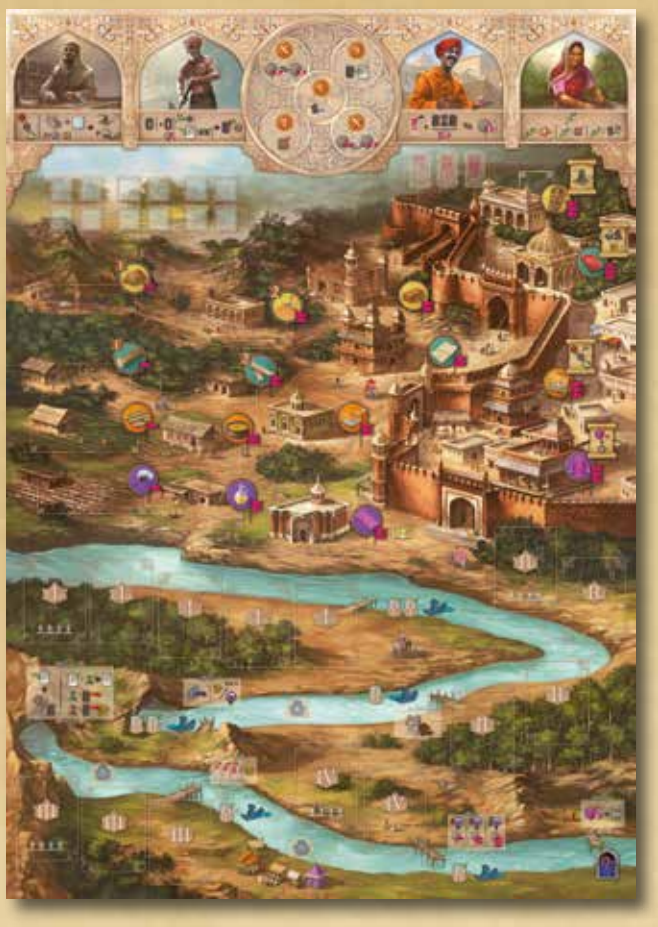
āgrā

REGOLAMENTO

1.0 Componenti di Gioco 2
2.0 Preparazione 4
2.1 Tabellone 4
2.2 Plancia del Giocatore 5
2.3 Plancia Imperiale 5
3.0 Introduzione 6
4.0 Panoramica del Gioco 6
4.1 Turno del Giocatore 6
4.1.1 Fase Meditazione 6
4.1.2 Fase Azioni 6
4.1.3 Fase Ordini 6
4.2 Azioni Secondarie 6
4.3 Fine del Gioco 6
5.0 Spiegazione degli Elementi Importanti 7
5.1 Spazi Azione (Personaggi Principali ed Edifici) 7
5.2 Merci 8
5.2.1 Valore delle Merci e Segnalini Prezzo 8
5.2.2 Merci Principali 8
5.2.3 Produrre le Merci Principali 9
5.2.4 Trasformare le Merci 9
5.3 Costruire Edifici 9
5.3.1 Materiale da Costruzione 9
5.3.2 Costi di Costruzione 9
5.4 Prendere un Contratto da un Notabile 10
5.5 Gilde e Plancia Imperiale 10
5.6 Favori 10
6.0 Flusso di Gioco 11
6.1. Fase Meditazione (opzionale) 11
6.1.1 Generare Punti Meditazione 11
6.1.2 Azioni Meditazione 11
6.1.3 Muovere il Disco Meditazione 11
6.2 Fase Azioni (obbligatoria) 12
6.2.1 Piazzare un tuo Lavoratore su uno Spazio Azione 12
6.2.1.1 Se lo Spazio Azione è libero 12
6.2.1.2 Se lo Spazio Azione è occupato da un Lavoratore 12
6.2.1.3 Se lo Spazio Azione è occupato dal Mercante 12
6.2.1.4 Se lo Spazio Azione è occupato dal Costruttore 12
6.2.2 Effettuare una Azione 13
6.2.2.1 Le Azioni dei Personaggi Principali 13
Architetto 13
Marinaio 14
Commerciante 15
Botanico 16
6.2.2.2 Gli Edifici di Produzione e relative Azioni 16
6.2.2.3 Gli Edifici di Trasformazione e relative Azioni 16
Azione Secondarie 17
1. Azione "Olio e Curry" 17
2. Azione "Favore" 17
3. Azione "Merci di Lusso" 17
6.3 Fase Ordini (opzionale) 18
6.3.1 Servire l'Imperatore Akbar 18
6.3.2 Completare un Ordine di Gilda 18
7.0 Notabili 19
7.1 Il Fiume 19
7.2 Consegne e Ricompense 19
7.3 Regola Speciale: Consegna Doppia 20
7.4 Completare e Valutazione 20
7.5 Incrementare l'Influenza 20
7.6 Abilità dei Notabili 21
8.0 Conteggio Finale (Fine del Gioco) 21
Appendice 22
I. I Notabili e i loro Contratti 22
Livello I 22
Livello II 23
Livello III 24
Livello IV 24
II. Le Tessere Bonus Costruzione 25
Livello 2 25
Livello 3 25
Livello 4 25
III. Le Tessere Favore 26
IV. Modifiche per le partite con 2 o 3 giocatori 27
Crediti 27
Riepilogo 28

1.0 Componenti di Gioco

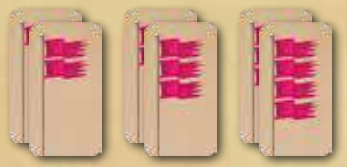
1 Tabellone



1 Plancia Imperiale (da assemblare)

24 Carte Notabile

3 Tessere Prezzo

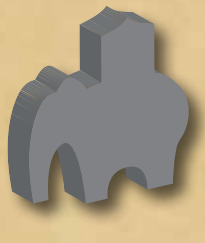


3 Tessere Limite Ordini

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

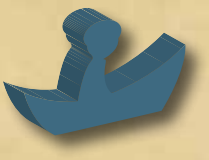
3 Ordine della Gilda

1 Mercante



1 Costruttore

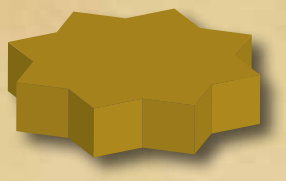
1 Barca



1.0 Componenti di Gioco

1 Disco Meditazione

1 Segnalino Primo Giocatore



1 Dado (a sei facce)

12 Tessere In Costruzione

12 Tessere Bonus Costruzione

14 Tessere Favore

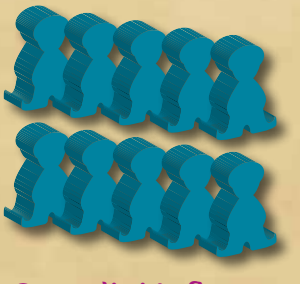
Per ognuno dei 4 giocatori

1 Plancia Giocatore

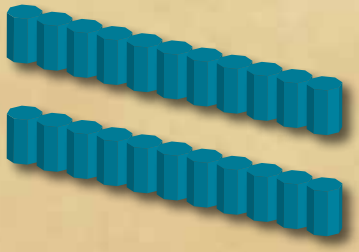
1 Sacchetto

8 Tessere Copertura

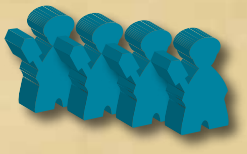
10 Lavoratori



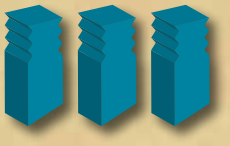
22 Marcatori



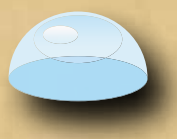
4 Contadini



3 Segnalini Influenza



1 Pietra Meditazione



2.0 Preparazione

2.1 Tabellone

1. Piazza le 3 tessere Prezzo sugli spazi designati sotto al Personaggio "Commerciante", ognuno con il lato raffigurante il minor numero di bandiere posto a faccia in su.
2. Piazza le 12 tessere Bonus Costruzione a faccia in su sui rispettivi spazi designati.
3. Piazza le 12 tessere In Costruzione sugli Edifici appropriati del 2°, 3°, e 4° Livello.
4. Piazza la figura del Mercante sul tabellone: per determinare dove, lancia il dado. Muovi il Mercante verso il basso, lungo la linea di Edifici, di un Edificio per ogni punto ottenuto come risultato sul dado, a partire dalla Cava (l'Edificio più a sinistra, con raffigurata l'Arenaria). Rilancia il dado se ottieni un 5 o un 6. Il Mercante muove solo sugli Edifici già costruiti, quindi si troverà su uno dei quattro Edifici della colonna più a sinistra (la prima). Poi, lancia il dado per il Costruttore. Muovi il Costruttore, partendo dalla prima tessera In Costruzione (sul secondo Edificio nella parte in alto a sinistra del tabellone) e scendendo lungo la linea degli Edifici, avanzalo di una tessera In Costruzione per ogni punto ottenuto come risultato sul dado. Se il Costruttore deve superare l'ultima tessera In Costruzione più in basso di una colonna, egli muove sulla tessera In Costruzione più in alto della successiva colonna.
5. Piazza le Rupie a fianco del tabellone.
6. Piazza le carte Notabile lungo il fiume: scegli 4 carte Notabile a caso di Livello I e distribuiscile sugli spazi appropriati lungo il fiume (il Livello dei Notabili è indicato sul retro delle loro carte). Continua questa procedura finché non avrai disposto 14 Notabili sul Tabellone (4 di Livello II, 3 di Livello III, e 2 di Livello IV). Nota che tutte e tre le Gilde raffigurate sulle carte Notabile (i simboli nell'angolo in alto a destra sulla carta) dovrebbero essere presenti più o meno in egual numero, cioè con una distribuzione di 5/5/4. Se così non fosse, cambia dei Notabili partendo da quelli di Livello I, e continua con gli scambi finché i simboli delle Gilde non saranno distribuiti secondo quanto detto sopra. Rimetti il resto delle carte Notabile nella scatola; esse non saranno usate durante il gioco.
7. Piazza le tessere Limite Ordini sugli spazi indicati tra i Pontili. Piazza la Barca sul primo Pontile.
8. Piazza il disco Meditazione sullo spazio Azione "Consegnare una Merce" sul Ciclo di Meditazione.
9. Determina in modo casuale il primo giocatore. Egli riceve il segnalino Primo Giocatore ed inizia il gioco.

2.0 Preparazione

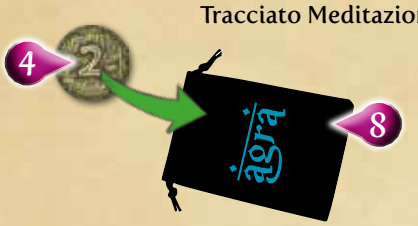
2.2 Plancia Giocatore

Ogni giocatore riceve:

1. 1 Plancia Giocatore.
2. 8 Tessere Copertura, e ne piazza una su ogni spazio quadrato adiacente ad una icona Merce nella parte sinistra della Plancia Giocatore.
3. 1 Pietra Meditazione, che piazza sul 1° spazio del tracciato Meditazione.
4. 2 Rupie.

Inoltre ogni giocatore riceve nel proprio colore:

5. 4 Contadini. Piazzane uno sullo spazio centrale di ogni tracciato Produzione sulla tua Plancia Giocatore.
6. 10 Lavoratori. Questi formano la riserva personale a fianco della Plancia Giocatore.
7. 22 Marcatori. Questi sono posti in una riserva personale sull'area centrale della Plancia Giocatore.
8. 1 Sacchetto. Ogni giocatore vi terrà le proprie Rupie nascoste durante il gioco, tuttavia puoi contare le tue Rupie in qualsiasi momento.



2.3 Plancia Imperiale

1. Piazza la Plancia Imperiale a fianco del tabellone.
2. Ogni giocatore piazza un suo segnalino Influenza nella posizione di partenza di ognuno dei 3 tracciati Influenza.
3. Lancia il dado una volta per ogni colonna Ordini di Gilda e piazza un segnalino Ordine della Gilda sul numero corrispondente (da 1 a 6, contando dall'alto verso il basso). Questi segnalini determinano quali tre Ordini sono disponibili all'inizio del gioco.
4. Mescola le tessere Favore a faccia in giù e forma con esse una pila coperta. Pesca le prime 3 tessere e disponile a faccia in su di fianco alla Plancia Imperiale.

