

āgrā

S P E L R E G E L S

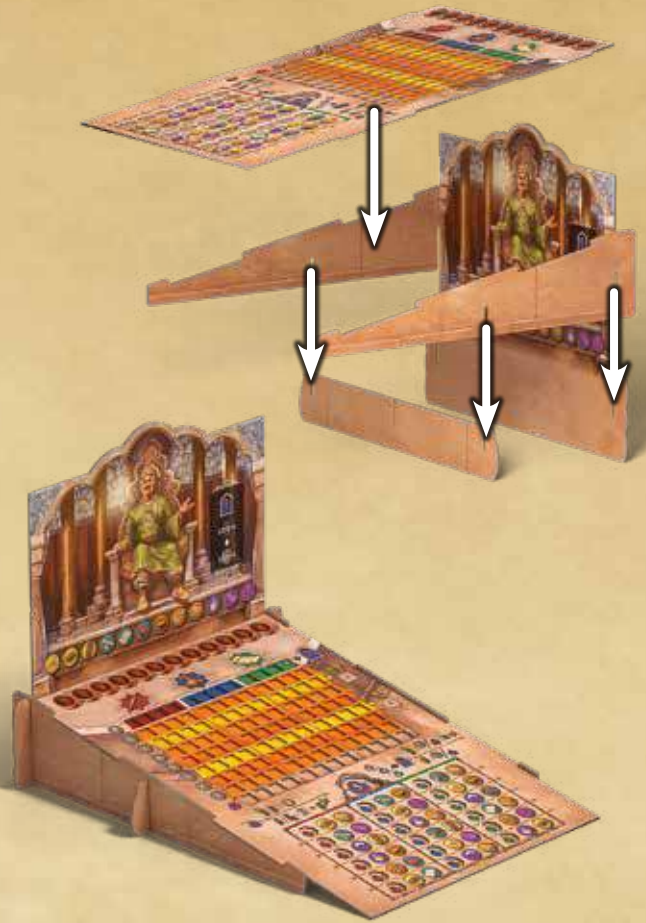
I.0 Spelmateriaal	2		
2.0 Spelvoorbereiding	4		
2.1 Speelbord	4		
2.2 Spelersbord	5		
2.3 Paleisbord	5		
3.0 Inleiding	6		
4.0 Speloverzicht	6		
4.1 Speelbeurt	6		
4.1.1 Meditatiefase	6		
4.1.2 Actiefase	6		
4.1.3 Opdrachtfase	6		
4.2 Bijkomende Acties	6		
4.3 Einde van het Spel	6		
5.0 Uitleg van Belangrijke Onderdelen	7		
5.1 Actievelden (Hoofdpersonages en Gebouwen)	7		
5.2 Goederen	8		
5.2.1 Goederenwaarde en Prijsfiches	8		
5.2.2 Basisgoederen	8		
5.2.3 Basisgoederen produceren	9		
5.2.4 Goederen bewerken	9		
5.3 Gebouwen bouwen	9		
5.3.1 Bouwmaterialen	9		
5.3.2 Bouwkosten	9		
5.4 Een Contract van een Notabele verwerven	10		
5.5 Gunsten	10		
5.6 Gilde en Paleisbord	10		
6.0 Spelverloop	11		
6.1. Meditatiefase (optioneel)	11		
6.1.1 Meditatiepunten genereren	11		
6.1.2 Meditatie-acties	11		
6.1.3 Meditatiemarker verplaatsen	11		
6.2 Actiefase (verplicht)	12		
6.2.1 Plaats je Arbeider op een Actieveld	12		
6.2.1.1 Als het Actieveld vrij is	12		
6.2.1.2 Als het Actieveld bezet is door een Arbeider	12		
6.2.1.3 Als het Actieveld bezet is door de Koopman	12		
6.2.1.4 Als het Actieveld bezet is door de Bouwer	12		
6.2.2 Actie uitvoeren	13		
6.2.2.1 De Acties van de Hoofdpersonages	13		
Architect	13		
Schipper	14		
Handelaar	15		
Botanist	16		
6.2.2.2 De Productiegebouwen en hun Acties	16		
6.2.2.3 De Bewerkingsgebouwen en hun Acties	16		
Bijkomende Acties	17		
1. Olie- en Curry-acties	17		
2. Gunstacties	17		
3. Luxegoederenacties	17		
6.3 Opdrachtfase (optioneel)	18		
6.3.1 Schenken aan Keizer Akbar	18		
6.3.2 Een Opdracht vervullen	18		
7.0 Notabelen	19		
7.1 De Rivier	19		
7.2 Levering en Beloning	19		
7.3 Speciale regel: Dubbele Levering	20		
7.4 Contracten vervullen en Evalueren	20		
7.5 Invloed vergroten	20		
7.6 Eigenschappen van de Notabelen	21		
8.0 Eindwaardering (Einde van het spel)	21		
Appendix	22		
I. De Notabelen en hun Contracten	22		
Niveau I	22		
Niveau II	23		
Niveau III	24		
Niveau IV	24		
II. De Bouwbonustegels	25		
Niveau 2	25		
Niveau 3	25		
Niveau 4	25		
III. De Gunsttegels	26		
IV. Aanpassingen in het spel bij 2 en 3 spelers	27		
Credits	27		
Samenvatting	28		

1.0 Spelmateriaal

I Speelbord



I Paleisbord (moet in elkaar gezet worden)



24 Notabelen



3 Prijsfiches



3 (Oprichting)limietfiches



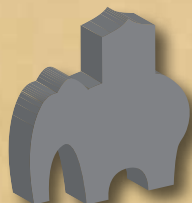
69 Roepies
(28x1, 15x2, 10x5, 10x10, 6x20)



3 Gildeopdrachtmarkers



I Koopman



I Bouwer



I Boot



1.0 Spelmateriaal

I Meditatiemarker



I Startspelermarker



I zeszijdige dobbelsteen



I2 Bouwplaatstegels



I2 Bouwbonustegels



I4 Gunsttegels



Voor elk van de 4 spelers

I Spelersbord



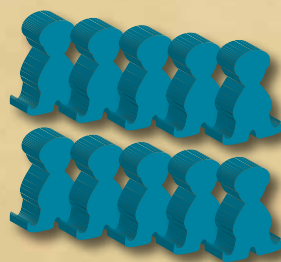
I Stoffen zak



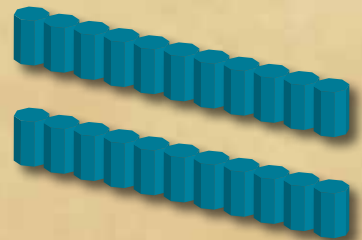
8 Afdekfiches



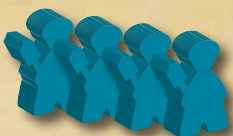
10 Arbeiders



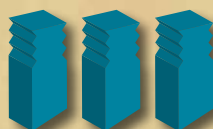
22 Speelstenen



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 Meditatiemarker op het actieveld "Lever een Goed" op de Meditatiecirkel.
9. Bepaal de startspeler. Deze speler neemt de Startspelermarker en begint het spel.



2.0 Spelvoorbereiding

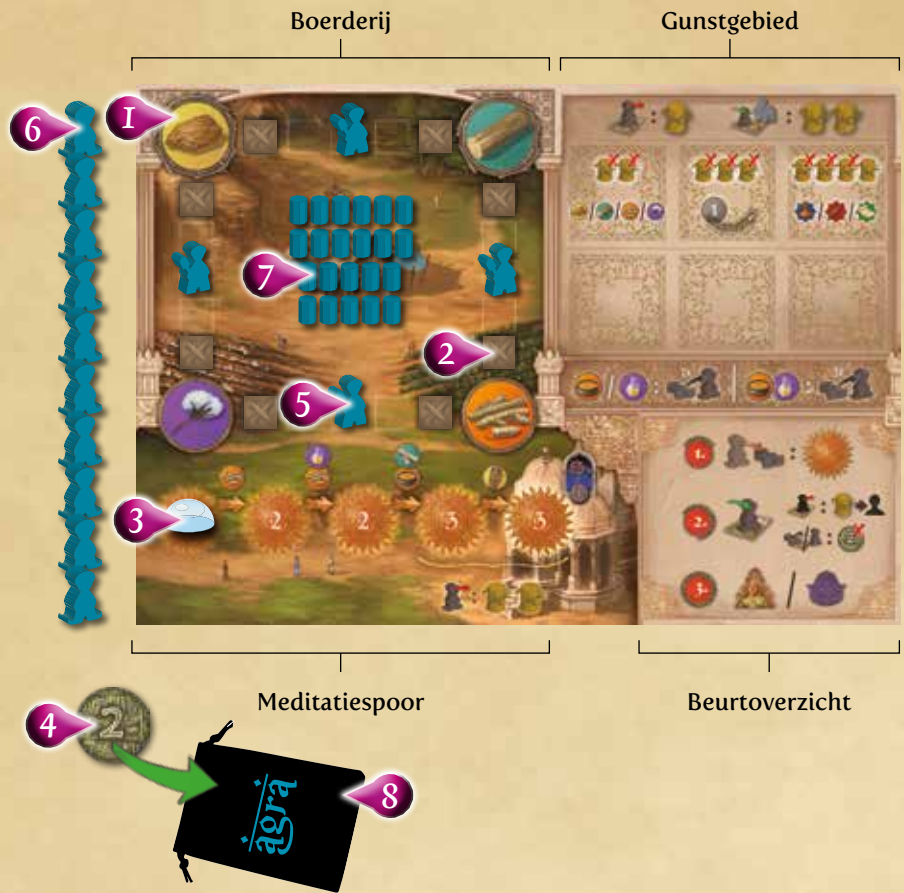
2.2 SPELERSBORD

Elke speler krijgt:

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

Elke speler krijgt ook, in zijn spelerskleur:

- 4 Boeren: Plaats er een op het middelste vakje van elke kolom en rij.
- 10 Arbeiders: Plaats deze in een voorraad naast je Spelersbord.
- 22 Speelstenen: Plaats deze in een voorraad op het centrale veld (verder: erf) van je Spelersbord.
- 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

- Plaats het Paleisbord naast het grote Speelbord.
- Elke speler plaatst een Invloedmarker op de startposities van de 3 Invloedsporen.
- Werp de dobbelsteen voor elke Gildeopdrachtkolom en plaats een Gildeopdrachtmarker op het overeenkomende getal (1-6, geteld vanaf boven). Deze markers geven aan welke drie Opdrachten beschikbaar zijn aan het begin van het spel.
- 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 Abul-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!



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.I 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.I 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 Meditatiepad hebt bereikt)
- als je de Koopman bezoekt (2 Gunsten)
- als je bepaalde velden op de Gildespaden 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 Odrachten 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 Odracht voldoet, afhankelijk van je niveau. Het onderste deel toont de huidige beschikbare Odrachten voor elk van de drie Gilden. De Gildeodrachtmarkers worden aan het begin van het spel willekeurig geplaatst, en zullen verplaatst worden wanneer een speler een van de Gildeodrachten 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.

1. 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 Meditatie-teller. 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 Meditatie-teller 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 Meditatiemarker 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 pijp. 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 "6.2.2.1 Botanist" op pagina 16.

6.1.3 Meditatiemarker verplaatsen

Aan het einde van de fase verplaatst je de Meditatiemarker 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 Hoofd karakter, 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.I Plaats je Arbeider op een Actieveld

6.2.I.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.I.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.I.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.I.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?

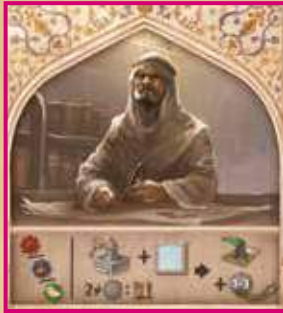
In deze uitzonderlijke situatie moet je de Horige gebruiken. Let op: Je mag tijdens deze beurt geen Gebouw bouwen (omdat je daar 2 Arbeiders voor nodig hebt). Als je maar 1 Roepie hebt, betaal je er 1, als je 0 Roepies hebt, betaal je niets.

6.0 Spelverloop

6.2.2 Actie uitvoeren

Er zijn 3 locaties waar je je Arbeiders mag plaatsen: de Hoofdcarakters (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 Hoofdcarakters



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:



I. 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.



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



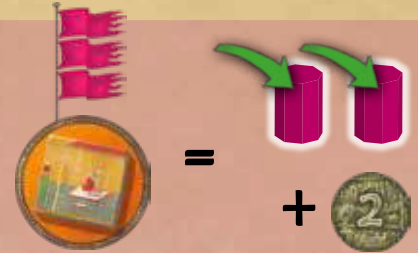
SCHIPPER

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").

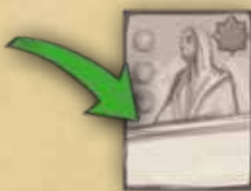
Voorbeeld: De Magenta speler betaalt een Schilderij (waarde 3) en kan 4 Goederen leveren (1 kosteloze levering + 3 leveringen van het Schilderij). Hij besluit om slechts 2 Goederen te leveren en ontvangt 2 Roepies voor de leveringen die hij niet heeft gedaan.



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 Gildeopdrachtmarker 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.



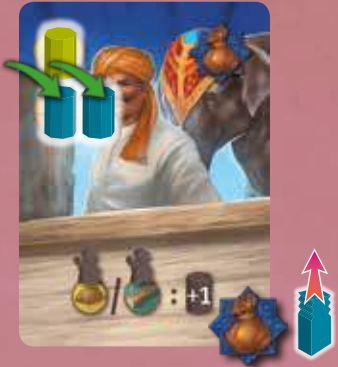
6.0 Spelverloop

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 Notabellencontract krijgt. Als je voldoende extra goederen kan leveren deze beurt, mag je dit zelfs twee keer per beurt uitvoeren.

