

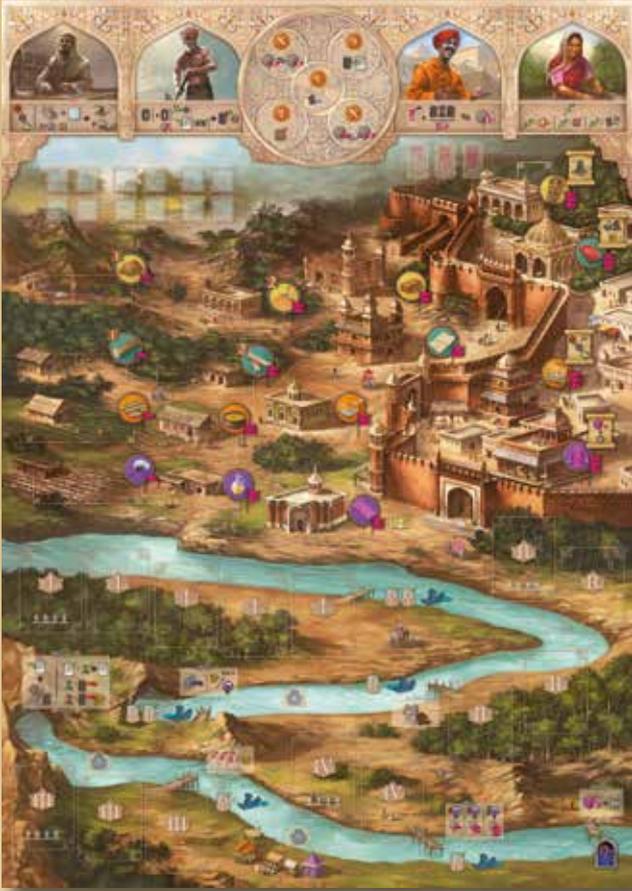
āgrā

S P I E L R E G E L

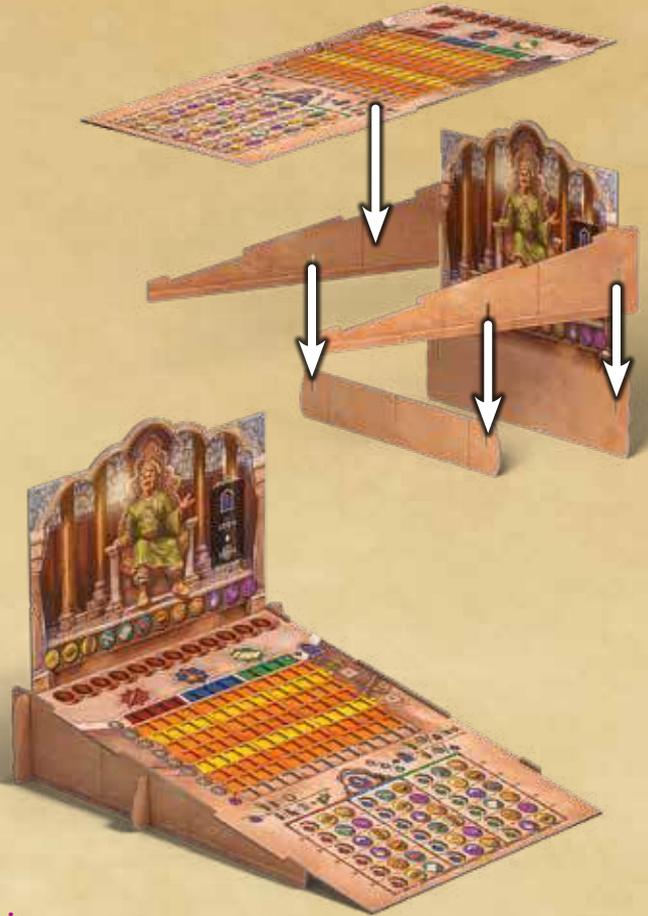
I.0 Spielmaterial	2		
2.0 Spielaufbau	4		
2.1 Spielplan	4		
2.2 Hofplan	5		
2.3 Kaiserlicher Spielplan	5		
3.0 Einleitung	6		
4.0 Spielübersicht	6		
4.1 Spielzug	6		
4.1.1 Meditationsphase	6		
4.1.2 Aktionsphase	6		
4.1.3 Auftragsphase	6		
4.2 Sekundäre Aktionen	6		
4.3 Spielende	6		
5.0 Erläuterung wichtiger Elemente	7		
5.1 Aktionsfelder (Hauptcharaktere und Gebäude)	7		
5.2 Waren	8		
5.2.1 Warenwert und Preisplättchen	8		
5.2.2 Grundwaren	8		
5.2.3 Grundwaren produzieren	9		
5.2.4 Waren verarbeiten	9		
5.3 Gebäude bauen	9		
5.3.1 Baumaterialien	9		
5.3.2 Baukosten	9		
5.4 Einen Vertrag mit einer Persönlichkeit abschließen	10		
5.5 Gunst	10		
5.6 Gilden und Kaiserlicher Spielplan	10		
6.0 Spielablauf	11		
6.1 Meditationsphase (freiwillig)	11		
6.1.1 Meditationspunkte generieren	11		
6.1.2 Meditationsaktionen	11		
6.1.3 Meditationsmarker bewegen	11		
6.2 Aktionsphase (Pflicht)	12		
6.2.1 Setze deinen Arbeiter auf ein Aktionsfeld	12		
6.2.1.1 Das Aktionsfeld ist unbesetzt	12		
6.2.1.2 Auf dem Aktionsfeld befindet sich ein Arbeiter	12		
6.2.1.3 Auf dem Aktionsfeld steht der Kaufmann	12		
6.2.1.4 Auf dem Aktionsfeld steht der Baumeister	12		
6.2.2 Führe deine Aktion aus	13		
6.2.2.1 Die Aktionen der Hauptcharaktere	13		
Architekt	13		
Schiffer	14		
Händler	15		
Botanikerin	16		
6.2.2.2 Die Produktionsgebäude und ihre Aktionen	16		
6.2.2.3 Die Verarbeitungsgebäude und ihre Aktionen	16		
Sekundäre Aktionen	17		
1. Öl- und Curry-Aktionen	17		
2. Gunst-Aktionen	17		
3. Luxuswaren-Aktionen	17		
6.3 Auftragsphase (freiwillig)	18		
6.3.1 Diene dem Kaiser Akbar	18		
6.3.2 Erfülle einen Auftrag	18		
7.0 Persönlichkeiten	19		
7.1 Der Fluss	19		
7.2 Lieferung und Belohnung	19		
7.3 Besondere Regel: Doppellieferung an Persönlichkeiten	20		
7.4 Verträge erfüllen und auswerten	20		
7.5 Einfluss steigern	20		
7.6 Fähigkeiten der Persönlichkeiten	21		
8.0 Schlusswertung (Spielende)	21		
Anhang	22		
I. Die Persönlichkeiten und ihre Verträge	22		
Stufe I	22		
Stufe II	23		
Stufe III	24		
Stufe IV	24		
II. Die Baubonusplättchen	25		
Stufe 2	25		
Stufe 3	25		
Stufe 4	25		
III. Die Gunstplättchen	26		
IV. Änderungen für das Spiel mit 2 und 3 Spielern	27		
Mitwirkende	27		
Übersicht	28		

1.0 Spielmaterial

I Spielplan



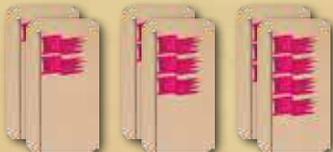
I Kaiserlicher Spielplan
(muss zusammengebaut werden)



24 Persönlichkeiten



3 Preisplättchen



3 Auftragslimitmarker



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



3 Gildenauftragsmarker



I Kaufmann



I Baumeister



I Boot



1.0 Spielmaterial

I Meditationsmarker



I Startspielermarker



I 6-seitiger Würfel



12 Baustellenplättchen



12 Baubonusplättchen



14 Gunstplättchen



Für jeden der 4 Spieler

I Hofplan



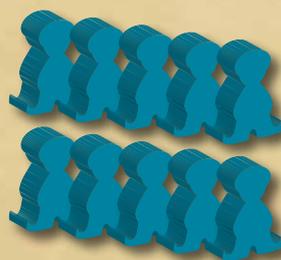
I Stoffbeutel



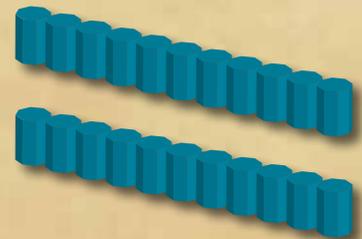
8 Abdeckplättchen



10 Arbeiter



22 Spielermarker



4 Bauern



3 Einflussmarker



I Meditationsstein



2.0 Spielaufbau

2.1 SPIELPLAN

1. Lege die 3 Preisplättchen auf die entsprechenden Felder des „Händlers“, sodass die niedrigere Anzahl Flaggen sichtbar ist.
2. Lege die 12 Baubonusplättchen offen auf ihre vorgesehenen Felder.
3. Lege die 12 Baustellenplättchen auf alle zugehörigen Gebäude der 2., 3. und 4. Stufe.
4. Würfle und bewege den Kaufmann beginnend beim Steinbruch (dem ersten Gebäude auf dem Spielplan oben links) pro Würfelauge um ein Gebäude der Spalte nach unten. Würfelst du eine 5 oder 6, dann würfle erneut. Der Kaufmann bewegt sich nur über bereits gebaute Gebäude, daher wird er auf einem der 4 am weitesten links liegenden Gebäude bleiben (I. Spalte). Würfle für den Baumeister und bewege ihn, angefangen beim ersten nicht gebauten Gebäude (zweites Gebäude von oben links mit Baustellenplättchen), nach unten. Wenn er das unterste Gebäude einer Spalte erreicht hat, fahre fort beim obersten Gebäude der nächsten Spalte.
5. Lege die Rupien neben den Spielplan bereit.
6. Lege die Persönlichkeiten entlang des Flusses aus: Wähle zufällig 5 Persönlichkeiten der Stufe I und verteile sie auf die jeweiligen Felder entlang des Flusses (die Stufe ist auf der Rückseite der Plättchen abgebildet). Verfahre so weiter, bis du 14 Persönlichkeiten auf dem Spielplan verteilt hast (4 der Stufe II, 3 der Stufe III und 2 der Stufe IV). Bitte achte darauf, dass alle Gildensymbole (in der oberen, rechten Ecke der Persönlichkeiten) etwa gleich häufig vertreten sind; das entspricht einer Verteilung von 5/5/4. Ist das nicht der Fall, dann wechsele gezielt so lange Persönlichkeiten der Stufe I aus (wenn nötig sogar der Stufe II oder III), bis die Gildensymbole gleichmäßig vertreten sind. Lege die übrigen Persönlichkeiten zurück in die Spielschachtel. Sie werden während dieser Partie nicht mehr benötigt.
7. Lege die Auftragslimitmarker auf die entsprechenden Felder zwischen die Bootsanlegestellen. Setze das Boot auf die erste Anlegestelle.
8. Lege den Meditationsmarker auf das Aktionsfeld „Eine Ware liefern“ im Meditationsrondell.
9. Bestimme zufällig einen Startspieler. Dieser erhält den Startspielermarker und beginnt das Spiel.



2.0 Spieläufbau

2.2 HOFPLAN

Jeder Spieler erhält:

1. 1 Hofplan
2. 8 Abdeckplättchen: Lege sie auf jedes markierte Quadrat auf der linken Seite deines Hofplans.
3. 1 Meditationsstein: Lege ihn auf das Feld „I“ der Meditationsleiste.
4. 2 Rupien

Jeder Spieler erhält außerdem in seiner bzw. ihrer Spielerfarbe:

5. 4 Bauern: Setze sie auf die mittleren Quadrate in jeder Spalte und Reihe.
6. 10 Arbeiter: Bilde einen Vorrat neben deinem Hofplan.
7. 22 Spielermarker: Bilde einen Vorrat auf dem zentralen Feld deines Hofes.
8. Ein Stoffbeutel. Hier drin versteckst du während des Spiels dein Geld. Du darfst jederzeit hineinschauen und nachschauen, wie viel Geld du hast.



2.3 KAISERLICHER SPIELPLAN

1. Lege den Kaiserlichen Spielplan neben den Haupt-Spielplan.
2. Jeder Spieler setzt I seiner Einflussmarker auf jede der 3 Startpositionen der Gildenleisten.
3. Nun würfle für jede Gildenauftragsspalte und stelle je einen Gildenauftragmarker auf die entsprechende Nummer (von I-6, zähle von oben nach unten). Die Gildenauftragmarker legen fest, welche 3 Aufträge zu Beginn des Spiels verfügbar sind.
4. Mische die Gunstplättchen und bilde einen verdeckten Nachziehstapel. Ziehe drei Plättchen und lege sie offen neben dem Kaiserlichen Spielplan aus.