Esempio: Ottieni come risultati 3, 5, e 1. Piazza un segnalino Ordine della Gilda sullo spazio appropriato di ogni colonna Ordini di Gilda.

Vedi pag. 27 per le differenze circa le regole e la preparazione per una partita con 2 o 3 giocatori.

3.0 Introduzione

Agra, India. È l'anno 1572; quest'anno sarà il 30° compleanno di Abu'l-Fath Jalal-ud-din Muhammad, popolarmente conosciuto come Akbar il Grande. Akbar è il terzo Imperatore della dinastia indiana Mughal, succeduto a suo padre, Humayun. Con l'aiuto del suo reggente, Bairam Khan, Akbar ha espanso e consolidato il dominio della dinastia Mughal. Sfruttando la sua forte personalità e abilità come generale, Akbar ha esteso il suo impero fino ad includere tutti i vicini subcontinenti Indiani a nord del fiume Godavari; la sua presenza è sentita in tutta la regione attraverso le guarnigioni militari Mughals, e con il dominio politico, culturale ed economico.

Per unificare il vasto stato di Mughal, Akbar ha stabilito un sistema centralizzato di amministrazione; attraverso la diplomazia e matrimoni è stata mediata la posizione con i vari governanti dei territori conquistati. Akbar ha preservato pace ed ordine in tutto l'impero applicando leggi che gli hanno valso il supporto anche da parte dei non musulmani. Sciogliendo i legami tribali e l'identità statale islamica, Akbar si è impegnato a unire le sue terre. La cultura persiana Mughal ha permesso di raggiunge ad Akbar lo status di semi-divinità.

Notabili ed emissari da tutta la regione sono in viaggio per partecipare alla celebrazione del compleanno di Akbar. In qualità di ambizioso proprietario terriero, non puoi rinunciarci; le celebrazioni sono una opportunità unica per incrementare la tua influenza e ricchezza.

Nella tua terra coltivi e raccogli cotone e curcuma. Possiedi una foresta dalla quale ricavare legno, ed una piccola, ma redditizia cava di arenaria. Commerciando e trasformando le tue merci potrai ottenere merci di lusso, che potrai usare per corteggiare i Notabili incontrati nel viaggio verso la capitale. Ovviamente, i tuoi rivali hanno lo stesso piano; dovrai essere pronto a sfruttare le opportunità perché il compleanno di Akbar è vicino.

4.0 Panoramica

Il gioco dura un numero variabile di round. Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore, in ordine di turno, effettuerà il proprio turno composto dalle seguenti tre fasi: Meditazione, Azioni e Ordini. In qualsiasi momento durante il suo turno, un giocatore può effettuare un numero qualsiasi di Azioni Secondarie. Il gioco prosegue in questo modo finché non viene attivata una condizione di Fine Gioco. A questo punto il round corrente viene terminato, e viene giocato un round finale. Dopo di ciò verrà effettuato il Conteggio Finale; il giocatore con il maggior numero di Rupie alla fine del gioco è il vincitore.

4.1 Turno del Giocatore

4.1.1 Fase Meditazione

Il giocatore attivo può generare Punti Meditazione (PM) esaurendo (ponendoli sdraiati) i propri Lavoratori. I PM guadagnati gli permetteranno di effettuare le Azioni correntemente disponibili sul Ciclo di Meditazione.

4.1.2 Fase Azioni

Il giocatore effettua la sua Azione Principale piazzando un Lavoratore dalla sua riserva su un Edificio oppure su un Personaggio Principale. Queste Azioni permettono ai giocatori di produrre e trasformare merci, commerciare con i Notabili, completare Ordini della Gilda, consegnare merci al Palazzo. I giocatori possono anche costruire Edifici o espandere la propria Fattoria.

4.1.3 Fase ordini

I giocatori possono guadagnare Rupie completando gli Ordini della Gilda o consegnando merci al Palazzo.

4.2 Azioni Secondarie

In qualsiasi momento durante il suo turno, il giocatore attivo può effettuare Azioni Secondarie spendendo Favori o Merci di Lusso.

4.3 Fine del Gioco

La Fine del Gioco viene attivata non appena si verifica almeno uno dei seguenti eventi:

- È stato completato un Contratto di un Notabile di Livello IV, OPPURE
- Il segnalino Influenza di un giocatore ha raggiunto l'ultimo spazio di un tracciato Influenza, OPPURE
- Su una colonna Ordini di Gilda sono stati piazzati 6 Marcatori dei giocatori.

Nota: Per una spiegazione dettagliata delle differenti Fasi e Azioni vedi "6.0 Flusso di Gioco" a pag. 11. Il Conteggio Finale è spiegato nel capitolo "8.0: Conteggio Finale" a pag. 21.

5.0 Spiegazione degli Elementi Importanti

5.1 SPAZI AZIONE (Personaggi Principali ed Edifici)

Sul tabellone ci sono tre sezioni dove puoi piazzare i tuoi Lavoratori. La parte superiore mostra i quattro Personaggi Principali che ti permettono di effettuare le 4 Azioni principali del gioco: Costruire, Consegnare, Barattare, e Coltivare.

Architetto (Costruire) | Marinaio (Consegnare) | Commerciante (Barattare) | Botanico (Coltivare)

La sezione centrale del tabellone ha raffigurati i 16 Edifici.

I primi 4 Edifici, chiamati **Edifici di Produzione**, ti permetteranno di produrre le quattro Merci Principali del gioco (*vedi* "5.2.1: Merci Principali"). Questi sono disponibili fin dall'inizio del gioco per piazzarci i Lavoratori.

I successivi 12 Edifici, chiamati **Edifici di Trasformazione**, ti permetteranno di processare le Merci Principali per trasformarle in Merci Trasformate (Cemento, Mattoni, Assi di Legno, Carta, Curry, Pigmenti, Olio, Tessuti), ed alcune Merci Trasformate possono a loro volta essere trasformate in Merci di Lusso (Statue, Libri, Dipinti, Abiti). Questi Edifici all'inizio del gioco non sono ancora costruiti; una volta costruiti essi diverranno spazi disponibili dove poter piazzare i Lavoratori. TUTTAVIA, potrai trasformare e barattare le Merci sugli spazi Edificio anche se il rispettivo Edificio non è ancora stato costruito.

Edifici di Produzione | Edifici di Trasformazione

La parte in basso del tabellone raffigura il fiume Yamuna, attraverso il quale i Notabili raggiungeranno la città per il compleanno di Akbar.

5.0 Spiegazione degli Elementi Importanti

5.2 MERCI

Le Merci sono il cuore di questo gioco; esse sono usate praticamente per qualsiasi Azione. Userai gli Edifici per produrle, trasformarle e conservarle. Ogni Marcatore di un giocatore a fianco di un Edificio rappresenta una Merce posseduta del tipo indicato sull'Edificio stesso.

Ogni Edificio può contenere un numero infinito di Merci (Marcatori) anche se l'Edificio non è stato ancora costruito!

5.2.1 Valore delle Merci e tessere Prezzo

Il numero di bandiere a fianco dell'icona della Merce indica il suo **valore**. Il valore delle Merci è molto importante, dato che molte Azioni sono influenzate dal valore corrente delle Merci. Grazie all'Azione Barattare, potrai scambiare e manipolare il valore di queste Merci piazzando o scambiando di posto sul tabellone alle tessere Prezzo.

Esempio: Il Curry ha un valore di 2.

5.2.2 Merci Principali

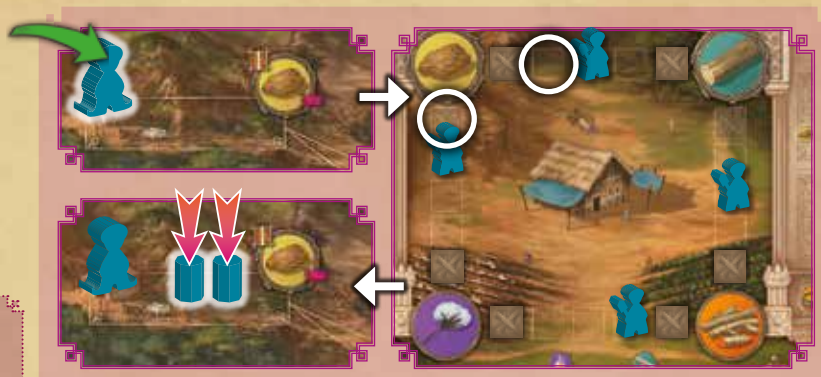
Durante il gioco produrrai ed immagazzinerai le **4 Merci Principali: Arenaria, Legno, Curcuma,** e **Cotone.**

5.0 Spiegazione degli Elementi Importanti

5.2.3 Produzione Merci Principali

I **Tracciati Produzione** sulla tua Plancia determinano quante Merci dei vari tipi produrrai quando effettui una Azione su un Edificio di Produzione. Conta il numero di spazi non coperti tra il simbolo della Merce Principale prodotta e dei due Contadini sui due tracciati adiacenti. Il numero di spazi indica la quantità di Merci prodotte (minimo 0, massimo 8).

Nota: Puoi modificare l'ammontare di Merci prodotte durante il gioco rimuovendo le tessere Copertura e muovendo i Contadini. Per maggiori dettagli vedi "6.1: Fase Meditazione" a pag 11 e "Botanico" a pag. 16.



Esempio: il giocatore blu effettua l'Azione sull'Edificio Cava. Ci sono due spazi liberi tra il simbolo dell'Arenaria e i Contadini adiacenti, così egli produce 2 Arenaria.

5.2.4 Trasformare le Merci

Attraverso certe Azioni Principali e Secondarie, puoi trasformare **1, 2 o 3 Merci** in un tipo differente indicato dalla direzione della freccia raffigurata sul tabellone. Le Merci trasformate generalmente hanno un valore maggiore. **Quando trasformi una o più Merci con una Azione Principale, ogni altro giocatore può seguirti e trasformare esattamente 1 sua Merce dello stesso tipo nel tipo da te trasformato. Il giocatore attivo guadagna 1 Favore per ogni avversario che converte Merci in questo modo.**

Esempio: puoi trasformare l'Arenaria in Cemento o Mattoni.

5.3 Costruire gli Edifici

5.3.1 Materiale da Costruzione

Arenaria, **Cemento**, **Legno**, e **Assi di Legno** sono considerati i **4 Materiali da Costruzione**. Necessiterai di queste Merci per poter Costruire gli Edifici di Trasformazione (incluso gli Edifici di Trasformazione in Cemento e Assi di Legno!). Ogni Materiale da Costruzione ha uno specifico **Valore di Costruzione**, indicato attraverso il valore (1 o 2) raffigurato all'interno di una cornice di legno.

Esempio: il Cemento ha un valore di Costruzione di 2

5.3.2 Costo di Costruzione

Troverai la medesima cornice di legno su ogni tessera In Costruzione. Queste tessere rappresentano gli Edifici non ancora costruiti all'inizio del gioco. Se desideri costruire un Edificio, dovrai pagare il relativo Costo di Costruzione (*vedi* "Architetto" a pag. 13 per maggiori informazioni).

5.0 Spiegazione degli Elementi Importanti

5.4 PRENDERE UN CONTRATTO DA UN NOTABILE

All'inizio del gioco, 14 Notabili sono disposti lungo il fiume. Durante la tua Fase Azioni, puoi usare l'Azione "Consegnare" del Marinaio, per consegnare le Merci richieste dai Notabili e completare così i Contratti dei Notabili. Se tutte le Merci richieste sono consegnate, un Contratto dei Notabili è completato. Il Contratto va al giocatore che ha consegnato il maggior numero di Merci. In caso di parità, il giocatore che ha consegnato le Merci raffigurate più in alto sulla carta prende il Contratto. Questo giocatore volta la carta Notabile sul lato Contratto e può, da adesso in poi, usare l'abilità speciale del Notabile.

Vedi anche "7.0: Notabili" e "Appendice I: I Notabili e i loro Contratti".

5.5 FAVORI

I Favori sono un elemento speciale nel gioco che permette di effettuare Azioni Secondarie. Ci sono diversi modi di guadagnarsi un Favore, il quale potrà essere speso nel proprio turno.

