

agra

Z A S A D Y G R Y

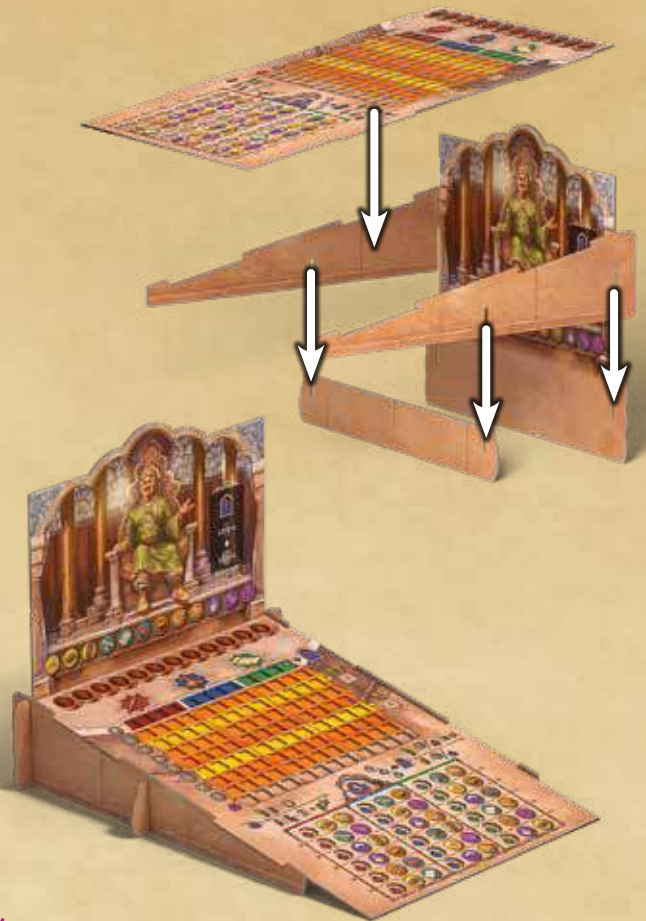
1.0 Komponenty gry	2	6.2.2 Wykonanie akcji	13
2.0 Przygotowanie gry	4	6.2.2.1 Akcje Głównych Postaci	13
2.1 Plansza główna	4	Architekt	13
2.2 Plansza gracza	5	Żeglarz	14
2.3 Plansza cesarska	5	Handlarz	15
3.0 Wprowadzenie	6	Plantatorka	16
4.0 Porządek gry	6	6.2.2.2 Budynki Produkcyjne i ich akcje	16
4.1 Tura gracza	6	6.2.2.3 Budynki Przetwarzające i ich akcje	16
4.1.1 Faza medytacji	6	Akcje pomocnicze	17
4.1.2 Faza akcji	6	1. Akcje Oleju i Curry	17
4.1.3 Faza zamówień	6	2. Akcje Przysług	17
4.2 Akcje pomocnicze	6	3. Akcje Dóbr Luksusowych	17
4.3 Koniec gry	6	6.3 Faza Zamówień (opcjonalna)	18
5.0 Objaśnienie istotnych elementów	7	6.3.1 Służenie Cesarzowi Akbarowi	18
5.1 Pola akcji (Postacie i Budynki)	7	6.3.2 Spełnianie Zamówienia	18
5.2 Dobra	8	7.0 Dostojnicy	19
5.2.1 Wartości Dóbr oraz żetony Ceny	8	7.1 Rzeka	19
5.2.2 Podstawowe Dobra	8	7.2 Dostawa i Nagroda	19
5.2.3 Produkowanie Podstawowych Dóbr	9	7.3 Zasada specjalna: Podwójna Dostawa	20
5.2.4 Przetwarzanie Dóbr	9	7.4 Wypełnianie i Ocena	20
5.3 Budowa Budynków	9	7.5 Podniesienie Wpływów	20
5.3.1 Materiały Budulcowe	9	7.6 Umiejętności Dostojników	21
5.3.2 Koszt Budynków	9	8.0 Końcowe punktowanie (koniec gry)	21
5.4 Przyjmowanie Kontraktu od Dostojnika	10	Aneks	22
5.5 Przysługa	10	I. Dostojnicy i ich Kontrakty	22
5.6 Gildie i Plansza cesarska	10	Poziom I	22
6.0 Rozgrywka	11	Poziom II	23
6.1 Faza Medytacji (opcjonalna)	11	Poziom III	24
6.1.1 Generowanie Punktów Medytacji	11	Poziom IV	24
6.1.2 Akcje Medytacji	11	II. Płytki Bonusowe Budynków	25
6.1.3 Ruch znacznika Medytacji	11	Poziom 2	25
6.2 Faza Akcji (obowiązkowa)	12	Poziom 3	25
6.2.1 Umieszczanie Pracownika na polu akcji	12	Poziom 4	25
6.2.1.1 Jeżeli pole akcji nie jest zajęte	12	III. Płytki Przysług	26
6.2.1.2 Jeżeli pole akcji jest zajęte przez Pracownika	12	IV. Zmiany w grze dla 2 i 3 graczy	27
6.2.1.3 Jeżeli pole akcji jest zajęte przez Kupca	12	Twórcy	27
6.2.1.4 Jeżeli pole akcji jest zajęte przez Budowniczego	12	Skrót zasad	28

1.0 Komponenty gry

I Plansza główna



I Plansza cesarska (wymaga złożenia)



24 Dostojników



3 Żetony ceny



3 Znaczniki Limitu Zamówień



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



3 Znaczniki Zamówień
Gildii



I Kupiec



I Budowniczy



I Łódź



1.0 Komponenty gry

I Znacznik Medytacji



I Znacznik Pierwszego Gracza



I Kostka sześcienna



12 Znaczników „W Konstrukcji”



12 Płytek Bonusów Budynków



14 Płytek Przysług



Dla każdego z 4 graczy

I Plansza gracza



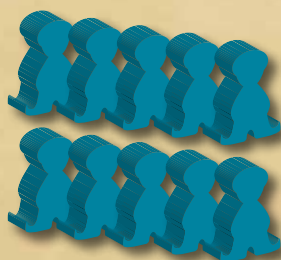
I Materiałowy woreczek



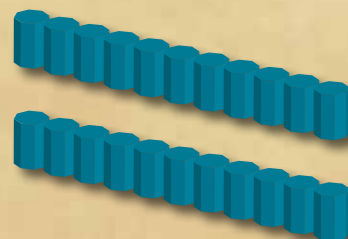
8 Żetonów Skrzyni



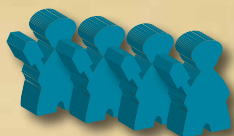
10 Pracowników



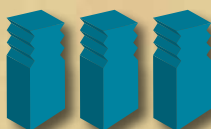
22 Znaczników gracza



4 Farmerów



3 Znaczniki wpływu



I Znacznik Medytacji



2.0 Przygotowanie gry

2.1 PLANSZA GŁÓWNA

1. Połóż 3 żetony Ceny na wyznaczonych polach „Handlarza” mniejszą liczbą flag na każdym do góry.
2. Połóż 12 płytek Bonusów Budynków odkryte na wyznaczonych miejscach.
3. Połóż 12 płytek „W Konstrukcji” na każdym odpowiednim Budynku z poziomu 2, 3 i 4.
4. Połóż Kupca na planszy: by zdecydować gdzie, rzuć kostką. Porusz Kupca wzdłuż linii Budynków o jedno miejsce za każde oczko na kostce, zaczynając od Kamieniołomu (lewy górny Budynek z Piaskowcem). Przerzuć jeżeli wynik wskazuje 5 lub 6. Kupiec porusza się tylko po już zbudowanych Budynkach, więc zatrzyma się przy jednym z czterech Budynków w lewej (pierwszej) kolumnie. Następnie rzuć kostką dla Budowniczego. Porusz nim z pierwszej płytki W Konstrukcji (drugi Budynek licząc od lewej na górze planszy), wzdłuż linii Budynków, o jedno miejsce za każde oczko na kostce. Jeżeli Budowniczy dotrze do najniższego Budynku w Kolumnie, przechodzi na najwyższy Budynek w następnej.
5. Połóż Rupie w pobliżu planszy.
6. Połóż Dostojników wzdłuż rzeki. Losowo wybierz 5 Dostojników z Poziomu I i rozłóż ich w odpowiednich miejscach rzeki. (Poziom Dostojników jest oznaczony na rewersie ich kart). Kontynuuj dopóki nie ułożysz 14 Dostojników na planszy (4 Poziomu II, 3 Poziomu III oraz 2 Poziomu IV). Zwróć uwagę, że wszystkie trzy Gildie reprezentowane przez Dostojników (symbole w górnym, prawym rogu Dostojników) powinny być reprezentowane w miarę równo, czyli w dystrybucji 5/5/4. Jeżeli tak nie jest, wymieniaj Dostojników, zaczynając od Poziomu I, dopóki nie uzyskasz opisanych powyżej proporcji. Odtóż pozostałe karty do pudełka. Nie będą potrzebne w trakcie tej gry.
7. Połóż znaczniki Limitu Zamówienia na miejscach pomiędzy Przystaniami. Połóż Łódź przy pierwszej Przystani.
8. Połóż znacznik Medytacji na akcji „Dostarcz Dobro” na Kole Medytacji.
9. Losowo wybierzcie Pierwszego Gracza, dostaje on znacznik Pierwszego Gracza i zaczyna grę.



2.0 Przygotowanie gry

2.2 PLANSZA GRACZA

Każdy gracz otrzymuje:

1. 1 planszę gracza
2. 8 żetonów Skrzyni. Połóż po jednym na każdym oznaczonym polu w lewej części Twojej planszy gracza.
3. 1 Znacznik medytacji. Połóż go na pierwszym symbolu medytacji.
4. 2 Rupie.

Każdy gracz również otrzymuje w swoim kolorze gracza:

5. 4 farmerów. Umieść po jednym na środku każdego rzędu i kolumny na Twojej planszy gracza.
6. 10 pracowników. Utwórz prywatne zasoby pracowników obok własnej planszy gracza.
7. 22 znaczniki gracza. Utwórz prywatne zasoby w centralnej części planszy gracza.
8. Jeden materiałowy woreczek. W trakcie gry będziesz w nim trzymać swoje Rupie ukryte przed innymi graczami. Możesz je przeliczyć w każdym momencie.



2.3 PLANSZA CESARSKA

1. Umieść Planszę Cesarską obok planszy głównej.
2. Każdy gracz umieszcza znacznik Wpływu na początkowej pozycji w każdym z 3 torów Wpływu.
3. Rzuć kostką raz dla każdej kolumny Zamówień Gildii i umieść znacznik Zamówień Gildii na odpowiednim polu (od I do 6, licząc od dołu ku górze). Znaczniki te pokazują, które z trzech Zamówień są dostępne na początku gry.
4. Potasuj płytki Przysług i utwórz zakryty stos. Dobierz 3 płytki i umieść je odkryte obok Planszy Cesarskiej.



Przykład: Wyrzuciłeś 3, 5 oraz I. Połóż po jednym żetonie Zamówienia na odpowiednim polu w każdej kolumnie Zamówień.

Przejdź na stronę 27 by sprawdzić różnicę w przygotowaniu gry dla 2 i 3 graczy.

3.0 Wprowadzenie

Agra, Indie. Jest rok 1572, rok 30 urodzin Dżalala ad-Dina Muhammada Akbara, znanego jako Akbar Wielki. Akbar jest trzecim władcą z dynastii Wielkich Mogolów, który odziedziczył władzę po swoim ojcu Humajunie. Pod regencją Bairama Khana, Akbar poszerzył i wzmocnił indyjskie ziemie Mogolów. Będąc charyzmatycznym przywódcą wojskowym, Akbar powiększył swoje Imperium, wtaczając w nie niemal wszystkie indyjskie ziemie na północ od rzeki Godawari. Jego obecność na tronie daje się odczuć w całym kraju poprzez silne mogolskie wpływy militarne, polityczne, kulturalne i ekonomiczne.

