um tipo – quando o jogador coloca um trabalhador neste espaço, vai ter que entregar um dado qualquer. Em seguida, pode pontuar até um máximo de **bancas de mercado de um tipo de bem** correspondente ao valor do dado.



Exemplo: se **Rajesh** colocar o seu trabalhador neste espaço de mercado e der um dado com um valor de 4, ele pode pontuar por todas as 3 bancas de chá e obter 7 riquezas por isso.



Atenção: numa partida com 3 a 4 jogadores, só pode colocar um dos seus trabalhadores, por rodada (ronda), no mercado de bens variados. Isso significa que se colocou um trabalhador no primeiro espaço, o segundo espaço não estará mais disponível para o jogador, nessa rodada. Este espaço só poderá ser usado por outro jogador. No entanto, ainda tem a possibilidade de colocar trabalhadores noutro tipo de mercado.

III. Ações no palácio

Dar um dado, se necessário, e obter um benefício.

Quando o jogador coloca um trabalhador no palácio do Grão Mogol, pode não ter custo ou pode ser que tenha de dar ou um dado de uma cor específica ou de um número específico.

O palácio tem as seguintes áreas:



O mirante (custo: gratuito)

Pegue 2 riquezas. Pode também jogar novamente quantos dados quiser.



O terraço (custo: gratuito)

Pegue da provisão 1 dado da cor indicada.



Exemplo: Leila pega um dado laranja da provisão, joga o dado e coloca-o na sua estátua de Kali.



As sacadas (custo: 1 dado de uma cor específica)

Dê 1 dado de uma cor específica e obtenha 2 dados de uma cor diferente.



Exemplo: Rajesh dá um dado azul (de qualquer valor) e pega 2 dados laranjas. Ele joga os dados imediatamente e coloca-os na sua estátua de Kali.



Os aposentos (custo: 1 dado de qualquer cor com um número exato)



Grão Mogol – Dê um dado que mostra um “1”. Em troca, obtém 2 pontos de glória e se torna o jogador inicial da próxima rodada (ronda).



Dançarina – Dê um dado que mostra um “2”. Em troca, pegue 2 dados da provisão e compre uma ficha branca de produção, virada para baixo. Ganha imediatamente a produção da ficha (1 dado, 3 riquezas, 1 melhoria ou 1 karma). Em seguida, a ficha de produção é colocada de lado para formar uma pilha de descarte. Quando as fichas esgotarem, misture as fichas usadas e forme uma nova provisão.



logue – Dê um dado que mostra um “3”. Em troca, obtém 2 karma e 1 dado à sua escolha (ver p.8, explicações sobre karma).

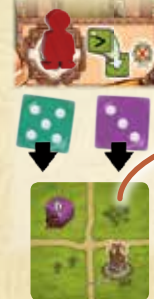


Rajá Man Singh – Dê um dado que mostra um “4”. Em troca, faz uma melhoria numa edificação à sua escolha e ganha 3 riquezas.



Construtor – Dê um dado que mostra um “5”. Cubra qualquer peça na sua província com outra peça da provisão. Todas as peças ainda precisam ter uma conexão com a residência. O jogador não pode usar o construtor se não tiver peças ou dados apropriados.

Importante: a nova peça deve ser mais cara do que a antiga. Simplesmente pague a diferença ao dar 1 (ou mais) dados da cor da nova peça. O jogador pode pagar a mais.



Exemplo: Leila dá um dado verde de valor 5. Ela quer cobrir a peça laranja “4” por uma peça violeta “6”. Para isso, ela deve dar um dado violeta com um valor de pelo menos 2.

Ao cobrir uma peça, o jogador não volta a receber qualquer nova produção especial. O jogador pode cobrir todas as peças de província apenas uma vez.



Portugueses – dê um dado que mostra um “6”. Em troca, o jogador avança exatamente 6 espaços vazios no rio e obtém os benefícios indicados.

Atenção: quando estiver nos últimos 6 espaços do rio, não poderá usar mais os Portugueses.

IV. Ação no rio (porto)

▶ Dê um dado que mostre 1, 2 ou 3, e avance até três espaços vazios no rio.



A ação no rio pode ser usada apenas se o jogador der um dado de valor "1", "2" ou "3".

