

agrá

R E G L A M E N T O

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR CRISTÓBAL TRUJILLO TRUJILLO (Resolv)

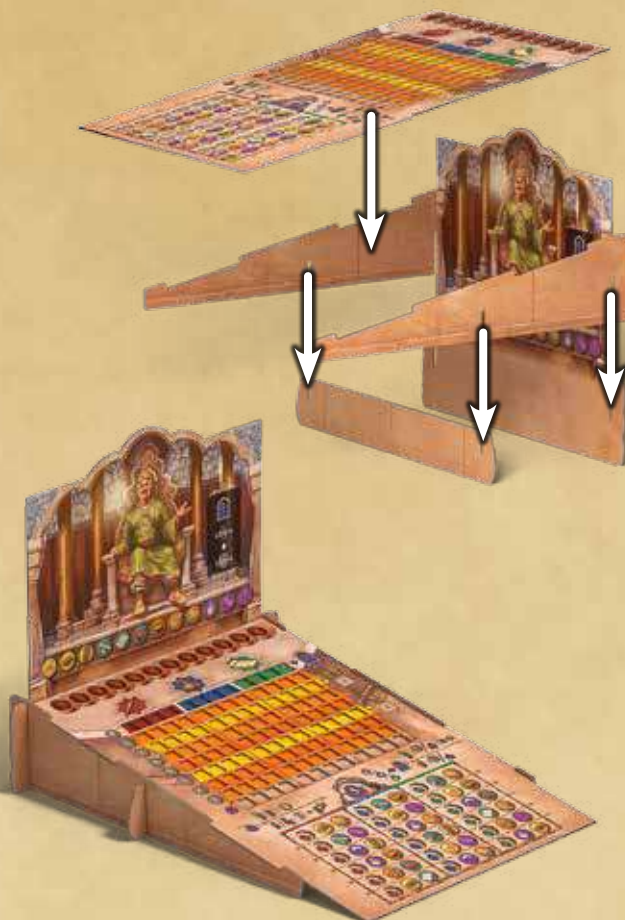
1.0 Componentes del Juego	2	6.2.2 Realizar una Acción	13
2.0 Preparación de la Partida	4	6.2.2.1 Acciones de Personajes Principales	13
2.1 Tablero de Juego	4	Arquitecto	13
2.2 Tablero de Jugador	5	Marinero	14
2.3 Tablero Imperial	5	Comerciante	15
3.0 Introducción	6	Botánica	16
4.0 Resumen de Partida	6	6.2.2.2 Los Edificios de Producción y sus acciones	16
4.1 Turno de Jugador	6	6.2.2.3 Los Edificios de Procesamiento y sus acciones	16
4.1.1 Fase de Meditación	6	Acciones Secundarias	17
4.1.2 Fase de Acción	6	1. Acciones de Aceite y Curry	17
4.1.3 Fase de Demanda	6	2. Acciones de Favor	17
4.2 Acciones Secundarias	6	3. Acciones de Mercancías de Lujo	17
4.3 Fin de Partida	6	6.3 Fase de Demandas (opcional)	18
5.0 Explicación de Elementos Importantes	7	6.3.1 Sirviendo al Emperador Akbar	18
5.1 Espacios de Acción (Personajes Principales y Edificios)	7	6.3.2 Completando una Demanda	18
5.2 Mercancías	8	7.0 Personajes	19
5.2.1 Valor de Mercancías y Losetas de Precio	8	7.1 El Río	19
5.2.2 Mercancías Básicas	8	7.2 Entrega y Recompensa	19
5.2.3 Produciendo Mercancías Básicas	9	7.3 Regla Especial: Entrega Doble	20
5.2.4 Procesando Mercancías	9	7.4 Cumpliendo y Evaluando	20
5.3 Construyendo Edificios	9	7.5 Aumentar la Influencia	20
5.3.1 Materiales de Construcción	9	7.6 Habilidades de los Personajes	21
5.3.2 Costes de Construcción	9	8.0 Puntuación Final (Fin de Partida)	21
5.4 Obtener Contrato con un Personaje	10	Apendice	22
5.5 Gremios y Tablero Imperial	10	I. Los Personajes y sus Contratos	22
5.6 Favor	10	Nivel I	22
6.0 En Partida	11	Nivel II	23
6.1. Fase de Meditación (opcional)	11	Nivel III	24
6.1.1 Generar Puntos de Meditación	11	Nivel IV	24
6.1.2 Acciones de Meditación	11	II. Las losetas de Bono por Construcción	25
6.1.3 Mover el marcador de Meditación	11	Nivel 2	25
6.2 Fase de Acción (obligatoria)	12	Nivel 3	25
6.2.1 Coloca tu Trabajador en un espacio de acción	12	Nivel 4	25
6.2.1.1 Si el espacio de acción está desocupado	12	III. Las losetas de Favor	26
6.2.1.2 Si el espacio de acción está ocupado por un Trabajador	12	IV. Cambio para 2 o 3 Jugadores	27
6.2.1.3 Si el espacio de acción está ocupado por el Mercader	12	Creditos	27
6.2.1.4 Si el espacio de acción está ocupado por el Constructor	12	Sumario	28

1.0 Componentes del juego

I Tablero de juego



I Tablero Imperial (requiere montaje)



24 Personajes



3 Fichas de Precio



3 Marcadores de Límite de Demanda



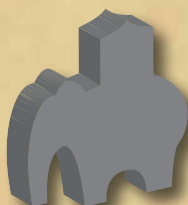
69 Rupias
(28xI, 15x2, 10x5, 10x10, 6x20)



3 Marcadores de Demanda de Gremio



I Mercader



I Constructor



I Barco



1.0 Componentes del juego

I Marcador de Meditación



I Marcador de Jugador Inicial



I Dado de 6 Caras



12 Losetas de "En Construcción"



12 Losetas de Bonos por Construcción



14 Losetas de Favor



Para cada uno de los 4 Jugadores

I Tablero de jugador



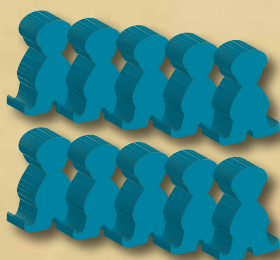
I Bolsa de Tela



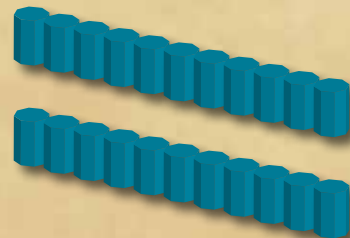
8 Losetas para Tapar



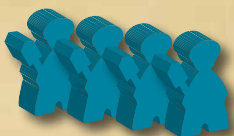
10 Trabajadores



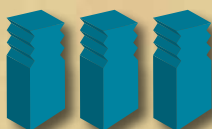
22 Marcadores de Jugador



4 Granjeros



3 Marcadores de Influencia



I Seguidor de Meditación



2.0 Configuración de la partida

2.1 TABLERO DE JUEGO

1. Coloca las 3 Fichas de Precio en el espacio diseñado para "El Comerciante", con el menor número de banderas visibles colocadas hacia arriba.
2. Coloca las 12 losetas de Bonos por Construcción boca arriba, en el espacio correspondiente.
3. Coloca las 12 losetas "En Construcción" en los edificios correspondientes de segundo, tercer y cuarto nivel.
4. Coloca al Mercader sobre el tablero: Para determinar dónde, tira el dado. Mueve al Mercader hacia abajo por la línea de edificios, un espacio por cada punto mostrado en el dado, empezando por la cantera (el edificio que se encuentra arriba a la izquierda que muestra el recurso Arenisca). Tira de nuevo el dado, si el resultado es de 5 ó 6, el Mercader solo se moverá sobre edificios ya construidos, por lo que permanecerá en uno de los cuatro edificios de la columna izquierda (la primera). Ahora tira el dado para colocar al Constructor. Muévelo desde la primera loseta "En construcción" hacia abajo por la línea de edificios (el segundo edificio en la parte superior izquierda del tablero de juego) un espacio por cada punto mostrado en el dado. Si el constructor alcanza el edificio más bajo de la columna, muévelo al edificio más alto de la siguiente columna.
5. Coloca las Rupias al lado del tablero.
6. Coloca a los Personajes a lo largo del río: Aleatoriamente elige 5 personajes de nivel I y distribúyelos en sus correspondientes espacios en el río (los niveles de los Personajes están indicados en el dorso de las cartas). Continúa este proceso hasta que hayas colocado a los 14 Personajes sobre el tablero (4 de nivel II, 3 de nivel III y 2 de nivel IV). Ten en cuenta que los tres Gremios mostrados en los Personajes (los símbolos en la esquina superior derecha de los Personajes) deben estar representados más o menos igual, es decir, una distribución de 5/5/4. Si este no es el caso, intercambia los personajes comenzando por los de Nivel I hasta que los símbolos del Gremio se distribuyan de la manera explicada anteriormente. Pon las cartas restantes en la caja. No se usarán durante la partida.
7. Coloca los Marcadores de Límite de Demanda en los espacios indicados, entre los Muelles. Coloca el Barco en el primer Muelle.
8. Coloca el Marcador de Meditación en el espacio de acción "Entregar una Mercancía" en el Círculo de Meditación.
9. Determinar al azar el jugador inicial. Ese jugador cogerá el marcador de jugador inicial y comenzará la partida.



2.0 Configuración de la partida

2.2 TABLERO DE JUGADOR

Cada jugador recibe:

1. 1 Tablero de Jugador
2. 8 Loquetas de Tapar. Coloca una en cada cuadrado marcado en el lado izquierdo del tablero.
3. 1 Seguidor de Meditación. Colócalo en el primer símbolo de Meditación.
4. 2 Rupias

Cada jugador recibe también de su color:

5. 4 Granjeros. Coloca uno de ellos en el centro de cada fila y columna de tu Tablero del Jugador.
6. 10 Trabajadores. Forma un suministro al lado de tu Tablero de Jugador.
7. 22 Marcadores de Jugador. Forma un suministro de éstos en el campo central de tu tablero de Jugador, tal como muestra la imagen.
8. Una bolsa de tela. Aquí es donde mantendrás tus Rupias escondidas durante el resto de la partida. Puedes contar tus Rupias en cualquier momento.