By zjednoczyć wielkie mogolskie państwo, Akbar ustanowił scentralizowany system administracji, podbici władcy zostali pojednani poprzez odpowiednie mariaże i dyplomację. Akbar zachował pokój i porządek w imperium poprzez uchwalanie praw, które zdobyły mu przychylność niemuzułmańskich podmiotów. Unikając plemiennych więzi i islamskich tożsamości, Akbar osiągnął zjednoczenie swoich ziem. Spersjanizowana mogolska kultura nadała Akbarowi niemal boski status.

Dostojnicy i emisariusze z całego kraju zdążają na obchody urodzin Akbara. Jako ambitny władca ziemski nie możesz przepuścić takiej okazji. Uroczystości są dla Ciebie wielką szansą, by podnieść swój status i bogactwo.

Na swoich ziemiach uprawiasz bawełnę i kurkumę. Posiadasz też las, z którego pozyskujesz drewno oraz matę, ale wydajną, kopalnię piaskowca. Poprzez handel i przetwarzanie swoich towarów będziesz w stanie pozyskiwać bardziej luksusowe dobra, którymi onieśmielisz Dostojników, gdy Ci dotrą do stolicy. Oczywiście Twój rywal mają ten sam plan – musisz użyć swego sprytu, by ich przechrzcić mając na uwadze, że urodziny Akbara są coraz bliżej.

4.0 Porządek gry

Gra może trwać różną liczbę rund, zaczynając od Pierwszego Gracza i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz w kolejności rozgrywa swoją turę składającą się z trzech faz: Medytacja, Akcja i Zamówienie. W każdym momencie swojej tury gracz może wykonać akcje pomocnicze w dowolnej ilości. Rozgrywka trwa do momentu uruchomienia końca gry, podczas którego rozgrywana jest do końca bieżąca runda oraz jedna pełna ostatnia runda. Po tym następuje ostatnie punktowanie. Gracz z największą liczbą Rupii na koniec gry ogłoszony jest zwycięzcą.

4.1 TURA GRACZA

4.1.1 Faza Medytacji

Aktywny gracz może generować Punkty Medytacji (PM) poprzez kładzenie („na plecy”) swoich Pracowników. Pozyskane PM pozwolą mu na wykonywanie akcji dostępnych aktualnie na Kole Medytacji.

4.1.2 Faza Akcji

Następnie gracz wykonuje główną akcję poprzez położenie Pracowników ze swoich zasobów na Budynku lub Głównej Postaci. Akcje te uprawniają gracza do produkowania i przetwarzania dóbr, handlowania nimi z Dostojnikami, wypełniania Zamówień Gildii lub dostarczania Dóbr do Pałacu. Gracze mogą również stawiać Budynki lub powiększać swoje Farmy.

4.1.3 Faza Zamówień

Gracz może zarobić Rupie poprzez wypełnienie Zamówień Gildii lub dostarczanie dóbr do Pałacu.

4.2 AKCJE POMOCNICZE

W każdym momencie swojej tury, aktywny gracz może wykonać akcję pomocniczą poprzez wydanie Przystugi lub Dobra Luksusowego.

4.3 KONIEC GRY

Koniec gry może nastąpić gdy wydarzy się jedna z następujących sytuacji:

- ✿ wypełniony został kontrakt Dostojnika Poziomu IV LUB
- ✿ znacznik Wpływu gracza osiągnął najwyższy poziom na torze Wpływu LUB
- ✿ kolumna Zamówień Gildii jest zapelniona 6 znacznikami graczy.

Uwaga: Po szczegółowe wyjaśnienia różnych faz i akcji zobacz rozdział „6.0 Porządek Gry”. Ostatnie punktowanie jest wyjaśnione w rozdziale „8.0 Końcowe Punktowanie”.

5.0 Objąsnienie i słolnych elementów

5.1 POLA AKCJI (Postacie i Budynki)

Plansza zawiera trzy sekcje, gdzie możecie umieścić swoich Pracowników. Górna część zawiera cztery Główne Postacie, które pozwalają wykonać 4 główne akcje w grze: Budowę, Wysyłkę, Wymianę Dóbr oraz Uprawę.



Centralna sekcja planszy ukazuje 16 budynków.

Pierwsze 4 to **Budynki Produkcyjne**, które pozwolą na produkcję czterech Podstawowych Dóbr występujących w grze (zobacz „5.2.I: Podstawowe Dobra”). Są one dostępne dla Pracowników od początku gry.

Kolejne 12 budynków nazywane jest **Budynkami Przetwarzającymi**. Możecie przetworzyć Podstawowe Dobra w Dobra Zaawansowane (Cement, Cegły, Deski, Papier, Curry, Barwnik, Olej, Sukno) a niektóre Zaawansowane dobra mogą być zamienione w Dobra Luksusowe (Statuy, Księgi, Obrazy, Szaty). Te budynki na początku gry są w trakcie konstrukcji, gdy zostaną wzniesione będą dostępne jako miejsca, na których możecie umieszczać swoich Pracowników. JEDNAKŻE, jesteście w stanie przetwarzać i wymieniać Dobra w tych Budynkach, nawet jeżeli nie zostały one jeszcze wybudowane.



Budynki Produkcyjne

Budynki Przetwarzające

Dolna część planszy przedstawia rzekę Jamuna, którą do miasta, na urodziny Akbara przybędą Dostojnicy.



5.0 Objasnienie istotnych elementów

5.2 DOBRA

Dobra są sercem rozgrywki. Są używane w praktycznie każdej akcji. Będziecie używali Budynków do produkcji, przetwarzania i przechowywania Dóbr. Każdy znacznik gracza obok Budynku symbolizuje jedno posiadane Dobro typu właściwego dla danego Budynku.

Żaden Budynek nie posiada limitu Dóbr, które może przechować, nawet gdy nie został do końca wybudowany!

MATERIAŁY BUDULCOWE				
	Piaskowiec	Cement	Cegły	Statua
				
	Drewno	Deski	Papier	Księga
DOBRA PODSTAWOWE				
	Kurkuma	Curry	Barwnik	Obraz
				
	Bawełna	Olej	Sukno	Szaty
DOBRA PODSTAWOWE		DOBRA PRZETWORZONE		DOBRA LUKSUSOWE
WARTOŚĆ 1 		WARTOŚĆ 2 	WARTOŚĆ 2 	WARTOŚĆ 3 

5.2.1 Wartości Dóbr oraz żetony Ceny



Liczba Flag obok symbolu Dobra wskazuje na jego wartość. Wartość Dóbr jest bardzo ważna, jako że wiele akcji jest uzależniona od aktualnej wartości Dobra. Dzięki akcji „Handlarza” będziecie w stanie zmieniać ceny i nimi manipulować, poprzez zamienianie miejscami żetonów Cen na planszy.

Przykład: Curry ma wartość Dobra w wysokości 2.



5.2.2 Podstawowe Dobra

Podczas gry będziecie produkować i przechowywać 4 Podstawowe dobra: Piaskowiec, Drewno, Kurkumę oraz Bawełnę.



5.0 Objasnienie istotnych elementów

5.2.3 Produkcowanie Podstawowych Dóbr

Tory produkcji na Planszach Graczy oznaczają jak wiele Dóbr danego typu gracz może wyprodukować wykonując akcję Budynku Produkcyjnego. Policz niezakryte miejsca pomiędzy Podstawowym Dobrem a dwoma sąsiednimi Farmerami. Liczba niezakrytych miejsc oznacza wartość produkcji Dobra (minimalnie 0, maksymalnie 8).

Uwaga: Możecie modyfikować ilość Dóbr produkowanych w czasie gry poprzez usuwanie żetonów Skrzyni oraz przesuwanie Farmerów. Więcej szczegółów w rozdziałach „6.1 Faza Medytacji” oraz sekcji „Plantatorka”.



Przykład: gracz Turkusowy wykonuje akcję Kopalni. Posiada dwa wolne pola pomiędzy symbolem Piaskowca i jego Farmerami, więc produkuje dwa Piaskowce.

5.2.4 Przetwarzanie Dóbr

Poprzez niektóre podstawowe oraz pomocnicze akcje, możesz przetworzyć **jedno, dwa lub trzy** Dobra jednego rodzaju w inne, zgodnie z kierunkiem strzałek znajdujących się na planszy. Przetworzone Dobra mają wyższe wartości. **Gdy przetwarzasz jedno lub więcej Dóbr poprzez główną akcję, każdy inny gracz może przetworzyć DOKŁADNIE jedno dobro tego samego rodzaju w ten sam sposób.** Aktywny gracz otrzymuje I Przysługę za każdego innego gracza przetwarzającego Dobro w ten sposób.



Przykład: Możesz przetworzyć Piaskowiec na Cement lub Cegły.

5.3 BUDOWA BUDYNKÓW

5.3.1 Materiały Budulcowe

Piaskowiec, Cement, Drewno oraz Deski są 4 **Materiałami Budulcowymi**. Będziecie ich potrzebować, by zbudować Budynki Przetwarzające (wliczając w to Budynki Przetwarzające dla Cementu i Desek!). Każdy Materiał Budulcowy ma swoją „**Wartość budulca**”, wskazaną w drewnianej ramce z liczbą 1 lub 2.



Przykład:
Cement ma
wartość
Budulca 2.



5.3.2 Koszt Budynków

Te same drewniane ramki znajdują się na każdym znaczniku „W Konstrukcji”. Te znaczniki przedstawiają Budynki, które nie są wybudowane na początku gry. Jeżeli zamierzasz wybudować Budynek, musisz zapłacić koszt Budynku (szczegóły w dziale „Architekt”).



5.0 Objaśnienie istotnych elementów

5.4 PRZYJMOWANIE KONTRAKTU OD DOSTOJNIKA

Na początku gry wzdłuż Rzeki wystawionych jest 14 Dostojników. W trakcie fazy akcji możesz użyć akcji „Żeglarza” by dostarczyć Zamówione Dobra i wypełnić Kontrakty Dostojników. Jeżeli wszystkie Dobra zostaną dostarczone, Kontrakt Dostojnika zostaje wypełniony. Kontrakt wędruje do gracza, który dostarczył do niego najwięcej Dóbr. W przypadku remisu gracz, który dostarczył ulokowane najwyżej Dobro zabiera Kontrakt. Taki gracz obraca Dostojnika na stronę Kontraktu i może od tej pory używać jego specjalnej umiejętności. Zobacz także: „7.0 Dostojnicy” oraz „Aneks I: Dostojnicy i ich kontrakty”.



5.5 PRZYSŁUGA



Przystań jest specjalnym elementem w grze, który umożliwia wykonanie akcji pomocniczej. Jest kilka sposobów na zdobycie Przystań, które możesz wykorzystać w swojej turze.

Otrzymujesz Przystań:

- kiedy jeden z Twoich stojących Pracowników zostaje wypchnięty ze swojego pola (1 Przystań lub 2 jeżeli osiągnąłeś czwarty stopień Toru Medytacji)
- kiedy odwiedzasz Kupca (2 Przystań)
- kiedy osiągasz określone miejsca na Torach Wpływu Gildii (lub dwie Przystań)
- poprzez niektóre Bonusy Budynków
- poprzez niektórych Dostojników lub gdy masz znacznik na Dostojniku, którego kontrakt wędruje do innego gracza (po wypełnieniu Kontraktu)
- gdy inni gracze podążają za Twoją akcją przetwarzania (1 za każdego gracza przetwarzającego Dobro)
- poprzez niektóre wydarzenia wzdłuż Rzeki



Przystań jest oznaczana za pomocą znaczników graczy, te są trzymane w górnej sekcji planszy graczy (sekcja Przystań). Kiedy otrzymujecie Przystań, połóżcie właściwą ilość znaczników gracza w sekcji Przystań. Każdy znacznik symbolizuje jedną Przystań. Uwaga: zawsze otrzymujecie przystań „od gry”, nie od innych graczy. Rozpoczynacie grę z trzema płytkami Przystań, ale będziecie mogli dodać płytki Przystań do planszy graczy w trakcie rozwoju na planszy cesarskiej.

5.6 GILDIE I PLANSZA CESARSKA

Gildia Rzemieślników, Gildia Kupców i Gildia Uczonych to kolejny ważny element gry. Wszyscy Dostojnicy w grze należą do jednej z tych trzech Gildii.

W trakcie gry będziesz starał się uzyskać Wpływy w tych Gildiach. Wyższa pozycja w Gildii przyniesie większą nagrodę przy ukończeniu jej Zamówień.

