

agra

S P E L R E G E L S

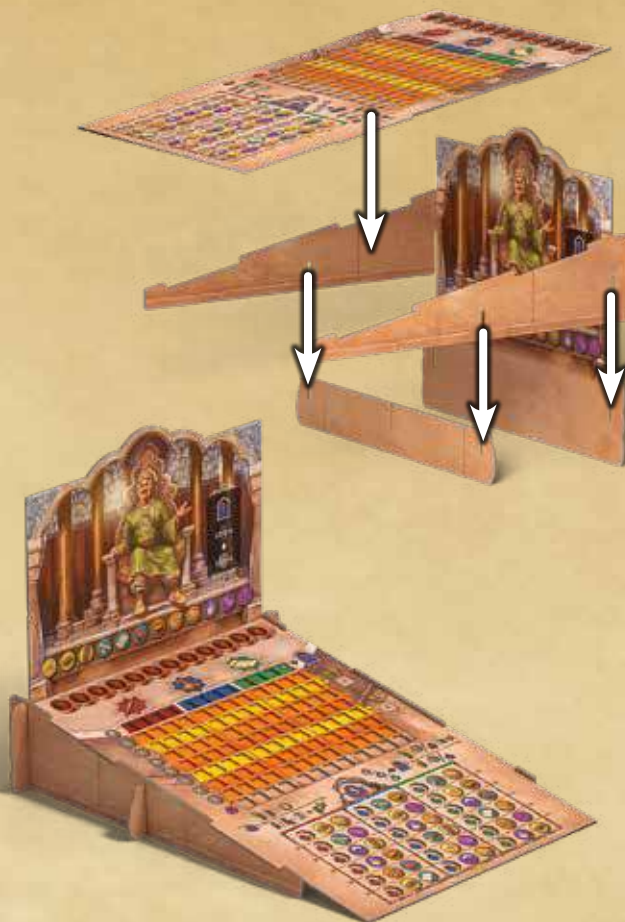
1.0 Spelmateriaal	2	6.2.2 Actie uitvoeren	13
2.0 Spelvoorbereiding	4	6.2.2.1 De Acties van de Hoofdpersonages	13
2.1 Speelbord	4	Architect	13
2.2 Spelersbord	5	Schipper	14
2.3 Paleisbord	5	Handelaar	15
3.0 Inleiding	6	Botanist	16
4.0 Speloverzicht	6	6.2.2.2 De Productiegebouwen en hun Acties	16
4.1 Speelbeurt	6	6.2.2.3 De Bewerkingsgebouwen en hun Acties	16
4.1.1 Meditatiefase	6	Bijkomende Acties	17
4.1.2 Actiefase	6	1. Olie- en Curry-acties	17
4.1.3 Opdrachtfase	6	2. Gunstacties	17
4.2 Bijkomende Acties	6	3. Luxegoederenacties	17
4.3 Einde van het Spel	6	6.3 Opdrachtfase (optioneel)	18
5.0 Uitleg van Belangrijke Onderdelen	7	6.3.1 Schenken aan Keizer Akbar	18
5.1 Actievelden (Hoofdpersonages en Gebouwen)	7	6.3.2 Een Opdracht vervullen	18
5.2 Goederen	8	7.0 Notabelen	19
5.2.1 Goederenwaarde en Prijsfiches	8	7.1 De Rivier	19
5.2.2 Basisgoederen	8	7.2 Levering en Beloning	19
5.2.3 Basisgoederen produceren	9	7.3 Speciale regel: Dubbele Levering	20
5.2.4 Goederen bewerken	9	7.4 Contracten vervullen en Evalueren	20
5.3 Gebouwen bouwen	9	7.5 Invloed vergroten	20
5.3.1 Bouwmaterialen	9	7.6 Eigenschappen van de Notabelen	21
5.3.2 Bouwkosten	9	8.0 Eindwaardering (Einde van het spel)	21
5.4 Een Contract van een Notabele verwerven	10	Appendix	22
5.5 Gunsten	10	I. De Notabelen en hun Contracten	22
5.6 Gilden en Paleisbord	10	Niveau I	22
6.0 Spelverloop	11	Niveau II	23
6.1. Meditatiefase (optioneel)	11	Niveau III	24
6.1.1 Meditatiepunten genereren	11	Niveau IV	24
6.1.2 Meditatie-acties	11	II. De Bouwbonustegels	25
6.1.3 Meditatiemarker verplaatsen	11	Niveau 2	25
6.2 Actiefase (verplicht)	12	Niveau 3	25
6.2.1 Plaats je Arbeider op een Actieveld	12	Niveau 4	25
6.2.1.1 Als het Actieveld vrij is	12	III. De Gunsttegels	26
6.2.1.2 Als het Actieveld bezet is door een Arbeider	12	IV. Aanpassingen in het spel bij 2 en 3 spelers	27
6.2.1.3 Als het Actieveld bezet is door de Koopman	12	Credits	27
6.2.1.4 Als het Actieveld bezet is door de Bouwer	12	Samenvatting	28

1.0 Spelmateriaal

I Speelbord



I Paleisbord (moet in elkaar gezet worden)



24 Notabelen



3 Prijsfiches



3 (Opdrachten)limietfiches



69 Roepies
(28xI, 15x2, 10x5, 10x10, 6x20)



3 Gildeopdrachtmarkers



I Koopman



I Bouwer



I Boot



1.0 Spèlmateriaal

I Meditatiemarker



I Startspelermarker



I zeszijdige dobbelsteen



I2 Bouwplaatstege



I2 Bouwbonustege



I4 Gunsttege



Voor elk van de 4 spelers

I Spelersbord



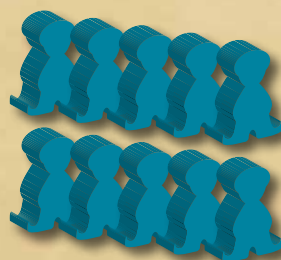
I Stoffen zak



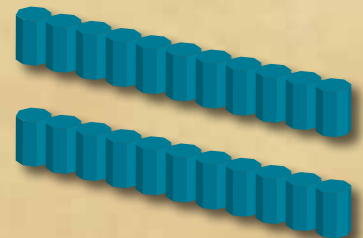
8 Afdekfiches



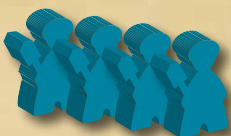
10 Arbeiders



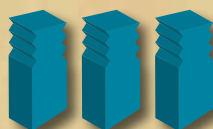
22 Speelstenen



4 Boeren



3 Invloedmarkers



I Meditatieteller



2.0 Spelvoorbereiding

2.1 SPEELBORD

1. Plaats de 3 Prijsfiches op de daarvoor bestemde "Handelaar"-velden, elk met de zijde met de minste vlaggen boven.
2. Plaats de 12 Bouwbonustegels open op de daarvoor bestemde velden.
3. Plaats de 12 Bouwplaatstegels op de juiste Gebouwen op het 2de, 3de en 4de niveau.
4. Plaats de Koopman op het bord; om te bepalen waar, werp je de dobbelsteen. Verplaats de Koopman langs de lijn met Gebouwen naar beneden met één veld per oog op de dobbelsteen, te beginnen bij de Groeve (het eerste Gebouw linksboven op het speelbord, met Zandsteen). Werp opnieuw bij een worp van 5 of 6. De Koopman komt dus te staan op een van de 4 Gebouwen in de linker kolom. Werp daarna de dobbelsteen voor de Bouwer. Verplaats hem vanaf de eerste Bouwplaatstegel (het bovenste gebouw in de tweede kolom) langs de lijn met Gebouwen naar beneden met één veld per oog op de dobbelsteen. Als de Bouwer het onderste Gebouw van een kolom bereikt, verplaatst hij zich naar het bovenste Gebouw in de volgende kolom.
5. Plaats de Roepies naast het bord.
6. Plaats de Notabelen langs de rivier: kies willekeurig 5 Notabelen van niveau I en leg ze op de juiste velden langs de rivier (het niveau van de Notabelen staat aangegeven op hun achterzijde). Ga hiermee door totdat je 14 Notabelen op het bord hebt geplaatst (4 van niveau II, 3 van niveau III en 2 van niveau IV). Let erop dat de Gilden van de Notabelen (de symbolen rechtsboven op de Notabelen) allemaal ongeveer even vaak voorkomen; ofwel een verdeling van 5/5/4. Als dit niet het geval is, wissel je Notabelen om, te beginnen met die van niveau I, totdat de Gildesymbolen verdeeld zijn zoals beschreven in de vorige zin. Leg de overgebleven kaarten terug in de doos. Deze worden niet gebruikt in het spel.
7. Plaats de Limietfiches op de aangegeven velden tussen de Steigers. Plaats de Boot bij de eerste Steiger.
8. Plaats de Meditatiemarkers op het actieveld "Lever een Goed" op de Meditatiecirkel.
9. Bepaal de startspeler. Deze speler neemt de Startspelermarker en begint het spel.



2.2 SPELERSBORD

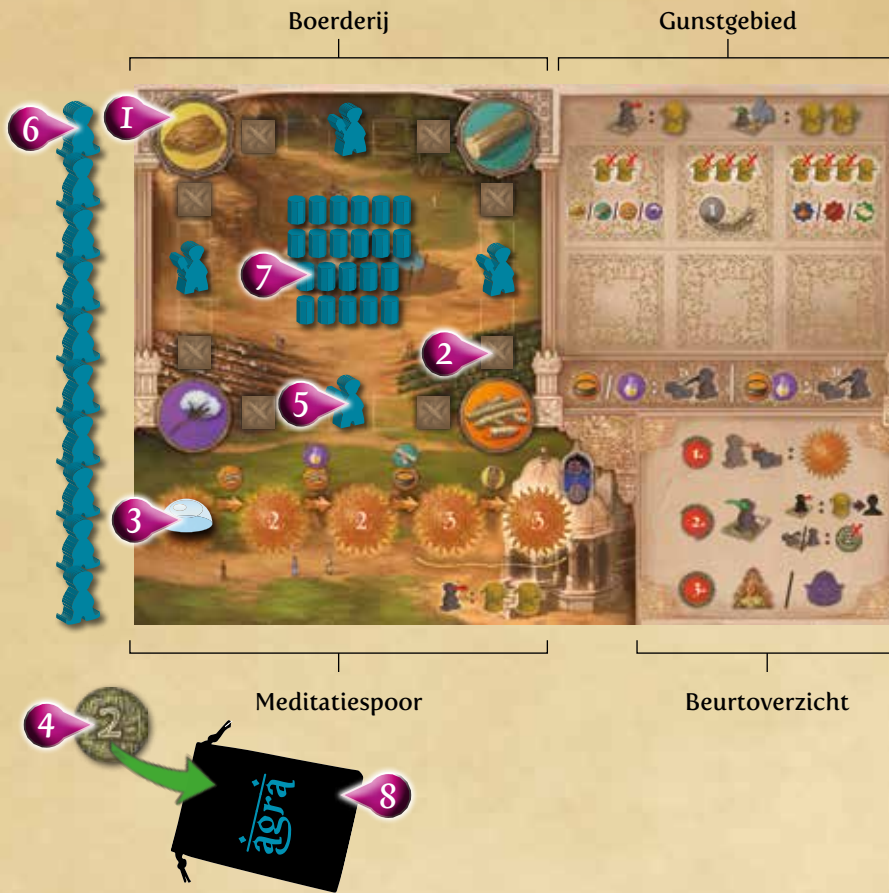
Elke speler krijgt:

1. I Spelersbord
2. 8 Afdekfiches. Plaats er een op elk gemarkeerd vakje links op je Spelersbord.
3. I Glazen Meditatieteller. Plaats deze op veld "I" van je Meditatiespoor.

4. 2 Roepies

Elke speler krijgt ook, in zijn spelerskleur:

5. 4 Boeren: Plaats er een op het middelste vakje van elke kolom en rij.
6. 10 Arbeiders: Plaats deze in een voorraad naast je Spelersbord.
7. 22 Speelstenen: Plaats deze in een voorraad op het centrale veld (verder: erf) van je Spelersbord.
8. 1 Stoffen zak. Tijdens het spel houd je je Roepies geheim in deze zak. Je mag je Roepies op elk moment tellen.