2.3 TABLERO IMPERIAL

1. Coloca el Tablero Imperial junto al Tablero Principal.
2. Cada jugador coloca un Marcador de Influencia en la posición inicial de cada uno de los 3 tracks de Influencia.
3. Tira el dado una vez para cada columna de Demanda de Gremio y coloca un Marcador de Demanda de Gremio en el número correspondiente (de 1 a 6, contando de arriba abajo). Estos marcadores determinarán cuál de las tres Demandas estarán disponibles al principio de la partida.
4. Baraja las Loquetas de Favor boca abajo y forma un mazo de robo. Roba 3 de éstas y colócalas, boca arriba, al lado del Tablero Imperial.



Ejemplo: Tira el dado y saca 3, 5 y 1. Coloca Ficha de Demanda de Gremio de cada Columna de Demanda.

Consulta la página 27 para ver las diferencias en juego y configuración de una partida con 2 y 3 jugadores.

3.0 Introducción

Agra, India, Año 1572; El año del trigésimo cumpleaños de Abu'l-Fath Jalal-ud-din Muhammad, popularmente conocido como Akbar el grande. Akbar es el tercer gobernante de la India de la dinastía de los Mughal, habiendo sucedido a su padre, Humayun. Con la tutela de su regente Bairam Khan, Akbar ha ampliado y consolidado los dominios mongoles de la India. Gracias a su fuerte personalidad y sus habilidades como general. Akbar ha extendido su imperio hasta incluir casi todo el subcontinente indio al norte del río Godavari. Sienten su presencia en todo el país gracias a el dominio militar, político, cultural y económico de los mongoles.

Para unificar el colosal estado mogol, Akbar ha establecido un sistema centralizado de administración; los gobernantes se concilian a través de matrimonio y diplomacia. Akbar ha preservado la paz y el orden en todo su imperio al aprobar leyes que le han ganado el apoyo de sus súbditos no musulmanes. Evitando los lazos tribales y la identidad del estado islámico, Akbar se ha esforzado por unir sus tierras. La cultura de mongoles persanizados han dado a Akbar un estado casi divino.

Las eminencias y los emisarios de todo el país están en camino para la celebración del cumpleaños de Akbar. Como un terrateniente ambicioso, no puedes dejarlo pasar; las festividades son una oportunidad de oro para elevar su estatus y riqueza.

En su tierra cultivan y cosechan algodón y cúrcuma. Tú posees un bosque en el que produce madera, y una pequeña aunque rentable cantera de arenisca. Mediante el comercio y el procesamiento de tus mercancías serás capaz de obtener más bienes de lujo, y así utilizarlos para cortejar eminencias de la misma forma que lo hacen en la capital. Por supuesto, tus rivales tienen el mismo plan; por ello debes utilizar tu ingenio para ser más astuto que ellos y el cumpleaños de Akbar se acerca.

4.0 Resumen de Juego

La partida durará un número variable de rondas, comenzando por el Jugador Inicial y en sentido horario. Cada jugador, en orden, tendrá un turno que constará de tres fases: Meditación, Acción y Orden. En cualquier momento de tu turno el Jugador activo podrá realizar cualquier número de acciones secundarias. La partida continuará de esta manera hasta que finalice el juego, momento el que se completará la ronda actual y se jugará una ronda final completa. Ésto seguido por la puntuación final; el jugador con más Rupias al final de la partida será declarado el ganador de la partida.

4.1 TURNO DEL JUGADOR

4.1.1 Fase de Meditación

El jugador activo puede generar Puntos de Meditación (PM) tumbando a sus Trabajadores. El PM ganado te permitirá realizar acciones que estén actualmente disponibles en el Círculo de Meditación.

4.1.2 Fase de Acción

Ahora el jugador realizará su acción principal colocando un Trabajador de su suministro en un Edificio o en un Personaje Principal. Estas acciones permiten a los jugadores producir y procesar Mercancías, intercambiarlas con Personajes, cumplir demandas de Gremio o entregar Mercancías a Palacio. Los jugadores también podrán construir Edificios o expandir sus Granjas.

4.1.3 Fase de Orden

El jugador puede ganar Rupias cumpliendo Demandas de Gremio o entregando Mercancías a Palacio.

4.2 ACCIONES SECUNDARIAS

En cualquier momento durante tu turno, el jugador activo puede realizar acciones secundarias gastando Favor o Mercancías de Lujo.

4.3 FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se activará cuando se produzca cualquiera de los siguientes casos:

- ✿ Cuando se ha completado una Demanda de Personaje de Nivel IV, O
- ✿ El Marcador de Influencia alcanza el nivel máximo en un track de Influencia, O
- ✿ Una columna de Demanda de Gremio está llena con 6 Marcadores de Jugador.

Nota: Para una explicación detallada de las diferentes fases y acciones consultar "6.0: La Partida" en la página II. La puntuación final se explica en el capítulo "8.0: Puntuación final" en la página 21.

5.0 Explicación de Elementos Importantes

5.1 ESPACIOS DE ACCIÓN (Personajes Principales y Construcciones)

El tablero consta de tres secciones en las que puedes colocar a tus Trabajadores. La parte superior muestra a los cuatro Personajes Principales que te permitirán realizar las 4 acciones principales del juego: Construir, Enviar, Intercambiar Mercancías y Cosechar.



La sección central del tablero muestra I6 edificios.

Los 4 primeros son los llamados **Edificios de Producción** y te permitirán producir Mercancías Básicas del juego (ver "5.2.I: Mercancías Básicas"). Éstos están disponibles al principio de la partida para que puedas colocar Trabajadores (no tumbados).

Los siguientes I2 Edificios se denominan **Edificios de Procesado**. Podrás procesar las Mercancías Básicas en Mercancías Avanzadas (Cemento, Ladrillos, Tablones, Papel, Curry, Tinte, Aceite, Telas), y ciertas Mercancías Avanzadas se pueden convertir en Artículos de Lujo (Estatuas, Libros, Cuadros, Ropa). Éstos comienzan la partida sin estar contruidos; una vez contruidos, estarán disponibles para colocar a tus Trabajadores. SIN EMBARGO, podrás procesar e intercambiar Mercancías en esos espacios del edificio incluso si estos Edificios no se han contruido.



La parte inferior del tablero muestra el río Yamuna, que llevará a los Personajes a la ciudad para el cumpleaños de Akbar.



5.0 Explicación de Elementos Importantes

5.2 MERCANCIAS

Las Mercancías son el corazón de este juego; se utilizarán para prácticamente todas las acciones. Utilizarás Edificios para producir, procesar y almacenar Mercancías. Cada Marcador de Jugador junto a un Edificio representará una Mercancía perteneciente de ese tipo indicado por ese Edificio. ¡Cada Edificio puede almacenar una cantidad infinita de Mercancías, incluso si aún no se ha construido!

MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN				
	Arenisca	Cemento	Ladrillos	Estatuas
				
	Madera	Tablas	Papel	Libros
				
	Cúrcuma	Curry	Tinte	Cuadros
				
	Algodón	Aceite	Telas	Ropas
Mercancías Básicas		Mercancías Procesadas		Mercancías de Lujo
VALOR 1 		VALOR 2 	VALOR 2 	VALOR 3 

5.2.1 Valor de las Mercancías y Fichas de Precio



El número de Banderas junto a un icono de Mercancías muestra su **valor**. Los valores de las Mercancías son muy importantes, ya que muchas de las acciones están influenciadas por los valores de Mercancía actuales. Gracias a la acción del "Comerciante", podrás cambiar y manipular el valor de estas Mercancías colocando o intercambiando Fichas de Precio en el tablero.

*Ejemplo:
El curry tiene
un valor de 2*



5.2.2 Mercancías Básicas

Durante la partida producirás y almacenarás 4 Mercancías Básicas: **Arenisca, Madera, Cúrcuma y Algodón.**



5.0 Explicación de Elementos Importantes

5.2.3 Produciendo Mercancías Básicas

El **Track de Producción** de tu tablero de jugador determinará cuantas Mercancías de ese tipo Producirás al realizar una acción en el Edificio correspondiente a esa Mercancía. Cuenta el número de espacios abiertos y descubiertos entre el símbolo de Mercancía Básica y tus dos Granjeros adyacentes. El número de espacios indicará la cantidad de Mercancías producidas (mínimo 0, máximo 8).

Nota: Puedes modificar la cantidad de Mercancías producidas durante la partida eliminando las losetas de Tapar y moviendo a los Granjeros. Para más detalles, ver "6.1: Fase de Meditación" en la página 11 y en la página 16 "Botánica".



Ejemplo: El jugador realiza la acción de la cantera. Hay dos espacios libres entre el símbolo de la Arenisca y sus Granjeros, así que produce 2 de Arenisca.

5.2.4 Procesando Mercancías.

A través de ciertas acciones principales y Secundarias, podremos procesar **una, dos o tres** Mercancías de un tipo a otro según la dirección de las flechas del tablero. Las Mercancías Procesadas generalmente tienen valores más altos. **Cuando procesas una o más Mercancías a través de una acción principal, los de más jugadores podrán procesar exactamente UNA Mercancía del mismo tipo a lo largo del mismo camino.** El jugador activo gana 1 Favor por cada otro jugador que haya procesado también de esta manera.



Ejemplo: Puedes procesar Arenisca a cCmento o a Ladrillos.

5.3 CONSTRUYENDO EDIFICIOS

5.3.1 Materiales de Construcción

La **Arenisca, Cemento, Madera y Tablones** se consideran los 4 **Materiales de Construcción**. Los necesitarás en las Demandas para construir **Edificios de Procesamiento** (incluyendo los Edificios de Procesamiento para Cemento y Tablones!). Cada Material de Producción tiene un "**Valor de Construcción**" específico, que se muestra con un marco de madera con un número 1 o 2.



*Ejemplo:
El cCmento
tiene un valor
de
Construcción
de 2*



5.3.2 Costes de Construcción

También encontrarás el mismo marco de madera en cada loseta "**Bajo Construcción**". Estas losetas simbolizan Edificios que todavía no se han construido al principio de la partida. Si quieres construir un Edificio, tendrás que pagar su coste de Construcción (consulta "Arquitecto" en la página 13 para obtener más información).