Cada vez que o jogador coloca um trabalhador no porto, pode avançar o seu barco até três espaços vazios no rio, dependendo do resultado do dado. O porto tem espaço para vários trabalhadores. O primeiro trabalhador a ser colocado no porto não custa nada. Os trabalhadores seguintes custam 1 ou 2 riquezas. Se o resultado do dado for "1", o jogador pode avançar exatamente um espaço vazio. Se for um "2", pode avançar um ou dois

espaços vazios. Se for um "3", pode avançar até três espaços vazios. Os espaços ocupados por barcos de outros jogadores não são contados, eles são ignorados. Dessa forma, nunca haverá mais do que um barco no mesmo espaço de rio. As únicas exceções são o espaço inicial e o espaço final de rio, onde podem ficar vários barcos.

O jogador ganha imediatamente os benefícios do espaço em que parou o seu barco.



Exemplo: Leila coloca um trabalhador no porto. Para isso, ela deve pagar 1 riqueza. Em seguida, ela entrega um dado que mostra um "2" e

avança o seu barco por 2 espaços. Ela não inclui na contagem o espaço que está ocupado pelo barco amarelo de outro jogador. Ela consegue uma melhoria de um tipo de edificação. Ela move o seu cubo de melhoria no moinho de "3" para "4".

Explicações sobre os benefícios no rio:



Pegue 2 dados de qualquer cor da provisão, jogue os dados e coloque-os na sua estátua de Kali.



Aumente em dois níveis o seu karma (ver p. 8, explicações sobre karma).



Receba a quantidade de riqueza indicada. Avance de acordo na trilha de riqueza.



Escolha qualquer uma das ações no palácio 2 – 6 (Dançarina, logue, Rajá, Construtor ou Portugueses) e a realize imediatamente, sem colocar um trabalhador no palácio ou dar um dado (o espaço no palácio pode até estar ocupado).



Por cada nível de karma que você tem no momento, pegue um dado da cor indicada (por isso recebe de 0 a 3 dados).



Receba o número de pontos de glória indicado. Avance de acordo na trilha de glória.



Faça uma melhoria de 1 nível em qualquer tipo de edificação (ex: mover o seu cubo de templo de 2 para 3).



Receba 1 riqueza por cada banca de mercado que construiu na sua província até agora (se tem 5 bancas, por exemplo, avance o seu indicador de riqueza 5 espaços na trilha de riqueza).



Conduza uma pontuação de mercado de até ao máximo de bancas de **bens variados**. Colete a riqueza de até 3 bancas diferentes (ver p. 5, explicação das bancas de mercado).



Conduza uma pontuação de mercado por **bens de um tipo** que você tem na sua província, até ao máximo indicado no rio. Se o jogador tem 4 bancas de seda, por exemplo, pode pontuar por todas elas e avançar na trilha de riqueza. O jogador não precisa dar um dado para fazer isso (ver p. 5, explicação das bancas de mercado).



Receba 1 ponto de glória por melhoria de edificação realizada até agora (se já melhorou as suas edificações 3 vezes, por exemplo, avança 3 espaços na trilha de glória).



Receba 2 riquezas por melhora realizada até agora (se já já melhorou as suas edificações 3 vezes, por exemplo, avança 6 espaços na trilha de riqueza).



Receba 2 pontos de glória pelo karma que tiver no momento (se o seu karma estiver no nível 2, por exemplo, o jogador avança 4 espaços na trilha de glória).

Quando alcançar o **espaço de rio final**, você não pode usar mais a ação de rio.

Karma

Dê 1 karma e vire um dado para o número do lado oposto.

O jogador pode influenciar o resultado de um dado jogado através de karma. Um karma permite-lhe **virar qualquer dado** na sua estátua de Kali **para o seu lado oposto** quando o for colocar. Isso significa que um "1" pode virar um "6" e vice-versa, um "2" pode virar um "5" etc.



O jogador começa a partida com o karma no nível 1. Com o desenrolar da partida, pode melhorar o seu karma – por exemplo, ao enviar um trabalhador ao logue no palácio (ver p. 6, "Os aposentos" → "logue") ou ao parar o seu barco no espaço de rio apropriado (ver p. 7, "Ação no rio").

Além disso, há um espaço bônus na trilha de glória (espaço 24) que aumenta em 2 níveis o seu karma se o seu indicador de glória parar ou cruzar o espaço 24. O maior nível de karma é 3. Isso significa que pode ter no máximo 3 de karma.

Para usar o karma, não precisa de colocar **nenhum trabalhador** – o jogador pode usar o seu karma a qualquer momento durante o seu turno, quando for dar um dado. Por cada karma usado, mova o seu cubo de karma 1 nível para baixo. Dessa forma, o karma pode chegar a zero.