Jak widać na planszy cesarskiej: środkowy obszar pokazuje nagrody zdobywane za wykonane Zamówienia. Wyższy stopień toru oznacza wyższą nagrodę. Dolny obszar pokazuje aktualnie dostępne Zamówienia dla każdej z trzech Gildii.

Znaczniki Zamówień Gildii są umieszczane losowo na początku gry i będą przesuwane za każdym razem gdy gracz spełni Zamówienie.



Gildia Rzemieślników



Gildia Kupców



Gildia Uczonych



6.0 Różgrzywka

Rozdział 4 opisał podstawy tury, teraz przedstawimy w detalach każdą fazę i akcję.

1. 6.1. FAZA MEDYTACJI (OPCJONALNA)

Możecie położyć „na plecy” dowolną liczbę swoich Pracowników stojących na planszy by wygenerować Punkty Medytacji (PM). Następnie możesz wydać swoje PM na akcje Medytacji.

Uwaga: Nie możesz zachować PM na następną turę. Wszystkie niewykorzystane PM przepadają.

6.1.1 Wytwarzanie Punktów Medytacji

Tor Medytacji wskazuje ile PM możesz wytworzyć. Za pierwszego położonego Pracownika otrzymasz PM wskazywane przez znacznik Medytacji. Kolejny pracownik, którego położysz wytworzy PM wskazane na polu poprzedzającym i tak dalej. Nie ważne jak wielu Pracowników położysz, Pracownik zawsze wytworzy przynajmniej 1 PM.



Przykład: Gracz karmazynowy ma znacznik Medytacji na trzecim polu. Kładzie 3 Pracowników. Może teraz wydać 5 PM (2+2+1).

6.1.2 Akcje Medytacji

Możesz teraz wydać PM na akcje Medytacji. Centralne koło Medytacji pokazuje dostępne akcje, znacznik Medytacji będzie blokował jedno zewnętrzne pole z użycia. Możesz wykonać dostępne akcje tyle razy ile chcesz i w jakiej chcesz kolejności, tak długo jak posiadasz jeszcze PM do wydania. Akcja „Przenieść Farmera” nigdy nie może być zablokowana, jest dostępna zawsze. Oto akcje w szczególności:



Wymień Dobro: Możesz wymienić jedno Dobro na inne o tej samej wartości. Koszt w PM jest taki sam jak wartość Dobra.

Uwaga: Możesz wymienić tylko Dobra o tej samej wartości. Nie możesz wymienić Dóbr ani na tańsze, ani na droższe!

Przykład: Gracz Turkusowy wydaje 2 PM by wymienić Curry na Papier.



Dostarcz Dobro: Wydadz 3 PM by dostarczyć jedno Dobro do Dostojnika. Więcej informacji w rozdziałach „7.0 Dostojnicy” oraz „Aneks I: Dostojnicy i ich Kontrakty”.



Przetwórz Dobro: Przetwórz jedno Dobro na inne według kierunku strzałki poprzez wydanie PM równym wartości przetwarzanego Dobra.

Przykład: Wydadz 2 PM by przetworzyć Bawełnę na Olej, gdy wartość Oleju to 2.

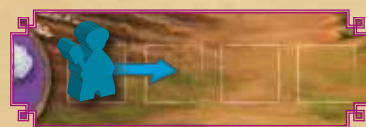


Usuń żeton Skrzyni: Wydadz 2 PM by usunąć żeton Skrzyni z Farmy. Połóż go obok swojej Planszy Gracza.



Przesuń Farmera: Wydadz 1 PM by przesunąć dowolnego Farmera o jedno miejsce.

Uwaga: Ta akcja jest zawsze dostępna. Zobacz dział „Plantatorka” na stronie 16.



6.1.3 Ruch znacznika Medytacji

Na koniec fazy przesun znacznik Medytacji na pole ostatniej wykorzystanej przez siebie akcji Medytacji. Wyjątkiem jest centralna akcja „Przesuń Farmera” – to miejsce nigdy nie może zostać zakryte. Jeżeli „Przesunięcie Farmera” było Twoją ostatnią akcją zakryj akcję, którą robiłeś bezpośrednio przed przesunięciem Farmera. Zakryta akcja jest teraz zablokowana dla wszystkich graczy do momentu ponownego poruszenia znacznika.



6.0 Różgrywką

2.

6.2 FAZA AKCJI (OBOWIĄZKOWA)

Teraz **musisz** wykonać jedną akcję umieszczając Pracownika ze swoich zapasów na Główną Postać, wybudowany Budynek, albo płytkę W Konstrukcji, na której znajduje się aktualnie Budowniczy.

Uwaga: Na początku gry pierwsze 4 Budynki (produkujące Podstawowe Dobra) są już zbudowane.



6.2.I Umieszczanie Pracownika na polu akcji

6.2.I.1 Jeżeli pole akcji nie jest zajęte

Jeżeli kładziesz Pracownika na niezajęte miejsce, wykonaj akcję tego miejsca.

6.2.I.2 Jeżeli pole akcji jest zajęte przez Pracownika



Jeżeli pole Postaci lub Budynku jest zajęte przez leżącego Pracownika innego gracza, zwróć tego Pracownika jego właścicielowi („wypchnij” go) i przeprowadź właściwą akcję.



Jeżeli pole Postaci lub Budynku jest zajęte przez stojącego Pracownika innego gracza, zwróć tego Pracownika jego właścicielowi. Gracz ten otrzymuje „od gry” I Przystługę (lub 2 jeżeli znajduje się na 4 stopniu toru Medytacji) jako rekompensatę. Następnie przeprowadź właściwą akcję.



Jeżeli pole Postaci lub Budynku jest zajęte przez jakiegokolwiek Twojego własnego Pracownika, możesz użyć tego pola akcji ponownie. Zapłać 2 Rupie do zasobów ogólnych i wykonaj akcję, powyższa czynność nazywana jest efektem „CZELADNIKA”. Jeżeli Twój Pracownik leży, postaw go. Jeżeli Pracownik stoi, NIE otrzymujesz za tę akcję Przystługi. Jeżeli nie możesz, lub nie chcesz, zapłacić 2 Rupii, musisz wykonać inną akcję.

6.2.I.3 Jeżeli pole akcji jest zajęte przez Kupca



Jeżeli przy Budynku znajduje się Kupiec otrzymujesz 2 Przystugi PO TYM jak wykonasz akcję.

Po otrzymaniu Przystugi, rzuć kostką i porusz Kupcem o tyle **wybudowanych** Budynków, ile wskazała kostka, zawsze poruszając się z góry na dół i od lewej do prawej. Jeżeli Kupiec miałby poruszyć się za ostatni budynek (Krawiec), zaczyna ruch od nowa z Kopalni Kamienia (zobacz ilustrację). Połóż I Rupię na **każdym** Budynku, przez który przeszedł Kupiec.

Kiedy którykolwiek z graczy umieszcza Pracownika w Budynku z przynajmniej I Rupią, otrzymuje on wszystkie Rupie z tego Budynku.



6.2.I.4 Jeżeli pole akcji jest zajęte przez Budowniczego

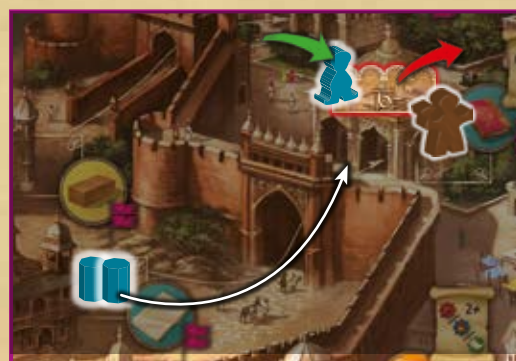
Jeżeli Budynek zawiera Budowniczego, wykonaj dwie czynności:



1. **Zbuduj Budynek bez Materiałów Budulcowych** (Uwaga: nie otrzymasz za to żadnych Bonusów Budynków!) **ORAZ**

2. **Przetwórz Dobra** (zobacz 6.2.2.3).

Następnie rzuć kostką. Przesuń Budowniczego o jedną płytkę **W Konstrukcji** za każde oczko w wyniku. Pamiętaj, że Budowniczy porusza się tak jak Kupiec: zawsze z góry na dół i z lewej do prawej. Jeżeli Budowniczy musi poruszyć się poza lokację Krawca, zaczyna od początku z najbardziej wysuniętej na lewo i na górze płytki W Konstrukcji. Gdy wszystkie budynki w grze zostaną wybudowane, usuń Budowniczego z gry.



Co jeżeli nie mogę umieścić żadnego Pracownika, bo wszyscy są już na planszy?

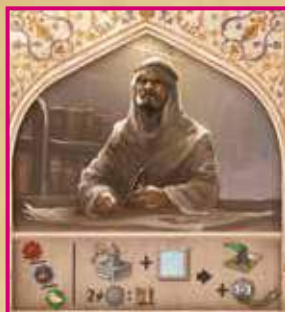
W tym rzadkim przypadku musisz użyć Czeladnika. Uwaga: Nie możesz wybudować Budynku podczas takiej akcji, ponieważ to wymaga 2 Pracowników (zobacz sekcję „Architekt”). Jeżeli masz I Rupię, zapłać nią. Jeżeli nie masz już żadnych Rupii, nie musisz płacić za tę akcję.

6.0 Różgrywką

6.2.2 Wykonanie akcji

Są 3 lokacje, w których możesz umieścić Pracownika: Główne Postacie (na górze planszy), Budynki Produkcyjne i Budynki Przetwarzające. Postacie pozwalają wykonać określone akcje, a Budynki produkować i przetwarzać Dobra, które będą potrzebne, by wykonać inne akcje w grze jak i na planszy Cesarskiej. Przyjrzyjmy się im bliżej:

6.2.2.1 Akcje Głównych Postaci



ARCHITEKT

Dzięki tej akcji możesz:

1. **Przesunąć swój jeden znacznik Wpływu jedno pole w górę LUB**
2. **Zbudować wybrany Budynek. Budowa dzieli się na trzy etapy:**

1. Zbuduj Budynek



Zbuduj wybrany Budynek poprzez zapłacenie Materiałami Budulcowymi odpowiadającymi tym przedstawionym na płytce W Konstrukcji. Jeżeli opłacisz budynek 2 typami Materiałów Budulcowych, otrzymujesz bonus +1 do sumy wartości Budulców. Usuń żeton W Konstrukcji z tego Budynku.

2. Otrzymaj i użyj Bonus Budynku



Następnie wybierz jedną z dostępnych płytek Bonusów z odpowiedniego Poziomu (2, 3 lub 4 co symbolizuje liczba arkad). Użyj bonusu z płytki (zobacz „Aneks II”) i połóż ją zakrytą przed sobą.

3. Umieść Pracownika na nowym Budynku



Umieść Pracownika ze swoich zasobów na Budynku. Możesz teraz przetworzyć (zobacz 6.2.2.3) do trzech Dóbr przypisanych do tego Budynku.

Uwaga: Możesz zbudować Budynek w miejscu, gdzie znajduje się Budowniczy. Ta akcja jest opłacana jak zwykle, nie jest darmowa. Budowniczy porusza się potem jak zwykle.



$$1 + 2 + 1 = 4$$

Żółty gracz chce zbudować wytwórnię Papieru, która posiada koszt Budulców 4. By tego dokonać, umieszcza jednego ze swoich Pracowników na polu „Architekt” i usuwa 1 Drewno (Materiał Budulcowy o wartości 1) i 1 Cement (Materiał Budulcowy o wartości 2). Skoro użył dwóch rodzajów Materiałów Budulcowych, otrzymuje bonus +1 do wartości Budulców i stawia wytwórnię Papieru. Usuwa żeton W Konstrukcji.



Następnie bierze jedną z dostępnych płytek Bonusowych Budynków. W tym przypadku otrzymuje 3 Rupie i jedną Przysługę.



Umieszcza jednego ze swoich Pracowników w wytwórni Papieru, by przetworzyć 3 drewna na 3 Papiery. Turkusowy i Pomarańczowy gracz również są w posiadaniu Drewna. Pomarańczowy postanawia więc przetworzyć Dobro i Żółty gracz otrzymuje za to jedną Przysługę.