Beispiel: In dieser Abbildung würfelten wir 3, 5 und 1. Daher stellen wir in jeder Auftragsspalte je einen Auftragmarker auf das entsprechende Feld.

Siehe Seite 27 für die Unterschiede in Aufbau und Spielablauf für das Spiel mit 2 oder 3 Spielern.

3.0 Einleitung

Agra, Indien, im Jahre 1572. Dieses Jahr steht unter dem Zeichen des 30. Geburtstags von Abu'l-Fath Jalal-ud-din Muhammad, im Volksmund bekannt als Akbar der Große. Akbar ist der dritte Herrscher der Mogul-Dynastie Indiens und Nachfolger seines Vaters, Humayun. Unter der Führung von dessen Regenten, Bairam Khan, erweiterte und festigte Akbar das Mogulreich in Indien. Mithilfe seiner starken Persönlichkeit und seiner Fähigkeiten als General vergrößerte Akbar allmählich sein Imperium, bis es sich beinahe über den gesamten indischen Subkontinent nördlich des Godavari-Flusses erstreckte. Aufgrund der militärischen, politischen, kulturellen und wirtschaftlichen Dominanz der Mogulherrscher ist seine Macht und sein Einfluss im ganzen Land spürbar.

Um den riesigen Mogul-Staat zu vereinen, errichtete Akbar in seinem gesamten Reich ein zentralisiertes System der Verwaltung. Eroberte Fürsten wurden durch Eheschließungen und Diplomatie beschwichtigt. Um Frieden und Ordnung in seinem Reich zu bewahren, verabschiedete er Gesetze, die ihm die Unterstützung seiner nicht-muslimischen Untertanen sicherten. Stammesbündnisse und eine islamische Staatlichkeit scheuend, strebte Akbar vielmehr danach, seine Ländereien zu vereinen. Die persianisierte Mogulkultur verlieh Akbar nahezu göttlichen Status.

Nun sind Persönlichkeiten und Emissäre aus dem ganzen Land auf dem Weg zu Akbars großer Feier. Als ehrgeiziger Grundbesitzer kannst du dir das nicht entgehen lassen; die Festlichkeiten sind eine goldene Gelegenheit, um in Status und Reichtum aufzusteigen.

Auf deinem Grundstück kultivierst und erntest du Baumwolle und Kurkuma. Du besitzt einen kleinen Wald, in dem du Holz produzierst, und einen kleinen, aber sehr profitablen, Sandsteinbruch. Indem du deine Waren handelst und weiterverarbeitest, wirst du zu luxuriöseren Waren kommen, mit denen du die Persönlichkeiten umwirbst, während sie auf dem Weg nach Agra sind. Doch leider bist du nicht der Einzige mit diesem Plan. Daher nutze deinen Verstand um deine Konkurrenten zu überlisten, da Akbars Ehrentag langsam näher rückt.

4.0 Spielübersicht

Das Spiel verläuft über eine variable Anzahl an Runden, die immer beim Startspieler beginnen. Im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler seinen Zug durch, der aus 3 Phasen besteht: Der Meditationsphase, der Aktionsphase und der Auftragsphase. Außerdem darf ein Spieler während seines Zugs jederzeit etliche sekundäre Aktionen ausführen. Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, führt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug durch und so weiter, bis einer der Spieler das Spielende auslöst. Anschließend wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt und noch eine letzte, ganze Runde gespielt. Dann folgt die Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Rupien gewinnt das Spiel.

4.1 SPIELZUG

4.1.1 Meditationsphase

Der aktive Spieler darf Meditationspunkte (MP) generieren, indem er einen oder mehrere stehende Arbeiter seiner Farbe hinlegt. Mit diesen MPs kann er dann die verfügbaren Aktionen auf dem Meditationsrondell ausführen.

4.1.2 Aktionsphase

Anschließend muss er seine Hauptaktion durchführen, indem er einen seiner Arbeiter aus seinem Vorrat auf einen Hauptcharakter oder ein Gebäude setzt. Auf diese Weise werden die Spieler Güter produzieren und weiterverarbeiten, sie an Persönlichkeiten liefern, Aufträge der Gilden erfüllen oder Waren an den Palast liefern. Die Spieler können auch weitere Gebäude bauen oder ihren Hof erweitern.

4.1.3 Auftragsphase

Zuletzt kann der Spieler Rupien verdienen, indem er Aufträge der Gilden erfüllt oder Waren an den Kaiser liefert.

4.2 SEKUNDÄRE AKTIONEN

Der aktive Spieler darf jederzeit während seines Zuges sekundäre Aktionen ausführen, indem er Gunst oder Luxuswaren abgibt.

4.3 SPIELENDE

Das Spielende wird eingeleitet, sobald einer der folgenden Fälle eintritt:

- ✿ ein Vertrag mit einer Persönlichkeit der Stufe IV wurde erfüllt, ODER
- ✿ ein Einflussmarker eines Spielers erreicht die oberste Stufe einer Gildenleiste, ODER
- ✿ eine Gildenauftragungsspalte ist mit 6 Spielermarkern besetzt.

Hinweis: Für eine detaillierte Erläuterung der unterschiedlichen Phasen und Aktionen siehe „6.0: Spielablauf“ ab Seite II. Die Schlusswertung wird in Kapitel „8.0: Schlusswertung“ auf Seite 21 erklärt.

5.0 Erläuterung wichtiger Elemente

5.1 AKTIONSFELDER (Hauptcharaktere und Gebäude)

Der Spielplan besteht aus drei Bereichen, in die du deine Arbeiter einsetzen kannst. Der obere Teil zeigt die vier Hauptcharaktere, mit denen du die 4 Hauptaktionen des Spiels ausführen kannst: Bauen, Ausliefern, Waren tauschen und Bewirtschaften.



Der mittlere Teil des Spielplans zeigt 16 Gebäude.

Die ersten 4 Gebäude sind **Produktionsgebäude**, mit denen du die vier Grundwaren produzieren kannst (siehe „5.2.I: Grundwaren“). Diese Gebäude stehen dir von Spielbeginn an zur Verfügung, um einen Arbeiter darauf zu setzen.

Die nächsten 12 Gebäude sind **Verarbeitungsgebäude**. Mit ihnen wirst du die Grundwaren zu veredelten Waren (Zement, Ziegel, Bretter, Papier, Curry, Farbe, Öl und Tuch) weiterverarbeiten, und einige dieser Waren lassen sich wiederum weiterverarbeiten zu Luxuswaren (Statuen, Bücher, Gemälde, Kleider). Diese Gebäude sind zu Beginn des Spiels noch nicht gebaut; erst wenn sie gebaut wurden kannst du deine Arbeiter darauf einsetzen, um die Aktion auszuführen. **JEDOCH** wirst du bereits Waren in die Warenlager dieser Gebäude verarbeiten oder tauschen können, selbst wenn die Gebäude noch nicht gebaut wurden.



Produktionsgebäude

Verarbeitungsgebäude

Der untere Teil zeigt den Fluss Yamuna, über den die berühmten Persönlichkeiten zu Akbars großem Fest anreisen.



5.0 Erläuterung wichtiger Elemente

5.2 WAREN

Waren sind das Herz des Spiels. Sie werden für praktisch jede Aktion verwendet. In den Gebäuden wirst du die Waren produzieren, verarbeiten und lagern. Jeder Spielmarker auf einem Gebäude repräsentiert eine der Waren, die auf dem Symbol des Gebäudes abgebildet ist.

Jedes Gebäude kann unbegrenzt viele Waren lagern, selbst wenn es noch gar nicht gebaut wurde!

BAUMATERIALIEN				
	Sandstein	Zement	Ziegel	Statuen
				
	Holz	Bretter	Papier	Bücher
				
Kurkuma	Curry	Farbe	Gemälde	
				
Baumwolle	Öl	Tuch	Kleider	
GRUNDWAREN		VERARBEITETE WAREN		LUXUSWAREN

WARENWERT 1  WARENWERT 2  WARENWERT 2  WARENWERT 3 

5.2.1 Warenwert und Preisplättchen



Die Anzahl der Flaggen neben einem Warensymbol gibt dessen **Warenwert** an. Warenwerte sind sehr wichtig, da viele Aktionen von den aktuellen Warenwerten beeinflusst werden. Dank der „Händler“ Aktion wirst du die Werte der Waren ändern und beeinflussen können, indem du Preisplättchen auf dem Spielplan platzierst oder austauschst.

Beispiel: Curry hat einen Warenwert von 2.



5.2.2 Grundwaren

Während des Spiels wirst du die 4 Grundwaren produzieren und lagern: Sandstein, Holz, Kurkuma und Baumwolle.



5.0 Erläuterung wichtiger Elemente

5.2.3 Grundwaren produzieren

Die **Produktionsleisten** deines Hofplans legen fest, wie viele Waren du von jeder Sorte produzierst, wenn du die entsprechende Gebäudeaktion ausführst. Zähle die Anzahl unbesetzter Hoffelder zwischen einem Grundwarensymbol und den zwei angrenzenden Bauern zusammen. So viele Waren wirst du produzieren (Minimum 0, Maximum 8).

Hinweis: Du kannst die Menge produzierter Waren während des Spiels modifizieren, indem du Abdeckplättchen entfernst und deine Bauern bewegst. Für weitere Details siehe „6.I: Meditationsphase“ auf Seite II und „Botanikerin“ auf Seite I6.



Beispiel: Der türkisfarbene Spieler führt die Steinbruchaktion aus. Es liegen zwei freie Felder zwischen dem Sandsteinsymbol und seinen Bauern, somit produziert er 2 Sandsteine.

5.2.4 Waren verarbeiten

Durch bestimmte Hauptaktionen und sekundäre Aktionen kannst du **eine, zwei oder drei** Waren einer Art entlang der Pfeilrichtung in andere Waren weiterverarbeiten. Verarbeitete Waren sind in der Regel wertvoller. **Wenn du eine oder mehrere Waren durch eine Hauptaktion verarbeitest, darf jeder Mitspieler genau EINE Ware derselben Art entlang desselben Pfeils verarbeiten.** Der aktive Spieler erhält 1 **Gunst** für jeden Mitspieler, der auf diese Weise eine Ware verarbeitet.



Beispiel: Du kannst Sandsteine entweder zu Zement oder Ziegeln verarbeiten.

5.3 GEBÄUDE BAUEN

5.3.1 Baumaterialien

Sandstein, Zement, Holz und Bretter dienen auch als die **4 Baumaterialien**. Du benötigst sie, um die Verarbeitungsgebäude zu bauen (inklusive der Verarbeitungsgebäude für Zement und Bretter). Jedes Baumaterial hat einen eigenen „**Bauwert**“, dargestellt durch einen hölzernen Rahmen mit der Nummer 1 oder 2.



Beispiel:
Zement
hat einen
Bauwert von
2.



5.3.2 Baukosten

Außerdem findest du den gleichen hölzernen Rahmen auf jedem Baustellenplättchen. Diese Plättchen symbolisieren die Gebäude, die zu Beginn des Spiels noch nicht gebaut sind. Wenn du ein solches Gebäude bauen möchtest, musst du dessen angegebene Baukosten bezahlen (Siehe „Architekt“ auf Seite I3 für weitere Informationen).



5.0 Erläuterung wichtiger Elemente

5.4 EINEN VERTRAG MIT EINER PERSÖNLICHKEIT ABSCHLIESSEN

Zu Beginn des Spiels liegen 14 Persönlichkeiten entlang des Flusses aus. In der Aktionsphase kannst du mit der Aktion „Schiffer“ die geordneten Waren an Persönlichkeiten liefern und so Verträge mit ihnen erfüllen.

Wurden alle geordneten Waren geliefert, ist der Vertrag erfüllt: Wer die meisten Waren beigesteuert hat, erhält den Vertrag. Bei Gleichstand erhält derjenige den Vertrag, dessen Ware(n) weiter oben stehen. Dieser Spieler dreht die Persönlichkeit auf ihre Vertragsseite und darf von nun an ihre besondere Fähigkeit nutzen.

Siehe auch „7.0: Persönlichkeiten“ und „Anhang I: Die Persönlichkeiten und ihre Verträge“.



5.5 GUNST



Gunst ist ein besonderes Element, mit dem du sekundäre Aktionen ausführen kannst. Du erhältst Gunst auf vielerlei Arten und darfst sie während deines Spielzugs ausgeben.

Du erhältst Gunst:

- Wenn einer deiner stehenden Arbeiter „herausgeworfen“ wird (1 Gunst, oder 2 Gunst, sobald dein Meditationsstein das vierte Feld (Wert „3“) auf der Meditationsleiste erreicht hat).
- Wenn du den Kaufmann besuchst (2 Gunst).
- Wenn du bestimmte Felder auf den Gildeneinflussleisten erreichst (1 oder 2 Gunst).
- Durch bestimmte Baubonusplättchen.
- Durch bestimmte Persönlichkeiten oder wenn du Marker von einer erfüllten Persönlichkeit zurückerhältst, weil ein anderer Spieler den Vertrag erhält.
- Wenn sich Mitspieler deiner Verarbeiten-Aktion anschließen (1 Gunst pro Mitspieler, der eine Ware verarbeitet).
- Durch bestimmte Ereignisse entlang des Flusses.
- Wenn du die "Buch" Luxuswaren-Aktion ausführst.