Obter novos trabalhadores

Avance nas trilhas de pontuação ou no rio e receba mais trabalhadores.

No começo da partida, cada jogador tem 3 trabalhadores ativos à sua disposição.



Durante o desenrolar da partida, o jogador pode obter até 2 trabalhadores a mais. Se avançou o suficiente nas trilhas de pontuação respectivas (riqueza: espaço 20; glória: espaço 15) ou no rio (ponte), o jogador recebe trabalhadores adicionais.

Importante: assim que receber o seu segundo trabalhador inativo (não importa de onde venha, seja das trilhas ou do rio), o jogador pega imediatamente um trabalhador adicional do tabuleiro e retira-o do jogo.



As trilhas de glória e de riqueza, como também o rio, têm cada uma um espaço com um trabalhador inativo por cor de jogador. Os espaços nas trilhas de pontuação com trabalhadores inativos são espaços normais. Quando o seu indicador de riqueza ou indicador de glória parar no espaço correspondente ou cruzá-lo, o jogador pega o trabalhador da sua cor. Com isso, o trabalhador se torna ativo. O trabalhador inativo no rio não tem o seu espaço de rio próprio (a ponte não conta como um espaço de rio). Isso significa que quando o seu barco passar a ponte, o jogador pega o trabalhador da sua cor.

O jogador nunca perde um trabalhador quando o ativou desse modo, mesmo se o seu indicador recuar (o que acontece apenas na trilha de riqueza). O jogador pode colocar um novo trabalhador até na mesma rodada (ronda) em que o conseguiu.

Bônus nas trilhas de pontuação

Alcance o espaço e receba o bônus.

Além dos trabalhadores inativos, as duas trilhas de pontuação têm espaços especiais. Quando alcança ou cruza esses espaços, o jogador obtém imediatamente o bônus correspondente.

A trilha **de glória** tem 3 espaços de bônus:



Espaço 5: o jogador recebe uma melhoria para um tipo de edificação à sua escolha (esta melhoria conta a partir do seu próximo turno).



Espaço 24: o jogador pode aumentar o seu karma por 2 níveis.



Espaço 31: o jogador pode mover o seu barco até o próximo espaço vazio no rio e obter os benefícios correspondentes.

A **trilha de riqueza** tem 4 espaços de bônus:



Espaços 12 e 44: o jogador pode mover o seu barco até o próximo espaço vazio no rio e conseguir os benefícios correspondentes.



Espaços 33 e 55: o jogador pode pegar 2 dados da provisão, jogá-los, e colocá-los na sua estátua de Kali.



Visto que o jogador usa riqueza e pode recuar na trilha de riqueza, há uma ficha especial de bônus da sua cor que indica qual o bônus que vai obter a seguir na trilha de riqueza. Quando alcança ou cruza o espaço 12 pela primeira vez e obtém o bônus, o jogador pega a ficha da sua cor, vira-a, e coloca-a no espaço 33 (o lado do dado virado para cima). Quando o seu indicador de riqueza alcançar ou cruzar o espaço 33, o jogador vira a ficha de volta e coloca-a no 44 (espaço de rio virado para cima), e assim por diante. Depois de cruzar o último espaço de bônus da trilha de riqueza, o jogador retira a ficha da partida.

Atenção: um bônus se aplica apenas à trilha onde está indicado. Se, por exemplo, o seu indicador de riqueza passar um espaço de bônus indicado na trilha de glória contígua, é claro que não obtém o bônus da outra trilha.

FINAIS DE UMA RODADA (RONDA)



Depois de colocar todos os seus trabalhadores ativos e realizar as ações devidas, a rodada (ronda) termina. Se um dos jogadores colocou um trabalhador no Grão Mogol, o jogador pega o elefante de jogador inicial e se torna o jogador inicial da rodada seguinte. Se

ninguém colocou um trabalhador no Grão Mogol, o elefante vai do jogador inicial atual para o jogador à sua esquerda. Os jogadores retiram todos os seus trabalhadores ativos do tabuleiro e os colocam embaixo das suas estátuas de Kali. Depois disso, o jogador inicial começa a nova rodada.

FINAIS DA PARTIDA

Assim que um jogador conseguir fazer com que o seu indicador de glória e o indicador de riqueza se encontrem ou se ultrapassem, o final da partida é acionado. A etapa atual ainda será completada – ex: todos os jogadores que estão entre o jogador que acionou o final da partida e o atual jogador inicial ainda têm uma oportunidade para vencer, e podem colocar um trabalhador a mais (se ainda tiverem um) e realizar a ação apropriada.