5.0 Explicación de Elementos Importantes

5.4 OBTENIENDO UNA DEMANDA DE PERSONAJE

Al principio de la partida, 14 Personajes se mostrarán a lo largo del Río. Durante tu fase de acción, puedes usar la acción "Marinero" para entregar Mercancías Demandadas y cumplir el Contrato del Personaje. Si todas las Mercancías son entregadas, el Contrato del Personaje estará completo. El Contrato será entregado a aquel jugador que entregue el mayor número de Mercancías. En caso de empate, el jugador que entregue el mayor número de Mercancías o haya entregado la Mercancía representada más arriba en la carta de Personaje, se llevará el Contrato. Ese jugador le dará la vuelta al Personaje para enseñar la cara del Contrato y podrá, de ahora en adelante, usar la habilidad especial de ese Personaje. Ver también "7.0: Personajes" y "Apéndice I: Los personajes y sus contratos".



5.5 FAVOR



El Favor es un elemento especial en el juego que te permite realizar acciones Secundarias. Hay varias maneras de ganar Favor, que puedes gastar en tu turno.

Recibirás Favor:

- Cuando uno tus Trabajadores colocados es "expulsado" (1 favor, o 2 una vez que llegues a la cuarta posición del Track de Meditación).
- Cuando visites al Mercader (2 favor).
- Cuando alcances espacios específicos en los track de Influencia de Gremio (1 o 2 favor).
- A través de ciertas losetas de Bonos de Construcción.
- A través de ciertos Personajes, o si tienes marcadores en un Personaje cuyo Contrato ha pasado a otro jugador (después de que el Contrato se haya completado).
- Cuando otros jugadores sigan tu acción de procesado (1 por jugador que haya procesado una Mercancía).
- A través de ciertos eventos a lo largo del Río.



El Favor está simbolizado por los marcadores de Jugador; éstos se almacenan en la sección superior de tu Tablero de Jugador (sección de Favor). Cuando ganes Favor, coloca la cantidad correcta de marcadores de jugador en la sección de Favor. Nota: siempre recibirás Favor del "juego" nunca de otros jugadores. Comenzarás el juego con tres acciones de Favor, pero podrás añadir losetas de Favor a tu tablero de jugador a medida que avances en el Tablero Imperial.

5.6 GREMIOS Y TABLERO IMPERIAL

El Gremio de los Artesanos, el Gremio de Comerciantes y el Gremio de Eruditos son otro elemento importante del juego. Todos los Personajes del juego pertenecen a uno de estos tres gremios.

Durante la partida, intentarás aumentar tu Influencia con estos Gremios. Cuanto más alta sea tu posición con un Gremio, mayores recompensas traerás al completar las Demandas de este Gremio.

Esto podrás verlo en el Tablero Imperial: La sección central muestra las recompensas ganadas por las Demandas completadas; cuanto más alta sea tu posición mayores serán tus recompensas. La sección inferior muestra las Demandas actualmente disponibles para cumplir con cada uno de los tres Gremios. Los marcadores de Demanda de Gremio se colocan al azar al principio de la partida y se moverán cada vez que se cumpla una Demanda de Gremio.



Gremio de Artesanos



Gremio de Comerciantes



Gremio de Eruditos



6.0 La Partida

El capítulo 4 describe la estructura básica de un turno; ahora vamos a ver en detalle cada fase y acción.

1. 6.1. FASE DE MEDITACIÓN (OPCIONAL)

Puedes tumbar cualquier número de tus Trabajadores en el tablero con el fin de generar Puntos de Meditación (PM). Después, puedes gastar tus PM para realizar acciones de Meditación.

Nota: No puedes "almacenar" PM para tu siguiente turno. Cualquier PM no utilizado se pierde.

6.1.1 Generando Puntos de Meditación

Tu track de Meditación indicará cuántos PM puedes generar. Para el primer Trabajador que tumbes, recibirás PM como lo indica tu Track de Meditación. El próximo Trabajador tumbado generará PM como se indica en el espacio anterior, y así sucesivamente. No importa cuantos Trabajadores hayas tumbado, un Trabajador siempre generará un mín. de 1 PM.



Ejemplo: El jugador magenta tiene su indicador de Meditación en el tercer espacio. Él tumba a 3 trabajadores. Ahora puedes gastar 5 PM (2+2+1).

6.1.2 Acciones de Meditación

Ahora puedes gastar los PM para realizar Acciones de Meditación. El círculo central de Meditación muestra estas acciones; el Marcador de Meditación bloqueará uno de los espacios de acción externos. Puedes realizar las acciones disponibles tantas veces como lo desees, siempre y cuando tengas PM para gastar. La acción "Mueve un Granjero" nunca puede ser bloqueada; siempre estará disponible. Estas son las acciones en detalle:



Intercambiar Mercancías: Puedes intercambiar una Mercancía por otra del mismo valor de Mercancía. El coste en PM es el mismo que el valor de la mercancía. Nota: Sólo puedes cambiar mercancías del mismo valor. ¡No puedes convertir mercancías en otras más baratas o más caras!

Ejemplo: el jugador gasta 2 PM para intercambiar curry por un papel.



Entregar una Mercancía: Paga 3 PM para entregar una Mercancía a un Personaje. Para obtener más información. Más información "7.0 Personajes".



Procesar una Mercancía: Procesa una Mercancía a otra a través de una flecha de un Edificio a otro. Gastando Pm igual al valor de Mercancía procesada.

Ejemplo: Gasta 2 PM para procesar de algodón a aceite, ya que el valor de aceite es 2.



Retira una Loseta de Tapar: Paga 2 PM para quitar una Loseta de Tapar de tu Granja; colócala junto a tu tablero de jugador.



Mover a un agricultor: Gasta 1 PM para mover cualquiera de tus Granjeros un espacio.

Nota: Esta acción siempre está disponible. Consulta "Botánica" en pág. 16.



6.1.3 Mover el Marcador de Meditación

Al final de la fase, mueve el Marcador de Meditación al espacio de la última acción de Meditación realizada. La acción central "Mover un Granjero" es la excepción: ese espacio nunca podrá ser cubierto. Si "Mover un Granjero" fue tu última acción de Meditación, en lugar de cubrir esta acción cubre el espacio de la acción que hiciste antes de mover al Granjero. Esta acción estará ahora bloqueada hasta que el marcador se mueva de nuevo.



6.0 La Partida

2. 6.2 FASE DE ACCIÓN (OBLIGATORIA)

Ahora **deberás** realizar un acción colocando un Trabajador de tu suministro en cualquier Personaje Principal, Edificio construido, o en una loseta de "En Construcción" que tenga en ese momento el Constructor.

Nota: Al principio de la partida, los 4 primeros Edificios (que producen las Mercancías Básicas) ya están construidos.



6.2.I Colocar un Trabajador en un espacio de acción.

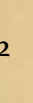
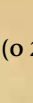
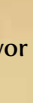
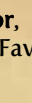
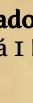
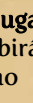
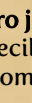
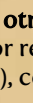
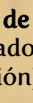
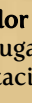
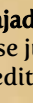
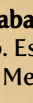
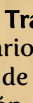
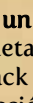
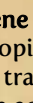
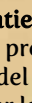
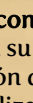
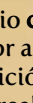
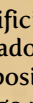
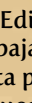
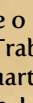
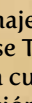
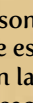
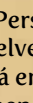
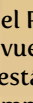
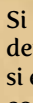
6.2.I.1 Si el espacio de acción está desocupado.

Si colocas a tu Trabajador en un espacio de acción desocupado, realiza la acción de ese espacio.

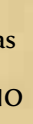
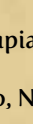
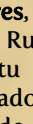
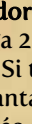
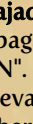
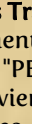
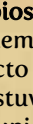
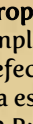
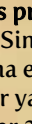
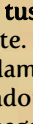
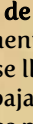
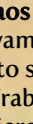
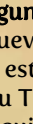
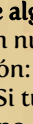
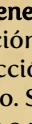
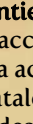
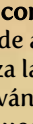
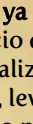
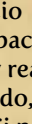
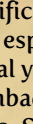
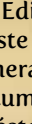
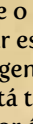
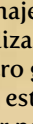
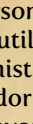
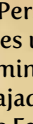
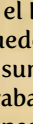
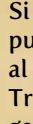
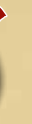
6.2.I.2 Si el espacio de acción está ocupado por un Trabajador



Si el Personaje o Edificio **está ocupado por un Trabajador tumbado de otro jugador**, devuelve ese Trabajador a su dueño ("expulsalo") y realiza la acción.



Si el Personaje o Edificio **contiene un Trabajador de otro jugador**, devuelve ese Trabajador a su propietario. Ese jugador recibirá 1 Favor (o 2 si está en la cuarta posición del track de Meditación), como compensación. Luego realizar la acción.



Si el Personaje o Edificio **ya contiene algunos de tus propios Trabajadores**, puedes utilizar este espacio de acción nuevamente. Simplemente paga 2 Rupias al suministro general y realiza la acción: esto se llama efecto "PEON". Si tu Trabajador está tumbado, levántalo. Si tu Trabajador ya estuviera levantado, NO ganas Favor por esto. Si no puedes o no quieres pagar 2 Rupias, deberás de realizar otra acción.

6.2.I.3 Si el espacio de acción está ocupado por el Mercader



Si el Edificio contiene el Mercader, recibirás 2 de Favor, DESPUÉS realiza tu acción.

Después de recibir Favor, tirar el dado y mueve al Mercader un número de pasos que coincidan con el resultado del dado, en dirección de las flechas, al Edificio **Construido** correspondiente, siempre moviéndose de arriba a abajo, y de izquierda a derecha. Si el Mercader pasa el último Edificio (La Sastrería), vuelve hacia atrás hasta la Cantera (ver ilustración).

Coloca 1 Rupia del suministro en **cada** Edificio construido por donde pase el Mercader. Siempre que un jugador coloque a un Trabajador en un Edificio con al menos 1 Rupia en él, ese jugador recibirá todas las Rupias de ese Edificio.