Gunst wird durch deine Spielermarker symbolisiert, die im oberen Teil des Gunstbereichs (Gunstlager) auf deinem Hofplan gelagert werden. Jeder Marker symbolisiert eine Gunst. Wenn du Gunst erhältst, setze die korrekte Menge Spielermarker vom Markervorrat in dein Gunstlager. Hinweis: Du erhältst immer Gunst vom „Spiel“, nicht von anderen Spielern. Du beginnst das Spiel mit drei Gunstaktionen. Aber je weiter du auf dem Kaiserlichen Spielplan vorankommst, desto eher kannst du weitere Gunstplättchen deinem Hofplan hinzufügen.

5.6 GILDEN UND KAISERLICHER SPIELPLAN

Die drei Gilden sind ein anderes wichtiges Element des Spiels. Jede Persönlichkeit in diesem Spiel gehört einer dieser drei Gilden an.

Während des Spiels wirst du versuchen, deinen Einfluss in diesen Gilden zu steigern. Je weiter oben du in einer Gilde stehst, desto wertvollere Belohnungen erhältst du, wenn du Aufträge dieser Gilde erfüllst.

Du kannst das auf dem Kaiserlichen Spielplan gut erkennen: Im mittleren Bereich sind die Belohnungen abgebildet, die du für abgeschlossene Aufträge erhältst. Je weiter du die Stufen aufsteigst, desto größer deine Belohnung.

Der untere Bereich zeigt die aktuell verfügbaren Aufträge der drei Gilden. Die Gildenauftragsmarker werden zu Beginn des Spiels zufällig platziert und werden immer dann bewegt, wenn ein Spieler einen Gildenauftrag erfüllt.



Künstlergilde



Kaufmannsgilde



Gelehrte Gilde



6.0 Spielablauf

In Kapitel 4 wurde bereits beschrieben, wie ein Spielzug abläuft. Nun werden wir uns jede Phase und Aktion genauer ansehen.

1. 6.1. MEDITATIONSPHASE (FREIWILLIG)

Du darfst beliebig viele deiner auf dem Spielplan stehenden Arbeiter hinlegen, um Meditationspunkte (MPs) zu generieren. Anschließend darfst du sie für Meditationsaktionen ausgeben.

Hinweis: Du darfst keine MPs in deinen nächsten Spielzug mitnehmen. Alle ungenutzten MPs verfallen.

6.1.1 Meditationspunkte generieren

Deine Meditationsleiste zeigt dir an, wie viele MPs pro Arbeiter du generieren kannst: Für den ersten hingelegten Arbeiter generierst du so viele MPs, wie dein Meditationsstein angibt. Für den zweiten hingelegten Arbeiter generierst du so viele MPs, wie das vorherige Feld angibt und so weiter. Ganz egal wie viele Arbeiter du hinlegst: Ein Arbeiter generiert immer mindestens 1 MP.

Beispiel: Der Meditationsstein des violetten Spielers befindet sich auf dem 3. Feld. Er legt 3 Arbeiter hin. Nun darf er bis zu 5 MPs ausgeben (2+2+1).

6.1.2 Meditationsaktionen

Nun darfst du MPs für Meditationsaktionen ausgeben. Die Aktionen werden auf dem zentralen Meditationsrondell angezeigt; der Meditationsmarker blockiert immer eine der äußeren Aktionen. Die anderen, verfügbaren Aktionen darfst du nun beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge nutzen, solange du genügend MPs dafür hast. Die „Bauern bewegen“ Aktion in der Mitte des Rondells kann niemals blockiert werden und ist immer verfügbar. Hier sind die Aktionen im Detail:

- 

Eine Ware handeln: Du darfst eine Ware gegen eine andere Ware mit dem exakt gleichen Warenwert tauschen. Dies kostet dich MPs in Höhe des Warenwerts.
Hinweis: Du kannst nur Waren gegen Waren des gleichen Werts tauschen, nicht gegen günstigere oder teurere!
Beispiel: Du gibst 2 MPs aus und tauschst ein Curry gegen ein Papier.


- 

Eine Ware liefern: Gib 3 MPs aus, um eine Ware an eine Persönlichkeit zu liefern.
Siehe auch „7.0: Persönlichkeiten“ und „Anhang I: Die Persönlichkeiten und ihre Verträge“.


- 

Eine Ware verarbeiten: Verarbeite eine Ware einen Pfeil entlang in eine andere Ware, indem du MPs in Höhe des Warenwerts der verarbeiteten Ware aus gibst.
Beispiel: Du verarbeitest Baumwolle zu Öl und musst dafür 2 MPs ausgeben, da der Warenwert von Öl 2 ist.


- 

Ein Abdeckplättchen entfernen: Gib 2 MPs aus, um ein Abdeckplättchen von deinem Hof zu entfernen. Bewahre es neben deinem Hofplan auf.

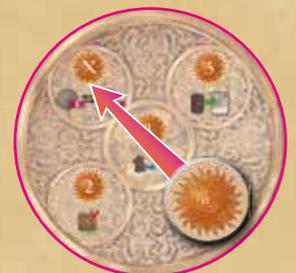

- 

Einen Bauern bewegen: Gib 1 MP aus, um einen deiner Bauern um ein Feld zu bewegen.
Hinweis: Diese Aktion ist immer verfügbar. Siehe auch „Botanikerin“ auf Seite 16.



6.1.3 Meditationsmarker bewegen

Bewege am Ende dieser Phase den Meditationsmarker auf das Feld der letzten Meditationsaktion, die du genutzt hast (mit Ausnahme der mittleren Aktion „Einen Bauern bewegen“; diese Aktion kann niemals abgedeckt werden). War „Einen Bauern bewegen“ deine letzte Meditationsaktion, dann lege den Marker auf die Aktion, die du unmittelbar zuvor genutzt hast. Diese Aktion bleibt nun so lange für alle Spieler blockiert, bis der Marker wieder bewegt wird.



6.0 Spielablauf

2.

6.2 AKTIONSPHASE (PFLICHT)

Nun **musst** du eine Aktion ausführen, indem du einen deiner Arbeiter aus deinem Vorrat auf einen Hauptcharakter, ein gebautes Gebäude oder das Baustellenplättchen mit dem Baumeister setzt.

Hinweis: Zu Spielbeginn sind die 4 ersten Gebäude (welche die Grundwaren produzieren) bereits gebaut.



6.2.I Setze deinen Arbeiter auf ein Aktionsfeld

6.2.I.1 Das Aktionsfeld ist unbesetzt

Wenn du deinen Arbeiter auf ein unbesetztes Aktionsfeld einsetzt, führe die Aktion dieses Feldes aus.

6.2.I.2 Auf dem Aktionsfeld befindet sich ein Arbeiter



Wenn der Charakter oder das Gebäude von einem **liegenden** Arbeiter eines Mitspielers besetzt ist, so gib den Arbeiter an den Mitspieler zurück und führe dann deine Aktion aus.



Wenn der Charakter oder das Gebäude von einem **stehenden** Arbeiter eines Mitspielers besetzt ist, so gib den Arbeiter an den Mitspieler zurück. Der Mitspieler erhält als Entschädigung 1 Gunst; bzw. 2 Gunst, falls dessen Meditationsstein mindestens auf dem vierten Feld (Wert „3“) liegt. Er erhält die Gunst „vom Spiel“, du verlierst also keine Gunst. Dann führe deine Aktion aus.



Wenn der Charakter oder das Gebäude von einem **deiner eigenen** Arbeiter besetzt ist, darfst du das Aktionsfeld erneut nutzen. In diesem Fall platzierst du keinen neuen Arbeiter, sondern zahle einfach 2 Rupien in den allgemeinen Vorrat und führe die Aktion aus (dieser Effekt nennt sich „TAGELÖHNER“). Wenn dein Arbeiter liegt, richte ihn auf. Wenn er bereits stand, erhältst du KEINE Gunst dafür. Wenn du die 2 Rupien nicht zahlen kannst oder willst, musst du eine andere Aktion ausführen.



6.2.I.3 Auf dem Aktionsfeld steht der Kaufmann

Du erhältst 2 Gunst, NACHDEM du deine Aktion ausgeführt hast.

Anschließend würfle und bewege den Kaufmann um die Augenzahl auf den **gebauten** Gebäuden nach unten, immer die Spalten hinab und von links nach rechts. Wenn er sich über das letzte Gebäude (den Schneider) hinaus bewegt, setzt er seinen Weg einfach wieder beim Steinbruch fort (siehe Abbildung).

Lege auf **jedes** gebaute Gebäude, das er durchschreitet, 1 Rupie aus dem Vorrat. Immer wenn ein Spieler einen Arbeiter auf ein Gebäude mit mindestens 1 Rupie einsetzt, erhält dieser Spieler alle Rupien von diesem Gebäude.



6.2.I.4 Auf dem Aktionsfeld steht der Baumeister



Führe die folgenden zwei Schritte aus:

1. **Baue das Gebäude kostenlos** (Hinweis: Hierfür erhältst du kein Baubonusplättchen!) **UND**
2. **Verarbeite Waren** (siehe „6.2.2.3: Die Verarbeitungsgebäude und ihre Aktionen“).

Dann würfle und bewege den Baumeister um die Augenzahl auf den **Baustellenplättchen** nach unten, immer die Spalten hinab und von links nach rechts (siehe Bewegung des Kaufmanns). Falls er sich über den Schneider hinaus bewegt, setzt er seinen Weg einfach beim obersten, am weitesten links liegenden Baustellenplättchen fort. Sobald alle Gebäude gebaut wurden, wird der Baumeister aus dem Spiel entfernt.



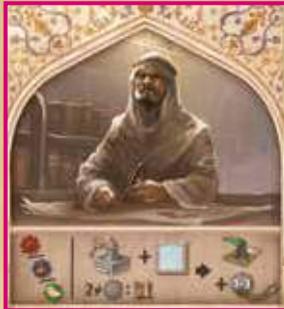
Was geschieht, wenn ich keinen Arbeiter einsetzen kann, da sich alle meine Arbeiter bereits auf dem Spielplan befinden? In diesem seltenen Fall **musst** du den Tagelöhner verwenden. Achtung: Während dieser Aktion darfst du kein Gebäude bauen, da dies 2 Arbeiter benötigt (siehe „Architekt“ auf der nächsten Seite). Wenn du nur 1 Rupie hast, bezahle 1. Wenn du keine Rupien hast, musst du für die Aktion nichts bezahlen.

6.0 Spielablauf

6.2 Führe deine Aktion aus

Nun führe deine Aktion aus. Die Charaktere ermöglichen es dir, bestimmte Aktionen auszuführen. Mithilfe der Gebäude kannst du Waren produzieren und weiter verarbeiten, die du für die anderen Aktionen und den Kaiserlichen Spielplan benötigst. Sehen wir uns diese Aktionen einmal genauer an:

6.2.2.1 Die Aktionen der Hauptcharaktere



ARCHITEKT

Mit dieser Aktion hast du folgende Möglichkeiten. Entweder:

1. **Bewege einen deiner Einflussmarker um eine Stufe nach oben, ODER**
2. **baue ein Gebäude deiner Wahl. Dies geschieht in 3 Schritten:**

I. Baue ein Gebäude



Baue ein Gebäude deiner Wahl, indem du die benötigten Baukosten (siehe Baustellenplättchen) mit Baumaterialien bezahlst. Wenn du deine Baukosten mit mindestens 2 Sorten Baumaterialien bezahlst, erhältst du einen Bonus von +1 auf die Summe aller Bauwerte. Dann entferne das Baustellenplättchen.

2. Nimm dir ein Baubonusplättchen und nutze es



Anschließend wähle eines der verfügbaren Baubonusplättchen der entsprechenden Stufe (2, 3 oder 4, symbolisiert durch die Anzahl der Rundbögen), nutze den darauf abgebildeten Bonus (siehe „Anhang II“ auf Seite 25) und lege das Baubonusplättchen verdeckt neben deinen Hofplan.



3. Setze einen Arbeiter auf das neue Gebäude

Dann stelle einen deiner Arbeiter aus deinem Vorrat auf das Gebäude. Nun kannst du bis zu 3 Waren verarbeiten (siehe „6.2.2.3“), die mit diesem Gebäude verbunden sind.