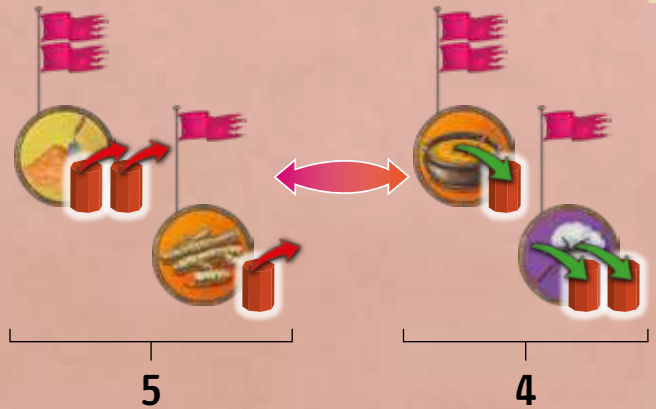
Voorbeeld: De Blauwgroene speler wil de Mahout hebben, waar een andere speler al een Goed heeft geleverd op de bovenste plek. Hij gebruikt daarom 2 van zijn leveringen om 2 Hout te leveren aan de Mahout. Omdat daarmee alle Goederen zijn geleverd aan de Mahout, wordt hij geëvalueerd en het Contract gaat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

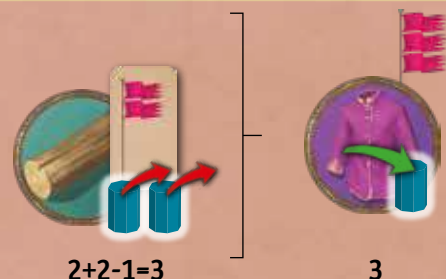


Voor of na de Ruilactie mag je een van de drie Prijsfiches plaatsen, verplaatsen en/of omdraaien. Deze fiches kunnen de waarde van een Goed met 1 verhogen of verlagen.

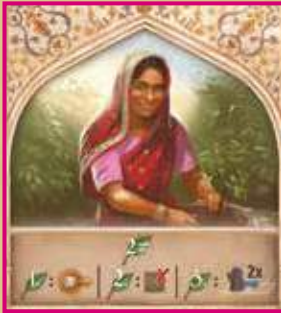
Hoewel je mag kiezen welke zijde van het Prijsfiche je gebruikt, mag je echter NOOIT stapelen, of de aangeduide prijs van een Goed verhogen/verlagen met meer dan 1 stap. Je kan dit in je voordeel gebruiken om meer Goederen te nemen met de Ruilactie.

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.

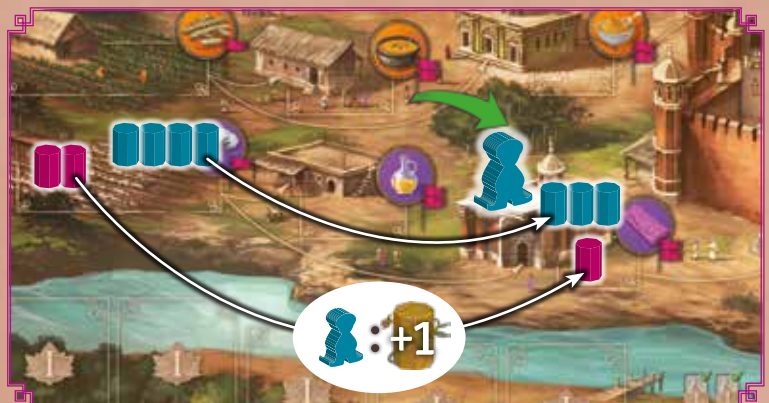
Voorbeeld: De Oranje speler voert de actie Houtzagerij uit en hij heeft 4 lege vakjes naast het Houtsymbool. Hij ontvangt 4 Hout, dus hij neemt 4 Speelstenen van zijn erf en plaatst ze in de opslag van de Houtzagerij.



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 plaats 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 overeenind te zetten, of 1 Olie EN 1 Curry betalen om 3 Arbeiders overeenind 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 overeenind 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 I 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:

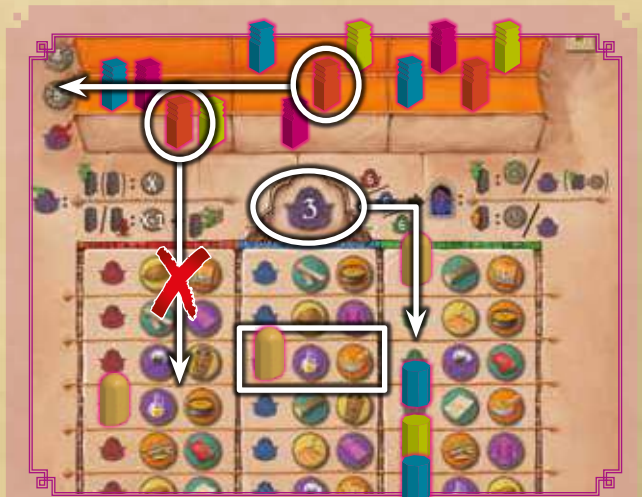
- Als je Invloedmarker op de hoogste positie staat (alleen of gedeeld), ontvang je het links op het Invloedspoor aangegeven aantal Roepies.
- In elke andere situatie ontvang je het links op het Invloedspoor aangegeven aantal Roepies -1 (ofwel "X-1"). Daarna zet je je Invloedmarker op dit spoor een stap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

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



Opdrachten-
limiet

Opdrachten
Kunstenaarsgilde Opdrachten
Koopmansgilde Opdrachten
Wetenschapsgilde



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 verwijdert 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 (verplaatst de Bouwer volgens de normale regels). Als I Notabele van niveau II is vervuld, verplaatst de Boot naar de 3de Steiger.



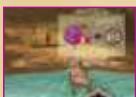
3de Steiger: De Koopman verplaatst (met de dobbelsteen, zoals eerder beschreven). Elke speler ontvangt I Gunst per Katoen die hij bezit (maximaal 3). Het Limietfiche met de "4" wordt op het Paleisbord gelegd. Als in totaal 2 Notabelen van niveau II zijn vervuld, verplaatst de Boot naar de 4de Steiger.



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 I/2/3 afhankelijk van het aantal Katoen dat hij bezit (0/I/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 (I+2) ontvangt; als je een Notabele volledig levert met 3 Goederen, ontvang je 6 Roepies (I+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 (I+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).

7.5 INVLOED VERGROTEN

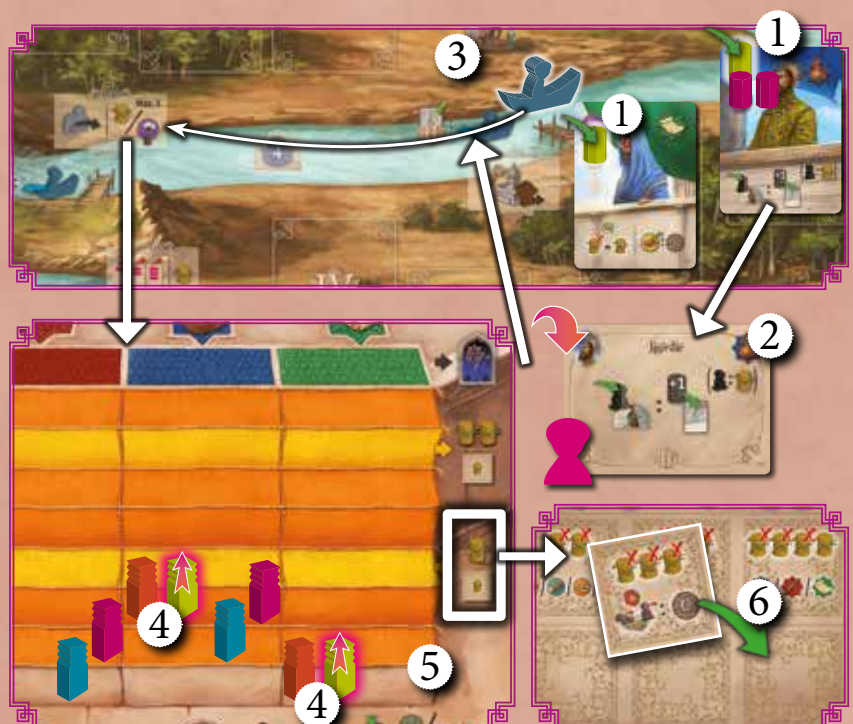
Nadat je alle leveringen die je wilt hebt gedaan, vergroot je je Invloed op het Paleisbord: voor elke Notabele waaraan je ten minste 1 Goed hebt geleverd in deze actie, mag je je Invloedmarker op het bijbehorende spoor 1 stap omhoog zetten.

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 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).

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 meditatieteller 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.

Appendix

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.

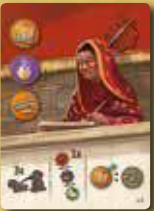


17. Dutch Trader (Nederlandse Handelaar)

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 BOUWBONUSSTEGELS

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.

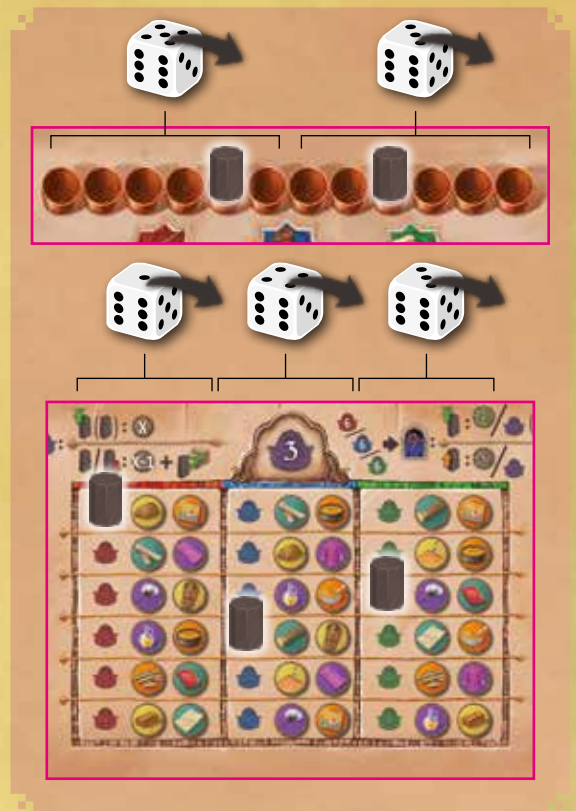


Besteed 3 Gunsten om de Horige kosteloos te gebruiken (alleen te gebruiken in de Actiefase).

Appendix

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

1. Plaats 1 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 Ressimann, 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 Meditatiemarker (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 Hoofdcarakters (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-invloedspeer. 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 ROEPIES:

- 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-invloedspeer, 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 Gildespeer 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 Gildespeer.
- 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.

āgrā

L I V R E T D E R È G L E S

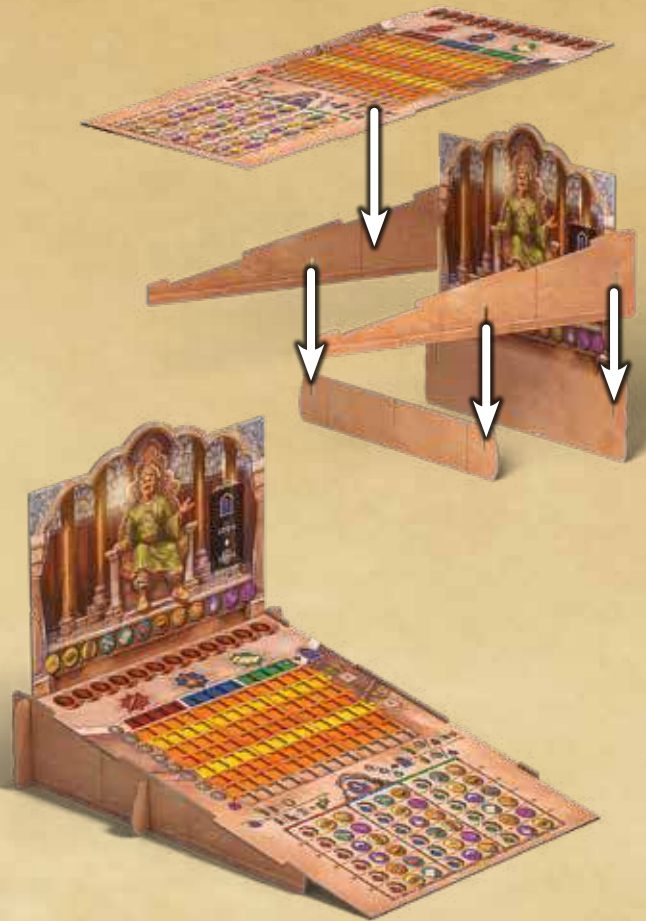
I.0 Matériel de jeu	2		
2.0 Mise en place	4		
2.1 Plateau de jeu	4		
2.2 Plateau individuel	5		
2.3 Plateau Empire	5		
3.0 Introduction	6		
4.0 Aperçu du jeu	6		
4.1 Tour de jeu	6		
4.1.1 Phase Méditation	6		
4.1.2 Phase Actions	6		
4.1.3 Phase Commandes	6		
4.2 Actions secondaires	6		
4.3 Fin de partie	6		
5.0 Éléments importants	7		
5.1 Emplacements Action (Personnages Principaux et Bâtiments)	7		
5.2 Marchandises	8		
5.2.1 Valeur des Marchandises et jetons Prix	8		
5.2.2 Marchandises de base	8		
5.2.3 Production des Marchandises de base	9		
5.2.4 Transformation des Marchandises	9		
5.3 Construction des Bâtiments	9		
5.3.1 Matériaux de construction	9		
5.3.2 Coûts de construction	9		
5.4 Obtenir un contrat d'un Notable	10		
5.5 Faveurs	10		
5.6 Guildes et plateau Empire	10		
6.0 Déroulement de la partie	11		
6.1. Phase Méditation (facultatif)	11		
6.1.1 Génération des points de Méditation	11		
6.1.2 Actions Méditation	11		
6.1.3 Déplacement du marqueur Méditation	11		
6.2 Phase Actions (obligatoire)	12		
6.2.1 Placement de votre ouvrier sur un emplacement Action	12		
6.2.1.1 Si l'emplacement Action est libre	12		
6.2.1.2 Si l'emplacement Action est occupé par un ouvrier	12		
6.2.1.3 Si l'emplacement Action est occupé par le Marchand	12		
6.2.1.4 Si l'emplacement Action est occupé par le Bâtitseur	12		
6.2.2 Résolution des actions	13		
6.2.2.1 Actions des Personnages Principaux	13		
Architecte	13		
Marin	14		
Négociant	15		
Botaniste	16		
6.2.2.2 Bâtiments de production et leurs actions	16		
6.2.2.3 Bâtiments de transformation et leurs actions	16		
Actions secondaires	17		
1. Actions Huile et Curry	17		
2. Actions Faveur	17		
3. Actions Marchandises de luxe	17		
6.3 Phase Commandes (facultatif)	18		
6.3.1 Servir l'empereur Akbar	18		
6.3.2 Honorer une commande	18		
7.0 Notables	19		
7.1 La rivière	19		
7.2 Livraisons et récompenses	19		
7.3 Règles spéciales : double livraison	20		
7.4 Evaluation et attribution	20		
7.5 Gain d'influence	20		
7.6 Capacités des Notables	21		
8.0 Décompte final (fin de partie)	21		
Annexes	22		
I. Les Notables et leurs contrats	22		
Niveau I	22		
Niveau II	23		
Niveau III	24		
Niveau IV	24		
II. Tuiles Bonus Construction	25		
Niveau 2	25		
Niveau 3	25		
Niveau 4	25		
III. Tuiles Faveur	26		
IV. Ajustements pour 2 et 3 joueurs	27		
Crédits	27		
Résumé	28		