6.2.I.4 Si el espacio de acción está ocupado por el Constructor



Si en el Edificio se encuentra el Constructor realiza los siguientes pasos:

1. **Construye el Edificio sin costes de Materiales de Construcción** (Nota: ¡No obtendrás ningún bono de Construcción por esto!) Y
2. **Procesa Mercancías** (ver 6.2.2.3)

Luego tirar el dado. Mueve el Constructor un número de pasos que coincidan con el resultado del dado, en dirección de las flechas, al Edificio **"En Construcción"** correspondiente. Recuerda que el constructor se mueve de la misma manera que el Mercader. Si el Constructor debe moverse más allá de La Sastrería, vuelve hacia atrás a la primera loseta "En Construcción". Una vez que todos los Edificios estén construidos, retirar al Constructor de la partida.



¿Qué pasa si no puedo colocar a un Trabajador porque todos mis Trabajadores ya están en el tablero?

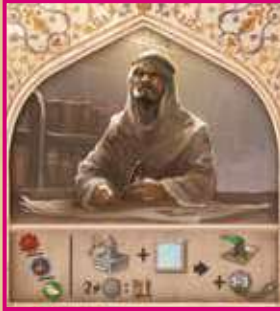
En este caso, **debes** usar el PEON. Atención: no puedes construir un Edificio durante esta acción, ya que requiere 2 Trabajadores (ver "Arquitecto", en la página siguiente). Si solo tienes 1 Rupia, págala. Si no tienes Rupias, no tienes que pagar cuando realices esta acción.

6.0 La Partida

6.2.2 Realizar un acción

Hay 3 lugares donde puedes colocar a tus Trabajadores: los **Personajes Principales** (en la parte superior del tablero), los **Edificios de Producción** y los **Edificios de Procesamiento**. Los Personajes te permitirán realizar acciones específicas, y los Edificios te permitirán producir y procesar Mercancías que necesitarás para realizar otras acciones en el juego, y para el tablero Imperial. Echemos un vistazo a todos ellos con más detalle:

6.2.2.1 Las acciones de los Personajes Principales.



ARQUITECTO

Con esta acción puedes:

1. **Mueve uno de tus marcadores de Influencia una posición, O**
2. **Construye un Edificio a tu elección. Este es un proceso de tres pasos:**



1. Construyendo un Edificio

Construye un Edificio a tu elección pagando los Materiales de Construcción que coincidan con los costes mostrados en la loseta del Edificio "En Construcción". Si pagas sus costes de Construcción con al menos 2 tipos de Mercancías distintas, obtienes un bono de +1 a la suma total del valor de Construcción. Retira la loseta de "En Construcción" de este edificio.



2. Recibe y Usa el Bonus de Construcción

Después de eso, elige una de las losetas de Bonus de Construcción disponibles del nivel correspondiente (2, 3, o 4 simbolizado por el número de arcos en la loseta). Utiliza el bonus representado en la loseta (ver página 25) y colócalo boca abajo frente a ti.



3. Coloca un Trabajador en el nuevo Edificio

Luego, coloca uno de tus Trabajadores de tu suministro en este Edificio. Ahora puedes procesar (ver 6.2.2.3) hasta tres Mercancías asociadas con este Edificio.

Nota: Puedes construir el Edificio donde se encuentra el Constructor. Esta acción se paga como de costumbre; no es gratis. El Constructor entonces se moverá habitualmente



$$1 + 2 + 1 = 4$$

El jugador Amarillo quiere construir la fábrica de Papel, que tiene un coste de construcción de 4. Para ello, coloca a uno de sus Trabajadores en el "Arquitecto" y paga 1 Madera (valor del Material de Construcción 1) y 1 Cemento (valor del Material de Construcción 2). Como ha utilizado dos tipos de Materiales de Construcción distintos obtiene el bono de +1 al valor del Material de Construcción y construye la Fábrica de Papel. Elimina la loseta de "En Construcción".



A continuación, coge una de las losetas de Bonus de Construcción disponibles. En este caso recibe 3 Rupias y un Favor.



Coloca uno de sus Trabajadores en la Fábrica de Papel para procesar 3 Madera en 3 Papel. Los jugadores Turquesa y Naranja, disponen de Madera y el jugador Naranja decide procesar una madera también, dándole al jugador amarillo un Favor por esto.

6.0 La Partida



MARINERO

Con esta acción puedes entregar Mercancías a:

1. El Tablero Imperial para satisfacer una Demanda de Gremio Y/O
2. A tantos Personajes disponibles como desees.

La primera Mercancía que entregues lo harás sin costes. Para poder entregar más Mercancías, puedes devolver una de tus Mercancías que se encuentre en un Edificio a tu suministro. El valor de esta Mercancía determinará cuantas Mercancías más podrás enviar este turno. Así que, dependiendo de su valor, podrás entregar entre 1 y 5 Mercancías. Al final de esta acción, recibe 1 Rupia por cada entrega de sobra que no hayas realizado (porque pagaste en exceso al Marinero).

Ejemplo: El jugador Magenta paga un Cuadro (de valor 3) y puede entregar 4 Mercancías (1 entrega sin coste + 3 entregas por el Cuadro). Decide entregar sólo 2 Mercancías y recibe 2 Rupias por las entregas no realizadas.



1x



Cumplir una Demanda de Gremio

Elige cualquier Demanda marcada con un Marcador de Demanda de Gremio y entrega todas las Mercancías requeridas a la vez. Nota: sólo puedes hacer esto si devuelves una Mercancía a tu suministro (ya que son necesarias hacer dos entregas para cumplir la Demanda de Gremio). "La explicación continua en 6.3.2 Cumpliendo una Orden".

Ejemplo: El jugador Turquesa quiere cumplir con la Demanda de la columna del Gremio de Eruditos. Paga 1 Curry al Marinero (de valor 2) y entrega 1 Madera y 1 Cuadro de los Edificios. Como tiene un envío sin realizar, recibe 1 Rupia. Al completar la Demanda coloca un marcador de su suministro en la Demanda realizada, y mueve el marcador de Demanda de Gremio 1 hacia abajo.



Entregar Mercancías a Personajes

(Por favor consulta "7.0 Personajes" página 19 para obtener una explicación más detallada de esta acción). Mueve tus Mercancías a tantos Personajes como desees y estén disponibles. Por cada Mercancía entregada, recibirás 1-5 Rupias. Por cada Personaje que le entregues al menos una Mercancía, mueve tu marcador de Influencia en el Tablero Imperial 1 espacio correspondiente al Gremio del Personaje al que le has entregado la Mercancía. Si se cumple el Contrato del Personaje, se completará inmediatamente.

Ejemplo: El jugador Amarillo quiere entregar 1 Curry y 1 Madera a 2 Personajes diferentes. Se quita un marcador de Algodón (de valor 1, por lo que podrá realizar 2 entregas) y mueve un marcador del Edificio de Curry y otro del Aserradero a los 2 Personajes. Recibe 2 Rupias por esto. Además, mueve su marcador de Influencia 1 casilla en el Gremio de Eruditos y en el de Artesanos.



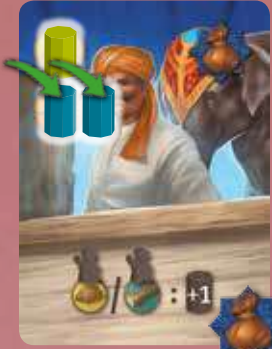
6.0 La Partida

Doble Entrega



Cuando se utiliza la acción principal "Marinero" (y **solo** cuando se utilice esta acción), se puede entregar una de las Mercancías Demandadas por un Personaje dos veces. Coloca tu primer marcador en las Mercancías Demandadas y recoge tu recompensa como de costumbre. Luego, coloca un segundo marcador junto al primero. Con este segundo solo ganarás 1 Rupia, pero contará para determinar qué jugador se ganará el Contrato del Personaje.

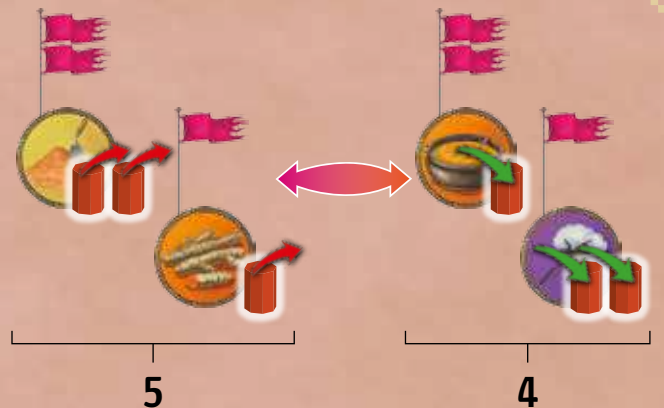
Ejemplo: El jugador Turquesa quiere a Mahout, donde ya otro jugador había entregado una Mercancía en primer lugar. El turquesa entrega 2 Maderas al Mahout. El Mahout ha recibido todas las Mercancías Demandadas, siendo el Turquesa el que más mercancías ha entregado, tomando así el jugador Turquesa el Contrato. El jugador Turquesa sube una posición (y solo uno) en el Gremio de Comerciantes.



COMERCIANTE

El Comerciante te permite intercambiar hasta 3 de tus Mercancías por CUALQUIER otra Mercancía que desees. El valor de las Mercancías nuevas deben ser 1 valor menos que el valor total de las Mercancías entregadas.

Ejemplo: El jugador Naranja quiere intercambiar 2 de Cemento (de valor 2 cada uno) y 1 Cúrcuma (de valor 1), en total un valor de 5 por las siguientes Mercancías con un valor de 4: 1 Curry (de valor 2) y 2 de Algodón (de valor 1 cada uno).



Antes o después de la acción de intercambiar, puedes colocar, mover o darle la vuelta a una de las losetas de Precio. Estas losetas bajarán o subirán el valor de cualquier Mercancía en 1.

Mientras puedas escoger que lado de la loseta de Precio usar, nunca se te permitirá acumularlos, podrás aumentar/bajar el valor de una Mercancía en 1 o más al valor original de la Mercancía. Puedes utilizarlo a tu favor para ganar más Mercancías en el intercambio.

Las losetas de Precio permanecerán donde estén hasta que un jugador decida moverlas usando el Comerciante, o cuando ocurra una evento especial del Río.

Ejemplo: El jugador Turquesa quiere cambiar Mercancías. Coloca la loseta de Precio con 2 Banderas en la Madera. La Madera ahora tiene un valor de 2 en lugar de 1. Entrega 2 Maderas (valor total: $4 - 1 = 3$) y ahora elige cualquier Mercancía de valor 3.



