

ágrá

R U L E B O O K S Z A B Á L Y K Ö N Y V

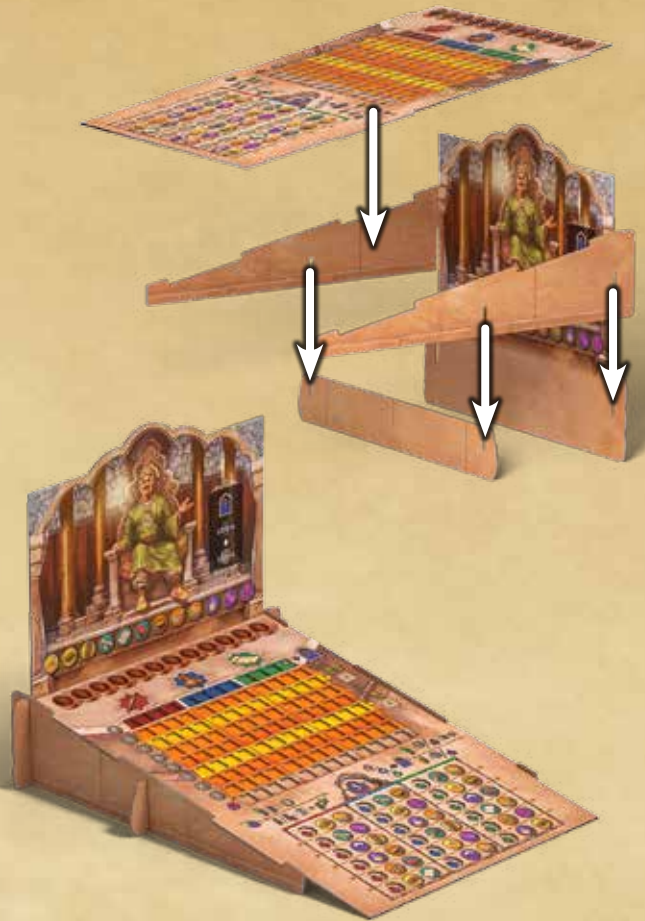
1.0 A játék tartozékai	2	6.2.2 Egy akció végrehajtása	13
2.0 A játék előkészületei	4	6.2.2.1 A fő karakterek akciói	13
2.1 Játéktábla	4	Építész	13
2.2 Játékos tábla	5	Tengerész	14
2.3 Birodalomtábla	5	Kereskedő	15
3.0 Bevezetés	6	Botanikus	16
4.0 A játék áttekintése	6	6.2.2.2 A termelőépületek és azok akciói	16
4.1 Egy játékos fordulója	6	6.2.2.3 A feldolgozóépületek és azok akciói	16
4.1.1 Meditációs fázis	6	Másodlagos akciók	17
4.1.2 Akció fázis	6	1. Olaj és curry akciók	17
4.1.3 Rendelés fázis	6	2. Kegy akciók	17
4.2 Másodlagos akciók	6	3. Luxus áru akciók	17
4.3 A játék vége	6	6.3 Rendelés fázis (választható)	18
5.0 A fontosabb tartozékok leírása	7	6.3.1 Akbar császár kiszolgálása	18
5.1 Akciómezők (Fő karakterek és épületek)	7	6.3.2 Egy rendelés teljesítése	18
5.2 Áruk	8	7.0 Előkelőségek	19
5.2.1 Áruérték és árjelző	8	7.1 A folyó	19
5.2.2 Alapárúk	8	7.2 Szállítás és jutalom	19
5.2.3 Alapárúk termelése	9	7.3 Különleges szabály: Dupla szállítás	20
5.2.4 Feldolgozott áruk	9	7.4 Teljesítés és értékelés	20
5.3 Épületek építése	9	7.5 Befolyás növelése	20
5.3.1 Építőanyagok	9	7.6 Az előkelőségek képességei	21
5.3.2 Építési költség	9	8.0 Végső pontozás (A játék vége)	21
5.4 Szerződéskötés egy előkelőséggel	10	Függelék	22
5.5 Kegy	10	I. Az előkelőségek és szerződéseik	22
5.6 Céhek és birodalomtábla	10	I. Szint	22
6.0 A játék menete	11	II. Szint	23
6.1. Meditációs fázis (választható)	11	III. Szint	24
6.1.1 Meditációs pontok termelése	11	IV. Szint	24
6.1.2 Meditációs akciók	11	II. Az épületbónusz-lapok	25
6.1.3 A meditációs jelző mozgatása	11	2. Szint	25
6.2 Akció fázis (kötelező)	12	3. Szint	25
6.2.1 Egy munkás lehelyezése egy akciómezőre	12	4. Szint	25
6.2.1.1 Ha az akciómező szabad	12	III. A kegylapok	26
6.2.1.2 Ha az akciómezőt munkás foglalja el	12	IV. 2 és 3 fős játékváltozat	27
6.2.1.3 Ha az akciómezőt az árus foglalja el	12	Alkotók	27
6.2.1.4 Ha az akciómezőt az építő foglalja el	12	Összefoglaló	28

1.0 A játék tartozékai

1 Játéktábla



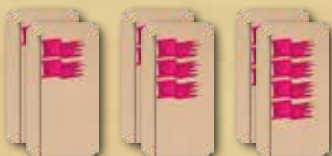
1 Birodalomtábla (összeszerelést igényel)



24 Előkelőség



3 Árjelző



3 Rendelési korlát



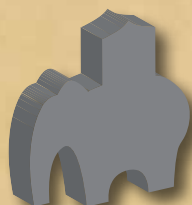
69 Rúpia
(28x1, 15x2, 10x5, 10x10, 6x20)



3 Céhrendelés-jelző



1 Árus



1 Építő



1 Csónak



1.0 A játék tartozékai

1 Meditációs jelző



1 Kezdőjátékos-jelző



1 darab 6 oldalú dobókocka



12 Építés alatt lapka



12 Épületbónusz-lapka



14 Kegylapka



Mind a 4 játékos színében

1 Játékos tábla



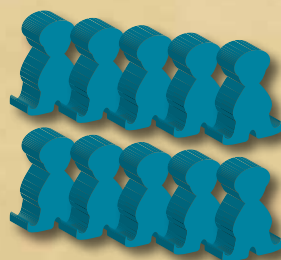
1 Vászonzsák



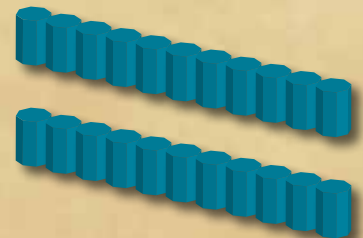
8 Fedőlapka



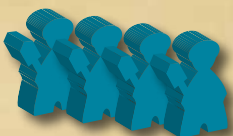
10 Munkás



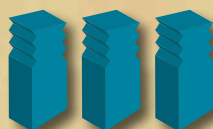
22 Játékosjelző



4 Földműves



3 Befolyásjelző



1 Meditációkövető



2.0 A játék előkészületei

2.1 JÁTÉKTÁBLA

1. Helyezzétek a 3 árjelzőt a kijelölt kereskedőmezőkre, mindegyiknél a kevesebb zászlót ábrázoló oldal legyen képpel felfelé.
2. Helyezzétek a 12 épületbónusz-lapkát képpel felfelé a kijelölt mezőkre.
3. Helyezzétek a 12 építés alatt lapkát a 2., 3. és 4. szinthez tartozó épületekre.
4. Helyezzétek le az árust a táblára: helyét kockadobással határozzátok meg. Lépjétek az árssal a kőbányától (a homokkövel jelölt bal felső épület) kezdve az épületsor mentén lefelé egyet-egyét a kockán látható minden egyes pont miatt. Ha az eredmény 5 vagy 6, dobjatok újra. Az árus csak a már felépült épületeken mozog, ezért a bal szélső (első) oszlop négy épületének egyikére kerül. Ezután dobjatok a kockával az építőnek. Induljatok el vele az első építés alatt lapkáról (a második épület a játéktábla bal felső részén) az épületsor mentén lefelé, és lépjétek a kockán látható minden egyes pont miatt egy-egy mezőt. Ha az építő egy oszlop legalsó épületére lép, akkor mozgását a következő oszlop legfelső épületén folytatja.
5. Helyezzétek a rúpiákat a tábla mellé.
6. Helyezzétek le az előkelőségeket a folyó mentén: találomra válasszatok 5 darab I. szintű előkelőséget, és osszátok szét őket a folyó megfelelő mezőin (Az előkelőségek szintje a kártyák hátlapján látható). Ezt addig folytassátok, amíg le nem kerül a táblára 14 előkelőség (4 darab II. szintű, 3 darab III. szintű és 2 darab IV. szintű). Figyeljétek oda, hogy az előkelőségeken látható mindhárom céh (az előkelőség jobb felső sarkában lévő szimbólum) többé-kevésbé egyenlő arányban, vagyis 5 / 5 / 4 arányban legyen. Ha nem ez a helyzet, addig cseréljétek az előkelőségeket kezdve az I. szintű előkelőségekkel, amíg az előző mondatban leírtak szerint nem alakul a céhszimbólumok eloszlása. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ezekre nem lesz szükség a játék során.
7. Helyezzétek a rendelési korlátokat a mólók közé, a nekik kialakított helyre. Helyezzétek a csónakot az első mólóhoz.
8. Helyezzétek a meditációs jelzőt a meditációs körön lévő áruszállítás-akciómezőre.
9. Találomra válasszatok kezdőjátékost. Ez a játékos vegye el a kezdőjátékos-jelzőt, és kezdődhet a játék.



2.0 A játék előkészületei

2.2 JÁTÉKOSSTÁBLA

Minden játékos kap:

- 1 játékosablát.
- 8 fedőlapkát. Helyezz egyet-egyet a játékosablád bal oldalán lévő négyzetekre.
- 1 meditációkövetőt. Helyezd az első meditációs szimbólumra.
- 2 rúpiát.

Minden játékos kap még a saját színében:

- 4 földművest. Helyezz egyet-egyet játékosablád minden oszlopának és sorának középső négyzetére.
- 10 munkást. Játékosablád mellett alkoss belőlük készletet.
- 22 játékosjelzőt. Játékosablád középső mezőjén alkoss belőlük készletet.
- Egy vászonzsákot. Ebbe rejtheted rúpiáidat a játék alatt. Bármikor megszámlolhatod a rúpiáidat.



2.3 BIRODALOMTÁBLA

- Helyezzétek a birodalomtáblát a fő játéktábla mellé.
- Minden játékos helyezzen egy-egy befolyásjelőt mind a 3 befolyássáv kezdőmezőjére.
- Dobjatok a kockával mindegyik céhrendelés-oszlophoz, és a számnak megfelelően helyezzetek le egy-egy céhrendelés-jelzőt (fentről lefelé számoljatok 1-6-ig). Ezek a jelzők határozzák meg, mely három rendelés érhető el a játék kezdetén.
- Keverjétek meg a kegylapkákat, és képezzetek belőle egy képpel lefelé néző húzópaklit. Húzzatok 3-at, és helyezzétek le képpel felfelé a birodalomtábla mellé.



Példa: A dobás 3, 5 és 1. Helyeztetek egy-egy rendelésjelzőt minden rendelésszlop megfelelő mezőjére.

A 2 és 3 fős játéknál az előkészületek módosulnak, lásd a 27. oldalon.

3.0 Bevezetés

Agra, India. 1572-t írunk; ebben az évben van a Nagy Akbarként ismert Abu'l-Fath Jalal-ud-din Muhammad 30. születésnapja. Akbar az indiai mogul dinasztia harmadik uralkodója, aki apját, Humayunt követte a trónon. A kormányzó, Bajram Kán, Akbar vezetésével terjeszkedett és megszilárdította India mogul területeit. Erős egyéniségével és tábornoki képességeivel, Akbar a birodalmát szinte a Godavari-folyótól északra fekvő indiai szubkontinens egészére kiterjesztette; jelenléte a mogul katonai, politikai, kulturális és gazdasági fölény miatt az egész országban érezhető volt.