1.0 Matière de jeu

I Plateau de jeu



I Plateau Empire (nécessite un assemblage)



24 Notables



3 jetons Prix



3 marqueurs Limite de commandes



60 Roupies
(28 x1, 15x2, 10x5, 10x10, 6x20)



3 marqueurs Commande



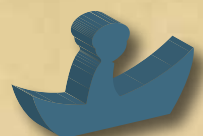
I Marchand



I Bâtitteur



I Bateau



1.0 Matériel de jeu

I marqueur Méditation



I marqueur Premier Joueur



I dé à 6 faces



12 tuiles Chantier



12 tuiles Bonus Construction



12 tuiles Faveur



Pour chacun des 4 joueurs

I plateau individuel



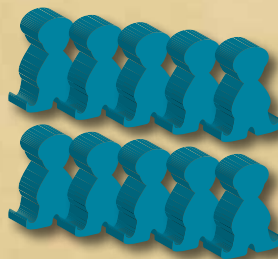
I sac en tissu



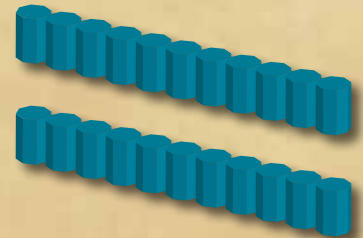
8 tuiles Cache



10 ouvriers



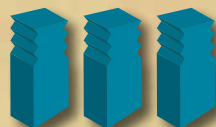
22 marqueurs Joueur



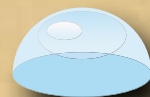
4 Fermiers



3 marqueurs Influence



I marqueur Méditation personnel



2.0 Mise en place

2.1 PLATEAU DE JEU

1. Placez les 3 jetons Prix sur les emplacements dédiés du “Négociant”, en mettant face visible le côté représentant le moins de drapeaux.
2. Placez les 12 tuiles Bonus Construction face visible sur les emplacements correspondants.
3. Placez les 12 tuiles Chantier sur tous les Bâtiments appropriés des niveaux 2, 3 et 4.
4. Placez le Marchand sur le plateau et lancez le dé. Déplacez le Marchand d'autant de Bâtiments que la valeur du dé (en commençant par la carrière, le premier Bâtiment en haut à gauche du plateau). Relancez les résultats supérieurs à 4. Le Marchand ne se déplace que sur les Bâtiments déjà construits (ceux de la première colonne). Lancez ensuite le dé pour le Bâtitseur. Déplacez-le en commençant par la première tuile Chantier (1er Bâtiment de la 2e colonne en haut à gauche du plateau) d'autant de chantiers que la valeur du dé. Si le Bâtitseur atteint le dernier chantier d'une colonne, il passe sur le premier chantier de la colonne suivante.
5. Placez les Roupies à proximité du plateau.
6. Placez les Notables le long de la rivière : choisissez-en aléatoirement 5 de niveau I et mettez-les dans la section appropriée de la rivière (le niveau de chaque Notable est indiqué sur son verso). Faites de même jusqu'à avoir placé 14 Notables sur le plateau (4 de niveau II, 3 de niveau III et 2 de niveau IV). Notez que toutes les Guildes figurant sur les Notables (le symbole en haut à droite) doivent être représentées à peu près équitablement. Ceci veut dire que si vous n'avez pas une distribution de type 5/5/4, échangez des Notables de la première section jusqu'à ce que ce soit le cas. Remettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.
7. Placez les marqueurs Limite de commandes sur les emplacements correspondants entre les pontons. Placez le Bateau sur le premier ponton.
8. Placez le marqueur Méditation sur l'emplacement Action “Livrer des Marchandises” de la roue Méditation.
9. Déterminez aléatoirement un premier joueur. Il prend le marqueur Premier Joueur et commence la partie.



2.0 Mise en place

2.2 PLATEAU INDIVIDUEL

Chaque joueur reçoit :

1. 1 plateau individuel
2. 8 tuiles Cache : placez-en une sur chacun des emplacements carrés indiqués de la partie gauche du plateau individuel.
3. 1 marqueur Méditation personnel en verre : placez-le sur l'emplacement "I" de la piste Méditation.
4. 2 Roupies.

Chaque joueur reçoit également à sa couleur :

5. 4 Fermiers : placez-en un sur l'emplacement central de chaque colonne et rangée.
6. 10 ouvriers : placez-les à côté du plateau individuel.
7. 22 marqueurs Joueur : placez-les au milieu de votre champ.
8. Un sac en tissu. Gardez vos Roupies cachées à l'intérieur tout au long de la partie. Vous pouvez consulter son contenu à tout moment.



2.3 PLATEAU EMPIRE

1. Placez le plateau Empire à côté du plateau de jeu.
2. Chaque joueur place I de ses marqueurs Influence sur chacune des 3 positions de départ des pistes Influence.
3. Lancez maintenant le dé pour chaque colonne Commandes des Guildes et placez un marqueur Commande sur l'emplacement correspondant à chaque résultat. Les marqueurs Commande déterminent les commandes qui sont disponibles en début de partie.
4. Mélangez les tuiles Faveur et faites-en une pile. Piochez-en trois et placez-les à côté du plateau Empire.



Exemple : dans cette illustration, nous avons obtenu un 3, un 5 et un 1 au dé. Il y a donc un marqueur Commande dans chaque colonne sur la commande correspondante.

Voir page 27 pour connaître les ajustements de règles et de mise en place lors des parties à 2 et 3 joueurs.

3.0 Introduction

Nous sommes à Agra en Inde, en 1572. Cette année marque le 30ème anniversaire d'Abu'l-Fath Jalal-ud-din Muhammad, plus connu sous le nom d'Akbar le Grand. Il fut le troisième souverain de l'Empire moghol. Akbar succéda à son père, Humayun, sous la régence de Bairam Khan, qui aida le jeune empereur à étendre et consolider les possessions des Moghols en Inde. Grâce à sa forte personnalité et ses prouesses militaires, Akbar élargit progressivement son empire jusqu'à inclure la quasi totalité du sous-continent indien au nord du fleuve Godavari. Son pouvoir et son influence s'étendaient à tout le pays grâce à sa suprématie militaire, politique, culturelle et économique. Afin d'unifier son vaste empire, Akbar établit un système administratif centralisé et adopta une politique d'apaisement envers les chefs annexés, par le mariage et la diplomatie. Pour préserver la paix et l'ordre dans un empire aux religions et cultures variées, il fit passer des lois qui lui valurent le soutien de ses sujets non-musulmans. En rejetant les traditions tribales et le principe d'un état islamique, Akbar s'efforça d'unir les vastes contrées de son royaume marqué par sa loyauté et ses valeurs issues de la culture perse, qui lui conférèrent un statut quasi divin.

Alors que les Notables et les émissaires convergent de tout le pays, vous voyez les festivités comme une formidable opportunité d'augmenter votre notoriété et votre fortune. L'ambitieux propriétaire terrien que vous êtes ne peut pas laisser passer cette opportunité.

Vous possédez un joli lopin de terre sur lequel vous cultivez et récoltez du coton et du curcuma, une petite forêt vous rapportant du bois ainsi qu'une modeste mais rentable carrière de grès. Vous essayez désormais d'obtenir davantage de biens précieux par le commerce et l'artisanat, mais plus important encore, de courtiser les Notables le long de leur chemin vers la capitale. Mais vous n'êtes pas le seul à essayer de vous attirer leurs Faveurs, soyez le plus perspicace pour battre vos rivaux car l'anniversaire d'Akbar approche à grands pas !

4.0 Aperçu du jeu

La partie dure un nombre de manches variable, qui commencent toujours par le premier joueur et se déroulent ensuite dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait joué son tour. Le tour de chaque joueur se divise en 3 phases : la phase Méditation, la phase Actions et la phase Commandes. A n'importe quel moment de son tour, un joueur peut effectuer un certain nombre d'actions secondaires. Lorsqu'un joueur achève son tour, le joueur à sa gauche commence le sien et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux déclenche la fin de partie. Lorsque cela survient, la manche en cours se poursuit normalement et une toute dernière manche a alors lieu. Un décompte des points est effectué et le joueur possédant le plus de Roupies est déclaré vainqueur.

4.1 TOUR DE JEU

4.1.1 Phase Méditation

En premier lieu, le joueur actif peut générer des points de Méditation (PM) en couchant un ou plusieurs ouvriers de sa couleur. Ces PM lui permettront d'effectuer les actions disponibles de la roue Méditation.

4.1.2 Phase Actions

Il doit ensuite effectuer son action principale en plaçant un des ouvriers de sa réserve sur un personnage principal ou un Bâtiment. Un joueur peut ainsi produire et transformer des Marchandises, les vendre aux Notables ou les livrer au palais. Il peut également construire un Bâtiment ou étendre sa ferme.

4.1.3 Phase Commandes

Le joueur peut enfin recevoir des Roupies en honorant les commandes des différentes Guildes ou en livrant des Marchandises au palais.

4.2 ACTIONS SECONDAIRES

A n'importe quel moment lors de son tour, le joueur actif peut effectuer des actions secondaires en dépensant des Faveurs ou en payant des Marchandises de luxe.

4.3 FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsque :

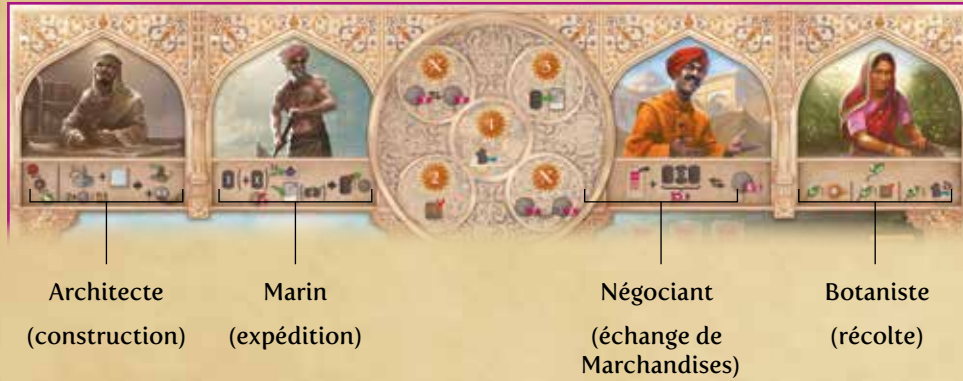
- ✿ la commande d'un Notable de niveau IV est honorée,
- ✿ l'un des marqueurs Influence d'un joueur atteint le dernier niveau de sa piste d'Influence,
- ✿ une colonne Commandes des Guildes est remplie avec 6 marqueurs Joueur.

Note : voir la section "6. Déroulement de la partie" pour plus de détails sur les différentes phases et actions. Le décompte des points est explicité dans la section "8. Décompte final".

5.0 Eléments importants

5.1 EMBLEMES ACTION (Personnages Principaux et bâtiments)

Le plateau est composé de trois sections où vous pouvez placer vos ouvriers. La partie supérieure comporte les 4 Personnages Principaux qui vous permettent d'effectuer les 4 actions principales du jeu : construction, expédition, échange de Marchandises et récolte.



La partie centrale du plateau comporte 16 Bâtiments.

Les 4 premiers Bâtiments sont appelés **Bâtiments de production** et permettent de produire les quatre types de Marchandises de base du jeu (voir 5.2.2 Marchandises de base). Ils sont déjà construits et vous pouvez y placer un ouvrier dès le début de la partie pour profiter de leurs possibilités.

Les 12 prochains Bâtiments sont appelés **Bâtiments de transformation**. Ils vous permettent de transformer des Marchandises de base en Marchandises manufacturées (ciment, briques, planches, papier, curry, teinture, huile, tissus) qui pourront à leur tour être transformées en Marchandises de luxe (statues, livres, peintures, vêtements). Ces Bâtiments ne sont pas encore construits en début de partie et vous ne pourrez y placer vos ouvriers qu'une fois qu'ils le seront. NÉANMOINS, il vous est déjà possible de transformer et d'échanger des Marchandises dans ces Bâtiments même s'ils ne sont pas encore construits.



Bâtiments de production

Bâtiments de transformation

La partie inférieure représente la rivière Yamuna par laquelle les Notables se rendent à la cité pour l'anniversaire d'Akbar.