Hinweis: Es ist auch möglich, das Gebäude mit dem Baumeister darauf zu bauen. Diese Aktion muss wie üblich bezahlt werden; sie ist nicht kostenlos. Dann bewege den Baumeister wie gewohnt.



$$1 + 2 + 1 = \text{[Building Icon]}$$

Beispiel: Der gelbe Spieler will die Papierfabrik bauen (Baukosten 4). Hierfür setzt er einen seiner Arbeiter auf den „Architekt“ und entfernt 1 Holz (Bauwert 1) und 1 Zement (Bauwert 2). Da er 2 Sorten Baumaterial verwendet hat, erhält er einen Bonus von +1 Bauwert und baut die Papierfabrik. Er entfernt das Baustellenplättchen.



Dann nimmt er sich eines der verfügbaren Baubonusplättchen. In diesem Fall erhält er 3 Rupien und eine Gunst.



Er setzt einen seiner Arbeiter auf die Papierfabrik, um 3 Holz zu Papier zu verarbeiten. Der türkisfarbene und der orange Spieler haben zufällig ebenfalls Holz. Der orange Spieler entscheidet sich dafür, ebenfalls eine Ware zu verarbeiten, und der gelbe Spieler erhält dafür 1 Gunst.

6.0 Spielablauf



SCHIFFER

Mit dieser Aktion darfst du Waren liefern:

1. **Auf den Kaiserlichen Spielplan, um genau einen Gildenauftrag zu erfüllen, UND/ODER**
2. **an so viele Persönlichkeiten, wie du willst.**

Die erste Ware darfst du kostenlos ausliefern. Um mehr Waren auszuliefern, darfst du genau **eine** deiner Waren von einem Warenlager in deinen Vorrat zurück legen. Der Wert dieser Ware entspricht der Menge an Waren, die du zusätzlich ausliefern darfst. Abhängig von deren Warenwert darfst du also 1-5 Waren ausliefern. Am Ende der Aktion erhältst du 1 Rupie für jede Lieferung, die du zwar bezahlt, aber nicht genutzt hast (da du den Schiffer „überzahlt“ hast).

Beispiel: Der violette Spieler bezahlt mit einem Gemälde (Warenwert 3) und darf 4 Waren liefern (1 kostenlose Lieferung + 3 Lieferungen für das Gemälde). Er entscheidet sich dafür, nur 2 Waren auszuliefern, und erhält 2 Rupien für die ungenutzten Lieferungen.

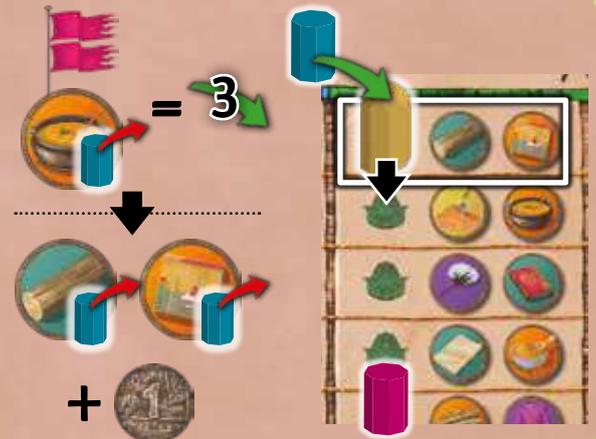


Einen Auftrag einer Gilde erfüllen

(Bitte siehe „6.3.2: Einen Auftrag erfüllen“ auf Seite 18 für die detaillierte Erklärung dieser Aktion). Wähle einen Auftrag, der mit einem Gildenauftragsmarker markiert ist, und liefere beide benötigten Waren auf einmal aus. Hinweis: Hierfür musst du den Schiffer mit einer Ware bezahlen (da du genau 2 Lieferungen benötigst, um einen Gildenauftrag zu erfüllen).

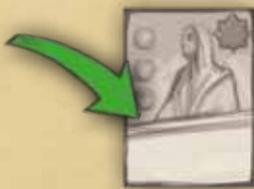


Beispiel: Der türkisfarbene Spieler will den verfügbaren Auftrag der Gelehrten Gilde erfüllen. Er zahlt ein Curry an den Schiffer (Warenwert 2) und entfernt 1 Holz und 1 Gemälde aus den Warenlagern. Da er noch eine Lieferung übrig hat, erhält er 1 Rupie. Dann erhält er 1 Rupie für die Erfüllung des Auftrags, setzt einen seiner Spielermarker auf den soeben erfüllten Auftrag und bewegt den Gildenauftragsmarker um 1 Feld weiter nach unten.



Waren an Persönlichkeiten liefern

(Bitte siehe „7.0: Persönlichkeiten“ auf Seite 19 für die detaillierte Erklärung dieser Aktion). Bewege deine Waren zu beliebig vielen belieferbaren Persönlichkeiten. Für jede gelieferte Ware erhältst du 1-5 Rupien. Für jede Persönlichkeit, an die du mindestens eine Ware geliefert hast, darfst du deinen entsprechenden Einflussmarker auf dem Kaiserlichen Spielplan um eine Stufe nach oben bewegen. Falls dabei ein Vertrag mit einer Persönlichkeit erfüllt wird, wird er sofort ausgewertet.



Beispiel: Der gelbe Spieler möchte 1 Curry und 1 Holz an 2 unterschiedliche Persönlichkeiten liefern. Er entfernt einen Baumwollmarker (Warenwert 1, somit hat er zusammen mit seiner kostenlosen Lieferung 2 Lieferungen zur Verfügung) und schiebt je einen Marker vom Currylager und Holzlager auf die Persönlichkeiten. Hierfür erhält er 2 Rupien. Zusätzlich bewegt er 2 seiner Einflussmarker um je 1 Stufe nach oben: Den bei der Gelehrten Gilde und den bei der Künstler Gilde.



6.0 Spielablauf

Doppellieferung an Persönlichkeiten

Nur wenn du die Hauptaktion „Schiffer“ ausführst, darfst du eine der geordneten Waren an eine Persönlichkeit doppelt liefern. Setze deinen ersten Warenmarker auf die geordnete Ware und nimm dir wie üblich deine Belohnung. Dann setze den zweiten Marker neben den ersten Marker. Für diesen erhältst du in jedem Fall nur 1 Rupie, aber er zählt mit, wenn ausgewertet wird, welcher Spieler die Persönlichkeit erhält. Wenn du genügend zusätzliche Waren liefern kannst, darfst du dies auch mehrmals machen.

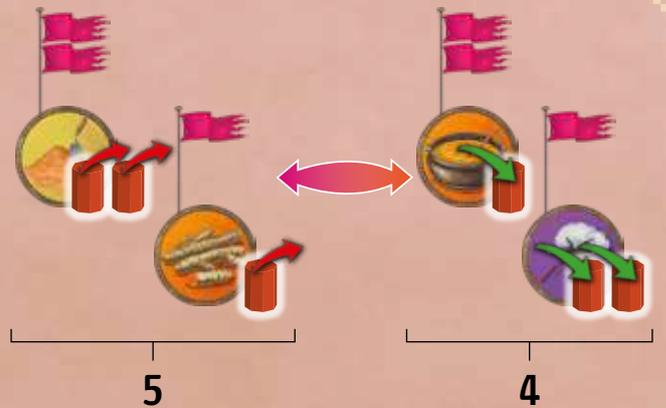
Beispiel: Der türkisfarbene Spieler möchte den Mahout, an dessen oberstes Feld ein anderer Spieler bereits eine Ware geliefert hat, für sich gewinnen. Daher nutzt er 2 seiner Lieferungen, um 2 Holz an den Mahout zu liefern. Da nun alle Waren an den Mahout geliefert wurden, wird er ausgewertet. Der Vertrag geht an den türkisfarbenen Spieler, da er die meisten Waren beigesteuert hat. Türkis steigt nun auf der Kaufmannsgilde um eine Stufe (und nur eine) auf.



HÄNDLER

Mit dem Händler darfst du bis zu 3 eigene Waren gegen BELIEBIGE andere Waren tauschen. Der Gesamtwert der neuen Waren muss 1 unter dem Wert der eingetauschten Waren liegen.

Beispiel: Der orange Spieler will seine 2 Zement (jeweils Warenwert 2) und 1 Kurkuma (Warenwert 1) eintauschen, die zusammen den Warenwert 5 ergeben. Er nimmt sich dafür die folgenden Waren im Gesamtwert von 4: 1 Curry (Warenwert 2) und 2 Baumwolle (jeweils Warenwert 1).



Vor oder nach der Tauschaktion darfst du eines der drei Preisplättchen platzieren, umdrehen und/oder versetzen (nicht aber zurück unter den Händler). Diese Plättchen können den Warenwert jeder beliebigen Ware um 1 erhöhen oder senken.

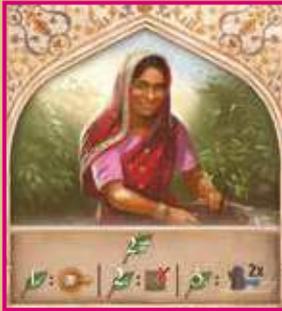
Du darfst die Plättchen NIEMALS stapeln oder den ursprünglichen Warenwert um mehr als 1 erhöhen oder senken. Nutze dies zu deinem Vorteil, um im Austausch mehr Güter zu erhalten.

Einmal platzierte Preisplättchen bleiben wo sie sind, bis sich ein Spieler dazu entschließt, eines mit dem Händler zu versetzen oder ein bestimmtes Flussereignis eintritt.

Beispiel: Der türkisfarbene Spieler möchte Waren tauschen. Er setzt das Preisplättchen mit den 2 Flaggen auf Holz. Holz hat nun Warenwert 2 anstatt 1. Er entfernt 2 Holz (Gesamtwert: $4 - 1 = 3$) und kann nun einen Warenmarker auf eine beliebige Ware mit Warenwert 3 setzen.



6.0 Spielablauf



BOTANIKERIN

Mit dieser Aktion darfst du 2 verschiedene Aktionen (in beliebiger Reihenfolge) durchführen. Wähle aus diesen 3 Möglichkeiten:



Meditation erhöhen: Entferne Waren, um deinen Meditationsstein um einen Schritt auf der Meditationsleiste vorwärts zu bewegen. Die Kosten hierfür sind zwischen der aktuellen Position und dem nächsten Feld abgebildet. (Hinweis: Wenn sich der Meditationsstein mindestens auf dem vierten Feld (Wert „3“) befindet, erhältst du immer 2 Gunst anstelle von 1, wenn einer deiner stehenden Arbeiter „herausgeworfen“ wird).



Ein Abdeckplättchen entfernen: Entferne ein Abdeckplättchen von deinem Hofplan. Bewahre es neben deinem Hof auf.



Bauern bewegen: Entweder

- bewege bis zu 2 eigene Bauern um jeweils 1 Feld, ODER
- bewege 1 eigenen Bauer um 2 Felder.

Hinweis: Bauern dürfen NIEMALS auf oder über Warensymbole und/oder Abdeckplättchen ziehen.

6.2.2.2 Die Produktionsgebäude und ihre Aktionen

In den 4 Produktionsgebäuden (Steinbruch, Holzfäller, Kurkumapflanzung und Baumwollpflanzung) kannst du die vier Grundwaren produzieren und anschließend in den jeweiligen Warenlagern einlagern (siehe „5.2.3: Grundwaren produzieren“ auf Seite 9).

Hinweis: Jedes Warenlager kann unbegrenzt viele Waren beinhalten. Wenn du Waren produzierst, musst du nicht alle produzierten Waren einlagern. Benötigt du mehr verfügbare Spielermarker, darfst du jederzeit eigene Warenmarker von den Warenlagern bzw. Gunstmarker von deinem Gunstlager entfernen und in deinen Markervorrat zurücklegen.

Beispiel: Der orange Spieler nutzt die Aktion Holzfäller und hat 4 leere Felder neben seinem Holzsymbol. Er erhält 4 Holz, also nimmt er 4 Spielermarker aus seinem Markervorrat und setzt sie in das Warenlager des Holzfällers.



6.2.2.3 Die Verarbeitungsgebäude und ihre Aktionen

In diesen Gebäuden kannst du deine eigenen Waren in andere, höherwertige Waren weiterverarbeiten. Bewege hierfür Waren in Pfeilrichtung in das Warenlager des Gebäudes, in welches du deinen Arbeiter eingesetzt hast. Du darfst auf diese Weise 1 bis 3 Waren verarbeiten. Die Mitspieler dürfen, wie bereits erwähnt, EINE Ware entlang desselben Pfeils verarbeiten. Für jeden Mitspieler, der dies tut, erhältst du 1 Gunst.

Beispiel: Der türkisfarbene Spieler hat 4 Baumwolle und setzt seinen Arbeiter in das Tuchgebäude. Nun will er genau 3 Baumwolle in Tücher verarbeiten. Also nimmt er 3 Baumwollmarker und bewegt sie in Pfeilrichtung ins Tuchgebäude, wo sie zu Tüchern werden. Der violette Spieler bewegt ebenfalls 1 seiner Baumwollmarker ins Tuchgebäude, was dem türkisfarbenen Spieler 1 Gunst einbringt.



