

# Агра

## Правила

### 1.0 Игровые компоненты

### 2.0 Подготовка к игре

- 2.1 игровое поле
- 2.2 планшет игрока
- 2.3 поле императора

### 3.0 Введение

### 4.0 Обзор игры

- 4.1 Ход игрока
  - 4.1.1 Фаза медитации
  - 4.1.2 Фаза действий
  - 4.1.3 Фаза заказа
- 4.2 Дополнительные действия
- 4.3 Окончание игры

### 5.0 Объяснение важных элементов

- 5.1 Ячейки действий (главные персонажи и здания)
- 5.2 Товары
  - 5.2.1 Ценность товаров и жетоны ценности
  - 5.2.2 Основные товары
  - 5.2.3 Производство основных товаров
  - 5.2.4 Преобразованные товары
- 5.3 Строительство зданий
  - 5.3.1 Строительные материалы
  - 5.3.2 Стоимость строительства
- 5.4 Получение контрактов от нотаблей
- 5.5 Гильдии и поле императора
- 5.6 Милость

### 6.0 Игровой процесс

- 6.1 Фаза медитации (не обязательно)
  - 6.1.1 Образование очков медитации
  - 6.1.2 Действия медитации
  - 6.1.3 Перемещение маркера медитации
- 6.2 Фаза действий (обязательно)
  - 6.2.1 Поместите вашего работника на ячейку действия
    - 6.2.1.1 Если ячейка действия не занята
    - 6.2.1.2 Если ячейка действия занята работником
    - 6.2.1.3 Если ячейка действия занята купцом
    - 6.2.1.4 Если ячейка действия занята строителем

### 6.2.2 Выполнить действие

#### 6.2.2.1 Действия основных персонажей

Архитектор

Мореход

Торговец

Ботаник

#### 6.2.2.2 Производственные здания и их действия

#### 6.2.2.3 Перерабатывающие здания и их действия

Дополнительные действия

1. Действия Масла и Карри

2. Действия милости

3. Действия роскошных товаров

### 6.3 Фаза заказов (не обязательно)

#### 6.3.1 Служение Императору Акбару

#### 6.3.2 Выполнение заказа

### 7.0 Нотабли

#### 7.1 Река

#### 7.2 Доставка и награда

#### 7.3 Специальное правило: Двойная доставка

#### 7.4 Выполнение и оценка

#### 7.5 Повышение влияния

#### 7.6 Возможности нотаблей

### 8.0 Финальный подсчет (конец игры)

### Приложение

#### I. Нотабли и их контракты

Уровень 1.

Уровень 2.

Уровень 3.

Уровень 4.

#### II. Жетоны бонусов зданий

Уровень 2

Уровень 3

Уровень 4

#### III. Жетоны милости

#### IV. Изменения при игре на двоих и троих

### Авторы

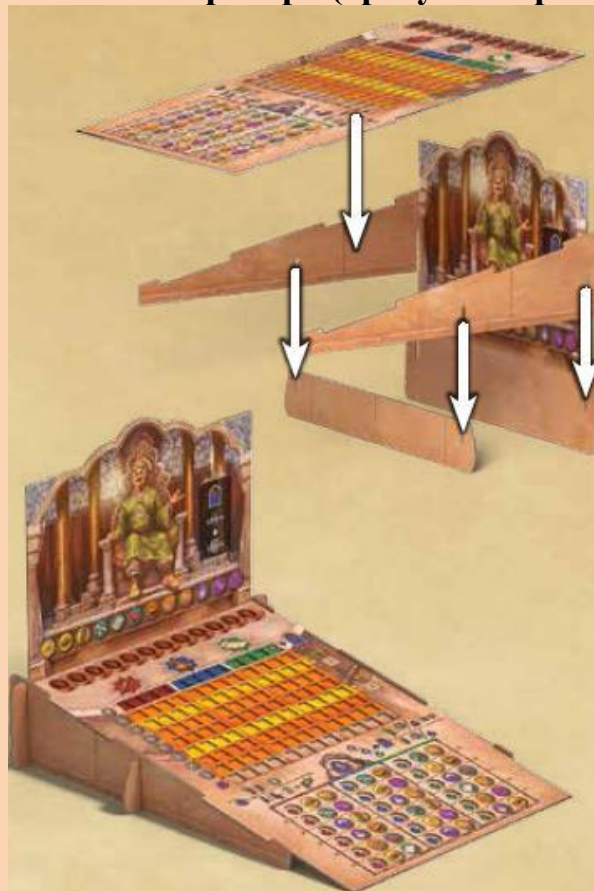
### Резюме

## 1.0 Игровые компоненты

I Игровое поле



I Поле императора (требуется сборки)