6.0 Różgrywką



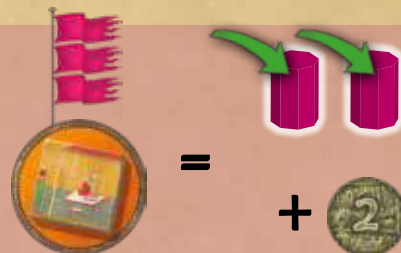
ŻEGLARZ

Dzięki tej akcji możesz dostarczyć Dobra do:

1. **Planszy Cesarskiej, by wypełnić dokładnie jedno Zamówienie Gildii I/LUB**
2. **Tylu Dostojników ilu chcesz.**

Pierwsze dostarczane Dobro jest darmowe. By dostarczyć więcej Dóbr, musisz zwrócić jedno z Dóbr z Budynku z powrotem do zasobów. Wartość tego Dobra określa ile dodatkowych Dóbr możesz dostarczyć w tej turze. Oznacz to, że w zależności od jego wartości, możesz dostarczyć 1-5 Dóbr. Na końcu tej akcji otrzymujesz 1 Rupię za każdą opłaconą, ale nie użytą dostawę (ponieważ przepłaciłeś Żeglarzowi)

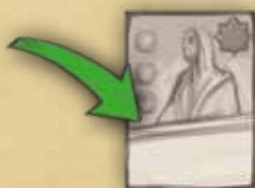
Przykład: Karmazynowy gracz płaci Obrazem (o wartości 3) i może dostarczyć 4 Dobra (1 darmowa dostawa + 3 dostawy za Obraz). Decyduje się na dostarczenie tylko 2 Dóbr, więc otrzymuje 2 Rupie za pozostałe dostawy.



Wypełnianie Zamówienia Gildii

Wybierz jakiekolwiek Zamówienie ze znacznikiem Zamówienia Gildii i dostarcz jednocześnie wymagane Dobra. Uwaga: możesz to zrobić tylko, gdy oddasz jedno Dobro (dokładnie dwie dostawy są potrzebne, by wypełnić Zamówienie Gildii). Następnie postępuj zgodnie z rozdziałem „6.3.2: Wypełnianie Zamówienia”.

Przykład: Turkusowy gracz chce wypełnić dostępne Zamówienie w kolumnie Zamówień Gildii Uczonych. Płaci Curry Żeglarzowi (o wartości 2) i usuwa 1 Drewno i 1 Obraz z Budynków. Ponieważ ma resztę z dostawy, otrzymuje 1 Rupię. Następnie, w zamian za wypełnienie Zamówienia, otrzymuje on Rupie, umieszcza 1 ze swoich znaczników na właśnie wypełnionym Zamówieniu i porusza znacznik Zamówień Gildii o 1 pole w dół.



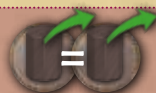
Dostarczanie Dóbr do Dostojników

(Odwołaj się do „7.0 Dostojnicy” na stronie 19 po szczegółowe wyjaśnienia tej akcji). Przesuń swoje Dobra do tylu Dostojników ilu jest dostępnych i do ilu masz ochotę i możliwość. Za każde dostarczone Dobro otrzymasz 1-6 Rupii. Za każdego Dostojnika do którego dostarczysz przynajmniej jedno Dobro, możesz poruszyć do góry o jedno miejsce odpowiadający mu znacznik Wpływu na Planszy Cesarskiej. Jeżeli Kontrakt Dostojnika został wypełniony, zostaje on rozpatrzony natychmiast.

Przykład: Żółty gracz chce dostarczyć 1 Curry i 1 Drewno do 2 różnych Dostojników. Usuwa znacznik Bawełny (o wartości 1, więc z jego darmową dostawą ma 2 dostawy) i porusza jeden znacznik z Budynku Curry i jeden z Budynku Drwala do Dostojnika. Otrzymuje za to 2 Rupie. Dodatkowo przysuwa swoje znaczniki Wpływu o 1 miejsce w górę zarówno w Gildii Uczonych jak i Rzemieślników.



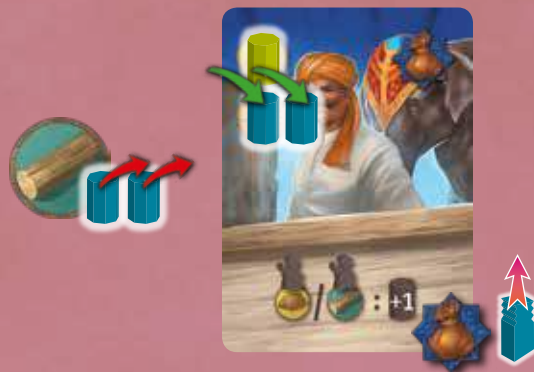
6.0 Różgrywką



Podwójna dostawa

Używając akcji „Żeglarza” (i **tylko** wtedy), możesz dostarczyć jedno z Zamówionych Dóbr do Dostojnika dwa razy. Połóż znacznik pierwszy Zamówionego Dobra i weź za to nagrodę jak zwykle. Następnie połóż drugi znacznik obok pierwszego. Zarobisz za niego tylko 1 Rupię, ale to Dobro będzie się liczyło w obliczaniu przewagi, kto zwyciężył płytkę Dostojnika.

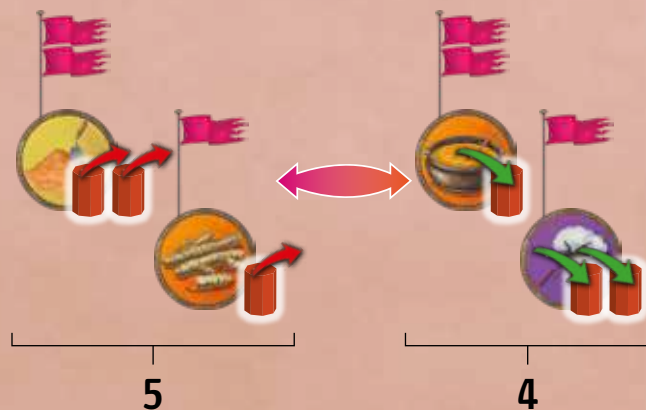
Przykład: Turkusowy gracz chce Kornaka, do którego inny gracz już dostarczył Dobro na najwyższym polu. Turkusowy używa 2 ze swoich dostaw by dostarczyć Kornakowi 2 Drewna. Kornak otrzymał właśnie wszystkie Zamówione Dobra. Rozpatrując kartę Kornaka, Turkusowy dostarczył mu więcej dóbr, więc to on bierze Kontrakt. Turkusowy porusza się o jedno (i tylko jedno) pole w Gildii Kupców.



HANDLARZ

Handlarz pozwala na wymianę do 3 dóbr na JAKIEKOLWIEK inne Dobra. Wartość nowo nabytych Dóbr musi być o jeden mniejsza niż wspólna wartość Dóbr oddawanych.

Przykład: Pomarańczowy gracz chce wymienić swoje 2 Cementy (o wartości 2 każdy) i 1 Kurkumę (o wartości 1), które mają wspólną wartość 5, na następujące Dobra warte w sumie 4: 1 Curry (wartość Dobra 2) i 2 Bawełny (Dobra o wartości 1 każde).



Przed lub po akcji wymiany, możesz położyć, przesunąć lub obrócić jeden z trzech żetonów Ceny. Te żetony mogą podnieść lub obniżyć cenę któregośkolwiek z Dóbr o 1.

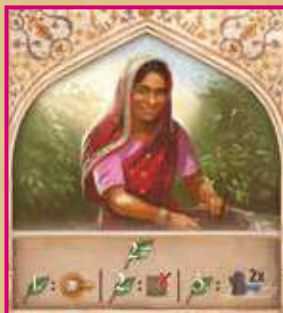
Pomimo iż możesz wybrać, którą stronę żetonu Ceny użyć, NIGDY nie wolno układać ich na sobie, lub podnosić/obniżać ceny Dobra o więcej niż 1 względem jego oryginalnej ceny. Możesz to wykorzystywać tylko jako przewagę w zdobyciu większej ilości Dóbr przy wymianie.

Żetony Cen pozostają na swoich miejscach do momentu, kiedy któryś gracz zdecyduje się poruszyć go przy pomocy akcji Handlarza lub w przypadku niektórych zdarzeń na Rzece.

Przykład: Turkusowy gracz chce wymienić Dobra. Umieszcza żeton Ceny z dwiema Flagami przy Drewnie. Teraz Drewno ma wartość 2 zamiast 1. Usuwa dwa drewna (łącznie wartość 4-1=3) i decyduje się położyć znacznik Gracza na Dobrze o wartości 3.



6.0 Różgrywką



PLANTATORKA

Na tym polu możesz wykonać 2 różne akcji (w dowolnej kolejności) z dostępnych 3 opcji:



Zwiększ Medytację: Usuń Dobra, by przesunąć znacznik Medytacji o jedno pole na torze Medytacji. Koszt zwiększenia Medytacji zilustrowany jest pomiędzy jej obecną pozycją, a następnym polem. (Uwaga: Jeżeli znacznik medytacji znajduje się na polu 4 (o wartości 3) lub wyższej, otrzymujesz 2 Przysługi zamiast 1 kiedykolwiek Twój stojący Pracownik jest wypychany).



Usuń żeton skrzyni: Usuń żeton Skrzyni ze swojej Planszy Gracza i połóż go obok.



Porusz się Farmerami: Możesz albo:

- poruszyć się 2 (lub mniej) Farmerami I pole każdym LUB
- poruszyć się I Farmerem o 2 miejsca.

Uwaga: Farmerzy NIGDY nie mogą poruszać się na lub przez symbole Dóbr lub żetony Skrzyń.

6.2.2.2 Budynki Produkcyjne i ich akcje

W 4 Budynkach Produkcyjnych (Kopalnia, Drwał, pole Kurkumy, pole Bawełny) możesz wyprodukować Podstawowe Dobra, które mogą być później przechowywane w odpowiednich Budynkach (zobacz „5.2.3 Produkowanie Podstawowych Dóbr”).

Uwaga: Każdy Budynek może zawierać nielimitowaną liczbę znaczników graczy. Kiedy produkujesz nie musisz umieszczać wszystkich wyprodukowanych Dóbr. Możesz położyć mniej znaczników by zachować je do innych celów. Jeżeli potrzebujesz więcej znaczników niż masz w zapasach, zawsze możesz zdjąć znacznik z Budynku i/lub ze znacznika Przysługi na planszy gracza.

Przykład: Pomarańczowy gracz wykonuje akcję Drwala i ma 4 puste miejsca obok symbolu Drewna. Otrzymuje 4 Drewna, bierze więc 4 znaczniki gracza z zapasów znaczników i kładzie je na Budynku Drwala.



6.2.2.3 Budynki Przetwarzające i ich akcje

Te Budynki pozwalają na zamianę posiadanych Dóbr w inne, bardziej zaawansowane. By tego dokonać, przesun Dobra wzdłuż strzałki z jednego Budynku do następnego w którym umieścisz Pracownika. Możesz przetworzyć od 1 do 3 Dóbr w ten sposób. Inni gracze mogą, jak już było wspomniane, przetworzyć JEDNO Dobro wzdłuż tej samej strzałki. Otrzymasz 1 Przysługę za każdego gracza, który przetworzył Dobro w ten sposób.

Przykład: Turkusowy gracz ma 4 Bawełny i postawił swojego Pracownika na Budynku Tkalni. Chce teraz przetworzyć wszystkie swoje 3 Bawełny w Sukno. Bierze swoje 3 Bawełny i przesuwa je wzdłuż strzałki do Tkalni, gdzie zmieniają się w Sukno. Gracz karmazynowy chętnie korzysta z okazji i przesuwa swój 1 znacznik Bawełny do Tkalni, co daje Turkusowemu graczowi 1 Przysługę.



6.0 Różgrywką

AKCJE POMOCNICZE

Są trzy typy akcji Pomocniczych, które możesz wykonać w swojej turze. Są to akcje: „Olej i Curry”, „Przystuga” i „Dobra Luksusowe”. Możesz wykonać je w dowolnym momencie swojej tury, ale nie wliczają się do obowiązku zagrania akcji obowiązkowej.