2.3 PALEISBORD

1. Plaats het Paleisbord naast het grote Speelbord.
2. Elke speler plaatst een Invloedmarker op de startposities van de 3 Invloedsporen.
3. Werp de dobbelsteen voor elke Gildeopdrachtkolom en plaats een Gildeopdrachtmarker op het overeenkomende getal (I-6, geteld vanaf boven). Deze markers geven aan welke drie Opdrachten beschikbaar zijn aan het begin van het spel.
4. Schud de Gunsttegels en vorm een dichte trekstapel. Trek 3 van deze tegels en leg ze open naast het Paleisbord.



Voorbeeld: We hebben 3, 5 en 1 geworpen. We plaatsen daarom een Gildeopdrachtmarker op elk overeenkomende veld in elke Opdrachtkolom.

Zie pagina 27 voor de aanpassingen in voorbereiding en spel bij 2 en 3 spelers.

3.0 Inleiding

Agra, India, 1572. Dit jaar markeert de 30ste geboortedag van Abu'l-Fath Jalal-ud-din Muhammad, beter bekend als Akbar de Grote. Hij is de derde heerser van de Mogoldynastie in India. Akbar is zijn vader Humayan opgevolgd, onder begeleiding van een regent, Bairam Khan, die de jonge keizer hielp bij het uitbreiden en behouden van de Mogolgebieden in India. Het is Akbar gelukt, met zijn sterke persoonlijkheid en als succesvolle generaal, om geleidelijk het Mogolrijk uit te breiden tot bijna het gehele Indiase subcontinent ten noorden van de Godavari-rivier; zijn macht en invloed reiken echter over het hele land door de militaire, politieke, culturele en economische dominantie van de Mogol.

Om het uitgestrekte Mogolrijk samen te brengen, heeft Akbar een centrale administratie opgezet voor zijn hele rijk en past hij een beleid van verbroedering toe op verslagen heersers, via huwelijk en diplomatie. Om vrede en rust te bewaren in een religieus en cultureel gevarieerd rijk, heeft hij wetten aangenomen die hem de steun heeft opgeleverd van niet-moslim groeperingen. Om het samenspannen van stammen te vermijden en de islamitische identiteit te behouden, streeft Akbar ernaar zijn gebieden te verenigen. Het succes daarvan heeft hem in de Mogolcultuur een bijna goddelijke status opgeleverd.

Notabelen en afgezanten uit het hele land zijn op weg voor de viering van Akbars verjaardag, de festiviteiten zijn een gouden kans om je aanzien en rijkdom te vergroten. Als ambitieuze landheer kan je deze mogelijkheid niet voorbij laten gaan.

Op je land verbouw je katoen en kurkuma. Je bezit een bos waar je hout produceert, en een kleine maar lucratieve zandsteengroeve. Door handel en bewerking probeer je aan luxere goederen te komen, die je dan zult gebruiken om in de gunst van notabelen te komen wanneer ze de stad binnenkomen. Natuurlijk hebben je rivalen hetzelfde plan, dus gebruik je wijsheid om je rivalen te slim af te zijn, aangezien de verjaardag van Akbar dichtbij komt.

4.0 Speloverzicht

Het spel duurt een variabel aantal ronden, waarin, met de klok mee – telkens beginnend met de startspeler – iedere speler een beurt uitvoert die altijd bestaat uit 3 fasen: de Meditatiefase, de Actiefase en de Opdrachtfase. Op elk moment tijdens zijn beurt mag een speler ook een aantal bijkomende acties uitvoeren. Als een speler zijn beurt beëindigt, is de volgende speler met de klok mee aan de beurt enzovoort, totdat aan een van de eindcondities wordt voldaan. Dan wordt de huidige ronde normaal afgespeeld en volgt nog een volledige ronde. Daarna volgt de eindwaardering; de speler met de meeste Roepies is de winnaar van het spel.

4.1 SPEELBEURT

4.1.1 Meditatiefase

De actieve speler mag Meditatiepunten (MP) genereren door staande Arbeiders in zijn kleur neer te leggen. Met deze MP kan hij beschikbare acties op de Meditatiecirkel uitvoeren.

4.1.2 Actiefase

De speler moet zijn hoofdactie uitvoeren door een Arbeider uit zijn voorraad op een Hoofd karakter of Gebouw te plaatsen. Met deze acties produceert en bewerkt een speler Goederen, verhandelt hij ze met de Notabelen of levert ze aan het Paleis. Hij kan er ook voor kiezen om een ander Gebouw te bouwen of zijn Boerderij uit te breiden.

4.1.3 Opdrachtfase

Ten slotte kan de speler Roepies verdienen door Opdrachten te vervullen van verschillende Gilden, of door Goederen te leveren aan het Paleis.

4.2 BIJKOMENDE ACTIES

Op elk moment tijdens zijn beurt kan de actieve speler bijkomende acties uitvoeren door Gunsten te besteden of door Luxegoederen te betalen.

4.3 EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt aangekondigd als een van de volgende eindcondities zich voordoet:

- ✿ Een Notabelencontract van niveau IV wordt vervuld, OF
- ✿ Een Invloedmarker van een speler bereikt het bovenste veld van een van de Invloedsporen, OF
- ✿ Een Gildeopdrachtkolom is gevuld met 6 Spelstenen.

Opmerking: Voor een gedetailleerde uitleg van de verschillende fasen en acties, zie “6.0 Spelverloop”. De eindwaardering wordt uitgelegd in hoofdstuk “8.0 Eindwaardering”.

5.0 Uitleg van Belangrijke Onderdelen

5.1 ACTIEVELDEN (Hoofdkarakters en Gebouwen)

Het bord bestaat uit drie gebieden waar je Arbeiders kan plaatsen. Het bovenste deel toont de vier Hoofdkarakters waarmee je de 4 hoofdacties in het spel kan uitvoeren: Bouwen, Verschepen, Goederen Verhandelen en Verbouwen.



Het middelste deel van het bord toont 16 Gebouwen.

De eerste 4 Gebouwen worden **Productiegebouwen** genoemd; zij laten je de vier basisgoederen in het spel produceren (zie "5.2.2 Basisgoederen"). Deze zijn vanaf het begin van het spel beschikbaar om een Arbeider op te plaatsen.

De volgende 12 Gebouwen worden **Bewerkingsgebouwen** genoemd. Je bewerkt de Basisgoederen tot hoogstaandere Goederen (Cement, Bakstenen, Planken, Papier, Curry, Kleurstof, Olie, Doek), en sommige hiervan kunnen worden omgezet in Luxegoederen (Beelden, Boeken, Schilderijen, Kleding). Deze gebouwen zijn aan het begin van het spel nog niet gebouwd; als ze eenmaal gebouwd zijn, zijn ze ook beschikbaar om Arbeiders op te plaatsen. ECHTER, je kan in deze Gebouwen wel Goederen bewerken en verhandelen terwijl ze nog niet gebouwd zijn!



Productiegebouwen

Bewerkingsgebouwen

Het onderste deel toont de rivier de Yamuna, via welke de Notabelen naar de stad komen voor Akbars verjaardag.



5.0 Uitleg van Belangrijke Onderdelen

5.2 GOEDEREN

Goederen zijn het hart van dit spel; ze worden vrijwel overal voor gebruikt. In de Gebouwen zal je de Goederen produceren, bewerken en opslaan. Elke Speelsteen op een Gebouw vertegenwoordigt 1 Goed van de soort die getoond wordt op het Gebouw.

In elk Gebouw kan een onbeperkt aantal Goederen worden opgeslagen, zelfs als het nog niet gebouwd is!

BOUWMATERIALEN	 Zandsteen	 Cement	 Bakstenen	 Beelden
	 Hout	 Planken	 Papier	 Boeken
	 Kurkuma	 Curry	 Kleurstof	 Schilderijen
	 Katoen	 Olie	 Doek	 Kleding
BASISGOEDEREN		BEWERKTE GOEDEREN		LUXEGOEDEREN
WAARDE 1 		WAARDE 2 		WAARDE 3 

5.2.1 Goederenwaarde en Prijsfiches



Het aantal vlaggen naast het Goederensymbool toont de **waarde** van dit Goed. Goederenwaardes zijn erg belangrijk; veel acties worden beïnvloed door de actuele Goederenwaarde. Met de Handelaar-actie kan je de Goederenwaarde beïnvloeden door Prijsfiches te plaatsen of te verplaatsen op het bord.

Voorbeeld:
Curry heeft een
Goederenwaarde
van 2.



5.2.2 Basisgoederen

In het spel kan je de 4 **Basisgoederen** Zandsteen, Hout, Kurkuma en Katoen produceren en opslaan.

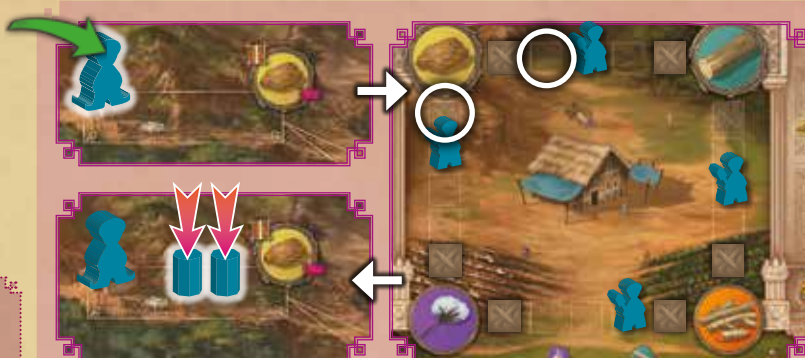


5.0 Uitleg van Belangrijke Onderdelen

5.2.3 Basisgoederen produceren

Als je de bijbehorende Bouwactie uitvoert, bepalen de **productiesporen** op je Spelersbord het aantal Goederen dat je produceert van elke soort. Tel het aantal lege, onbedekte velden tussen een Basisgoedsymbool en de twee aangrenzende Boeren. Het aantal velden bepaalt de Productie van dat Goed (minimum 0, maximum 8).

Opmerking: Je kan het aantal te produceren Goederen aanpassen tijdens het spel door Afdekfiches te verwijderen en door Boeren te verplaatsen. Voor meer details zie "6.2.2.1 Botanist" op pagina I6.



Voorbeeld: De Blauwgroene speler voert de Groeve-actie uit. Er zijn 2 lege velden tussen het zandsteensymbool en zijn Boeren, dus hij produceert 2 Zandsteen.

5.2.4 Goederen bewerken

Door bepaalde hoofd- en bijkomende acties kan je **één, twee of drie** Goederen van een soort bewerken tot een andere Goed, in de richting van de pijlen op het bord. Bewerkte Goederen hebben in het algemeen een hogere waarde. **Wanneer je een of meer Goederen bewerkt met een hoofdactie, mag elke andere speler precies ÉÉN Goed van dezelfde soort via hetzelfde pad bewerken.** De actieve speler ontvangt 1 Gunst per speler die op deze manier een Goed bewerkt.



Voorbeeld: Je kan Zandsteen bewerken tot Cement of tot Bakstenen.

5.3 GEBOUWEN BOUWEN

5.3.1 Bouwmateriaal

Zandsteen, Cement, Hout en Planken worden beschouwd als de 4 **Bouwmaterialen**. Je hebt ze nodig om Bewerkingsgebouwen in het spel te bouwen (inclusief de Bewerkingsgebouwen voor Cement en Planken zelf!). Elk Bouwmateriaal heeft een specifieke "**Bouwwaarde**", aangegeven door een houten kader met het getal 1 of 2.



Voorbeeld: Cement heeft een Bouwwaarde van 2.



5.3.2 Bouwkosten

Je vindt hetzelfde houten kader op elke Bouwplaatstegel. Hier symboliseren ze de Bouwkosten van Gebouwen die nog niet zijn gebouwd aan het begin van het spel. Als je zo'n Gebouw wilt bouwen, moet je de bijbehorende Bouwkosten betalen. (Zie "6.2.2.1 Architect" op pagina I3 voor meer informatie).