Ricevi un Favore:

- Quando uno dei tuoi Lavoratori non esaurito (cioè in posizione retta) viene "scalzato" (1 Favore, o 2 se hai raggiunto il 4° spazio sul tracciato Meditazione sulla tua Plancia Giocatore).
- Quando incontri il Mercante (2 Favori).
- Quando raggiungi specifici spazi sui tracciati Influenza delle Gilde (1 o 2 Favori).
- Attraverso certe tessere Bonus Costruzione.
- Attraverso certi Notabili, o se hai tuoi marcatori su un Notabile il cui Contratto (dopo che il Contratto è stato completato) è stato acquisito da un avversario.
- Quando gli avversari ti seguono nella tua Azione di Trasformazione Merci (1 per ogni avversario).
- Attraverso certi Eventi Fiume.

Un Favore è simboleggiato attraverso i Marcatori; questi sono conservati nella sezione superiore della tua Plancia, l'Area Favori. Quando ricevi dei Favori, piazza il numero corretto di tuoi marcatori nell'Area Favori. Ogni marcatore rappresenterà un Favore. *Nota: riceverai sempre Favori dal "gioco", e non dagli avversari.* Inizi il gioco con 3 Azioni Favore (stampate sulla Plancia) ma sarà possibile aggiungere tessere Favore sulla tua Plancia quando farai dei progressi sulla Plancia Imperiale.

5.6 GILDE E PLANCIA IMPERIALE

La Gilda degli Artigiani, la Gilda dei Mercanti e la Gilda degli Studiosi sono un altro importante elemento del gioco. Tutti i Notabili nel gioco appartengono ad una di queste tre Gilde. Durante il gioco, proverai ad incrementare la tua Influenza in queste Gilde. Maggior Influenza in una Gilda porta a ricompense maggiori quando completi gli Ordini di quella Gilda.

Gilda degli Artigiani

Gilda degli Mercanti

Gilda degli Studiosi

Puoi notare ciò sulla Plancia Imperiale: la sezione centrale mostra le ricompense ricevute per gli Ordini di Gilda completati; a spazio più in alto corrisponde ricompensa maggiore. La sezione inferiore mostra gli Ordini di Gilda correnti che possono essere soddisfatti per ognuna delle tre Gilde. I segnalini Ordine della Gilda sono posti a caso all'inizio del gioco e verranno mossi ogni volta che un giocatore completa un Ordine di Gilda.

6.0 Flusso di Gioco

Nel capitolo 4 è descritta la struttura base di un turno; adesso vediamo in dettaglio ogni Fase ed Azione.

1. 6.1. FASE MEDITAZIONE

Puoi esaurire (cioè stendere) un numero qualsiasi di tuoi Lavoratori non ancora esauriti sul tabellone per poter generare Punti Meditazione (PM). Dopo di ciò, puoi spendere i tuoi PM appena generati per effettuare Azioni Meditazione.

Nota: Non puoi "conservare" PM per i tuoi turni successivi. Qualsiasi PM non usato è perso.

6.1.1 Generare Punti Meditazione

Il tracciato Meditazione sulla tua Plancia indica quanti PM puoi generare. Per il primo Lavoratore esaurito, ricevi i PM indicati sullo spazio occupato dalla tua Pietra Meditazione. Il successivo Lavoratore che esaurisci genera il numero di PM indicati sullo spazio precedente a quello occupato dalla tua Pietra Meditazione, e così via. Non importa quanti Lavoratori esaurisci, un Lavoratore genera sempre minimo 1 PM.

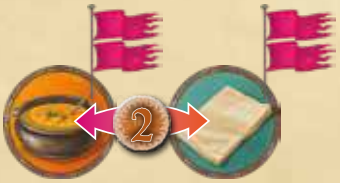
Esempio: Il giocatore Viola ha la sua Pietra Meditazione sul terzo spazio. Egli esaurisce 3 Lavoratori. Adesso può spendere fino a 5 Punti Meditazione (2+2+1).

6.1.2 Azioni Meditazione

Adesso puoi spendere i PM per le Azioni Meditazione. Il Ciclo Meditazione raffigura le Azioni disponibili; il disco Meditazione blocca l'uso di uno degli spazi Azione esterni. Puoi effettuare le Azioni disponibili tante volte quante desideri e nell'ordine che preferisci, almeno finché hai PM da spendere. L'Azione "Muovere il Contadino" (lo spazio Azione centrale) non può mai essere bloccata; essa è sempre disponibile. Sotto sono elencate le Azioni in dettaglio:

Scambiare una Merce: Puoi scambiare una Merce per una di un altro tipo avente lo stesso valore. Il costo in PM è lo stesso del valore della Merce. *Nota: Puoi scambiare solo Merci dello stesso valore. Non puoi scambiare una Merce con un tipo più economico o più costoso!*

Esempio: Il giocatore Blu spende 2 PM per scambiare il Curry con la Carta.



Consegnare una Merce: Paga 3 PM per consegnare una Merce ad un Notabile. Per maggiori informazioni *vedi* "7.0: Notabili " & "Appendice I: I Notabili e i loro contratti".

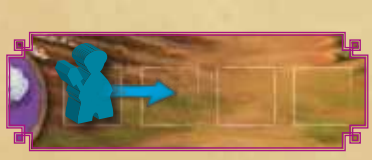
Trasformare una Merce: Trasforma una Merce in un'altra indicata dalla freccia spendendo un numero di PM uguale al valore della Merce risultante dalla trasformazione.

Esempio: Spendi 2 PM per convertire il Cotone in Olio, dato che l'olio vale 2.

Rimuovere una tessera Copertura: Spendi 2 PM per rimuovere una tessera Copertura dalla tua Fattoria (Plancia); piazza la tessera rimossa a fianco della tua Plancia.

Muovere un Contadino: Spendi 1 PM per muovere uno qualsiasi dei tuoi Contadini di uno spazio lungo il relativo tracciato.

Nota: Questa Azione è sempre disponibile. Vedi "Botanico" a pag. 16.



6.1.3 Muovere il Disco Meditazione

Al termine della Fase Meditazione, muovi il disco Meditazione sull'ultimo spazio Azione Meditazione che hai usato, ad eccezione dell'Azione centrale, "Muovere un Contadino", tale spazio non può mai essere bloccato. Se "Muovere un Contadino" è stata la tua ultima Azione Meditazione usata, allora copri lo spazio Azione relativo alla penultima Azione Meditazione utilizzata. Questo spazio Azione adesso è bloccato finché il disco Meditazione non sarà spostato nuovamente.

6.0 Flusso di Gioco

2. 6.2 FASE AZIONI (OBBLIGATORIA)

Adesso **devi** effettuare una Azione piazzando un Lavoratore della tua riserva personale su un Personaggio Principale, o sulla tessera In Costruzione sulla quale è presente il Costruttore, o Costruire un Edificio.

Nota: All'inizio del gioco, i primi 4 Edifici (che producono le Merci Principali) sono già costruiti.

6.2.1 Piazza un tuo Lavoratore su uno Spazio Azione

6.2.1.1 Se lo Spazio Azione è libero

Se piazzi un Lavoratore su uno spazio Azione libero, effettua l'Azione fornita da tale spazio.

6.2.1.2 Se lo Spazio Azione è occupato da un Lavoratore

Se il Personaggio Principale o l'Edificio è occupato da un **Lavoratore esaurito di un avversario**, riconsegna questo Lavoratore al proprietario; il suo Lavoratore è **scalzato**. Poi effettua la tua Azione.

Se il Personaggio Principale o l'Edificio contiene **un Lavoratore avversario NON esaurito**, riconsegna questo Lavoratore al proprietario. Questo giocatore riceve 1 Favore (o 2 se ha raggiunto il 4° spazio sul suo tracciato Meditazione), da prendere dalla riserva. Poi effettua la tua Azione.

Se il Personaggio Principale o l'Edificio contiene già **un tuo Lavoratore**, puoi usare questo spazio Azione nuovamente (senza piazzarci un nuovo Lavoratore), ma devi pagare 2 Rupie alla riserva generale per effettuare l'Azione: questa è chiamata Azione del Manovale. Se il tuo Lavoratore già presente è esaurito, Ripristinalo (mettilo in piedi). Se il tuo Lavoratore non è esaurito, non ricevi Favori per questo. Se non puoi o non vuoi pagare 2 Rupie, devi fare un'altra Azione.

6.2.1.3 Se lo Spazio Azione è occupato dal Mercante

Se sull'Edificio c'è il Mercante, ricevi 2 Favori DOPO aver risolto la tua Azione.

Dopo aver ricevuto i Favori, lancia il dado e muovi il Mercante di un numero di Edifici **costruiti** pari al risultato ottenuto, sempre seguendo l'ordine (illustrato a fianco) dall'alto al basso e poi da sinistra a destra. Se il Mercante muove oltre l'ultimo Edificio (Sarto), esso riparte dall'Edificio Cava di Pietre.

Piazza 1 Rupia presa dalla riserva generale su **ogni** Edificio costruito attraversato dal Mercante. Quando un giocatore piazzerà un Lavoratore su un Edificio dove è presente almeno 1 Rupia, questo giocatore prenderà tutte le Rupie presenti sull'Edificio.

6.2.1.4 Se lo Spazio Azione è occupato dal Costruttore

Se sull'Edificio c'è il Costruttore risolvi i seguenti due punti:

1. **Costruisci l'Edificio senza pagare i Materiali da Costruzione** *(Nota: non ricevi alcuna tessera Bonus Costruzione per questa costruzione!)* **E**
2. **Trasforma le Merci** *(vedi 6.2.2.3)*

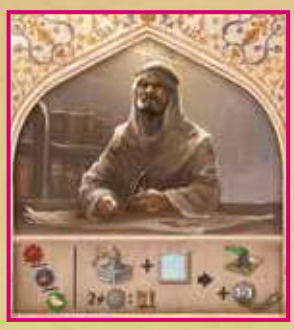
Poi, lancia il dado. Avanza il Costruttore di un numero di tessere **In Costruzione** pari al risultato ottenuto sul dado. Ricorda che il Costruttore muove come il Mercante, cioè dall'alto in basso e poi da sinistra a destra. Se il Costruttore muove oltre l'ultima tessera In Costruzione, egli prosegue il movimento ripartendo dalla tessera In Costruzione più in alto a sinistra. Una volta che ogni Edificio è stato costruito, il Costruttore è rimosso dal gioco.

Cosa succede se non posso piazzare un Lavoratore perché tutti i miei Lavoratori sono già stati piazzati sul tabellone?
*In questo raro caso, **devi** usare l'Azione del Manovale. Attenzione: non puoi costruire un Edificio durante questo tipo di Azione, dato che richiede 2 Lavoratori (vedi "Architetto" nella pagina seguente). Se hai solo 1 Rupia, la paghi. Se non hai Rupie, non dovrai pagare alcunché per questa azione.*

6.2.2 Effettuare una Azione

Ci sono 3 luoghi dove puoi piazzare i tuoi Lavoratori: sui **Personaggi Principali** (in cima al tabellone), sugli **Edifici di Produzione**, e sugli **Edifici di Trasformazione**. I Personaggi permettono di effettuare specifiche Azioni, e gli Edifici permettono di produrre e trasformare le Merci di cui avrai bisogno per effettuare altre Azioni durante il gioco, e per la Plancia Imperiale. Vediamo ognuno di essi in dettaglio::

6.2.2.1 Le Azioni dei Personaggi Principali



ARCHITETTO

Con questa Azione puoi:

1. **Avanzare di 1 spazio uno dei tuoi segnalini Influenza, OPPURE**
2. **Costruire un Edificio a tua scelta. Questa procedura è risolta in tre punti:**

1. Costruire un Edificio

Costruisci un Edificio a tua scelta pagando con i Materiali da Costruzione il costo di costruzione raffigurato sulla tessera In Costruzione presente su tale Edificio. Se paghi il costo di costruzione usando almeno 2 tipi di Materiali da Costruzione, ricevi un Bonus di +1 sulla somma del valori dei Materiali da Costruzione usati. Poi rimuovi la tessera In Costruzione dall'Edificio.