Akbar, hogy egységesítse a hatalmas Mogul államot, központosított igazgatási rendszert hozott létre; a meghódított területek uralkodóit házasságkötéssel és diplomáciai úton békítette meg. Akbar egész birodalmában békét és rendet tartott, bizonyos törvények elfogadásával megnyerte a nem muzulmán vallásúak támogatását is. Akbar megkerülve a törzsi törvényeket és az iszlám állam eszméjét azon igyekezett, hogy területeit egységesítse. A mogulok perzsa kultúrája Akbart isteni hatalommal ruházta fel.

Az ország egész területéről előkelőségek és követek érkeznek Akbar születésnapjára. Törekvő földbirtokosként ezt nem hagyhatod ki; a fesztivál remek lehetőség számodra, hogy nagyságodat és vagyonodat növelhesd.

A földjeiden gyapotot és kurkumát termesztés és takarítász be. Van erdőd, mely fát ad, és egy kicsi, de igencsak jövedelmező homokkőbányád. Az árucikkek termelésével és a kereskedelemmel olyan luxusárukhoz jutsz, melyekkel elkápráztathatod a fővárosba igyekvő előkelőségeket. Természetesen a riválisaid ugyanilyen terveket szőnek; használd az eszedet, hogy áthúzd számításaidat, miközben Akbar születésnapja egyre közeleget.

4.0 A játék áttekintése

A játék változó számú körből áll, ezeket a kezdőjátékos kezdi, majd a játék az óramutató járását követve halad. A játékosok sorrendben végrehajtják fordulójukat, mely három fázisból áll. A fázisok a következők: meditációs fázis, akció fázis és rendelés fázis. A játékos a fordulója alatt bármennyi másodlagos akciót végrehajthat. A játék a játék végének kiváltásáig így folyik, ekkor az aktuális kör befejeződése után még sor kerül egy utolsó teljes körre. Ezt követi a végső pontozás; a játék végén a legtöbb rúpiával rendelkező játékos lesz a győztes.

4.1 EGY JÁTÉKOS FORDULÓJA

4.1.1 Meditációs fázis

Az aktív játékos a munkásai elfektetésével meditációs pontokat (MP) szerez. A játékos a megszerzett MP-okkal végrehajthatja a meditációs körön éppen elérhető akciókat.

4.1.2 Akció fázis

Ezután a játékos egy munkást lehelyezve egy épületre vagy egy fő karakterre végrehajtja fő akcióját. Ezen akciókkal a játékos árukat termelhet vagy dolgozhat fel, kereskedhet az előkelőségekkel, teljesíthet céhrendeléseket vagy árukat szállíthat a palotába. A játékosok még épületeket is építhetnek vagy bővíthetik farmjaikat.

4.1.3 Rendelés fázis

Ezután a játékosok rúpiákat szerezhetnek céhrendelések teljesítésével vagy a palotába történő áruszállítással.

4.2 MÁSODLAGOS AKCIÓK

Az aktív játékos a fordulójában kegy vagy luxus áruk elköltésével bármikor végrehajthat másodlagos akciókat.

4.3 A JÁTÉK VÉGE

A játék végét a következő események bármelyike kiválthatja:

- ☼ Egy IV. szintű előkelőség szerződése teljesül, VAGY
- ☼ Egy játékos befolyásjelzője eléri a befolyássáv felső mezőjét, VAGY
- ☼ Egy céhrendelés-oszlopon 6 játékosjelző van.

Megjegyzés: Az egyes fázisok és akciók részletes leírását a "6.0: A játék menete" fejezetben a 11. oldalán találjátok. A végső pontozást a "8.0: Végső pontozás" fejezetben a 21. oldalon részletezzük.

5.0 A fontosabb tartozékok leírása

5.1 AKCIÓMEZŐK (Fő karakterek és épületek)

A táblán három terület van, ahova munkásokat helyezhetsz. A tábla felső részén láthatók a fő karakterek, melyekkel a játék 4 fő akcióját hajthatod végre: építés, hajózás, árucserre és gazdálkodás.



A tábla középső részén 16 épület található.

Az első 4-et **termelőépületnek** nevezzük, ezekben termelhetitek meg a játék négy alapárúját (lásd "5.2.1. Alapárúk"). Ezek a játék kezdetétől elérhetők, munkások helyezhetők rá.

A következő 12 épületet **feldolgozóépületnek** nevezzük. Itt alakíthatjátok át az alapárúkat feldolgozott árukká (cement, téglá, deszka, papír, curry, festék, olaj, kelme), és egyes feldolgozott áruk tovább alakíthatók luxus árukká (szobor, könyv, festmény, ruha). Ezek az épületek a játék kezdetén még nincsenek felépítve, de amint felépülnek, lehetővé válik mezőikre a munkások lehelyezése. DE ezeken az épületekmezőkön áruk feldolgozására és cseréjére akkor is lehetőség van, ha a hozzájuk tartozó épületek még nem épültek fel. (bgg fórum: A felépítésükig munkások nem helyezhetők le rá, de egyéb módon, pl. meditáció, kegy, előkelőségek, stb. az épület használható.)



Termelőépületek

Feldolgozóépületek

A tábla alsó részén a Jamuna-folyó látható, ezen érkeznek az előkelőségek a városba Akbar születésnapjára.



5.0 A fontosabb tartozékok leírása

5.2 ÁRUK

Ennek a játéknak az áruk adják a lelkét; az árukat gyakorlatilag az összes akciónál használni fogod. Az épületeket áruk termeléséhez, feldolgozásához és raktározásához fogod használni. Egy épületen lévő játékosjelző azt mutatja, hogy az épületen jelzett árutípusból van egy a tulajdonodban.

Minden épület korlátlan mennyiségű árut képes raktározni, még akkor is, ha még fel sem épült!

ÉPÍTŐANYAGOK	 Homokkő	 Cement	 Tégla	 Szobor
	 Fa	 Deszka	 Papír	 Könyv
	 Kurkuma	 Curry	 Festék	 Festmény
	 Gyapot	 Olaj	 Kelme	 Ruha
ALAPÁRUK		FELDOLGOZOTT ÁRUK		LUXUS ÁRUK
1-ES ÉRTÉKŰ 	2-ES ÉRTÉKŰ 	2-ES ÉRTÉKŰ 	3-AS ÉRTÉKŰ 	

5.2.1 Áruérték és árjelző



Az áruikon mellett látható zászlók száma mutatja az áru **értékét**. Az áruérték nagyon fontos, mert az aktuális áruérték számos akciót befolyásol. A kereskedő akciónak köszönhetően, a táblára árujelzők lehelyezésével vagy kicserélésével megváltoztathatod ezeket az áruértékeket.

Példa: A curry áruértéke 2.



5.2.2 Alapárak

A játék alatt **4 alapárut** termelhetsz és raktározhatsz, melyek a **homokkő**, a **fa**, a **kurkuma** és a **gyapot**.

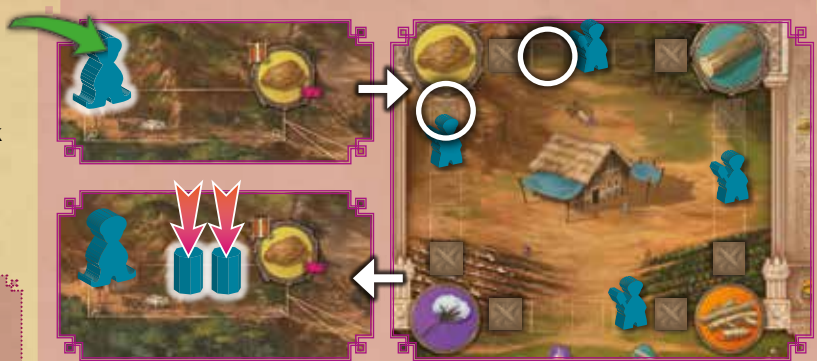


5.0 A fontosabb tartozékok leírása

5.2.3 Alapárak termelése

Játékosablád termeléssávja határozza meg, hogy az adott árutípusból mennyit fogsz termelni a termelés épületakció végrehajtása során. Számold meg az üres, nem letakart tanyamezőket az alapáru szimbóluma és annak két szomszédos földművese között. A mezők száma a termelt áruk mennyiségét adja (minimum 0, maximum 8).

Megjegyzés: A játék során a fedőlapkák levételével és földművesek mozgatásával módosíthatod a termelt áruk mennyiségét. Részletesen lásd "6.1: Meditációs fázis" 11. oldal és "Botanikus" 16. oldal.



Példa: A türkiz játékos végrehajtja a kőbánya akciót. Két üres mező van a homokkőszimbólum és a földművesei között, ezért 2 homokkővet termel.

5.2.4 Feldolgozott áruk

Egyes fő és mellék akcióknál átalakíthatasz egy típusból **egy, kettő vagy három** árut a játékosabládon lévő nyilak iránya szerint. A feldolgozott áruk értéke általában magasabb. **Amikor egy fő akcióval feldolgozol egy vagy több árut, játékosársaid is feldolgozhatnak pontosan EGY ugyanilyen típusú árut ugyanilyen módon. Az aktív játékos 1 kegyet kap minden egyes játékosársa után, aki így árut dolgoz fel.**



Példa: A homokkővet cementté vagy téglává alakíthatod.

5.3 ÉPÜLETEK ÉPÍTÉSE

5.3.1 Építőanyagok

A 4 **építőanyag** a **homokkő**, a **cement**, a **fa** és a **deszka**. Ezekre a feldolgozó-épületek építésénél lesz szükség (beleértve a cement és a deszka készítéséhez szükséges feldolgozóépületeket is). Minden építőanyagnak van egy adott **építőértéke**, melyet a fa keretben látható 1-es és 2-es szám ad meg.



*Példa:
A cement
építőértéke 2.*



5.3.2 Építési költség

Ugyanilyen fa keret látható minden építés alatt lapkán. Ezek a lapkák jelképezik azokat az épületeket, melyek a játék kezdetén még nem épültek fel. Ha szeretnél egy épületet felépíteni, akkor ki kell fizetned az építési költségét (lásd részletesen "Építész" 13. oldal).



5.0 A fontosabb tartozékok leírása

5.4 SZERZŐDÉSKÖTÉS EGY ELŐKELŐSÉGGEL

A játék kezdetén 14 előkelőség látható a folyó mentén. Az akció fázisban a tengerész akciót használva leszállíthatod a megrendelt árut, és teljesítheted az előkelőségek szerződéseit. Ha leszállítod az összes rendelt árut, teljesül az előkelőség szerződése. A szerződést a legtöbb árut szállító játékos kapja meg. Holtverseny esetén az a játékos kapja meg a szerződést, aki a legfelső áru(ka)t szállította. Az adott játékos az előkelőséget a szerződés oldalára fordítja, és ettől kezdve használhatja az előkelőség különleges képességét.

Lásd "7.0: Előkelőségek" és "I. Függelék: Az előkelőségek és szerződéseik".



5.5 KEGY



A kegy a játék egy különleges eleme, mellyel másodlagos akciók hajthatók végre. Sokféleképpen lehet kegyhez jutni, melyet aztán a fordulóban elköltethsz.