5.0 Uitleg van Belangrijke Onderdelen

5.4 EEN CONTRACT VAN EEN NOTABELE VERWERVEN

Aan het begin van het spel zijn er 14 Notabelen geplaatst langs de rivier. In je Actiefase kan je de gevraagde Goederen leveren aan Notabelen met de Schipper-actie. Als alle gevraagde Goederen zijn geleverd is een Notabelencontract vervuld. Het Contract gaat naar de speler die de meeste Goederen heeft geleverd. Bij een gelijke stand gaat het Contract naar de speler die het bovenste Goed/de bovenste Goederen heeft geleverd. Die speler keert de Notabele om naar op de Contractzijde, en kan vanaf nu de speciale eigenschap hiervan gebruiken.

Zie ook "7.0 Notabelen" en "Appendix I: De Notabelen en hun Contracten".



5.5 GUNSTEN



Gunsten zijn een speciaal onderdeel in het spel, die je de mogelijkheid geven bijkomende acties uit te voeren. Je kan Gunsten verdienen op meerdere manieren, en ze naar keuze inzetten tijdens je beurt.

Je ontvangt Gunsten:

- als een van je staande Arbeiders wordt 'weggestuurd' (1 Gunst, of 2 als je het 4de veld op het Meditatiespoor hebt bereikt)
- als je de Koopman bezoekt (2 Gunsten)
- als je bepaalde velden op de Gildespooren bereikt (1 of 2 Gunsten)
- door bepaalde Bouwbonustegels
- door bepaalde Notabelen, of als je Speelstenen op een Notabele hebt, maar een andere speler ontvangt die Notabele (nadat het Contract is vervuld)
- als andere spelers jou Bewerkingsactie volgen (1 Gunst per speler die 1 Goed bewerkt)
- door bepaalde gebeurtenissen langs de rivier
- wanneer je de Luxegoederenactie "Boek" uitvoert



Gunsten worden weergegeven door je Speelstenen die in het bovenste deel van het Gunstgebied op je Spelersbord zijn geplaatst. Als je Gunsten ontvangt, plaats je het juiste aantal Speelstenen in je Gunstgebied. Elke Speelsteen vertegenwoordigt 1 Gunst. Let op: Je ontvangt Gunsten altijd van het "spel", niet van andere spelers. Je start het spel met drie Gunstacties, maar kan Gunstacties toevoegen aan je Spelersbord als je je ontwikkelt op het Paleisbord.

5.6 GILDEN EN PALEISBORD

Het Kunstenaarsgilde, het Koopmansgilde en het Wetenschapsgilde zijn een ander belangrijk onderdeel in het spel. Alle Notabelen behoren tot een van deze drie Gilden.

Tijdens het spel probeer je je Invloed in deze Gilden te vergroten. Een hogere positie in een Gilde levert meer op wanneer je Opdrachten van dat Gilde voldoet.

Je kan dit duidelijk zien op het Paleisbord: Het middendeel toont de stappen die je kan maken, evenals de Roepies die je verdient als je een Opdracht voldoet, afhankelijk van je niveau. Het onderste deel toont de huidige beschikbare Opdrachten voor elk van de drie Gilden. De Gildeopdrachtmarkers worden aan het begin van het spel willekeurig geplaatst, en zullen verplaatst worden wanneer een speler een van de Gildeopdrachten vervult.



Kunstenaarsgilde



Koopmansgilde



Wetenschapsgilde



6.0 Spelverloop

In hoofdstuk 4 werd de basisopbouw van een beurt uitgelegd; nu gaan we in op de details van de verschillende fasen en acties.



6.1. MEDITATIEFASE (OPTIONEEL)

Je mag een aantal van je staande Arbeiders op het speelbord neerleggen om Meditatiepunten (MP) te genereren. Daarna mag je je MP besteden aan Meditatie-acties.

Let op: Je mag MP niet "opslaan" voor je volgende beurt. Alle ongebruikte MP gaan verloren.

6.1.1 Meditatiepunten genereren

Je Meditatiepoor geeft aan hoeveel MP per arbeider je kan genereren. Voor de eerste neergelegde Arbeider ontvang je zoveel MP als aangegeven door je glazen Meditatieteller. De volgende neergelegde Arbeider genereert zoveel MP als aangegeven op het voorgaande veld enzovoort. Ongeacht hoeveel Arbeiders je neerlegt, een Arbeider genereert altijd ten minste 1 MP.



Voorbeeld: De Magenta speler heeft zijn Meditatieteller op het 3de veld liggen. Hij legt 3 Arbeiders neer. Hij mag nu tot 5 MP ($2+2+1$) besteden.

6.1.2 Meditatie-acties

Nu mag je MP besteden aan Meditatie-acties. De centrale Meditatiecirkel toont deze acties; de Meditatiemarkers blokkeert het gebruik van één van de buitenste actievelen. Je mag de beschikbare acties zo vaak als je wilt en in elke volgorde uitvoeren, zolang je maar genoeg MP hebt om te besteden. De actie "Verplaats een Boer" kan niet worden geblokkeerd en is altijd beschikbaar. Dit zijn de acties in detail:



Ruil een Goed: Je mag één Goed ruilen voor één ander Goed met exact dezelfde Goederenwaarde. De kosten in MP zijn gelijk aan de waarde van het Goed. Opmerking: Je kan geen Goederen ruilen voor goedkopere of duurdere!

Voorbeeld: De Blauwgroene speler besteedt 2 MP om Curry te ruilen voor Papier.



Lever een Goed: Betaal 3 MP om één Goed te leveren aan een Notabele. Voor meer informatie, zie "7.0 Notabelen" op pagina 19 en 20.



Bewerk een Goed: Bewerk één Goed tot één ander Goed via een pijl. Betaal MP gelijk aan de Goederenwaarde van het Goed waarnaar je bewerkt.

Voorbeeld: Betaal 2 MP om Katoen om te zetten in Olie, omdat de waarde van Olie 2 is.



Verwijder een Afdekfiche: Betaal 2 MP om één Afdekfiche te verwijderen van je Boerderij; plaats dit naast je Spelersbord.



Verplaats een Boer: Gebruik 1 MP om één van je Boeren één veld te verplaatsen.

Opmerking: Deze actie is altijd beschikbaar. Zie ook "6.2.2.I Botanist" op pagina 16.



6.1.3 Meditatiemarkers verplaatsen

Aan het einde van de fase verplaats je de Meditatiemarkers naar het laatst gebruikte Actieveld, met uitzondering van het middelste Actieveld (Verplaats een Boer); dat veld kan nooit afgedekt worden. Als "Verplaats een Boer" je laatste Meditatie-actie was, dek je je voorlaatste Meditatie-actie af. Deze actie is nu geblokkeerd voor alle spelers totdat de marker opnieuw verplaatst is.



6.0 Spelverloop

2.

6.2 ACTIEFASE (VERPLICHT)

Nu **moet** je één actie uitvoeren door een Arbeider uit je voorraad te plaatsen op een Hoofdkarakter, een gebouw Gebouw, of de Bouwplaatstegel waar de Bouwer momenteel staat.

Opmerking: Aan het begin van het spel zijn de eerste 4 Gebouwen (voor de Basisgoederen) al gebouwd.



6.2.1 Plaats je Arbeider op een Actieveld

6.2.1.1 Als het Actieveld vrij is

Als je je Arbeider op een vrij Actieveld plaatst, voer je de actie van dat veld uit.

6.2.1.2 Als het Actieveld bezet is door een Arbeider



Als het Karakter of Gebouw bezet is door een **liggende** Arbeider van een andere speler, geef je de Arbeider terug aan diens eigenaar. Voer daarna je actie uit.



Als het Karakter of Gebouw bezet is door een **staande** Arbeider van een andere speler, geef je de Arbeider terug aan diens eigenaar. Die speler krijgt 1 Gunst (2 als zijn Meditatieteller het 4de veld heeft bereikt) "van het spel" als compensatie (jij verliest geen Gunst). Voer daarna je actie uit.



Als het Karakter of Gebouw bezet is door een van je **eigen** Arbeiders, dan **MOET** je 2 Roepies betalen aan de voorraad om de actie van dat veld uit te voeren (dit effect noemen we: HORIGE). In dit geval gebruik je de al aanwezige Arbeider; je plaatst geen nieuwe. Als je Arbeider ligt, zet je hem overeind. Als je Arbeider al overeind staat, krijg je hiervoor **GEEN** Gunst. Als je geen 2 Roepies kunt of wilt betalen, moet je een andere actie uitvoeren.

6.2.1.3 Als het Actieveld bezet is door de Koopman



Als het Gebouw bezet is door de Koopman krijg je 2 Gunsten **NADAT** je je actie hebt uitgevoerd. Nadat je de Gunsten hebt gekregen, werp je de dobbelsteen en verplaats je de Koopman het overeenkomende aantal **gebouwde** Gebouwen verder, altijd van boven naar beneden in elke kolom, en van links naar rechts over het bord. Als hij voorbij het laatste Gebouw (de Kleermakerij) verplaatst moet worden, gaat hij weer verder op de Groeve (zie schema).

Plaats 1 Roepie uit de voorraad op **elk gebouwde** Gebouw dat de Koopman passeert. Als een speler een Arbeider op een Gebouw plaatst waarop ten minste 1 Roepie ligt, krijgt de speler alle Roepies op dat Gebouw.



6.2.1.4 Als het Actieveld bezet is door de Bouwer



Als het Gebouw bezet is door de Bouwer voer je de volgende twee stappen uit:

1. **Bouw het Gebouw zonder Bouwkosten** (Let op: Je krijgt hiervoor geen Bouwbonus!), **EN**
2. **Bewerk Goederen** (zie 6.2.2.3)

Werp de dobbelsteen. Verplaats de Bouwer het overeenkomende aantal Bouwplaatstegels verder, van boven naar beneden en van links naar rechts, net zoals de Koopman. Als hij voorbij de Kleermakerij verplaatst moet worden, gaat hij verder op de eerste Bouwplaatstegel vanaf linksboven.

Wanneer alle Gebouwen gebouwd zijn, verwijder je de Bouwer uit het spel.



Wat gebeurt er als ik geen Arbeider kan plaatsen omdat al mijn Arbeiders al op het bord zijn?

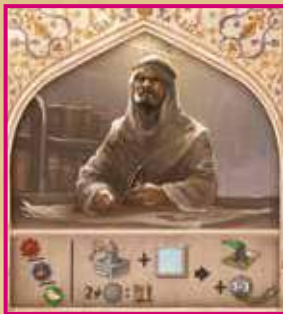
In deze uitzonderlijke situatie moet je de Horige gebruiken. Let op: Je mag tijdens deze beurt geen Gebouw bouwen (omdat je daar 2 Arbeiders voor nodig hebt). Als je maar 1 Roepie hebt, betaal je er 1, als je 0 Roepies hebt, betaal je niets.

6.0 Spelverloop

6.2.2 Actie uitvoeren

Er zijn 3 locaties waar je je Arbeiders mag plaatsen: de Hoofdkarakters (bovenaan het bord), de Productiegebouwen, en de Bewerkingsgebouwen. De Karakters laten je bepaalde acties doen, de Gebouwen laten je Goederen produceren en bewerken, die je weer nodig hebt voor de verschillende acties in het spel, en voor het Paleisbord. Laten we ze allemaal in detail bekijken:

6.2.2.1 De Acties van de Hoofdkarakters



ARCHITECT

Met deze actie kan je:

1. een van je Invloedmarkers één veld omhoog plaatsen, OF
2. een Gebouw naar keuze bouwen. Dit gaat in drie stappen:

1. Bouw een Gebouw



Bouw een Gebouw naar keuze door de benodigde kosten te betalen met Bouwmateriaal, zoals aangegeven op de Bouwplaatstegel van dat Gebouw. Als je de Bouwkosten betaalt met ten minste 2 soorten Bouwmateriaal, dan krijg je een bonus van +1 op de totale Bouwwaarde. Verwijder de Bouwplaatstegel van het Gebouw.



2. Ontvang en Gebruik de Bouwbonus

Hierna kies je een van de beschikbare Bouwbonustegels van het juiste niveau (2, 3 of 4, weergegeven door het aantal bogen). Gebruik de op de tegel afgebeelde bonus (zie "Appendix II" op pagina 25), en leg de tegel gedekt voor je.