Depois disso, os jogadores verificam quem venceu. Se houver dois ou mais jogadores cujos indicadores se ultrapasaram no seu turno final, cada um dos jogadores conta a diferença

de pontos de glória entre o seu indicador de riqueza e o seu indicador de glória. O jogador que tiver o maior número de pontos vence a partida. Em caso de empate, o primeiro jogador a fazer os indicadores se ultrapasarem vence.

(Para estabelecer quem ficou em segundo ou terceiro, conte o número de pontos de glória que ainda estão a separar o seu indicador de glória do seu indicador de riqueza).



Exemplo: o indicador de riqueza de *Rajesh* ultrapassou o seu indicador de glória. O seu indicador de riqueza está agora no espaço 65 da trilha de riqueza e o seu indicador de glória está no espaço 30 da trilha de glória. Então, *Leila* joga o seu último turno. Ela também consegue fazer com que os seus indicadores se ultrapassem. O seu indicador de riqueza termina no espaço 52 da trilha de riqueza e o seu indicador de glória termina no espaço 37 da trilha de glória. Assim, *Rajesh* e *Leila* têm uma diferença de 2 pontos de glória (não importa onde está o indicador de riqueza). Visto que *Rajesh* foi o primeiro a fazer os seus indicadores se ultrapasarem, ele vence.

NOTAS

Para desenvolver a sua província com sucesso e vencer a corrida, o jogador precisa inicialmente de riqueza, dados e trabalhadores. É importante ter a certeza de não ficar sem dados ou riqueza e não ter menos trabalhadores do que os outros jogadores por muito tempo.

Para resumir:

Consiga **trabalhadores** adicionais ao avançar nas duas trilhas de pontuação e no rio.

Produza **riqueza** através dos mercados. Construa as bancas na sua província e use trabalhadores para ativá-las. Além disso, os **bônus** no seu tabuleiro de província, no rio e do rajá no palácio são boas fontes de riqueza.

Tais espaços de bônus também podem dar **dados** adicionais. O palácio oferece oportunidades para obter e trocar dados individuais.

Para cumprir as condições de vitória, o jogador precisa de montar uma rede organizada de estradas dentro da sua província e ganhar o máximo de produções especiais possível. Para fazer isso, usará a ação de construir no tabuleiro de jogo, pela qual pagará em riqueza e dados. Edificações na sua província lhe dão pontos de glória; bancas de mercado lhe dão riqueza.

VERSÃO NAVARATNAS

Jogue com 6 trabalhadores, 8 dados e produções especiais melhoradas

Depois de jogar a versão básica por uma ou várias partidas, pode escolher a versão "Navaratnas" para jogadores avançados ("As Nove Joias", ver p.12, Léxico Mogol → Rajá Man Singh I). Nesta versão, as seguintes modificações se aplicam:

O jogador pode ativar todos os 3 trabalhadores inativos. Por isso, pode jogar com um máximo de 6 trabalhadores.

O jogador usa o verso da sua estátua de Kali e na qual pode armazenar até 8 dados.



O jogador usa o verso do seu tabuleiro de província. As produções especiais estão indicadas na borda do tabuleiro de província, as quais pode conectar com a sua rede de estradas. No entanto, são apenas produções menores. Elas podem ser melhoradas durante o desenrolar da partida.

No começo da partida, misture as fichas de produção castanhas. Cada jogador escolhe aleatoriamente uma, a exhibe e a coloca num dos dois espaços possíveis do seu tabuleiro de província. O jogador decide quais produções especiais que deseja cobrir no tabuleiro.

Quando o jogador conecta as fichas de produção castanhas,

elas lhe dão uma produção especial que depende do progresso que alcançou até agora num campo específico:



1 ponto de glória por cada indicador na sua província que tenha pelo menos 1 banca de mercado.



1 ponto de glória por 3 espaços de rio sobre os quais avançou até ao momento (o espaço inicial não conta).



1 riqueza por edificação na sua província.



2 riquezas por cada ficha de produção que conectou.



2 pontos de glória por cada curva que construiu na sua província.



2 riquezas por melhoria feita até ao momento.



1 ponto de glória por cada trabalhador ativo que tiver.

Agora coloque as fichas de produção castanhas restantes, bem como todas as outras fichas de produção, viradas para cima, sobre as edificações da mesma cor no tabuleiro de jogo. O jogador pode pegá-las durante a partida para melhorar a possível produção especial que pode obter do seu tabuleiro de província.