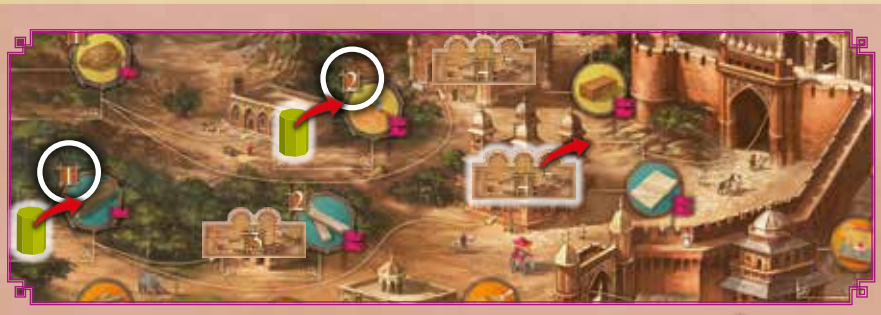
2. Ricevi ed usa una tessera Bonus di Costruzione

Dopo, scegli una delle tessere Bonus disponibili del Livello corrispondente (indicato attraverso il numero di archi: 2, 3, o 4). Usa il bonus raffigurato sulla tessera (*vedi* "Appendice II" a pag. 25), e piazzala a faccia in giù di fronte a te.

3. Piazza un Lavoratore sul nuovo Edificio

Infine, piazza uno dei tuoi Lavoratori dalla tua riserva sopra a questo Edificio. Adesso puoi trasformare (*vedi* 6.2.2.3) fino a 3 Merci associate a questo Edificio.

Nota: Puoi costruire l'Edificio dove è posizionato il Costruttore. Questa Azione è pagata come al solito; non è gratuita. Il Costruttore poi muove come al solito.



Il giocatore Giallo desidera costruire la Fabbrica di Carta, che ha un costo di costruzione di 4. Per farlo, piazza un suo Lavoratore sull'Architetto e usa 1 Legno (Materiale da Costruzione di valore 1) e 1 Cemento (valore 2) rimettendo i relativi marcatori nella sua riserva. Dato che ha usato due tipi di Materiali diversi, egli riceve il Bonus di +1 sul valore dei Materiali usati, arrivando ad un valore totale di 4; costruisce la Fabbrica e rimuove la tessera In Costruzione.

Egli poi prende una delle tessere Bonus di Costruzione disponibili. In questo caso, prende quella da 4 Rupie ed 1 Favore.

Egli piazza uno dei suoi Lavoratori sulla Fabbrica di Carta per trasformare 3 Legno in 3 Carta. Anche i giocatori Blu e Arancio hanno del Legno. L'Arancio decide di "seguire" e trasformare anch'egli 1 Legno in Carta, quindi il Giallo per questo motivo riceve 1 Favore.

6.0 Flusso di Gioco

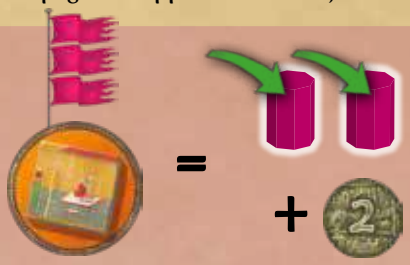
MARINAIO

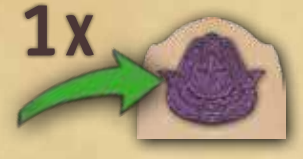
Con questa Azione puoi consegnare le Merci:

1. **Per completare esattamente un Ordine di Gilda sulla Plancia Imperiale, E/O**
2. **A tanti Notabili quanti ne desideri.**

La prima Merce che consegni è gratuita. Per consegnare più Merci, puoi scartare **una** delle tue Merci (marcatore) da un Edificio rimettendola nella tua riserva. Il valore di questa Merce determina quante Merci supplementari puoi consegnare in questo turno. Così, in base al suo valore, puoi consegnare da 1 a 5 Merci. Alla fine di questa Azione, ricevi 1 Rupia per ogni consegna che hai pagato ma non usato (in quanto hai "pagato troppo" il Marinaio).

Esempio: Il giocatore Viola paga un Pigmento (valore 3) e può consegnare quindi 4 Merci (1 consegna gratuita + 3 consegne pagate con il Pigmento). Egli decide di consegnare solo 2 Merci e riceve 2 Rupie per le consegne rimanenti, pagate ma non effettuate.





Completare un Ordine di Gilda

Scegli un Ordine di Gilda indicato da un segnalino Ordine della Gilda e consegna assieme tutte le Merci richieste. *Nota: puoi farlo solo "scartando" una Merce (marcatore - dato che sono necessarie esattamente due consegne per completare un Ordine di Gilda).* Poi prosegui come spiegato in "6.3.2: Completare un Ordine di Gilda".

Esempio: Il giocatore Blu desidera completare l'Ordine disponibile nella colonna degli Ordini di Gilda degli Studiosi. Egli paga 1 Curry al Marinaio (valore 2) e rimuove 1 Legno ed 1 Pigmento dagli Edifici. Dato che ha una consegna pagata rimasta, egli riceve 1 Rupia. Poi, per aver completato l'Ordine di Gilda, egli riceve le Rupie, piazza 1 dei suoi marcatori sull'Ordine completato, e muove il segnalino Ordine della Gilda di uno spazio verso il basso.

Consegnare Merci ai Notabili

(Fai riferimento a "7.0 Notabili" a pag. 19 per i dettagli circa questa Azione). Muovi le tue Merci su tanti Notabili quanti ne desideri e ti è possibile. Per ogni Merce consegnata, riceverai da 1 a 5 Rupie. Per ogni Notabile a cui consegni almeno 1 Merce, puoi avanzare il tuo segnalino Influenza sul tracciato della Gilda corrispondente di uno spazio. Se un Contratto di un Notabile è stato così completato, esso viene valutato immediatamente.

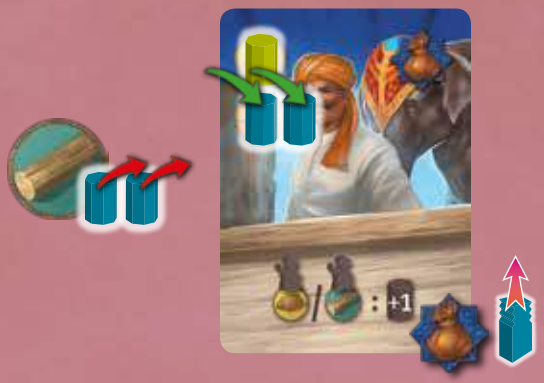
Esempio: Il giocatore Giallo desidera consegnare 1 Curry e 1 Legno a 2 differenti Notabili. Egli rimuove 1 Cotone (valore 1, quindi sommato alla consegna gratuita ha 2 consegne) e mette sopra al Notabile 1 marcatore (merce) preso dall'Edificio del Curry e 1 preso da quello del Falegname. Riceve così 2 Rupie. Inoltre, avanza di 1 spazio i suoi segnalini Influenza sulle Gilde degli Studiosi e degli Artigiani.

6.0 Flusso di Gioco

Consegna Doppia

*Quando usi l'Azione "Consegnare" del Marinaio (e **solo** quando usi questa Azione), puoi consegnare due volte una delle Merci richieste da un Notabile. Piazza il tuo primo marcatore sul simbolo della Merce richiesta e prendi la tua ricompensa come al solito. Poi, piazza un secondo marcatore a fianco del primo. Questo ti fa solo guadagnare 1 Rupia, ma conta nella determinazione del giocatore che acquisirà il Contratto (carta Notabile).*

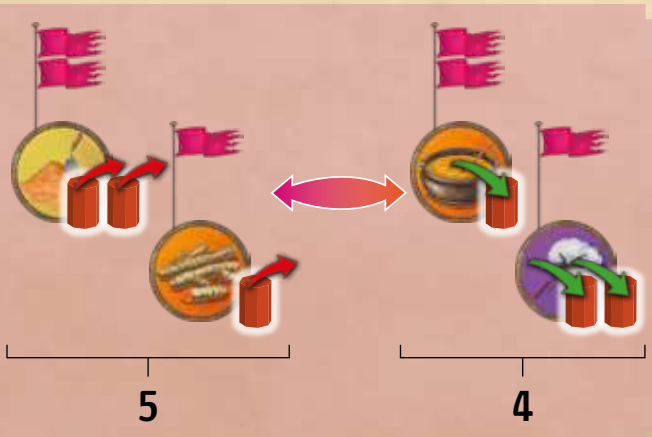
Esempio: Il giocatore Blu desidera il Mahout, dove un altro giocatore ha già consegnato 1 Merce (quella in alto). Il Blu usa 2 delle sue consegne per consegnare 2 Legno al Mahout. Il Mahout adesso ha ricevuto tutte le Merci richieste. Esaminando la carta del Mahout si nota che il Blu ha consegnato il maggior numero di Merci quindi prende il Contratto. Il Blu adesso avanza di 1 spazio (e solo 1) sulla Gilda dei Mercanti.



COMMERCIANTE

Il Commerciante permette di barattare fino a 3 Merci per QUALSIASI altro tipo di Merce. Il valore delle nuove Merci deve essere almeno di 1 inferiore al valore totale delle Merci date via.

Esempio: Il giocatore Arancio desidera barattare 2 Cemento (valore 2 ognuno) ed 1 Curcuma (valore 1), per un valore totale di 5, con le seguenti Merci che hanno un valore totale di 4: 1 Curry (valore 2) e 2 Cotone (valore 1 ognuno).

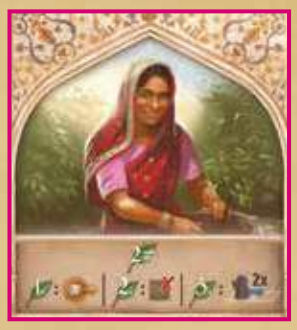


Prima o dopo l'azione Barattare, puoi piazzare, muovere, o voltare una delle tre tessere Prezzo. Questi tessere possono incrementare di 1 il valore di qualsiasi Merce.

Mentre puoi scegliere quale lato della tessera Prezzo utilizzare, non è MAI consentito impilarle, o incrementare/abbassare il valore di una Merce per più di 1 punto rispetto al suo valore originale. Puoi usare ciò a tuo vantaggio per guadagnare più Merci durante il baratto.

Le tessere Prezzo restano dove sono piazzate finché un giocatore non decide di muoverne una usando il Commerciante, oppure quando avviene uno specifico Evento Fiume.

Esempio: Il giocatore Arancio desidera barattare Merci. Egli piazza la tessera Prezzo con 2 Bandiere sul Legno. Il valore del Legno adesso è 2 anziché 1. Egli rimuove 2 Legno (per un valore totale di 4 - 1 = 3) e sceglie di piazzare un suo marcatore su una Merce qualsiasi di valore 3.



BOTANICO

Con questa Azione puoi effettuare 2 differenti Azioni (in qualsiasi ordine) tra le seguenti tre opzioni:

Incrementare la Meditazione: Rimuovi Merci (marcatori) per avanzare la tua Pietra Meditazione di uno spazio sul tracciato Meditazione. Il costo per avanzare è illustrato tra la posizione corrente e lo spazio successivo. (*Nota: Se la tua Pietra Meditazione si trova almeno sullo spazio 4 (valore 3) od oltre, guadagnerai 2 Favori anziché 1 ogni volta che uno dei tuoi Lavoratori non esauriti viene "scalzato").*

Rimuovere una tessera Copertura: Rimuovi una tessera Copertura dalla tua Plancia e piazzala a fianco della tua Plancia.

Muovere un Contadino: Con questa Azioni puoi:

- Muovere fino a 2 tuoi Contadini di 1 spazio ognuno, OPPURE
- Muovere 1 tuo Contadino di 2 spazi.

Nota: I Contadini NON possono muovere su od oltre i simboli Merce o le tessere Copertura.

6.2.2.2 Gli Edifici Produzione e le relative Azioni

Nei 4 Edifici di Produzione (Cava, Falegname, Fabbrica di Curcuma, Fabbrica di Cotone) puoi produrre le 4 Merci Principali, le quali saranno anche conservate sui rispettivi Edifici (*vedi* "5.2.3: Produzione Merci Principali" a pag. 9).

