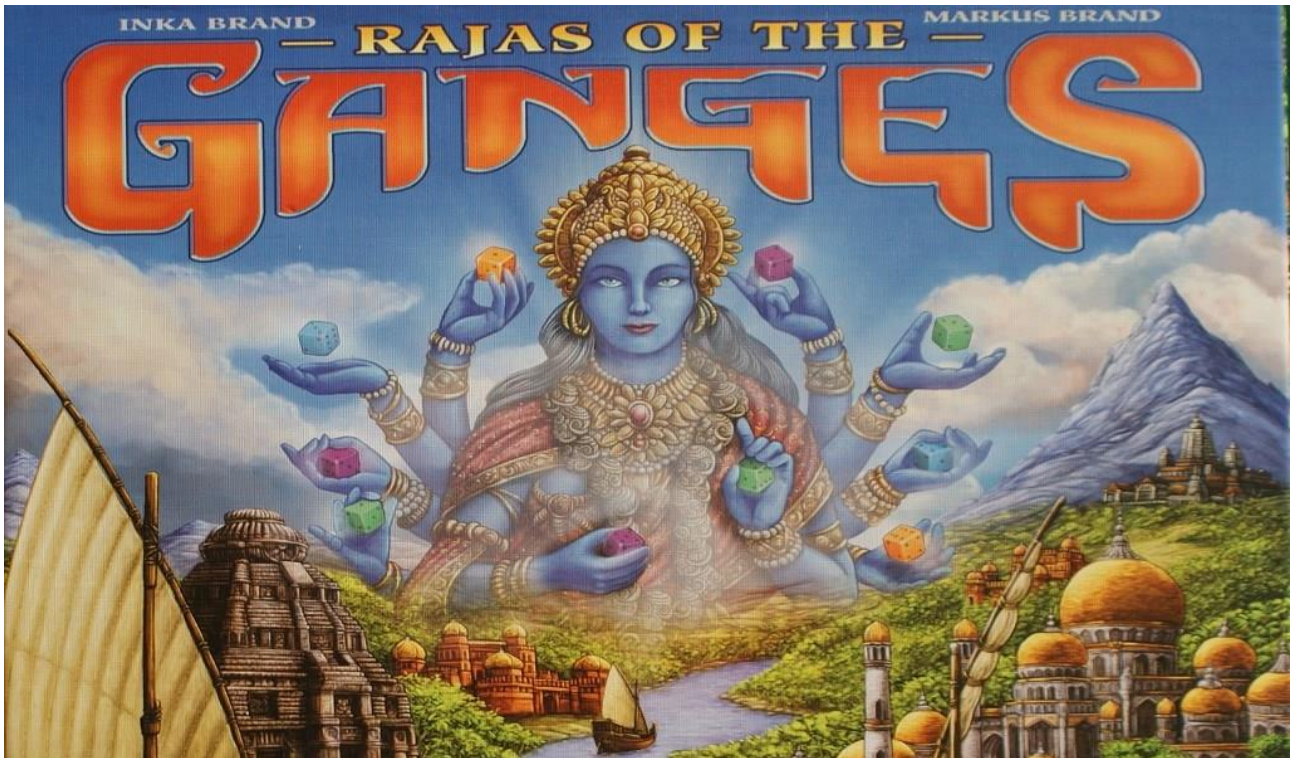


## RAJAS OF THE GANGES

### Fare fortuna ingraziandosi la Dea Kali



### Introduzione

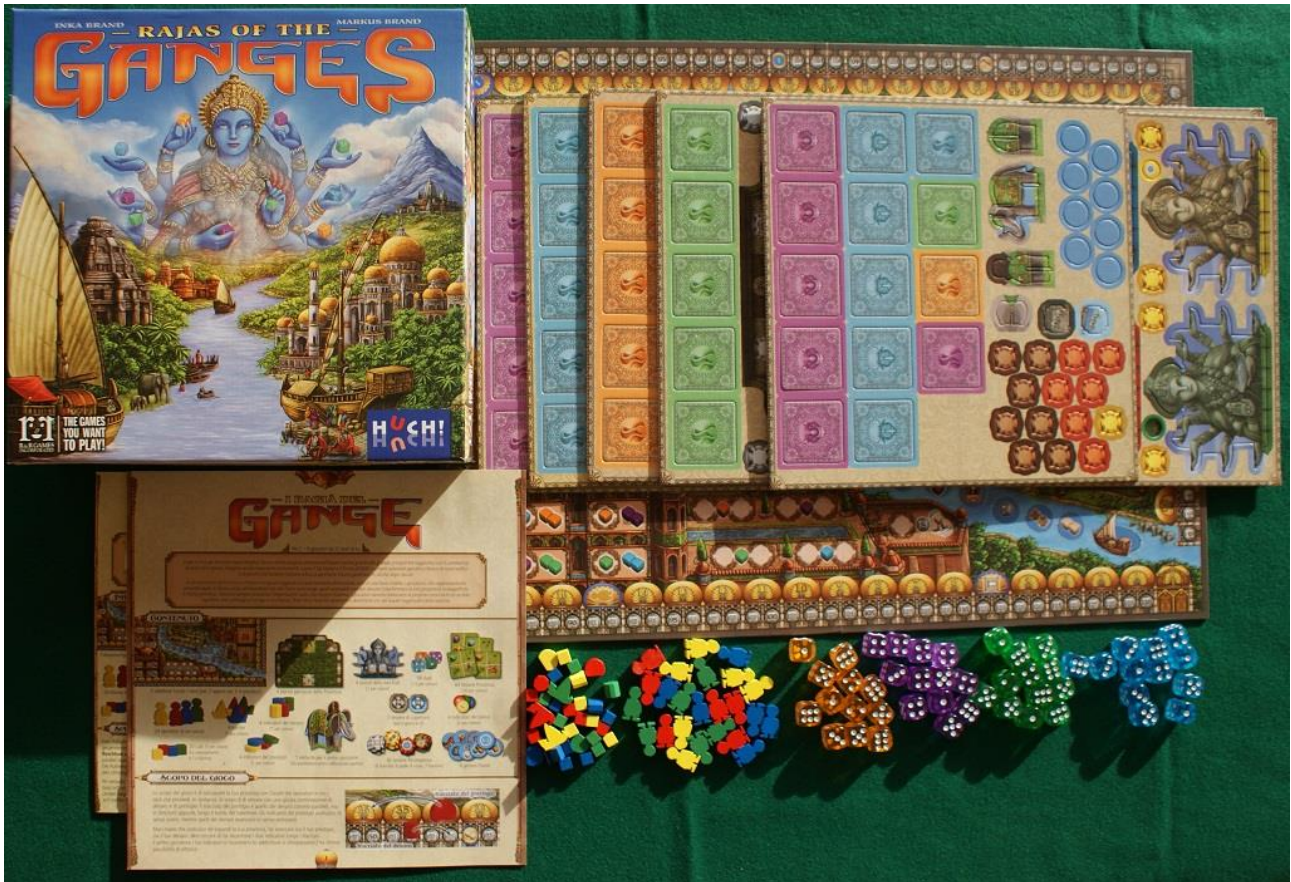
Oggi vi parliamo di i Rajas of the Ganges i cui autori, Inka e Markus Brand, a nostro avviso detengono il simbolico titolo di “emergenti dell’ultimo lustro”.

Nel nostro “Mondo Piccolo” dei giochi da tavolo si sono recentemente segnalati con il loro EXIT che ha vinto il Kennerspiel des Jahres, bissando il successo del 2012 (Village).

Dai giochi per bambini a quelli per esperti: la coppia risulta dinamica, eclettica e prolifica, viste le decine di titoli pubblicati.

Ad Essen 2017 hanno presentato anche Rajas of the Ganges, oggetto di questa recensione: il menu comprende un primo piatto a base di “[piazzamento lavoratori](#)”, a cui seguirà un soufflè di “[dadi](#)” alla Kalì, e come dessert un “[piazzamento tessere](#)” alla [Carcassonne](#).

Usciremo soddisfatti da questo ristorante?



I componenti.

## Unboxing

Per la realizzazione di Rajas of the Ganges sono stati fatti grandi sforzi sulla componentistica ed il risultato è un prodotto impeccabile, a partire dai disegni di Dennis Lohausen (davvero un grande artista in questo campo). Il tabellone (stampato su entrambe le facce per distinguere il gioco in 2 da quello in 3-4) è un ottimo esempio di come si possa creare qualcosa di piacevole da guardare pur mantenendo la perfetta funzionalità, cosa che per un “piazamento lavoratori” è di grande importanza. Anche le quattro plance dei giocatori sono stampate su entrambi i lati: il lato “A” è per il gioco standard, mentre il lato “B” si usa per l’avanzato.

