



- RAJAS OF THE - GANGES

AUTOMA-VARIANTE

VERSION 1.00

Autor: Mauro Gibertoni (bgg:maurogibertoni)
Deutsche Übersetzung: Sören Textor (bgg:muffmolch)
Illustrationen: HUCH! (Hutter Trade GmbH + Co KG)

In dieser inoffiziellen Solovariante zu **RAJAS OF THE GANGES** trittst du gegen einen virtuellen Spieler an, dessen Aktionen du mit Hilfe eines Automa-Kartendecks steuerst. Du selbst spielst dabei nach den Standardregeln. Damit die Aktionen des Automa möglichst wenig Verwaltungsaufwand mit sich bringen, sind diese nicht immer regelkonform.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau erfolgt analog zum regulären 2-Personenspiel.

- Mische das **Automa-Kartendeck** und lege es mit der **blauen** Seite nach oben neben das Spielbrett.
- Bestimme den **Startspieler**.
- Verteile die **Provinzplättchen**  auf 12 Stapel und ordne diese in einem **3 x 4 Raster** an.
- In der **NAVARATNAS**-Variante nimmst du dir **1 braunes** Ertragsplättchen und **entfernst** anschließend je Farbe **2 Plättchen**.

Der Automa benötigt **keine** der folgenden Komponenten:

- Provinztableau
- Aufwertungsmarker
- Karma-Marker
- Kali-Statue (Tableau)
- Würfel

AUTOMA

- Der Automa benötigt zum Einsetzen seiner Arbeiter  **keine** Würfel.
- Der Automa erhält **neue Arbeiter**  auf die gleiche Weise wie du und kann diese bereits im darauffolgenden nächsten Zug einsetzen.
- Du verschiebst den **Ruhmes-**  und den **Geldmarker**  des Automa ausschließlich am Ende einer Runde, nachdem du seinen letzten Arbeiter  ausgespielt hast.
- Vom Automa erworbene **Provinzplättchen**  legst du zurück in die Spielschachtel. Der Automa erhält niemals den abgebildeten Plättchenbonus.
- Von den Boni auf der **Ruhmes-** und **Geldleiste** erhält der Automa nur **zusätzlichen Arbeiter**  sowie **Fortschritte auf dem Fluss**. Alle anderen Belohnungen ignoriert er.

RUNDENABLAUF

Ihr führt eure Aktionen abwechselnd durch. Ist der Automa an der Reihe, ziehst du die oberste Karte seines Kartendecks und führst die auf der **roten** Seite abgebildete Aktion durch:

BAUAKTION



Stelle 1 **Arbeiter** des Automas auf das günstigste Feld des **Steinbruchs**. Entferne das auf der **blauen** Seite der obersten Karte des Automastapels hervorgehobene **Provinzplättchen** aus der Auslage. *(Der Automa bekommt hierfür keine Ruhmespunkte.)*

MARKTAKTION



Stelle 1 **Arbeiter** des Automas auf das auf der **blauen** Seite der obersten Karte des Automastapels angegebene **Marktfeld**. *(Der Automa bekommt hierfür keine Geldpunkte)*

FLUSSAKTION



Stelle 1 **Arbeiter** des Automas auf das günstigste Feld des **Hafens**. Verschiebe sein **Boot** um die auf der **blauen** Seite der obersten Karte des Automastapels angegebene Anzahl an Feldern vorwärts.

(Der Automa erhält keinen Bonus.)

AKTION IM PALAST



Stelle 1 **Arbeiter** des Automas in den auf der **blauen** Seite der obersten Karte des Automastapels angegebenen Raum des **Palastes**.

Sonderfälle:

Beim **Baumeister** (Raum ) entfernst du wie bei zur **BAU-**

AKTION 1 **Provinzplättchen**.

Beim **Portugiesen** (Raum ) bewegst du das **Boot** des Automa um **6** Felder vorwärts.

BALKONAKTION

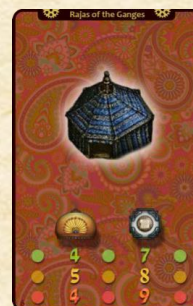


Stelle 1 **Arbeiter** des Automas auf den auf der **blauen** Seite der obersten Karte des Automastapels angegebenen **Balkon**.

Ist das Feld, auf das du den **Arbeiter** des Automas stellen sollst, bereits durch einen anderen Arbeiter blockiert, wirfst du solange die jeweils oberste Karte des Automastapels ab, bis du ein freies Aktionsfeld gefunden hast.

Sobald du die letzte Karte des Automastapels gezogen hast, mischt du die abgeworfenen Karten zu einem neuen Automastapel.

Beispiel:



gezogene Karte



oberste Karte des Automastapels

Hier stellst du 1 **Arbeiter** des Automas auf den **Seidenmarkt**.

RUNDENENDE



Sobald du den letzten **Arbeiter** des Automas eingesetzt hast, bekommt der Automa entsprechend der **roten**

Seite der gezogenen Automakarte **Geld-** und **Ruhmespunkte** entsprechend des gewählten Schwierigkeitsgerads:

- leicht (**grün**)
- normal (**orange**)
- schwer(**rot**)

SPIELENDE

Erfüllst du als erster die Spielendebedingung, ziehst du noch 1 Automakarte und führst die darauf angegebenen Fortschritte auf der Ruhmes- bzw. Geldleiste für den Automa durch.

Erfüllt der Automa als erster die Spielendebedingung, was erst nach dem Einsetzen seines letzten Arbeiters der Fall sein kann, darfst du noch deinen letzten Arbeiter einsetzen.

Der Sieger wird anschließend nach den Standardregeln ermittelt.

Die englische Originalversion dieser Solovariante (Version 1.0) findest du unter:
<https://boardgamegeek.com/filepage/156525/automa-variant>