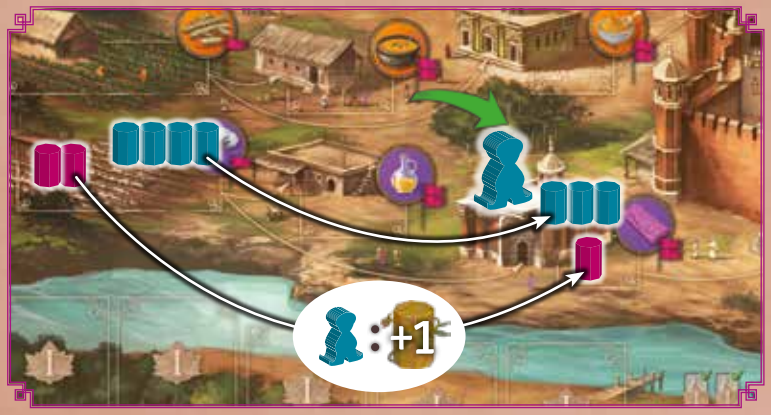
Nota: Ogni Edificio può contenere un numero illimitato di Merci dei vari giocatori (rappresentate attraverso i marcatori dei giocatori). Quando produci, non sei obbligato a piazzare sull'Edificio tanti marcatori quante sono le Merci prodotte. Puoi piazzare meno marcatori per conservarli per altri scopi. Se avrai bisogno di più marcatori, puoi sempre riprendere i marcatori dagli Edifici e/o dall'Area Favori sulla tua Plancia.

Esempio: Il giocatore Arancio effettua l'Azione sull'Edificio del Falegname e ci sono 4 spazi liberi di fianco al simbolo del Legno. Egli riceve 4 Legno, così prende 4 suoi marcatori dalla sua riserva e li piazza sull'Edificio del Falegname.

6.2.2.3 Gli Edifici di Trasformazione e le relative Azioni

Questi Edifici permettono di trasformare le tue Merci in merci differenti, Trasformate o di Lusso. Per farlo, muovi le tue Merci (marcatori) lungo la freccia da un Edificio ad un altro nel quale hai piazzato un Lavoratore. Puoi trasformare da 1 a 3 Merci in questo modo. Gli altri giocatori, come menzionato in precedenza, se ti "seguono" trasformano 1 sola Merce nello stesso identico modo e tipo. Tu ricevi 1 Favore per ogni avversario che ti segue e trasforma una sua Merce in questo modo.

Esempio: Il giocatore Blu ha 4 Cotone e piazza un suo Lavoratore sulla Fabbrica di Tessuti. Adesso desidera trasformare 3 Cotone in Tessuti. Quindi sposta 3 suoi marcatori dalla Fabbrica di Cotone alla Fabbrica di Tessuti, dove sono trasformati, appunto, in Tessuti. Il giocatore Viola segue l'Azione, e facendo lo stesso trasforma 1 suo Cotone in 1 Tessuto; questo fa guadagnare al giocatore Blu 1 Favore.



6.0 Flusso di Gioco

AZIONI SECONDARIE

Ci sono tre tipi di Azioni Secondarie che puoi effettuare durante il tuo turno. Queste sono "Olio e Curry", "Favore", e "Merci di Lusso". Puoi effettuare queste Azioni in qualsiasi momento durante il tuo turno, ma esse non ti esantano circa l'obbligo di dover effettuare la tua Azione obbligatoria.

1. Azione "Olio e Curry"

Nel tuo turno, puoi pagare 1 Olio OPPURE 1 Curry per ripristinare 1 tuo Lavoratore esaurito, oppure puoi spendere 1 Olio E 1 Curry per ripristinare 3 Lavoratori esauriti.

Suggerimento: Questa azione è più utile ad inizio della Fase Meditazione.

2. Azione "Favore"

Sulla tua Plancia ci sono 3 spazi Azione Favore, e 3 per le tessere Favore che conferiscono nuove Azioni Favore. Puoi effettuare ogni Azione Favore (stampata sulla Plancia o di una tessera Favore) **una sola volta** durante il tuo turno. Puoi anche effettuare Azioni Favore durante la risoluzione di altre Azioni.

Alcune Azioni Favore richiedono il pagamento di tutti i Favori raffigurati, mentre altre richiedono il possesso di più Favori rispetto a quanti ne devi spendere.

Quando effettui una Azione Favore, piazza 1 tuo marcatore su quello spazio Azione Favore (o tessera Favore) come promemoria che è stata usata in questo turno. Alla fine del turno, riprendi tutti i marcatori piazzati sulle Azioni Favore e rimettili nella tua riserva personale. Ogni giocatore inizia il gioco con 3 Azioni Favore disponibili:

Paga 2 Favori per ricevere 1 Arenaria, o 1 Legno, o 1 Curcuma, o 1 Cotone.

Paga 3 Favori per trasformare 1 Merce.

Devi possedere 4 Favori, e pagarne 3 per poter muovere un tuo segnalino Influenza di 1 spazio sul tracciato Influenza di una Gilda a tua scelta.

Più avanti nel gioco, quando i tuoi segnalini Influenza sono avanzati sui tracciati Influenza delle Gilde, potrai guadagnare tessere Favore per Azioni Favore addizionali. Quando raggiungi il 3° o 6° spazio di un qualsiasi tracciato Influenza delle Gilde puoi ricevere 1/2 Favori, oppure puoi scegliere di prendere una delle tre tessere Favore disponibili (se prendi una tessera, ricorda di rimpiazzala con una nuova presa dalla pila). Puoi avere fino a tre tessere Favore sulla tua Plancia. Se ne ricevi una quarta, puoi scegliere quale tessera scartare. Rimescola la tessera scartata nella rispettiva pila.

3. Azione "Merci di Lusso"

Ognuna delle 4 Merci di Lusso permette di effettuare una Azione Speciale. Puoi spendere solo 1 di queste Merci durante il tuo turno. Per indicare ciò, piazza la tua Merce usata per l'Azione sopra lo stemma della Merce appropriata. Al termine del tuo turno, rimetti questo marcatore nella tua riserva personale.

Statua: Dopo la Fase Azioni e prima della Fase Ordini, effettua una Azione Principale addizionale.

Dipinto: Muovi i tuoi segnalini Influenza di 1 spazio su due differenti tracciati Influenza delle Gilde a tua scelta.

Libro: Ripristina (rimetti in piedi) 3 tuoi lavoratori esauriti e ricevi 1 Favore.

Abito: Ricevi un numero di Rupie pari al valore corrente della Merce Abiti.

3. 6.3 FASE ORDINI (OPZIONALE)

Adesso puoi consegnare le Merci per:

- **Servire l'Imperatore Akbar, OPPURE**
- **Completare esattamente 1 Ordine di una qualsiasi colonna Ordini di Gilda.**

6.3.1 Servire l'Imperatore Akbar

Consegna esattamente **una** Merce all'Imperatore Akbar. Puoi consegnare solo Merci che non sono state ancora fornite all'Imperatore. Prendi una delle tue Merci (marcatore) dall'Edificio appropriato e piazzala nella ciotola corrispondente al simbolo della Merce in cima alla Plancia Imperiale. Alla fine del gioco, riceverai delle Rupie in base a quante Merci avrai consegnato all'Imperatore (*vedi* "8.0: Conteggio Finale").

6.3.2 Completare un Ordine di Gilda

Gli Ordini sono divisi per Gilda, i quali sono identificati attraverso i simboli su ogni colonna. Ogni Ordine consiste di 2 Merci, ed il numero di Ordini disponibili è determinato dal segnalino Limite degli Ordini; ogni colonna può contenere tanti marcatori dei giocatori quanti indicati dal segnalino Limite degli Ordini.

Puoi completare solo un Ordine indicato dal segnalino Ordine della Gilda.

Per poter completare un Ordine della Gilda, il tuo segnalino Influenza deve essere stato avanzato di ameno uno spazio lungo il tracciato della rispettiva Gilda.

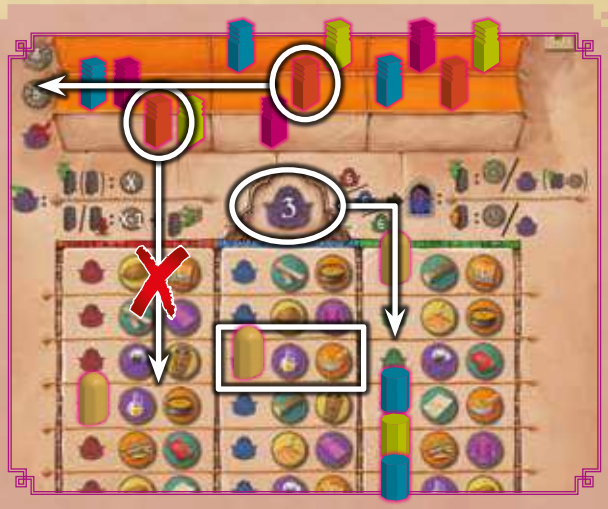
Per completare un Ordine, devi possedere tutte le Merci richieste. Rimetti nella tua riserva le Merci (marcatori) prese dagli Edifici appropriati. (*Nota: Se usi il Marinaio per completare un Ordine, devi effettuare entrambe le consegne contemporaneamente*).

Piazza uno dei tuoi marcatori sull'Ordine completato e avanza (verso il basso) il segnalino Ordine della Gilda sul successivo spazio libero.

Se il segnalino Ordine della Gilda si trova sull'ultimo spazio del tracciato, ricomincia dal primo spazio in alto. Poi, verifica la posizione del tuo segnalino Influenza:

- Se il tuo segnalino Influenza è il più in alto (o si trova in parità per la prima posizione) su questo tracciato Influenza della Gilda, ricevi le Rupie indicate a sinistra dei tracciati Influenza.
- In qualsiasi altro caso, ricevi l'ammontare di Rupie indicate, meno 1 (cioè X-1). Poi, avanza il tuo segnalino Influenza di uno spazio sul tracciato Influenza della Gilda appropriata.

Se tutti gli Ordini di Gilda di una Gilda sono stati completati, piazza il segnalino Ordine della Gilda sotto alla relativa colonna. Questo attiva la Fine del Gioco (*vedi* "8.0: Conteggio Finale").



Esempio: Il giocatore Arancio desidera completare l'Ordine di Gilda dei Mercanti corrente. Egli non può completare l'Ordine di Gilda degli Artigiani perché non è ancora avanzato sul tracciato di questa Gilda, e non può completare l'Ordine di Gilda degli Studiosi perché questo tracciato ha raggiunto il limite corrente di 3 Ordini. Il giocatore rimuove 1 sua Merce di Olio e 1 di Pigmento dal tabellone, ne piazza una sullo spazio occupato dal segnalino Ordine della Gilda. Il segnalino Ordine di Gilda è avanzato di uno spazio verso il basso, dove adesso indica un nuovo Ordine di 1 Legno e 1 Statua. Il giocatore riceve 2 Rupie (3-1, perché l'Arancio non si trova in testa su questo tracciato), poi avanza il suo segnalino Influenza di uno spazio.

7.0 Notabili

All'inizio del gioco, i Notabili sono piazzati lungo il Fiume. Questi Notabili richiedono certe Merci, e offrono vantaggiosi Contratti in cambio. Oltre a ciò essi ti ricompenseranno anche con delle Rupie ogni volta che gli consegnerai delle Merci, ed inoltre faranno incrementare la tua influenza all'interno di differenti Gilde. Per consegnare le Merci richieste dai Notabili, puoi usare l'Azione "Consegnare" del Marinaio (*vedi* pag. 14), o l'Azione Meditazione "Consegnare una Merce".

All'inizio del gioco, potrai solo consegnare Merci ai Notabili che si trovano fino alla posizione raggiunta dalla Barca. Una volta che 2 Contratti dei Notabili di Livello I sono stati completati, la Barca avanza verso il successivo Pontile sul fiume, permettendo così la consegna di Merci a Notabili di Livello II. Questo processo continua finché la Barca non raggiunge l'ultimo Pontile. Quando avviene ciò, è attivata la Fine del Gioco (*vedi* "8.0: Conteggio Finale" a pag. 21).

7.1 Il Fiume

La Barca muove lungo il Fiume di Pontile in Pontile quando i Notabili lasciano il fiume (i loro Contratti sono completati). Tra due Pontili, sul tabellone è raffigurato il numero di Notabili di cui è necessario completare i relativi Contratti per poter avanzare la Barca sul successivo Pontile lungo il fiume. Ogni volta che la Barca raggiunge un nuovo Pontile, essa attiva un Evento Fiume. Tra alcuni Pontili, nuovi segnalini Limite degli Ordini saranno presi dal fiume e posti sulla Plancia Imperiale.

