

Rajas of the Ganges: variante singolo giocatore

Autore: Mauro Gibertoni
Rev. 1.0 - 4 Dec 2017

Questo è il regolamento della variante per singolo giocatore di Rajas of the Ganges. In questa modalità giocherete contro un avversario fittizio: l'Automa. Mentre voi giocherete secondo le normali regole del gioco, l'Automa seguirà invece regole più semplici in modo che non dobbiate perdere troppo tempo per capire come muovere le pedine dell'avversario.

Set-up

Preparate un set-up standard per una partita a 2 giocatori, potete utilizzare uno qualunque dei moduli suggeriti dal gioco (Navaratnas e Ganga).

L'Automa non utilizza tutti i componenti, in particolare potete lasciare nella scatola:

- la sua plancia provincia;
- i suoi 5 cubetti;
- la sua statua della dea kali (non dovete nemmeno dare i 4 dadi iniziali all'Automa);
- se state giocando col modulo Navaratnas, scegliete un bonus ricompensa marrone per voi, poi eliminate casualmente due bonus ricompensa per ogni colore.

Mescolate le carte del mazzo automa e riponete il mazzo automa vicino alla plancia di gioco. Il mazzo deve avere le carte col lato azzurro rivolto verso l'alto.

Scegliete casualmente chi sarà il primo giocatore e consegnategli l'elefantino.

Disponete i tasselli provincia in 12 pile formando una griglia 3 x 4.

Caratteristiche dell'Automa

Ad ogni turno di gioco alternerete una vostra azione e un'azione dell'Automa. Quando l'Automa deve muovere, pescate una carta dal mazzo automa ed eseguite l'azione indicata sul lato rosso della carta.

In generale:

- l'Automa piazza i suoi lavoratori sul tabellone, esegue l'azione indicata ma non deve mai spendere dei dadi;

- l'Automa può guadagnare nuovi lavoratori nel corso della partita come un normale giocatore;
- I segnalini del prestigio e della ricchezza dell'Automa vengono spostati solamente una volta per round e precisamente subito dopo che l'Automa ha piazzato il suo ultimo lavoratore.

Descrizione del round

Quando è il turno dell'Automa, pescate una carta dal mazzo ed eseguite l'azione raffigurata sul lato rosso della carta:

- **Costruzione:** piazzate un lavoratore dell'Automa sulla prima posizione libera sulla cava, poi controllate il lato azzurro della carta attualmente in cima al mazzo automa e scartate il tassello provincia evidenziato sulla carta (l'automa non guadagna né prestigio né ricchezza in questa fase).
- **Mercato:** controllate il lato azzurro della carta attualmente in cima al mazzo automa e posizionate un lavoratore dell'Automa sul tipo di mercato indicato dalla carta (l'automa non guadagna ricchezza in questa fase).
- **Fiume:** piazzate un lavoratore dell'Automa sulla prima posizione libera nel porto, poi controllate il lato azzurro della carta attualmente in cima al mazzo automa e fate avanzare la barca di tanti spazi quanti indicati sulla carta (l'automa non guadagna nessun bonus in questa fase).
- **Palazzo:** controllate il lato azzurro della carta attualmente in cima al mazzo automa e posizionate un lavoratore dell'Automa nella stanza del palazzo indicata dalla carta.

Casi speciali:

Se la stanza è la numero 5, scartate anche un tassello provincia come se l'Automa dovesse fare un'azione di costruzione.