Per raccogliere i dadi si usa una statua della dea Kalì molto realistica (da defustellare) e, guarda caso, stampata anch’essa su entrambi i lati per contenere 8 (gioco avanzato) o 10 dadi. I 36 segnalini che rappresentano i lavoratori, la barca ed i segnapunti sono di legno colorato: Le 64 tessere “territorio” sono di grande formato (43x43 mm) e di cartone robusto. I 48 dadi (in quattro colori diversi) sono stati realizzati in plastica trasparente, molto belli anche se... il colore blu ed il verde, soprattutto se posati sul tabellone, tendono un po’ a confondersi.



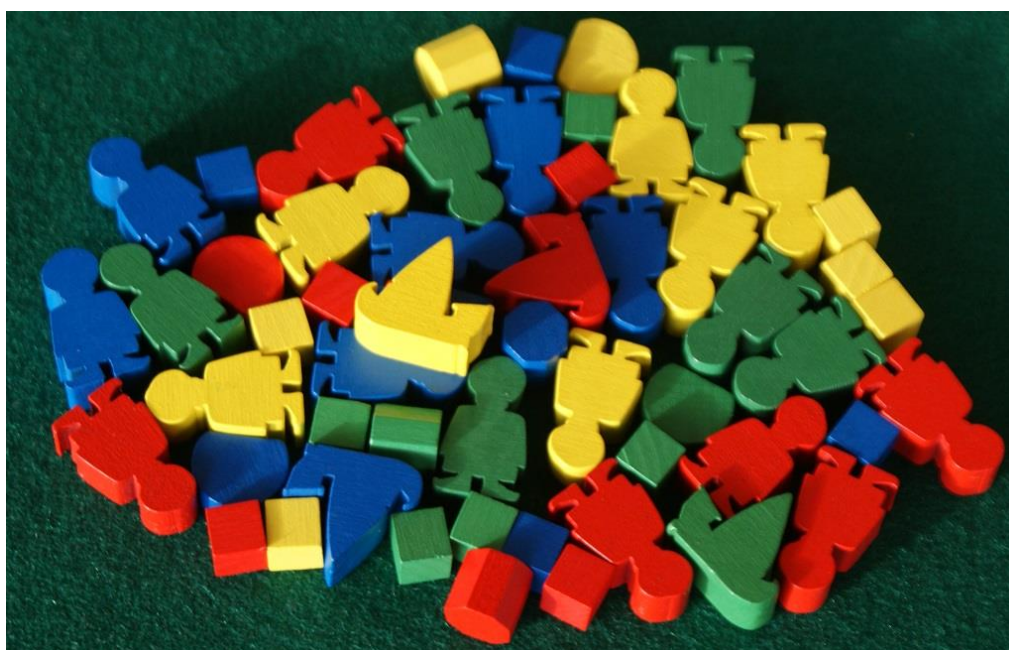
I dadi: sono tanti ma non temete! L'influenza dell'Alea è (quasi!) sotto controllo.

Per finire ci sono altre tessere e segnalini di cartone che esamineremo nel corso della recensione, ma vorrei sottolineare l'elefante in miniatura che indica il Primo Giocatore e che deve essere montato utilizzando 4 diversi pezzi di cartone da de-fustellare.

Per quanto riguarda i materiali dunque niente da dire: crediamo sia stato fatto un ottimo lavoro, compresa anche l'edizione italiana del manuale.

### **Preparazione (Set-Up)**

Dopo aver messo il tabellone di **Rajas of the Ganges** al centro del tavolo e distribuito a tutti i partecipanti una plancia personale e la dotazione di segnalini di legno colorato si può procedere con il set-up.



I segnalini per i giocatori.

Quattro dei cubetti colorati sono piazzati nei palazzi da costruire mentre l'ultimo viene messo sul livello "1" della tabella del "Karma". La barca viene posata all'inizio del fiume Gange, l'indicatore di prestigio sulla casella "0" della relativa pista e quelli del denaro nelle caselle 4-5-6-7 (in ordine di gioco, dal primo all'ultimo).

Ogni giocatore all'inizio riceve 3 lavoratori: gli altri 3 sono piazzati sul tabellone, lungo il percorso del denaro, quello de prestigio ed il fiume e potranno essere utilizzati, fino ad un massimo di 5, una volta che quelle caselle saranno state raggiunte dai rispettivi segnalini

Le tessere "territorio" sono divise per tipo: ci sono infatti quattro colori (giallo, rosa, verde e azzurro) e tre simboli (cobra, mucca sacra e tigre), quindi avremo 12 diverse pile a faccia scoperta in modo da mostrare strade, mercati ed edifici stampati sopra di essi.