3. Plaats een Arbeider op het nieuwe Gebouw

Nu plaats je onmiddellijk een Arbeider uit je voorraad op dit Gebouw; je mag nu tot 3 Goederen bewerken (zie 6.2.2.3).

Opmerking: Je mag ook het Gebouw bouwen waarop de Bouwer staat. Hij verplaatst zich daarna volgens de normale regels.



$$1 + 2 + 1 = 4$$

De Gele speler wil de Papierfabriek bouwen, waarvan de Bouwkosten 4 zijn. Hiervoor plaatst hij een van zijn Arbeiders op de "Architect" en verwijdert 1 Hout (Bouwwaarde 1) en 1 Cement (Bouwwaarde 2) van het bord. Omdat hij 2 soorten Bouwmateriaal heeft gebruikt, krijgt hij de bonus van +1 Bouwwaarde en hij bouwt de Papierfabriek. Hij verwijdert de Bouwplaatstegel.



Hij neemt nu een van de beschikbare Bouwbonustegels. In dit geval ontvangt hij 4 Roepies en 1 Gunst.



Hij plaatst een van zijn Arbeiders op de Papierfabriek om 3 Hout te bewerken tot 3 Papier. De Blauwgroene en Oranje speler hebben ook Hout. De Oranje speler besluit ook een Goed te bewerken, en de Gele speler ontvang hiervoor 1 Gunst.

6.0 Spelverloop



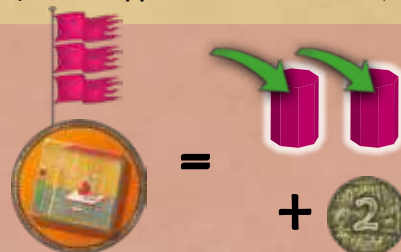
SCHIPPER

Met deze actie mag je Goederen leveren aan:

1. **het Paleisbord om precies één Gildeopdracht te vervullen EN/OF**
2. **zoveel beschikbare Notabelen als je wilt.**

Je mag één Goed kosteloos leveren. Om meer Goederen te leveren, mag je één van je Goederen van een opslag terugplaatsen op je erf. De waarde van dit Goed bepaalt het aantal extra Goederen dat je kan leveren in deze beurt. Dus afhankelijk van deze waarde, kan je 1-5 Goederen leveren. Aan het eind van de actie ontvang je 1 Roepie voor elke levering waarvoor je betaald hebt, maar die je niet hebt gedaan (omdat je de Schipper hebt "overbetaald").

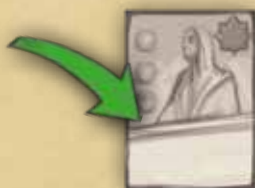
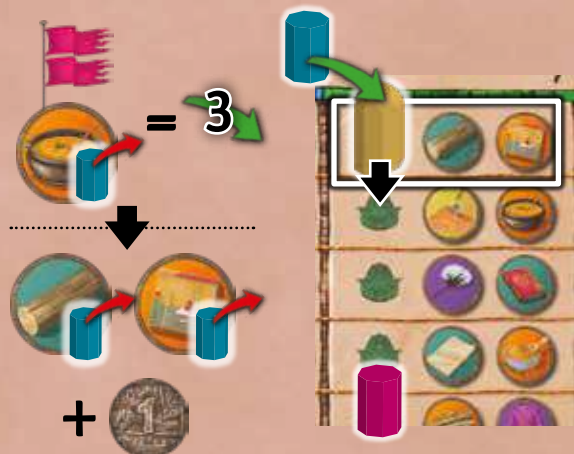
Voorbeeld: De Magenta speler betaalt een Schilderij (waarde 3) en kan 4 Goederen leveren (1 kosteloze levering + 3 leveringen van het Schilderij). Hij besluit om slechts 2 Goederen te leveren en ontvangt 2 Roepies voor de leveringen die hij niet heeft gedaan.



Een Gildeopdracht vervullen

(Zie "6.3.2 Een Opdracht vervullen" op pagina 18 voor een gedetailleerde uitleg van deze actie.) Kies een Opdracht gemarkeerd met een **Gildeopdrachtmarker** en lever alle gevraagde Goederen tegelijk.

Voorbeeld: De Blauwgroene speler wil de beschikbare Opdracht vervullen op de Wetenschapsgilde-kolom. Hij betaalt een Curry aan de Schipper (waarde 2) en verwijdert 1 Hout en 1 Schilderij uit hun opslag. Omdat hij een levering over heeft, ontvangt hij 1 Roepie. Daarna vervult hij de Opdracht, ontvangt hij Roepies, plaatst een van zijn Speelstenen op de zojuist vervulde Opdracht, en verplaatst de Gildeopdracht-marker 1 stap.



Goederen leveren aan Notabelen

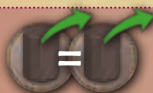
(Zie "7.0 Notabelen" op pagina 19 voor een gedetailleerde uitleg van deze actie.) Verplaats Goederen van hun opslag naar zoveel beschikbare Notabelen als je wilt en kunt. Voor elk geleverd Goed ontvang je 1-5 Roepies. Voor elke Notabele waaraan je ten minste 1 Goed levert, mag je je bijbehorende Invloedmarker 1 veld omhoog plaatsen op het Paleisbord. Als een Notabele vervuld is, wordt deze onmiddellijk geëvalueerd.

Voorbeeld: De Gele speler wil 1 Curry en 1 Hout leveren aan 2 verschillende Notabelen. Hij verwijdert 1 Katoen (waarde 1, dus samen met zijn kosteloze levering maakt dat 2 leveringen) en verplaatst 1 Speelsteen van het Currygebouw en 1 van de Houtzagerij naar de Notabelen. Vervolgens plaatst hij zijn Invloedmarkers elk 1 stap omhoog op het Wetenschapsgilde en het Kunstenaarsgilde.



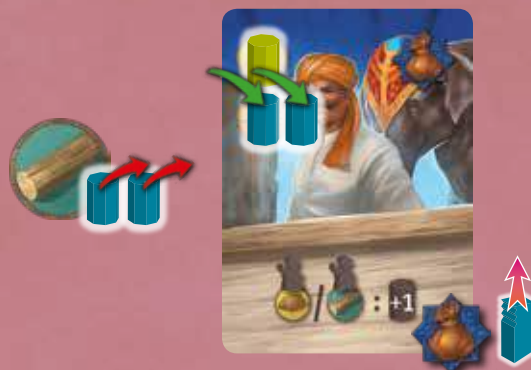
6.0 Spelverloop

Dubbele Levering



Met de hoofdactie "Schipper" (en alleen met deze actie) mag je één van de gevraagde Goederen aan een Notabele tweemaal leveren. Plaats je eerste Speelsteen op het gevraagde Goed en neem je beloning zoals gebruikelijk. Plaats daarna een tweede Speelsteen naast je eerste. Hiervoor ontvang je alleen 1 Roepie, maar hij telt wel mee bij het bepalen welke speler het Notabelencontract krijgt. Als je voldoende extra goederen kan leveren deze beurt, mag je dit zelfs twee keer per beurt uitvoeren.

Voorbeeld: De Blauwgroene speler wil de Mahout hebben, waar een andere speler al een Goed heeft geleverd op de bovenste plek. Hij gebruikt daarom 2 van zijn leveringen om 2 Hout te leveren aan de Mahout. Omdat daarmee alle Goederen zijn geleverd aan de Mahout, wordt hij geëvalueerd en het Contract gaat naar de Blauwgroene speler. De Blauwgroene speler gaat wel maar één stap omhoog op het Koopmansgilde.

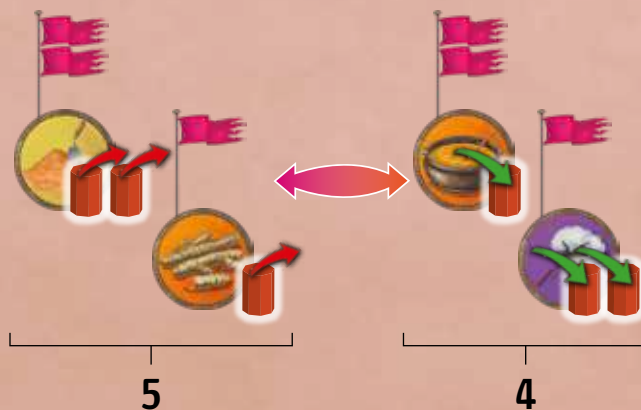


HANDELAAR

Met de Handelaar kan je tot 3 Goederen ruilen voor andere Goederen naar keuze. De totale waarde van de nieuwe Goederen moet één lager zijn dan die van de ingeleverde Goederen.



Voorbeeld: De Oranje speler wil zijn 2 Cement (elk waarde 2) en 1 Kurkuma (waarde 1), met een gezamenlijke waarde van 5, ruilen voor de volgende Goederen met een totale Goederenwaarde van 4: 1 Curry (waarde 2) en 2 Katoen (elk waarde 1).



Voor of na de Ruilactie mag je een van de drie Prijsfiches plaatsen, verplaatsen en/of omdraaien. Deze fiches kunnen de waarde van een Goed met 1 verhogen of verlagen.

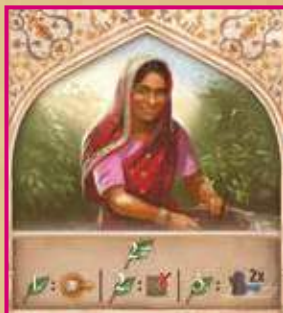
Hoewel je mag kiezen welke zijde van het Prijsfiche je gebruikt, mag je echter NOOIT stapelen, of de aangeduide prijs van een Goed verhogen/verlagen met meer dan 1 stap. Je kan dit in je voordeel gebruiken om meer Goederen te nemen met de Ruilactie.

De Prijsfiches blijven waar ze liggen totdat een speler beslist om er een te (ver)plaatsen wanneer hij de Handelaar gebruikt, door een Gunstactie of wanneer een specifieke gebeurtenis op de rivier plaatsvindt.

Voorbeeld: De Blauwgroene speler wil Goederen ruilen. Hij plaatst het Prijsfiche met 2 vlaggen op Hout. Hout is nu 2 waard i.p.v. 1. Hij verwijdert 2 Hout (totale waarde: $4 - 1 = 3$), en kan nu een Speelsteen plaatsen op een Goed met waarde 3.



6.0 Spelverloop



BOTANIST

Met deze actie kan je 2 verschillende acties (in een volgorde naar keuze) uitvoeren. Je hebt deze 3 opties:



1. Verhoog Meditatie: Verwijder Goederen om je Meditatieteller I stap vooruit te zetten op het Meditatiespoor. De kosten voor een stap staan aangegeven tussen de huidige en het volgende veld. (Opmerking: Als je Meditatieteller ten minste op het 4de veld (waarde "3") staat, ontvang je voortaan 2 Gunsten i.p.v. 1 als een van je Arbeiders wordt 'weggestuurd').



2. Verwijder een Afdekfiche: Verwijder een Afdekfiche van je Spelersbord en plaats deze naast je bord.



3. Verplaats Boeren: Kies:

- verplaats tot 2 eigen Boeren elk 1 veld, OF
- verplaats 1 eigen Boer 2 velden.

Opmerking: Boeren mogen NOOIT verplaatst worden op of over de Goederensymbolen en/of Afdekfiches.

6.2.2.2 De Productiegebouwen en hun Acties

In de 4 Productiegebouwen (Groeve, Houtzagerij, Kurkumaboerderij, Katoenkwekerij) kan je de 4 Basisgoederen produceren, die je daarna in de bijbehorende opslag opslaat. (Zie "5.2.3 Basisgoederen produceren" op pagina 9)

Opmerking: Elk Gebouw kan een onbepaald aantal Goederen bevatten. Je hoeft niet alle geproduceerde Goederen op te slaan. Je mag er altijd voor kiezen om er minder te plaatsen om ze voor iets anders te bewaren. Als je meer Speelstenen nodig hebt, mag je ze altijd terugnemen vanuit een opslag of het Gunstgebied op je Spelersbord.

Voorbeeld: De Oranje speler voert de actie Houtzagerij uit en hij heeft 4 lege vakjes naast het Houtsymbool. Hij ontvangt 4 Hout, dus hij neemt 4 Speelstenen van zijn erf en plaatst ze in de opslag van de Houtzagerij.



