

## Grundregeln:

- Ruhm, Geld, Karma erhalten = Marker vorrücken, verlieren = zurückrücken
- Beim Vorrücken abgebildete Boni nehmen (bei Geld: Bonusmarker weitersetzen)
- 1 Karma einsetzen = 1 Würfel auf gegenüberliegenden Seite drehen

## Spielvorbereitung:

- **Spielplan** wird ausgelegt (Seite entspr. Spielerzahl), bei 3 Spielern mit Abdeckplättchen
- **Ertragsplättchen** verdeckt auslegen (bei Grundspiel nur weiße)
- **Provinzplättchen** in 12 Stapel offen auslegen
- Pro Spieler: 3 **Arbeiter** im Vorrat, 3 auf die Leisten, **Boot** auf den Hafen, **Karma-Marker** auf 1 Karma, **Ruhmesmarker** auf Feld 0, **Geldmarker** auf Feld 3-6 (Startspieler auf 3, in Reihenfolge, jeder 1 mehr), **Aufwertungsmarker** auf Feld 2 aller Gebäude, **Bonusmarker** auf Feld 12 der Geldleiste, 4 verschiedene **Würfel**, dazu
- Grundspiel: **Provinztableau** mit nur grauen Aufwertungen, **Kali** mit 10 Armen
- Fortgeschrittenenspiel: Provinztableau mit bunten Aufwertungen, Kali mit 8 Armen

## Spielablauf:

Spiel verläuft über **Runden** mit Durchgängen. **Pro Durchgang** setzt jeder Spieler **1 Arbeiter** ein:

- **Steinbruch:**
  - **Geld zahlen** und 1+ **Würfel** entsprechend Provinzplättchen **abgeben**
  - **Plättchen** beliebig gedreht mit Weg zum Palast **auf Provinztableau legen**
  - **ggfs. Sonderertrag nehmen**, wenn mit Weg angeschlossen
  - **pro Markt: + Geld** wie aufgedruckt
  - **pro Gebäude: + Ruhm** entsprechend Aufwertungsmarker
- **Markt:**
  - **Sortenmarkt:** Würfel abgeben: **+ Geld für Märkte** ( $\leq$  Würfel) **der Sorte**
  - **Gemischtwaren:** **+ Geld** pro bestem **Markt je Sorte**
- **Palast:**
  - **Vorterrasse: + 2 Geld** und beliebig viele **Würfel neu würfeln**
  - **Terrasse: + 1 Würfel** (Farbe wie angeben)
  - **Balkone:** Würfel abgeben: **+ 2 Würfel** (Farbe wie angeben)
  - **Großmogul:** Würfel mit 1 abgeben: **Startspieler-Elefant** nehmen und **+ 2 Ruhm**
  - **Tänzerin:** Würfel mit 2 abgeben: **+ beliebige 2 Würfel** und **+ 1 Ertragsplättchen** nehmen (im Grundspiel sofort ausführen, sonst auf Provinztableau legen)
  - **Yogi:** Würfel mit 3 abgeben: **+ 1 beliebiger Würfel** und **+ 1 Karma**
  - **Raja Man Singh:** Würfel mit 4 abgeben: **+ 3 Geld, 1 Gebäude aufwerten**
  - **Baumeister:** Würfel mit 5 abgeben: **Plättchen** mit teurerem Plättchen **überbauen**, nur **Differenz zahlen**, alle Wege müssen bestehen bleiben
  - **Portugiese:** Würfel mit 6 abgeben: **Schiff 6 Felder vorrücken**, Bonus
- **Fluss: Geld zahlen, Würfel mit 1-3 abgeben, Schiff Felder** ( $\leq$  Würfel) **vorrücken**, Bonus

## Spielende:

Spiel endet, am Ende des Durchgangs wo sich **Ruhmesmarker und Geldmarker** eines Spielers **treffen**: gelingt es nur einem ist er der Sieger, sonst der mit der größten Differenz