As fichas de produção brancas, amarelas e vermelhas lhe dão as seguintes produções especiais:



Dados
(1 ou 2 de cores específicas ou à sua escolha)



Riqueza



1 melhoria de edificação



1 movimento de barco
(para o próximo espaço vazio de rio)



Karma (1 ou 2)



Atenção: conte sempre os pontos da peça de província antes de pegar a ficha de produção especial. Não é permitido mover ou cobrir nenhuma das fichas de produção que já foram colocadas na sua província.

Há duas maneiras de obter fichas de produção adicionais durante a partida:

a) Quando o jogador estiver na dançarina.

Cada vez que coloca um trabalhador na dançarina e dá um dado de valor 2, de qualquer cor, o jogador pode pegar 2 dados à sua escolha da provisão e escolher qualquer ficha de produção. O jogador coloca imediatamente essa ficha, virada para cima, num espaço (ainda) vazio da cor correspondente do seu tabuleiro de província. Ao contrário do jogo básico, nesta versão o jogador não ganha a produção imediatamente mas apenas quando conecta a ficha de produção a uma estrada no seu tabuleiro de província.

b) Quando tiver menos trabalhadores ativos do que os outros jogadores.



Se, por exemplo, o jogador tiver um total de 4 trabalhadores ativos, mas, pelo menos um dos outros jogadores já tiver 5 trabalhadores à disposição dele, o jogador obtém 1 ficha de produção na quinta etapa da rodada atual como se fosse o seu turno de colocar um trabalhador, mas não tem mais nenhum. O jogador decide imediatamente em que espaço vazio do seu tabuleiro quer colocar a nova ficha de produção (virada para cima e de cor apropriada).

Se pelo menos um outro jogador tiver 2 trabalhadores a mais do que você, pegue uma outra ficha de produção e a coloque como se fosse a sua vez de colocar um trabalhador, mas não pode colocar nenhum numa segunda vez.

Atenção: O jogador só pode pegar fichas de produção das cores que ainda possuem espaços disponíveis no seu tabuleiro. O jogador também pode recusar pegar uma ficha de produção.

Para Grupos Variados

Quando temos jogadores avançados que jogam com iniciantes, é possível incluir modificações que favorecem os iniciantes.

Neste caso, os jogadores avançados usam o lado Navaratnas  do seu tabuleiro e o verso da estátua de Kali, enquanto que os iniciantes usam o lado básico  do seu tabuleiro e a frente da sua estátua de Kali.

O jogador pode ter até 5 trabalhadores. As fichas de produção amarelas, vermelhas e castanhas ficam na caixa. Joga-se com as regras básicas e usam-se apenas as fichas de produções brancas das quais só obtêm a produção para usarem imediatamente na dançarina (como no jogo básico).



O MÓDULO GANGA

Modifique espaços de rio usando fichas de rio.

Para esta versão, o jogador adiciona 8 fichas de rio à partida. Elas modificam os benefícios do rio. No começo da partida, misture as fichas de rio, viradas para baixo. Jogue um dado, conte os espaços, começando pelo primeiro espaço depois do espaço inicial, compre a primeira ficha aleatoriamente, e coloque-a, virada para cima, no espaço correspondente. Por exemplo, se jogar um "2", coloque a primeira ficha de rio no segundo espaço e, ao fazer isso, substitua o 2 karma indicado.



Jogue novamente o dado, conte os espaços e coloque uma ficha, e assim por diante até que as fichas ou o rio terminem. O espaço final jamais poderá ser coberto por uma ficha de rio. Devolva as restantes fichas de rio à caixa.

As fichas de rio:



Pegue da provisão um número de dados, de qualquer cor, igual ao karma do momento (ex: 3 dados da mesma cor ou de cores diferentes, se o seu karma estiver no nível 3).



Pegue 3 dados, um de cada cor indicada.



Realize a ação de palácio, dependendo do personagem indicado (ver p. 6, "Os aposentados").



Realize uma pontuação de mercado por bens de um tipo. Colete riqueza de até 3 bancas de mercado de um tipo que estão na sua província, sem ter de gastar nenhum dado adicional (ver p. 5, explicação dos mercados).



Avance até 3 espaços vazios no rio e colete os benefícios do espaço em que pára.

BÉXICO MOGOL



Império Mogol (1526 – 1858) – O império Mogol foi um grande império que se estabeleceu na Planície Indo-Gangética, no Norte da Índia. No ápice de seu poder (século XVII), dominava quase toda Índia atual e algumas partes do Afeganistão. Em 1858, a parte remanescente do império foi ocupada pelo inglês e deixou de existir. Uma herança rica de arquitetura, pintura e poesia, formada por artistas persas e indianos conseguiu ser preservada até aos dias de hoje. O império tinha o seu nome em referência aos seus governantes, os Grandes Mogóis.