Ogni giocatore prende quattro dadi (uno per colore) e li lancia, mettendoli poi, con il risultato ottenuto, sulle braccia della dea Kali nella propria postazione.

Sul tabellone vengono infine posati i gettoni "ricompensa" (solo quelli bianchi nel gioco base, tutti e quattro i colori in quello avanzato) proprio sopra al tempio.

Tutto è pronto finalmente e la partita può iniziare.

## **Il gioco**

Al proprio turno si deve eseguire sempre la stessa sequenza:

- piazzare un lavoratore in una delle apposite aree del tabellone,
- pagare eventualmente il costo in denaro (facendo calare l'apposito segnalini sulla pista) e/o in dadi (rimettendo nella riserva generale quelli utilizzati)
- eseguire l'azione.



La cava ed il Mercato.

La prima area che si utilizzerà a fondo, almeno inizialmente, è la “CAVA”: mettendo qui un lavoratore e pagando 0-4 monete sarà possibile acquistare una tessera “territorio” da piazzare poi sulla propria plancia personale. Come si può vedere dall’immagine sottostante il prezzo di ogni tessera è dato da un certo valore di “punti dado”: per esempio la prima tessera a sinistra nella foto costa 6 punti di dado viola che possono essere pagati con uno o più dadi di quel colore. Una volta acquistata, la tessera deve essere piazzata sulla griglia della plancia personale facendo bene attenzione che esista sempre una strada (o una combinazione di strade) che porti al palazzo.



Alcune tessere “territorio”.

Da notare che dopo aver “posato” una nuova tessera il giocatore incassa subito il relativo bonus: 2-4 punti prestigio se sulla tessera sono indicati dei palazzi (in base alla posizione dei marcatori sulle caselle dei palazzi) e “X” monete (la quantità è stampata direttamente sulla tessera) se si tratta di mercati per seta, spezie o tea.

La seconda area è la “PIAZZA DEL MERCATO”, posizionata esattamente sotto alla cava (la vedete sempre nella foto 4) dove sarà possibile decidere se incassare monete da:

- a. tre diversi tipi di mercato già presenti sulla plancia personale (scegliendo possibilmente i valori più alti di ogni tipo)
- b. “X” mercati dello stesso tipo, dove la X corrisponde al numero che appare su un dado da prelevare dalla dea Kali e pagare per questo scopo. Così, ad esempio, con un “5” sarà possibile scegliere 5 mercati uguali (seta oppure tea oppure spezie) incassando la somma dei numeri che appare su di essi.



Il Porto.

La terza area è quella del “PORTO”: qui per un costo di 0-2 monete è possibile far navigare la propria barca lungo il Gange di 1-2-3 spazi, scartando però un dado del valore di 1-2-3. Se ci sono già altre barche lungo il percorso la loro casella viene saltata senza essere conteggiata: il giocatore incassa il bonus della casella di arrivo (dadi extra, denaro, azioni speciali, punti prestigio, avanzamento nei palazzi o nel Karma, ecc.). Se la barca passa oltre la 17° casella (il ponte) il giocatore prende un lavoratore extra.

L’area più grande e quindi più ricca di possibilità di Rajas of the Ganges è quella del palazzo del Gran Mogol, diviso in quattro diverse zone: innanzitutto c’è il “belvedere”, affacciato direttamente sul Gange, dove c’è però spazio per un solo lavoratore, il quale non spenderà nulla e riceverà due monete e la possibilità di rilanciare tutti i dadi della sua statua di Kali. Subito dopo si attraversa il giardino, il quale contiene ben otto postazioni, tutte gratuite, che assegnano un dado colorato.



Il Palazzo del Gran Mogol: in basso a destra il belvedere e, alla sua sinistra, i giardini con due caselle per colore. Ancora più a sinistra vediamo distintamente l'atrio, con quattro postazioni, sormontato dalle stanze.

Si entra quindi nell'atrio, dove abbiamo a disposizione 4 postazioni: qui, pagando un dado, se ne ricevono due di un altro colore.