Kegyket kapsz:

- Amikor az egyik álló munkásodat 'kiütik' (1 kegy vagy 2, ha elérted a meditációs sáv negyedik mezőjét).
- Amikor ellátogatsz az áruhoz (2 kegy)
- Amikor elérsz egy különleges mezőt a céhbefolyás-sávon (1 vagy 2 kegy).
- Bizonyos épületlapkával.
- Bizonyos előkelőségekkel, vagy ha van jelződ olyan előkelőségen, akinek szerződését egy másik játékos szerzi meg (miután a szerződés teljesült).
- Amikor játékos társaid követik a feldolgozás akciód (árut feldolgozó játékos társanként 1).
- Bizonyos folyó menti eseményekkel.



A kegyet a játékosjelzőid jelképezik; ezeket játékos táblád felső részén tárolod (kegyrész). Amikor kegyet szerzel, helyezz adott számú játékosjelzőt a kegyrészre. Minden egyes jelző egy kegyet jelképez. *Megjegyzés: a kegyet mindig a "játéktól" kapod, és nem a többi játékostól.* Három kegy akcióval kezded a játékot, de ahogy haladsz a birodalomtáblán, további kegylapkák kerülnek a játékos tábládra.

5.6 CÉHEK ÉS BIRODALOMTÁBLA

A játék másik fontos eleme a Kézművesek céhe, a Kereskedők céhe és a Tudósok céhe. A játékban lévő előkelőségek ezen három céh egyikéhez tartoznak.

A játék során próbáld befolyásod emelni ezeknél a céheknél. Minél jobban állsz egy céhnél, annál nagyobb jutalmat kapsz az adott céh rendelésének teljesítésénél.

A birodalomtáblán a következők szerepelnek: a középső részen látható a rendelések teljesítésénél kapható jutalom; minél magasabb mezőn állsz, annál nagyobb a jutalmad.

Az alsó részen láthatóak az aktuális rendelések, mindhárom céhhez egy-egy teljesíthető szerződés van. A céhrendelés-jelzők találmányra kerülnek le a játék kezdetén, és elmozdulnak, amikor egy játékos teljesít egy céhrendelést.



Kézművesek céhe



Kereskedők céhe



Tudósok céhe



6.0 A játék menete

A 4. fejezetben leírtuk, hogyan épül fel egy forduló; most lássuk részletesen a fázisokat és az akciókat.

6.1. MEDITÁCIÓS FÁZIS (VÁLASZTHATÓ)

A táblán álló bármennyi munkásodat elfektetheted, hogy ezáltal meditációs pontokhoz (MP) juss. Később pedig meditációs pontjaidat meditációs akciókra költheted.

Megjegyzés: Nem raktározhatod MP-jaidat a következő fordulóra. A nem felhasznált MP-ok elvesznek.

6.1.1 Meditációs pontok termelése

A meditációs sávod mutatja, mennyi meditációs pontot termelhetsz. Az első elfektetett munkásod annyi MP-ot fog kapni, amennyit a meditációkövetőd megad. A következő elfektetett munkásod annyi MP-t termel, amennyi az ez előtti mezőn látható, és így tovább. Mindegy mennyi munkást fektetsz el, egy munkás mindig termel minimum 1 MP-t. (Tehát egy munkás elfektetéséért mindig kapsz minimum 1 MP-ot.)



6.1.2 Meditációs akciók

Most elköltheted a MP-jaidat meditációs akciókra. A középső meditációs körön láthatóak ezek az akciók; a meditációs jelző az egyik külső akciómezőt blokkolja, mely így nem használható. Az elérhető akciókat annyiszor hajthatod végre, ahányszor szeretnéd, és olyan sorrendben, ahogy szeretnéd, feltéve, hogy van elkölthető MP-od. A földműves mozgatása akció soha nem blokkolható, ez mindig elérhető. Az akciók részletes leírása következik:



Kereskedelem: Kicserélhetsz egy árut egy másik azonos értékű árra. A MP-költség egyenlő az áru értékével. *Megjegyzés: Csak azonos értékű árukat cserélhetsz. Nem alakíthatsz át árut, hogy az olcsóbb vagy drágább legyen!*

Példa: A türkiz játékos 2 MP-ot költ, hogy a curryt papírra cserélje.



Áruszállítás: Fizess 3 MP-ot, és szállíts egy árut egy előkelőségnek. Részletesen lásd "7.0: Előkelőségek" és "1. Függelék: Az előkelőségek és szerződéseik".



Árufeldolgozás: Dolgozz fel egy árut egy nyilat követve egy másik áruvá, és fizess a feldolgozás során kapott áru értékével egyenlő MP-ot.

Példa: Mivel az olaj értéke 2, költ el 2 MP-ot, hogy átalakítsd a gyapotot olajjá.



Egy fedőlapka levétele: Költs el 2 MP-ot, és vedd le egy fedőlapkát a tanyádról; a lapkát helyezd játékos táblád mellé.



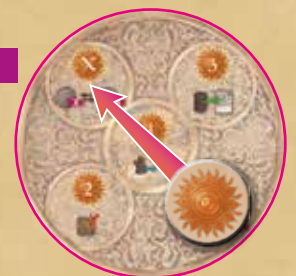
Egy földműves mozgatása: Költs el 1 MP-ot, és mozgasd egy mezőt valamelyik földművesed.

Megjegyzés: Ez az akció mindig elérhető. Lásd "Botanikus" 16. oldal.



6.1.3 A meditációs jelző mozgatása

A fázis végén a meditációs jelző a legutóbb használt meditációs mezőre kerül. A középső akció, az egy földműves mozgatása kivétel: ez a mező soha nem takarható le. Ha az egy földműves mozgatása volt az utolsó meditációs akció, akkor helyette a földműves mozgatását közvetlenül megelőző akció mezőjét takard le. Ez a mező minden játékos számára addig elérhetetlen, amíg a jelző újra el nem mozdul.



6.0 A játék menete

2.

6.2 AKCIÓ FÁZIS (KÖTELEZŐ)

Most végre **kell** hajtani egy akciót. Ehhez helyezz le egy munkást a készletedből valamelyik fő karakterre, egy megépített épületre vagy arra az építés alatt álló lapkára, melyen éppen az építő van.

Megjegyzés: A játék kezdetén az első 4 épület (melyek az alapárakat termelik) már felépült.



6.2.1 Egy munkásod lehelyezése egy akciómezőre

6.2.1.1 Ha az akciómező szabad

Ha a munkásodat egy üres akciómezőre helyezed, hajtsd végre az adott mező akcióját.

6.2.1.2 Ha az akciómezőt munkás foglalja el



Ha a karakteren vagy az épületen az egyik **játékos** munkása van, akkor az adott munkás visszakerül a tulajdonosához, ezután hajtsd végre az akciót.



Ha a karakteren vagy az épületen az egyik **játékos** álló munkása van, akkor az adott munkás visszakerül a tulajdonosához. Ez a játékos kap 1 kegyet (vagy 2-t, ha a meditációs sáv 4. mezőjénél tart), "a játéktól" kompenzációként. Ezután hajtsd végre az akciót.



Ha a karakteren vagy az épületen egy **saját** bábud áll, akkor újra használhatod ezt az akciómezőt. Fizess 2 rúpiát a közös készletbe (újabb munkást nem teszel le), és hajtsd végre az akciót: ezt nevezzük "KÜLDÖNC" hatásnak. Ha a munkásod fekszik, állítsd fel. A munkásodért akkor SEM kapsz kegyet, ha az áll. Ha nem tudsz vagy nem akarsz 2 rúpiát fizetni, akkor másik akciót kell végrehajtani.

6.2.1.3 Ha az akciómezőt az árus foglalja el



Ha az épületen az árus áll, kapsz 2 kegyet az akciód végrehajtása **UTÁN**.

Miután megkaptad a kegyet, dobj a kockával, és lépj az árusral a kocka eredményének megfelelő számú mezőt a már **felépült** épületeken mindig fentről lefelé, majd balról jobbra haladva. Ha az árus elhagyja az utolsó épületet (Szabó), akkor visszalép az elejére, és a kőbányával folytatja (lásd az ábrát).

Helyezz 1 rúpiát **minden egyes** felépült épületre, melyet az árus átlépett. Ha egy játékos olyan épületre helyez munkást, melyen van legalább 1 rúpia, akkor ez a játékos megkapja az adott épületen lévő összes rúpiát.



6.2.1.4 Ha az akciómezőt az építő foglalja el



Ha az épületen az építő áll, hajtsd végre a következő két lépést:

1. **Építsd fel az épületet építési költség nélkül** (Megjegyzés: Ezért nem kapsz épületbónuszt!) **ÉS**
2. **Dolgozz fel árukat** (lásd 6.2.2.3)

Ezután dobj a kockával. A kocka értékének megfelelően lépkedj lefelé az építővel az **építés alatt** lapkákon. Emlékeztető: Az építő ugyanúgy mozog, mint a kereskedő. Mindig fentről lefelé, majd balról jobbra halad. Ha az építőnek tovább kell mennie, amikor eléri a Szabót, akkor visszalép az elejére, és a bal szélső felső építés alatt lapkával folytatja.

Amikor az összes épület felépült, az építő kikerül a játékból.



Mit tegyek, ha nem tudok munkást lehelyezni, mert már az összes munkásom a táblán van?

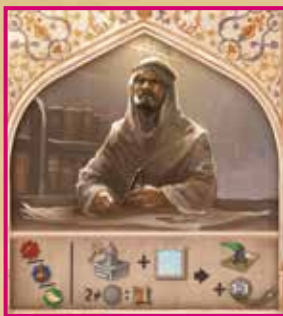
Ebben a ritka esetben a küldöncöt **kell** használni. Figyelem: Nem építhetsz épületet ezzel az akcióval, mivel ahhoz 2 munkásra van szükség (lásd "Építész", következő oldal). Ha csak 1 rúpiád van, fizess be. Ha egyetlen rúpiád sincs, akkor nem kell ezért az akcióért fizetned.

6.0 A játék menete

6.2.2 Egy akció végrehajtása

3 helyszínre helyezheted le a munkásaidat, ezek: a **fő karakterek** (a tábla tetején), a **termelőépületek** és a **feldolgozó-épületek**. A karakterekkel különleges akciókat hajthatsz végre, az épületekkel pedig árukat termelhetsz és dolgozhatsz fel, melyekre a játék többi akciójánál és a birodalomtáblánál lesz szükséged. Most mindezt nézzük részletesebben:

6.2.2.1 A fő karakterek akciói



ÉPÍTÉSZ

Ezzel az akcióval a következőket teheted:

1. **Lépj egy mezőt felfelé az egyik befolyásjelződdel, VAGY**
2. **Építs egy általad választott épületet. Ez egy három lépéses folyamat:**

1. Épület felépítése



Építs fel egy általad választott épületet. Ehhez fizesd be az adott épület építés alatt lapkáján látható építési költséget. Ha az építési költség kifizetéséhez legalább 2 féle építőanyagot használsz fel, akkor a teljes épületértékhez +1 bónuszt kapsz. Vedd le az adott épületről az építés alatt lapkát.

2. Az épületbónusz elvétele és használata



Miután a szintnek (2., 3. vagy 4., melyet a boltívek száma jelképez) megfelelő elérhető bónuszlapkából választottál egyet. Használd a lapkán látható bónuszt (lásd "II. Függelék", 25. oldal), majd helyezd a lapkát képpel lefelé magad elé.

3. Egy munkás lehelyezése az új épületre



Ezután helyezd a készletedből az egyik munkásodat erre az épületre. Most feldolgozhatsz (lásd 6.2.2.3) legfeljebb három, az adott épülethez kapcsolódó árut.