1. Akcja Oleju i Curry

W swojej turze możesz zapłacić 1 Olej lub 1 Curry by podnieść 1 medytującego Pracownika, lub możesz wydać zarówno 1 Olej ORAZ 1 Curry, by podnieść 3 Pracowników.



Podpowiedź: Jest to najbardziej przydatne na początku Fazy Medytacji.



2. Akcja Przystugi

Twoja Plansza Gracza zawiera miejsca na akcje Przystug. Możesz wykonać każdą akcję Przystugi jeden raz w każdym momencie swojej tury.

Akcję Przystugi możesz wykonać nawet w trakcie trwania innej akcji. Gdy wykonujesz akcję Przystugi, połóż 1 ze swoich znaczników na miejscu tej Akcji, by oznaczyć, że już ją wykonałeś w tej turze.



Na końcu tury, zwróć wszystkie znaczniki położone na akcjach Przystug do swoich zasobów.

Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 dostępnymi akcjami Przystug:



Zapłać dwie Przystugi by otrzymać 1 Piaskowiec, Drewno, Kurkumę lub Bawełnę.



Zapłać 3 przystugi by przetworzyć 1 Dobro.



Musisz posiadać 4 Przystugi i zapłacić 3 by przesunąć Znacznik Wpływu 1 pole w górę na wybranym Torze Wpływu Gildii.



W dalszej części gry, gdy będziesz się wspinać na Torach Wpływu Gildii, możesz zyskać dodatkowe akcje Przystug. Gdy osiągniesz 3/6 stopień na którymkolwiek z Torów Wpływu Gildii możesz otrzymać 1/2 znaczniki Przystugi lub możesz wybrać i wziąć jedną z trzech dostępnych płytek akcji Przystugi (jeżeli bierzesz płytkę, pamiętaj by dołożyć nową ze stosu dobierania). Możesz mieć do trzech dodatkowych płytek akcji Przystugi na swojej plan-szy. Jeżeli masz otrzymać czwartą płytkę Przystugi, możesz wybrać, którą płytkę odrzucić.

Wtasuj odrzuconą płytkę z powrotem w stos dobierania.



3. Akcje Dóbr Luksusowych

Każde z 4 Dóbr Luksusowych pozwala na wykonanie specjalnej akcji. Możesz wydać tylko JEDNO z każdego typu Dobra w trakcie swojej tury. By to zaznaczyć, przenieś Dobro na odpowiedni Zwój. Na końcu tury przenieś znaczniki z powrotem do swojej puli.



Statua: Po fazie akcji, a przed Fazą Zamówień, wykonaj dodatkową akcję główną.



Obraz: Porusz swoim znacznikiem Wpływu o 1 pole na 2 różnych wybranych przez siebie Torach Wpływu Gildii.



Księga: Postaw 3 ze swoich leżących Pracowników na nogi i otrzymaj 1 Przystugę.



Szaty: Otrzymaj Rupie w liczbie równej aktualnej wartości Szat.

6.0 Różgrywką

3- 6.3 FAZA ZAMÓWIEŃ (OPCJONALNA)

Możesz teraz dostarczyć Dobra by:

- służyć Cesarzowi Akbarowi, LUB
- wypełnić dokładnie 1 Zamówienie na dowolnym Torze Zamówień Gildii

6.3.1 Służenie Cesarzowi Akbarowi



Dostarcz dokładnie jedno Dobro Cesarzowi Akbarowi. Zauważ, że możesz dostarczyć tylko te Dobra, których Cesarz jeszcze nie otrzymał. Weź jeden ze swoich znaczników gracza z odpowiedniego Budynku i połóż go do miseczki z odpowiadającym symbolem Dobra na górze Planszy Cesarskiej. Na koniec gry otrzymasz Rupie w zależności od tego ile dóbr dostarczyłeś Cesarzowi (zobacz „8.0 Końcowe Punktowanie”).



6.3.2 Erfülle einen Auftrag

Zamówienia są podzielane między Gildie, które można zidentyfikować na podstawie symboli w każdej kolumnie. Każde Zamówienie zawiera 2 Dobra, a liczba dostępnych Zamówień jest określona przez znacznik Limitu Zamówienia. Każda kolumna może pomieścić tyle znaczników graczy, ile wskazuje dany Limit.



Możesz dostarczyć tylko Zamówienie wskazane przez znacznik Zamówienia Gildii. By wypełnić zamówienie, musisz

wcześniej awansować w odpowiednim Torze Wpływu Gildii.

Znacznik Wpływu Musi poruszyć się o przynajmniej jedno pole. By wypełnić Zamówienie musisz być w posiadaniu wszystkich wymaganych Dóbr. Zwróć odpowiednie znaczniki z Budynków z powrotem do puli. (UWAGA: Jeżeli używasz Żeglarsza by wypełnić Zamówienie, musisz zrobić obie dostawy jednocześnie).



Umieść jeden ze swoich znaczników na wypełnionym zamówieniu i porusz znacznik Zamówień Gildii na następne wolne miejsce. Jeżeli znacznik Zamówień Gildii znajdował się na dole linii,

zaczynaj znowu od góry. Następnie sprawdź pozycję swojego znacznika Wpływu:

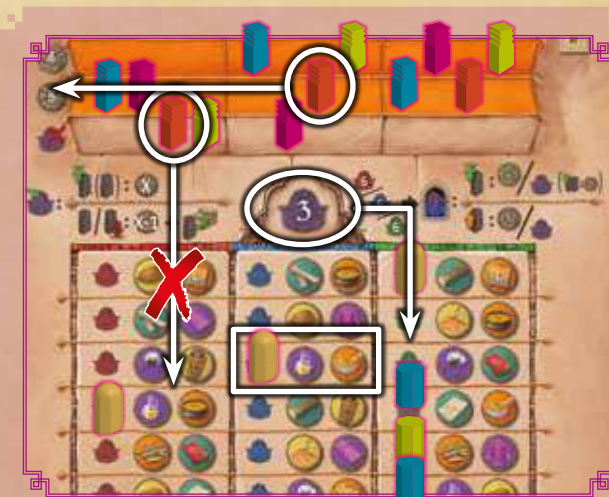
- Jeżeli znacznik jest najwyższym (lub remisuje o tę pozycję) na torze Zamówień rozpatrywanej Gildii, otrzymujesz Rupie wskazane na lewo od toru.
- W każdym innym przypadku otrzymujesz wskazaną liczbę Rupii minus 1 (tj. „x-1”). Następnie porusz swój Znacznik Wpływu jedno pole na odpowiednim torze Gildii.

Jeżeli wszystkie Zamówienia Gildii zostały wypełnione, połóż znacznik Zamówienia pod daną kolumną. To uruchamia koniec gry (zobacz „8.0 Końcowe Punktowanie”).



Limit zamówień

Zamówienia Gildii Rzemieślników Zamówienia Gildii Kupców Zamówienia Gildii Uczonych



Przykład: Pomarańczowy gracz chce wypełnić aktualne Zamówienie Gildii Kupców. Nie może spełnić zamówienia Gildii Rzemieślników, ponieważ jeszcze nie poruszył się o przynajmniej jedno pole na torze tej Gildii, nie może też wypełnić Zamówienia Uczonych, gdyż na tym torze osiągnięto aktualny Limit Zamówień wynoszący 3. Gracz usuwa swój Olej i Barwnik z planszy, kładąc je na miejscu zajmowanym przez znacznik Zamówienia Gildii. Ten znacznik z kolei jest poruszany o jedno pole w dół, wskazując nowe Zamówienie składające się z 1 Drewna i 1 Statuy. Gracz otrzymuje 2 Rupie (3-1, ponieważ Pomarańczowy nie jest na prowadzeniu w tym Torze) a następnie porusza swój Znacznik Wpływu o jedno pole w górę.

7.0 Dostojnicy

Na początku gry Dostojnicy są ustawiani wzdłuż Rzeki. Dostojnicy potrzebują różnych dóbr, oferując w zamian Kontrakty. Dodatkowo nagrodzą w Rupiach każdego, kto dostarczy im Dóbr, a także zwiększą Twoje wpływy w różnych Gildiach. By dostarczyć im Dobra, możesz użyć akcji „Żeglarza” lub akcji Medytacji „Dostarcz Dobro”.

Na początku gry, możesz dostarczyć Dobra tylko do Dostojników znajdujących się na wysokości Łodzi. Gdy 2 Kontrakty Dostojników z Poziomu I zostaną wypełnione, Łódź porusza się do następnej przystani na rzece, pozwalając na dostawy do Dostojników Poziomu II. Taki ruch Łodzi trwa do momentu dopłynięcia do ostatniej przystani. Gdy to się wydarzy na stępuje koniec gry. (zobacz „8.0: Końcowe Punktowanie”).



7.1 RZeka

Łódź porusza się wzdłuż Rzeki od Przystani do Przystani, gdy Dostojnicy opuszczają rzekę. Pomiędzy Przystaniami na planszy znajduje się numer oznaczający liczbę Dostojników, którzy muszą mieć spełnione Kontrakty, by Łódź poruszyła się do kolejnej przystani. Zawsze gdy Łódź porusza się do nowej Przystani, uruchamia wydarzenie. Pomiędzy niektórymi Przystaniami, nowe znaczniki Limitu Zamówień będą przenoszone z Rzeki na Planszę Cesarską.



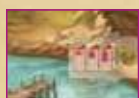
1 Przystań: Punkt startowy Łodzi. Gdy 2 Kontrakty Dostojnika poziomu I zostaną spełnione, Łódź porusza się do drugiej Przystani.



2 Przystań: Budynek, w którym znajduje się Budowniczy zostaje zbudowany. Usuń płytkę W Konstrukcji i przesun Budowniczego za pomocą rzutu kostką jak zwykle. Gdy 1 Kontrakt Dostojnika poziomu II zostanie wypełniony, Łódź porusza się do trzeciej przystani.



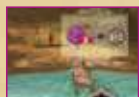
3 Przystań: Kupiec porusza się (za pomocą rzutu kostką, jak opisane wcześniej). Każdy gracz otrzymuje 1 Przysługę za Bawełnę, którą posiada (maksimum 3). Znacznik Zamówień z numerem „4” zostaje umieszczony na Planszy Cesarskiej. Gdy dokładnie 2 Kontrakty Dostojnika poziomu II zostaną wypełnione, Łódź porusza się do czwartej Przystani.



4 Przystań: wszystkie żetony Ceny są usuwane z planszy i wracają do Handlarza. Każdy gracz otrzymuje 1 Przysługę. Znacznik limitu Zamówień z „5” zostaje umieszczony na Planszy Cesarskiej. Gdy 1 Kontrakt Dostojnika poziomu III zostanie wypełniony, Łódź porusza się do piątej Przystani.



5 Przystań: każdy gracz otrzymuje Dobro o wartości $1/2/3$ zależnie od liczby Bawełny, którą posiada (0/1/2+). Znacznik limitu Zamówień z „6” zostaje umieszczony na Planszy Cesarskiej. Gdy 1 Kontrakt Dostojnika poziomu IV zostanie wypełniony, Łódź porusza się do szóstej Przystani.



6 Przystań: sprzedaż Szat poprzez akcję Dóbr Luksusowych przynosi +1 Rupię zysku. Uruchomiony zostaje koniec gry. (zobacz: „8.0 Końcowe Punktowanie” na stronie 21).

Uwaga: Ruch Łodzi następuje od razu gdy określona liczba Kontraktów Dostojników jest wypełniona. Wszystkie efekty z tym związane dzieją się PRZED tym jak gracz kontynuuje swojąturę (gra zostaje na chwilę wstrzymana).

7.2 DOSTAWA I NAGRODA

Kiedy dostarczasz Dobro do Dostojnika, weź odpowiedni znacznik z Budynku i połóż go na zamówionym Dobru wskazanym na Dostojniku. Następnie otrzymujesz Rupie w liczbie równej całkowitej liczbie znaczników graczy na danym Dostojniku. Następnie możesz dostarczyć inne Dobro, wziąć należne Rupie, i tak dalej. Rupie będą płacone osobno po każdej dostawie inaczej niż przy Podwójnej Dostawie. Oznacza to, że jeżeli dostarczysz do Dostojnika 2 Dobra, otrzymasz 3 Rupie (1+2); jeżeli dostarczysz do Dostojnika 3 dobra, otrzymasz 6 Rupii (1+2+3)!