5.0 Eléments importants

5.2 MARCHANDISES

Les Marchandises sont au cœur du jeu. Elles servent pratiquement à tout. Dans les Bâtiments, vous allez produire, transformer et stocker des Marchandises. Chaque marqueur Joueur que vous placez à l'intérieur d'un Bâtiment représente la Marchandise illustrée sur le Bâtiment.

A l'intérieur de chaque Bâtiment, chaque joueur peut stocker autant de Marchandises qu'il le souhaite, même si le Bâtiment en question n'a pas encore été construit !



5.2.1 Valeur des Marchandises et jetons Prix



Le nombre de drapeaux à côté d'une icône Marchandise indique sa valeur. Les valeurs de Marchandises sont très importantes dans le jeu. Beaucoup d'actions sont influencées par la valeur des Marchandises que vous utilisez pour les effectuer. Grâce à l'action "Négociant", vous pourrez changer et manipuler ces valeurs en plaçant ou en inversant les jetons Prix sur le plateau de jeu.

Exemple : le curry a une valeur de 2.



5.2.2 Marchandises de base

Lors de la partie, vous pouvez produire et stocker 4 Marchandises de base: grès, bois, curcuma et coton.



5.0 Eléments importants

5.2.3 Production des Marchandises de base

Les **pistes Production** de votre plateau individuel déterminent le nombre de Marchandises de chaque sorte que vous produisez lorsque vous effectuez les actions Bâtiment correspondantes. Comptez le nombre d'emplacements Ferme découverts entre un symbole Marchandise de base et les deux Fermiers adjacents. Ceci détermine votre valeur de production pour ce type de Marchandise (avec un minimum de 0 et un maximum de 8).

Note: vous pouvez modifier le nombre de Marchandises produites lors de la partie en retirant les tuiles Cache et en déplaçant les Fermiers. Pour plus de détails voir "6.2 Phase Méditation" et "Annexe I : Botaniste".



Exemple : le joueur Turquoise effectue l'action Carrière. Il y a deux emplacements libres entre le symbole Grès et ses Fermiers, il produit donc 2 Grès.

5.2.4 Transformation des Marchandises

Grâce à certaines actions principales et secondaires, vous pouvez transformer **une, deux ou trois** Marchandises d'un type en un autre en suivant le sens des flèches sur le plateau de jeu. Les Marchandises transformées ont souvent une valeur supérieure. Lorsque vous transformez **une ou plusieurs** Marchandises, chaque autre joueur peut transformer une unique Marchandise du même type en suivant le même chemin. Ceci vous rapporte une Faveur pour chaque joueur qui décide de transformer une Marchandise ainsi.



Exemple : vous pouvez transformer du Grès en Ciment ou en Briques.

5.3 CONSTRUCTION DES BATIMENTS

5.3.1 Matériaux de construction

Le grès, le ciment, le bois et les planches sont les quatre "**matériaux de construction**". Ils sont requis dans la construction des **Bâtiments de transformation** (dont ceux faisant du ciment et des planches !). Chaque matériau de construction possède une **valeur de construction** qui lui est propre, indiquée par un cadre en bois dans lequel figure le chiffre 1 ou 2.



Exemple: le ciment a une valeur de construction de 2.



5.3.2 Coûts de construction

Vous pouvez retrouver les mêmes cadres en bois sur chaque tuile Chantier. Ils symbolisent les Bâtiments qui ne sont pas encore construits en début de partie. Si vous désirez construire un de ces Bâtiments, vous devez payer son coût de construction (voir l'action Architecte en page 13 pour plus de détails).



5.0 Eléments importants

5.4 OBTENIR UN CONTRAT D'UN NOTABLE

En début de partie, 14 Notables sont présents le long de la rivière. Lors de la phase Actions, vous pouvez livrer aux Notables les Marchandises demandées grâce à l'action "Marin". Si toutes les Marchandises demandées sont livrées, le contrat du Notable est honoré : le joueur qui a livré le plus de Marchandises remporte le contrat (il prend la carte du plateau et la tourne face contrat visible) et peut utiliser sa capacité spéciale dès à présent.

Voir également "7. Notables" et "Annexe I : les Notables et leurs contrats".



5.5 FAVEURS



Une Faveur est un élément spécial du jeu qui permet d'effectuer des actions secondaires. Vous pouvez gagner des Faveurs lors de la partie de plusieurs façons différentes et les dépenser comme bon vous semble lors de votre tour.

Vous recevez des Faveurs lorsque :

- un de vos ouvriers debout se fait éjecter du plateau (1 Faveur, ou 2 une fois que vous avez atteint le quatrième niveau de la piste Méditation),
- vous rendez visite au Marchand (2 Faveurs),
- vous grimpez sur une des pistes Guilde et atteignez un emplacement spécifique (1 ou 2 Faveurs),
- grâce à certaines tuiles Bonus Construction,
- grâce à certains Notables, ou si vous possédez un marqueur sur un Notable mais qu'un autre joueur récupère le Notable (une fois son contrat honoré),
- lorsque les autres joueurs suivent votre action de transformation (1 par joueur qui transforme une Marchandise),
- grâce à certains événements le long de la rivière,
- grâce à l'action Marchandises de luxe « Livre »



Une Faveur est symbolisée par un de vos marqueurs Joueur présent dans la zone Faveur de votre plateau individuel. Lorsque vous recevez des Faveurs, placez le nombre de marqueurs Joueur requis dans votre zone Faveur. Chaque marqueur symbolise une Faveur. Note : vous recevez toujours une Faveur du "jeu", jamais d'un autre joueur. Vous débutez la partie avec trois actions Faveur mais vous pourrez ajouter des tuiles Faveur à votre plateau individuel lorsque vous progresserez sur le plateau Empire.

5.6 GUILDES ET PLATEAU EMPIRE

Les trois Guildes sont un autre élément important du jeu : la Guilde des Artisans, la Guilde des Marchands et la Guilde des Érudits. Chaque Notable du jeu appartient à l'une d'entre elles.

Lors de la partie, vous essayez d'augmenter votre influence auprès de ces Guildes. Lorsque vous rencontrez leurs symboles, ceci veut généralement dire que vous pouvez monter votre marqueur Influence d'un niveau dans la Guilde en question. Ceci vous assure des gains en Roupies de plus en plus importants lorsque vous honorez les commandes de ces Guildes.

Vous pouvez le voir clairement sur le plateau Empire : la partie centrale indique les emplacements que vous pouvez occuper ainsi que le nombre de Roupies que cela vous fait gagner. La partie basse indique les commandes en cours de chacune des trois Guildes. Les marqueurs Commande sont placés aléatoirement en début de partie et sont amenés à être déplacés lorsqu'un joueur honore une des commandes.



Guilde des Artisans



Guilde des Marchands



Guilde des Érudits



6.0 D roulement de la partie

Nous avons d j d crit un tour de jeu au chapitre 4, d crivons maintenant les phases et les actions plus en d tail.

1. 6.1. PHASE M DITATION (FACULTATIF)

vous pouvez coucher autant d'ouvriers debout pr sents sur le plateau que vous le souhaitez pour gagner des points de M ditation (PM). Vous pouvez ensuite d penser ces PM en actions M ditation.

Note : vous ne pouvez pas "stocker" vos PM pour les tours suivants. Les PM inutilis s sont perdus.

6.1.1 G n ration des points de M ditation

Votre piste M ditation indique combien de PM par ouvrier vous pouvez g n rer : le premier ouvrier que vous couchez vous rapporte autant de points de M ditation qu'indiqu  par votre marqueur M ditation personnel. Le deuxi me ouvrier couch  vous rapporte le nombre de PM indiqu  par la case pr c dente de votre piste M ditation et ainsi de suite. Chaque ouvrier couch  vous rapporte au moins 1 PM, peu importe le nombre d'ouvriers que vous couchez, quelle que soit votre position sur la piste M ditation.



6.1.2 Actions M ditation

Vos PM vous servent   effectuer des actions M ditation. La roue M ditation centrale montre les actions M ditation possibles. L'un des emplacements Action ext rieurs est toutefois bloqu  par le marqueur M ditation. Les 4 autres actions peuvent  tre effectu es, dans n'importe quel ordre, autant de fois que vos PM vous le permettent. L'action "D placer un Fermier" ne peut jamais  tre bloqu e, elle est toujours disponible. Voici les actions M ditation en d tail :



 changer des Marchandises :  changez une Marchandise contre une autre de m me valeur, cette valeur d finissant  galement le nombre de PM que vous co te l'action. Note : vous ne pouvez  changer que des Marchandises strictement de m me valeur, ni plus, ni moins !

Exemple : le joueur Turquoise d pense 2 PM pour  changer 1 Curry contre 1 Papier.



Livrer des Marchandises : d pensez 3 marchandises pour livrer une ressource   un Notable. Pour plus de d tails, voir "7.0 Notables" en pages 19 et 20.



Transformer des Marchandises : transformez une Marchandise en suivant une fl che du plateau. D pensez autant de PM que la valeur de la Marchandise en laquelle vous la transformez.

Exemple : d pensez 2 PM pour transformer un coton en huile, l'huile ayant une valeur de 2.



Enlever une tuile Cache : d pensez 2 PM pour enlever une tuile Cache de votre ferme.



D placer un Fermier : d pensez 1 PM pour d placer un de vos Fermiers d'une case.

Note : cette action est toujours disponible. Voir  galement "Botaniste" page 16.



6.1.3 D placement du marqueur M ditation

A la fin de cette phase, d placez le marqueur M ditation sur la derni re action M ditation que vous avez effectu e,   l'exception de l'action centrale (d placer un Fermier) qui ne peut pas  tre recouverte. Si vous avez d plac  un Fermier en derni re action, recouvrez votre action pr c dente. L'action recouverte par le marqueur M ditation ne sera plus disponible tant que le marqueur n'aura pas  t  d plac    nouveau.



6.0 Déroulement de la partie

2. 6.2 PHASE ACTIONS (OBLIGATOIRE)

Vous **devez** effectuer une action en plaçant l'un des ouvriers de votre réserve sur l'un des Personnages Principaux, un Bâtiment construit, ou la tuile Chantier où se trouve le Bâtisseur. Si un ouvrier, le Marchand et/ou le Bâtisseur se trouvent à l'emplacement choisi, différents effets s'appliquent :



Note : en début de partie, les 4 premiers Bâtiments (qui produisent les Marchandises de base) sont déjà construits.

6.2.I Placement de votre ouvrier sur un emplacement Action

6.2.I.1 Si l'emplacement Action est libre

Rien de spécial. Vous auriez du le deviner! Effectuez simplement votre action.

6.2.I.2 Si l'emplacement Action est occupé par un ouvrier



Si un ouvrier **couché d'un autre joueur** est déjà présent sur le personnage ou le Bâtiment, vous l'éjectez. Rendez-le à son propriétaire et effectuez votre action.



Si un ouvrier **debout d'un autre joueur** est déjà présent sur le personnage ou le Bâtiment, vous l'éjectez. Rendez-le à son propriétaire qui reçoit I Faveur (ou 2 s'il a atteint la dernière case de sa piste Méditation) du jeu, pas de vous. Effectuez ensuite votre action.



Si l'un de **vos** ouvriers est déjà présent sur le personnage ou le Bâtiment, vous devez payer 2 Roupies à la banque pour effectuer votre action. Cet effet s'appelle "péonage". Ne placez pas de nouvel ouvrier, utilisez celui qui est déjà présent pour effectuer l'action. S'il est couché, relevez-le. S'il est debout, vous n'en tirez aucun bénéfice, vous ne gagnez PAS de Faveur pour cela. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer pour effectuer cette action, vous devez en choisir une autre.

6.2.I.3 Si l'emplacement Action est occupé par le Marchand



Si le Marchand est présent sur le Bâtiment choisi, effectuez votre action PUIS recevez 2 Faveurs.

Après cela, lancez le dé et déplacez le Marchand d'autant de Bâtiments construits que le résultat du dé, en le déplaçant dans chaque colonne de haut en bas et de gauche à droite. S'il dépasse le dernier Bâtiment (le tailleur), il revient sur le premier Bâtiment (la carrière, voir schéma ci-contre).

Placez I Roupie sur **chaque** Bâtiment après le passage du marchand. Dès qu'un joueur place un ouvrier sur un Bâtiment, il récupère immédiatement les éventuelles Roupies présentes sur le Bâtiment.



6.2.I.4 Si l'emplacement Action est occupé par le Bâtisseur



Si le Bâtisseur est présent sur le Bâtiment choisi, effectuez les 2 étapes suivantes :

1. **construisez gratuitement le Bâtiment, sans utiliser de matériau de construction** (vous ne gagnez pas de bonus de construction !) ET
2. **transformez des Marchandises** (voir 6.2.2.3)

Après cela, lancez le dé et déplacez le Bâtisseur d'autant de chantiers que le résultat du dé, en le déplaçant dans chaque colonne de haut en bas et de gauche à droite. S'il dépasse le dernier Bâtiment (le tailleur), il revient sur le premier chantier (en partant du premier Bâtiment, la carrière). Une fois tous les Bâtiments construits, le Bâtisseur est retiré du jeu.



Que se passe-t-il si tous mes ouvriers sont sur le plateau ?

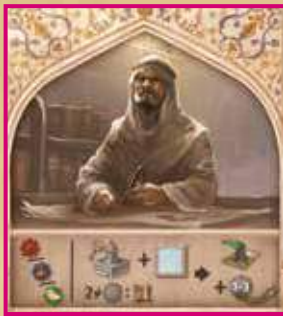
Dans ce cas exceptionnel, vous devez utiliser le péonage et payer 2 Roupies. Attention : vous ne pouvez pas faire appel à l'Architecte pour construire un Bâtiment ainsi (puisque cela nécessite 2 ouvriers). Si vous n'avez pas assez d'argent, vous payez ce que vous pouvez, cela ne vous empêche pas d'utiliser le péonage.

6.0 Déroulement de la partie

6.2.2 Résolution des actions

Vous disposez de 3 options pour placer l'un de vos ouvriers : les Personnages Principaux (en haut du plateau de jeu), les Bâtiments de production et les Bâtiments de transformation. Les personnages permettent d'effectuer des actions spécifiques, les Bâtiments vous permettent de produire et de transformer les Marchandises dont vous aurez besoin pour les autres actions du jeu et pour progresser sur le plateau Empire.