6.0 Spielablauf

SEKUNDÄRE AKTIONEN

In deinem Zug kannst du jederzeit drei Arten sekundärer Aktionen ausführen: Die „Öl- und Curry-Aktionen“, „Gunst-Aktionen“ und „Luxuswaren-Aktionen“. Diese zählen jedoch nicht als deine Pflichtaktion.



1. Öl- und Curry-Aktionen

Du darfst in deinem Spielzug genau **eine** der folgenden Aktionen ausführen: Zahle **entweder** 1 Öl oder 1 Curry, um 1 deiner Arbeiter aufzurichten, **oder** zahle 1 Öl und 1 Curry, um 3 Arbeiter aufzurichten.



Tipp: Dies ist meist zu Beginn der Meditationsphase sinnvoll.



2. Gunst-Aktionen

Dein Hofplan enthält Felder für Gunstaktionen. Während deines Zuges darfst du jederzeit jede deiner Gunstaktionen einmal ausführen. Du darfst Gunstaktionen sogar inmitten anderer Aktionen ausführen.

Beachte, dass du für einige Aktionen alle abgebildeten Gunstmarker abgeben musst, während andere Aktionen es erfordern, dass du eine bestimmte Menge Gunstmarker zwar besitzen, aber nicht alle davon abgeben musst.



Wenn du eine Gunstaktion ausführst, setze 1 Gunstmarker auf die entsprechende Gunstaktion (oder auf das Gunstplättchen) um dich daran zu erinnern, dass du die Aktion in dieser Runde bereits verwendet hast. Dann nimm die restlichen Marker, die du abgeben musst, zurück in deinen Vorrat. Die Marker, die verbleiben, nimmst du erst ganz am Ende deines Spielzuges zurück. Gunstmarker, die du nicht abgeben musst, bleiben in Gunstlager.

Zu Spielbeginn stehen jedem Spieler 3 Gunstaktionen zur Verfügung:



Gib 2 Gunst ab und nimm dir 1 Sandstein, Holz, Kurkuma oder Baumwolle.



Gib 3 Gunst ab und verarbeite 1 Ware.



Besitze 4 Gunst und gib 3 davon ab, um mit einem Einflussmarker auf einer Gildenleiste deiner Wahl 1 Stufe aufzusteigen.



Wenn du später im Spiel mit den Einflussmarkern die Stufen auf den Gildenleisten aufsteigst, kannst du weitere Gunstaktionen erhalten. Sobald du die 3./ 6. Stufe einer Gildenleiste erreichst, darfst du dir entweder 1 / 2 Gunstmarker, oder eines der drei verfügbaren Gunstplättchen nehmen (in diesem Fall denke daran, vom Nachziehstapel ein neues Plättchen offen auszulegen). Du darfst deinen Hofplan mit bis zu drei weiteren Gunstplättchen ausstatten. Wenn du dein viertes Gunstplättchen erhältst, musst du ein beliebiges Plättchen abwerfen. Mische das abgeworfene Plättchen verdeckt in den Zugstapel zurück.



3. Luxuswaren-Aktionen



Jede der 4 Luxuswaren ermöglicht dir eine besondere Aktion. Von jeder Warenart darfst du während deines Zuges nur EINE ausgeben. Um dies anzuzeigen, bewege die Ware auf die entsprechende Schriftrolle. Gib diese Marker am Ende deines Zuges wieder in deinen Vorrat zurück.



Statue: Führe zwischen der Aktionsphase und der Auftragsphase eine zusätzliche Hauptaktion aus.



Gemälde: Steige mit 2 deiner Einflussmarker um jeweils 1 Stufe auf.



Buch: Richte 3 liegende Arbeiter auf und nimm dir 1 Gunst.



Kleider: Du erhältst Rupien in aktueller Höhe des Warenwerts von Kleidern.

6.0 Spielablauf

3 6.3 AUFTRAGSPHASE (FREIWILLIG)

Nun darfst du Waren ausliefern. Entweder

- diene dem Kaiser Akbar, ODER
- erfülle genau einen Auftrag in irgendeiner Gildenauftragsspalte.

6.3.1 Diene dem Kaiser Akbar



Liefere genau **eine** Ware an den Kaiser Akbar: Bitte beachte, dass du nur solche Waren liefern kannst, die noch nicht geliefert wurden. Nimm einen deiner Warenmarker vom Warenlager und setze ihn in die Schale unterhalb des entsprechenden Warensymbols, ganz oben auf dem Kaiserlichen Spielplan. Je mehr Waren du an den Kaiser lieferst, desto mehr Rupien wirst du am Spielende erhalten (siehe „8.0: Schlusswertung“).



6.3.2 Erfülle einen Auftrag

Die Aufträge sind in Gilden aufgeteilt, welche du an den entsprechenden Symbolen in den Spalten erkennen kannst. Jeder Auftrag besteht aus 2 Waren. Die Anzahl verfügbarer Aufträge wird durch den aktuellen Auftragslimitmarker festgelegt: Jede Spalte darf nur so viele Spielermarker



(auch neutrale) beinhalten, wie dieses Limit angibt.

Du darfst nur Aufträge beliefern,

die mit einem Gildenauftragsmarker markiert sind.

Um einen Auftrag zu erfüllen, musst du auf der jeweiligen Gildeneinflussleiste bereits vorgerückt sein; dein Einflussmarker muss sich mindestens einen Schritt bewegt haben.

Um einen Auftrag zu erfüllen, musst du alle geordneten Waren besitzen. Entferne die benötigten Spielermarker vom Spielplan und gib sie zurück in deinen Vorrat. (HINWEIS: Falls du mit der Aktion „Schiffer“ lieferst, musst du beide Waren auf einmal liefern).

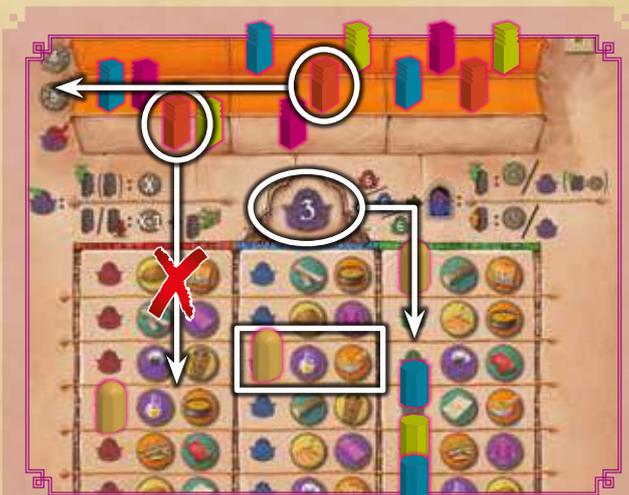


Nun setze einen deiner Spielermarker auf den soeben erfüllten Auftrag und bewege den

Gildenauftragsmarker nach unten auf das nächste freie Feld. Wenn du den Auftragsmarker dadurch über das unterste Feld hinausbewegst, beginne erneut von ganz oben. Dann prüfe die Position deines Einflussmarkers der entsprechenden Gilde:

- Wenn dein Marker an I. Position steht (allein oder mit Einflussmarkern anderer Spieler), erhältst du die entsprechende, links neben den Gildeneleisten abgebildete Menge Rupien.
- In jedem anderen Fall erhältst du die abgebildete Menge Rupien minus eine (sprich: „x -1“). Dann bewege deinen Einflussmarker auf der entsprechenden Gildeneiste um eine Stufe nach oben.

Sobald alle Aufträge einer Gilde erfüllt sind, wird der Gildenauftragsmarker unter die Spalte gesetzt und das Spielende wird eingeleitet (siehe „8.0: Schlusswertung“).



Beispiel: Der orange Spieler will den aktuellen Auftrag der Kaufmannsgilde erfüllen. Er kann den Auftrag der Künstlergilde nicht erfüllen, da er auf der Gildeneiste noch keinen Schritt gemacht hat. Auch den Auftrag der Gelehrten-gilde kann er nicht erfüllen, da diese Leiste das aktuelle Auftragslimit von 3 erreicht hat. Der Spieler entfernt jeweils 1 Öl und 1 Farbe vom Spielplan und setzt einen Marker auf das Feld, auf dem der Gildenauftragsmarker momentan steht. Den Gildenauftragsmarker bewegt er um ein Feld nach unten; somit besteht der neue Auftrag aus 1 Holz und 1 Statue. Der Spieler erhält 2 Rupien (3-1, da Orange nicht auf dem obersten Feld steht) und steigt dann mit seinem Einflussmarker um eine Stufe auf.

7.0 Persönlichkeiten

Zu Beginn des Spiels werden die Persönlichkeiten auf dem Fluss ausgelegt. Diese Persönlichkeiten benötigen Waren, bieten dir aber im Gegenzug vorteilhafte Verträge an. Obendrein werden sie dich jedes Mal, wenn du sie mit Waren belieferst, mit Rupien belohnen und deinen Einfluss bei den verschiedenen Gilden steigern. Die geordneten Waren kannst du mit der Aktion „Schiffer“ (siehe Seite 14) oder mit der Meditationsaktion „Eine Ware liefern“ ausliefern.



Zu Spielbeginn darfst du nur die Persönlichkeiten bis zur aktuellen Anlegestelle des Boots beliefern. Sobald 2 Persönlichkeiten der Stufe I komplett beliefert wurden, bewegt sich das Boot, wodurch nun auch Persönlichkeiten der Stufe II beliefert werden können. So geht es weiter, bis das Boot die letzte Bootsanlegestelle erreicht hat. Wenn dies geschieht, wird das Spielende eingeleitet (siehe „8.0: Schlusswertung“ auf Seite 21).

7.1 DER FLUSS

Das Boot bewegt sich den Fluss hinab, von einer Bootsanlegestelle zur nächsten, je mehr Persönlichkeiten den Fluss verlassen. Zwischen den zwei Anlegestellen ist die Anzahl Persönlichkeiten abgebildet, die vollständig beliefert (d.h. „erfüllt“) werden müssen, damit sich das Boot eine Anlegestelle weiter den Fluss hinab bewegt. Immer wenn sich das Boot bewegt und an der nächsten Anlegestelle ankommt, wird ein Ereignis ausgelöst. Außerdem werden immer wieder neue Auftragslimitmarker vom Fluss genommen und auf den Kaiserlichen Spielplan gelegt.



1. Anlegestelle: Der Startpunkt des Boots. Sobald 2 Verträge mit Persönlichkeiten der Stufe I erfüllt wurden, bewegt sich das Boot zur 2. Anlegestelle weiter.



2. Anlegestelle: Das Gebäude, auf dem sich der Baumeister befindet, wird gebaut (entferne das Baustellenplättchen und bewege den Baumeister mit dem Würfel). Sobald 1 Vertrag mit einer Persönlichkeit der Stufe II erfüllt wurde, bewegt sich das Boot zur 3. Anlegestelle weiter.



3. Anlegestelle: Der Kaufmann bewegt sich (indem man würfelt). Jeder Spieler erhält 1 Gunst pro Baumwolle, die er besitzt (jedoch maximal 3). Der Auftragslimitmarker mit der Nummer „4“ wird auf den Kaiserlichen Spielplan gelegt. Sobald ein weiterer Vertrag mit einer Persönlichkeit der Stufe II erfüllt wurde, bewegt sich das Boot zur 4. Anlegestelle weiter.



4. Anlegestelle: Alle Preisplättchen werden vom Spielplan entfernt und zurück zum Händler gelegt. Jeder Spieler erhält 1 Gunst. Der Auftragslimitmarker mit der „5“ wird auf den Kaiserlichen Spielplan gelegt. Sobald 1 Vertrag mit einer Persönlichkeit der Stufe III erfüllt wurde, bewegt sich das Boot zur 5. Anlegestelle weiter.



5. Anlegestelle: Jeder Spieler erhält eine Ware im Wert von 1 / 2 / 3 in Abhängigkeit der Menge an Baumwolle, die er besitzt (0 / 1 / 2 oder mehr). Der Auftragslimitmarker mit der Nummer „6“ wird auf den Kaiserlichen Spielplan gelegt. Sobald 1 Vertrag mit einer Persönlichkeit der Stufe IV erfüllt wurde, bewegt sich das Boot zur 6. Anlegestelle weiter.



6. Anlegestelle: Jeder Verkauf von Kleidern durch die Luxuswarenaktion erzielt +1 Rupie mehr. Das Spielende wird eingeleitet (siehe „8.0: Schlusswertung“ auf Seite 21).

Hinweis: Das Boot bewegt sich sofort, sobald die angegebene Anzahl an Verträgen erfüllt wurde. Dabei wird das Spiel unterbrochen und alle Effekte, die mit der Bewegung verbunden sind, werden abgehandelt. Dann setzt der Spieler seinen Zug fort.

