

# — RAJAS OF THE — GANGES

## SOLO-VARIANTE VERSION 1.10

Autor: Dennis Beck (bgg:[Joellenbecker](#))  
Deutsche Übersetzung: Sören Textor (bgg:[muffmolch](#))  
Illustrationen: HUCH! (Hutter Trade GmbH + Co KG)

Du trittst in dieser inoffiziellen Solovariante gegen einen oder auch mehrere virtuelle Gegner an, die sich ähnlich wie menschliche Kontrahenten verhalten: so schnell wie möglich die Siegbedingungen erfüllen und dabei nicht allzu berechenbar zu sein.

### VORBEREITUNG

Das einzige, was du für diese Solovariante von benötigst, ist **1 D6-Würfel** (zum Glück liegen dem Spiel genug davon bei).

Vor dem Spielaufbau wählst du die gewünschte Variante aus der Spielanleitung. Die Solovariante kannst du mit jeder beliebigen Kombination aus Standardregeln, **NAVABATNAS**-Variante und **GANGA**-Moduls spielen.

Anschließend wählst du die gewünschte Anzahl an Spielern aus und platzierst den Spielplan mit der zur Spielerzahl korrespondierenden Seite nach oben auf dem Tisch. Für ein 3-Spielerspiel (also ein Solospiel gegen 2 virtuelle Spieler), deckst du wie gewohnt die markierten Felder mit den Abdeckplättchen zu.

Für dich gelten in dieser Variante die Standardregeln.

### SPIELAUFBAU

Wie im regulären Spiel, legst du für die gewählte Variante den Spielplan sowie die Provinzplättchen  auf den Tisch. Außerdem nimmst du dir das benötigte Spielmaterial sowie den Elefanten. Du bist beginnst das Spiel **immer** als Startspieler.

Einen **virtuellen Spieler** bereitest du folgendermaßen vor:

- Lege **3** seiner **Arbeiter**  auf die entsprechenden Bonusfelder der **Zähleisten** und auf den **Fluss**.
- Die übrigen **3 Arbeiter**  stehen dem virtuellen Spieler von Anfang an zur Verfügung.
- Stelle das **Boot**  auf das **Startfeld des Flusses**.
- Lege auf jede Schriftrolle **Gebäudeentwicklung** je **1 Aufwertungsmarker** in die linke Spalte (Wert 2).

- Stelle **1 Ruhmesmarker**  auf **Feld 0 der Ruhmesleiste**.
- Stelle **1 Geldmarker**  auf **Feld 4 der Geldleiste** (Standardposition für den 2. Spieler in Spielerreihenfolge. Der 3. und 4. Spieler starten mit 5 bzw. 6 Geldeinheiten).
- Lege jeweils **1 Würfel mit dem Wert**  **in jeder Farbe** neben seine verfügbaren Arbeiter.

Unterschiede beim Spielaufbau zwischen dem virtuellen und dem menschlichen Spieler:

- Der virtuelle Spieler erhält kein Provinztableau
- Der virtuelle Spieler erhält keine Kali-Statue.
- Der virtuelle Spieler erhält keinen Karma-Marker.
- Der virtuelle Spieler erhält keinen Bonusmarker.
- Seine Würfel werden **niemals** gewürfelt

### ENDE DES SPIELS

Nach dem Spielaufbau erfolgt das Spiel analog zum Mehrspielerspiel. Jeder Spieler führt abwechselnd seine Aktionen durch. Ist ein virtueller Spieler an der Reihe, so setzt dieser ebenfalls 1 Arbeiter  ein und führt die daraus resultierenden Aktionen durch, genau wie du.

Die Aktion, die der virtuelle Spieler ausführt, bestimmst du mit Hilfe eines **D6-Würfelwurfs**.

Hat ein virtueller Spieler keinen verfügbaren Arbeiter mehr, so passt er.

Sobald 1 Spieler die Endbedingung auslöst, es ihm also gelingt, dass sich seine Ruhmes- und Geldmarker einander begegnen oder aneinander vorbeiziehen, endet das Spiel regulär, indem ihr den aktuellen Durchgang zu Ende spielt und du anschließend gemäß der Standardregeln den Gewinner ermittelst.