Megjegyzés: Felépítheted azt az épületet, ahol az építő áll. Az akciót a szokásos módon fizeted ki; nem ingyenes. Az építő ezután a szokásos módon mozog.



$$1 + 2 + 1 = 4$$

A sárga játékos szeretné felépíteni a papírgyárat, melynek az építési költsége 4. Ehhez lehelyezi egyik munkását az építészre, és elvesz 1 fát (1-es értékű építőanyag) és 1 cementet (2-es értékű építőanyag). Mivel 2 fajta építőanyagot használt, kap bónuszként +1 építőanyagértéket, és felépíti a papírgyárat. Leveszi az építés alatt lapkát.



Ezután elvesz egy elérhető épület bónuszlapkát. Ebben az esetben 3 rúpiát és 1 kegyet kap.



Lehelyezi az egyik munkását a papírgyárra, és feldolgoz 3 fát, melyből 3 papír lesz. Történetesen a türkiz és a narancs játékosnak is van fája. A narancs játékos szintén az árufeldolgozás mellett dönt, ezért a sárga játékos kap egy kegyet.

6.0 A játék menete



TENGERÉSZ

Ezzel az akcióval árukat szállíthatsz:

1. **A birodalomtáblára, hogy egyetlen egy céhrendelést teljesíts **ÉS** / **VAGY****
2. **Annny elérhető előkelőségnek, amennyinek csak szeretnél.**

Az 1. áru szállítása ingyenes. A többi áru szállításánál visszatehetsz egy épületről **egy** saját árut a készletedbe. Ezen áru értéke határozza meg, hogy ebben a fordulóban mennyi további árut szállíthatsz. Tehát az áru értékétől függően 1-5 árut szállíthatsz le. Az akció végén kapsz 1 rúpiát minden egyes már kifizetett, de nem felhasznált szállításért (mivel túlfizetted a tengerészt).

Példa: A rózsaszín játékos befizet egy festményt (értéke 3), így 4 árut szállíthat (1 ingyenes szállítás + 3 szállítás a festményért). Úgy dönt, csak 2 árut szállít, így kap 2 rúpiát a megmaradt szállításaiért.



Egy céhrendelés teljesítése

Válassz egy céhrendelés-jelzővel megjelölt rendelést, és szállítsd le egyszerre az összes szükséges árut. **Megjegyzés: Ahhoz, hogy ezt megtehesd vissza kell tenned egy árut (mivel pontosan két szállítás szükséges egy céhrendelés teljesítéséhez, és csak az 1. szállítás van ingyen).** Ezután folytasd a "6.3.2: Egy rendelés teljesítése" fejezetben leírtak szerint.

Példa: A türkiz játékos a Tudósok céhének szerződés-oszlopából szeretne egy elérhető szerződést teljesíteni. Fizet egy curryt (2-es érték) a tengerésznek, és elvesz 1 fát és 1 festményt az épületekről. Mivel marad még szállítása, kap 1 rúpiát. Ezután, a rendelés teljesítéséért is rúpiát kap, majd lehelyezi egyik jelzőjét az éppen teljesített rendelésre, és 1 mezőt lefelé lép a céhrendelés-jelzővel.



Áruszállítás előkelőségeknek

(Az akció részletesebb leírását a 19. oldalon lévő "7.0 Előkelőségek" fejezetben találod.)

Mozgasd áruidat annyi elérhető előkelőséghez, amennyihez szeretnéd, és amennyihez meg tudod tenni. Minden egyes leszállított áruért 1-5 rúpiát kapsz. Minden egyes olyan előkelőség miatt, akihez legalább 1 árut leszállítottál, egy mezőt feljebb léphetsz a birodalomtáblán az előkelőséghez tartozó befolyásjelződdel. Ha egy előkelőség szerződése teljesül, azonnal értékeljétek ki.

Példa: A sárga játékos 1 curryt és 1 fát szeretne szállítani 2 különböző előkelőségnek. Leveszi a gyapotjelzőt (1-es érték, így az ingyen szállításával együtt két szállítást hajthat végre), és áttesz egy jelzőt a curry épületről és egy jelzőt a fakitermelő az előkelőségekre. Ezért 2 rúpiát kap. Továbbá a befolyásjelzőjével 1 mezőt feljebb lép a Tudósok és 1 mezőt a Kézművesek céhén.



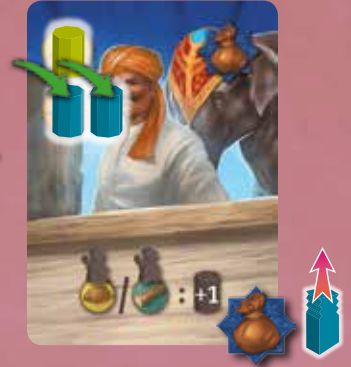
6.0 A játék menete

Dupla szállítás



A tengerész fő akciójával (és **csak** ennél az akciónál) egy előkelőségnek egy rendelt árut kétszer is leszállíthatsz. Az első jelződet helyezd a rendelt árura, és a szokásos módon vedd el a jutalmadat. Ezután helyezz egy második jelzőt az első mellé. Ez csak 1 rúpiát ér, de számítani fog, amikor eldöntitek, ki nyerte el az előkelőség kártyáját.

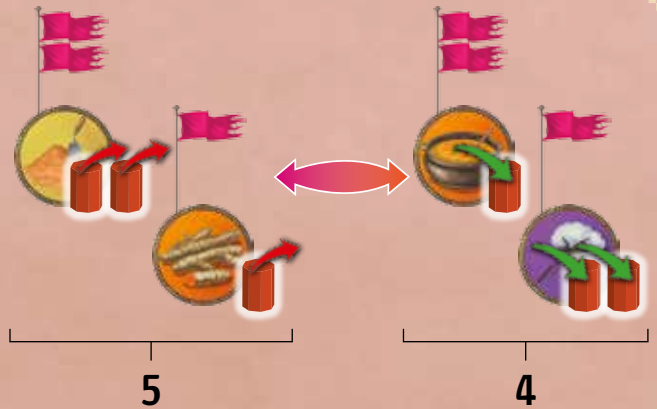
Példa: A türkiz játékos az Elefánthajcsárt szeretné, melynek felső mezőjére egy játékostársa már szállított egy árut. A türkiz játékos 2 szállítással 2 fát szállítson az Elefánthajcsárnak. Az Elefánthajcsár ezzel megkapta az összes megrendelt árúját. Megnézve az Elefánthajcsár kártyáját, látszik, hogy a türkiz játékos több árut szállított, ezért elveszi a szerződést. Türkiz egy mezőt (egyetlen egyet) feljebb lép a kereskedők céhén.



KERESKEDŐ

A Kereskedőnél tetszés szerint kicserélheted legfeljebb 3 árutat BÁRMILYEN más árura. Az új áruk értékének eggyel kevesebbnek kell lennie, mint a kereskedelemben felhasznált áruk összértéke volt.

Példa: A narancs játékos szeretné 2 cementjét (mindkettő 2-es érték) és 1 kurkumáját (1-es érték), elcserélni. Ezek összértéke 5, így a cserébe elvett áruk összértéke 4: 1 curry (2-es érték) és 2 gyapot (mindkettő 1-es érték).

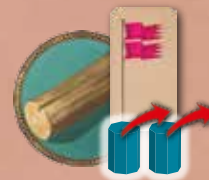


A csere akció előtt vagy után lehelyezheted, mozgathatod vagy megfordíthatod a három árjelző egyikét. Ezek a jelzők 1-gyel növelhetik vagy csökkenthetik valamelyik áru értékét.

Mivel eldöntheted, hogy az árjelző melyik oldalát használod, ezért SOHA nem teheted ezeket egymásra, és nem növelheted / csökkentheted egy áru értékén az eredeti értékéhez képest 1-nél többel. Ezt előnyödre fordíthatod, és így a cserével több árut kapsz.

Az árjelzők a helyükön maradnak, amíg egy játékos úgy nem dönt, hogy a kereskedőt használva egyiket mozgatja, vagy amíg egy különleges folyó menti esemény be nem következik.

Példa: A türkiz játékos szeretne árukat cserélni. A fára helyezi a két zászlós árjelzőt. A fá értéke most 1 helyett 2. Elvesz 2 fát (összérték: 4, ebből - 1 = 3), és most egy játékosjelzőjét valamelyik 3-as értékű árura helyezheti.

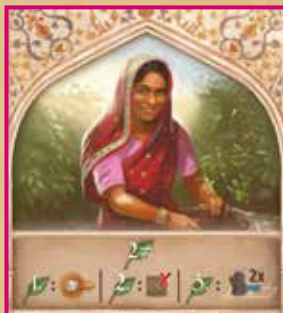


2+2-1=3



3

6.0 A játék menete



BOTANIKUS

Ezzel az akcióval a következő 3 lehetőség közül bármelyik 2 akciót (bármilyen sorrendben) végrehajthatod (a 2 akciónak különbözőnek kell lennie):



Mediáció emelése: Vegyél le árukat, hogy egy mezőt feljebb léphess a meditációkövetőddel a meditációs sávon. A feljebb lépés költsége az aktuális mező és a következő mező között látható. *(Megjegyzés: Ha a meditációkövetőd legalább a 4-es mezőn (3-as érték) vagy feljebb áll, akkor egy álló munkásod kiütésénél 1 helyett 2 kegyet kapsz).*



Fedőlapka levétele: Vegyél le egy fedőlapkát a játékosabládról, és helyezd a táblád mellé.



Földművesek mozgatása: A következőket egyikét teheted:

- lépj legfeljebb 2 földműveseddel 1-1 mezőt, VAGY
- lépj 1 földműveseddel 2 mezőt.

Megjegyzés: A földművesek soha nem léphetnek vagy mehetnek át áruszimbólumon és fedőlapkán.

6.2.2.2 A termelőépületek és azok akciói

A 4 termelőépületben (kőbánya, fakitermelő, kurkuma ültetvény, gyapot ültetvény) a négy alapáru termelheted meg, melyeket ezután a megfelelő épületeken raktározod (lásd "5.2.3: Alapáruk termelése", 9. oldal).

Megjegyzés: Minden épületen bármennyi játékosjelző lehet. A termelésnél nem kell annyi árut lehelyezned, amennyit termeltél. Kevesebb jelzőt is lehelyezhetsz, ha azokat valami másra tartalékolod. Ha több jelzőre lenne szükséged, akkor mindig visszavehetsz jelzőket az épületekről és / vagy kegyjelzőket a játékosabládról.

Példa: A narancs játékos végrehajtja a favágókitermelő akciót. Van 4 üres mezője a faszimbólum mellett. Kap 4 fát, ezért áttesz 4 játékosjelzőt a jelzőkészletéből a fakitermelő épületére.



6.2.2.3 A feldolgozóépületek és azok akciói

Ezekben az épületekben alakíthatod át áruidat különböző fejlettebb árukká. Ehhez helyezd át áruidat egy nyíl mentén az egyik épütről egy olyan épületre, ahol van munkásod. Így 1-3 árut alakíthatsz át. Játékosársaid, ahogy azt korábban említettük, EGY árut szintén feldolgozhatnak ugynezen nyíl szerint. 1 kegyet kapsz minden egyes játékosársadért, aki így dolgoz fel árut.

Példa: A türkiz játékosnak van 4 gyapotja, és lehelyezi munkását a kelmegyárra. Most mind a 3 gyapotot kelmévé szeretné alakítani. Ezért elveszi a 3 gyapotot, és a nyílat követve a kelme épületére helyezi át. A rózsaszín játékos boldogan követi, és 1 saját gyapotjelzőjét átteszi a kelmegyárra. Ezért a türkiz játékos 1 kegyet kap.



6.0 A játék menete

MÁSODLAGOS AKCIÓK

A másodlagos akcióknak 3 típusa van, melyeket végrehajthatsz a fordulóban. Ezek az "Olaj és curry", a "Kegy" és a "Luxus Áruk" akciók. Ezeket a fordulód alatt bármikor végrehajthatod, és nem számítanak bele a kötelező akcióidba.