1° Pontile: il punto di partenza della Barca. Una volta che 2 Contratti dei Notabili di Livello I sono stati completati, la Barca muove verso il secondo Pontile.

2° Pontile: viene costruito l'Edificio dove si trova il Costruttore; rimuovi la tessera In Costruzione dall'Edificio e avanza il Costruttore usando il dado come di solito. Una volta che 1 Contratto di un Notabile di Livello II è stato completato, la Barca avanza sul terzo Pontile.

3° Pontile: il Mercante muove (usando il dado). Ogni giocatore riceve 1 Favore per ogni Cotone posseduto (fino ad un massimo di 3). Il segnalino Limite degli Ordini con il numero "4" è posto sulla Plancia Imperiale. Una volta che esattamente 2 Contratti dei Notabili di Livello II sono stati completati, la Barca avanza sul quarto Pontile.

4° Pontile: tutti i segnalini Prezzo sono tolti dal tabellone e rimessi sotto al Commerciante. Ogni giocatore riceve 1 Favore. Il segnalino Limite degli Ordini con il "5" è posto sulla Plancia Imperiale. Una volta che 1 Contratto di un Notabile di Livello III è stato completato, la Barca avanza sul quinto Pontile.

5° Pontile: ogni giocatore riceve una Merce di valore 1 / 2 / 3 in base all'ammontare di Cotone posseduto (0 / 1 / 2+). Il segnalino Limite degli Ordini con il numero "6"è posto sulla Plancia Imperiale. Una volta che 1 Contratto dei Notabili di livello IV è stato completato, la Barca avanza sul sesto Pontile.

6° Pontile: vendere Abiti con l'Azione "Merci di Lusso" fa guadagnare +1 Rupia. È attivata La Fine del Gioco (*vedi* "8.0: Conteggio Finale" a pag. 21).

Nota: Il movimento della Barca avviene immediatamente dopo che il numero indicato di Contratti dei Notabili è stato completato. Tutti gli effetti connessi a questo movimento avvengono PRIMA *che un giocatore prosegua il suo turno (cioè il gioco viene interrotto).*

7.2 Consegne e Ricompense

Se consegni una Merce ad un Notabile, prendi un marcatore dall'Edificio con le merci appropriate e piazzalo sul simbolo della Merce ordinata raffigurata sul Notabile. Poi ricevi immediatamente un numero di Rupie uguale al numero totale di marcatori dei giocatori presenti su questo Notabile.

Dopo puoi consegnare un'altra Merce, prendere le Rupie, e così via. Le Rupie sono pagate separatamente dopo ogni consegna **eccetto che** per le Consegne Doppie. Questo significa che se completi l'Ordine di un Notabile con 2 Merci, ricevi 3 Rupie (1+2); se completi un Ordine di un Notabile con 3 Merci, ricevi 6 Rupie (1+2+3)!

Esempio: nel suo turno, il giocatore Giallo consegna 1 Olio al Cuoco, e riceve 1 Rupia. Poi è il turno del giocatore Blu: egli consegna 1 Legno e riceve 2 Rupie. Se il giocatore Giallo avesse consegnato entrambe le merci, egli avrebbe ricevuto 3 Rupie (1+2, per un totale di 3).

7.0 Notabili

7.3 REGOLA SPECIALE: CONSEGNA DOPPIA

Quando effettui l'Azione "Consegnare" del Marinaio, puoi consegnare una delle Merci richieste due volte (questo NON è permesso con l'Azione Meditazione "Consegnare una Merce"). Piazza il tuo primo marcatore sul simbolo della Merce richiesta e ricevi la ricompensa come al solito. Poi, piazza il tuo secondo marcatore a fianco del primo. Per questo marcatore extra ricevi solo 1 Rupia, ma esso conta nella valutazione per determinare quale giocatore prende il Contratto del Notabile.

Esempio: Il giocatore Blu desidera il Mosaicista, ma il giocatore Viola ha già consegnato una Merce (quella raffigurata più in alto) a questo Notabile. Il Blu effettua una Consegna Doppia usando l'Azione del Marinaio. Consegna 2 Cemento al Notabile e riceve 2 Rupie per il primo cemento consegnato, ma solo 1 per il secondo Cemento. Il Contratto di questo Notabile è completato ed il giocatore Blu prende la carta e la volta sul lato Contratto. Egli adesso può subito prendere una delle tessere Favore disponibili, oppure scegliere una tessera Favore dalla pila e rimescolare la pila subito dopo. Egli può usare subito anche l'abilità speciale di questo Notabile per ricevere 1/2 Favori per turno, al costo di 1/3 PM.

7.4 COMPLETARE E VALUTARE

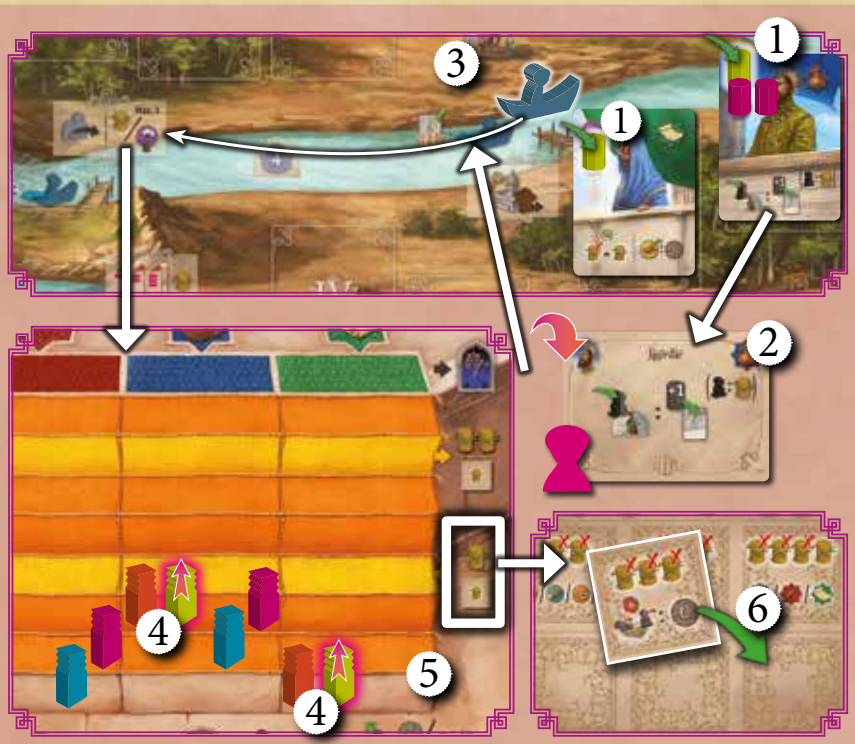
Se tutte le Merci richieste da un Notabile sono state consegnate (2 o 3 differenti tipi, in base al Notabile), questo Contratto è considerato completato ed è valutato immediatamente. Il gioco viene interrotto temporaneamente ed avviene quanto segue: il giocatore che ha consegnato il maggior numero di Merci a questo Notabile prende la carta del Notabile, la volta sul lato Contratto, e la mette a fianco della propria Plancia. Egli adesso può usare l'Abilità Speciale indicata sul Contratto immediatamente. In caso di parità, il giocatore che ha consegnato la merce raffigurata più in alto sulla carta prende il Contratto. Inoltre riprende tutti i propri marcatori presenti sul Notabile e li rimette nella sua riserva personale. Tutti gli alti giocatori con dei propri marcatori sul Notabile, riprendono i propri marcatori, e li piazzano come Favori nell'Area Favori della propria Plancia. Essi non ricevono il Contratto, ma sono compensati guadagnando Favori.

7.5 INCREMENTARE L'INFLUENZA

Una volta che hai terminato ogni consegna che desideri effettuare, incrementi la tua Influenza sulla Plancia Imperiale: per ogni Notabile il quale è stato rifornito di almeno 1 Merce in questo turno, puoi avanzare il tuo segnalino Influenza di 1 spazio sul tracciato Influenza della Gilda indicata sulla carta del Notabile.

Nota: Una volta che uno dei tuoi segnalini Influenza raggiunge uno spazio con Favori bonus, ricevi immediatamente una delle tre tessere Favore disponibili OPPURE il numero indicato di Favori.

Esempio: Il giocatore Giallo effettua l'Azione del Marinaio e consegna 1 Mattone al Notabile Mullah (e riceve 1 Rupia) e 1 Asse di legno al Notabile Jagirdar (1) (e riceve 3 Rupie, dato che il giocatore Viola ha effettuato una Consegna Doppia a questo Notabile in precedenza). Il Contratto del Jagirda è completato e quindi valutato: dato che il Viola ha più segnalini su questo Notabile, egli prende questo Contratto (2). Dato che questo è il primo Contratto di un Notabile di Livello II completato, la Barca avanza dal secondo al terzo Pontile (3). Questo attiva immediatamente un Evento Fiume: Il Mercante muove (con il lancio del dado). Ogni giocatore riceve 1 Favore per Cotone posseduto (fino ad un massimo di 3). Dato che il giocatore Giallo ha consegnato sia al Mullah, della Gilda degli Studiosi, che al Jagirdar, della Gilda dei Mercanti, egli avanza di uno spazio su entrambi i tracciati Influenza di queste due Gilde (4). Avendo raggiunto il terzo spazio sul tracciato Influenza della Gilda dei Mercanti, egli desso può scegliere la sua ricompensa: può prendere 1 Favore, oppure può scegliere una nuova tessera Favore (5). Sceglie una tessera Favore che piazza sulla propria Plancia (6).



7.0 Notabili

7.6 Abilità dei Notabili

Quando prendi un Notabile/Contratto, puoi usare la sua Abilità Speciale. Ci sono effetti permanenti ed effetti immediati; alcuni dei benefici più comuni che riceverai attraverso i Contratti dei Notabili sono:

Rupie: queste sono ricevute quando certe condizioni sono soddisfatte, o alla fine del gioco.

Consegne Generose: ogni volta che consegni una Merce (ad un Notabile, o da qualche altra parte sulla Plancia Imperiale), ricevi 1 o 2 Rupie extra dalla riserva generale.

Una Volta per Turno: puoi usare questi effetti solamente una volta durante ogni tuo turno. *Suggerimento: Ruota la carta Contratto di 90° una volta usata come promemoria.*

1x **Una Volta per Partita:** questi effetti si risolvono solo una volta, immediatamente dopo aver ricevuto la carta.

Per maggiori dettagli e spiegazioni circa questi effetti, *vedi* "Appendice I: I Notabili e i loro Contratti" nella pagina successiva.

8.0 Conteggio Finale (Fine del Gioco)

La Fine del Gioco è attivata quando:

- Un Contratto di un Notabile di Livello IV è stato completato, OPPURE
- Il segnalino Influenza di un giocatore ha raggiunto l'ultimo spazio di un tracciato Influenza, OPPURE
- Su una colonna degli Ordini di Gilda sono stati piazzati 6 marcatori dei giocatori.

Quando una di queste condizioni è soddisfatta, i giocatori terminano il round in corso. Dopo ognuno gioca un ulteriore turno. Dopo di ciò il gioco è terminato e i giocatori contano le proprie Rupie, partendo con quelle che hanno guadagnato durante il gioco e poi ricevendo quelle addizionali in base a quanto segue:

- Per ogni Notabile sui cui è raffigurato il simbolo "Fine Gioco", i giocatori ricevono un numero di Rupie in base al Contratto (vedi "Appendice I: I Notabili e i loro Contratti" a pag, 22).
- Adesso sono conteggiati i tre tracciati Influenza: per ogni tracciato, il giocatore che ha raggiunto lo spazio più in alto riceve 2 Rupie per ogni proprio marcatore presente nella colonna Ordini di Gilda corrispondente. Tutti i giocatori in seconda posizione sui tracciati Influenza ricevono 1 Rupia per proprio marcatore. Nel caso i giocatori siano in parità per la posizione più alta raggiunta sul tracciato, essi ricevono 1 Rupia per proprio marcatore; ed in questo caso i giocatori in seconda posizione ricevono nulla.
- Ogni giocatore la cui Pietra Meditazione ha raggiunto l'ultimo spazio del tracciato Meditazione, riceve 5 Rupie.
- Ogni giocatore riceve 1 Rupia per ogni tessera Copertura rimossa dalla propria Plancia.
- Ogni giocatore riceve 1/3/5/+3 Rupie per aver consegnato rispettivamente 1/2/3/+1 Merci all'Imperatore Akbar.