## BEISTUNGSVERGLEICH

Mache folgendes, um mehrere deiner Spielergebnisse vergleichen zu können:

Zähle bei Spielende immer die absolvierten Spielrunden, um ein Ergebnis zu erhalten, wie bspw. *Spielende mit dem 3. Arbeiter in der 7. Runde.*

Um die Runden mitzuzählen kannst du 1 Würfel verwenden und diesen beginnend bei 1 jedes Mal um den Wert 1 erhöhen, wenn du deine Arbeiter vom Spielplan zurückholst. Bei Spielen mit mehr als 6 Runden, verwendest du einfach 1 weiteren Würfel.

## SCHWIERIGKEITSGRAD ERHÖHEN

Um den **Schwierigkeitsgrad** zu erhöhen, kannst du die Gewinnwahrscheinlichkeit der virtuellen Gegner erhöhen, indem du ein **Handicap** auswählst (bspw. 5). Beim Spielaufbau setzt du dann die **Ruhmesmarker**  der virtuellen Spieler um den gewählten Handicap-Wert an Feldern auf der Ruhmesleiste nach vorne (bei einem von Handicap 5 also um 5

Felder). Den **Geldmarker**  schiebst du anschließend um den doppelten Handicap-Wert auf der Geldleiste vorwärts (bei einem Handicap von 5 also um 10 Felder).

Der jeweilige Gegner erhält hierbei wie üblich die Boni der jeweiligen Leiste (Boni der Ruhmesleiste und auf der Geldleiste die zusätzliche Bewegungspunkte auf dem Fluss).

## VIRTUELLE SPIELER - ALLGEMEINE REGELN

Um die Verwaltung des virtuellen Spielers zu erleichtern, gelten folgende Vereinfachungen:

- Der virtuelle Spieler hat **kein Würfellimit** und besitzt deshalb auch keine Kali-Statue.
- Die Würfel des virtuellen Spielers **haben automatisch immer den benötigten Würfelwert** für die auszuführende Aktion. Der Wert kann also jederzeit verändert werden.
- Da die Würfel stets den korrekten Wert besitzen, muss ein virtueller Spieler auch **niemals Karma-Punkte ausgeben** und benötigt somit auch keinen Karma-Marker. Für den Fall, dass mit Hilfe von Karma-Punkten bestimmt werden soll, wie viel Bonus ein virtueller Gegner

erhält, so rechnest du immer mit 3 Karma-Punkten (er erhält also auf den entsprechenden Flussfeldern 3 Würfel).

- Erhält der virtuelle Spieler Karma-Punkte, so erhält er stattdessen die gleiche Anzahl in Form von Geldpunkten.
- Der **Geldmarker**  **des virtuellen Spielers wird niemals zurückgesetzt**. Er muss niemals für die Verwendung der Aktionsfelder bezahlen. Deshalb benötigt er auch **keinen** Bonusmarker. Dennoch erhält er sämtliche Boni der Felder, die sein Geldmarker auf der Geldleiste passiert.

- Der virtuelle Spieler besitzt **kein Provinztableau** und erhält somit auch keine Erträge für das Verbinden eines Ertragsfeldes mit seiner Residenz. Stattdessen sammelt er seine erworbenen Provinzplättchen  in willkürlicher Reihenfolge.
- Kauft der virtuelle Spieler 1 Provinzplättchen , so **erhält** er ganz normal **Ruhm**  für das Platzieren von Plättchen mit einem Gebäude **und Geld**  für das Auslegen eines Plättchens mit einem Markt.

Bei der Ermittlung der Ruhmespunkte ist auch beim virtuellen Spieler der Aufwertungsmarker  des entsprechenden Gebäudes zu berücksichtigen.

- **Märkte**  **sammelt** der virtuelle Spieler genau wie du. Deren Effekt tritt ein, wenn die Markt-Aktion genutzt wird. Lediglich das Auslegen der Plättchen  auf dem Provinztableau entfällt.