1. Olaj és curry akciók



A fordulóban fizethetsz 1 olajat VAGY 1 curryt, hogy felállíthasd 1 munkásodat, vagy elkölthetsz 1 olajat ÉS 1 curryt, hogy felállíthas 3 munkást.



Ötlet: Ez különösen hasznos a meditációs fázis kezdetén.

2. Kegy akciók



A játékosabládon vannak a kegy akcióhoz szükséges mezők.

Mindenegyik kegy akciódat bármikor végrehajthatod a fordulód alatt, de csak **egyszer**. Még más akciók közben is végrehajthatsz kegy akciókat.

Figyelj oda, mert néhány kegy akciónál az ábrán látható összes kegyjelzőt el kell költeni, míg a többinél több kegyjelzővel kell rendelkezned annál, mint amennyit el kell költened.



Amikor kegy akciót hajtasz végre, helyezd 1 játékosjelződet az adott akciómezőre emlékeztetőül, hogy ebben a fordulóban ezt már használtad. A fordulód végén tedd vissza a kegy akciókra helyezett jelzőidet a készletedbe.

Minden játékos 3 elérhető kegy akcióval kezdi a játékot:



Fizess 2 kegyet, és kapsz 1 homokkövet, fát, kurkumát vagy gyapotot.



Fizess 3 kegyet, és dolgozz fel 1 árut.



Legyen 4 kegyed, melyből fizess ki 3-at, ezután lépj felfelé 1 mezőt egy befolyásjelzővel egy általad választott céh befolyássávján.



Később a játékban, ahogy a befolyásjelződ egyre feljebb kerül a céhbefolyás-sávok mezőin, további kegy akciókhoz fogsz jutni. Amint eléred valamelyik céhbefolyás-sáv 3. / 6. mezőjét, kaphatsz 1 / 2 kegyjelzőt vagy elveheted a három elérhető kegyakciólapka egyikét (ha lapkát veszel el, ne felejts el a helyére új lapkát húzni a húzópakliból). Legfeljebb 3 plusz kegy akciólapka lehet a tábládon. Ha kapsz egy negyedik kegylapkát, akkor válassz egyet, melyet eldobsz. Az eldobott lapkát keverd vissza a húzópakliba.



3. Luxus áru akciók



A négy luxus áru mindegyike lehetővé teszi egy különleges akció végrehajtását. A fordulód alatt ezen áruk mindegyikéből csak **EGYET** költhetsz el. Ezt azzal jelezd, hogy az árut a megfelelő zászlóra helyezed. A fordulód végén tedd vissza a jelzőket a saját készletedbe.



Szobor: Az akció fázis után de még a rendelés fázis előtt, hajts végre még egy fő akciót.



Festmény: Lépj a befolyásjelződdel 1-1 mezőt felfelé 2 általad választott céh befolyás sávján. Két különböző sávot kell választanod.



Könyv: Állítsd fel 3 elfektetett munkásodat, és kapsz 1 kegyet.



Ruha: Annyi rúpiát kapsz, amennyi a ruháid aktuális áruértéke.

6.0 A játék menete

3

6.3 RENDELÉS FÁZIS (VÁLASZTHATÓ)

Most árukat szállíthatsz:

- **hogy kiszolgálj Akbar császárt, VAGY**
- **hogy teljesíts egyetlen 1 rendelést az egyik céhrendelés-sávon.**

6.3.1 Akbar császár kiszolgálása



Szállíts egyetlen egy árut Akbar császárnak. Figyelj oda, mert csak olyan árut szállíthatsz, melyet a császár eddig még nem kapott meg. Tedd át az egyik játékosjelződet a megfelelő épületről a birodalomtábla tetején látható megfelelő áruszimbólumhoz tartozó tálkába. A játék végén pontokat fogsz kapni attól függően, hogy mennyi árut szállítottál le a császárnak (lásd: "8.0: Végső pontozás").



6.3.2 Egy rendelés teljesítése

A rendelések céhek szerint vannak csoportosítva, melyeket az oszlopokon lévő szimbólumok azonosítanak. Minden rendelés 2 áruból áll, és az elérhető rendelések számát a rendelési korlát határozza meg; minden oszlopban csak annyi játékosjelző lehet, amennyit ez a korlát megenged.



Csak a céhrendelés-jelzővel jelölt rendeléshez szállíthatsz.

Ahhoz, hogy rendelést teljesíthess, korábban már előre kellett lépned a hozzátartozó céh befolyás sávján; a befolyássávon már legalább egy mezőt lépnie kellett a bábudnak.

A rendelés teljesítéséhez az összes megadott áruval rendelkezned kell. Tedd vissza a megfelelő jelzőket az épületekről a készletedbe. (MEGJEGYZÉS: Ha a rendelést a tengerésszel teljesíted, akkor mindkét árut egyszerre kell leszállítanod).



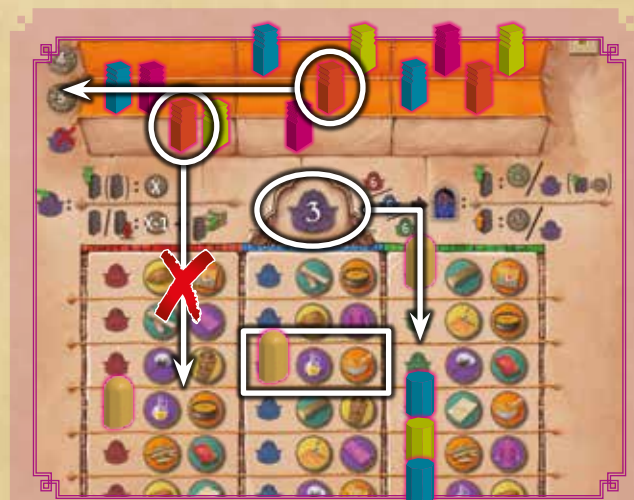
Helyezd az egyik játékosjelződet a teljesített rendelésre, és lépj a céhrendelésjelzővel lefelé a következő üres mezőre. Ha a céhrendelésjelző az oszlop alján volt, akkor kezd újra a tetejéről. Ezután nézd meg, hol áll a befolyásjelződ:

- Ha a céh befolyássávján a te jelződ van a legmagasabban (vagy holtversenyben a legmagasabban), akkor annyi rúpiát kapsz, amennyi a sáv bal oldalán látható.
- Minden más esetben eggyel kevesebbet kapsz, mint a megadott rúpiák száma (vagyis "x-1"). Ezután lépj a befolyásjelződdel eggyel feljebb az adott céh befolyássávján.

Ha az összes céhrendelés teljesült, helyezd a rendelésjelzőt az adott oszlop alá. Ez kiváltja a játék végét (lásd "8.0: Végső pontozás").



Rendelési korlát



Példa: A narancs játékos szeretné teljesíteni a Kereskedők céhének aktuális rendelését. Nem tudja teljesíteni a Kézművesek megrendelését, mert eddig még egy mezőt se lépett ezen céh sávján, és nem teljesítheti a Tudósok rendelését sem, mert ez a sáv már elérte az aktuális 3-as rendelési korlátot. A játékos levesz egyet - egyet a játéktáblán lévő olaj és festék jelzőiből. Az egyiket a céh rendelésjelzője által elfoglalt mezőre helyezi. A céh rendelésjelző most egy mezőt lejjebb lép, ezzel jelzi az 1 fát és 1 szobrot kérő új megrendelést. A játékos kap 2 rúpiát (3-1, mert nem narancs jutott a sávon a legmagasabbra), és ezután 1 mezőt feljebb lép a befolyásjelzőjével.

7.0 Előkelőségek



A játék kezdetén az előkelőségeket a folyó mentén helyezték el. Ezek az előkelőségek bizonyos árukért cserébe előnyös szerződéseket ajánlanak. Ezen felül, minden alkalommal, amikor árukat szállítasz nekik még rúpiákat is adnak és a befolyásodat is növelik a különböző céheknél. A megrendelt áruk szállításához használhatod a tengerész akciót (lásd 14. oldal), vagy az áruszállítás meditációs akciót.

A játék kezdetén az árukat csak a csónak fölött elhelyezkedő előkelőségeknek szállíthatod le. Amikor teljesül 2 darab I. szintű előkelőség szerződése, a csónak a folyó következő mólójánál köt ki, így már lehet árut szállítani a II. szintű előkelőségeknek is. Ez addig folyik így, amíg a csónak el nem éri az utolsó mólót. Ez az esemény kiváltja a játék végét (lásd "8.0: Végző pontozás", 21. oldal).

7.1 A FOLYÓ

Ahogy az előkelőségek elhagyják a folyót, a csónak mólóról mólóra lefelé halad a folyó mentén. A játéktáblán két móló között látható, hogy mennyi előkelőség szerződését kell teljesíteni, hogy a csónak eggyel lejjebb léphessen a következő mólóhoz. Amikor a csónak elér egy új mólót, akkor bekövetkezik egy esemény. Bizonyos mólók között új rendelési korlátot helyeztek át a folyóról a birodalomtáblára.



1. móló: A csónak kiindulási helye. Amikor 2 darab I. szintű előkelőség szerződése teljesül, a csónak a 2. mólóhoz lép.



2. móló: Az az épület, ahol az építő áll, felépül; vegyék le az adott épület építés alatt lapkáját, és lépjenek az építővel a szokásos módon a kocka szerint. Amikor 1 darab II. szintű előkelőség szerződése teljesül, a csónak a 3. mólóhoz lép.



3. móló: Az árus lép (kockadobással, ahogy azt korábban leírtuk). Minden játékos kap 1 kegyet a tulajdonában lévő minden egyes gyapotért (a maximum 3). A 4-es rendelési korlátot tegyék át a birodalomtáblára. Amikor pontosan 2 darab II. szintű előkelőség szerződése teljesül, a csónak a 4. mólóhoz lép.



4. móló: Az összes árjelzőt vegyék le, és tegyék vissza a kereskedőhöz. Minden játékos kap 1 kegyet. A 5-ös rendelési korlátot tegyék át a birodalomtáblára. Amikor 1 darab III. szintű előkelőség szerződése teljesül, a csónak a 5. mólóhoz lép.



5. móló: Minden játékos kap a tulajdonában lévő gyapotok számától (0 / 1 / 2+) függően egy 1-es / 2-es / 3-as értékű árut. A 6-os rendelési korlátot tegyék át a birodalomtáblára. Amikor 1 darab IV. szintű előkelőség szerződése teljesül, a csónak a 6. mólóhoz lép.



6. móló: A ruha eladása a luxus áru akcióval +1 rúpiát hoz. Kiváltja a játék végét (lásd "8.0: Végző pontozás", 21. oldal).

Megjegyzés: A csónak azonnal lép, amint adott számú előkelőség szerződése teljesül. A mozgáshoz kapcsolódó összes hatás még az ELŐTT bekövetkezik, hogy a játékos folytatná a fordulóját (a játék átmenetileg leáll).

7.2 SZÁLLÍTÁS ÉS JUTALOM

Ha szállítasz egy előkelőségnek, tedd át az épületről a megfelelő játékosjelzőt a megrendelt árut kérő előkelőségre. Ezután azonnal az előkelőségen lévő játékosjelzők számával egyenlő számú rúpiát kapsz.

Ezután szállíthatsz másik árut, elveheted a rúpiákat, és így tovább. A rúpiákat minden egyes szállítás után megkapod, **kivéve** a dupla szállításokat. Ez azt jelenti, ha mindent leszállítasz egy 2 árut kérő előkelőségnek, akkor 3 rúpiát kapsz (1+2); ha mindent leszállítasz egy 3 árut kérő előkelőségnek, akkor 6 rúpiát kapsz (1+2+3)!