Przykład: w swojej turze, Żółty gracz dostarcza 1 Olej do Kucharza i otrzymuje 1 Rupię. Następnie jest tura gracza Turkusowego: dostarcza on 1 drewno i otrzymuje 2 Rupie. Jeżeli żółty dostarczyłby oba dobra, on otrzymałby wszystkie 3 Rupie (1+2 czyli w sumie 3).

7.0 Dostojnicy

7.3 ZASADA SPECJALNA: PODWÓJNA DOSTAWA

Kiedy wykonujesz akcję „Żeglarsza”, możesz dostarczyć jedno z zamówionych Dóbr dwa razy (NIE jest to dozwolone w trakcie akcji Medytacji, „Dostarcz Dobro”). Umieść swój pierwszy znacznik na zamówionym Dobrze i pobierz nagrodę jak zazwyczaj. Następnie umieść drugi znacznik obok pierwszego. Za ten dodatkowy znacznik otrzymujesz tylko JEDNĄ Rupię, ale liczy się on rozstrzygnięcia, który z graczy wygrał Kontrakt Dostojnika.

7.4 WYPEŁNIANIE I OCENA

Jeżeli wszystkie zamówione Dobra na Dostojniku są dostarczone (2 lub 3 rodzaje, w zależności od Dostojnika), Kontrakt Dostojnika uznawany zostaje za wypełniony i natychmiastowo oceniany. Gra zostaje wstrzymana i następnie: gracz który dostarczył najwięcej Dóbr do Dostojnika zabiera jego kartę, odwraca ją na stronę Kontraktu i umieszcza obok swojej planszy gracza. Może używać pozyskanej zdolności natychmiast. Jeżeli nastąpił remis, gracz, który dostarczył najwyższe Dobro(a) otrzymuje Dostojnika. Zabiera również swoje znaczniki gracza z płytki z powrotem do zasób znaczników.

Wszyscy pozostali gracze ze znacznikami na Dostojniku biorą swoje znaczniki i kładą je jako Przysługi na planszy gracza. Nie otrzymują Kontraktu, ale mają rekompensatę w postaci Przysługi.



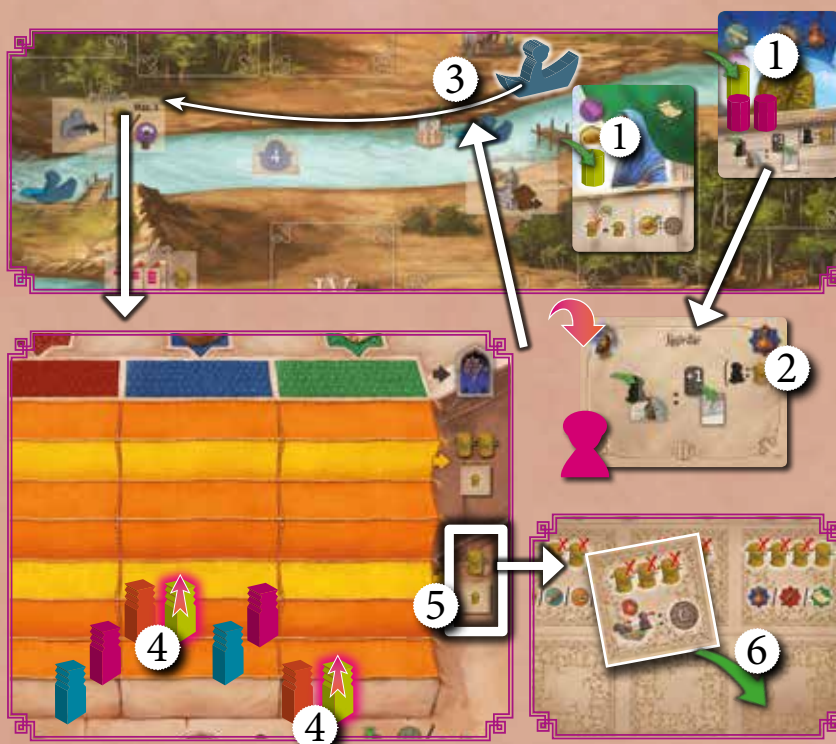
Przykład: Turkusowy gracz chce pozyskać Mozaikarza, ale gracz Karmazynowy już dostarczył Dobro na najwyższym miejscu temu Dostojnikowi. Turkusowy używa więc Podwójnej Dostawy z Żeglarsza by dostarczyć 2 Cementy do tego Dostojnika; otrzymuje 2 Rupie za pierwszy Cement, ale tylko JEDNĄ za drugi (zobacz: „Podwójna Dostawa”). Kontrakt Mozaikarza jest wypełniony i Turkusowy otrzymuje Dostojnika, obraca go na stronę Kontraktu i może teraz natychmiast wziąć jedną z dostępnych płytek Przysług lub może wybrać dowolną płytkę ze stosu dobierania po czym ten stos przetasować. Turkusowy może teraz użyć umiejętności Mozaikarza by otrzymać 1/2 Przysługi w turze w koszcie 1/3 PM.

7.5 PODNIESIENIE WPŁYWÓW

Gdy zakończysz już wszystkie dostawy, które chcesz dokonać, możesz podnieść swój Wpływ na Planszy Cesarskiej: za każdego Dostojnika którego zaopatrzyłeś w przynajmniej I Dobro, możesz poruszyć znacznik Wpływu o jedno miejsce na odpowiednim Torze Wpływu.

Uwaga: Gdy tylko znacznik Wpływu dotrze do miejsca z bonusem Przysługi, natychmiast otrzymujesz jedną z trzech dostępnych płytek Przysług LUB wskazaną liczbę Przysług.

Przykład: Żółty gracz wykonuje akcję Żeglarsza i dostarcza I Cegłę do Mułty (otrzymując 1 Rupię) i I Deskę do Dżagirdara ① (otrzymując 3 Rupie, ponieważ gracz Karmazynowy dokonał wcześniej Podwójnej Dostawy). Kontrakt Dżagirdara zostaje wypełniony i oceniony: z racji, że Karmazynowy gracz ma więcej znaczników na tej karcie, to on otrzymuje Kontrakt ②. Ponieważ jest to pierwszy Kontrakt Poziomu II, Łódź porusza się z drugiej na trzecią Przystań ③. To z kolei automatycznie uruchamia wydawanie: Kupiec porusza się (poprzez ruch kością). Każdy gracz otrzymuje I Przysługę za posiadaną Bawetnę (ale nie więcej niż 3). Ponieważ Żółty dostarczył zarówno do Mułty (Gildia Uczonych) i Dżagirdara (Gildia Kupców), podnosi się na obu torach Gildii ④. Osiągając trzeci stopień Gildii Kupców na Torze Wpływów, może teraz wybrać nagrodę: I Przysługę lub nową płytkę Przysług ⑤. Wybiera to drugie i dodaje płytkę do swojej planszy gracza ⑥.



7.0 Dostojnicy

7.6 UMIEJĘTNOŚCI DOSTOJNIKÓW

Kiedy otrzymujesz Dostojnika, możesz używać jego specjalnej umiejętności. Mogą to być efekty trwałe i natychmiastowe; niektóre najbardziej popularne korzyści, które otrzymasz z Kontraktów Dostojników to:



Rupie: te są otrzymywane, gdy konkretne warunki zostaną spełnione na końcu gry.



Hojne dostawy: za każdym razem gdy dostarczasz Dobro (do Dostojnika, lub na Planszę Cesarską) otrzymujesz jedną lub dwie dodatkowe Rupie z puli ogólnej.



Raz na turę: możesz użyć tej umiejętności tylko raz w ciągu swojej tury. Podpowiedź: obróć Dostojnika o 90° gdy jego umiejętności by pamiętać, że już go użyłeś w tej turze.



Raz na grę: taka umiejętność może być użyta raz, bezpośrednio po zdobyciu Dostojnika.

Po szczegółowy opis umiejętności, zobacz „Aneks I: Dostojnicy i ich Kontrakty” na następnej stronie.

8.0 Końcowe punktowanie (koniec gry)



Koniec gry następuje gdy:

- ✿ Wypełniony zostanie Kontrakt Dostojnika Poziomu IV, LUB
- ✿ Znacznik Wpływu gracza osiągnie najwyższy stopień na torze Wpływu, LUB
- ✿ Kolumna Zamówień Gildii jest zapełniona 6 znacznikami graczy.

Gdy wystąpi jedna z tych trzech okoliczności, zakończcie bieżącą rundę. Wszyscy rozgrywają potem jeszcze JEDNĄ turę. Następnie gracze podliczają swoje Rupie, zaczynając od tych, które zebrali w trakcie gry, a później otrzymując dodatkowe Rupie za:

- ✿ Każdego Dostojnika z symbolem „Końca Gry”, gracze otrzymują Rupie zgodnie z Kontraktem (zobacz „Aneks I: Dostojnicy i ich Kontrakty” na stronie 22)
- ✿ Każdy z trzech znaczników Wpływu będzie teraz punktowany: gracz na najwyższym stopniu każdego Toru Wpływu, otrzymuje 2 Rupie za każdy znacznik gracza na korespondującej kolumnie Zamówień. Każdy gracz na drugiej pozycji na torach Wpływu otrzymują 1 Rupię za znacznik na korespondującej kolumnie Zamówień. W przypadku remisu na najwyższym miejscu toru, gracze otrzymują po 1 Rupii za znacznik, gracze nadrugim miejscu nie otrzymują nic.
- ✿ Każdy gracz, którego znacznik Medytacji dotarł na ostatnie miejsce toru Medytacji otrzymuje 5 Rupii.
- ✿ Każdy gracz otrzymuje 1 Rupię za usunięty żeton Skrzyni.
- ✿ Każdy gracza otrzymuje $I/3/5/+3$ Rupie za każde $I/2/3/+I$ Dobra dostarczone Cesarzowi Akbarowi.

Gracze sumują teraz zarobione Rupie. Gracz z największą liczbą Rupii zostaje zwycięzcą gry. W przypadku remisu, gracze zliczają wartości swoich Dóbr i Przystług (każda Przystługa liczy się jak Dobro o wartości I). Gracz z większą wartością zwycięża. Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład końcowego punktowania::

1. Pomarańczowy gracz posiada 36 Rupii w monetach.
 2. Otrzyma Rupie za swoich 2 Dostojników z symbolem „Koniec Gry”:
 - ▷ 4 Rupie za Nazima (spełnił 4 Zamówienia)
 - ▷ 4 Rupie za Wielkiego Imama: spełnił 2 Kontrakty od Uczonych (wliczając Wielkiego Imama) i spełnił 2 Zamówienia Uczonych.
 3. Z torów Wpływów Gildii otrzymuje:
 - ▷ 4 Rupie za Gildię Kupców (jest na pierwszym miejscu na torze i spełnił 2 Zamówienia)
 - ▷ 2 Rupie za Gildię Uczonych (jest drugi na torze i spełnił dwa zamówienia).
 4. Usunął 5 żetonów Skrzyni (+5 Rupii)
 5. Dostarczył 5 Dóbr Cesarzowi Akbarowi (+II Rupii (5+3+3))
- Zatem jego ostateczny wynik to: $36 + 4 + 4 + 4 + 2 + 5 + II = 66$ Rupii.



1. DOSTOJNICY I ICH KONTRAKTY

Uwaga: za każdym razem gdy jest wspomniane o bonusie za „dostarczenie” Dobra, odnosi się to do dostarczenia Dobra do Dostojnika, Zamówienia, Akbara lub Francuskiego Handlarza.

Poziom I



1. Portugalski Handlarz

Kontakty pomiędzy Europą Zachodnią a Imperium Mogolów zaczęły się na dobre z początkiem XVII w. Portugalczycy, Anglicy, Francuzi i Duńczycy chętnie handlowali z Mogolami.

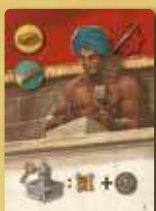
Podczas akcji „Żeglarza” możesz wydać więcej niż I Dobro by zwiększyć liczbę Dóbr, które możesz dostarczyć, ale do maksymalnej sumy Dóbr o wartości 4 (na przykład: możesz wydać 2 Drewna i 2 Kurkumy by dostarczyć 5 Dóbr: I darmowe Dobro + 4 opłacone), Otrzymujesz I Rupię za każdym razem gdy dostarczasz Sukno.