7.2 LIEFERUNG UND BELOHNUNG

Wenn du eine deiner Waren an eine Persönlichkeit lieferst, nimm den entsprechenden Spielermarker vom Warenlager und setze ihn auf die geordnete Ware, die auf der Persönlichkeit abgebildet ist. Dann erhältst du sofort so viele Rupien, wie Spielermarker auf der Persönlichkeit stehen (alle Marker zählen, auch Marker der Mitspieler).

Dann darfst du deine nächste Ware ausliefern, dir deine Rupie(n) nehmen und so weiter. Du erhältst die Rupien immer direkt nach jeder einzelnen Lieferung, **außer bei Doppellieferungen**. Das bedeutet: Wenn du eine Persönlichkeit mit 2 Waren belieferst, erhältst du 3 Rupien (1+2). Wenn du eine Persönlichkeit mit 3 Waren belieferst, erhältst du 6 Rupien (1+2+3).



Beispiel: Der gelbe Spieler liefert in seinem Spielzug 1 Öl an den Koch und erhält dafür 1 Rupie. Dann ist der türkisfarbene Spieler am Zug: Er liefert 1 Holz und erhält 2 Rupien. Hätte der gelbe Spieler beide Waren geliefert, hätte er insgesamt 3 Rupien bekommen (1+2).

7.0 Persönlichkeiten

7.3 BESONDERE REGEL: DOPPELLIEFERUNG AN PERSÖNLICHKEITEN

Nur während der Hauptaktion „Schiffer“ darfst du mit 2 Lieferungen eine der geordneten Waren doppelt liefern (dies ist NICHT erlaubt mit der Meditationsaktion „Eine Ware liefern“). Setze deinen ersten Warenmarker auf die geordnete Ware und nimm dir wie üblich deine Belohnung. Dann setze den zweiten Marker neben den ersten Marker. Für diesen erhältst du in jedem Fall nur 1 Rupie, aber er zählt mit, wenn ausgewertet wird, welcher Spieler den Vertrag mit der Persönlichkeit erhält.

7.4 VERTRÄGE ERFÜLLEN UND AUSWERTEN

Sobald alle geordneten Waren an eine Persönlichkeit geliefert wurden (2 oder 3 unterschiedliche Warensorten, abhängig von der Stufe der Persönlichkeit), ist der Vertrag erfüllt und wird sofort ausgewertet. Das Spiel wird unterbrochen und das Folgende geschieht: Der Spieler, der die meisten Waren an diese Persönlichkeit geliefert hat, erhält die Persönlichkeit, dreht sie auf die Vertragsseite und legt sie neben seinen Hofplan. Er darf deren besondere Fähigkeit (ab) sofort nutzen. Bei einem Gleichstand erhält der Spieler die Persönlichkeit, der die weiter oben liegende/n Ware/n geliefert hat. Er nimmt außerdem seine Warenmarker zurück in seinen Markervorrat. Alle anderen Spieler erhalten ihre Warenmarker zurück, legen sie aber als Gunstmarker in ihr Gunstlager. Sie erhalten zwar nicht den Vertrag, werden aber dafür großzügig mit Gunst entschädigt.

7.5 EINFLUSS STEIGERN

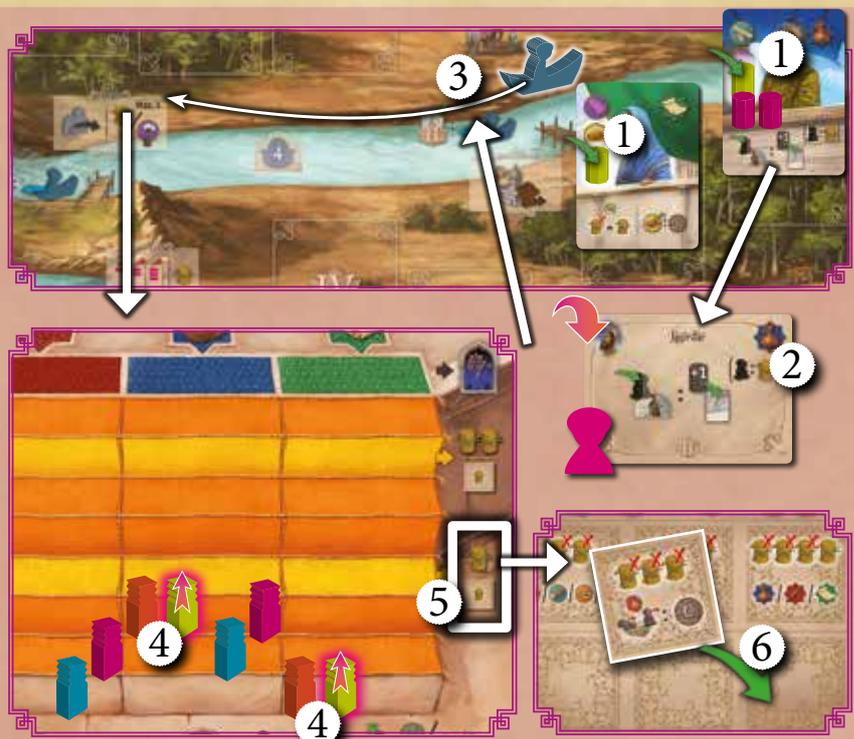
Nachdem du alle Lieferungen abgeschlossen hast, steigert du deinen Einfluss auf dem Kaiserlichen Hofplan: Für jede Persönlichkeit, an die du in diesem Zug mindestens 1 Ware geliefert hast, darfst du deinen Einflussmarker auf der entsprechenden Gildenleiste um eine Stufe hinauf bewegen. Wichtig: Pro Phase, in der man eine bestimmte Persönlichkeit mit mindestens 1 Ware beliefert, kann man maximal 1 Einfluss erhalten

Wichtig: Sobald einer deiner Einflussmarker ein Feld mit den Gunstboni erreicht, erhältst du sofort entweder eines der drei verfügbaren Gunstplättchen ODER die abgebildete Menge Gunst.



Beispiel: Der türkisfarbene Spieler möchte den Mosaikleger für sich gewinnen, aber der violette Spieler hat bereits auf das oberste Feld des Mosaiklegers eine Ware geliefert. Daher nutzt Türkis mithilfe des Schiffers 2 Lieferungen, um 2 Zement an diese Persönlichkeit zu liefern. Er erhält für seinen ersten Zement 2 Rupien, aber nur EINE Rupie für den zweiten (siehe: „Doppellieferung“). Der Vertrag mit dem Mosaikleger wurde erfüllt. Türkis erhält die Persönlichkeit und dreht sie auf die Vertragsseite. Nun darf er sich sofort eines der ausliegenden Gunstplättchen nehmen oder sich eines aus dem Stapel herausuchen. Danach mischt er den Nachziehstapel. Er darf nun die besondere Fähigkeit des Mosaiklegers nutzen und einmal pro Zug 1/2 Gunst erhalten, indem er 1/3 MPs bezahlt.

Beispiel: Der gelbe Spieler führt die Aktion „Schiffer“ aus. Er liefert 1 Ziegel an den Mullah (und erhält 1 Rupie) und 1 Brett an den Jagirdar ① (und erhält 3 Rupien, da der violette Spieler zuvor eine Doppellieferung ausführte). Der Vertrag mit dem Jagirdar ist erfüllt und wird daher ausgewertet: Da der violette Spieler auf diesem Plättchen die meisten Marker hat, erhält er den Vertrag ②. Da dies der erste erfüllte Vertrag der Stufe II ist, fährt das Boot von der 2. zur 3. Bootsanlegestelle weiter ③. Dies löst sofort ein Ereignis aus: Der Kaufmann bewegt sich (durch Würfelwurf). Jeder Spieler erhält 1 Gunst für jede Baumwolle, die er besitzt (maximal jedoch 3). Da der gelbe Spieler den Mullah (von der Gelehrtengilde) und den Jagirdar (von der Kaufmannsgilde) belieferte, steigt er auf beiden Gildenleisten um je eine Stufe auf ④. Auf der Leiste der Kaufmannsgilde erreicht er die 3. Stufe. Er darf sich nun entweder 1 Gunst oder ein neues Gunstplättchen nehmen ⑤. Er entscheidet sich für Letzteres und fügt seinem Hofplan ein Gunstplättchen hinzu ⑥.



7.0 Persönlichkeiten

7.6 FÄHIGKEITEN DER PERSÖNLICHKEITEN

Wenn du eine Persönlichkeit erhältst, darfst du deren besondere Fähigkeit nutzen. Es gibt überdauernde Effekte und sofortige Effekte. Hier sind einige der geläufigsten Vorteile, die du durch die Verträge erhältst:



Rupien: Du erhältst sie unter bestimmten Bedingungen oder am Spielende.



Lukrative Lieferungen: Jedes Mal, wenn du eine Ware lieferst (an eine Persönlichkeit oder an irgendeine Stelle auf dem Kaiserlichen Spielplan), erhältst du eine oder zwei weitere Rupien aus dem Vorrat.



Einmal pro Spielzug: Du kannst diese Effekte nur einmal während deines Zugs nutzen. *Tipp: Drehe den Vertrag nach Nutzung dessen Fähigkeit um 90°, um dich daran zu erinnern, dass du sie in diesem Zug bereits verwendet hast.*



Einmalig: Diese Effekte werden sofort und einmalig abgehandelt, nachdem man den Vertrag erhalten hat.

Für eine genauere Erläuterung der Effekte siehe „Anhang I: Die Persönlichkeiten und ihre Verträge“ auf der nächsten Seite.

8.0 Schlusswertung (Spielende)



Das Spielende wird eingeleitet, sobald einer der folgenden Fälle eintritt:

- ☼ Ein Vertrag mit einer Persönlichkeit der Stufe IV wurde erfüllt.
- ☼ Ein Einflussmarker eines Spielers hat die oberste Stufe einer Gildeleiste erreicht.
- ☼ Eine Gildeauftragsspalte ist mit 6 Spielermarkern besetzt.

Sobald mindestens eine dieser drei Bedingungen eintritt, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Danach führt jeder Spieler noch EINEN weiteren Spielzug durch. Anschließend zählen alle Spieler ihre Rupien, beginnend mit den Rupien, die sie während des Spiels gesammelt haben. Dann erhalten sie weitere Rupien für folgende Errungenschaften:

- ☼ Für jede Persönlichkeit mit einem ‚Spielende‘-Symbol erhalten die Spieler Rupien entsprechend des Vertrags (siehe „Anhang I: Die Persönlichkeiten und ihre Verträge“).
- ☼ Nun wird jede der drei Gildeleisten ausgewertet: Alle Spieler, die auf einer Leiste am weitesten oben stehen, erhalten 2 Rupien pro eigenem Spielermarker in der zugehörigen Auftragsspalte. Alle Spieler auf zweithöchster Position erhalten 1 Rupie pro eigenem Spielermarker in der zugehörigen Auftragsspalte. Im Falle eines Gleichstands an erster Position erhalten alle involvierten Spieler 1 Rupie pro eigenem Spielermarker – alle zweitplatzierten Spieler erhalten nichts.
- ☼ Jeder Spieler, dessen Meditationstein das letzte Feld der Meditationsleiste erreicht hat, erhält 5 Rupien.
- ☼ Jeder Spieler erhält 1 Rupie pro eigenem, entferntem Abdeckplättchen.
- ☼ Jeder Spieler erhält $I/3/5/+3$ Rupien für $I/2/3/+I$ an Kaiser Akbar gelieferte, eigene Waren.

Nun zählen alle Spieler ihre Rupien. Der Spieler mit den meisten Rupien gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstands zählen die führenden Spieler den Wert ihrer übrigen Waren und Gunst (jede Gunst zählt wie eine Ware mit Wert I). Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilen sie sich den Sieg.

Beispiel einer Schlusswertung:

1. Der orange Spieler besitzt 36 Rupien in Münzen.
 2. Er erhält Rupien von seinen 2 „Spielende“ Persönlichkeiten:
 - ☞ 4 Rupien von dem Subadar (er erfüllte 4 Aufträge)
 - ☞ 4 Rupien von dem Großen Imam: Er hat 2 Verträge der Gelehrten Gilde (den Großen Imam eingeschlossen) und erfüllte 2 Aufträge der Gelehrten Gilde.
 3. Durch die Gildeleisten erhält er:
 - ☞ 4 Rupien für die Händlergilde (er ist Erster auf der Leiste und erfüllte 2 Aufträge).
 - ☞ 2 Rupien für die Gelehrten Gilde (er ist Zweiter auf der Leiste und erfüllte 2 Aufträge).
 4. Er entfernte 5 Abdeckplättchen (+5 Rupien).
 5. Er lieferte 5 Waren an Kaiser Akbar (+11 Rupien (5+3+3)).
- Und so ist der Endstand: $36 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 + 11 = 66$ Rupien.