6.0 La Partida



BOTÁNICA

Con esta acción puedes realizar 2 acciones diferentes (en cualquier orden) de estas 3 opciones:



Incremento de Meditación: Elimina Mercancías para avanzar tu Seguidor de Meditación I posición en el Track de Meditación. Los costes para avanzar se ilustran entre la posición actual y el espacio siguiente (Nota: si tu seguidor de Meditación está por lo menos en el espacio 4 (valor "3") o superior, ahora ganarás 2 de Favor en lugar de 1 cuando uno de tus Trabajadores sea "Expulsado").

Elimina una loseta de Tapar: Elimina una loseta de Tapar del Tablero de jugador y colócalo junto a tu tablero.

Mover Granjeros: Puedes:

- Mover hasta 2 de tus Granjeros I espacio cada uno, O
- Mover 1 de tus Granjeros 2 veces.

Nota: Los Granjeros NUNCA pueden moverse a través de los símbolos de Mercancías o de las losetas de Tapar.

6.2.2.2 Los Edificios de Producción y sus acciones.

En los 4 Edificios de Producción (Cantera, Aserradero, Cúrcuma, Granja de Algodón) se pueden producir las cuatro Mercancías Básicas, las cuales serán almacenadas posteriormente en sus respectivos Edificios (ver "5.2.3: Producción de Mercancías Básicas" en página 9).

Nota: Cada Edificio puede contener un número ilimitado de marcadores de Jugador. Cuando se produce, no hace falta que coloques tantas Mercancías como se hayan producido. Puedes colocar menos marcadores para guardarlos para otra cosa. Si necesitas más marcadores, siempre puedes devolver los marcadores de los Edificios y/o los marcadores de Favor a tu tablero de jugador.

Ejemplo: El jugador Naranja realiza la acción del Aserradero y tiene 4 espacios vacíos al lado del símbolo de Madera. Recibe 4 Maderas, por lo que coge 4 marcadores de Jugador de su suministro y los coloca en el Edificio del Aserradero.



6.2.2.3 Los Edificios de Procesado y sus acciones.

Estos Edificios te permiten convertir tus propias Mercancías en otras mejores. Para hacer esto, mueve tus Mercancías a lo largo de la flecha de un Edificio a otro en el que hayas colocado el Trabajador. Podrás procesar entre 1 y 3 Mercancías de esta manera. Los otros jugadores pueden, como se mencionó anteriormente, procesar UNA Mercancía a lo largo de la misma flecha. Tú ganarás 1 Favor por cada otro jugador que haya procesado una Mercancía de esta manera.

Ejemplo: El jugador Turquesa tiene 4 Algodones y pone a su Trabajador en el Edificio de las Telas. Ahora quiere procesar un total de 3 Algodones en Telas. Así que coge 3 Algodones y los mueve a lo largo de la flecha al Edificio de Telas, donde se convertirán en Telas. El jugador magenta hace lo mismo, y mueve 1 de sus marcadores de Algodón al Edificio de Telas, que da al jugador Turquesa 1 de Favor.



6.0 La Partida

ACCIONES SECUNDARIAS

Hay tres tipos de acciones secundarias que puedes realizar en tu turno. Estas son las de "Aceite y Curry", "Favor" y "Mercancías de Lujo". Puedes realizar cualquiera de estas acciones en cualquier momento durante tu turno, pero no cuentan para jugar tu acción principal.



1. Acciones de Curry y Aceite

En tu turno, puedes pagar 1 Aceite O 1 Curry para levantar 1 de tus Trabajadores o pagar 1 Aceite Y 1 Curry para levantar a 3 de tus Trabajadores.



Indicación: Ésto es más útil al comienzo de la Fase de Meditación.



2. Acciones de Favor

Tu Tablero de Jugador contiene espacios para las acciones de Favor. En cualquier momento durante tu turno podrás realizar cada acción de Favor **una vez**. Incluso puedes realizar acciones de Favor en medio de otras acciones.

Observa que algunas acciones de Favor requieren que gastes todos los marcadores de Favor representados, mientras que otras requieren que poseas más de los que debes gastar.

Cuando realices una acción de Favor, coloca 1 de tus marcadores de jugador en el espacio de Acción para recordarte que ya la has usado este turno. Al final del turno devuelve todos tus marcadores colocados en las acciones de Favor a tu suministro.

Cada jugador comienza la partida con 3 acciones de Favor disponibles:



Paga 2 de Favor para recibir 1 Arenisca, Madera, Cúrcuma o Algodón



Paga 3 de Favor para procesar 1 Mercancía



Ten 4 de Favor, y paga 3 para mover un marcador de Influencia 1 posición en el Track de Influencia de un Gremio a tu elección



Más adelante en la partida, cuando tus marcadores de Influencia suban posiciones en los tracks de Influencia de Gremio, podrás ganar acciones adicionales de Favor. Una vez alcances las posiciones 3º/6º del cualquier Track de Influencia de Gremio, puedes recibir 1/2 marcadores de Favor, o puedes elegir coger una de las tres losetas de Favor disponibles (si coges una loseta, recuerda sacar una nueva loseta de Favor del mazo de robo). Puedes tener hasta tres losetas adicionales de Favor en tu tablero. Si recibes una cuarta loseta de Favor, puedes elegir qué loseta quieres reemplazar. Mezcla de nuevo la loseta en el montón de robo.



3. Acciones de Mercancías de Lujo

Cada una de las 4 Mercancías de Lujo te permitirán realizar una acción especial. Puedes gastar solo UNA de estas Mercancías durante tu turno. Para indicar esto, mueve la Mercancía a su pergamino apropiado. Al final del turno, regresa estos marcadores a tu suministro.



Estatua: Después de la fase de acción y antes de la fase de Demanda, realiza una acción principal adicional.



Cuadros: Mueve tus marcadores de Influencia hasta 1 posición en dos Tracks de Influencia de Gremio diferentes a tu elección.



Libro: Levanta a 3 de tus Trabajadores tumbados y recibe 1 Favor.



Ropas: Recibe Rupias en la cantidad del Valor de Mercancía actual de las Ropas.

6.0 En Partida

3. 6.3 FASE DE DEMANDA (OPCIONAL)

Ahora puedes entregar Mercancías:

- Sirviendo al Emperador Akbar, O
- Cumpliendo exactamente 1 Demanda en cualquier Track de Influencia de Gremio.

6.3.1 Sirviendo al Emperado Akbar



Entrega exactamente 1 Mercancía al Emperador Akbar. Ten en cuenta que sólo puedes entregar Mercancías que aún no le hayan sido entregadas. Coge uno de tus marcadores de jugador del Edificio apropiado y colócalo en el cuenco que coincida con el símbolo de la Mercancía en la parte superior del Tablero Imperial. Al final de 1 partida, recibirás Rupias de acuerdo a la cantidad de Mercancías que hayas entregado al Emperador (ver "8.0: Puntuación Final").



6.3.2 Cumpliendo una Demanda

Las Demandas están separadas por Gremio, que se identifican por sus símbolos en las columnas.

Cada Demanda consiste en entregar 2 Mercancías, y el número de Demandas disponibles está determinado por el marcador de Límite de Demandas; cada columna solo puede contener tantos marcadores de Jugador según lo determine este límite.



Solo puedes entregar una Demanda marcada por un marcador de Demanda de Gremio.

Para cumplir una Demanda debes haber avanzado a lo largo del Track de Influencia de Gremio apropiado; tu marcador de Influencia debe haber subido por lo menos una posición.

Para cumplir con una Demanda, debes poseer todas las Mercancías requeridas. Devuelve los marcadores apropiados de los Edificios a tu suministro. (NOTA: Si utilizas al Marinero para cumplir una Demanda, debes hacer ambas entregas ala vez).

Coloca uno de tus marcadores de Jugador en la Demanda completada.



y mueve el marcador de Demanda de Gremio al siguiente espacio libre. Si el marcador de Demanda de Gremio estaba en la parte inferior (última posición), haz que empiece de nuevo desde la parte superior (primer hueco de la columna). A continuación, comprueba la posición de tus marcadores de Influencia:

- Si tu marcador es el más alto (o está empatado) en el track de Influencia de Gremio, recibe Rupias igual al valor que está anotado a la izquierda en el track.
- En cualquier otro caso, recibe la cantidad indicada de Rupias, menos uno (es decir, "x-1"). Luego, mueve tu marcador de Influencia una posición en el track del Gremio apropiado.

Si todas las demandas de Gremio están resueltas, coloca la ficha de Demanda debajo de la columna. Esto activaría el final de la partida (ver "8.0: Puntuación Final").

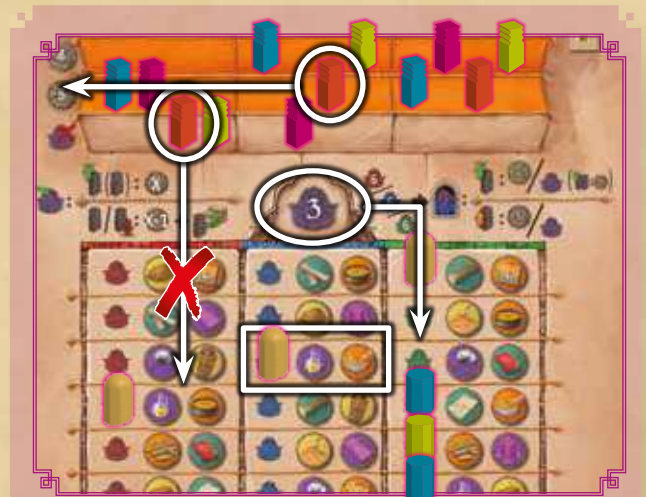


Límite de Demandas

Demandas del Gremio de Artesanos

Demandas del Gremio de Comerciantes

Demandas del Gremio de Eruditos



Ejemplo: el jugador Naranja quiere cumplir con la Demanda actual del Gremio de Comerciantes. No puede cumplir la Demanda del Gremio de Artesanos porque todavía no ha subido una posición en el track de ese Gremio y no puede cumplir la Demanda del Gremio de los Eruditos porque ese track de Demandas ha alcanzado el Límite de Demandas actual de 3. El jugador elimina 1 marcador de Aceite y 1 marcador de Tinte de su color de los Edificios correspondientes, colocando uno de estos marcadores en el espacio ocupado por el marcador de Demanda de Gremio. El marcador de Demanda de Gremio se mueve una posición hacia abajo, indicando una nueva Demanda de 1 Madera y 1 Estatua. El jugador recibe 2 Rupias (3-1, porque el jugador Naranja no está en primera posición o empatado con el primero en el Track de Influencia del Gremio), y luego mueve su marcador de Influencia 1 posición.