6.2.2.3 De Bewerkingsgebouwen en hun Acties

In deze Gebouwen kan je je eigen Goederen bewerken tot andere, hoogstaandere Goederen. Hiervoor verplaats je Goederen via de pijl van het ene Gebouw naar het andere waar je je Arbeider hebt geplaatst. Je mag 1 tot 3 Goederen bewerken op deze manier. De andere spelers mogen nu, zoals eerder genoemd, ÉÉN Goed via dezelfde pijl bewerken. Dit levert jou 1 Gunst op per andere speler die besluit een Goed op deze manier te bewerken.

Voorbeeld: De Blauwgroene speler heeft 4 Katoen en plaatst zijn Arbeider in de Doekweverij. Hij wil nu in totaal 3 Katoen bewerken tot Doek. Hij neemt 3 Katoen en verplaatst deze via de pijl naar de Doekweverij, waar ze in Doek veranderen. De Magenta speler volgt graag en verplaatst 1 van zijn Katoenstenen naar de Doekweverij, wat de Blauwgroene speler 1 Gunst oplevert.



6.0 Spelverloop

BIJKOMENDE ACTIES

In je beurt mag je altijd drie soorten bijkomende acties uitvoeren: de "Olie- en Curry-acties", "Gunstacties" en "Luxegoederenacties". Je mag deze op elk moment tijdens je beurt uitvoeren, maar ze tellen niet mee voor je verplichte actie.



1. Olie- en Curry-acties

ÉÉN keer per beurt mag je 1 Olie of 1 Curry betalen om 1 van je Arbeiders overeind te zetten, of 1 Olie EN 1 Curry betalen om 3 Arbeiders overeind te zetten.



Tip: Dit is vooral zinvol aan het begin van de Meditatiefase.



2. Gunstacties

Op je Spelersbord vind je velden voor Gunstacties.

Je mag elk van je Gunstacties **eenmaal** uitvoeren op elk moment tijdens je beurt, zelfs tijdens het uitvoeren van andere acties.

Merk op dat je voor sommige Gunstacties alle afgebeelde Gunststenen moet besteden, terwijl je voor andere meer Gunststenen moet hebben dan je er moet besteden.

Als je een Gunstactie uitvoert, plaats je 1 Speelsteen op de actie om aan te geven dat je deze actie deze ronde hebt gebruikt. Aan het einde van je beurt verplaats je alle Speelstenen geplaatst op je Gunstacties, terug naar je erf.



Aan het begin van het spel heeft elke speler 3 Gunstacties tot zijn beschikking:



Besteed 2 Gunsten en ontvang 1 Zandsteen, Hout, Kurkuma of Katoen.



Besteed 3 Gunsten en bewerk 1 Goed.



Bezit 4 Gunsten, besteed er 3 en ga 1 stap omhoog op een Invloedspeer naar keuze.



Later in het spel, als je Invloedmarkers omhoog gaan op de Gildespooren, kan je meer Gunstacties verdienen. Als je het 3de/6de veld van een Invloedspeer bereikt, ontvang je 1/2 Gunstmarkers, of kies je een van drie beschikbare Gunstactietegels (als je dit doet, vergeet dan niet om een nieuwe tegel open te leggen naast de twee overgebleven tegels). Je kan tot 3 extra Gunstactietegels op je Spelersbord kwijt. Als je een vierde ontvangt, mag je kiezen welke tegel je aflegt. Schud de afgelegde tegel gedekt terug in de trekstapel.



3. Luxegoederenacties

Elk van de 4 Luxegoederen stelt je in staat om een speciale actie uit te voeren. Je kan elk van deze Goederen slechts EENMAAL tijdens je beurt uitgeven. Om dit bij te houden, plaats je de Goederensteen op de betreffende boekrol. Aan het einde van je beurt verplaats je de Speelsteen terug naar je erf.



Beeld: In de actiefase, nadat je je hoofdactie hebt uitgevoerd, mag je een extra hoofdactie uitvoeren.



Schilderij: Verplaats 2 van je Invloedmarkers 1 stap omhoog op hun Invloedspeer.



Boek: Zet 3 liggende Arbeiders overeind en ontvang 1 Gunst.



Kleding: Ontvang Roepies, zoveel als de Goederenwaarde van Kleding.

6.0 Spelverloop

3. 6.3 OPDRACHTFASE (OPTIONEEL)

Nu mag je Goederen leveren om:

- aan Keizer Akbar te schenken, OF
- precies één Opdracht in een Gildeopdrachtkolom te vervullen.

6.3.1 Schenken aan Keizer Akbar



Lever precies één Goed aan Keizer Akbar. Let op: je kan alleen de Goederensoorten leveren die nog niet geleverd zijn. Verwijder een van je Goederenstenen van de bijbehorende opslag en plaats hem in een schaal onder het overeenkomende symbool aan de bovenkant van het Paleisbord. Aan het einde van het spel ontvang je Roepies afhankelijk van het aantal Goederen dat je hebt geleverd aan de Keizer (zie "8.0 Eindwaardering").



6.3.2 Een Opdracht vervullen

De Opdrachten zijn verdeeld over de Gilden, die je herkent aan de symbolen boven elke kolom. Elke Opdracht bestaat uit 2 Goederen. Het aantal beschikbare Opdrachten wordt bepaald door de Limietfiches; elke kolom kan slechts zoveel Speelstenen bevatten als deze Limiet aangeeft.



Je kan alleen een Opdracht leveren als deze is gemarkeerd met een Gildeopdrachtmarker.

Om een Opdracht te kunnen vervullen, moet je vooruit zijn gegaan op dat Gilde-Invloedspoor; jouw Invloedmarker moet ten minste 1 stap omhoog zijn gegaan.

Om een Opdracht te kunnen vervullen, moet je alle gevraagde Goederen hebben. Neem de betreffende Speelstenen van het bord en plaats ze terug op je erf. (LET OP: Als je de leveringen met de Schipper-actie doet, moet je beide leveringen tegelijk doen).

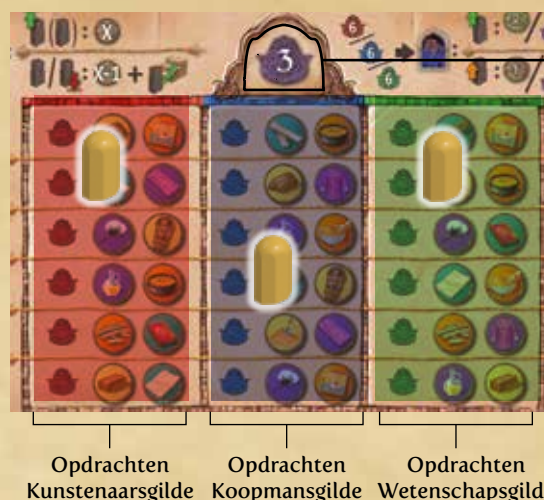


Plaats een van je Speelstenen op de vervulde Opdracht en verplaats de Gildeopdrachtmarker naar het volgende vrije veld. Als de Gildeopdrachtmarker op het onderste veld stond, start deze weer bovenaan. Controleer nu de positie van je Invloedmarker:

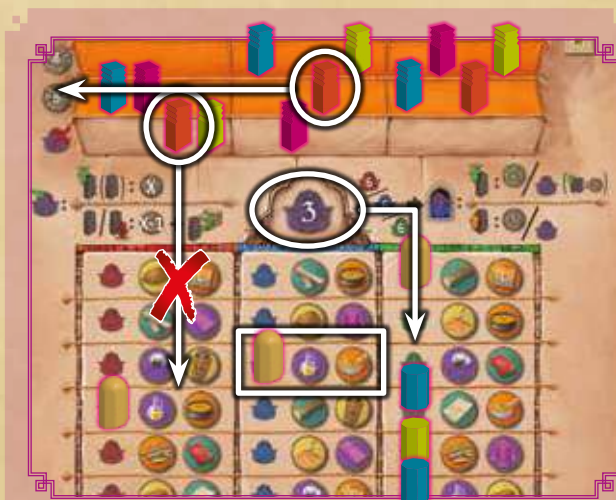
stond, start deze weer bovenaan. Controleer nu de positie van je Invloedmarker:

- Als je Invloedmarker op de hoogste positie staat (alleen of gedeeld), ontvang je het links op het Invloedspoor aangegeven aantal Roepies.
- In elke andere situatie ontvang je het links op het Invloedspoor aangegeven aantal Roepies -1 (ofwel "X-1"). Daarna zet je je Invloedmarker op dit spoor een stap omhoog.

Als alle Opdrachten van een van de Gildesparen zijn vervuld, plaats je de Gildeopdrachtmarker onder de kolom. Dit kondigt het einde van het spel aan (zie "8.0 Eindwaardering").



Opdrachten-
limiet



Voorbeeld: De Oranje speler wil de huidige Opdracht van het Koopmansgilde vervullen. Hij kan de opdracht van het Kunstenaarsgilde niet vervullen omdat hij nog niet omhoog is gegaan op dit spoor, en hij kan de opdracht van het Wetenschapsgilde niet vervullen omdat daar de huidige limiet van 3 Opdrachten bereikt is. Hij verwijdt 1 Olie- en 1 Kleurstofsteen in zijn kleur van het speelbord, en plaatst er een op het veld waar de Gildeopdrachtmarker nu staat. Hij verplaatst die marker nu één stap omlaag. De nieuwe Opdracht van het Gilde bestaat uit een Hout en een Beeld. De speler ontvangt 2 Roepies (3-1 omdat Oranje niet bovenaan staat), en ten slotte verplaatst hij zijn Invloedmarker een stap omhoog.

7.0 Notabelen

Aan het begin van het spel worden de Notabelen uitgesteld langs de rivier. Deze Notabelen willen Goederen hebben en daarom bieden ze je aantrekkelijke Contracten aan. Bovendien betalen ze Roepies elke keer als je ze Goederen levert, en ze verhogen ook je Invloed in de verschillende Gilden. Om de gevraagde Goederen te leveren kan je de Schipper-actie (zie pagina I4) gebruiken, of de Meditatie-actie "Lever een Goed".

Als het spel start kan je alleen Goederen leveren aan Notabelen tot aan de Steiger waar de Boot heeft aangelegd. Zodra 2 Contracten van Notabelen van niveau I vervuld zijn, wordt de boot verplaatst naar de volgende Steiger in de rivier en kan aan Notabelen van niveau II worden geleverd. Dit gaat door totdat de Boot de laatste Steiger bereikt en het einde van het spel wordt aangekondigd (zie "8.0 Eindwaardering" op pagina 2I).



7.1 DE RIVIER

De Boot vaart van Steiger naar Steiger verder over de rivier en Notabelen stappen uit. Tussen twee Steigers toont het bord het aantal Notabelen waarvan de Contracten vervuld moeten zijn om de Boot naar de volgende Steiger in de rivier te laten varen. Elke keer als de Boot verplaatst wordt naar een nieuwe Steiger, vindt er een gebeurtenis plaats. Ook wordt soms een nieuw Limietfiche van de rivier genomen en op het Paleisbord geplaatst, waar hij het Limietfiche met de lagere waarde vervangt.



Iste Steiger: Startpunt van de Boot. Als 2 Notabelen van niveau I zijn vervuld, verplaatst de Boot naar de 2de Steiger.



2de Steiger: Het Gebouw waar de Bouwer staat wordt gebouwd (verplaats de Bouwer volgens de normale regels). Als I Notabele van niveau II is vervuld, verplaatst de Boot naar de 3de Steiger.



3de Steiger: De Koopman verplaatst (met de dobbelsteen, zoals eerder beschreven). Elke speler ontvangt I Gunst per Katoen die hij bezit (maximaal 3). Het Limietfiche met de "4" wordt op het Paleisbord gelegd. Als in totaal 2 Notabelen van niveau II zijn vervuld, verplaatst de Boot naar de 4de Steiger.



4de Steiger: Alle Prijsfiches worden van het bord genomen en gaan terug naar de Handelaar. Elke speler ontvangt I Gunst. Het Limietfiche met de "5" wordt op het Paleisbord gelegd. Als I Notabele van niveau III is vervuld, verplaatst de Boot naar de 5de Steiger.