I giocatori adesso sommano le loro Rupie. Il giocatore con l'ammontare maggiore di Rupie è il vincitore!

In caso di parità, questa viene spezzata in favore del giocatore che possiede il maggior valore dato dalle Merci e Favori rimasti (ogni Favore conta come una Merce di valore 1). Se perdura la situazione di parità, la vittoria è condivisa.

Esempio di Conteggio Finale:

1. *Il giocatore Arancio possiede 36 Rupie in monete.*
2. *Egli riceve dai suoi due Notabili con l'indicazione "Fine Gioco":*
   - *4 Rupie dal Subadar (ha completato 4 Ordini)*
   - *4 Rupie dal Gran Imam: ha 2 Contratti della Gilda degli Studiosi (incluso il Gran Imam stesso) & completato 2 Ordini di Studiosi.*
3. *Dai Tracciati Influenza delle Gilde egli riceve:*
   - *4 Rupie per la Gilda dei Mercanti (è 1° sul tracciato e completato 2 Ordini)*
   - *2 Rupie per la Gilda degli Studiosi (è 2° sul tracciato e completato 2 Ordini)*
4. *Egli ha rimosso 5 tessere Copertura (+5 Rupie).*
5. *Egli ha consegnato 5 Merci all'Imperatore Akbar (+11 Rupie (5+3+3))*

Il suo punteggio finale è: 36 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 + 11 = 66 Rupie.

Appendice

I. I Notabili e i loro Contratti

Nota: ogni volta che viene indicato che ricevi un bonus quando "consegni" una Merce, si riferisce alla consegna della Merce ad un Notabile, al completamento di un Ordine di Gilda, ad Akbar, oppure al Commerciate Francese.

Livello I

1. Commerciante Portoghese

I Contatti tra l'Europa dell'Ovest e l'impero Mughal iniziarono al principio del XVII secolo. Portoghesi, Inglesi, Francesi ed Olandesi commerciarono con i Mughal.

Durante l'Azione del Marinaio puoi spendere più di 1 Merce per incrementare il numero di Merci che puoi consegnare, ma fino ad un massimo totale di 4 Merci (*ad esempio: puoi spendere 2 Legno e 2 Curcuma per consegnare 5 Merci: 1 Merce gratuitamente + 4 pagate*).

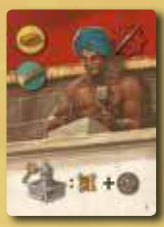
Ricevi 1 Rupia ogni volta che consegni Tessuti.

2. Sufi

Figura Mistica Islamica, praticante del Sufismo.

Immediatamente avanza la tua Pietra Meditazione di uno spazio sul tracciato Meditazione gratuitamente.

Ricevi 1 Rupia ogni volta che consegni Curry.



3. Takshaka

Scalpellino tradizionale.

Ogni volta che costruisci un Edificio (senza usare il Costruttore), ricevi un bonus di +1 sul valore totale dei Materiali da Costruzione usati, e ricevi 1 Rupia..

4. Mahout

Gli Elefanti furono una parte essenziale della cultura indiana. Furono usati nel commercio, trasporto, ed anche a scopi militari. Il Mahout è un custode, addestratore e cavaliere di elefanti.

Ogni volta che produci Arenaria o Legno, produci 1 Merce addizionale dello stesso tipo.

5. Khatib

Nell'Islam, un khatib è una persona che effettua i sermoni (letteralmente "narrazioni"), durante il Venerdì e l'Eid di preghiera.

Ogni volta che produci Cotone o Curcuma, produci 1 Merce addizionale dello stesso tipo.

6. Commerciante Francese

I Contatti tra l'Europa dell'Ovest e l'impero Mughal iniziarono al principio del XVII secolo. Portoghesi, Inglesi, Francesi ed Olandesi commerciarono con i Mughal. (Nota: storicamente, i Francesi iniziarono a commerciare con i Mughal solo dopo la morte di Akbar nel 1605).

Una volta durante il tuo turno, puoi piazzare 1 Merce di valore 1, 2 o 3 su questa carta. Quando sono presenti 3 marcatori su questa carta, ricevi immediatamente 5 Rupie e rimetti i marcatori nella tua riserva. Non dimenticare che puoi ricevere 1 Rupia extra se consegni Merci al Commerciante Francese in combinazione con qualche altro Notabile (ad esempio, ricevi +1 Rupia per Tessuto con il Commerciate Portoghese).

7. Colorista

Caratteristica distintiva dei tessuti indiani è l'uso consistente di motivi decorativi e pigmenti di un rosso molto saturo e vibrante.

Ogni volta che produci Merci, puoi scambiare 2 di queste Merci per 1 Merce dello stesso colore di valore 2.

Ricevi 1 Rupia ogni volta che consegni Pigmenti.

Appendice

8. Cuoco

La cucina Mughlai consiste di piatti sviluppati al centro dell'impero Mughal. Questo cucina è fortemente influenzata da quella dell'Asia centrale, la regione Turco-Mongola da cui ha originato la dinastia Mughal. La cucina Mughlai ha successivamente influenzato la cucina moderna Indiana, Pakistana e del Bangladesh.

Su questa carta puoi conservare fino a due tuoi Lavoratori "scalzati" non esauriti. Nella Fase Meditazione, puoi rimettere uno o entrambi questi Lavoratori nella tua riserva personale per generare Punti Meditazione (come se tu li avessi esauriti).

Ricevi 1 Rupia ogni volta che consegni Olio.

Livello II

9. Muezzin

Il Muezzin è la persona incaricata di eseguire l'invito (adhan) alla Moschea all'ora delle cinque preghiere giornaliere come stabilito dal Corano.

Ogni volta che generi almeno 1 Punto Meditazione nella Fase Meditazione, ricevi 1 Punto Meditazione extra.

10. Jagirdar

Il Jagir fu una sorta sovvenzione feudale. In cambio dell'uso della terra, il vassallo (jagirdar) doveva dare determinati contributi, in forma di tasse da pagare o servizio militare.

- Se un **avversario** effettua l'Azione del Marinaio, tu puoi consegnare 1 Merce ad un Notabile. Se lo fai, il giocatore attivo riceve 1 Favore. La tua consegna avviene al termine della consegna del giocatore attivo.
- Se **tu** effettui l'Azione del Marinaio, puoi consegnare 1 Merce extra gratuitamente.

11. Califfo

La persona considerata il successore religioso al profeta Maometto (Muhammad), e leader dell'intera comunità musulmana.

Una volta per turno, puoi spendere 1 Cotone per ripristinare (mettere in piedi) un tuo Lavoratore esaurito.

12. Calligrafo

La calligrafia Islamica è la pratica artistica della scrittura calligrafica, basata sull'alfabeto delle terre che condividono un patrimonio culturale islamico comune. Essa include la calligrafia Araba, Ottomana, e Persiana. È conosciuta in Arabia come Khatt Islami, che significa linea Islamica, disegno, o costruzione.

Per usare l'Azione del Manovale, devi pagare solo 1 Rupia (anziché 2).

Ricevi 1 Rupia ogni volta che consegni Carta.

13. Mullah

Il termine talvolta è applicato ad un musulmano educato nella teologia islamica e le sacre leggi.

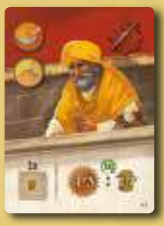
Una volta durante il tuo turno, quando effettui una Azione Favore, puoi pagare 1 Favore in meno rispetto a quanto richiesto; devi comunque possedere, se richiesti, il numero indicato di Favori. Non puoi mai usare questo effetto per ridurre il numero di Favori da spendere a zero.

Ricevi 1 Rupia ogni volta che consegni Mattoni.

14. Commerciante Inglese

I Contatti tra l'Europa dell'Ovest e l'impero Mughal iniziarono al principio del XVII secolo. Portoghesi, Inglesi, Francesi ed Olandesi commerciarono con i Mughal.

Una volta per turno, puoi cambiare una Merce per un'altra dello stesso valore.



15. Mosaicista

Mosaici e decorazioni intagliate furono molto usate negli edifici Mughal. Al tempo di Akbar, i mosaici erano fatti di piccole tessere combinate in forme geometriche Persiane.

Ricevi immediatamente 1 tessera Favore a tua scelta da prendere dalla pila o dalle tre poste a faccia in su. Se la prendi dalla pila, dopo rimescola la pila.

Una volta per turno, puoi spendere 1 o 3 Punti Meditazione per ricevere 1 o 2 Favori.

Appendice

Livello III

16. Mujtahida

Un mujtahid è un individuo qualificato per esercitare la ijtihad (ragionamento giuridico) nella valutazione delle leggi islamiche. L'equivalente donna è la mujtahida. In generale, i mujtahid devono avere una conoscenza approfondita dell'Arabo, del Corano, della Sunna, e della teoria legale (Usul al-fiqh).

Costruisci immediatamente e gratuitamente l'Edificio più vicino all'angolo in alto a sinistra, seguendo le normali regole circa la costruzione (*vedi* "Architetto" a pag. 13).

Ricevi 2 Rupie ogni volta che consegni Statue.

17. Commerciante Olandese

I Contatti tra l'Europa dell'Ovest e l'impero Mughal iniziarono al principio del XVII secolo. Portoghesi, Inglesi, Francesi ed Olandesi commerciarono con i Mughal.

Durante il Conteggio Finale, ricevi 1 Rupia per aver completato almeno 1 Ordine di Gilda. Se hai completato Ordini di Gilda di 2 Gilde differenti, ricevi 3 Rupie. Se hai completato Ordini di Gilda di tutte e 3 le Gilde ricevi 6 Rupie.

Ricevi 2 Rupie ogni volta che consegni Abiti.

18. Pittore

I Mughal svilupparono un particolare stile di pittura, generalmente confinato alle miniature che illustravano i libri o come singoli lavori da conservare in album. Questo stile origina dalla miniatura Persiana, con influenze Indiane Hindu, Jain, e Buddiste.

Ripristina (metti in pieni) immediatamente 3 tuoi Lavoratori esauriti e avanza di 1 spazio il tuo segnalino Influenza sul tracciato di una Gilda a tua scelta.

Ricevi 2 Rupie ogni volta che consegni Dipinti.

19. Subadar

Il "Subadar" fu un titolo che designava il governatore di un Subah (provincia) durante l'era Mughal. Queste figure erano conosciute anche come "Sahib i Subah", o "Nazim". La parola "subadar" è di origine persiana.

Durante il Conteggio Finale, ricevi 1 Rupia per ogni Ordine di Gilda che hai completato.

Ricevi 2 Rupie ogni volta che consegni Libri.

20. Sadr us-Sudur

Il Sadr us-Sudur fu il principale consigliere religioso dell'Imperatore, ed era incaricato di erogare sovvenzioni per scopi religiosi, educativi e caritativi. In qualità di principale giudice dell'impero, la sua autorità giudiziaria era seconda solo a quella dell'imperatore.

Consegna immediatamente una Merce ad Akbar su uno spazio disponibile dello stesso valore della Merce consegnata (*ad esempio puoi consegnare Carta mettendo invece il marcatore nello spazio del Curry*).

Durante il Conteggio Finale, ricevi 1 Rupia per ogni Merce che hai consegnato ad Akbar (tuoi marcatori).

Livello IV

21. Gran Mufti

Il Gran Mufti è il più alto ufficiale di legge religiosa di una regione musulmana Sunnita o Ibadita.

Ricevi immediatamente 3 Favori.

Durante il Conteggio Finale, ricevi 3 Rupie per ogni set di tutti e 3 i simboli Gilda che possiedi/hai occupato (sugli Ordini e/o Notabili).

22. / 23. / 24. Imam / Artista di Corte / Consigliere

L'Imam è un prestigioso titolo sunnita. L'artista di corte si riferisce ai molti artisti che Akbar attirò a corte da tutta la Persia e l'Asia centrale, ispirato da suo padre, Humayun, il quale credeva che gli artisti "fossero la delizia di tutto il mondo". Il Consigliere era delegato all'amministrazione delle entrate delle province.