6.2.2.1 Actions des Personnages Principaux



ARCHITECTE

Ce personnage vous permet :

1. **SOIT de monter un de vos marqueurs Influence d'un niveau,**
2. **SOIT de construire un Bâtiment au choix. Suivez alors les 3 étapes suivantes :**

1. Construire un Bâtiment



Construisez le Bâtiment de votre choix en payant le coût en matériaux de construction indiqué sur la tuile Chantier. Si vous payez avec au moins 2 types de matériaux différents, vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur la valeur totale des matériaux utilisés. Retirez la tuile Chantier.

2. Choisir un bonus de construction



Vous pouvez maintenant choisir l'une des tuiles Bonus Construction disponibles du niveau correspondant (2, 3 ou 4 en fonction du nombre d'arches sur la tuile Chantier). Utilisez le bonus représenté sur la tuile (voir "Annexe II" page 25) puis placez-la face cachée devant vous.

3. Placer un ouvrier sur le nouveau Bâtiment



Enfin, vous placez immédiatement l'un des ouvriers de votre réserve sur ce Bâtiment. Vous pouvez ainsi transformer jusqu'à 3 Marchandises (à condition d'avoir les Marchandises correspondantes).

Note : vous pouvez construire le Bâtiment où se trouve le Bâtisseur. La construction n'est pas gratuite, payez-en le coût normal en matériaux puis déplacez le Bâtisseur.



$$1 + 2 + 1 = 4$$

Le joueur Jaune veut construire la papeterie (qui coûte 4 à construire). Il place un de ses ouvriers sur l'Architecte et paie 1 Bois (valeur 1) et 1 Ciment (valeur 2). Il utilise ainsi 2 matériaux différents et profite du bonus de +1 sur la valeur totale de ses matériaux, ce qui lui permet de construire la papeterie. Il retire la tuile Chantier du Bâtiment.



Il prend ensuite l'une des tuiles Bonus Construction disponibles. Dans cet exemple, il gagne 3 Roupies et 1 Faveur.



Puis il place l'un de ses ouvriers sur la papeterie et transforme 3 Bois en Papier. Les joueurs Turquoise et Orange ont aussi du Bois. Orange décide de profiter de l'opportunité et en transforme 1 en Papier, Jaune gagne ainsi 1 Faveur.

6.0 Déroulement de la partie



MARIN

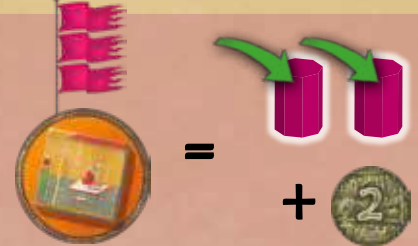
Ce personnage vous permet :

1. d'honorer UNE commande (vous pouvez effectuer 2 livraisons) ET/OU
2. de livrer des Marchandises à autant de Notables que vous le souhaitez.

La livraison de la première Marchandise est gratuite. Mais pour en livrer plus, vous devez payer 1 Marchandise au Marin. La valeur de cette Marchandise vous donne le nombre de Marchandises que vous pouvez livrer, en plus de la première livraison gratuite. Vous pouvez ainsi livrer entre 1 et 5 Marchandises.

Si vous n'utilisez pas toutes les livraisons auxquelles vous avez droit (vous avez "surpayé" le Marin), vous gagnez 1 Roupie pour chaque livraison inutilisée.

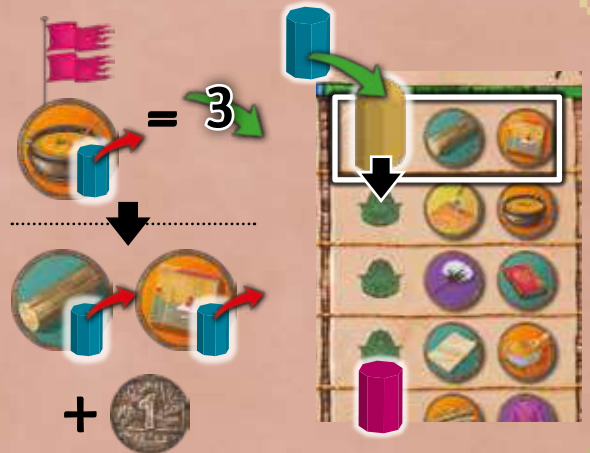
Exemple : le joueur Violet paie 1 Tableau (valeur 3) et peut donc livrer 4 Marchandises (1 gratuitement et 3 grâce au Tableau). Il décide de ne livrer que 2 Marchandises et reçoit 2 Roupies de la banque pour les livraisons inutilisées.



Honorer UNE commande

(Référez-vous à "6.3.2 Honorer une commande" page 18 pour une description plus détaillée de cette action). Choisissez une commande présentant un marqueur Commande et livrez toutes les Marchandises demandées en une seule fois.

Exemple : le joueur Turquoise veut honorer la première commande de la Guilde des Érudits. Il paie 1 Curry au Marin (valeur 2) et retire 1 Bois et 1 Tableau du plateau de jeu. Il reçoit 1 Roupie pour la livraison inutilisée, puis il honore la commande : il reçoit des Roupies, place l'un de ses marqueurs sur cette commande et déplace le marqueur Commande d'une case.



Livrer des Marchandises aux Notables

(Référez-vous à "7.0 Notables" page 19 pour une description plus détaillée de cette action). Déplacez vos Marchandises des Bâtiments à autant de Notables que vous le souhaitez. Chaque Marchandise livrée vous rapporte 1 à 5 Roupies. Vous pouvez monter votre marqueur Influence d'un niveau pour chaque Notable de la Guilde correspondante auquel vous livrez au moins 1 Marchandise. Si la commande du Notable est complétée, il est décompté immédiatement.

Exemple : le joueur Jaune livre 1 Curry et 1 Bois à 2 Notables différents. Il paie 1 Coton (valeur 1, il peut donc effectuer 2 livraisons avec celle gratuite) et déplace un de ses marqueurs de la fabrique à curry et un de la scierie sur les Notables correspondants. Il reçoit 2 Roupies et peut monter 2 de ses marqueurs Influence d'un niveau, sur la Guilde des Érudits et sur celle des Artisans.



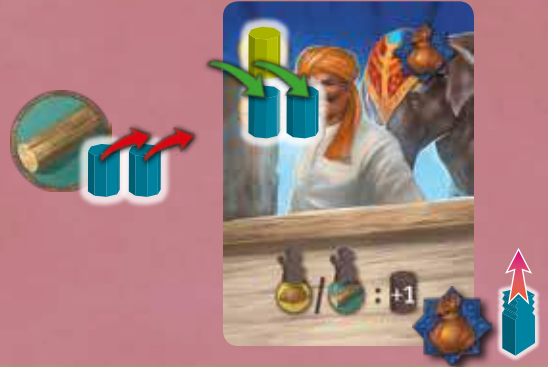
6.0 Déroulement de la partie

Double livraison



UNIQUEMENT en activant le Marin, vous pouvez livrer une des Marchandises demandées 2 fois (JAMAIS avec l'action Méditation "livrer des Marchandises"). Placez votre premier marqueur sur la Marchandise demandée et prenez votre récompense, puis placez un deuxième marqueur juste à côté du premier. Cette deuxième livraison ne vous rapporte dans tous les cas que 1 Roupie, mais elle compte pour le calcul des majorités quand le Notable est décompté. Si vous pouvez livrer 4 marchandises pendant un tour de jeu, vous pouvez exécuter une double livraison deux fois.

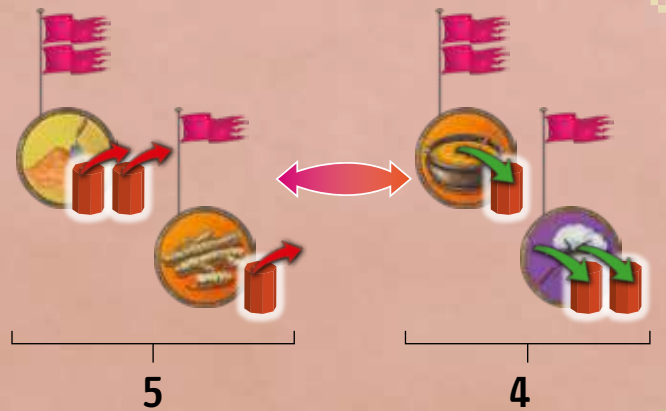
Exemple : le joueur Turquoise veut récupérer le Mahout, auquel un autre joueur a déjà livré une Marchandise. Il utilise donc 2 livraisons pour livrer 2 Bois au Mahout. Toutes les Marchandises demandées ont été livrées, le Mahout est donc décompté et c'est le joueur Turquoise qui récupère le contrat. Il ne monte cependant que d'une case sur la Guilde des marchands.



NÉGOCIANT

Le Négociant vous permet d'échanger jusqu'à 3 Marchandises pour obtenir les Marchandises que vous souhaitez pour une valeur totale équivalente à celle que vous donnez, moins 1.

Exemple : le joueur Orange souhaite échanger 2 Ciment (valeur 2) et 1 Curcuma (valeur 1), soit une valeur totale de 5, contre des Marchandises d'une valeur totale de 4 : il choisit 1 Curry (valeur 2) et 2 Coton (valeur 1).



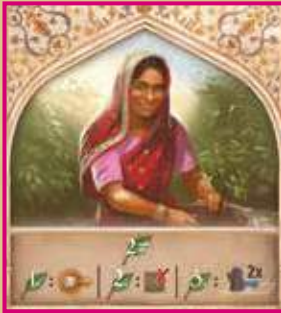
Avant ou après cette action, vous pouvez placer, déplacer et/ou retourner un des jetons Prix. Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'une Marchandise. Vous choisissez la face du jeton que vous souhaitez utiliser, vous ne pouvez toutefois JAMAIS les empiler ou augmenter/diminuer la valeur imprimée d'une Marchandise de plus de 1. Vous pouvez vous en servir à votre avantage pour gagner plus de Marchandises lors d'un échange.

Les jetons Prix ne peuvent être modifiés/déplacés que lorsqu'un joueur choisit d'activer le Négociant, par une action Faveur ou lorsqu'un évènement spécifique est déclenché sur la rivière.

Exemple : le joueur Turquoise veut échanger des Marchandises. Il place le jeton Prix avec 2 drapeaux sur le Bois. Le Bois vaut ainsi 2 au lieu d'1. Il dépense 2 Bois (valeur totale d'échange $4-1=3$) pour placer l'un de ses marqueurs sur n'importe quelle Marchandise de luxe (valeur 3 dans cet exemple).



6.0 Déroulement de la partie



BOTANISTE

La Botaniste vous permet d'effectuer 2 actions différentes parmi les 3 suivantes :



1. Méditer : utilisez vos Marchandises pour avancer votre marqueur Méditation personnel d'une case sur votre plateau individuel. Le coût est représenté entre les 2 cases de la piste Méditation, l'actuelle et la prochaine.

Note : si votre marqueur Méditation personnel se trouve au moins sur la case 4 - de valeur 3 -, vous obtenez 2 Faveurs au lieu d'une lorsque l'un de vos ouvriers debout est éjecté du plateau.

2. Retirer une tuile Cache : retirez une tuile Cache de votre plateau individuel.

3. Déplacer des Fermiers : vous pouvez :

- SOIT déplacer jusqu'à 2 Fermiers de 1 case,
- SOIT déplacer 1 Fermier de 2 cases.

Note : les Fermiers ne doivent JAMAIS traverser ou s'arrêter sur les icônes Marchandises ou les tuiles Cache.

6.2.2.2 Bâtiments de production et leurs actions

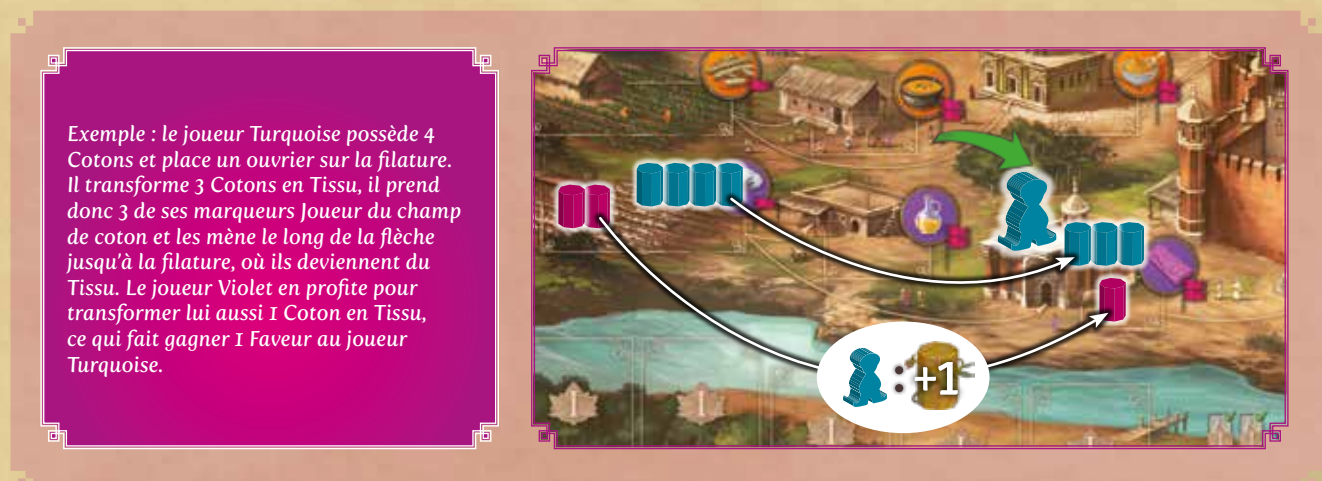
Les 4 Bâtiments de production (carrière, scierie, champ de curcuma et champ de coton) vous permettent de produire les 4 Marchandises de base et de les stocker dans leurs enclos respectifs (voir "5.2.3 Produire les Marchandises de base" page 9).