5de Steiger: Elke speler ontvangt een Goed met waarde $1/2/3$ afhankelijk van het aantal Katoen dat hij bezit (0/1/2 of meer). Het Limietfiche met de "6" wordt op het Paleisbord gelegd. Als I Notabele van niveau IV is vervuld, verplaatst de Boot naar de 6de Steiger.



6de Steiger: Kleding verkopen met de Luxegoederenactie levert +I Roepie op. Het einde van het spel wordt aangekondigd (zie "8.0 Eindwaardering").

Opmerking: Het verplaatsen van de Boot gebeurt onmiddellijk nadat het juiste aantal Contracten is vervuld. Alle effecten die verbonden zijn aan de verplaatsing vinden dus plaats vóór de speler zijn beurt vervolgt (het spel wordt tijdelijk onderbroken).

7.2 LEVERING EN BELONING

Als je een Goed levert aan een Notabele, neem je een Speelsteen van de bijbehorende opslag en plaatst deze op het op de Notabele afgebeelde gevraagde Goed. Dan ontvang je als beloning onmiddellijk zoveel Roepies als het aantal Speelstenen op de Notabele (alle Speelstenen tellen mee, ook die van andere spelers).

Daarna mag je een ander Goed leveren, je Roepie(s) nemen, enzovoort. De Roepies worden apart afgehandeld na elke levering, **behalve** bij een dubbele levering. Dat betekent dat, als je een Notabele volledig levert met 2 Goederen, je 3 Roepies ($1+2$) ontvangt; als je een Notabele volledig levert met 3 Goederen, ontvang je 6 Roepies ($1+2+3$)!



Voorbeeld: De Gele speler levert in zijn beurt I Olie aan de Cook (Kok). Hij ontvangt I Roepie. Daarna is de Blauwgroene speler aan de beurt; hij levert I Hout en ontvangt 2 Roepies. Als de Gele speler beide Goederen had geleverd, zou hij 3 Roepies hebben ontvangen ($1+2=3$).

7.0 Notabelen

7.3 SPECIALE REGEL: DUBBELE LEVERING

Wanneer je de Schipper-actie uitvoert, mag je een van de gevraagde Goederen dubbel leveren (dit mag NIET met de Meditatieactie "Lever een Goed"). Plaats je eerste Speelsteen op het gevraagde Goed en neem je beloning zoals gebruikelijk. Daarna plaats je je tweede Speelsteen naast de eerste Speelsteen. Voor deze extra Speelsteen krijg je altijd maar één Roepie, maar hij telt wel mee wanneer bepaald wordt welke speler het Contract ontvangt.

7.4 CONTRACTEN VERVULLEN EN EVALUEREN

Als alle gevraagde Goederen op een Notabele zijn geleverd (2 of 3 verschillende soorten, afhankelijk van het niveau van de Notabele), is diens Contract vervuld en wordt hij onmiddellijk geëvalueerd. Het spel wordt onderbroken, en het volgende gebeurt: de speler die de meeste Goederen heeft geleverd aan de Notabele krijgt de kaart, keert hem om naar de Contractzijde, en legt hem naast zijn Spelersbord. Hij kan de speciale eigenschap onmiddellijk gebruiken. Bij een gelijke stand gaat het Contract naar de betrokken speler die het bovenste Goed (of de bovenste Goederen) geleverd heeft. Ook plaatst deze speler zijn Speelstenen terug op zijn erf.

Alle andere spelers krijgen ook hun Speelstenen terug, maar zij plaatsen deze als Gunst in hun Gunstgebied. Zij krijgen het Contract niet, maar worden gecompenseerd met de Gunst(en).



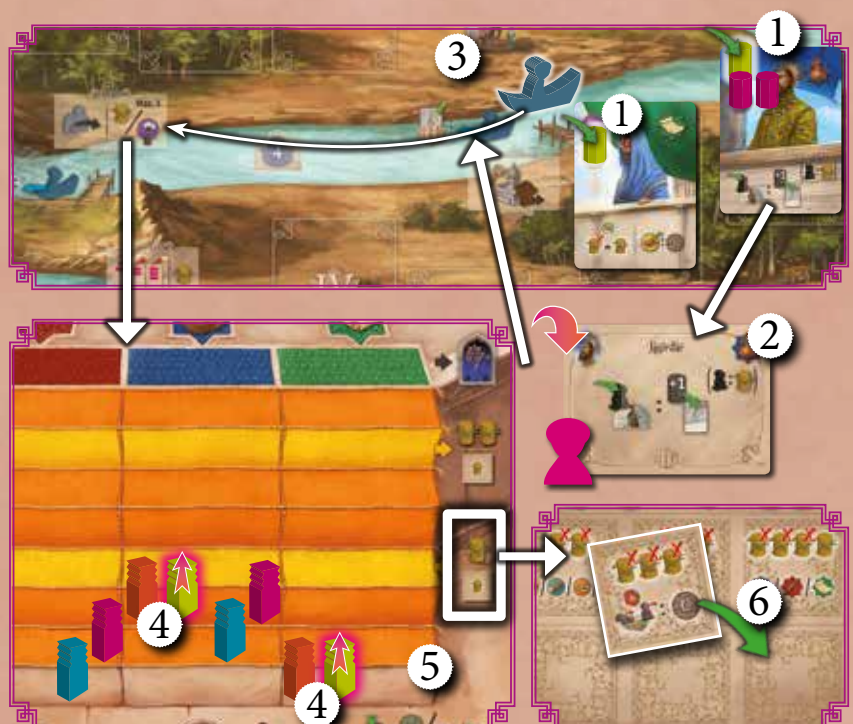
Voorbeeld: De Blauwgroene speler wil de Mosaic Maker (Mozaïekmaker), maar de Magenta speler heeft al een Goed geleverd op de bovenste plek van deze Notabele. Blauwgroen doet een dubbele levering met de Schipper om 2 Cement te leveren aan deze Notabele; hij ontvangt 2 Roepies voor de eerste Cement, maar slechts één Roepie voor de tweede (zie "Dubbele levering"). Het Contract van de Mozaïekmaker is vervuld en Blauwgroen ontvangt de Notabele en legt deze, met de Contractzijde boven, voor zich neer. Hij mag nu onmiddellijk een van de beschikbare Gunsttegels nemen, of een van de trekstapel, waarna hij de trekstapel schudt. Hij mag nu de eigenschap van de Mozaïekmaker gebruiken (1/2 Gunst(en) per beurt ontvangen tegen betaling van 1/3 MP).

7.5 INVLOED VERGROTEN

Nadat je alle leveringen die je wilt hebt gedaan, vergroot je je Invloed op het Paleisbord: voor elke Notabele waaraan je ten minste 1 Goed hebt geleverd in deze actie, mag je je Invloedmarker op het bijbehorende spoor 1 stap omhoog zetten.

Belangrijk: Als een van je Invloedmarkers een veld met een Gunstbonus bereikt, ontvang je onmiddellijk een van de drie beschikbare Gunsttegels OF het aangegeven aantal Gunsten. Als een van je Invloedmarkers het bovenste veld van een Gildespoor bereikt, wordt het einde van het spel aangekondigd (zie "8.0 Eindwaardering").

Voorbeeld: De Gele speler voert de Schipper-actie uit en levert 1 Baksteen aan de Mullah (en ontvangt 1 Roepie), en 1 Plank aan de Jagirdar ① (en ontvangt 3 Roepies omdat de Magenta speler daar al een dubbele levering heeft gedaan). Het Contract van de Jagirdar is vervuld, dus wordt geëvalueerd: omdat de Magenta speler meer Speelstenen op deze kaart heeft staan, gaat het Contract naar de Magenta speler ②. Omdat hiermee het eerste Contract van niveau II is vervuld wordt de Boot verplaatst van de 2de naar de 3de steiger ③. Hierdoor vindt onmiddellijk een gebeurtenis plaats: De Koopman verplaatst (met de dobbelsteen). Elke speler ontvangt 1 Gunst per Katoen die hij bezit (max. 3). Omdat de Gele speler geleverd heeft aan zowel de Mullah (van het Wetenschapsgilde) als aan de Jagirdar (van het Koopmansgilde), gaat hij 1 stap omhoog op de Invloedsporen van deze beide Gilden ④. Op het Koopmansspoor bereikt hij de 3de stap. Hij kan nu 1 Gunst ontvangen of een nieuwe Gunsttegel kiezen ⑤. Hij kiest het laatste en legt de Gunsttegel op zijn Spelersbord ⑥.



7.0 Notabelen

7.6 EIGENSCHAPPEN VAN DE NOTABELEN

Wanneer je een Notabele ontvangt, mag je diens speciale eigenschappen gebruiken. Er zijn blijvende en onmiddellijke effecten. Dit zijn enkele van de meest voorkomende voordelen die je hebt van de Notabelencontracten:



Roepies: Je ontvangt Roepies als je aan bepaalde voorwaarden voldoet, of aan het einde van het spel.



Royale leveringen: Telkens wanneer je een Goed levert (aan een Notabele, of ergens op het Paleisbord) ontvang je 1 of 2 Roepies extra uit de voorraad.



1x per beurt: Je kan deze effecten slechts eenmaal per beurt gebruiken. *Tip: Je kan een Notabele 90° draaien als je zijn of haar eigenschap gebruikt om je er aan te herinneren dat je hem deze beurt al gebruikt hebt.*



1x per spel: Deze effecten vinden eenmalig plaats, onmiddellijk nadat je de Notabele hebt ontvangen.

Voor een gedetailleerde uitleg van de effecten, zie "Appendix I: De Notabelen en hun Contracten" op pagina 22.

8.0 Eindwaardering (Einde van het spel)



Het einde van het spel wordt aangekondigd als:

- ✿ Een Notabelencontract van niveau IV wordt vervuld, OF
- ✿ Een Invloedmarker van een speler het bovenste veld bereikt van een van de Invloedsporen, OF
- ✿ Een Gildeopdrachtkolom is gevuld met 6 Speelstenen.

Als aan ten minste een van deze drie condities wordt voldaan, wordt de huidige ronde afgespeeld. Daarna heeft iedereen nog EEN extra beurt. Dan tellen de spelers hun Roepies. Start met de Roepies die je in het spel hebt verzameld en ontvang dan nog Roepies voor het volgende:

- ✿ Voor elke Notabele met het "Einde spel"-symbool ontvangen de spelers Roepies afhankelijk van het Contract (zie "Appendix I: De Notabelen en hun Contracten").
- ✿ Elk van de drie Invloedsporen wordt gewaardeerd: de speler die het hoogst op een spoor staat, ontvangt 2 Roepies per Speelsteen in zijn kleur in de overeenkomende Opdrachtkolom. Alle spelers die op de tweede positie op een spoor staan, ontvangen 1 Roepie per Speelsteen in hun kleur op de overeenkomende Opdrachtkolom. Bij een gelijke stand voor de eerste positie ontvangen alle betrokken spelers 1 Roepie; spelers op de tweede positie ontvangen dan niets.
- ✿ Elke speler wiens Meditatieteller het laatste veld op zijn Meditatiespoor heeft bereikt, ontvangt 5 Roepies.
- ✿ Elke speler ontvangt 1 Roepie per verwijderd eigen Afdekfiche.
- ✿ Elke speler ontvangt $1/3/5/+3$ Roepies voor het leveren van $1/2/3/+1$ Goederen aan Keizer Akbar.

Nu tellen alle spelers hun Roepies. De speler met de meeste Roepies is de winnaar van het spel.

Bij een gelijke stand tellen de betrokken spelers hun overgebleven Goederen en Gunsten (elke Gunst telt als een Goed met waarde 1). De speler met de hoogste totale waarde wint. Als er dan nog een gelijke stand is, wordt de overwinning gedeeld.