I. DIE PERSÖNLICHKEITEN UND IHRE VERTRÄGE

Hinweis: Jedes Mal, wenn erwähnt wird, dass du einen Bonus erhältst, wenn du eine Ware „auslieferst“, bezieht sich das auf eine Lieferung einer Ware an eine Persönlichkeit, einen Auftrag, den Kaiser Akbar oder den französischen Händler.

Stufe I



1. Portugiesischer Händler

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts kam es zum Kontakt zwischen Westeuropa und dem Mogulreich. Die Portugiesen, Engländer, Franzosen und Niederländer trieben Handel mit dem Mogulreich.

Während der „Schiffer“ Aktion darfst du mehr als eine Ware abgeben (bis zu einem maximalen Warenwert von 4), um die Menge an Waren, die du liefern kannst, zu erhöhen (zum Beispiel könntest du 2 Holz und 2 Kurkuma abgeben, um 5 Waren auszuliefern: 1 kostenlose Ware und 4 „bezahlte“ Waren).

Jedes Mal, wenn du 1 Tuch auslieferst, erhältst du 1 Rupie.

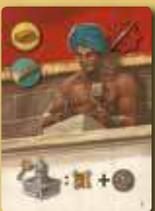


2. Sufi

Eine mystische, islamische Figur, die den Sufismus praktiziert.

Bewege den Meditationsstein sofort und kostenlos um ein Feld auf der Meditationsleiste weiter.

Jedes Mal, wenn du 1 Curry auslieferst, erhältst du 1 Rupie.



3. Takshaka

Traditioneller Steinmetz

Jedes Mal, wenn du ein Gebäude baust (nicht durch den Baumeister), erhältst du +1 Bauwert und erhältst 1 Rupie.



4. Mahout

Elefanten waren ein unverzichtbarer Teil der indischen Kultur. Sie wurden benötigt für Handel, Transport und sogar auch militärische Zwecke. Ein Mahout ist ein Elefantenreiter, -abrichter und -führer.

Jedes Mal, wenn du Sandstein oder Holz produzierst, produzierst du 1 zusätzliche Ware der gleichen Art.



5. Khatib

Im Islam ist ein Khatib eine Person, die die Chutba (Predigt) während des Freitagsgebets und zum Opfer- und Fastenbrechenfest abhält.

Jedes Mal, wenn du Kurkuma oder Baumwolle produzierst, produzierst du 1 zusätzliche Ware der gleichen Art.



6. Französischer Händler

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts kam es zum Kontakt zwischen Westeuropa und dem Mogulreich. Die Portugiesen, Engländer, Franzosen und Niederländer trieben Handel mit dem Mogulreich. (Hinweis: Geschichtsbüchern zufolge trieben die Franzosen erst nach Akbars Tod (1605) Handel mit dem Mogulreich).

Einmal während deines Zugs darfst du 1 Ware im Wert von 1, 2 oder 3 auf diese Karte legen (erfordert keine Lieferung). Sobald sich auf dem französischen Händler 3 Spielmarker befinden, erhältst du sofort 5 Rupien. Dann lege die Marker zurück in deinen Vorrat. Vergiss nicht, dass du sofort eine oder mehrere zusätzliche Rupien erhältst, falls du deine Waren an den französischen Händler in Kombination mit anderen Persönlichkeiten lieferst (zum Beispiel erhältst du mithilfe des portugiesischen Händlers +1 Rupie pro Stoff).



7. Färberin

Charakteristisch für indische Textilien ist der Gebrauch von Krappfarbstoffen, die mit ihrem lebendigen Rot eine stimmige Auswahl dekorativer Motive ermöglichen.

Jedes Mal, wenn du Waren produzierst, darfst du genau 2 dieser Waren gegen genau 1 Ware der gleichen Farbe im Wert von (maximal) 2 eintauschen.

Jedes Mal, wenn du 1 Farbe auslieferst, erhältst du 1 Rupie.



8. Koch

Die Mogulische Küche entwickelte sich in den Städten des Mogulreichs. Die Küche ist stark beeinflusst von der zentralasiatischen Küche – jener Region, aus der die Turkmenisch-Mogulischen Herrscher ursprünglich stammten – und sie beeinflusste wiederum stark die moderne indische, pakistanische und bengalische Küche.

Auf diese Karte darfst du bis zu 2 deiner „herausgeworfenen“ stehenden Arbeiter aufrecht abstellen. In der Meditationsphase kannst du einen oder zwei dieser Arbeiter zurück in den Vorrat geben, um MPs zu generieren (so, als würdest du sie hinlegen).

Jedes Mal, wenn du I Öl auslieferst, erhältst du I Rupie.

Stufe II



9. Muezzin

Der Muezzin, ein Bediensteter der Moschee, ruft die Gläubigen 5 Mal täglich und zum Freitagsgebet mit dem Gebetsruf (Adhan) zum Gebet in die Moschee.

Jedes Mal, wenn du in der Meditationsphase mindestens I MP generierst, erhältst du einen zusätzlichen MP.



10. Jagirdar

Ein Jagir war im Indien der Mogulzeit ein Lehen in Form einer Länderei. Im Gegenzug hatte der Vasall (Jagirdar) gewisse Gegenleistungen in Form von Steuerzahlungen oder Heerfolge zu erbringen.

- Wenn ein Mitspieler die „Schiffer“ Aktion nutzt, darfst auch du I Ware an eine Persönlichkeit liefern. Wenn du das tust, erhält der aktive Spieler eine Gunst. Du lieferst deine Ware (und erhältst Rupien und Einfluss), nachdem der aktive Spieler seine Lieferungen beendet hat. ODER
- Wenn du die „Schiffer“ Aktion nutzt, darfst du eine weitere Ware kostenlos ausliefern.



11. Kalif

Er gilt als religiöser Stellvertreter oder Nachfolger des Propheten Mohammeds und als ein Führer der gesamten muslimischen Gemeinschaft.

Einmal pro Zug darfst du I Baumwolle abgeben, um einen liegenden Arbeiter aufzurichten.



12. Kalligraph

Islamische Kalligraphie besteht aus der Ausübung künstlerischer Handschriften und Kalligraphie, basierend auf dem Alphabet der Länder, die miteinander eine gemeinsame islamisch-kulturelle Herkunft teilen. Dies beinhaltet arabische, osmanische und persische Kalligraphie. In Arabien ist sie bekannt als Khatt Islami und bedeutet „Islamische Linie“, „Gestalt“ oder „Konstruktion“.

Wenn du den Tagelöhner nutzt, musst du nur I Rupie bezahlen.

Jedes Mal, wenn du I Papier auslieferst, erhältst du I Rupie.



13. Mullah

Der Begriff bezeichnet einen Muslim oder eine Muslima, der/die in islamischer Theologie und dem heiligen Gesetz kundig ist.

Einmal pro Zug: Wenn du eine Gunstaktion ausführst, reicht es aus, wenn du einen der Gunstmarker, den du normalerweise abgeben müsstest, nur besitzt. In anderen Worten: Du musst immer noch so viele Gunstmarker besitzen wie bisher, jedoch einen Marker weniger abgeben. Du kannst aber mit diesem Effekt niemals die Gunst, die du ausgeben musst, auf 0 reduzieren.

Jedes Mal, wenn du I Ziegel auslieferst, erhältst du I Rupie.



14. Englischer Händler

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts kam es zum Kontakt zwischen Westeuropa und dem Mogulreich. Die Portugiesen, Engländer, Franzosen und Niederländer trieben Handel mit dem Mogulreich.

Einmal pro Zug darfst du eine Ware in eine andere Ware des gleichen Werts eintauschen.



15. Mosaikleger

Mogulische Gebäude wurden mit Innendekoration und Mosaiken reichlich verziert. Zur Zeit Akbars wurden die Mosaiken aus kleinen Mosaiksteinen gefertigt, die zu persischen geometrischen Mustern kunstvoll zusammengesetzt wurden.

Nimm dir sofort eines der 3 offenen ausliegenden Gunstplättchen oder suche dir eines aus dem Stapel heraus. Mische anschließend den Stapel durch und bilde einen neuen Zugstapel.

Einmal pro Zug darfst du I / 3 MPs ausgeben, um I / 2 Gunst zu erhalten.

Stufe III



16. Mudschtahida

Ein Mudschtahid ist ein islamischer Rechtsgelehrter, der zur selbständigen Rechtsfindung (Idschtihad) und damit zur Anwendung des islamischen Rechts befähigt ist. Das weibliche Äquivalent ist eine Mudschtahida. Grundsätzlich benötigen Mudschtahide ein umfangreiches Wissen des Arabischen, des Korans, der Sunna und der Rechtstheorie (Usul al-fih).

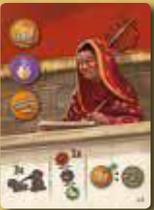
Baue sofort und kostenlos das Gebäude, das sich am Nächsten zur linken oberen Ecke befindet (entsprechend der normalen Bauregeln; siehe „Architekt“ auf Seite I3).
Jedes Mal, wenn du 1 Statue auslieferst, erhältst du 2 Rupien.



17. Niederländischer Händler

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts kam es zum Kontakt zwischen Westeuropa und dem Mogulreich. Die Portugiesen, Engländer, Franzosen und Niederländer trieben Handel mit dem Mogulreich.

Während der Schlusswertung erhältst du 1 Rupie, wenn du mindestens einen Auftrag von genau einer Gilde erfüllt hast. Hast du Aufträge von 2 Gilden erfüllt, erhältst du 3 Rupien. Hast du Aufträge von allen 3 Gilden erfüllt, erhältst du 6 Rupien.
Jedes Mal, wenn du 1 Kleidung auslieferst, erhältst du 2 Rupien.



18. Malerin

Die Mogule entwickelten einen speziellen Stil der Malerei. Er beschränkte sich hauptsächlich auf Miniaturen-Illustrationen, die entweder in Büchern oder als einzelne Werke in Alben aufbewahrt wurden. Der Stil entstand aus der persischen Miniaturenmalerei mit indisch-hinduistischen, jainistischen und buddhistischen Einflüssen.

Richte sofort bis zu 3 liegende Arbeiter auf und steige auf einer beliebigen Gildenleiste um eine Stufe auf.
Jedes Mal, wenn du 1 Gemälde auslieferst, erhältst du 2 Rupien.



19. Subadar

Subadar war eine Bezeichnung für einen Gouverneur einer Subah (Provinz) während der Mogulischen Ära. Er wurde auch Sahib-i-Subah oder Nazim genannt. Das Wort Subahdar kommt aus dem Persischen.

Während der Schlusswertung erhältst du 1 Rupie für jeden Gildenauftrag, den du erfüllt hast.
Jedes Mal, wenn du 1 Buch auslieferst, erhältst du 2 Rupien.



20. Sadr us-Sudur

Unmittelbar dem Kaiser unterstand der für religiöse Angelegenheiten zuständige Sadr us-Sudur, der stets auch das höchste Richteramt des Staates bekleidete, denn der Rechtsprechung lag das islamische Recht, die Scharia, zugrunde. Das Büro von Sadr us-Sudur war während der ersten 25 Jahre von Akbars Herrschaft sehr einträglich, da es in der Aufgabe des Sadrs lag, Genehmigungen und Stipendien an religiöse Institutionen und förderungswürdige Personen zu erteilen.

Setze sofort eine beliebige Ware bei Akbar in eine freie Schale. Die Ware muss dabei den gleichen Wert haben wie die abgebildete Ware (Beispiel: Du könntest 1 Papier in die Curry-Schale setzen).
In der Schlusswertung erhältst du 1 Rupie für jeden deiner Warenmarker bei Kaiser Akbar.

Stufe IV



21. Großmufti

Der Großmufti ist die höchste offizielle Instanz des religiösen Gesetzes in einem sunnitischen oder ibadi-muslimischen Staat.

Du erhältst sofort 3 Gunst.

Während der Schlusswertung erhältst du 3 Rupien pro Set von allen 3 Gildensymbolen, die du besitzt (Aufträge und/oder Persönlichkeiten).



22. / 23. / 24. Großer Imam / Hofkünstler / Dewan

Der große Imam ist ein angesehener sunnitisch-islamischer Titel. Der Hofkünstler steht für die vielen Künstler, die Akbar aus ganz Persien und Zentralasien an seinen Hof lockte. Dies war inspiriert durch seinen Vater, Humayun, der glaubte, dass Künstler „die Freude der ganzen Welt“ bedeuteten. Der Dewan diente als oberster Finanzminister einer Provinz.

Du erhältst sofort 3 Gunst.

Während der Schlusswertung erhältst du 1 Rupie für jede Persönlichkeit und jeden Auftrag mit dem entsprechenden Gildensymbol (inklusive des Großen Imams, Hofkünstlers oder Dewans selbst).

II. DIE BAUBONUSPLÄTTCHEN

Stufe 2



Steige mit dem Einflussmarker der Gildeleiste der Künstler um eine Stufe auf.

Du erhältst 3 Rupien.