Note : chaque Bâtiment peut contenir un nombre illimité de marqueurs. Lorsque vous produisez des Marchandises, vous n'êtes pas obligés de produire autant de Marchandises que possible.



6.2.2.3 Bâtiments de transformation et leurs actions

Les Bâtiments de transformation vous permettent de transformer vos Marchandises en biens plus évolués. Déplacez vos Marchandises en suivant une flèche vers le Bâtiment de transformation où vous venez de placer votre ouvrier. Vous pouvez transformer de 1 à 3 Marchandises. Rappelez-vous que les autres joueurs peuvent profiter de votre action pour transformer UNE Marchandise de la même façon que vous. Chaque joueur qui utilise ce pouvoir vous fait gagner 1 Faveur.



6.0 Déroulement de la partie

ACTIONS SECONDAIRES

Lors de votre tour, vous pouvez à tout moment effectuer des actions secondaires de 3 catégories : actions « Huile et Curry », actions « Faveur » et actions « Marchandises de Luxe ». Ces actions ne peuvent pas remplacer l'action principale obligatoire de votre tour.



1. Actions Huile et Curry

UNE fois par tour, vous pouvez dépenser I Huile ou I Curry pour relever I de vos ouvriers, ou dépenser I Huile ET I Curry pour relever 3 ouvriers.



Conseil : le début de la phase de Méditation est le meilleur moment pour utiliser efficacement cette action.



2. Actions Faveur

En haut de votre plateau individuel se trouve la zone Faveur.

À tout moment de votre tour (même au milieu d'une action), vous pouvez effectuer une fois chacune de vos actions Faveur.

Notez bien que certaines actions demandent de dépenser tous les marqueurs Faveur requis alors que d'autres ne demandent de dépenser qu'une partie de ces marqueurs. Quand vous effectuez une action Faveur, placez l'un des marqueurs dépensés sur l'emplacement ou la tuile Action pour indiquer que vous l'avez utilisé ce tour-ci, puis remettez les autres marqueurs dépensés dans votre réserve. A la toute fin de votre tour, remettez dans votre réserve les marqueurs qui se trouvent sur emplacements et tuiles Action Faveur.



Chaque joueur commence la partie avec 3 actions Faveur possibles :



Payez 2 Faveurs pour recevoir I Grès, I Bois, I Coton ou I Curcuma.



Payez 3 Faveurs pour transformer une Marchandise.



Possédez 4 Faveurs et payez-en 3 pour monter de I niveau sur une piste Influence au choix.



Pendant la partie, en montant sur les pistes Guildes, vous pourrez gagner de nouvelles actions Faveur. Lorsque vous atteignez le 3e/6e niveau d'une piste Influence, vous recevez soit I ou 2 Faveurs, soit une des 3 tuiles Action Faveur disponibles. Vous pouvez ajouter jusqu'à 3 tuiles Action Faveur à votre plateau. Si vous en possédez déjà 3 et que vous en obtenez une nouvelle, vous pouvez en défausser une pour garder la nouvelle.

Remettez la tuile défaussée face cachée dans la pioche et mélangez-la.



3. Actions Marchandises de luxe

Chacun des 4 types de Marchandises de luxe vous permet d'effectuer une action spéciale. Vous ne pouvez effectuer chacune de ces actions qu'une seule fois par tour. Pour indiquer que vous avez effectué une action, placez votre Marchandise sur l'emplacement correspondant :



Statue : effectuez une nouvelle action principale dans votre phase Actions, juste après votre action principale.



Tableau : montez 2 de vos marqueurs Influence de I niveau.



Livre : relevez 3 ouvriers couchés et gagnez I Faveur.



Vêtement : recevez autant de Roupiés que la valeur marchande des vêtements.

6.0 Déroulement de la partie

3- 6.3 PHASE COMMANDES (FACULTATIF)

Vous pouvez livrer des Marchandises :

- SOIT à la gloire de l'Empereur Akbar,
- SOIT pour honorer exactement une commande d'une Guilde.

6.3.1 Servir l'empereur Akbar



Livrer une **seule** Marchandise à l'Empereur Akbar. Notez bien que vous ne pouvez livrer qu'une Marchandise qui n'a pas encore été livrée. Retirez un marqueur Joueur de l'enclos correspondant et placez-le sur l'icône correspondante. A la fin de la partie, vous recevrez des Roupies pour les Marchandises livrées (voir 8.0 Décompte final).



6.3.2 Honorer une commande

Les commandes sont réparties dans 3 colonnes, représentant chacune une Guilde. Elles sont reconnaissables à l'emblème de la Guilde correspondante : Artisans, Marchands et Érudits. Chaque commande nécessite 2 Marchandises. Le nombre de commandes disponibles est défini par le marqueur Limite de Commandes : chaque colonne ne peut contenir au maximum qu'autant de marqueurs Joueur (marqueurs neutres compris) que la limite définit.



Limite de Commandes



Commandes de la Guilde des Artisans Commandes de la Guilde des Marchands Commande la Guilde des Érudits



Vous ne pouvez honorer que les commandes indiquées par un marqueur Commande.

De plus, votre marqueur Influence ne doit plus être au premier niveau de la piste Influence correspondante. Il doit être monté d'au moins 1 niveau sur la piste de la Guilde correspondante pour que vous puissiez honorer la commande.

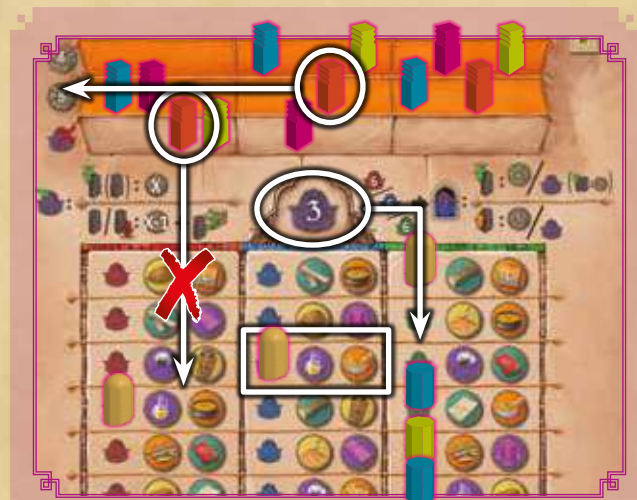


Vous devez posséder les Marchandises requises sur le plateau de jeu et, si vous livrez grâce au Marin, vous devez pouvoir les livrer en une seule fois. Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez honorer la commande.

Retirez du plateau vos marqueurs Joueur correspondant aux Marchandises livrées (remettez-les dans votre réserve) puis placez l'un de vos marqueurs Joueur sur la commande que vous venez d'honorer et descendez le marqueur Commande d'une case. Si le marqueur est déjà tout en bas de la colonne, remplacez-le tout en haut. Enfin, en fonction de la position de votre marqueur sur la piste Influence de la Guilde correspondante :

- Si votre marqueur est le plus haut sur la piste (seul ou non), vous recevez le montant en Roupies indiqué à gauche de la piste Influence.
- Dans tous les autres cas, vous recevez le montant indiqué -1 Roupies puis vous montez votre marqueur Influence d'un niveau sur la piste Influence de la Guilde.

Si toutes les commandes d'une Guilde sont honorées, le marqueur Commande de la Guilde en question est placé en-dessous de la colonne et la fin de partie est déclenchée.



Exemple : le joueur Orange veut honorer la commande actuelle de la Guilde des marchands. Il ne peut pas honorer la commande de la Guilde des artisans car il n'a pas encore progressé sur la piste Influence de cette Guilde, ni celle de la Guilde des Érudits car la limite de commande est de 3 et 3 commandes ont déjà été honorées dans cette colonne. Il retire du plateau 2 de ses marqueurs des enclos correspondants (une Huile et une Teinture) et remplace le marqueur Commande de Guilde par un des siens. Il descend le marqueur de commande de 1 case. La nouvelle commande de la Guilde des marchands est donc de 1 Bois et 1 Statue. Le joueur reçoit 2 Roupies (3-1 puisque Orange n'est pas en tête) puis avance son marqueur Influence de 1 case.

7.0 Notables

Lors de la mise en place, les Notables sont installés le long de la rivière. Ils demandent des Marchandises en échange de contrats qui offrent de gros avantages. De plus, ils vous rapportent des Roupies chaque fois que vous leur livrez des Marchandises et vous permettent d'améliorer votre influence auprès des différentes Guildes. Pour livrer des Marchandises aux Notables, vous pouvez utiliser l'action « Marin » (voir page 14) ou l'action Méditation « Livrer des Marchandises ».

Vous ne pouvez livrer des Marchandises qu'aux Notables installés avant le ponton auquel est amarré le bateau. Ainsi, en début de partie vous ne pouvez livrer que les Notables installés avant le premier ponton. Dès lors que les commandes de 2 Notables de niveau I sont honorées, le bateau avance jusqu'au ponton suivant et les Notables de niveau II peuvent désormais également être livrés. Procédez ainsi jusqu'à ce que le bateau atteigne le dernier ponton, ce qui déclenche la fin de partie (voir page 21).



7.1 LA RIVIÈRE

Le bateau descend la rivière de ponton en ponton au fur et à mesure que les commandes des Notables sont honorées. Le nombre de Notables qui doivent être complètement livrés pour que le bateau avance d'un ponton au suivant est indiqué entre les 2 pontons. Chaque déplacement du bateau déclenche un événement et peut également mettre de nouveaux marqueurs Limite de Commandes en jeu.



1er ponton : point de départ du bateau. 2 Notables de niveau I doivent être complètement livrés pour que le bateau avance.



2e ponton : le Bâtiment où se trouve le Bâtitteur est immédiatement construit (lancez le dé pour déplacer le Bâtitteur). 1 Notable de niveau II doit être complètement livré pour que le bateau avance.



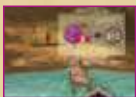
3e ponton : le Marchand se déplace (lancez le dé). Chaque joueur reçoit 1 Faveur par Coton qu'il possède (au maximum 3). Le marqueur Limite de Commandes « 4 » est placé sur le plateau Empire. 2 Notables de niveau II doivent être complètement livrés pour que le bateau avance.



4e ponton : tous les jetons Prix sont retirés du plateau et remis sur le Négociant. Tous les joueurs gagnent 1 Faveur. Le marqueur Limite de Commandes « 5 » est placé sur le plateau Empire. 1 Notable de niveau III doit être complètement livré pour que le bateau avance.



5e ponton : chaque joueur reçoit une Marchandise de valeur 1/2/3 en fonction du nombre de Coton qu'il possède (0/1/2 ou plus). Le marqueur Limite de Commandes « 6 » est placé sur le plateau Empire. 1 Notable de niveau IV doit être complètement livré pour que le bateau avance.



6e ponton : vendre des vêtements par l'action Marchandises de Luxe rapporte 1 Roupie supplémentaire. La fin de partie est déclenchée.

Note : le déplacement du bateau a lieu dès que la condition est remplie. Ainsi, tous les effets déclenchés par un déplacement sont résolus AVANT que le joueur ne continue son tour (le jeu est momentanément en pause).

7.2 LIVRAISONS ET RECOMPENSES

Lorsque vous livrez une Marchandise à un Notable, prenez un de vos marqueurs Joueur de l'enclos correspondant et place-le sur la Marchandise livrée sur la tuile Notable. Vous gagnez ensuite autant de Roupies que le nombre de marqueurs Joueur présents sur le Notable (comptez tous les marqueurs, celui que vous venez d'ajouter comme ceux des autres joueurs).

Continuez à livrer des Marchandises et prenez vos récompenses (les revenus sont décomptés pour chaque Marchandise séparément, après chaque livraison - exception : double livraison). Autrement dit, si vous livrez complètement un Notable avec 2 Marchandises vous gagnez 3 Roupies, si vous livrez complètement un Notable avec 3 Marchandises vous gagnez 6 Roupies!



Exemple : le joueur Jaune livre 1 Huile au cuisinier. Il reçoit 1 Roupie. Plus tard, le joueur Turquoise livre 1 Bois et gagne 2 Roupies. S'il avait livré les 2 Marchandises, il aurait gagné 3 Roupies (1+2).

7.0 Notables

7.3 REGLE SPECIALE : DOUBLE LIVRAISON

Lorsque vous utilisez l'action "Marin", vous pouvez livrer une des Marchandises 2 fois (ce qui n'est PAS possible avec l'action Méditation "Livrer des Marchandises"). Placez votre premier marqueur Joueur sur la Marchandise demandée et prenez votre récompense comme d'habitude. Vous pouvez ensuite placer un second marqueur sur le Notable, juste à côté du précédent. Vous ne gagnez qu'une Roupie pour ce marqueur, mais il compte pour l'attribution de la tuile Notable.

7.4 EVALUATION ET ATTRIBUTION

Si toutes les Marchandises demandées par un Notable lui ont été livrées (2 ou 3 sortes différentes, selon le niveau du Notable), le contrat de ce Notable est rempli, il est décompté immédiatement. Le jeu est momentanément en pause. Le joueur qui a livré le plus de Marchandises à ce Notable récupère la carte, la retourne côté Contrat et la place à côté de son plateau individuel. Il peut désormais utiliser son pouvoir spécial. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo qui a livré la Marchandise la plus haut placée remporte le contrat.

Dans tous les cas, le joueur qui remporte la tuile remet ses marqueurs Joueur de la tuile dans sa réserve alors que les autres joueurs éventuellement présents mettent leurs marqueurs de la tuile dans leur zone Faveur. Ils n'ont pas le contrat, mais ils obtiennent une compensation bien agréable.