Ricevi immediatamente 3 Favori.

Durante il Conteggio Finale, ricevi 1 Rupia per ogni Notabile e Ordine che hai occupato con l'appropriato simbolo della Gilda (incluso l'Imam, l'Artista e il Consigliere stesso).

Appendice

JJ. LE TESSERE BONUS COSTRUZIONE

Livello 2

Avanza di 1 spazio sul tracciato Influenza della Gilda degli Artigiani.

Ricevi 3 Rupie.

Rimuovi una tessera Copertura e mettila a fianco della tua Plancia.

Ricevi 2 Rupie.

Avanza di 1 spazio sul tracciato Influenza della Gilda dei Mercanti.

Ricevi 3 Rupie.

Ricevi 1 Favore.

Ricevi 3 Rupie.

Livello 3

Avanza di 1 spazio sul tracciato Influenza della Gilda degli Artigiani.

Ricevi 4 Rupie.

Ricevi 1 Favore.

Ricevi 4 Rupie.

Avanza di 1 spazio sul tracciato Influenza della Gilda degli Studiosi.

Ricevi 4 Rupie.

Ricevi 5 Rupie.

Livello 4

Avanza di 1 spazio sul tracciato Influenza della Gilda degli Studiosi.

Ricevi 5 Rupie.

Ricevi 1 Favore.

Ricevi 5 Rupie.

Avanza di 1 spazio sul tracciato Influenza della Gilda dei Mercanti.

Ricevi 5 Rupie.

Ricevi 6 Rupie.

Appendice

iii. Le Tessere Favore

Spendi 2 Favori e ripristina (metti in piedi) un tuo Lavoratore esaurito sul tabellone.

Paga 2 Favori per trasformare 1 Merce. Questo azione può essere combinata con un'altra Azione Trasformazione, (Azione Meditazione, Azione Favore, Edificio di Trasformazione; e anche quando trasformi una Merce seguendo l'Azione di un altro giocatore).

Devi possedere 2 Favori e pagarne 1 per ricevere +1 Punto Meditazione (puoi usarla solo nella Fase Mediazione).

Devi possedere 3 Favori e pagarne 2 per vendere 1 Merce al relativo valore in Rupie.

Devi possedere 3 Favori e pagarne 2 per rimuovere 1 tessera Copertura; piazza la tessera Copertura rimossa a fianco della tua Plancia.

Devi possedere 4 Favori e pagarne 2 per consegnare 1 Merce ad un Notabile disponibile.

Devi possedere 4 Favori e pagarne 2 per consegnare 1 Merce ad Akbar oppure completare un qualsiasi Ordine di Gilda.

Devi possedere 2 Favori e pagarne 1 per muovere i tuoi Contadini; 1 Contadino di 2 spazi, oppure 2 Contadini di 1 spazio.

Devi possedere 3 Favori e pagarne 2 per muovere una tessera Prezzo (come avviene effettuando l'Azione del Commerciante).

Paga 2 Favori per cambiare 1 Merce in un'altra Merce dello stesso valore.

Devi possedere 4 Favori e pagarne 3 per ricevere 1 Merce di valore 2.

Paga 4 Favori per avanzare gratuitamente di 1 spazio sul tuo tracciato Meditazione.

Devi possedere 3 Favori e pagarne 2 per trasformare 1 Merce di valore 1 in una Merce di valore 2.

Paga 3 Favori per usare l'Azione Manovale gratuitamente (puoi usarla solo nella Fase Azioni).

Appendice

IV. MODIFICHE PER LE PARTITE CON 2 O 3 GIOCATORI:

1. Piazza 1 carta Notabile in meno per Livello su ogni sezione del Fiume. Piazzerai così solo 10 Notabili; la distribuzione dei simboli Gilda dovrebbe essere 4/3/3.
2. In partite con 2 o 3 giocatori, piazza rispettivamente 4 o 2 segnalini neutrali (i componenti di un colore dei giocatori non utilizzato) a caso nella sezione Imperatore Akbar della Plancia Imperiale:
   - In 2 giocatori, lancia il dado due volte per ogni per ognuno dei due lati (sinistro e destro) coprendo le Merci indicate dal risultato del dado. Se una delle Merci indicate dal risultato del dado fosse già stata coperta, non rilanciare il dado: è così possibile che vengano coperte meno di 4 Merci.
   - In 3 giocatori, lancia il dado due volte: con il primo risultato ottenuto, copri una delle 6 Merci di sinistra. Con il secondo risultato ottenuto copri una delle 6 Merci di destra.
3. In partite con 2 o 3 giocatori, piazza rispettivamente 6 o 3 segnalini neutrali sulle colonne Ordini di Gilda sulla Plancia Imperiale:
   - In 2 giocatori, lancia il dado due volte per ogni colonna Ordini di Gilda e copri l'Ordine indicato dal risultato del dado. Se qualche Ordine è già stato coperto, rilancia il dado finché non ottieni come risultato l'indicazione di un Ordine non ancora coperto.
   - In 3 giocatori, lancia il dado una volta per ogni colonna Ordine di Gilda. Con il primo risultato, copri il rispettivo Ordine sulla prima colonna Ordini di Gilda. Con il secondo risultato copri un Ordine della seconda colonna Ordini di Gilda, e così via.

Crediti

Autore: Michael Keller

Illustrazioni: Michael Menzel

Direzione Artistica: Rafaël Theunis

Capo Progetto: Arno Quispel

Grafica e Impaginazione Regolamento: Rafaël Theunis

Game Support: Paul Mulders

Traduzioni: Olav Fakkeldij (NL), Benjamin Scheible (DE), Thomas Million, Maël Brustlein & Bruno Larochette (FR), Francesco "ZeroCool" Neri (IT)

Redattori: Michael Schemaille, Benjamin Scheible

Grazie a tutti i playtester per il loro aiuto nello sviluppo del gioco: 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 Bäriswyl, 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.

Noi poniamo la massima cura dei nostri prodotti, ma se vi capitasse di avere un qualsiasi problema con il gioco, contattate il nostro servizio clienti all'indirizzo *info@quined.nl*.

Quined Games bv
P.O. box 1121
3260 AC Oud-Beijerland
The Netherlands

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

© Quined Games, 2017

Riepilogo

Turno di gioco:

1. Fase Meditazione (opzionale)

I. Generare Punti Meditazione (PM): Per il primo Lavoratore esaurito, ricevi i PM indicati sullo spazio occupato dalla tua Pietra Meditazione. Il successivo Lavoratore esaurito genera i PM indicati sullo spazio precedente, e così via. Ogni Lavoratore esaurito generare sempre un minimo di I PM.

2. Azioni Meditazione: Usa i PM appena generati.

3. Sposta il Disco Meditazione sullo Spazio Azione relativo all'ultima azione usata, eccetto "Muovere un Contadino".

2. Fase Azioni (obbligatoria)

Piazza uno dei tuoi Lavoratori dalla tua riserva su uno Spazio Azione: Personaggi Principali (in cima al tabellone), Edifici di Produzione, o Edifici di Trasformazione.

I. Se lo Spazio Azione è occupato da un Lavoratore:
   I. Se è un Lavoratore esaurito avversario, viene *Scalzato* e ridato al proprietario. Poi effettua l'Azione relativa allo spazio.
   II. Se è un Lavoratore non esaurito avversario, viene *Scalzato* e ridato al proprietario, ma tale giocatore riceve I Favore (o 2 se egli ha raggiunto il quarto spazio del tracciato Meditazione). Poi effettua l'Azione relativa allo spazio.
   III. Se è un tuo Lavoratore, DEVI pagare 2 Rupie per effettuare l'Azione. Ripristina il Lavoratore già presente (senza piazzarne un altro); non ricevi Favori per questo. Poi effettua l'Azione relativa allo spazio.

2. Se lo Spazio Azione è occupato dal Mercante: Ricevi 2 Favori DOPO aver effettuato l'Azione. Poi lancia il dado per muovere il Mercante. Piazza I Rupia su ogni Edificio attraversato da Mercante.

3. Se lo Spazio Azione è occupato dal Costruttore: Costruisci l'Edificio senza pagare Materiali da Costruzione (non ricevi il Bonus di Costruzione). Trasforma le Merci. Dopo lancia il dado e muovi il Costruttore.

3. Fase Ordini (opzionale)

I. Servi l'Imperatore Akbar: Consegna I Merce a Akbar, *oppure*

2. Completa un Ordine: Consegna 2 Merci per completare un singolo Ordine di Gilda indicato da uno dei segnalini Ordine della Gilda. Verifica la tua posizione sul tracciato Influenza della Gilda. Se sei:
   A. Primo sul tracciato: Ricevi X Rupie
   B. Non sei Primo : Ricevi X Rupie -I ed avanzi di I spazio

Nel tuo turno puoi anche effettuare tre tipi di Azioni Secondarie:

I. Azione Olio e Curry: Paga Olio e/o Curry per Ripristinare (mettere in piedi) dei tuoi Lavoratori esauriti.

2. Azione Favore: Paga Favori per ricevere dei bonus.

3. Azione Merci di Lusso: Paga Merci di Lusso per effettuare Azioni Speciali.

Come ottenere Rupie:

- Consegnare ai Notabili: Ricevi I Rupia per ogni Merce (marcatore) sul Notabile per consegna (nelle Consegne Doppie, la seconda Merce fa guadagnare sempre I Rupia).
- Completare Ordini: usando l'Azione del Marinaio durante la Fase Ordini.
- Costruire un Edificio: ricevi da 2 a 6 Rupie dalle tessere Bonus Costruzione.
- Effettuare l'Azione del Marinaio: per ogni consegna pagata non usata, riceve I Rupia.
- Piazzare un Lavoratore su Edifici con I o più Rupie su esso: prendi tutte le Rupie su tale Edificio.
- Effettuare l'Azione Merci di Lusso "Abiti": Ricevi il numero di Rupie pari al valore corrente della Merce Abiti.
- Usando certe abilità speciali dei Notabili ricevi Rupie.
- Nel Conteggio Finale ricevi Rupie extra per alcune cose: le tue consegne ad Akbar, la posizione raggiunta sui tracciati Influenza delle Gilde, alcuni Contratti dei Notabili, le tessere Copertura rimosse, e per aver raggiunto l'ultimo spazio del tracciato Meditazione sulla tua Plancia.

Come ricevere Favori:

- Se uno dei tuoi Lavoratori non esaurito è Scalzato da uno Spazio Azione ricevi I Favore (2 se hai raggiunto il quarto spazio del tuo tracciato Meditazione).
- Quando incontri il Mercante ricevi 2 Favori.
- Quando avanzi sui tracciati Influenza e raggiungi specifici spazi ricevi I o 2 Favori.
- Attraverso certe tessere Bonus Costruzione.
- Attraverso certe abilità speciali di alcuni Notabili, o se ottieni il Contratto di un Notabile (dopo che il Contratto è stato completato).
- Quando gli avversari trasformano una loro Merce seguendo la tua azione di trasformazione (I per ogni giocatore che ha processato una merce).
- Effettuando l'Azione Merci di Lusso "Libri".
- Attraverso certi Eventi Fiume.

Regole facilmente dimenticabili:

- Spostare il Disco Meditazione sull'ultima azione fatta, dopo aver fatto una delle quattro Azioni Meditazione.
- Ricevere le Rupie dopo OGNI consegna ad un Notabile.
- Se usi l'Architetto, puoi scegliere di costruire un Edificio, oppure puoi avanzare di I spazio su un tracciato Influenza.
- Ripristinando (mettere in piedi) Lavoratori esauriti: usando l'Azione Olio e Curry, o Merci di Lusso "Libri".
- Puoi usare Favori e/o effetti dei Notabili in qualsiasi momento durante il tuo turno (anche nel mezzo della risoluzione di una azione).
- Piazzare I Rupia su ogni Edifico attraversato dal Mercante.
- Piazzare un Lavoratore su l'Edificio dove è presente il Costruttore permette di costruire quell'Edificio (e usarlo).
- Avanzare la Barca e attivare gli Eventi Fiume subito sopo che il numero richiesto di Ordini dei Notabili è stato completato.
- Alla fine del tuo turno, rimetti tutti i tuoi marcatori posti sulle Azioni Favore e Icone delle Azioni Merci di Lusso, nella tua riserva. Voltare i Notabili utilizzati.