## ZUG DES VIRTUELLEN GEGNERS

### HAUPTBEREICHS-AUSWAHL AUF DEM SPIELPLAN

Die Aktion, die der virtuelle Spieler ausführt, bestimmst du durch den Wurf eines D6-Würfels. Auf dem Spielplan befinden sich **6 Hauptbereiche**:



- **GEMÄCHER**  
Oberer Bereich des Palastes, in dem sich die 6 Mogule befinden.
- **STEINBRUCH**  
Bereich, in dem ihr die Provinzplättchen  kauft.
- **MARKTPLATZ**  
Bereich, in dem ihr Geld  für die gebauten Märkte erhält.
- **HAFEN**  
Bereich, in dem ihr mit eurem **Boot**  den Ganges hinauffahrt.

#### **BALKONE**

Bereich, in dem ihr **1 Würfel in 2 Würfel** einer bestimmten Farbe eintauscht.

#### **TERRASSE**

Bereich, in dem ihr euch **1 Würfel** in einer bestimmten Farbe nehmt.

Wirf den D6-Würfel und überprüfe, ob es sich bei dem Ergebnis um einen **gültigen** Bereich handelt, also ob du in dem zugehörigen Hauptbereich 1 Arbeiter  des virtuellen Spielers platzieren kannst. **Sollte dies nicht der Fall sein, würfle solange erneut, bis ein gültiges Ergebnis vorliegt.** Dies machst du auch für die übrigen Schritte, sobald du ein ungültiges Ergebnis würfelst.

#### Ungültige Hauptbereiche:

- Ein Hauptbereich **ohne freien Arbeiterplatz** kann nicht gewählt werden und ist somit ungültig.
- Der virtuelle Spieler muss wieder jeder Spieler zum Verwenden von Aktionen Würfel abgeben. Besitzt der virtuelle Spieler keine Würfel mehr, würfelt aber einen Hauptbereich, in dem er Würfel ausgegeben muss, ist dieser Hauptbereich für ihn ungültig (siehe nächstes Kapitel).
- **DER STEINBRUCH**  ist ungültig, wenn der virtuelle Spieler keines der verfügbaren Provinzplättchen  kaufen kann. Da alle seine Würfel den Wert  besitzen, ist dies nur der Fall, wenn er gar keine Würfel mehr besitzt oder einige der Plättchenstapel bereits aufgebraucht wurden.

- **DER MARKTPLATZ**  ist ungültig, wenn der virtuelle Spieler keinen Markt auf dem von ihm gekauften Provinzplättchen  hat. Der Bereich ist auch ungültig, wenn er einen Würfel abgeben müsste (weil alle unteren Felder bereits belegt sind) und er keine Würfel mehr hat.
- **DER HAFEN**  ist ungültig, wenn das Boot  des virtuellen Spielers bereits das Ende des Ganges erreicht hat.

Die nachfolgende Regel verhindert, dass der virtuelle Spieler zu viele Würfel sammelt, sich eher wie ein menschlicher Spieler verhält.

**DIE BALKONE**  und **DIE TERRASSE**  sind ungültig, wenn der virtuelle Spieler bereits **5 oder mehr Würfel** besitzt. In diesem Fall (es wurde also eine  oder  bei der Auswahl des Hauptbereichs gewürfelt und der virtuelle Spieler besitzt mindestens 5 Würfel) wählt der virtuelle Spieler stattdessen den **STEINBRUCH** als Hauptbereich (so als ob der Wurf eine  gewesen wäre) und erwirbt dort für einen oder mehrere seiner Würfel Provinzplättchen .

## AUSWAHL DER AUSZUFÜHRENDEN AKTION IN EINEM HAUPTBEREICH

Der erste Wurf des D6-Würfels bestimmt den **zu wählenden Hauptbereich**. Je nach Bereich wählst du jetzt die **auszuführende Aktion** aus. Hierzu nimmst du oftmals erneut den D6-Würfels zu Hilfe. Zudem musst du entschieden, welche Würfelfarbe verwendet bzw. welches Provinzplättchen  der virtuelle Spieler bekommt. Nach der Auswahl der auszuführenden Aktion, stellst du den Arbeiter  des virtuellen Spielers auf das entsprechende Aktionsfeld.

Beim **STEINBRUCH**  oder beim **HAFEN**  verwendet der virtuelle Spieler immer das Aktionsfeld mit den **niedrigsten Geldkosten**, die er jedoch **nicht** bezahlen muss.