Példa: A sárga játékos a fordulójában szállít 1 olajat a Szakácsnak, ezért kap 1 rúpiát. Következik a türkiz játékos fordulója: leszállít 1 fát, és kap 2 rúpiát. Ha a sárga játékos szállította volna le mindkét árut, akkor 3 rúpiát kapott volna (1+2, összesen 3).

7.0 ELŐKELŐSÉGEK

7.3 KÜLÖNLEGES SZABÁLY: DUPLA SZÁLLÍTÁS

A tengerész akció végrehajtásánál az egyik rendelt árut kétszer is leszállíthatod (ezt az áruszállítás meditációs akciónál NEM teheted meg). Helyezd az első jelződet a megrendelt áruira, és vedd el a szokásos jutalmat. Ezután helyezd a második jelződet az első mellé. Ezért a plusz jelzőért csak EGY rúpiát kapsz, de az értékelésnél, hogy ki nyeri el az előkelőség szerződését, számítani fog.

7.4 TELJESÍTÉS ÉS ÉRTÉKELÉS

Ha az előkelőségen lévő összes árut leszállítottatok (2 vagy 3 különböző típusú, az előkelőségtől függően), akkor ezen előkelőség szerződése teljesült, és azonnal a értékelés következik. A játék megáll, és a következők történnek: Az a játékos, aki az előkelőségre a legtöbb árut szállította, elveszi a kártyát, és a szerződés oldalára fordítva a játékosablaja mellé helyezi. Ezután azonnal használja annak különleges képességeit. Holtverseny esetén a legfelső áru(ka)t szállító játékos kapja meg az előkelőséget. A játékosjelzőit visszateszi a készletébe.

A többi játékos is visszaveszi jelzőit. Ezeket a játékosablajukra helyezik kegyként. Ők nem kapják meg a szerződést, hanem kompenzálásként kegyhez jutnak.



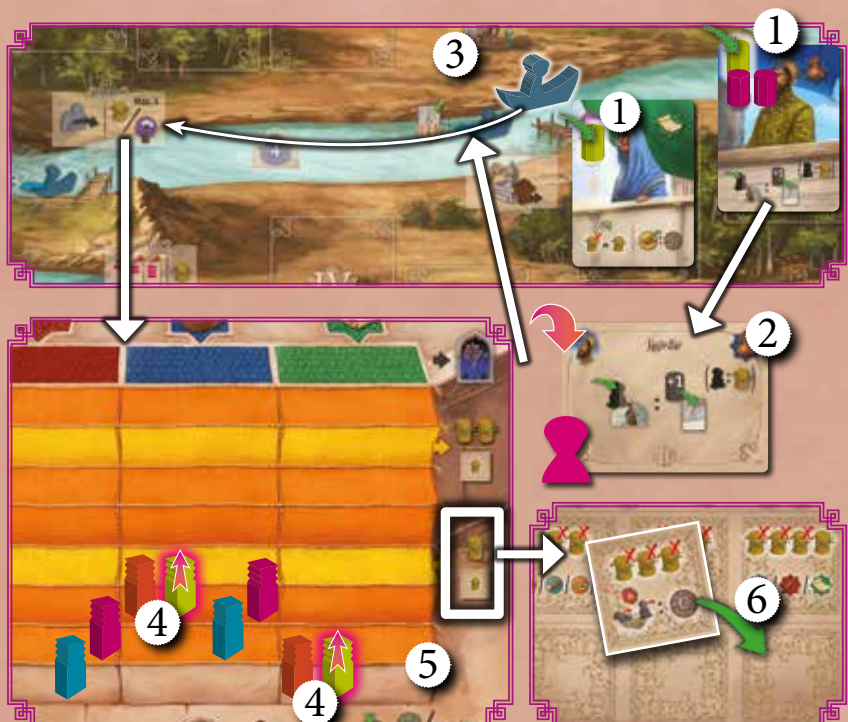
Példa: A türkiz játékos szeretné a Mozaikkészítőt, de a rózsaszín játékosnak van már egy leszállított áruja az előkelőség felső mezőjén. A türkiz játékos használja a tengerész dupla szállítást, és leszállít 2 cementet az előkelőségnek; kap 2 rúpiát az első leszállított cementért, de a másodikért már csak EGYET (lásd "Dupla szállítás"). A mozaikkészítő szerződése teljesül, és a türkiz játékos megkapja az előkelőséget, melyet a szerződés oldalára fordít. A türkiz játékos most azonnal elveheti az egyik elérhető kegylapkát, vagy kiválaszthatja a húzópakliból bármelyiket, majd megkeveri a paklit. A türkiz játékos most használja a Mozaikkészítő képességét, hogy kapjon 1 / 2 kegyet fordulónként 1 / 3 MP-ért.

7.5 BEFOLYÁS NÖVELÉSE

Miután minden szállítást teljesítettél, amit szeretnél volna, növelheted a befolyásodat a birodalomtáblán: minden egyes előkelőség miatt, akit ebben a fordulóban legalább 1 áruval elláttál, egy mezőt feljebb léphetsz a befolyásjelződdel a hozzátartozó befolyásásvon.

Megjegyzés: Amikor valamelyik befolyásjelződ a kegybónuszos mezőre lép, azonnal kapsz egyet a három elérhető kegylapka közül VAGY adott mennyiségű kegyhez jutsz.

Példa: A sárga játékos végrehajtja a tengerész akciót, és leszállít 1 téglát Mullahnak (kap 1 rúpiát) és 1 deszkát Jagirdarnak 1 (kap 3 rúpiát, mert a rózsaszín játékos korábban már végrehajtott itt egy dupla szállítást) Jagirdar szerződése teljesült, következik a kiértékelés: mivel a rózsaszín játékosnak több jelzője van a kártyán, megkapja a szerződést 2. Mivel ez az első II. szintű szerződés, ami teljesült, a csónak a 2. mólóról a 3. mólóra lép 3. Ez azonnal aktivál egy eseményt: az árus lép (kockadobás szerint). Minden játékos kap 1 kegyet a gyapotjaiért (a maximum 3). Mivel a sárga játékos Mullahnak (Tudósok céhe) és Jagirdarnak (Kereskedők céhe) is szállított, ezért mindkét cég befolyásásván egy mező feljebb lép 4. Eléri a Kereskedők cégének befolyás-ásván a 3. mezőt, ezért jutalmat választhat: kaphat 1 kegyet vagy választhat egy új kegylapkát 5. Az utóbbit teszi, és a kegylapkát a játékosablajára helyezi 6.



7.0 ELŐKELŐSÉGEK

7.6 AZ ELŐKELŐSÉGEK KÉPESSÉGEI

Amikor megszerzel egy előkelőséget, használhatod különleges képességét. Vannak állandó és azonnali képességek. A leggyakoribb jutalmak az előkelőségek szerződésein:



Rúpia: Ezt bizonyos feltételek teljesülésekor vagy a játék végét kapod meg.



Bőkezű szállítmány: Minden alkalommal, amikor árut szállítasz (egy előkelőségnek, vagy a birodalomtáblán valahova), kapsz egy vagy két extra rúpiát a készletből.



Fordulónként egyszer: Ezeket a képességeket fordulónként csak egyszer használhatod. Tipp: Fordítsd el az előkelőséget 90°-kal, amikor használod a képességét. Ez emlékeztet rá, hogy már használtad a fordulóban.



Játékonként egyszer: Ezeket a képességeket csak egyszer hajthatod végre, az előkelőség megszerzése után azonnal.

Ezeket a képességeket részletesebben lásd "I. Függelék: Az előkelőségek és szerződéseik", következő oldal.

8.0 Végő pontozás (Játék vége)



A játék végét a következő dolgok válthatják ki:

- ☼ Egy IV. szintű előkelőség szerződése teljesül, VAGY
- ☼ Egy játékos befolyásjelzője eléri az egyik befolyássáv legfelső mezőjét, VAGY
- ☼ Egy céhrendelés-oszlopban 6 játékosjelző van.

Amikor a három feltétel egyike bekövetkezik, az aktuális kört még fejezzétek be. Ezután még mindenkinek lesz EGY fordulója. Ezután a játékosok összeszámolják rúpiáikat, kezdve a játék alatt gyűjtöttekkel, majd további rúpiákat kapnak még a következőkért:

- ☼ A játékosok a játék vége szimbólummal jelölt összes előkelőségért a szerződésnek megfelelően rúpiákat kapnak (lásd "I. Függelék: Az előkelőségek és szerződéseik", 22. oldal).
- ☼ Pontozzátok le mindhárom befolyássávot: mindegyik befolyássávnál a befolyássáv legfelső helyén álló játékos a befolyássávhoz tartozó rendelésoszlopban lévő minden egyes játékosjelzőjéért 2 rúpiát kap. A befolyássáv második helyén álló játékosok jelzőik mindegyikéért 1 rúpiát kapnak. Ha holtverseny van a sáv legfelső helyén, akkor jelzőnként 1 rúpia jár nekik; a második helyen lévő játékosok pedig semmit sem kapnak.
- ☼ Minden játékos, akinek a meditációkövetője eléri a meditációs sáv utolsó mezőjét, 5 rúpiát kap.
- ☼ Minden játékos 1 rúpiát kap minden egyes levett fedőlapkájáért.
- ☼ Minden játékos 1 / 3 / 5 / +3 rúpiát kap az Akbar császárnak leszállított 1 / 2 / 3 / +1 áruért.

A játékosok összeadják saját rúpiájukat. A legtöbb rúpiát szerző játékos megnyeri a játékot.

Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok összeszámolják megmaradt áruikat és kegyeiket (minden kegy 1-es értékű árunak számít).

A nagyobb áruértékkel rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, osztóznak a győzelmen.

Példa a végső pontozásra:

1. A narancs játékosnak 36 rúpiája van érmékben.
 2. 2 játék vége szimbólumos előkelőségtől kap rúpiát:
 - ☞ 4 rúpia Subadar miatt (4 szerződést teljesített)
 - ☞ 4 rúpia a Nagy Imám miatt: van 2 szerződése a tudósoktól (beleértve a Nagy Imámot is), és teljesítette a tudósok 2 rendelését
 3. A céhbefolyás-sáv miatt kap:
 - ☞ 4 rúpiát a Kereskedők céhétől (ő az 1. a sávon, és 2 rendelést teljesített)
 - ☞ 2 rúpiát a Tudósok céhétől (ő a 2. a sávon, és 2 rendelést teljesített)
 4. Levett 5 fedőlapkát (+5 rúpia)
 5. Szállított 5 árut Akbar császárnak (+11 rúpia (5+3+3))
- Így végül $36 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 + 11 = 66$ rúpiája van.



Függelék

I. AZ ELŐKELŐSÉGEK ÉS SZERZŐDÉSEIK

Megjegyzés: Mindig, amikor az mondjuk, bónuszt kapsz egy áru szállításáért, akkor egy előkelőségnek szállított árura, egy rendeléshez szállított árura, Akbarnak szállított árura vagy a Francia kereskedőnek szállított árura gondolunk.

I. Szint



1. Portugál kereskedő

Nyugat-Európa és a Mogul Birodalom kapcsolata a 17. század elejére nyúlik vissza. A portugálok, angolok, franciák és hollandok kereskedtek a mogulokkal.

A tengerész akciónál 1-nél több árut is elkölthetsz, hogy növeld a szállítható áruk mennyiségét, de csak a maximális teljes áruértékig, mely 4 (például: elkölthetsz 2 fát és 2 kurkumát, hogy szállíthass 5 árut: 1 ingyen szállítható áru + 4 "fizetett" áru).

1 rúpiát kapsz minden alkalommal, amikor kelmét szállítasz.