7.0 Personajes

Al principio de la partida, los Personajes se sitúan a lo largo del Río. Estos Personajes piden algunas Mercancías, ofreciendo ventajosos Contratos a cambio. Además también te recompensarán con Rupias cada vez que les entregues Mercancías y también aumentarán tu Influencia entre los diferentes Gremios. Para entregar Mercancías Demandadas, puedes usar la acción del "Marinero" (ver página 14), o "Entregar Mercancías" desde la acción de Meditación.

Al principio de la partida, sólo puedes entregar Mercancías a Personajes que se encuentren en la posición del Barco. Una vez que se hayan completado 2 Demandas de Personaje de Nivel-1, el Barco se moverá al siguiente muelle en el Río, permitiendo entregar Mercancías a Personajes de Nivel-2. Este proceso se ejecuta hasta que el Barco llegue al último muelle. En este caso, se desencadenará el final de la partida (ver "8.0: Puntuación Final" en la página 21).



7.1 EL RÍO

El Barco se mueve por el Río desde Muelle a Muelle mientras los Personajes dejan el Río. Entre dos Muelles, el tablero muestra el número de Personajes que necesitan realizar su Contrato Demandado para mover el Barco al próximo Muelle. Cada vez que el Barco se mueva a un nuevo Muelle, saltará un nuevo Evento. Entre ciertos Muelles, los nuevos marcadores de Límite de Demandas se cogerán del Río y serán colocados en el Tablero Imperial.



Primero (1) Muelle: El Barco comienza en el puerto de partida del Río. Una vez que hayan completado 2 Demandas de Personaje de Nivel-1, el Barco se moverá al segundo (2) Muelle.



Segundo (2) Muelle: Construye el Edificio donde se encuentre el Constructor si existe la loseta de "En Construcción"; elimina esta loseta de "En Construcción" y mueve al Constructor tirando el dado, como se haría normalmente. Una vez que se haya completado 1 Demanda de Personaje de Nivel-2, mueve el Barco al siguiente Muelle.



Tercer (3) Muelle: Mueve al Mercader (tirando el dado, como lo harías habitualmente). Cada jugador recibe 1 Favor por Algodón que posea (hasta un máximo de 3). El marcador de límite de Demanda con el número "4" se colocará en el Tablero Imperial. Una vez que se han completado 2 Demandas de Nivel-2, el Barco se mueve al cuarto Muelle.



Cuarto (4) Muelle: Todas las losetas de Precio se retiran del tablero y vuelven a su posición inicial en el "Comerciante". Cada jugador recibe 1 Favor. El marcador de límite de Demanda con el "5" se coloca en el Tablero Imperial. Una vez que se ha cumplido 1 Demanda de Personaje de Nivel-3, mueve el Barco al quinto Muelle.



Quinto (5) Muelle: Cada jugador recibe una Mercancía de valor $I/2/3$ dependiendo de la cantidad de Algodón que poseas ($0/I/2+$). El marcador de Límite de Demanda con el número "6" se coloca en el Tablero Imperial. Una vez que se ha completado 1 Demanda de Personaje de Nivel-4 mueve el Barco al sexto y último Muelle.



Sexto (6) Muelle: Vende Ropas con la acción la acción de Mercancías de Lujo otorgándote +1 Rupia. Se activa el final de la partida (ver "8.0: Puntuación Final" en la página 21).

Nota: El movimiento del Barco se hará inmediatamente después de que se cumpla el número indicado de Demandas de Personajes. Todos los efectos relacionados con este ocurren ANTES de que un jugador continúe con su turno.

7.2 ENTREGA Y RECOMPENSA

Si entregas una Mercancía a un personaje, coge el correspondiente marcador de Jugador de su respectivo Edificio y colócalo en la Mercancía Demandada mostrada de ese Personaje. Inmediatamente recibe tantas Rupias igual al número total de Marcadores de Jugador en el Personaje.

A continuación, puedes entregar otra Mercancía, tomar tus Rupias y así sucesivamente. Las Rupias se darán después de cada entrega a diferencia de la entrega Doble. Esto quiere decir que si entregas un total de 2 Mercancías a un Personaje, recibirás 3 Rupias ($I+2$); si entregas a un Personaje un total de 3 Mercancías, recibirás 6 Rupias ($I+2+3$).



Ejemplo: en este turno, el jugador Amarillo entrega 1 Aceite al cocinero, y recibe 1 Rupia. Después es el turno del jugador turquesa: entrega 1 Madera y recibe 2 Rupias. Si el jugador amarillo hubiera entregado ambas Mercancías, habría recibido 3 Rupias en vez de 1.

7.0 Personajes

7.6 HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Cuando recibas a un Personaje, puedes usar sus habilidades especiales. Hay efectos duraderos y efectos inmediatos; algunos de los beneficios más comunes que se reciben por parte de los Personajes incluyen:



Rupias: se reciben cuando se cumplen ciertas condiciones, o al final de la partida.



Entregas generosas: cada vez que entregues una Mercancía (a un Personaje, o en alguna parte del Tablero Imperial), recibe una o dos Rupias adicionales del suministro.



Una vez por turno: puedes usar estos efectos solo una vez por turno. *Consejo: gira una Personaje 90° cuando uses su habilidad para recordad que la usaste en este turno.*



Una vez por partida: estos efectos se ejecutan una vez, inmediatamente después de recibir el Personaje.

Para mas detalles de estos efectos, mira "Ápndice I: Los Personajes y sus Contratos" en la siguiente página.

8.0 Puntuación Final (Final de Partida)



El final de la partida se activará cuando:

- ✿ Se cumple un Contrato de Nivel IV de un Personaje, O
- ✿ El marcador de Influencia llega a la posición más alta de cualquier Track de Influencia, O
- ✿ Una columna de Demanda de Gremio está llena de 6 marcadores de Jugador.

Una vez que se cumpla una de estas tres condiciones, termina la ronda actual. Todo el mundo juega un turno más después de esto. Los jugadores entonces contarán sus Rupias, empezando por las recogidas durante la partida y luego las adicionales por:

- ✿ Cada Personaje marcado con el símbolo "Final de Partida", los jugadores recibirán Rupias según el Contrato (ver "Apéndice .I: Los Personajes y sus Contratos" en la página 22).
- ✿ Cada una de los tres tracks de Influencia: el jugador que esté más alto en cada track de Influencia recibirá 2 Rupias.
Rupias por cada marcador de jugador en la columna correspondiente de Demanda. Todos los jugadores en segunda posición en los tracks de Influencia reciben 1 Rupia por marcador. En el caso de que los jugadores estén empatados en la posición más alta de un track, cada uno recibe 1 Rupia por marcador; los jugadores en segundo lugar no reciben nada.
- ✿ Cada jugador cuyo seguidor de Meditación alcanzó el último espacio del track de Meditación recibe 5 Rupias.
- ✿ Cada jugador recibe 1 Rupia por cada loseta de Tapar propia eliminada.
- ✿ Cada jugador recibe 1/3/5/+3 Rupias por entregar Mercancías 1/2/3/+1 al Emperado Akbar.

Los jugadores ahora recuentan el total de Rupias. El jugador con la mayor cantidad total de Rupias será el ganador de la partida.

En caso de empate, los jugadores empatados cuentan los valores de sus Mercancías y favores restantes (cada Favor cuenta como una Mercancía de valor 1). El jugador con el valor más alto de Mercancías será el ganador. Si todavía persiste el empate, se comparte la victoria.

Ejemplo de Puntuación Final:

1. El jugador Naranja posee 36 Rupias en monedas.
 2. Recibe Rupias por sus 2 "Final de Partida" de sus Personajes:
 - ✉ 4 Rupias del Subadar (cumplió 4 Demandas).
 - ✉ 4 Rupias del Gram Imán: tiene 2 Contratos de los Eruditos incluyendo el Gran Imán) y cumplió 2 Demandas de los Eruditos.
 3. Del track de Influencia recibe:
 - ✉ 4 Rupias del Gremio de Comerciantes (es el primero en el track y ha completado 2 Demandas).
 - ✉ 2 Rupias por el Gremio de Eruditos (es el segundo en el track y ha completado 2 Demandas).
 4. Has eliminado 5 losetas de Tapar (+5 Rupias)
 5. Has entregado 5 Mercancías al Emperado Akbar (+11 Rupias (5+3+3))
- Así que la puntuación final es: 46+4+4+4+2+5+11=66 Rupias.



Apéndice

I. LOS PERSONAJES Y SUS CONTRATOS

Nota: cada que se menciona que obtienes un bonus cuando "entregas" una Mercancía, se refiere a entregar una Mercancía a un Personaje, a una Demanda, Akbar, o el Comerciante Francés.

Nivel I



1. Comerciante Portugués.

El contacto entre Europa Occidental y el Imperio Mughal comenzó a principios del siglo XVII. Los portugueses, ingleses, franceses y holandeses eran los que comerciaban con los Mughals.

Durante la acción del "Marinero" puedes gastar 1 Mercancía para aumentar la cantidad de Mercancías que puedes entregar, pero hasta un valor total de 4 Mercancías (por ejemplo: podrías gastar 2 Maderas y 2 Cúrcumas para entregar 5 Mercancías: 1 Mercancía gratis + 4 "pagando" Mercancías).

Recibe 1 Rupia cada vez que entregues 1 Tela.



2. Sufi

Figura Mística islámica, practicante del Sufismo.

Mueve inmediatamente el seguidor de Meditación una vez en el track de Meditación de forma gratuita.

Recibe 1 Rupia cada vez que entregues 1 Curry.



3. Takshaka

Albañil tradicional

Cada vez que construyas un Edificio (sin usar al Constructor), obtén +1 al valor de Construcción y recibe 1 Rupia.



4. Mahout

Los elefantes eran una parte esencial de la cultura India. Fueron utilizados para el comercio, el transporte, e incluso propósitos militares. Un Mahout es el jinete y cuidador de un elefante

Cada vez que produzcas Arenisca o Madera, produce 1 Mercancía Adicional del mismo tipo.