### GEMÄCHER

Zur Bestimmung des zu verwendenden Aktionsfelds wird 1 D6-Würfel solange erneut gewürfelt, bis du 1 freies, gültiges Feld ermittelt hast. Den Arbeiter  des virtuellen Spielers stellst du anschließend auf dieses Feld. Um die Kosten zu bezahlen, gibt der virtuelle Spieler 1 seiner Würfel ab (siehe *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*).

Anschließend führt der virtuelle Spieler die gewürfelte Aktion durch:

-  Der virtuelle Spieler erhält **2 Ruhmespunkte**  und ist der **neue Startspieler**.
-  Der virtuelle Spieler erhält **2 Würfel** (Farbe: → *Abschnitt Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*) und ein **weißes Ertragsplättchen**, dessen Bonus er sofort erhält.
-  Der virtuelle Spieler bekommt anstelle von **2 Karmapunkten** **2 Geldpunkte**  sowie **1**

**Würfel** (Farbe: → *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*).

-  Der virtuelle Spieler führt eine **Aufwertung** durch (→ *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*) und erhält **3 Geldpunkte** .
-  Nur gültig, wenn der virtuelle Spieler mindestens ein Provinzplättchen  **ohne Markt**  besitzt. Der virtuelle Spieler ersetzt eines seiner Provinzplättchen  (siehe *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*).
-  Nur gültig, wenn sich das Boot  des virtuellen Spielers noch mindestens 6 Felder weiter auf dem Fluss bewegen kann. Der virtuelle Spieler fährt mit seinem Boot  weiter und erhält den entsprechenden Bonus.

### STEINBRUCH

Der virtuelle Spieler platziert seinen Arbeiter auf dem **Aktionsfeld mit den niedrigsten Geldkosten**, bezahlt dafür aber **kein Geld** . Dann entscheidet er sich für das zu kaufende Provinzplättchen  (siehe *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*), gibt die entsprechenden **Würfel** ab und nimmt sich das **Provinzplättchen** . Er erhält sofort die **Ruhmespunkte**  für die darauf befindlichen Gebäude (unter Berücksichtigung der zugehörigen Aufwertungsleiste) und die entsprechenden **Geldpunkte**  für die Märkte .

## MARKTPLATZ

Der virtuelle Spieler platziert seinen Arbeiter  auf dem verfügbaren Aktionsfeld, das keinen Würfel erfordert und das Geld für verschiedene Märkte gewährt. Steht kein derartiges Feld zur Verfügung, wählt er das nächst freie Aktionsfeld, das ihm das meiste Geld einbringt. Nach der Wahl des Aktionsfeldes, setzt er seinen Arbeiter  darauf, ermittelt welchen Würfel er abgeben muss (siehe *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*) und sammelt anschließend das Geld  ein.

## HAFEN

Der virtuelle Spieler platziert seinen Arbeiter  auf dem verfügbaren Aktionsfeld mit den niedrigsten Geldkosten, bezahlt dafür aber kein Geld . Die Anzahl der Felder, um die das Boot  weiterfahren soll, bestimmst du mit einem weiteren D6-Würfelwurf:

 +  1 Feld.

 +  2 Felder

 +  3 Felder

Der virtuelle Spieler bestimmt, welchen Würfel er abgeben muss (siehe *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*), setzt anschließend sein Boot  um die zuvor ermittelte Anzahl an Feldern nach vorne und erhält dann den Bonus des Flussfeldes.

## BALKONE

Der virtuelle Spieler bestimmt, welchen Würfel er abgeben muss (siehe *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*), platziert einen seiner Arbeiter  und nimmt sich die Würfel in der anderen Farbe.

## TERRASSE

Falls das Wurfwiederholungsfeld noch verfügbar ist, entscheidest du mit Hilfe eines erneuten D6-Würfelwurfs, ob der virtuelle Spieler 1 Würfel oder 2 Geldpunkte  erhält:

 -  Der virtuelle Spieler entscheidet, sich für die Farbe eines Würfelfeldes (→ *Entscheidungsregeln des virtuellen Spielers*), platziert dort 1 seiner Arbeiter  und nimmt sich den Würfel in der gewählten Farbe.