Voorbeeld van een eindwaardering:

1. De Oranje speler heeft 36 Roepies in munten.
 2. Hij ontvangt Roepies van zijn 2 "Einde Spel"-Notabelen:
 - ✦ 4 Roepies van Subadar (hij heeft 4 Opdrachten vervuld),
 - ✦ 4 Roepies van de Grand Imam (hij heeft 2 Contracten van Wetenschap (inclusief de Grand Imam zelf) & 2 Wetenschapsopdrachten vervuld).
 3. Van de Invloedsporen ontvangt hij:
 - ✦ 4 Roepies voor het Koopmansgilde (1ste op het spoor en 2 vervulde Opdrachten),
 - ✦ 2 Roepies voor het Wetenschapsgilde (2de op het spoor en 2 vervulde Opdrachten).
 4. Hij verwijderde 5 Afdekfiches (+5 Roepies).
 5. Hij leverde 5 Goederen aan Keizer Akbar (+11 Roepies ($5+3+3$)).
- Zijn eindscore is dus: $36 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 + 11 = 66$ Roepies.



Appendix

I. DE NOTABELEN EN HUN CONTRACTEN

Opmerking: Elke keer als er gesproken wordt over een bonus die je krijgt als je een Goed "levert", verwijst het naar het leveren van een Goed aan een Notabele, een Opdracht, Akbar, of de French Trader (Franse Handelaar).

Niveau I



1. Portuguese Trader (Portugese Handelaar)

Het contact tussen West-Europa en het Mogolrijk kwam tot stand in het begin van de 17de eeuw. De Portugezen, Engelsen, Fransen en Nederlanders gingen handel drijven met het Mogols.

Tijdens de Schipper-actie mag je meer dan 1 Goed uitgeven als je wilt, om zo meer Goederen te kunnen leveren, maar tot een maximale totale Goederenwaarde van 4 (bijvoorbeeld: Je kan 2 Hout en 2 Kurkuma uitgeven om 5 Goederen te leveren: 1 kosteloos + 4 "betaalde").

Je ontvangt 1 Roepie per Doek dat je levert.



2. Sufi (Soefi)

Islamitisch mystiek persoon die het Soefisme beoefend.

Verplaats je meditatie-teller eenmaal kosteloos 1 veld vooruit op het Meditatiespoor.

Je ontvangt 1 Roepie per Curry die je levert.



3. Takshaka

Traditioneel metselaar.

Telkens wanneer je een Gebouw bouwt (zonder de Bouwer te gebruiken), is je Bouwwaarde +1 en ontvang je 1 Roepie.



4. Mahout

Olifanten waren een essentieel onderdeel van de Indiase cultuur, die gebruikt werden voor handel, vervoer en zelfs militaire doeleinden. Een Mahout is een olifantendrijver, trainer of berijder.

Telkens wanneer je Zandsteen of Hout produceert, produceer je 1 extra Goed van dezelfde soort.



5. Khatib

In de islam is een khatib, khateeb of hatib een persoon die de preek levert (letterlijk 'vertelling') tijdens het vrijdaggebed en het Suikerfeest.

Telkens wanneer je Katoen of Kurkuma produceert, produceer je 1 extra Goed van dezelfde soort.



6. French Trader (Franse Handelaar)

Het contact tussen West-Europa en het Mogolrijk kwam tot stand in het begin van de 17de eeuw. De Portugezen, Engelsen, Fransen en Nederlanders gingen handel drijven met het Mogols (Historische opmerking: de Fransen begonnen pas te handelen met de Mogols na de dood van Akbar in 1605).

Eenmaal tijdens je beurt mag je 1 Goed met waarde 1, 2 of 3 op deze kaart plaatsen (plaatsen, niet leveren). Zodra op de French Trader drie Speelstenen staan, ontvang je onmiddellijk 5 Roepies en je plaatst de Speelstenen terug op je erf. Vergeet niet dat je 1 of meer extra Roepies kan ontvangen als je Goederen levert aan de French Trader in combinatie met sommige andere Notabelen (bijvoorbeeld: ontvang +1 roepie per Doek met de Portuguese Trader).



7. Dyer (Verver)

Kenmerkende eigenschappen van Indiase textiel zijn het gebruik van meekrap als kleurstof, dat een levendig rood geeft, en de fraai verweven decoratieve motieven.

Telkens wanneer je Goederen produceert, mag je 2 van deze Goederen ruilen voor 1 Goed in dezelfde kleur met een (maximum) waarde van 2.

Je ontvangt 1 Roepie per Verfstof die je levert.

Appendix



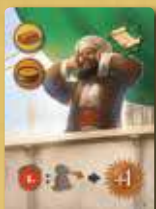
8. Cook (Kok)

De Mogol-keuken bestaat uit gerechten die zijn ontwikkeld in de binnenlanden van het Mogolrijk. De keuken is sterk beïnvloed door de Centraal-Aziatische keuken, de regio waar de Turks-Mongoolse Mogolheersers hun eerste successen behaalden. Het heeft op zijn beurt de regionale keukens van het moderne India, Pakistan en Bangladesh sterk beïnvloed.

Op deze kaart mag je tot 2 rechtopstaande 'weggestuurde' Arbeiders opslaan (ze blijven rechtop). In de Meditatiefase kan je 1 of 2 van deze Arbeiders terugnemen in je voorraad om MP te genereren (alsof je ze neerlegt).

Je ontvangt 1 Roepie per Olie die je levert.

Niveau II



9. Muezzin

De muezzin is een uitverkorene die in de moskee de oproep (adhan) voor het vrijdaggebed en de vijf dagelijkse gebeden leidt.

Telkens wanneer je ten minste 1 MP genereert in de Meditatiefase, ontvang je 1 MP extra.



10. Jagirdar

Een jagir was een soort landpacht in de vorm van een domein in het India van de Mogol. In ruil daarvoor moest de vazal (jagirdar) bepaalde bijdragen leveren, bijvoorbeeld in de vorm van belastingbetalingen of krijgsdienst.

- Als een **andere speler** de Schipper-actie uitvoert, mag jij ook 1 Goed leveren aan een Notabele. Je krijgt Roepies en Invloed volgens de normale regels. Als je dit doet ontvangt de actieve speler een Gunst. Je levert je Goed nadat de actieve speler klaar is met leveren. **OF ...**
- als **jij** de Schipper-actie uitvoert, mag je 1 extra Goed kosteloos leveren.



11. Caliph (Kalief)

Een persoon die beschouwd wordt als een religieuze opvolger van de islamitische profeet Mohammed, en een leider van de gehele moslimgemeenschap.

Eenmaal per beurt mag je 1 Katoen betalen om een liggende Arbeider overeind te zetten.



12. Calligrapher (Kalligraaf)

Islamitische kalligrafie is de artistieke oefening van handschrift en kalligrafie, gebaseerd op het alfabet in de landen die een gemeenschappelijk islamitisch cultureel erfenis delen. Het omvat Arabische, Ottomaanse en Perzische kalligrafie. Het is bekend in het Arabisch als khatt Islami, wat islamitische lijn of ontwerp betekent.

Om de Horige te gebruiken, hoef je slechts 1 Roepie te betalen (in plaats van 2).

Je ontvangt 1 Roepie per Papier dat je levert.

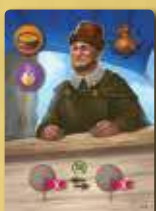


13. Mullah (Moellah)

De term wordt soms gebruikt voor een moslimman of vrouw die is opgeleid in de islamitische theologie en de heilige wet.

Eenmaal per beurt, wanneer je een Gunstactie uitvoert, mag je 1 Gunst minder besteden dan gevraagd; je moet hem wel bezitten. Hiermee kan je de Gunsten die je moet besteden nooit terugbrengen tot nul.

Je ontvangt 1 Roepie per Baksteen die je levert.



14. English Trader (Engelse Handelaar)

Het contact tussen West-Europa en het Mogolrijk kwam tot stand in het begin van de 17de eeuw. De Portugezen, Engelsen, Fransen en Nederlanders gingen handel drijven met het Mogols.

Eenmaal per beurt kan je een Goed ruilen voor een ander Goed met dezelfde waarde.



15. Mosaic Maker (Mozaïekmaker)

Mozaïek en ook inlegwerk werd in de Mogol-gebouwen veel toegepast. In de tijd van Akbar werden de mozaïeken gemaakt van kleine vierhoeken die werden gecombineerd met Perzische geometrische patronen.

Onmiddellijk: Neem een Gunsttegels naar keuze van de trekstapel of een van de drie openliggende. Schud daarna de stapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

Eenmaal per beurt mag je 1/3 MP besteden om 1/2 Gunst(en) te ontvangen.

Niveau III



16. Mujtahida

Een mujtahid is een persoon die gekwalificeerd is om ijthad te beoefenen (de interpretatie van de islamitische wet). Het vrouwelijke equivalent is een mujtahida. In het algemeen moeten mujtahids uitgebreide kennis hebben van het Arabisch, de Koran, de Sunnah en de juridische theorie (Usul al-fiqh).

Onmiddellijk: Bouw kosteloos het Gebouw het dichtst bij de linkerbovenhoek, volgens de normale bouwregels (zie Architect).

Je ontvangt 2 Roepies per Beeld dat je levert.

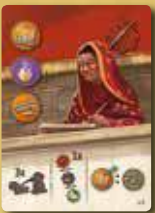


17. Dutch Trader (Nederlandse Handelaar)

Het contact tussen West-Europa en het Mogolrijk kwam tot stand in het begin van de 17de eeuw. De Portugezen, Engelsen, Fransen en Nederlanders gingen handel drijven met het Mogols.

Bij de eindwaardering ontvang je 1 Roepie als je ten minste 1 Opdracht hebt vervuld van één Gilde. Als je ten minste 1 Opdracht hebt vervuld van 2 verschillende Gilden, ontvang je 3 Roepies. Als je ten minste 1 Opdracht hebt vervuld van de 3 verschillende Gilden, ontvang je 6 Roepies.

Je ontvangt 2 Roepies per Kleding die je levert.



18. Painter (Schilder)

De Mogols ontwikkelde een bijzondere schilderijstijl, die zich in het algemeen beperkte tot miniaturen, zowel als boekillustraties of als losse werken die in albums werden bewaard, die voortvloeide uit Perzische miniatuurschilderingen, met Indiase Hindoe, Jain en Boeddhistische invloeden.

Onmiddellijk: Je mag tot 3 liggende Arbeiders overeind zetten, en 1 stap omhoog gaan op een van de Invloedsoren.

Je ontvangt 2 Roepies per Schilderij dat je levert.



19. Subadar

De Subadar was een van de benamingen voor de gouverneur van een Subah (provincie) tijdens het Mogol-tijdperk. Hij werd aangeduid met Sahib-i-Subah of Nazim. Het woord Subadar is van Perzische oorsprong.

Bij de eindwaardering ontvang je 1 Roepie per Gildeopdracht die je hebt vervuld.

Je ontvangt 2 Roepies per Boek dat je levert.



20. Sadr us-Sudur

De Sadr us-Sudur was de belangrijkste religieuze adviseur van de keizer en was belast met het uitreiken van subsidies voor religieuze, educatieve en liefdadigheidsdoeleinden. Als hoofd Rechten van het rijk was zijn gerechtelijke autoriteit na die van de keizer het belangrijkste.

Onmiddellijk: Lever een Goed aan Akbar op een beschikbaar veld met dezelfde waarde (bijvoorbeeld: je kan een Papier plaatsen op een Currysymbool).

Bij de eindwaardering ontvang je 1 Roepie per eigen Speelsteen bij Akbar.

Niveau IV



21. Grand Mufti (Groot-Moefti)

De Groot-Moefti is de hoogste ambtenaar voor religieuze wetgeving in een soennitisch of ibadistisch moslimland.

Bij de eindwaardering ontvang je 3 Roepies per set van alle 3 Gildesymbolen die je bezit (op Opdrachten en/of Notabelencontracten).

Onmiddellijk: Je ontvangt 3 Gunsten.



22. / 23. / 24. Grand Imam / Court Artist / Dewan (Groot-Imam / Hofkunstenaar / Dewan)

De Groot-Imam is een prestigieuze Soennitische islamtitel. De Court Artist verwijst naar de vele artiesten die Akbar naar zijn hof haalde. Hij was geïnspireerd door zijn vader Humayun, die geloofde dat artiesten "de schoonheid van de hele wereld" waren. De Dewan was als kantoorhouder verantwoordelijk voor de inkomsten van een provincie.

Bij de eindwaardering ontvang je 1 Roepie per Opdracht en Notabelencontract dat je hebt vervuld/bezit met het overeenkomende Gildesymbool (inclusief de Grand Imam, Court Artist en Dewan zelf).