5. Khatib

En el Islam, un Khatib es una persona que predica el sermón, durante las oraciones del Viernes a los oradores del Eid.

Cada vez que produzcas Algodón o Cúrcuma, produce 1 Mercancía adicional del mismo tipo.



6. Comerciante Francés.

El contacto entre Europa Occidental y el Imperio Mughal comenzó a principios del siglo XVII. Los Portugueses, Ingleses, Franceses y Holandeses eran los que comerciaban con los Mughal (Nota: históricamente los Franceses solamente comenzaron a comerciar con los Moghul después de la muerte de Akbar en 1605).

Una vez por turno, puedes colocar 1 Mercancía de valor 1, 2 o 3 en este Personaje. Una vez que el Comerciante Francés tiene tres marcadores de jugador, inmediatamente recibe 5 Rupias y coloca los marcadores de nuevo en tu suministro. No olvides que puedes recibir una o más Rupias adicionales si entregas Mercancías al Comerciante Francés en combinación con otros Personajes (por ejemplo, recibe +1 Rupia por Tela con el Comerciante Portugués).



7. Dyer

Las características distintivas de los textiles indios incluyen un uso consistente de motivos decorativos, así como el uso de tinte dorado.

Cada vez que produces Mercancías, puedes intercambiar 2 de estas Mercancías por 1 Mercancía del mismo color con un valor de 2.

Recibe 1 Rupia cada vez que entregues Tintes.

Apéndice

8. Cocinero



La cocina Mughlai se compone de platos desarrollados en los centros del Imperio Mughal. Esta cocina está fuertemente influenciada por la cocina Asiática Central, la región de donde se originaron los principios del Turco-Mongol.

En la carta de este Personaje puedes almacenar hasta 2 de tus Trabajadores activos que hayan sido "Expulsados" (NO trabajadores tumbados). En la fase de Meditación, puedes coger a uno o ambos de estos Trabajadores de nuevo y colocarlo en tu suministro de Trabajadores para generar PM (como si los hubieras tumbado).

Recibe 1 Rupia cada que que entregues Aceite.

Nivel II

9. Muezzin



El Muezzin es una persona escogida en la mezquita que dirige la llamada (adhan) los Viernes y las cinco oraciones diarias.

Cada vez que generes al menos 1 PM en la fase de Meditación, recibe 1 PM adicional.

10. Jagirdar



Un Jagir era una especie de concesión de tierras feudales. A cambio del uso de la tierra, el Vassal (Jagirdar) debía que hacer ciertas contribuciones, en forma de pago de impuestos o servicio militar.

- Si otro jugador realiza la acción del "Marinero", también puedes entregar 1 Mercancía a un Personaje. Si lo haces, el jugador activo recibe 1 Favor; entrega tu Mercancía después de que el jugador activo termine su entrega, O
- Si realizas la acción del "Marinero", puedes entregar una Mercancía extra sin coste alguno.

11. Califa



Una persona considerada un sucesor religioso del profeta Mahoma, y un líder de toda la comunidad Musulmana.

Una vez por turno, puedes gastar 1 Algodón para poner un trabajador de pie que esté tumbado.

12. Calígrafo



La caligrafía islámica es la práctica artística de la escritura y la caligrafía, basada en el alfabeto de las tierras que comparten herencia cultural Islámica. Incluye caligrafía Árabe, Otomana y Persa. Se conoce en árabe como khatt Islami, diseño o construcción.

Para utilizar el Peon, necesitas pagar únicamente 1 Rupia (en vez de 2).

Recibe 1 Rupia cada vez que entregues Papel.

13. Mullah



El término se aplica a veces a hombres musulmanes o una mujer educada en teología Islámica y ley Sagrada.

Una vez durante tu turno al realizar la acción de Favor, puedes pagar un Favor menos que el requerido; sigues teniendo que tener la cantidad de Favor requerida. Nunca puedes usar este efecto para reducir el beneficio que tienes que pagar a cero "0".

Recibes 1 Rupia cada vez que entregues un Ladrillo.

14. Comerciante Inglés



El contacto entre Europa Occidental y el Imperio Moghul comenzó a principios del siglo XVII. Los Portugueses, Ingleses, Franceses y Holandeses eran los que comerciaban con los Moghul.

Una vez por turno, puedes cambiar una Mercancía por otra del mismo valor.

15. Creador de Mosaicos



Los mosaicos y las decoraciones incrustadas fueron ampliamente utilizados en los Edificios Moghul. En tiempos de Akbar, los mosaicos eran hechos de pequeños tesserae combinados con patrones de geometría Persa.

Inmediatamente toma una loseta de Favor a tu elección del mazo de robo o de las tres que están boca arriba. Después mezcla el mazo de robo para formar un mazo nuevo.

Una vez por turno, puedes intercambiar 1/3 PM para recibir 1/2 de Favor.

Apéndice

Nivel III



16. Mujtahida

Un mujtahides un individuo calificado para ejercer ijtihad (raciocinio legal) en evaluación de la ley Islámica. El equivalente femenino es una Mujtahida. En general, los Mujtahids deben tener un conocimiento extenso del Árabe, del Qur'an, de la Sunnah, y del raciocinio legal (Usul al-fiqh)

Construye Inmediatamente el Edificio más cercano a la esquina superior izquierda sin coste alguno, siguiendo las reglas de Construcción habituales (consulta "Arquitecto" página I3).

Recibe 2 Rupias

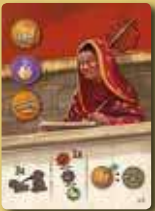


17. Comerciante Holandés

El contacto entre Europa Occidental y el Imperio Moghul comenzó a principios del siglo XVII. Los Portugueses, Ingleses, Franceses y Holandeses eran los que comerciaban con los Moghul.

Durante la puntuación final, recibirás 1 Rupia por haber cumplido al menos una Demanda de un solo Gremio. Si cumpliste Demandas de 2 Gremios, recibe 3 Rupias. Si cumpliste Demandas de los 3 Gremios, recibe 6 Rupias.

Recibe 2 Rupias cada vez que entregues Ropas.



18. Pintora

Los Mughal desarrollaron un estilo particular de pintar, generalmente pequeñas pinturas en ilustraciones de libros. Este estilo salió de la pintura minimalista Persa, con algo de estilo Hindu, Jain y Budista.

Levanta inmediatamente hasta 3 Trabajadores que estuvieran tumbados y mueve 1 posición cualquier marcador en un track de Influencia de Gremio a tu elección.

You receive 2 Rupees each time you deliver a Painting.



19. Subadar

'Subadar' era un título designado al gobernador de un Subah (provincia) durante la era Moghul. Estas figuras también eran conocidas como "Sahib i Subah", o "Nazim". La palabra "subadar" es de origen Persa.

Durante la puntuación final, recibe 1 Rupia por cada Demanda de Gremio que hayas cumplido.

Recibe 2 Rupias cada vez que entregues un Libro.



20. Sadr us-Sudur

The Sadr us-Sudur era el principal consejero religioso del emperador, y se encargaba de desembolsar donaciones con fines religiosos, educativos y caritativos. Como juez supremo del Imperio, su autoridad judicial era secundaria sólo superada por la del Emperador.

Entrega inmediatamente una Mercancía a Akbar en un espacio disponible con el mismo valor que la Mercancía entregada (por ejemplo: podrías colocar un marcador de Papel en el espacio Oferta de Curry).

Durante la Puntuación Final, recibe 1 Rupia por cada uno de tus marcadores entregados a Akbar.

Level IV



21. Gran Mufti

El Gran Mufti es el funcionario más alto de la ley religiosa en un país Musulmán, Sunni o Ibadi.

Recibe inmediatamente 3 de Favor.

Durante la puntuación final, recibe 3 Rupias por cada conjunto de los 3 símbolos de Gremio que tengas u ocupes (en Demandas y/o Personajes).



22. / 23. / 24. Gran Imam / Artista de la Corte / Dewan

El Gran Imam es un prestigioso título religioso Sunni. El Artista de la Corte, hace referencia a todos aquellos artistas que Akbar atrajo a su corte: desde toda Persia y Asia Central, el padre de Akbar creía que los artistas "eran el deleite de todo el mundo". El Dewan era el responsable de los ingresos de una Provincia.

Recibe inmediatamente 3 de Favor.

Durante la puntuación final, recibe 1 Rupia por cada Personaje y Demanda que tengas u ocupes con el símbolo apropiado de Gremio (incluyendo el Gran Imam, Artista de la Corte, o Dewan).

Apéndice

II. LOSETAS DE BONOS POR CONSTRUCCION

Nivel 2



Sube una posición en el track de
Influencia del Gremio de Artesanos.
Recibe 3 Rupias.



Elimina una loseta de Tapar y colócala
junto a tu tablero de Jugador.
Recibe 2 Rupias



Sube una posición en el track de
Influencia del Gremio de Comerciantes.
Recibe 3 Rupias.



Recibe 1 de Favor
Recibe 3 Rupias.

Nivel 3



Sube una posición en el track de
Influencia del Gremio de Artesanos.
Recibe 4 Rupias.



Recibe 1 de Favor
Recibe 4 Rupias.



Sube una posición en el track de
Influencia del Gremio de Eruditos.
Recibe 4 Rupias.



Recibe 5 Rupias.

Nivel 4



Sube una posición en el track de
Influencia del Gremio de Eruditos.
Recibe 5 Rupias.



Recibe 1 de Favor
Recibe 5 Rupias.



Sube una posición en el track de
Influencia del Gremio de Comerciantes.
Recibe 5 Rupias.



Recibe 6 Rupias.

Apéndice

III. LOSETAS DE FAVOR



Paga 2 de Favor y pon en pie uno de tus Trabajadores que estuvieran tumbados en el tablero.



Paga 2 de Favor para procesar 1 Mercancía adicional. Esta acción de Favor deber ser combinada con otra acción de Procesamiento (acción de Meditación, acción de Favor, Procesar Edificios y también cuando se procesa en la acción de otro jugador).



Requiere tener 2 Favores, y paga 1 de Favor para obtener +IPM (usado solo en la Fase de Meditación).



Requiere tener 3 de Favor, y paga 2 de Favor para vender 1 Mercancía por su valor en Rupias.