7.5 GAIN D'INFLUENCE

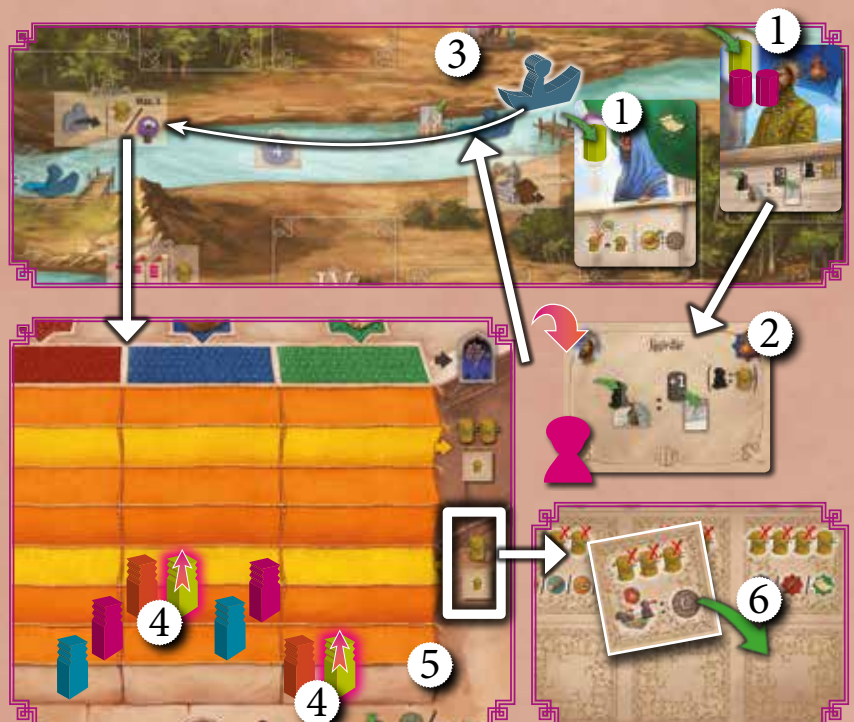
Lorsque vous avez fini vos livraisons, vous gagnez de l'influence sur le plateau Empire : chaque Notable à qui vous avez livré au moins une ressource pendant cette action vous permet de monter votre marqueur Influence de 1 niveau sur la piste Influence de la Guilde correspondante.

Important : dès qu'un de vos marqueurs Influence atteint une case indiquant un bonus Faveur, vous gagnez immédiatement SOIT 1 des 3 tuiles Faveur disponibles, SOIT le nombre de Faveurs indiqué.



Exemple : le joueur Turquoise veut le fabricant de mosaïques mais le joueur Violet a déjà livré la Marchandise du haut de ce Notable. Turquoise effectue donc une double livraison avec le Marin pour lui livrer 2 Ciments : il reçoit 2 Roupies pour le 1er Ciment, mais seulement 1 Roupie pour le 2e (voir « Double livraison »). Le contrat du fabricant de mosaïques est complété, Turquoise récupère la carte Notable et la retourne côté contrat. Turquoise peut également prendre une des tuiles Action Faveur disponibles ou en choisir une dans la pioche avant de la remélanger. Il peut désormais utiliser la capacité du fabricant de mosaïques qui lui permet de gagner 1/2 Faveurs par tour pour 1/3 PM.




Exemple : le joueur Jaune effectue l'action Marin et livre 1 Brique au Mollah (il reçoit 1 Roupie) et 1 Planche au Jagirdar (il reçoit 3 Roupies car le joueur Violet avait effectué une double livraison auparavant). La commande du Jagirdar est honorée, il est décompté. Le joueur Violet a placé le plus de marqueurs sur cette carte, il remporte donc le contrat (2). Il s'agit du premier Notable de niveau II complètement livré et le bateau avance de 2e au 3e ponton (3), ce qui déclenche immédiatement un événement : le Marchand se déplace (lancer de dé). Chaque joueur reçoit 1 Faveur par Coton qu'il possède (plafonné à 3). Le joueur Jaune ayant livré au même tour le Mollah (Guilde de Érudits) et le Jagirdar (Guilde des Marchands), il monte ses marqueurs Influence d'un niveau sur ces 2 Guildes (4). Il atteint ainsi la 3e case de la piste Influence de la Guilde des Marchands, il peut donc choisir sa récompense : il peut, au choix, prendre 1 Faveur ou une nouvelle tuile Faveur (5). Il choisit la tuile, qu'il ajoute à son plateau individuel (6).



7.0 Notables

7.6 CAPACITES DES NOTABLES

Lorsque vous recevez un Notable, vous pouvez utiliser sa capacité spéciale. Il existe des pouvoirs permanents, d'autres sont immédiats. Les effets les plus courants sont:

-  **Roupiés** : gagnez des Roupiés selon certaines conditions, ou en fin de partie.
-  **Bonus de livraison** : chaque Marchandise livrée (à un Notable ou sur le plateau Empire) vous rapporte I ou 2 Roupiés supplémentaires.
-  **1x/tour** : vous pouvez utiliser ce pouvoir une seule fois à chacun de vos tours. Conseil: pivotez la carte Notable de 90° pour montrer que vous avez utilisé son pouvoir ce tour-ci.
- 1x** **1x** : ce pouvoir ne s'applique qu'une seule fois, immédiatement après avoir reçu le Notable.

Pour des explications plus détaillées, voir "Annexe I : les Notables et leurs contrats" page suivante.

8.0 Décompte final (fin de partie)



La fin de partie est déclenchée dès que :

- ✿ un Notable de niveau IV est complètement livré OU
- ✿ un marqueur Influence d'un joueur atteint le sommet d'une piste Influence OU
- ✿ une colonne de commandes de Guilde est remplie avec 6 marqueurs Joueur.

Lorsque l'une de ces conditions est remplie, finissez la manche en cours jusqu'à ce que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Puis chaque joueur joue un dernier tour. Les joueurs comptent ensuite les Roupiés qu'ils ont gagnés en cours de parties, auxquelles ils ajoutent :

- ✿ les Roupiés de chaque Notable présentant une icône "Fin de partie", en fonction du contrat (voir "Annexe I : les Notables et leurs contrats" page suivante).
- ✿ pour chaque piste Influence, le joueur le plus haut placé reçoit 2 Roupiés par marqueur Joueur à lui présent dans la colonne Commandes de la Guilde correspondante. Le joueur en 2e place sur la piste Influence reçoit 1 Roupie par marqueur. Si plusieurs joueurs sont ex-aequo à la 1e place, ils reçoivent 1 Roupie par marqueur, ex-aequo à la 2e place, ils ne reçoivent rien.
- ✿ 5 Roupiés pour chaque joueur dont le marqueur Méditation personnel a atteint la dernière case de sa piste Méditation.
- ✿ chaque joueur reçoit 1 Roupie pour chaque tuile Cache qu'il a retirée de son plateau individuel.
- ✿ chaque joueur reçoit $I/3/5/+3$ Roupiés pour $I/2/3/+I$ Marchandises livrées à L'Empereur Akbar.

Les joueurs calculent leur score total. Celui qui finit avec le plus de Roupiés remporte la partie !

En cas d'égalité : Les ex-aequo comptent la valeur totale de leurs Marchandises et Faveurs restantes (les Faveurs comptent comme des Marchandises de valeur I). Le joueur qui obtient la plus grande valeur est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Exemple de décompte final :

1. le joueur Orange possède 36 Roupiés.
 2. il reçoit des Roupiés pour ses 2 Notables avec bonus de fin de partie :
 - ▷ 4 Roupiés pour le Subadar : il a honoré 4 commandes,
 - ▷ 4 Roupiés pour le Grand Imam : il possède 2 contrats d'érudits (dont le Grand Imam) et a honoré 2 commandes de la Guilde des Érudits.
 3. il reçoit pour les pistes Influence :
 - ▷ 4 Roupiés pour la Guilde des Marchands : il est 1er sur la piste et a honoré 2 commandes,
 - ▷ 2 Roupiés pour la Guilde des Érudits : il est 2e sur la piste et a honoré 2 commandes.
 4. il reçoit 5 Roupiés pour les 5 tuiles Cache qu'il a enlevées de son plateau individuel.
 5. 4. Il a livré 5 Marchandises à l'Empereur Akbar et reçoit II Roupiés ($5+3+3$).
- Son score final est donc de : $36 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 + II = 66$ Roupiés.



I. LES NOTABLES ET LEURS CONTRATS

Note : à chaque fois qu'il est mentionné que vous recevez un bonus lorsque vous "livrez" une Marchandise, ceci fait référence au fait de livrer une Marchandise à un Notable, à Akbar, au négociant français ou à une Guilde.

Niveau I



1. Négociant portugais

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17^{ème} siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Lors de l'action du "Marin", vous pouvez dépenser plus d'une Marchandise pour augmenter le nombre de Marchandises que vous pouvez livrer, mais pour une valeur de Marchandise totale de 4 maximum (par exemple : vous pouvez dépenser 2 bois et 2 curcumas pour livrer 5 Marchandises : 1 Marchandise gratuite + 4 "payées").

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Tissu.



2. Soufi

Figure mystique de l'islam qui pratique le soufisme.

Déplacez gratuitement votre marqueur Méditation personnel d'une case sur la piste Méditation.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Curry.



3. Takshaka

Tailleur de pierres traditionnel.

A chaque fois que vous construisez un Bâtiment, vous avez +1 en valeur de construction et gagnez 1 Roupie.



4. Mahout

Les éléphants font pleinement partie de la culture indienne. Ils sont utilisés pour le commerce, le transport et même pour des besoins militaires. Un mahout, mène, entraîne et s'occupe des éléphants.

A chaque fois que vous produisez du Grès ou du Bois, produisez une Marchandise supplémentaire du même type.



5. Khatib

Dans l'islam, le khatib est la personne qui délivre le sermon (littéralement "narration"), lors des prières du vendredi et de l'aïd.

A chaque fois que vous produisez du Coton ou du Curcuma, produisez une Marchandise supplémentaire du même type.



6. Négociant français

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17^{ème} siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Une seule fois lors de votre tour, vous pouvez placer (attention: un seul peut placer, non livrer) une Marchandise de valeur 1, 2 ou 3 sur cette carte. Lorsque le négociant français contient trois marqueurs Joueur, vous recevez immédiatement 5 Roupies et remettez les marqueurs dans votre réserve. N'oubliez pas que vous pouvez recevoir une ou plusieurs Roupies supplémentaires grâce à d'autres Notables si vous livrez des Marchandises au négociant français (par exemple, recevez +1 Roupie par Tissu grâce au négociant portugais).



7. Teinturier

Les textiles indiens sont réputés pour leurs motifs colorés et font un grand usage de garance qui donne une teinte rouge profonde.

A chaque fois que vous produisez des Marchandises, vous pouvez échanger 2 d'entre elles contre 1 Marchandise de la même couleur d'une valeur (maximum) de 2.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Teinture.



8. Cuisinier

La cuisine moghole trouve ses origines dans le centre de l'empire et est fortement influencée par celle d'Asie centrale. Elle a à son tour fortement influencé les cuisines régionales de l'Inde moderne, du Pakistan et du Bangladesh.

Vous pouvez stocker sur cette carte jusqu'à 2 de vos ouvriers éjectés debout (pas d'ouvrier éjecté couché). Lors de la phase Méditation, vous pouvez remettre un ou deux de ses ouvriers dans votre réserve pour générer des PM (comme si vous les couchiez).

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison d'Huile.

Niveau II



9. Muezzin

Le muezzin est la personne qui lance l'appel (adhan) pour l'office du vendredi et les cinq prières quotidiennes.

A chaque fois que vous générez au moins 1 PM lors de la phase de méditation, recevez 1 PM supplémentaire.



10. Jagirdar

Un jagir était une sorte de chef féodal. En échange de la jouissance des terres, le vassal (jagirdar) devait payer des taxes et servir militairement.

- Lorsqu'un autre joueur effectue l'action "Marin", vous pouvez également livrer 1 Marchandise à un Notable. Vous recevez des Roupies et monter votre marqueur Influence de 1 niveau comme d'habitude. Dans ce cas, le joueur actif reçoit 1 Faveur. Vous livrez votre Marchandise une fois que le joueur actif a terminé sa livraison. **OU** ...
- Si **vous** effectuez l'action "Marin" lors de votre propre tour, vous pouvez livrer une Marchandise supplémentaire gratuitement.



11. Calife

Une personne considérée comme un successeur religieux du prophète de l'islam, Mahomet, et un leader de la communauté musulmane.

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 Coton pour relever un ouvrier couché.



12. Calligraphe

La calligraphie islamique est un art manuel basé sur les alphabets des différentes régions partageant la culture islamique. Elle inclut la calligraphie arabe, ottomane et persane. Elle est connue dans le monde arabe sous le nom de khatt Islami, ce qui veut dire la ligne, le dessin ou la construction islamique.

Pour utiliser le péonage, vous ne payez que 1 Roupie (au lieu de 2).

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Papier.



13. Mollah

Le titre s'applique à un musulman (homme ou femme) qui a suivi une instruction en théologie islamique et connaît la loi sacrée.

Une fois par tour, lorsque vous effectuez une action Faveur, vous pouvez dépenser 1 Faveur de moins que nécessaire. Vous devez quand même posséder le nombre de Faveurs requis. Vous ne pouvez pas réduire le nombre de Faveurs dépensées à 0 avec ce pouvoir.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Brique.



14. Négociant anglais

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17ème siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Une fois par tour, vous pouvez échanger une Marchandise contre une autre de même valeur.



15. Fabricant de mosaïque

Les mosaïques et les incrustations étaient largement répandues dans la décoration des édifices Moghol. Du temps d'Akbar, les mosaïques étaient composées de petites tesselles combinées pour former des motifs géométriques d'inspiration persane.

Prenez immédiatement une tuile Faveur de votre choix parmi la pioche ou les 3 tuiles face visible. Mélangez la pioche après ceci pour en former une nouvelle.

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1/3 PM pour recevoir 1/2 Faveurs.

Niveau III



16. Mujtahida

Un Mujtahid est une personne qualifiée à l'exercice de l'ijtihad (raisonnement juridique) dans l'évaluation de Loi islamique. L'équivalent féminin est une Mujtahida. En général, les Mujtahids ont une connaissance approfondie de l'Arabe, du Coran, de la Sunnah et de la théorie juridique (Usul al-fiqh).