Ed eccoci infine nel cuore del palazzo, con sei stanze abitate dai nobili e dai cortigiani: ognuna di esse può essere occupata da un solo lavoratore ed il costo è di un dado da rimettere nella riserva generale, ma attenzione perché il giocatore può occupare solo stanze il cui numero corrisponde al valore del dado.

Così con un dado da:

1. si può accedere alla sala del trono, dove il Mogol ci consegna il segnalino del Primo Giocatore (per il prossimo turno) e due punti prestigio;
2. si visita la Danzatrice che ci consegna due dadi (a scelta) ed una tessera "ricompensa" (da prendere al tempio e che assegna a sua volta, dadi, soldi, prestigio, ecc.);
3. incontriamo il Maestro di Yoga che ci regala un dado e due punti Karma;

4. il Raja Man Singh ci paga tre monete e ci permette di avanzare di uno spazio su una delle piste dei palazzi;
5. l'Architetto Reale ci permette di sostituire una tessera "territorio" già piazzata sulla plancia personale con un'altra presa da una delle 12 pile disponibili;
6. infine il Mercante Portoghese ci permetterà di spostare di ben sei caselle la nostra barca sul fiume (incassando ovviamente il bonus della casella di arrivo).



La pista del karma.

Abbiamo più volte nominato il Karma: esiste sul tabellone un'area a lui dedicata dove i cubetti dei giocatori possono segnare un valore da 0 a 4 punti. Per ogni punto di Karma speso il cubetto scenderà di uno spazio, e per ogni punto guadagnato risalirà di uno spazio. Il Karma serve semplicemente a "potenziare" i dadi sulla statua di Kali e senza spendere alcuna azione: ogni punto di Karma può rovesciare un dado, trasformando così un "1" in un "6", un 2 in un "5", ecc. Avere 2-3 punti Karma è sempre consigliabile perché possono essere usati per un'operazione improvvisa e soprattutto inaspettata da parte degli avversari, come, ad esempio, acquistare una tessera territorio molto costosa (e proprio per questo molto utile).



Le piste dei palazzi.

Il valore dei palazzi presenti nelle tessere “territorio” varia a seconda della posizione dei marcatori nelle relative piste. Ci sono in effetti quattro tipi diversi di palazzi ed ogni volta che uno di essi viene installato nella plancia personale assegna un numero di punti “prestigio” pari alla posizione del cubetto sulla pista. Se, per esempio, diamo un’occhiata alla prima casella in alto nella foto qui a destra ne deduciamo che il giocatore blu guadagnerà 4 Punti ogni volta che poserà una tessera “territorio” con quel disegno, mentre al giallo e al rosso andranno 3 punti ed al verde soltanto 2.

Lo scopo primario di Rajas of the Ganges è quello di cercare di avanzare il più in fretta possibile sulle piste del “prestigio” e del “denaro”. Da notare che queste due piste sono percorse in senso opposto: il prestigio in senso orario e l’altra in senso antiorario. Quando i due segnalini di un giocatore si “incrociano” la partita ha termine: si porta a conclusione il turno in corso, in modo che tutti abbiano le stesse opportunità, e si proclama il vincitore.

Se c’è un solo giocatore che ha incrociato i segnalini avrà vinto direttamente la partita: più spesso però succede che all’ultimo turno ci siano almeno un paio di concorrenti, ed allora si proclamerà vincitore quello che avrà ottenuto un distacco maggiore fra i suoi segnalini.

### Qualche considerazione finale

Abbiamo già accennato al fatto che Rajas of the Ganges assegna inizialmente solo tre lavoratori ad ogni partecipante, ma che se ne potranno reclutare altri due fra i tre piazzati sul tabellone durante il Set-Up. Come potete vedere nella foto sottostante, che riproduce il tabellone durante una partita, uno di essi si trova sulla casella 20 della pista del denaro, il secondo sulla casella 15 della pista del prestigio ed il terzo sul ponte dopo la casella 17 del fiume. Quando uno dei suoi segnalini supera una di queste caselle il giocatore prende il lavoratore extra e può utilizzarlo già a partire dal round successivo di quello stesso turno; la stessa considerazione vale anche per il secondo, ma a questo punto il terzo viene tolto definitivamente dal gioco. Solo nel gioco avanzato sarà possibile usare tutti e sei i lavoratori.



Una partita in corso: in basso si vede la pista del prestigio mentre a destra c’è quella del denaro. Fra i segnalini blu e rosso si vedono i gettoni bonus.