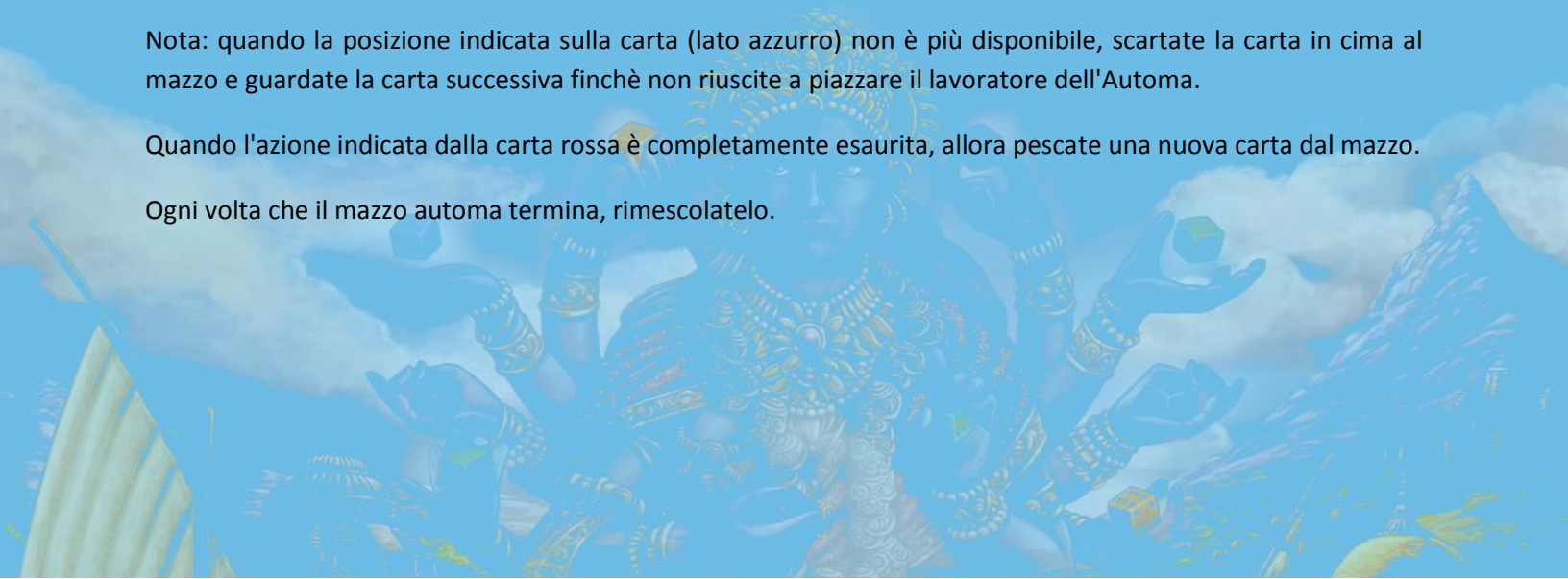
Se la stanza è la numero 6, fate avanzare la barca di 6 posizioni.

- **Balconi:** controllate il lato azzurro della carta attualmente in cima al mazzo automa e posizionate un lavoratore dell'Automa sul balcone in corrispondenza dello spazio azione raffigurato sulla carta.

Nota: quando la posizione indicata sulla carta (lato azzurro) non è più disponibile, scartate la carta in cima al mazzo e guardate la carta successiva finché non riuscite a piazzare il lavoratore dell'Automa.

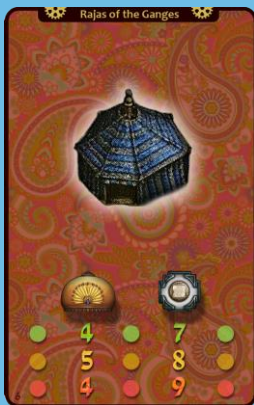
Quando l'azione indicata dalla carta rossa è completamente esaurita, allora pescate una nuova carta dal mazzo.

Ogni volta che il mazzo automa termina, rimescolatelo.



Esempio:

Se pescate questa carta



e questa carta è quella in cima al mazzo automa, significa che l'automa deve piazzare un lavoratore al mercato della seta.



Fine round

Quando l'Automa piazza il suo ultimo lavoratore, dovete assegnarli i punti prestigio e punti ricchezza indicati sul lato rosso dell'ultima carta pescata. Su ogni carta sono presenti i punteggi da assegnare suddivisi per livello di difficoltà della partita: facile (verde), medio (arancione) e difficile (rosso).

Durante la partita l'Automa può guadagnare nuovi lavoratori quando la barca supera il ponte o quando i segnalini fama e ricchezza superano i punti speciali sui relativi tracciati. L'Automa inoltre guadagna gli spostamenti sul fiume che si trovano sui tracciati prestigio e ricchezza, invece ogni altro tipo di bonus viene ignorato.

Se l'Automa guadagna un nuovo lavoratore mentre fate avanzare i suoi marker sui tracciati prestigio e ricchezza, questo nuovo lavoratore sarà disponibile solo dal turno successivo.

Fine della partita

Se voi siete i primi a far incrociare i vostri indicatori, subito dopo pescate un'ultima carta dal mazzo e applicate per l'ultima volta i punti prestigio e ricchezza all'Automa, dopodichè determinate il vincitore secondo le regole standard.

Se è l'Automa a far incrociare per primo gli indicatori, seguite le normali regole, ovvero voi avrete un'ultima mossa da fare solamente nel caso in cui voi siate il secondo giocatore in ordine di turno.