Construisez immédiatement le Bâtiment le plus proche du coin supérieur gauche en respectant les règles normales de construction (voir Architecte) mais sans en payer le coût.

Vous recevez 1 Roupie pour chaque livraison de Statue.

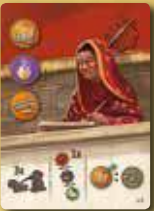


17. Négociant hollandais

Les premiers échanges entre l'Europe de l'ouest et l'empire moghol datent du tout début du 17ème siècle. Les Portugais, les Anglais, les Français et enfin les Hollandais ont commercé avec l'empire Moghol.

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie si vous avez honoré au moins une commande d'une Guilde, ou 3 Roupies si vous avez honoré au moins une commande de 2 Guildes différentes, ou 6 Roupies si vous avez honoré au moins une commande de chacune des 3 Guildes.

Vous recevez 2 Roupies pour chaque livraison de Vêtements.



18. Peintre

Les Moghols ont développé un style de peinture très particulier, se concentrant que les miniatures, soit pour illustrer les livres, soit comme oeuvres à collectionner en albums. Ce style découle de l'art persan de la miniature, avec des influences hindoues et bouddhistes.

Relevez immédiatement 3 de vos ouvriers couchés et avancez d'une case sur la piste Influence de la Guilde de votre choix.

Vous recevez 2 Roupies pour chaque livraison de Tableau.



19. Subadar

"Subadar" était le titre désignant le gouverneur d'une Subah (province) lors de l'ère Moghol. Ils étaient aussi appelés "Sahib i Subah" ou "Nazim". Le mot "Subadar" est d'origine perse.

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie pour chaque commande de Guilde que vous avez honorée.

Vous recevez 2 Roupies pour chaque livraison de Livre.



20. Sadr us-Sudur

Le Sadr us-Sudur était le conseiller religieux en chef de l'empereur et était chargé de distribuer les subsides pour la charité et les œuvres religieuses et éducatives. Il était second représentant de l'autorité juridique, juste après l'empereur.

Livrez immédiatement une Marchandise à Akbar sur un emplacement libre de même valeur que la Marchandise livrée (exemple : vous pouvez livrer un Papier sur une case Curry).

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie pour chaque Marchandise que vous avez livrée à Akbar.

Niveau IV



21. Grand Mufti

Le grand mufti est la plus haute autorité de la loi religieuse dans les pays musulmans sunnites ou ibadites.

Vous recevez immédiatement 3 Faveurs.

Lors du décompte final, vous recevez 3 Roupies pour chaque jeu complet des 3 icônes Guilde différentes que vous possédez/occupez (sur les commandes et/ou les Notables).



22. / 23. / 24. Grand Imam/Artiste de la Cour/Dewan

Le grand imam est l'un des titres religieux sunnites les plus prestigieux. L'artiste de la cour fait référence aux nombreux artistes de Perse et d'Asie centrale qu'Akbar avait intégrés à sa cour, comme le faisait son père, Humayun, qui disait que les artistes étaient "le plus grand ravissement du monde". Le dewan était l'officier chargé de collecter les taxes d'une province.

Vous recevez immédiatement 3 Faveurs.

Lors du décompte final, vous recevez 1 Roupie pour chaque Notable et commande présentant l'icône Guilde correspondante que vous possédez/occupez (grand imam, artiste de la cour ou dewan inclus).

Annexes

II. TUILES BONUS CONSTRUCTION

Niveau 2



Montez d'un niveau sur la piste
Influence de la Guilde des Artisans.
Recevez 3 Roupies.



Retirez une tuile Cache.
Recevez 2 Roupies.



Montez d'un niveau sur la piste
Influence de la Guilde des Marchands.
Recevez 3 Roupies.



Recevez 1 Faveur
Recevez 3 Roupies.

Niveau 3



Montez d'un niveau sur la piste
Influence de la Guilde des Artisans.
Recevez 4 Roupies.



Recevez 1 Faveur.
Recevez 4 Roupies.



Montez d'un niveau sur la piste
Influence de la Guilde des Érudits.
Recevez 4 Roupies.



Recevez 5 Roupies.

Niveau 4



Montez d'un niveau sur la piste
Influence de la Guilde des Érudits.
Recevez 5 Roupies.



Recevez 1 Faveur.
Recevez 5 Roupies.



Montez d'un niveau sur la piste
Influence de la Guilde des Marchands.
Recevez 5 Roupies.



Recevez 6 Roupies.

Annexes

iii. TUILES FAVEUR



Dépensez 2 Faveurs et relevez un de vos ouvriers couchés sur le plateau.



Dépensez 2 Faveurs pour transformer 1 Marchandise supplémentaire. L'action Faveur doit être combinée avec une autre action Transformation (action Méditation, action Faveur, Bâtiments de transformation, et également lorsque vous transformez en suivant un autre joueur).



Si vous possédez 2 Faveurs, dépensez-en 1 pour recevoir +1 PM (uniquement pendant la phase Méditation).



Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 2 pour vendre 1 Marchandise pour autant de Roupies que sa valeur.



Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 2 pour retirer 1 tuile Cache.



Si vous possédez 4 Faveurs, dépensez-en 2 pour livrer 1 Marchandise à un Notable. Vous recevez des Roupies et monter votre marqueur Influence de 1 niveau comme d'habitude.



Si vous possédez 4 Faveurs, dépensez-en 2 pour livrer une Marchandise à l'empereur Akbar ou honorer une commande de n'importe quelle Guilde.



Si vous possédez 2 Faveurs, dépensez-en 1 pour déplacer vos Fermiers 2 fois (1 Fermier 2 fois ou 2 Fermiers 1 fois).



Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 2 pour déplacer n'importe quel jeton Prix (comme si vous jouiez l'action Négociant).



Dépensez 2 Faveurs pour échanger 1 Marchandise contre une autre de même valeur.



Si vous possédez 4 Faveurs, dépensez-en 3 pour recevoir 1 Marchandise de valeur 2.



Dépensez 4 Faveurs pour avancer d'une case sur votre piste Méditation sans dépenser de ressource.



Si vous possédez 3 Faveurs, dépensez-en 1 pour transformer 1 Marchandise de valeur 1 en une Marchandise de valeur 2.



Dépensez 3 Faveurs pour utiliser le pionnage gratuitement (uniquement lors de la phase Action).

Annexes

IV. AJUSTEMENTS POUR 2 ET 3 JOUEURS

1. Placez un Notable de moins par rangée (niveau) dans chaque section de la rivière (soit 10 Notables au total avec une représentation des Guildes de 4/3/3).
2. Placez 4 (à 2 joueurs) ou 2 (à 3 joueurs) marqueurs neutres (d'une couleur non jouée) sur la section Empereur Akbar du plateau Empire :
 - à 2 joueurs, lancez le dé 2 fois pour chaque côté (gauche/droite) et recouvrez les Marchandises indiquées par le dé. Si vous obtenez 2 fois le même résultat, ne relancez pas le dé, vous commencez la partie avec moins de 4 Marchandises recouvertes.
 - à 3 joueurs, lancez le dé 1 fois pour chaque côté (gauche/droite) et recouvrez la Marchandise indiquée par le dé.
3. Placez 6 (à 2 joueurs) ou 3 (à 3 joueurs) marqueurs neutres sur les colonnes Commandes de Guilde du plateau Empire :
 - à 2 joueurs, lancez le dé 2 fois pour chaque colonne Commandes des Guildes et couvrez les commandes indiquées. Si vous obtenez 2 fois le même résultat, relancez le dé jusqu'à recouvrir 2 commandes différentes.
 - à 3 joueurs, lancez le dé 1 fois pour chaque colonne Commandes des Guildes. Après le premier lancer, couvrez la commande indiquée par le dé dans la première colonne puis recommencez pour les 2 autres colonnes.



Crédits

Auteur : Michael Keller

Illustrations : Michael Menzel

Directeur artistique : Rafaël Theunis

Chef de projet : Arno Quispel

Concepteur graphique et livret de règles : Rafaël Theunis

Conseils : Paul Mulders

Éditeurs : Michael Schemaille, Benjamin Scheible

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

Merci à tous nos testeurs pour leur aide dans le développement du jeu : Andreas "ode." Odendahl, Markus „Kusi“ Haldemann, Michael Keller, Simon Junker, Peter Gardo, André Ruch, Stefan Günter, Serdar Gönül, Manta, Michael Meyer, Karl Ressimann, 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.

Nous apportons le plus grand soin à l'élaboration de nos produits, mais si vous rencontrez le moindre souci avec ce jeu n'hésitez pas à prendre contact avec notre service client : info@quined.nl.



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



"Agra" est sélectionné parmi les recommandations du Hippodice Designers' Competition 2016.

Rèsumé

TOUR DE JEU:

1. Phase Méditation (facultative)

- I. Générez des points de Méditation (PM): le 1er ouvrier couché génère autant de PM qu'indiqué sur la piste Méditation. Le suivant génère les PM indiqués par la case précédente et ainsi de suite. Chaque ouvrier génère toujours au moins 1 PM.
2. Actions Méditation: utilisez tous les PM générés pour effectuer des actions Méditation disponibles.
3. Déplacez le marqueur Méditation sur la dernière action effectuée (« Déplacer un Fermier » n'est jamais bloquée).

2. Phase Actions (obligatoire)

Placez l'un des ouvriers de votre réserve sur un emplacement Action : Personnages Principaux, Bâtiments de production ou Bâtiments de transformation.

- I. Si l'emplacement est déjà occupé par un ouvrier :
 - I. couché d'un autre joueur, éjectez-le. Rendez-le à son propriétaire et effectuez votre action.
 - II. debout d'un autre joueur, éjectez-le. Rendez-le à son propriétaire qui gagne 1 ou 2 Faveurs puis effectuez votre action.
 - III. un de vos ouvriers, vous DEVEZ payer 2 Roupies pour effectuer l'action. Relevez éventuellement l'ouvrier déjà présent puis effectuez votre action.
2. Si l'emplacement est déjà occupé par le Marchand : effectuez votre action PUIS recevez 2 Faveurs. Ensuite, lancez le dé pour déplacer le Marchand et placez 1 Roupie sur chaque Bâtiment qu'il parcourt.
3. Si l'emplacement est déjà occupé par le Bâtitseur : construisez le Bâtiment sans payer les matériaux (pas de tuile Bonus Construction). Transformez des Marchandises puis lancez le dé pour déplacer le Bâtitseur.

3. Phase Commandes (facultative)

- I. Servir l'empereur Akbar : livrez 1 Marchandise à Akbar OU
2. Honorer une commande : livrez 2 Marchandises pour honorer une commande marquée d'une des 3 Guildes. En fonction de votre position sur la piste Influence de la Guilde:
 - A. 1e position: recevez des Roupies.
 - B. Autre : recevez des Roupies ET montez d'un niveau.

A votre tour vous pouvez également effectuer 3 types d'actions secondaires:

- I. Actions Huile et Curry : payez Huile et/ou Curry pour relever des ouvriers.
2. Actions Faveur : dépensez vos Faveurs pour obtenir certains avantages.
3. Actions Marchandises de luxe : dépensez des Marchandises de luxe pour effectuer des actions spéciales.

COMMENT GAGNER DES ROUPIES:

- Livrez les Notables : recevez 1 Roupie par marqueur présent sur le Notable à chaque livraison (double livraison – toujours 1 Roupie pour la 2e Marchandise).
- Honorer des commandes: grâce au Marin ou lors de la Phase Commandes.
- Construire un Bâtiment: recevez 2 à 6 Roupies des tuiles Bonus Construction.
- Action Marin: pour chaque livraison inutilisée, recevez 1 Roupie.
- Placez un ouvrier sur un Bâtiment avec 1 ou des Roupies: prenez toutes les Roupies présentes.
- Effectuez l'action Marchandises de luxe « Vêtements »: recevez autant de Roupies que la valeur marchande du Vêtement.
- Utilisez les capacités spéciales de certains Notables.
- Lors du décompte final, vous recevez des Roupies supplémentaires pour vos livraisons à Akbar, vos positions sur les pistes Influence, certains Notables, les tuiles Cache retirées, et si vous avez atteint la dernière case de la piste Méditation.

COMMENT GAGNER DES FAVEURS:

- Si l'un de vos ouvriers debout est éjecté du plateau, recevez 1 Faveur (2 si vous avez atteint la 4e case de la piste Méditation).
- En rendant visite au marchand.
- En atteignant certains seuils sur les pistes Influence (1 ou 2 Faveurs).
- Grâce à certaines tuiles Bonus Construction.
- Grâce aux capacités spéciales de certains Notables ou en complétant des commandes de Notables que vous ne remportez pas.
- Quand les autres joueurs suivent vos actions de transformation (1 Faveur par joueur).
- Grâce à l'action Marchandises de luxe « Livre ».
- Grâce à certains événements de la rivière.

REGLES FACILEMENT OUBLIÉES:

- Déplacez le marqueur Méditation après avoir effectué au moins une des actions externes de la roue Méditation.
- Vous recevez des Roupies après CHAQUE livraison à un Notable.
- L'Architecte permet de construire un Bâtiment OU monter d'un niveau sur la piste Influence de n'importe quelle Guilde.
- Pour relever les ouvriers couchés : utilisez l'action « Huile et Curry » ou l'action Marchandises de luxe « Livre ».
- Vous pouvez utiliser vos Notables et/ou vos Faveurs à n'importe quel moment de votre tour (même au milieu d'une action). La seule contrainte est que vous récupérez les marqueurs de vos actions Faveur à la toute fin de votre tour.
- Placez 1 Roupie sur chaque Bâtiment après le passage du marchand.
- Déplacez un ouvrier sur l'emplacement contenant le Bâtitseur permet de construire le Bâtiment et de l'utiliser immédiatement.
- Déplacez le bateau et déclenchez immédiatement les événements dès qu'un seuil de Notables complétés est atteint.
- A la fin de votre tour, remettez les marqueurs de vos actions Faveur et Marchandises de luxe dans votre réserve et redressez les Notables utilisés.