Entferne ein Abdeckplättchen. Bewahre es neben deinem Hofplan auf.

Du erhältst 2 Rupien.



Steige mit dem Einflussmarker der Gildeleiste der Kaufmänner um eine Stufe auf.

Du erhältst 3 Rupien.



Du erhältst eine Gunst.

Du erhältst 3 Rupien.

Stufe 3



Steige mit dem Einflussmarker der Gildeleiste der Künstler um eine Stufe auf.

Du erhältst 4 Rupien.



Du erhältst eine Gunst.

Du erhältst 4 Rupien.



Steige mit dem Einflussmarker der Gildeleiste der Gelehrten um eine Stufe auf.

Du erhältst 4 Rupien.



Du erhältst 5 Rupien.

Stufe 4



Steige mit dem Einflussmarker der Gildeleiste der Gelehrten um eine Stufe auf.

Du erhältst 5 Rupien.



Du erhältst eine Gunst.

Du erhältst 5 Rupien.



Steige mit dem Einflussmarker der Gildeleiste der Kaufmänner um eine Stufe auf.

Du erhältst 5 Rupien.



Du erhältst 6 Rupien.

III. DIE GUNSTPLÄTTCHEN



Gib 2 Gunst ab und richte einen deiner liegenden Arbeiter auf dem Spielplan wieder auf.



Gib 2 Gunst ab, um eine zusätzliche Ware zu verarbeiten. Diese Gunstaktion musst du mit einer anderen Verarbeiten-Aktion kombinieren (Meditationsaktion, Gunstaktion, Verarbeitungsgebäude oder wenn du durch eine Aktion eines Mitspielers eine Ware verarbeitest).



Besitze 2 Gunst und gib 1 davon ab, um +1 MP zu generieren (kann nur in der Meditationsphase genutzt werden).



Besitze 3 Gunst und gib 2 davon ab, um 1 Ware gegen ihren Warenwert in Rupien zu verkaufen.



Besitze 3 Gunst und gib 2 davon ab, um 1 Abdeckplättchen zu entfernen. Bewahre es neben deinem Hofplan auf.



Besitze 4 Gunst und gib 2 davon ab, um 1 Ware an eine belieferbare Persönlichkeit zu liefern (und Rupien und Einfluss zu erhalten, wie unter 7.0 beschrieben).



Besitze 4 Gunst und gib 2 davon ab, um eine zusätzliche Auftragsphase durchzuführen.



Besitze 2 Gunst und gib 1 davon ab, um deine Bauern 2x zu bewegen (entweder 1 Bauer 2x oder 2 Bauern jeweils 1x).



Besitze 3 Gunst und gib 2 davon ab, um ein beliebiges Preisplättchen zu versetzen (wie bei der Aktion „Händler“).



Gib 2 Gunst ab, um 1 Ware gegen eine andere Ware des gleichen Werts zu tauschen.



Besitze 4 Gunst und gib 3 davon ab, um 1 beliebige Ware mit Warenwert 2 zu erhalten.



Gib 4 Gunst ab, um deinen Meditationsstein kostenlos ein Feld weiter zu bewegen.



Besitze 3 Gunst und gib 2 davon ab, um 1 Ware mit Wert 1 in eine Ware mit Wert 2 zu verarbeiten.



Gib 3 Gunst ab, um den Tagelöhner kostenlos zu nutzen (kann nur in der Aktionsphase genutzt werden).

IV. ÄNDERUNGEN FÜR DAS SPIEL MIT 2 UND 3 SPIELERN:

- I. Lege pro Stufe eine Persönlichkeit weniger auf die unterschiedlichen Flussabschnitte (Nur 10 Persönlichkeiten liegen aus mit einem Verhältnis von 3/3/4).
2. Lege bei 2 Spielern 4 oder bei 3 Spielern 2 neutrale Marker (nutze Spielmaterial einer inaktiven Spielerfarbe) auf den Bereich des Kaisers Akbar auf dem Kaiserlichen Spielplan:
 - Bei 2 Spielern: Würfle jeweils zweimal für die linke und die rechte Seite und decke die entsprechenden Waren ab. Falls irgendeine zweite gewürfelte Augenzahl bereits besetzt ist, würfle hierfür kein weiteres Mal. Es ist möglich, dass weniger als 4 Waren abgedeckt sind.
 - Bei 3 Spielern: Würfle zweimal. Decke für die erste gewürfelte Augenzahl eine der 6 Waren auf der linken Seite ab. Decke für die zweite gewürfelte Augenzahl eine der anderen 6 Waren auf der rechten Seite ab.
3. Lege bei 2 Spielern 6 oder bei 3 Spielern 3 neutrale Marker auf die Gildenauftragsspalten des Kaiserlichen Spielplans:
 - Bei 2 Spielern: Würfle je Gildenauftragsspalte zweimal und decke die entsprechenden Aufträge ab. Falls irgendeine zweite gewürfelte Augenzahl bereits besetzt ist, würfle erneut so oft wie nötig, bis ein anderer Auftrag abgedeckt werden kann.
 - Bei 3 Spielern: Würfle je Gildenauftragsspalte einmal. Decke nach dem ersten Wurf den entsprechenden Auftrag der ersten Gildenauftragsspalte ab. Decke nach dem zweiten Wurf einen Auftrag der zweiten Gildenauftragsspalte ab und so weiter.



Mitwirkende

Spieldesign: Michael Keller

Illustrationen: Michael Menzel

Künstlerische Leitung: Rafaël Theunis

Projektleitung: Arno Quispel

Grafikdesign und Spielregel: Rafaël Theunis

Game Support: Paul Mulders

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

Lektorat: Michael Schemaille, Janine Scheible, Benjamin Scheible

Wir bedanken uns besonders bei allen Spieltestern für ihre Mithilfe bei der Entwicklung dieses Spiels: 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 Wynn, Nils Callens, Dave van Steirteghem, Liza Wopereis, Christine Bracke, Tineke Meessens, Jens Vanspauwen, William de Jager.

Wir achten bei unseren Produkten auf größtmögliche Sorgfalt. Falls Sie jedoch bei diesem Produkt Grund zu Beanstandungen haben, kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst unter info@quined.nl.



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



'Agra' war ein Finalist der Hippodice Designers' Competition 2016.

Übersicht

SPIELZUG:

1. Meditationsphase (freiwillig)

1. Generiere Meditationspunkte (MP): Für den ersten hingelegten Arbeiter erhältst du so viele MPs, wie dein Meditationsstein anzeigt. Der nächste hingelegte Arbeiter generiert so viele MPs, wie das vorherige Feld anzeigt und so weiter. Ein hingelegter Arbeiter generiert immer mindestens 1 MP.
2. Meditationsaktionen: Nutze deine generierten MPs, um beliebige verfügbare Aktionen auszuführen.
3. Versetze den Meditationsmarker auf die letzte genutzte Aktion (die Aktion „Einen Bauern bewegen“ wird nie abgedeckt).

2. Aktionsphase (Pflicht)

Setze einen deiner Arbeiter auf ein Aktionsfeld: Einen Hauptcharakter, ein Produktionsgebäude oder ein Verarbeitungsgebäude.

1. Wenn sich auf dem Aktionsfeld ein Arbeiter befindet:
 - I. Ist es ein **liegender** Arbeiter eines Mitspielers, so gib ihn dem entsprechenden Mitspieler zurück. Dann führe deine Aktion aus.
 - II. Ist es ein **stehender** Arbeiter eines Mitspielers, so gib ihn dem entsprechenden Mitspieler zurück und der Mitspieler erhält 1 (oder 2) Gunst. Dann führe deine Aktion aus.
 - III. Ist es **einer deiner eigenen** Arbeiter, so MUSST du 2 Rupien in den allgemeinen Vorrat zahlen, um die Aktion auszuführen. Wenn der Arbeiter liegt, richte ihn auf. Wenn dein Arbeiter bereits stand, erhältst du KEINE Gunst dafür. Dann führe deine Aktion aus.
2. Wenn sich auf dem Aktionsfeld der Kaufmann befindet:

NACHDEM du deine Aktion ausgeführt hast, erhältst du 2 Gunst. Anschließend würfle und bewege den Kaufmann. Lege auf jedes gebaute Gebäude, das er durchschreitet, 1 Rupie aus dem Vorrat.
3. Wenn sich auf dem Aktionsfeld der Baumeister befindet:

Baue das Gebäude kostenlos (kein Baubonusplättchen)! Dann verarbeite Waren. Anschließend würfle und bewege den Baumeister.

3. Auftragsphase (freiwillig)

1. Diene dem Kaiser Akbar: Liefere 1 Ware an Akbar ODER
2. Erfülle genau einen Auftrag: Liefere 2 Waren an einen markierten Auftrag einer Gilde. Überprüfe die Position deines Einflussmarkers dieser Gilde. Steht er an:
 - A. I. Position: Erhalte so viele Rupien wie angegeben.
 - B. Nicht I. Position: Erhalte so viele Rupien -1 UND steige 1 Stufe auf.

In deinem Zug darfst du auch drei verschiedene Arten sekundärer Aktionen durchführen:

1. Öl- und Curry-Aktionen: Zahle Öl und/oder Curry, um liegende Arbeiter aufzurichten.
2. Gunst-Aktionen: Gib Gunst ab, um Boni zu erhalten.
3. Luxuswaren-Aktionen: Gib Luxuswaren aus, um besondere Aktionen auszuführen.

WIE MAN RUPIEN ERHÄLT:

- Persönlichkeiten beliefern: Erhalte 1 Rupie pro Marker auf der Persönlichkeit nach jeder Lieferung (bei Doppellieferung gibt's für den 2. Marker immer 1 Rupie).
- Erfülle Aufträge: Durch die „Schiffer“ Aktion oder in der Auftragsphase.
- Baue ein Gebäude: Erhalte 2-6 Rupien durch Baubonusplättchen.
- Führe die „Schiffer“ Aktion aus: Du erhältst 1 Rupie pro Lieferung, die du nicht nutzt.
- Platziere einen Arbeiter auf ein Gebäude mit 1 oder mehr Rupien darauf: Erhalte alle Rupien dieses Gebäudes.
- Führe ein „Kleider“ Luxuswaren-Aktion aus: Erhalte Rupien entsprechend dem aktuellen Warenwert der Kleider.
- Nutze die Fähigkeiten bestimmter Persönlichkeiten.
- In der Endwertung erhältst du Rupien für diverse Dinge: Waren an Akbar geliefert, Position der Einflussmarker, bestimmte Persönlichkeiten, entfernte Abdeckplättchen und für das Erreichen des letzten Felds auf der Meditationsleiste.

WIE MAN GUNST ERHÄLT:

- Wenn einer deiner stehenden Arbeiter „herausgeworfen“ wird (1 Gunst oder 2, wenn du mindestens das 4. Feld deiner Meditationsleiste erreicht hast).
- Wenn du den Kaufmann besuchst (2 Gunst).
- Wenn einer deiner Einflussmarker ein bestimmtes Feld erreicht (1 oder 2 Gunst).
- Durch bestimmte Baubonusplättchen.
- Durch Fähigkeiten bestimmter Persönlichkeiten oder wenn du Marker von einer erfüllten Persönlichkeit zurückerhältst, weil ein anderer Spieler den Vertrag erhält.
- Pro Mitspieler, der sich dafür entscheidet, in deinem Zug 1 Ware zu verarbeiten (1 Gunst).
- Durch Ausführen der „Buch“ Luxuswaren-Aktion.
- Durch Ereignisse entlang des Flusses.

LEICHT VERGESSENE REGELN:

- Versetze den Meditationsmarker, nachdem du mindestens eine der 4 äußeren Aktionen ausgeführt hast.
- Erhalte Rupien nach JEDER Lieferung an Persönlichkeiten.
- Durch die „Architekt“ Aktion darfst du entweder ein Gebäude bauen ODER einen deiner Einflussmarker eine Stufe nach oben bewegen.
- Um liegende Arbeiter aufzurichten: Nutze die Öl und Curry-Aktion oder führe die „Buch“ Luxuswaren-Aktion aus.
- Lege 1 Rupie auf jedes gebaute Gebäude, das der Kaufmann durchschreitet.
- Setzt du deinen Arbeiter auf das Aktionsfeld mit dem Baumeister, darfst du das Gebäude kostenlos (aber ohne Baubonusplättchen) bauen und nutzen.
- Nachdem die erforderliche Anzahl an Persönlichkeiten erfüllt wurde, bewegt sich das Boot sofort und das Ereignis wird SOFORT ausgelöst.
- Du kannst Gunst und/oder Effekte von Persönlichkeiten während deines Zuges jederzeit nutzen, sogar inmitten von Aktionen.
- Nimm am Ende deines Zuges alle auf Gunstaktionen und Luxuswaren (-Aktionen) Schriftrollen eingesetzten Marker zurück in deinen Markervorrat und drehe ggf. genutzte Persönlichkeiten zurück.