Onmiddellijk: Je ontvangt 3 Gunsten.

Appendix

II. DE BOUWBONUSSEGELS

Niveau 2



Ga 1 stap omhoog op het Invloedspoor van het Kunstenaarsgilde.
Ontvang 3 Roepies.



Verwijder 1 Afdekfiche.
Ontvang 2 Roepies.



Ga 1 stap omhoog op het Invloedspoor van het Koopmansgilde.
Ontvang 3 Roepies.



Ontvang 1 Gunst.
Ontvang 3 Roepies.

Niveau 3



Ga 1 stap omhoog op het Invloedspoor van het Kunstenaarsgilde.
Ontvang 4 Roepies.



Ontvang 1 Gunst.
Ontvang 4 Roepies.



Ga 1 stap omhoog op het Invloedspoor van het Wetenschapsgilde.
Ontvang 4 Roepies.



Ontvang 5 Roepies.

Niveau 4



Ga 1 stap omhoog op het Invloedspoor van het Wetenschapsgilde.
Ontvang 5 Roepies.



Ontvang 1 Gunst.
Ontvang 5 Roepies.



Ga 1 stap omhoog op het Invloedspoor van het Koopmansgilde.
Ontvang 5 Roepies.



Ontvang 6 Roepies.

Appendix

III. DE GUNSTTEGELS



Besteed 2 Gunsten en zet een eigen Arbeider overeind op het speelbord.



Besteed 2 Gunsten en bewerk 1 extra goed. Deze Gunstactie moet worden gecombineerd met een andere Bewerkingsactie (Meditatie-actie, Gunstactie, Goederen bewerken; en ook wanneer je bewerkt doordat je een andere speler hierin volgt).



Bezit 2, besteed 1 Gunst en ontvang +1 MP (alleen te gebruiken in de Meditatiefase).



Bezit 3, besteed 2 Gunsten en verkoop 1 Goed voor Roepies (waarde = aantal Roepies).



Bezit 3, besteed 2 Gunsten en verwijder 1 Afdekfiche.



Bezit 4, besteed 2 Gunsten en lever 1 Goed aan een beschikbare Notabele. Je krijgt Roepies en Invloed volgens de normale regels.



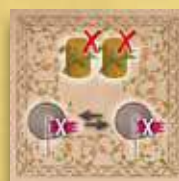
Bezit 4, besteed 2 Gunsten en lever een Goed aan Keizer Akbar of vervul een Opdracht van een van de Gilden.



Bezit 2, besteed 1 Gunst en verplaats je Boeren 2x (1 Boer 2x of 2 Boeren 1x).



Bezit 3, besteed 2 Gunsten en verplaats een Prijsfiche (alsof je de Handelaar-actie uitvoert).



Besteed 2 Gunsten en ruil 1 Goed met een ander Goed van dezelfde waarde.



Bezit 4, besteed 3 Gunsten en ontvang 1 Goed van waarde 2.



Besteed 4 Gunsten om je Meditatieteller kosteloos één stap vooruit te zetten.



Bezit 3, besteed 2 Gunsten en bewerk 1 Goed van waarde 1 naar een Goed van waarde 2.



Besteed 3 Gunsten om de Horige kosteloos te gebruiken (alleen te gebruiken in de Actiefase).

Appendix

IV. AANPASSINGEN IN HET SPEL BIJ 2 EN 3 SPELERS:

- I. Plaats I Notabele minder per niveau op de verschillende Rivierdelen (er worden slechts 10 Notabelen geplaatst, en de verdeling is 3/3/4). Bedek de lege velden langs de rivier met omgedraaide Notabelen (contractzijde).
2. Voor een spel met 3/2 spelers: Plaats 2/4 willekeurige neutrale speelstukken (gebruik spelmateriaal van een niet-gebruikte spelerskleur) in het gebied van Keizer Akbar op het Paleisbord:
 - Bij 3 spelers, werp de dobbelsteen tweemaal: voor het Iste geworpen getal bedek je een van de 6 Goederen aan de linkerkant. Voor het 2de geworpen getal bedek je een van de andere 6 Goederen aan de rechterkant.
 - Bij 2 spelers, werp de dobbelsteen tweemaal voor zowel de linker- als de rechterkant en dek de overeenkomende Goederen af. Als een Goed al is afgedekt, werp je niet opnieuw: het is mogelijk dat er minder dan 4 Goederen zijn afgedekt.
3. Voor een spel met 3/2 spelers: Plaats 3/6 neutrale speelstukken in de Gildeopdrachtkolommen op het Paleisbord:
 - Bij 3 spelers, werp de dobbelsteen eenmaal voor elke Gildeopdrachtkolom. Na de Iste worp dek je een Opdracht af op de Iste Gildeopdrachtkolom. Na de 2de worp dek je een Opdracht af op de 2de Gildeopdrachtkolom, enzovoort.
 - Bij 2 spelers, werp de dobbelsteen tweemaal voor elke Gildeopdrachtkolom en dek de overeenkomende Opdrachten af. Als een getal al is afgedekt, werp je de dobbelsteen opnieuw totdat je een andere Opdracht kan afdekken.



Crédits

Spelontwerp: Michael Keller

Illustraties: Michael Menzel

Art Director: Rafaël Theunis

Projectmanager: Arno Quispel

Grafische vormgeving en spelregels: Rafaël Theunis

Ondersteuning: Paul Mulders

Vertaling: Olav Fakkeldij (NL), Benjamin Scheible (DE), Thomas Million, Mael Brustlein en Bruno Larochette (FR)

Testlezer: Michael Schemaille, Benjamin Scheible

Dank aan alle testspelers voor hun hulp bij de ontwikkeling van het spel: Andreas "ode." Odendahl, Markus „Kusi“ Haldemann, Michael Keller, Simon Junker, Peter Gardo, Andre Ruch, Stefan Günter, Serdar Gönül, Manta, Michael Meyer, Karl Rössmann, Anita Breu, 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 doen onze uiterste best op onze producten, maar mocht er toch iets zijn met dit product neem dan contact op met onze klantenservice: info@quined.nl



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



'Agra' haalde de aanbevelingslijst bij de Hippodice ontwerpcompetitie 2016.

Samenvalting

SPEELBEURT:

1. Meditatiefase (optioneel)

1. Genereer Meditatiepunten (MP): Voor de eerste neergelegde Arbeider krijg je zoveel MP als aangegeven door je Meditatieteller. De volgende neergelegde arbeider genereert zoveel MP als aangegeven op het voorgaande veld, enz. Een Arbeider genereert altijd minstens 1 MP.
2. Meditatie-acties: Gebruik alle gegenereerde MP voor beschikbare acties.
3. Verplaats de Meditatiemarker naar de laatst gebruikte Meditatie-actie ("Verplaats een Boer" wordt nooit geblokkeerd).

2. Actiefase (verplicht)

Plaats een Arbeider uit je voorraad op een actieveld: de Hoofdfiguren (bovenaan het bord), de Productiegebouwen, of de Bewerkingsgebouwen.

1. Als het Actieveld bezet is door een Arbeider:
 - I. Als het een liggende Arbeider van een andere speler is, 'stuur hem weg' en geef hem terug aan diens eigenaar. Voer daarna de actie uit.
 - II. Als het een staande Arbeider van een andere speler is, 'stuur hem weg' en geef hem terug aan diens eigenaar; deze speler ontvangt 1 (of 2) Gunst(en). Voer daarna de actie uit.
 - III. Als het een eigen Arbeider is, MOET je 2 Roepies betalen om de actie uit te voeren. Zet de aanwezige Arbeider overeind; je ontvangt hiervoor geen Gunst. Voer daarna de actie uit.
2. Als het Actieveld bezet is door de Koopman: Ontvang 2 Gunsten NA het uitvoeren van de actie. Daarna, werp de dobbelsteen en verplaats de Koopman. Plaats 1 Roepie op elk Gebouw dat hij passeert.
3. Als het actieveld bezet is door de Bouwer: Bouw het Gebouw zonder Bouwkosten (geen Bouwbonus). Bewerk Goederen. Daarna, werp de dobbelsteen en verplaats de Bouwer (over Bouwplaatstegels).

3. Opdrachtfase (optioneel)

1. Schenk aan Keizer Akbar: Lever 1 Goed aan Akbar, OF
2. Vervul een Opdracht: Lever 2 Goederen om 1 gemarkeerde Opdracht te vervullen op een van de Gilden. Controleer je positie op dat Gilde-invoelDSPoor. Je bent:
 - A. Iste op het spoor: ontvang Roepies, OF
 - B. Niet Iste: Ontvang Roepies -1 EN ga 1 stap omhoog.

In je beurt mag je ook drie soorten bijkomende acties uitvoeren:

1. Olie- en Curry-acties: betaal Olie en/of Curry om liggende Arbeiders overeind te zetten.
2. Gunstacties: besteed Gunsten om bonussen te ontvangen.
3. Luxegoederenacties: besteed Luxegoederen om speciale acties uit te voeren.

HOE ONTVANG JE ROEPJES:

- Lever aan Notabelen: ontvang per levering 1 Roepie per Speelsteen op de Notabele (bij een dubbele levering: 2de Goed levert altijd 1 Roepie op).
- Vervul Opdrachten: gebruik de Schipper-actie of in de Opdrachtfase.
- Bouw een Gebouw: ontvang 2-6 roepies van de Bouwbonustegels.
- Voer de Schipper-actie uit: ontvang 1 Roepie voor elke ongebruikte levering.
- Plaats een Arbeider op een Gebouw met 1 of meer Roepies erop: neem alle Roepies van dat Gebouw.
- Voer de Luxegoederenactie "Kleding" uit: ontvang Roepies gelijk aan de Goederenwaarde van de Kleding.
- Gebruik speciale eigenschappen van bepaalde Notabelen.
- Bij de eindwaardering ontvang je Roepies voor bepaalde zaken: je leveringen aan Akbar, je positie op de Gilde-invoelDSPoren, bepaalde Notabelencontracten, verwijderde Afdekfiches, en voor het bereiken van het laatste veld op het Meditatiespoor.

HOE ONTVANG JE GUNSTEN:

- Als 1 of 2 van je staande Arbeiders worden 'weggestuurd' van een veld (1 Gunst, of 2 Gunsten als je het 4de veld op het Meditatiespoor hebt bereikt).
- Als je de Koopman bezoekt (2 Gunsten)
- Als je omhoog gaat op een van de Gildesporen en bepaalde velden bereikt (1 of 2 Gunsten).
- Door bepaalde Bouwbonustegels.
- Door speciale eigenschappen van bepaalde Notabelen, of als je tweede bent bij het vervullen van een Notabelencontract (nadat het Contract is vervuld).
- Als andere spelers jouw Bewerkingsactie volgen (1 per speler die een Goed bewerkt).
- Door de Luxegoederenactie "Boek" uit te voeren.
- Door bepaalde gebeurtenissen langs de rivier.

VAAK VERGETEN REGELS:

- Verplaats de Meditatiemarker nadat je minstens een van de vier buitenste Meditatie-acties hebt uitgevoerd.
- Ontvang Roepies na ELKE levering aan Notabelen.
- Als je de "Architect" gebruikt, mag je ervoor kiezen om een Gebouw te bouwen, OF je mag 1 stap omhoog op een van de drie Gildesporen.
- Om Arbeiders overeind te zetten gebruik je de Olie- en Curry-actie of de Luxegoederenactie "Boek".
- Je kan Gunsten en/of effecten van Notabelen op elk moment tijdens je beurt gebruiken (zelfs tijdens een andere actie). De enige regel is dat je de Speelstenen van Gunstacties pas terug krijgt aan het einde van je beurt.
- Plaats 1 Roepie op elk gebouwd Gebouw dat de Koopman passeert.
- Als je een Arbeider plaatst op de Bouwplaats waar de Bouwer staat, dan wordt dit Gebouw gebouwd (en het kan gebruikt worden).
- Verplaats de Boot en voer de gebeurtenis ONMIDDELIJK uit nadat het vereiste aantal Notabelencontracten is vervuld.
- Aan het einde van je beurt: plaats al je Speelstenen op Gunstacties en op boekrollen bij de Luxegoederen terug op je erf, en draai gebruikte Notabelen weer recht.