Sempre sulla foto che vediamo qui sopra, a destra, nella casella 12 della pista del denaro, è possibile notare alcuni piccoli gettoni colorati: si tratta di bonus (due dadi extra o l'avanzamento di una casella sul fiume) che il giocatore riceve se arriva o supera quella casella e che vengono subito dopo spostati nelle successive caselle di quel tipo (marcate con un colore blu) più avanti nella pista: questo per impedire che, andando avanti ed indietro sulla pista del denaro in base ai guadagni ed alle spese, un giocatore possa usare il bonus più di una volta.



Come si presenta la plancia personale a partita quasi completata. Da notare lo sforzo fatto dal giocatore per cercare di raggiungere tutti i bonus periferici.

Durante la partita la plancia personale verrà pian piano riempita con tessere "territorio": la foto qui sopra mostra una di queste plance verso la fine di una partita. Come si vede tutte le tessere sono state correttamente collegate fra loro in modo da avere comunque un percorso che arrivi al castello

(in alto, al centro della foto) per quanto lungo e tortuoso esso possa essere: il sistema è simile a quello di Carcassonne, ma non è obbligatorio che tutte le strade siano collegate ad un'altra e, come si vede anche nella foto, alcune possono terminare nella foresta o contro un lato esterno della plancia.

È importante cercare di utilizzare le tessere più adatte per ridurre al minimo i giri “viziosi” che faranno perdere solo tempo e denaro inutilmente. È vero che ogni tessera posata sulla plancia, come abbiamo già visto, serve a far guadagnare soldi o prestigio, tuttavia sulla periferia della plancia si vedono chiaramente altri simboli che conviene raggiungere il più rapidamente possibile: si tratta infatti di ulteriori bonus che verranno assegnati al giocatore che collegherà una strada ad ognuno di essi, sempre nel rispetto della regola che siano connessi anche al castello. Così, per esempio, la prima tessera a sinistra della seconda fila raggiunge sia il bonus in alto (un dado gratis) sia quello di lato (5 monete), e così via per le altre



Le tessere “Kali” viste dal lato “B”.

Il regolamento prevede anche due Moduli aggiuntivi da utilizzare fra giocatori esperti dopo un paio di partite di prova. Il primo (Navaratna) riduce da 10 ad 8 i dadi utilizzabili sulla Dea Kali (come si vede nella foto qui sopra che ne mostra il lato “B” e la sparizione delle due caselle al centro della statua) però permette di sbloccare ed utilizzare anche il sesto lavoratore. Inoltre si dovranno posare sul tempio tutte e quattro le serie di gettoni “ricompensa” forniti nella scatola e, una volta ottenuti, essi saranno messi sulla plancia personale per “potenziare” i bonus della parte periferica. Nella foto sottostante vedete il lato “B” della plancia personale.



Il retro della Plancia con i bonus “variabili”.

Il secondo Modulo (sempre per esperti) si chiama “Ganga” (così è chiamato il fiume Gange in India) ed utilizza 8 speciali gettoni blu per il fiume che posseggono dei bonus diversi da quelli stampati sul tabellone. Ad inizio partita si tira più volte un dado e si piazza uno di questi gettoni (preso a caso) sulla casella corrispondente, continuando a lanciare e piazzare fino ad avere esaurito i gettoni o ... le caselle del fiume. Così ad ogni partita i bonus del Gange saranno sempre disposti in sequenze diverse, contribuendo alla longevità del gioco.

**Rajas of the Ganges** non è un gioco molto “innovativo”, però sfrutta al meglio le meccaniche utilizzate (e già rodiate dal tempo) e rende così molto piacevoli le partite che si eseguiranno in tempi limitati. Come spesso accade in questi casi i giocatori più esperti storceranno forse un po’ il naso a sentire parlare di “piazzamento lavoratori” o “piazzamento tessere” e probabilmente resteranno un po’ interdetti di fronte a tanti dadi colorati, immaginando chissà quanta “aleatorietà” sia compresa nel prezzo.

Noi siamo invece convinti che questo tipo di giochi consenta proprio ai più esperti la possibilità di contaminare anche nuovi adepti con il virus del gioco intelligente: Markus ed Inka probabilmente lo sapevano benissimo, ed infatti consigliano di usare il lato “A” delle plance base per i giocatori meno esperti ed il lato “B” per tutti gli altri.

Si ringrazia [dV Giochi](#) per aver reso disponibile la copia di valutazione del gioco.