Grão Mogol – Também chamado de “Mogol” ou “Imperador Mogol”. O nome veio provavelmente para a Europa através dos portugueses, que eram o poder dominante no território do Oceano Índico na época. A palavra Mogol deriva do persa *mughul*, que significa “mongol”, e se refere ao fato de que algum ancestral Mogol se uniu ao clã de Genghis Khan.

O governante Mogol mais proeminente na história foi Akbar, o Grande (reinado: 1556 – 1605). Akbar trouxe prosperidade para o império em questões militares, políticas e económicas. Sob o reinado de Shah Jahan (1627 – 1658), o império Mogol alcançou a sua era de ouro cultural. Foi nessa época que o Taj Mahal, o Forte Vermelho (Déli) e os Jardins de Shalimar em Lahore, foram construídos – todos eles são considerados patrimônios mundiais pela UNESCO (em 1982, 2007, e 1981).

Este jogo lida simbolicamente com a era de Akbar até Shah Jahan.

A seguir temos elementos importantes da era dos Grandes Mogóis ou da Índia atual que são usados no jogo:



Kali – Uma deusa hindu que representa a destruição e a renovação. Seu poder destrutivo, no entanto, tem como alvo, em sua maior parte, demônios e a injustiça do mundo. A crença popular atesta que ela pode cumprir desejos.



Pavão-indiano – Desde 1963, o pavão-indiano é eleito como um dos animais nacionais da Índia (ao lado do tigre-de-bengala e o golfinho-do-ganges). Originalmente, o pavão-indiano veio do subcontinente indiano, onde é considerado um animal sagrado porque avisa da presença de tigres, de climas severos, e mata cobras venenosas, entre outras coisas. Enquanto que os ocidentais associam geralmente o pavão não somente à beleza, mas, também à arrogância e vaidade, os indianos consideram-no um símbolo de realeza e imortalidade. Portanto, estátuas de pavões foram feitas nos tronos dos imperadores Mogóis.



Trono do Pavão – O Trono do Pavão foi um trono decorado com uma quantidade enorme de pérolas, ouro e pedras preciosas (mais de 26 mil), que foi construído por ordem de Shah Jahan e inaugurado em 1635. A sua construção demorou sete anos e custou duas vezes mais do que o Taj Mahal. Ele foi considerado uma extravagância até para um imperador Mogol. Desde que o Forte Vermelho (Déli) foi pilhado no século XVIII, o Trono do Pavão está perdido.



Pilar de Asoca – O brasão da Índia atual mostra o capitel adaptado de um pilar de Asoca, o famoso “Os Quatro Leões de Sarnath”. Foi erguido por volta de 250 a.C., sob o domínio de Asoca, o governante indiano da época, que ergueu vários pilares em pontos estratégicos, como cidades fronteiriças e rotas de comércio, durante o seu reinado. Seus capitéis eram usados para proclamar os seus éditos. Alguns desses pilares, antes numerosos e difundidos, conseguiram ser preservados até aos dias de hoje. Eles são testemunhas silenciosas do finado Grande Império Indiano, cuja herança cultural superou o teste do tempo.



Rajá Man Singh I – Rajá Man Singh I foi um importante comandante das forças armadas imperiais. Como governante de várias províncias, ele promoveu o desenvolvimento agrícola em várias áreas, comissionou a construção de vários palácios, fortes e templos e até foi encarregado de fundar uma cidade. Além disso, Man Singh I conquistou uma reputação muito boa por ser membro dos Navaratnas, “As Nove Jóias” de Akbar, um pequeno grupo de personalidades extraordinárias da corte do imperador Mogol.

CRÉDITOS

© 2017 HUCH!

Autores: Inka e Markus Brand
Ilustração: Dennis Lohausen
3D: Andreas Resch

Design: HUCH!, atelier198
Gerente de Produção: Britta Stöckmann

CRÉDITOS DESTA EDIÇÃO

Edição: David Esbri
Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura
Adaptação gráfica: Ceci RC

Atenção! Não é recomendado para crianças menores de 3 anos, por conter partes pequenas que podem ser engolidas.



2-4



12+



45-75 min

Indicado para maiores de 12 (doze) anos.

DEVIR

Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoreto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

HUCH!

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com