2. Sufi

Islamska postać mistyczna praktykująca Sufizm.

Natychmiast przesun znacznik Medytacji o jedno pole na torze Medytacji za darmo. Otrzymujesz I Rupię za każdym razem gdy dostarczasz Curry.



3. Takszaka

Tradycyjny Kamieniarz.

Za każdym razem gdy budujesz Budynek (bez użycia Budowniczego), otrzymujesz +I wartości Budulca oraz I Rupię.



4. Kornak

Ślonie były istotną częścią indyjskiej kultury. Używane były na potrzeby handlu, transportu, a nawet wojska. Kornak to opiekun słonia, jego trener i jeździec.

Za każdym razem gdy produkujesz Piaskowiec lub Drewno, produkujesz I dodatkowe Dobro tego samego rodzaju.



5. Chatib

W Islamie, Chatib to osoba, wygłaszająca chutbę w meczecie. podczas wspólnej piątkowej modlitwy lub modlitw w trakcie świąt bajram.

Za każdym razem gdy produkujesz Bawełnę lub Kurkumę, produkujesz I dodatkowe Dobro tego rodzaju.



6. Francuski Handlarz

Kontakty pomiędzy Europą Zachodnią a Imperium Mogolów zaczęły się na dobre z początkiem XVII w. Portugalczycy, Anglicy, Francuzi i Duńczycy chętnie handlowali z Mogolami. (Nota historyczna: Francuzi zaczęli handel z Mogolami po śmierci Akbara w 1605)

Raz na turę możesz umieścić I Dobro o wartości 1, 2 lub 3 na tej karcie. Gdy na karcie Francuskiego Handlarza znajdą się 3 trzy znaczniki gracza, automatycznie otrzymuje on 5 Rupii i odkłada znaczniki z powrotem do puli. Nie zapominać, że możesz otrzymać jedną lub więcej Rupii ekstra za dostawę do Francuskiego Handlarza, w związku z innymi Dostojnikami (na przykład otrzymując +I Rupię za Sukno z Portugalskiego Handlarza).



7. Barwiarz

Charakterystyczne indyjskie tkaniny zawdzięczają swój czar dekoracyjnym motywom jak i użyciu marzany do barwienia na intensywny czerwony kolor.

Za każdym razem gdy produkujesz Dobro, możesz wymienić 2 z tych Dóbr na I Dobro tego samego koloru o wartości 2. Otrzymujesz I Rupię za każdym razem gdy dostarczasz Barwnik. [page 23]

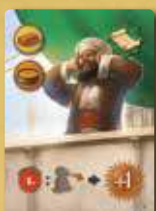


8. Kucharz

Na mogolską kuchnię składały się dania wywodzące się z centrum Imperium Mogolów. Duży wpływ odcisnęła tu kuchnia Azji Centralnej, regionu z którego turecko-mongolscy Mogolowie pochodzili. Kuchnia mogolska z kolei, odcisnęła swoje piętno na współczesnej kuchni Indii, Pakistanu i Bangladeszu.

Na tej karcie możesz przechowywać do 2 swoich stojących „wypchniętych” Pracowników (nie leżących Pracowników). W fazie Medytacji może zabrać jednego lub obu z tych Pracowników do swojej puli by wygenerować PM (tak jakbyś ich położył). Otrzymujesz I Rupię za każdym razem gdy dostarczasz Olej.

Poziom II



9. Muezzin

Muezzin to wyznaczona osoba, która pięć razy dziennie wzywa z minaretu wiernych do modlitwy.

Za każdym razem gdy generujesz przynajmniej I PM w fazie Medytacji, otrzymujesz dodatkowy PM.



10. Dżagirdar

Dżagirdar to w języku perskim lenno. W zamian za nadanie takiego lenna, wasal (dżagirdar) miał pewne zobowiązania, które mogły przybrać formę opłat podatkowych lub służby wojskowej.

- Gdy inny gracz wykonuje akcję „Żeglarza”, możesz również dostarczyć I Dobro do Dostojnika. Jeżeli tak zrobisz, aktywny gracz otrzymuje I Przysługę. Dostarczasz Dobro po tym jak aktywny gracz skończy swoją dostawę, LUB
- Gdy wykonujesz akcję „Żeglarza”, możesz dostarczyć jedno dobro więcej bez kosztów.



11. Kalif

Osoba uznawana za religijnego następcę proroka Mahometa i lidera całej społeczności muzułmańskiej.

Raz na turę możesz wydać I Bawełnę, by postawić na nogi położonego wcześniej Pracownika.



12. Kaligraf

Islamska kaligrafia jest artystyczną praktyką odręcznego pisma i kaligrafii bazującej na alfabecie ziem dzielących wspólną islamską spuściznę kulturalną. Zawiera w sobie arabską, ottomańską i perską kaligrafię. W języku arabskim określana jako khat Islami, wytycza islamską linię, zamysł i konstrukcję.

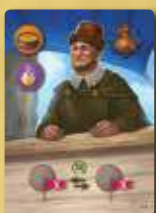
Za użycie Czeladnika musisz zapłacić tylko I Rupię (zamiast 2). Otrzymujesz I Rupię za każdym razem gdy dostarczasz Papier.



13. Mułła

Termin ten jest stosowany wobec muzułmańskich mężczyzn lub kobiet wyedukowanych w dziedzinie teologii islamskiej i świętego prawa.

Raz w swojej turze, gdy wykonujesz akcję Przysługi, możesz zapłacić jedną Przysługę mniej niż jest to wymagane. Nadal musisz jednak posiadać wymaganą ilość Przysług. Nie możesz użyć tej umiejętności by zredukować wydawane Przysługi do zera. Otrzymujesz I Rupię za każdym razem gdy dostarczasz Cegłę.



14. Angielski Handlarz

Kontakty pomiędzy Europą Zachodnią a Imperium Mogolów zaczęły się na dobre z początkiem XVII w. Portugalczycy, Anglicy, Francuzi i Duńczycy chętnie handlowali z Mogolami.

Raz na turę możesz wymienić jedno Dobro na inne o tej samej wartości.



15. Mozaikarz

Mozaiki i inkrustowane dekoracje były szeroko używane w mogolskich Budynkach. W czasach Akbara mozaiki były wykonywane z małych tessera, które układały się w perskie wzory geometryczne.

Natychmiast weź jedną dowolną płytkę Przysługi ze stosu dobierania lub z trzech odkrytych płytek. Przetasuj stos dobierania, jeżeli to z niego zdecydowałeś się dobrać. Raz na turę możesz wydać I/3 PM by otrzymać I/2 Przysługi.

Poziom III



16. Mudžtahida

Mudžtahid jest osobą wykwalifikowaną w itdżihadzie (rozumowaniu prawnym) w wykładaniu islamskiego prawa. Mudžtahida jest kobietą jego odpowiedniczką. W praktyce mudžtahidzi muszą mieć rozległą wiedzę z zakresu Koranu, Sunny i prawoznawstwa (Usul al-fiqh).

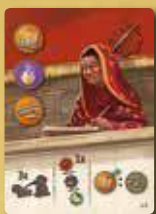
Natychmiast wybuduj Budynek leżący najbliżej górnego lewego rogu bez kosztów, ale według zwykłych zasad budowania (zobacz „Architekt” na stronie I3). Otrzymujesz 2 Rupie za każdym razem gdy dostarczasz Statuę.



17. Duński Handlarz

Kontakty pomiędzy Europą Zachodnią, a Imperium Mogolów zaczęły się na dobre z początkiem XVII w. Portugalczycy, Anglicy, Francuzi i Duńczycy chętnie handlowali z Mogolami.

Podczas końcowego punktowania, otrzymujesz 1 Rupię za wypełnienie przynajmniej jednego Zamówienia w jednej z Gildii. Jeżeli wypełniłeś Zamówienia z 2 Gildii, otrzymujesz 3 Rupie. Jeżeli wypełniłeś Zamówienia we wszystkich 3 Gildiach, otrzymujesz 6 Rupii. Otrzymujesz 2 Rupie za każdym razem gdy dostarczasz Szaty.



18. Malarz

Mogolowie rozwinęli charakterystyczny styl malarski. Ograniczał się on do miniatur – książkowych ilustracji lub pojedynczych prac do umieszczania w albumach. Styl ten wypłynął z perskiego malowania miniatur, połączony z wpływami hinduistycznymi, dżinijskimi i buddyjskimi.

Natychmiast postaw trzech leżących wcześniej Pracowników i porusz się o jedno pole na dowolnym torze Wpływu Gildii. Otrzymujesz 2 Rupie za każdym razem gdy dostarczasz Obraz.



19. Nazim

Nazim był tytułem wyznaczającym urzędnika stojącego na czele Subah (prowincji) podczas ery mogolskiej. Osobnicy ci byli znani jako „Sahib-i-Subah” lub „Subadar”, które to słowo ma perskie korzenie.

Podczas końcowego punktowania otrzymujesz 1 Rupię za każde Zamówienie Gildii, które wypełniłeś. Otrzymujesz 2 Rupie za każdym razem gdy dostarczasz Księgę.



20. Sadr us-Sudur

Sadr us-Sudur był cesarskim doradcą religijnym i odpowiadał za wypłacanie grantów na religijne, edukacyjne i dobroczynne cele. Jako cesarski doradca prawny, posiadał autorytet sędziowski podważalny tylko przez samego cesarza.

Natychmiast dostarcz Dobro do Akbara na dostępne miejsce z tą samą wartością jak dostarczane Dobro (na przykład: możesz położyć znacznik Papieru na miejscu składania Curry). Podczas końcowego punktowania, otrzymujesz 1 Rupię za każdy znacznik dostarczony Akbarowi.

Poziom IV



21. Wielki Mufti

Wielki Mufti jest najwyższym urzędnikiem prawa religijnego w sunnickich i ibadytyjskich krajach.

Natychmiast otrzymaj 3 Przysługi. Podczas końcowego punktowania otrzymujesz 3 Rupie, za każdy zestaw 3 symboli Gildii które posiadasz/na których się znajdujesz (na Dostojnikach i/lub Zamówieniach)



22. / 23. / 24. Wielki Imam / Nadworny Artysta / Diwan Wielki

Imam jest prestiżowym sunnickim tytułem religijnym. Nadworny Artysta odnosi się do wielu artystów, których Akbar sprowadził na swój dwór z całej Persji i Środkowej Azji, zainspirowany swoim ojcem Humajunem, który wierzył, że artyści „są zachwytem nad zachwyty”. Diwan pełnił rolę szefa urzędu skarbowego prowincji.

Natychmiast otrzymaj 3 Przysługi. Podczas końcowego punktowania otrzymujesz 1 Rupię za każdego Dostojnika, którego posiadasz/zająłeś z odpowiednim symbolem Gildii (wliczając w to Wielkiego Imama, Nadwornego Artystę i Diwana).

II. PŁYTKI BONUSOWE BUDYNKÓW

Poziom 2



Przesuń się o jedno pole w górę na torze Wpływu Gildii Rzemieślników
Otrzymujesz 3 Rupie.



Usuń jeden żeton skrzyni i umieść go obok swojej planszy gracza.
Otrzymujesz 2 Rupie.



Przesuń się o jedno pole w górę na torze Wpływu Gildii Kupców.
Otrzymujesz 3 Rupie.



Otrzymaj jedną Przysługę.
Otrzymujesz 3 Rupie.

Poziom 3



Przesuń się o jedno pole w górę na torze Wpływu Gildii Rzemieślników
Otrzymujesz 4 Rupie.



Otrzymaj jedną Przysługę.
Otrzymujesz 4 Rupie.



Przesuń się o jedno pole w górę na torze Wpływu Gildii Uczonych.
Otrzymujesz 4 Rupie.



Otrzymaj 5 Rupii.

Poziom 4



Przesuń się o jedno pole w górę na torze Wpływu Gildii Uczonych.
Otrzymujesz 5 Rupii.



Otrzymaj jedną Przysługę.
Otrzymujesz 5 Rupii.



Przesuń się o jedno pole w górę na torze Wpływu Gildii Kupców.
Otrzymujesz 5 Rupii.



Otrzymaj 6 Rupii.