2. Sufi

Misztikus iszlám alak, a szufizmus követője.

Azonnal lépj ingyen egyet a meditációs sávon a meditációkövetőddel.

Kapsz 1 rúpiát minden alkalommal, amikor curryt szállítasz.



3. Takshaka

Hagyományos kőfaragó.

Minden alkalommal, amikor épületet építesz (építő nélkül), kapsz +1 épületértéket és 1 rúpiát.



4. Mahout (Elefánthajcsár)

Az elefántok az indiai kultúra lényeges részét képezték. Kereskedelmi, szállítási és katonai célokra használták őket. A Mahout egy elefántlovas, kiképző vagy őrző.

Minden alkalommal, amikor homokkővet vagy fát termelsz, termelj még 1 ugyanolyan típusú árut.



5. Khatib

Az iszlámban a khatib az a személy, aki a szentbeszédeket (szó szerint "elbeszélést") tartja a pénteki és az Eid imáknál.

Minden alkalommal, amikor gyapotot vagy kurkumát termelsz, termelj még 1 ugyanolyan típusú árut.



6. Francia kereskedő

Nyugat-Európa és a Mogul Birodalom kapcsolata a 17. század elejére nyúlik vissza. A portugálok, angolok, franciák és hollandok kereskedtek a mogulokkal. (Megjegyzés: A történelem szerint a franciák csak 1605-ben, Akbar halála után kezdtek kereskedni a mogulokkal.)

Egyszer a fordulód alatt, letehetsz egy 1-es, 2-es vagy 3-as értékű árut erre a kártyára. Amikor a francia kereskedőn három játékosjelző lesz, azonnal kapsz 5 rúpiát, a jelzőket pedig tedd vissza a készletedbe. Ezután újra szállíthatsz árukat a francia kereskedőre. Ne felejtse el, hogy egy vagy több plusz rúpiát kaphatsz, ha árukat szállítasz a francia kereskedőnek és más előkelőséggel is van kapcsolatod (például kapsz +1 rúpiát minden egyes kelméért a portugál kereskedő miatt).



7. Kelmefestő

Az indiai textíliákat megkülönbözteti a többtől az egyenletes díszítőmotívumok valamint a különös festék használata, mely utóbbi élénkvrös árnyalatot kölcsönöz nekik.

Minden alkalommal, amikor árukat termelsz, ezen áruk közül 2-t becserélhetsz 1 ugyanolyan színű 2-es értékű árura.

Minden alkalommal kapsz 1 rúpiát, amikor festéket szállítasz.

Függelék



8. Szakács

A mogul konyhát a Mogul Birodalom központjában kialakult ételek jellemezték. Erre erős befolyást gyakorolt Közép-Ázsia, ahonnan a türk-mongol mogulok származtak. A mogul konyha erősen befolyásolta a modern indiai, pakisztáni és bangladesi főzésmodot.

Tárolhatsz ezen a kártyán legfeljebb 2 álló, kiütött munkást (**nem** elfektetett munkást). A meditációs fázisban visszateheted az egyik vagy mindkét munkást a munkáskészletedbe. Ezért MP-okat kapsz (mintha elfektetett volna őket).

Minden alkalommal, amikor olajat szállítasz kapsz 1 rúpiát.

II. Szint



9. Müezzin

A müezzin a mecsetnek az alkalmazottja, aki az imára hívó szöveget (adzán) elénekli a pénteki közösségi ima, valamint a napi ötszöri imádság előtt.

Minden alkalommal, amikor legalább 1 MP-ot termelsz a meditációs fázisban, kapsz még 1 MP-ot.



10. Jagirdar

A jagir valamiféle földadományozó volt. A földért cserébe a hűbéres (jagirdar) hozzájárulással tartozott, mely lehetett adófizetés vagy katonai szolgálat.

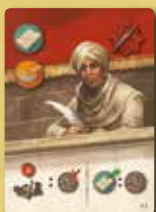
- Ha egy **játékos** tengerész akciót hajt végre, te is szállíthatsz 1 árut egy előkelőségnek. Ha ezt megteszed, akkor az aktív játékos kap 1 kegyet. Akkor szállíthatod le az árudat, miután az aktív játékos befejezte a szállítását. VAGY
- Ha **te** hajtod végre a tengerész akciót, akkor ingyen szállíthatsz egy plusz árut.



11. Kalifa

Egy személy, akire Mohamed próféta utódjaként és az egész muzulmán közösség vezetőjeként tekintettek.

Fordulónként egyszer elkölthetsz 1 gyapotot, hogy felállíts egy elfektetett munkást.



12. Kalligráfus

Az iszlám kalligráfia a kézírás és a szépírás művészete, mely iszlám hagyományokkal rendelkező országok ábécéjére épül. Magába foglalja az arab, az oszmán és a perzsa kalligráfiát. Az arab nyelvben khatt Islaminak nevezik, mely iszlám vonalat, tervezés, építést jelent.

A küldönc használatánál csak 1 rúpiát kell fizetned (2 helyett).

Minden alkalommal kapsz 1 rúpiát, amikor papírt szállítasz.



13. Mullah

Néha ezt a szót használják az iszlám hittudomány és szent törvények szerint nevelt férfire vagy nőre.

A fordulóban egyszer, amikor kegy akciót hajtasz végre, fizethetsz az előírtnál eggyel kevesebb kegyet; kell lennie annyi kegyednek, amennyi a feltételben szerepel. Ezt a képességet soha sem használhatod arra, hogy a fizetendő kegyet nullára csökkentsd.

Minden alkalommal kapsz 1 rúpiát, amikor téglát szállítasz.



14. Angol kereskedő

Nyugat-Európa és a Mogul Birodalom kapcsolata a 17. század elejére nyúlik vissza. A portugálok, angolok, franciák és hollandok kereskedtek a mogulokkal.

Fordulónként egyszer kicserélhetsz egy árut egy másik ugyanolyan értékű áruval.



15. Mozaikkészítő

A mogul épületekben széles körben használták díszítésre a mozaikokat és az intarziákat. Akbar idejében a mozaikok kis falemezekből készültek, melyekből perzsa geometriai mintákat alakítottak ki.

Azonnal vegyél el egy általad választott kegylapkát a húzópakliból vagy a három képpel felfelé néző lapka közül. Ezután keverd meg a paklit új húzópaklit képezve belőle.

Fordulónként egyszer elkölthetsz 1 / 3 MP-ot, hogy kapj 1 / 2 kegyet.

Függelék

III. Szint



16. Mujtahida

A mujtahida olyan személy, akit az iszlám törvények értékrendje szerinti ijihadra (jogi érvelésre) képeztek ki. A nő is ugyanolyan értékű mujtahida. A mujtahidáknak általában széleskörű tudással kell rendelkezniük az arabról, a Koránról és ismerniük kell a jogi elméleteket (Usul al-fiqh).

A szokásos építési szabályokat követve azonnal építsd fel ingyen a bal felső sarokhoz legközelebb lévő épületet (lásd "Építész", 13. oldal).

Minden alkalommal kapsz 2 rúpiát, amikor szobrot szállítasz.

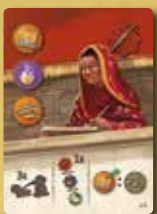


17. Holland kereskedő

Nyugat-Európa és a Mogul Birodalom kapcsolata a 17. század elejére nyúlik vissza. A portugálok, angolok, franciák és hollandok kereskedtek a mogulokkal.

A végső pontozásnál kapsz 1 rúpiát, ha legalább egy rendelést teljesítettél az egyik céhnél. Ha 2 céhnél teljesítettél rendelést, akkor 3 rúpiát kapsz. Ha mind a 3 céhnél teljesítettél rendelést, 6 rúpiát kapsz.

Minden alkalommal kapsz 2 rúpiát, amikor ruhát szállítasz.



18. Festő

A mogulok egy különleges festészeti stílust fejlesztettek ki. Ennek használata általában a miniatúrákra korlátozódott, mely lehetett könyvillusztráció vagy albumba rendezett munka. Ez a stílus a perzsa miniatúr festészetből származott, de fellelhetők benne az indiai hindu, jain és buddhista hatások.

Azonnal állíts fel 3 elfektetett munkást, és lépj 1 mezőt az egyik céhbefolyás-sávon.

Minden alkalommal kapsz 2 rúpiát, amikor festményt szállítasz.



19. Subadar

A 'Subadar' Subah (tartomány) kormányzójának a rangja volt a mogul korszakban. Ők 'Sahib i Subah'-ként, illetve 'Nazim'-ként is ismertek voltak. A 'subadar' szó perzsa eredetű.

A végső pontozásnál kapsz 1 rúpiát minden egyes teljesített céhrendelésedért.

Minden alkalommal kapsz 2 rúpiát, amikor könyvet szállítasz.



20. Sadr us-Sudur

A Sadr us-Sudur volt a császár fő vallási tanácsadója, ő volt felelős a vallási, nevelési és jótékonyági célokra szánt támogatások szétosztásáért. A császár volt a birodalom fő bírója, és mögötte a bíróságok csak másodhegedűsök voltak.

Azonnal szállíts egy árut Akbarnak egy, a leszállított áruval azonos értékű elérhető mezőre (például: lehelyezhetsz papírjelzőt a curry felajánlás mezőjére).

A végső pontozásnál kapsz 1 rúpiát minden egyes, Akbarnak szállított jelződért.

IV. Szint



21. Nagy mufti

A nagy mufti a vallási törvények legmagasabb tisztviselője egy szunnita vagy ibadai muzulmán országban.

Azonnal kapsz 3 kegyet.

A végső pontozásnál kapsz 3 rúpiát minden, mind a 3 céh szimbólumát tartalmazó szettért, melyed van / melyet teljesítettél (rendeléseken és/vagy előkelőségeken).



22. / 23. / 24. Nagy Imám / Udvari művész / Dewan

A Nagy Imám egy tekintélyes szunnita vallási cím. Az udvari művész kifejezés arra utal, hogy Akbar; apja, Humayun ösztönzésére, aki hitte, hogy a művészek "az egész világot megörvendeztetik", sok művészt csábított az udvarába Perzsiából és Közép-Ázsiából. A Dewan az állami bevételekért felelős fő tisztviselő volt egy tartományban.

Azonnal kapsz 3 kegyet.

A végső pontozásnál kapsz 1 rúpiát minden egyes előkelőségért és rendelésért, mely a birtokodban van / melyet teljesítettél, és melyen látható az adott céhszimbólum (beleértve a Nagy Imám, az Udvari művész és a Dewan kártyáját is).

Függelék

II. AZ ÉPÜLETBÓNUSZ-LAPKÁK

2. Szint



Lépj feljebb egy mezőt a Kézművesek céhének befolyássávján.

Kapsz 3 rúpiát.



Vegyél le egy fedőlapkát, és helyezd játékosablád mellé.

Kapsz 2 rúpiát.



Lépj feljebb egy mezőt a Kereskedők céhének befolyássávján.

Kapsz 3 rúpiát.



Kapsz egy kegyet.

Kapsz 3 rúpiát.

3. Szint



Lépj feljebb egy mezőt a Kézművesek céhének befolyássávján.

Kapsz 4 rúpiát.



Kapsz egy kegyet.

Kapsz 4 rúpiát.



Lépj feljebb egy mezőt a Tudósok céhének befolyássávján.

Kapsz 4 rúpiát.



Kapsz 5 rúpiát.

4. Szint



Lépj feljebb egy mezőt a Tudósok céhének befolyássávján.

Kapsz 5 rúpiát.



Kapsz egy kegyet.

Kapsz 5 rúpiát.



Lépj feljebb egy mezőt a Kereskedők céhének befolyássávján.

Kapsz 5 rúpiát.



Kapsz 6 rúpiát.