Requiere tener 3 de Favor, y paga 2 de Favor para quitar una loseta de Tapar; coloca esta loseta junto a tu tablero de Jugador.



Requiere tener 4 de Favor, y paga 2 de Favor para entregar 1 Mercancía a un Personaje disponible.



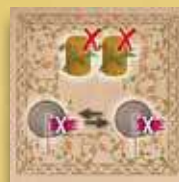
Requiere tener 4 de Favor, y paga 2 de Favor para entregar una Mercancía al Emperador Akbar o cumple una Demanda de cualquier Gremio.



Requiere tener 2 de Favor, y paga 1 de Favor para mover tus Granjeros 2x (ya sea 1 Granjero 2x o 2 Granjeros 1x).



Requiere tener 3 de Favor, y paga 2 de Favor para mover cualquier Ficha de Precio (como si hubieras cogido la acción del Comerciante).



Paga 2 de Favor para intercambiar 1 Mercancía por otra del mismo valor.



Requiere tener 4 de Favor, y paga 3 de Favor para recibir 1 Mercancía de valor 2.



Paga 4 de Favor para avanzar un paso con tu seguidor del track de Meditación, de forma gratuita.



Requiere tener 3 de Favor, y paga 2 de Favor para procesar 1 Mercancía de valor 1 en una Mercancía de valor 2.



Paga 3 de Favor para usar el Peon gratis (solo se puede usar en la fase de acción).

Apêndice

IV. CAMBIOS EN PARTIDAS A 2 ò 3 JUGADORES:

1. Coloca 1 Personaje menos por Nivel en cada sección del Río. Solo colocarás 10 Personajes; su distribución de Gremio debería ser 4/3/3.
2. Para partidas con 2/3 Jugadores, coloca 4/2 marcadores Neutrales aleatorios (usa componentes de un jugador inactivo) en la sección del Emperador Akbar en el Tablero Imperial:
 - Para 2 Jugadores, tira el dado dos veces por lado, dos de los resultados será para cubrir dos cuencos de la parte izquierda y el otro resultado para cubrir otros dos cuencos de la parte derecha, tal como muestra la imagen. Si una de las Mercancías ya está ocupada por otro marcador, esta no se pondrá. Es posible que no se ponga los 4 marcadores.
 - Para 3 Jugadores, tira el dado dos veces. El primer dado tirado cubrirá un cuenco de las primeras 6 Mercancías. Para el segundo dado, cubre un cuenco de las siguientes 6 Mercancías.
3. Para partidas con 2/3 Jugadores, coloca 6/3 marcadores neutrales en las columnas de Demandas de Gremio del Tablero Imperial.
 - Para 2 Jugadores, tira el dado 2 veces por columna de Demanda de Gremio y cubre las Demandas correspondientes. Si el número que ha salido ya está cubierto, vuelve a tirar el dado tantas veces como sea necesario hasta que puedas cubrir otra Demanda.
 - Para 3 Jugadores, tira el dado una vez por columna de Demanda de Gremio. Después de tirar el primer dado, cubre la respectiva Demanda de la primera columna de Orden de Gremio con un marcador Neutral. Después de la segunda tirada, cubre una Demanda de la 2ª columna de Orden de Gremio, y así sucesivamente.



Crédits

Game Design: Michael Keller

Illustrations: Michael Menzel

Art Director: Rafaël Theunis

Project Manager: Arno Quispel

Graphic Design and Rulebook: Rafaël Theunis

Game Support: Paul Mulders

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

Editors: Michael Schemaille, Benjamin Scheible

Thanks to all the playtesters for their help in developing the game: Andreas "ode." Odendahl, Markus „Kusi“ Haldenmann, Michael Keller, Simon Junker, Peter Gardo, André Ruch, Stefan Günter, Serdar Gönül, Manta, Michael Meyer, Karl Resmann, Anita Breen, Janna Seinet, Jonas Bloom, Michael Timpe, Lukas, Carly Petri, Fabian Zimmermann, Andreas Jutzi, Richard Büchi, Tobias Troxler, Janine Brodbeck, Birger Hogrefe, Brigit Baumann, David Bärswyl, Reto Müller, Roger Jud, Lia Wittwer, Paul Mulders, Arno Quispel, Rafaël Theunis, Bryan Neidecker, Lisa Wyls, Nils Callens, Dave van Steirteghem, Liza Wopereis, Christine Bracke, Tineke Meessens, Jens Vanspauwen, William de Jager.

We take the utmost care with our products, but should you experience any issue with this game, please contact our customer service at info@quined.nl.

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR CRISTÓBAL TRUJILLO TRUJILLO (Resolv)



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



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

Sumario

TURNO DE JUEGO:

1. Fase de Meditación (opcional)

1. Generar Puntos de Meditación (PMs): Para el primer Trabajador que tumbes, recibe PMs como indica tu seguidor de Meditación. El siguiente Trabajador que tumbes generará PMs como indica el anterior espacio a tu seguidor de Meditación, así sucesivamente. Un Trabajador siempre generará mínimo 1 PM.
2. Acciones de Meditación: Utiliza todos los PMs generados para las acciones disponibles.
3. Mueve el marcador de Meditación a la última acción de Meditación utilizada ("Mover un Granjero" nunca se bloquea").

2. Fase de Acción (obligatorio)

Coloca a uno de tus Trabajadores del suministro en un espacio de acción: los Personajes Principales (en la parte superior del tablero), los Edificios de Producción o los Edificios de Procesamiento.

1. Si el espacio de acción está ocupado por un Trabajador:
 - I. Si es un Trabajador tumbado de otro jugador, "expúlsalo" y devuélvelo a su dueño. A continuación, realiza la acción del espacio.
 - II. Si es el Trabajador de otro jugador pero está de pie, "expúlsalo" y devuélveselo a su dueño; ese jugador recibe 1 Favor (o 2, si ese jugador ha alcanzado la cuarta posición de su track de Meditación).
 - III. Si es un Trabajador propio, DEBES pagar 2 Rupias para realizar la acción. Pon al Trabajador ya presente de pie; no ganas Favor por esto. A continuación realiza la acción del espacio.
2. Si el espacio de acción está ocupado por el Mercader: Gana 2 de Favor DESPUÉS de realizar la acción. Después de eso, tira el dado y mueve al Mercader. Coloca 1 Rupia en cada Edificio construido por el que pase.
3. Si el espacio de acción está ocupado por el Constructor: Construye el Edificio sin coste de materiales (sin bonos de Construcción). Procesa Mercancías. Después, tira el dado y mueve al Constructor (sobre los Edificios "En Construcción").

3. Fase de Demandas (opcional)

1. Servir al Emperador Akbar: Entrega 1 Mercancía a Akbar, O
2. Completa una Demanda: Entrega 2 Mercancías para cumplir una Demanda marcada en uno de los tres Gremios. Comprueba tu posición en el track de Influencia del Gremio. Si eres:
 - A. 1º en el track: Recibe Rupias.
 - B. No 1º: Recibe Rupias -1 Y avanza 1 Posición.

En tu turno puedes realizar tres tipos de acciones Secundarias:

1. Acciones de Aceite y Curry: Paga Aceite y/o Curry para levantar a Trabajadores.
2. Acciones de Favor: Gasta Favor en Demandas para ganar bonos.
3. Mercancías de Lujo: Gasta Mercancías de Lujo para realizar acciones especiales.

COMO OBTENER RUPIAS

- Entregas a Personajes: Recibe 1 Rupia por marcador en el Personaje por entrega (en una entrega doble, la 2º Mercancía siempre te dará 1 Rupia).
- Cumpliendo Demandas: Mediante la acción del "Marinero" o durante la Fase de Demanda.
- Construyendo un Edificio: Recibe de 2 a 6 Rupias por las losetas de bonos por Construcción.
- Realizando una acción de Marinero: Por cada entrega no utilizada, recibe 1 Rupia.
- Colocando un Trabajador en 1 Edificio con 1 o más Rupias en el: Coge todas las Rupias de ese Edificio.
- Realizando la acción de Mercancías de Lujo (Ropas): Recibe Rupias en la cantidad del valor de la Ropa.
- Usa ciertas habilidades especiales de los Personajes para obtener Rupias.
- En la Puntuación Final recibe Rupias adicionales por varias cosas: Entregas a Akbar, tu posición en los tracks de Influencia, ciertos Contratos de Personajes, quitar las losetas de Tapar y el último espacio del track de Meditación.

COMO GANAR FAVOR:

- Si unos de tus Trabajadores levantados es "expulsado" de un espacio (1 Favor, o 2 si estás en la 4ª posición en el Track de Meditación).
- Cuando visitas al Mercader (2 de Favor).
- Cuando alcanzas ciertas posiciones del track de Influencia de Gremio (1 o 2 de Favor).
- A través de ciertos bonos de Construcción
- A través de ciertas habilidades especiales de Personajes, o si al realizar un Contrato de Personaje eras el segundo jugador con más marcadores (después de cumplirse el Contrato).
- Cuando otros jugadores siguen tu acción de Procesamiento (1 por jugador que procesa una Mercancía).
- Mediante la acción de Mercancía de Lujo "Libro".
- A través de ciertos eventos a lo largo del Río.

REGLAS FACILMENTE OLVIDABLES:

- Mueve el marcador de Meditación después de realizar al menos una de las 4 acciones externas de Meditación.
- Recibe Rupias después de cada Entrega a un Personaje.
- Si utilizas al "Arquitecto", puedes optar por construir un Edificio O puedes subir una posición en uno de los tres tracks de Gremio.
- Levantar a los Trabajadores: Utilizando la acción "Aceite y Curry" o realizando la acción de Lujo "Libro".
- Puedes utilizar Favor y/o efectos de Personajes en cualquier momento durante tu turno (incluso en medio de una acción).
- Coloca 1 Rupia en cada Edificio construido por el que pase el Mercader.
- Coloca a un Trabajador en un Edificio que contenga al Constructor permite que el Edificio sea construido (y usado).
- Mover el Barco y activa el evento del Río inmediatamente DESPUÉS de que se haya cumplido la cantidad requerida de Demandas.
- Al final de tu turno, devuelve todos tus marcadores en las acciones de Favor y Mercancías de Lujo (acciones) a tu suministro y convierte vuelve a su posición a los Personajes usados.