III. PŁYTKI PRZYSŁUG



Wydaj 2 Przystugi i postaw jednego leżącego na głównej planszy Pracownika.



Wydaj 2 Przystugi, by przetworzyć jedno dodatkowe Dobro. Ta akcja Przystugi nie może być łączona z innymi akcjami Przetwarzania (akcją Medytacji, akcją Przystugi, Budynkami Przetwarzającymi i gdy przetwarzasz w turze innego gracza).



Posiadaj dwie i wydaj jedną Przystugę, by otrzymać +1 PM (możesz użyć tylko w fazie Medytacji).



Posiadaj 3 i wydaj dwie Przystugi, by sprzedać 1 Dobro za jego wartość w Rupiah



Posiadaj 3 i wydaj 3 przystugi, by usunąć jeden żeton Skrzyni. Połóż go obok swojej planszy gracza.



Posiadaj 4 i wydaj 2 Przystugi, by dostarczyć 1 Dobro do dostępnego Dostojnika.



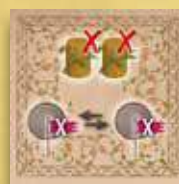
Posiadaj 4 i wydaj 2 Przystugi, by dostarczyć dobro Cesarzowi Akbarowi lub by wypełnić Zamówienie dowolnej Gildii.



Posiadaj 2 i wydaj 1 Przystugę, by poruszyć Farmerów 2 razy (jednego Farmera dwukrotnie lub dwóch po jednym razie).



Posiadaj 3 i wydaj dwie Przystugi, by poruszyć jeden żeton Ceny (na zasadach akcji Handlarza).



Wydaj 2 Przystugi, by wymienić 1 Dobro za inne Dobro o tej samej wartości.



Posiadaj 4 i wydaj 3 Przystugi, by otrzymać 1 Dobro o wartości 2.



Wydaj 4 Przystugi, by przesunąć się o jedno pole swój znacznik Medytacji bez kosztów.



Posiadaj 3 i wydaj 2 Przystugi, by przetworzyć 1 Dobro o wartości 1 na Dobro o wartości 2.



Wydaj 3 Przystugi, by użyć Czeladnika bez kosztów (możesz użyć tylko w fazie akcji).

IV. ZMIANY W GRZE DLA 2 I 3 GRACZY :

- I. Połóż I Dostojnika mniej z każdego Poziomu, w każdej części Rzeki. Umieścisz tylko 10 Dostojników. Dystrybucja Gildii powinna zawierać się w stosunku 4/3/3.
2. Dla gry 2/3-osobowej, umieść 4/2 losowe neutralne znaczniki (użyj niewybranego koloru) na Planszy Cesarskiej w sekcji Cesarza Akbara:
 - Dla 2 graczy rzuć kostką dwa razy dla lewej i prawej strony i przykryj Dobra wskazane przez rzut(y). Jeżeli jedno z wylosowanych Dóbr jest już zakryte, nie przerzucaj wyniku. Może zdarzyć się, że mniej niż 4 Dobra zostaną zakryte.
 - Dla 3 graczy rzuć kostką dwa razy: dla pierwszego wyrzuconego numeru, zakryj jedno z 6 Dóbr z lewej. Dla drugiego wyniku, zakryj jedno z 6 Dóbr z prawej.
3. Dla gier 2/3-osobowych, połóż 6/3 neutralne znaczniki w kolumnach Zamówień Gildii na Planszy Cesarskiej:
 - Dla 2 graczy, rzuć kostką 2 razy dla każdej kolumny i zakryj odpowiednie Zamówienia. Jeżeli wyrzucisz zakryte Zamówienie, rzuć jeszcze raz tyle razy, aż zakryjesz drugie.
 - Dla 3 graczy rzuć kostką raz dla każdej kolumny Zamówień Gildii. Po pierwszym rzucie zakryj odpowiednie zamówienie w pierwszej kolumnie. Po drugim rzucie zakryj Zamówienie w 2 kolumnie Zamówień Gildii i tak dalej.



Autorzy

Projekt gry: Michael Keller

Ilustracje: Michael Menzel

Dyrektor artystyczny: Rafaël Theunis

Projektleitung: Arno Quispel

Grafikdesign und Spielregel: Rafaël Theunis

Wsparcie gry: Paul Mulders

Tłumaczenia: Olav Fakkeldij (NL), Benjamin Scheible (DE), Thomas Million, Maël Brustlein & Bruno Larochette (FR), Michał Pietrzak (PL)

Edycja: Michael Schemaille, Janine Scheible, Benjamin Scheible

Podziękowania dla wszystkich testujących grę za pomoc w trakcie jej tworzenia: Andreas „ode.“ Odendahl, Markus „Kusi“ Haldenmann, Michael Keller, Simon Junker, Peter Gardo, Andre Ruch, Stefan Günter, Serdar Gönül, Manta, Michael Meyer, Karl Resmann, Anita Breen, Janna Seinet, Jonas Bloom, Michael Timpe, Lukas, Carly Petri, Fabian Zimmermann, Andreas Jutzi, Richard Büchi, Tobias Troxler, Janine Brodbeck, Birger Hogrefe, Brigit Baumann, David Bärswyl, Reto Müller, Roger Jud, Lia Wittwer, Paul Mulders, Arno Quispel, Rafaël Theunis, Bryan Neidecker, Lisa Wyns, Nils Callens, Dave van Steirteghem, Liza Wopereis, Christine Bracke, Tineke Meessens, Jens Vanspauwen, William de Jager.

Dokładamy wszelkich starań tworząc nasze produkty, jeżeli jednak gra nie spełnia Twoich oczekiwań, proszę skontaktuj się z naszym działem klienta: info@quined.nl.



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



'Agra' otrzymała list rekomendujący
Hippodice Designers' Competition
roku 2016.

TURA GRY:

1. Faza Medytacji (opcjonalna)

- Wygeneruj Punkty Medytacji (PM): za pierwszego położonego Pracownika otrzymujesz PM wskazywane przez swój znacznik Medytacji. Następny Pracownik generuje PM wskazane przez poprzednie pole i tak dalej. Pracownik zawsze wygeneruje przynajmniej 1 PM.
- Akcje Medytacji: Użyj wszystkie wygenerowane PM na dostępne akcje.
- Przesuń znacznik Medytacji na ostatnią wykonaną akcję Medytacji („Porusz Farmera” nigdy nie może być zablokowane).

2. Faza Akcji (obowiązkowa)

Położ jednego z Pracowników ze swojej puli na polu akcji: Głównej Postaci (na górze planszy), Budynku Produkcyjnym, Budynku Przetwarzającym.

- Jeżeli pole jest zajęte przez Pracownika:
 - Jeżeli jest to **leżący** Pracownik innego gracza, zwyczajnie go „wypchnij” i oddaj właścicielowi. Następnie wykonaj akcję miejsca.
 - Jeżeli jest to **stojący** Pracownik innego gracza „wypchnij” go i oddaj właścicielowi, gracz ten otrzymuje jedną przysługę (lub 2, jeżeli ten gracz osiągnął 4 stopień toru Medytacji). Następnie wykonaj akcję miejsca.
 - Jeżeli to **Twój** Pracownik, MUSISZ zapłacić 2 Rupie by wykonać akcję. Postaw już znajdującego się na polu Pracownika, nie dostajesz za to żadnych Przysług. Następnie wykonaj akcję tego miejsca.
- Jeżeli pole jest zajęte przez Kupca: Otrzymujesz 2 Przysługi PO TYM jak wykonasz akcję. Następnie rzuć kostką i porusz Kupca. Połóż 1 Rupię na każdym Budynku przez który przechodzi.
- Jeżeli pole jest zajęte przez Budowniczego, wybuduj Budynek bez kosztów w materiałach (bez bonusu Budynku). Przetwórz Dobra. Następnie rzuć kostką i porusz Budowniczym (po niewybudowanych Budynkach).

3. Faza Zamówień (opcjonalna)

- Służenie Cesarzowi Akbarowi: Dostarcz 1 Dobro do Akbara LUB
- Wypełnij Zamówienie: dostarcz 2 Dobra by wypełnić pojedyncze Zamówienie w jednej z trzech Gildii. Sprawdź swoją pozycję na torze Wpływu Gildii. Jeżeli jesteś:
 - Pierwszy na torze: otrzymaj Rupie.
 - Drugi lub dalszy: otrzymaj Rupie -1 i porusz się o jedno pole w górę.

W swojej turze możesz także wykonać trzy rodzaje akcji Pomocniczych:

- Akcja Oleju i Curry: zapłać Olej i/lub Curry, by podnieść leżących Pracowników.
- Akcja Przysługi: wydaj Przysługę, by otrzymać bonus.
- Akcja Dóbr Luksusowych: wydaj Dobro Luksusowe, by wykonać akcje specjalne.

JAK POZYSKA RUPIE:

- Dostawa do Dostojnika: otrzymujesz 1 Rupię za każdy znacznik na Dostojniku za dostawę (przy Podwójnej Dostawie, drugie Dobro zawsze przynosi tylko 1 Rupię).
- Wypełnienie Zamówienia: używając akcji „Żeglarz” lub w trakcie Fazy Zamówień.
- Budowa Budynku: otrzymujesz 2-6 Rupii z płytki bonusowej Budynku.
- Wykonanie akcji Żeglarza: za każdą niewykorzystaną dostawę, otrzymujesz 1 Rupię.
- Umieszczenia Pracownika w budynku z Rupiami – zabierasz wszystkie Rupię z tego Budynku.
- Wykonanie akcji Dóbr Luksusowych „Szaty”: otrzymujesz tyle Rupii ile wynosi wartość Dobra Szaty.
- Używając niektórych umiejętności specjalnych Dostojników otrzymasz Rupie.
- W końcowym punktowaniu otrzymujesz dodatkowe Rupie za kilka rzeczy: swoje dostawy do Akbara, pozycję na torach Wpływów Gildii, niektóre Kontrakty Dostojników, usunięte żetony Skrzyń, osiągnięcie ostatniego pola na torze Medytacji.

JAK OTRZYMAĆ PRZYSŁUGĘ:

- Jeżeli jeden z Twoich stojących Pracowników zostaje „wypchnięty” ze planszy otrzymujesz 1 Przysługę (lub 2 jeżeli osiągnąłeś czwarty stopień toru Medytacji).
- Gdy odwiedzasz Kupca (2 Przysługi).
- Gdy awansujesz na Torze Gildii i osiągasz niektóre poziomy (1 lub 2 Przysługi).
- Poprzez niektóre płytki Bonusowe Budynków.
- Poprzez specjalne umiejętności Dostojników lub jeżeli jesteś na dalszym miejscu w spełnianiu Kontraktu Dostojnika (po wypełnieniu Kontraktu).
- Gdy inni gracze przetwarzają Dobro w Twojej turze (1 za każdego gracza, który też przetworzył Dobro).
- Poprzez wykonywanie akcji Dobra Luksusowego „Księga”.
- Poprzez niektóre wydarzenia wzdłuż Rzeki.

JAK ŁATWE DO ZAPOMNIENIA:

- Przesuń znacznik Medytacji po wykonaniu przynajmniej jednej z 4 dostępnych akcji Medytacji.
- Otrzymaj Rupie po KAŻDEJ Dostawie do Dostojnika.
- Jeżeli Używasz „Architekta”, możesz zdecydować się, że budujesz Budynek LUB możesz podnieść się o jeden stopień na jednej z trzech torów Gildii.
- By podnieść leżącego Pracownika użyj akcji „Olej i Curry” lub akcji Dobra Luksusowego „Księga”.
- Możesz użyć Przysługi i/lub umiejętności Dostojnika w każdym momencie swojej tury (nawet w trakcie trwania akcji).
- Położ 1 Rupię na każdym Budynku, przez który przeszedł Kupiec.
- Umieszczenie Pracownika na Budynku zawierającym Budowniczego pozwala na budowę Budynku (i jego użycie).
- Porusz Łodzią i rozpatrz wydarzenia na Rzece, NIEZWŁOCZNIE gdy wymagana liczba Kontraktów Dostojników została wypełniona.
- Na końcu swojej tury, zwróć wszystkie znaczniki akcji Przysług i akcji Dóbr Luksusowych do swojej puli i obróć używanych w turze Dostojników.