Függelék

III. A KEGY LAPKÁK



Költs el 2 kegyet, hogy felállítsd a játéktáblán lévő egyik elfektetett munkásodat.



Költs el 2 kegyet, hogy feldolgozz még 1 árut. Ezt a kegylapkát kombinálni kell egy másik feldolgozás akcióval (meditációs akció, kegy akció, feldolgozó épület; és játéktársad feldolgozó akciójánál is használhatod).



Legyen 2 kegyed melyből, ha 1 kegyet elköltesz kapsz +1 MP-ot (csak a meditációs fázisban használható).



Legyen 3 kegyed melyből, ha 2 kegyet elköltesz, eladhatsz egy árut. Az áru értékét megkapod rúpiákban.



Legyen 3 kegyed melyből, ha 2 kegyet elköltesz, levehetsz egy fedőlapkát; helyezd a lapkát játéktáblád mellé.



Legyen 4 kegyed melyből, ha 2 kegyet elköltesz, leszállíthatsz 1 árut egy elérhető előkelőségnek.



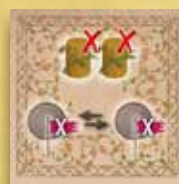
Legyen 4 kegyed melyből, ha 2 kegyet elköltesz, szállíthatsz egy árut Akbar császárnak vagy teljesítheted bármelyik céh egyik rendelését.



Legyen 2 kegyed melyből, ha 1 kegyet elköltesz, léphetsz 2x a földműve-seiddel (vagy 1 földművessel 2x vagy 2 földművessel 1x).



Legyen 3 kegyed melyből, ha 2 kegyet elköltesz, mozgathatod bármelyik árjelzőt (mintha kereskedő akcióit hajtanál végre).



Költs el 2 kegyet, hogy elcserélj 1 árut egy ugyanolyan értékű másik árra.



Legyen 4 kegyed melyből, ha 3 kegyet elköltesz, kapsz 1 darab 2-es értékű árut.



Költs el 4 kegyet, hogy ingyen előrelépj egy mezőt a meditáció-követőddel.



Legyen 3 kegyed melyből, ha 2 kegyet elköltesz, feldolgozhatsz egy 1-es értékű árut egy 2-es értékű áruvá.



Költs el 3 kegyet, hogy ingyen használd a küldöncöt (csak az akció fázisban használható).

Függelék

IV. 2 ÉS 3 FŐS JÁTÉKVÁLTOZAT:

1. A folyó minden szakaszára szintenként 1-gyel kevesebb előkelőséget helyeztetek le. Csak 10 előkelőséget fogtok lerakni; céheik eloszlása 4 / 3 / 3 legyen.
2. A 2 / 3 fős játéknál, helyeztetek le 4 / 2 semleges jelzõt (nem használt játékoszínbõl) a birodalomtáblára, Akbar császár területére:
 - 2 játékosnál dobjatok kétszer-kétszer a kockával a jobb és a bal oldalhoz, és a kockadobásnak megfelelő árukat takarjátok le. Ha a dobás szerinti áru már lefedték, ne dobjatok újra: így lehet, hogy 4 árunál kevesebbet takartok le.
 - 3 játékosnál dobjatok kétszer a kockával: az 1. dobás szerint takarjátok le a balra lévõ 6 áru egyikét. A 2. dobásnál takarjátok le a jobbra lévõ 6 áru egyikét.
3. 2 / 3 fős játéknál helyeztetek le 6 / 3 semleges jelzõt a birodalomtáblán lévõ céhrendelés-oszlopokra:
 - 2 játékosnál dobjatok kétszer a kockával minden egyes céhrendelés-oszlopnál, és takarjátok le a megfelelő rendeléseket. Ha a dobott számot már lefedték, addig dobjatok újra, amíg fedetlen rendelés nem jön ki.
 - 3 játékosnál dobjatok egyszer a kockával minden egyes céhrendelés-oszlopnál. Az 1. dobás után takarjátok le a dobás szerinti rendelést az elsõ céhrendelés-oszlopban. Ezután a második dobásnál takarjátok le egy rendelést a második céhrendelés-oszlopban, és így tovább.



Alkotók

Game Design: Michael Keller

Illustrations: Michael Menzel

Art Director: Rafaël Theunis

Project Manager: Arno Quispel

Graphic Design and Rulebook: Rafaël Theunis

Game Support: Paul Mulders

Translations: Olav Fakkeldij (NL), Benjamin Scheible (DE), Thomas Million, Maël Brustlein & Bruno Larochette (FR)

Editors: Michael Schemaille, Benjamin Scheible

Thanks to all the playtesters for their help in developing the game: Andreas "ode." Odendahl, Markus „Kusi“ Haldenmann, Michael Keller, Simon Junker, Peter Gardo, André Ruch, Stefan Günter, Serdar Gönül, Manta, Michael Meyer, Karl Resmann, Anita Breen, Janna Seinet, Jonas Bloom, Michael Timpe, Lukas, Carly Petri, Fabian Zimmermann, Andreas Jutzi, Richard Büchi, Tobias Troxler, Janine Brodbeck, Birger Hogrefe, Brigit Baumann, David Bärswyl, Reto Müller, Roger Jud, Lia Wittwer, Paul Mulders, Arno Quispel, Rafaël Theunis, Bryan Neidecker, Lisa Wyns, Nils Callens, Dave van Steirteghem, Liza Wopereis, Christine Bracke, Tineke Meessens, Jens Vanspauwen, William de Jager.

We take the utmost care with our products, but should you experience any issue with this game, please contact our customer service at info@quined.nl.



Quined Games by
P.O. box II2I
3260 AC Oud-Beijerland
The Netherlands



'Agra' was on the Recommendation list of the Hippodice Designers' Competition of 2016.

Összefoglaló

EGY FORDULÓ

1. Meditációs fázis (választható)

1. Meditációs pontok (MP) termelése: Az első elfektetett munkás a meditációs sávodon látható MP-ot kapja. A következő elfektetett munkás az előző mezőn látató MP-ot kapja, és így tovább. Egy munkás mindig szerez legalább 1 MP-ot.
2. Meditációs akciók: Használd a megszerzett MP-jaidat az elérhető akciókhoz.
3. Lépj a meditációs jelzővel az utoljára használt akcióra (az egy földműves mozgatása akcióit soha sem blokkolhatod).

2. Akció fázis (kötelező)

Helyezd egy készletedben lévő munkásodat egy akciómezőre: fő karakterekre (a tábla tetején), termelőépületre vagy feldolgozóépületre.

1. Ha az akciómezőn van egy munkás:
 - I. Ha ez egy játékosársad elfektetett munkása, akkor üsd ki, és add vissza tulajdonosának. Ezután hajtsd végre a mező akcióját.
 - II. Ha ez egy játékosársad álló munkása, akkor üsd ki, és add vissza tulajdonosának; ez a játékos kap 1 kegyet (vagy 2-t, ha az adott játékos már elérte a meditációs sáv 4. mezőjét). Ezután hajtsd végre a mező akcióját.
 - III. Ha ez a saját munkásod, akkor 2 rúpiát KELL fizetned az akció végrehajtásához (munkás nem kell). Állítsd fel a már ott lévő munkást; ezért nem kapsz kegyet. Ezután hajtsd végre a mező akcióját.
2. Ha az akciómezőn az árus áll: Kapsz 2 kegyet az akció végrehajtása UTÁN. Ezután dobj a kockával, és lépj az árusal. Helyezz 1 rúpiát minden felépült épületre, melyen átlép.
3. Ha az akciómezőn az építő áll: Építsd fel ingyen az épületet (nincs épületbónusz). Dolgozd fel az árukat. Ezután dobj a kockával, és lépj az építővel (a nem felépült épületeken).

3. Rendelés fázis (választható)

1. Akbar császár kiszolgálása: Szállíts 1 árut Akbarnak, VAGY
2. Teljesíts egy rendelést: Szállíts 2 árut, és teljesíts egyetlen egy jelölt rendelést a három céh egyikénél. Nézd meg, hol állsz az adott céh befolyássávján.
 - A. 1. vagy a sávon: rúpiát kapsz
 - B. nem vagy az 1.: kapott rúpiák -1
ÉS lépj feljebb 1 mezőt

A fordulóban a 3 másodlagos akciótípust is végrehajthatod:

1. Olaj és curry akciók: Fizess 1 olajat vagy 1 curryt, hogy felállíts 1, illetve fizess 1 olajat és 1 curryt, hogy felállíts 3 elfektetett munkást.
2. Kegye akciók: Költs el kegyet, hogy bónuszokat kapj.
3. Luxus áru akciók: Költs el luxus árukat, hogy különleges akciókat hajtsd végre.

HOGYAN SZEREZHETSZ RÚPIÁKAT:

- Szállítás az előkelőségeknek: Szállításonként kapsz 1 rúpiát az előkelőségeken lévő jelzőkért (dupla szállításnál a 2. áru mindig 1 rúpiát fizet).
- Rendelések teljesítése: A tengerész akcióval vagy a rendelés fázis alatt.
- Épület építése: Kapsz 1-6 rúpiát az épületbónusz-lapkákért.
- Tengerész akció végrehajtása: Minden nem felhasznált szállításért kapsz 1 rúpiát.
- Egy munkás olyan épületre helyezése, melyen 1 vagy több rúpia van: vedd el az adott épületen lévő összes rúpiát.
- Ruha luxus áru akció végrehajtása: A ruha áruértékétől függően rúpiát kapsz.
- Egyes előkelőségek rúpiát adó különleges képességei.
- A végső pontozásnál rúpiák járnak bizonyos dolgokért: szállítás Akbarnak, céhbefolyás-sávokon lévő pozíció, bizonyos előkelőségek szerződésai, fedőlapkák levétele és a meditációssáv utolsó mezőjének elérése.

HOGYAN SZEREZHETSZ KEGYET:

- Ha egy álló munkásodat kiütik egy mezőn (1 kegy vagy 2, ha elérted a meditációs sáv 4. mezőjét).
- Amikor ellátogatsz az árushoz (2 kegy).
- Amikor a céhsávon feljebb lépve eléred a különleges mezőket (1 vagy 2 kegy).
- Bizonyos épületbónusz-lapkákért.
- Egyes előkelőségek különleges képességével, vagy ha te vagy a második helyezett egy előkelőség szerződésének teljesítésénél (miután a szerződés teljesült).
- Amikor játékosársaid követik a feldolgozás akciót (1 kegy az árufeldolgozást választó játékosok után).
- A könyv luxus akció végrehajtásánál.
- Bizonyos folyó menti eseményeknél.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK:

- Lépj a meditációs jelzővel, miután végrehajtottál legalább egyet a 4 külső meditációs akcióból.
- MINDIG kapsz rúpiát, ha az előkelőségeknek szállítasz.
- Az építésznél válszthatsz, hogy felépítesz egy épületet VAGY feljebb lépsz 1 mezőt a három céhsáv egyikén.
- Egy elfektetett munkás felállítása: használd az olaj és curry akciót, vagy hajtsd végre a könyv luxus áru akciót.
- A fordulód alatt bármikor használhatsz kegyet és / vagy használhatod az előkelőségek képességeit (akár még az akciók közben is).
- Helyezz 1 rúpiát minden egyes felépített épületre, melyen az árus áthalad.
- Ha munkást helyezel arra az épületre, melyen az építő áll, akkor az épület felépül (és használható).
- Miután adott mennyiségű előkelőség rendelése teljesül, a csónak lép, és AZONNAL aktiválódik a folyó eseménye.
- A fordulód végén tedd vissza a kegy akción és a luxus áruk (akciók) zászlaján lévő jelzőidet a készletedbe, és fordítsd vissza a használt előkelőségeket.