 Der virtuelle Spieler nimmt sich das Geld , würfelt aber nicht erneut.

## ENTSCHEIDUNGSREGELN DES VIRTUELLEN SPIELERS

Manchmal muss der virtuelle Spieler entscheiden, welche Würfel er nehmen oder abgeben soll. Da es bei diesem Spiel hauptsächlich darum geht, Provinzplättchen  zu erwerben und die meisten Plättchen mit 2 gleichfarbigen Würfeln bezahlt werden, **versucht der virtuelle Spieler möglichst immer zwei Würfel je Farbe zu sammeln**. Diese Grundregel führt zu nachfolgenden Verhaltensregeln.

Wann immer eine Entscheidung **nicht eindeutig** getroffen werden kann, entscheidet sich der virtuelle Spieler **zufällig**.

### A Priorität bei der Wahl der Würfelfarbe beim Würfelwerb

1. Farbe, in der er bereits **genau 1 Würfel** besitzt.
2. Farbe, in der er aktuell **keinen Würfel** besitzt.
3. Farbe, in der er die **wenigsten Würfel** besitzt.

#### Beispiel 1:

Der virtuelle Spieler hat bereits 1 **grünen** und 1 **lila** Würfel und erhält jetzt einen zusätzlichen. Aufgrund **Priorität Nr. 1** entscheidet er sich für **grün** oder **lila** und nicht für **blau** oder **orange**. Die endgültige Wahl zwischen **lila** und **grün** kann nun bspw. mit Hilfe eines Würfels erfolgen.

#### Beispiel 2:

Der virtuelle Spieler hat 3 **grüne**, 2 **blaue** und 2 **orangeFarbene** Würfel. **Priorität Nr. 1** lässt sich hier nicht anwenden. Gemäß **Priorität Nr. 2** entscheidet er sich für den **lila** Würfel.

#### Beispiel 3:

Der virtuelle Spieler hat 3 **grüne**, 2 **blaue**, 2 **orangeFarbene** und 4 **lila** Würfel. Hier kommt **Priorität 3** zum Einsatz und letztendlich entscheidet der Zufall zwischen **blau** und **orange**.

### B Priorität bei der Wahl der Würfelfarbe bei der Würfelabgabe (nicht beim Kauf von Provinzplättchen )

1. Farbe, in der er **3 oder mehr Würfel** besitzt.
2. Farbe, in der er **genau 1 Würfel** besitzt.
3. Farbe, in der er **genau 2 Würfel** besitzt.



**G** Prioritäten für die Wahl des Gebäudetyps bei der Durchführung einer Aufwertung (der virtuelle Spieler versucht immer, zunächst den maximalen Wert zu erreichen)

1. **Gebäudeleiste**, auf der sich sein **Marker auf 3** befindet.
2. **Gebäudeleiste**, auf der sich sein **Marker auf 2** befindet.

**D** Kauf von Provinzplättchen

1. Würfel in der **Farbe** von denen er **die meisten** hat.
2. Wenn möglich, bezahlt er **mit 2 Würfeln in dieser Farbe**.
3. Er wählt in der Preisspanne der soeben ermittelten Farbe zufällig ein Provinzplättchen .

Beim Kauf eines Provinzplättchens mit der Steinbruchaktion, versucht der virtuelle Spieler ein Paar gleichfarbiger Würfel auszugeben, um eine Provinzplättchen im Wert zwischen 7 und 10 zu erwerben.

**B** Beim Ersetzen eines Provinzplättchens mit der **Baumeisteraktion** (**GEMÄCHERN**, Mogul ), versucht der virtuelle Spieler, genau **1 weiteren Würfel** auszugeben:

1. Er wählt die **Würfelfarbe** gemäß → *Priorität bei der Wahl der Würfelfarbe bei Würfelabgabe*.
2. Als **zu ersetzendes Provinzplättchen** wählt er das teuerste **Provinzplättchen** ohne **Markt** .
3. Er wählt in der Preisspanne der soeben ermittelten Farbe zufällig ein Provinzplättchen .

Die englische Originalversion dieser Solovariante (Version 1.1) findest du unter:  
<https://boardgamegeek.com/filepage/156651/rajas-ganges-solo-version>