24 Нотабля (знатных человека)



3 Жетонов цены



3 Маркера ограничений заказов



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



3 Маркера  
заказа гильдий



1 Купец



1 Строитель



1 Лодка



**1 Маркер медитации**



**1 Маркер первого игрока**



**1 6-тигранный кубик**



**12 Тайлов стройки**



**12 Жетонов бонусов зданий**



**14 Жетонов милости**



**Для каждого из 4-х игроков**

**1 Планшет игрока**



**1 Матерчатый мешочек**



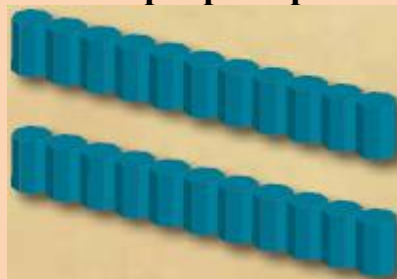
**8 Жетонов крышки**



**10 Работников**



**22 Маркера игрока**



**4 Фермера**



**3 Маркера влияния**



**1 Счетчик медитации**



## 2.0 Подготовка к игре

### 2.1 Игровое поле

1. Положите 3 Жетона цены на указанные места Торговца меньшим количеством флагов вверх.
2. Положите 12 жетонов бонусов зданий лицом вверх на указанные места.
3. Положите 12 тайлов стройки на каждое соответствующее здание 2-го, 3-го и 4-го уровня
4. Поместите Купца на поле: чтобы определить куда – бросьте кубик. Переместите купца вниз по линии зданий на один шаг за каждую точку, начиная с карьера (самое верхнее левое здание с изображением песка). Перебросьте, если результат броска 5 или 6. Купец перемещается только по уже построенным зданиям, так что он будет стоять на одном из четырех зданий в самом левом (первом) столбце. Затем бросьте кубик для строителя. Переместите его с первого тайла стройки (второе здание слева-вверху игрового поля) вниз по линии зданий на один шаг за каждую точку на кубике. Если строитель достигает самого нижнего здания столбца, он перемещается на самое верхнее здание следующего столбца.
5. Положите Рупии возле игрового поля
6. Разложите нотаблей вдоль реки: случайно выберите 5 нотаблей уровня 1 и распределите их на соответствующие места реки (уровень нотабля отмечается на обратной стороне его карты). Продолжайте этот процесс до тех пор, пока не поместите 14 нотаблей на поле (4 уровня 2, 3 уровня 3, 2 уровня 4). Убедитесь, что все три гильдии, изображенные на нотаблях (символы в верхнем правом углу нотабля), представлены более или менее равномерно, что означает распределение 5/5/4. Если это не выполняется - поменяйте нотаблей, начиная с нотаблей уровня 1 до тех пор, пока символы гильдий не будут распределены как описано в предыдущем предложении. Положите оставшиеся карты обратно в коробку. Они не понадобятся в этой игре.
7. Поместите маркеры ограничения заказов на места, обозначенные между пирсами. Поместите лодку у первого пирса.
8. Положите маркер медитации на место действия «доставить товары» на круге медитации
9. Случайным образом определите первого игрока. Игрок берет маркер первого игрока и начинает игру.



**Основные персонажи  
и круг медитации**

**Город Агра со всеми  
зданиями**

**Нотабли вдоль реки  
Ямуна**

## **2.2 Планшет игрока**

**Каждый игрок получает:**

1. 1 планшет игрока
2. 8 жетонов крышки. Положите по одному жетону на каждый отмеченный квадрат в левой части вашего планшета.
3. 1 счетчик медитации. Положите его на первый символ медитации
4. 2 рупии

**Каждый игрок также получает в своих цветах:**

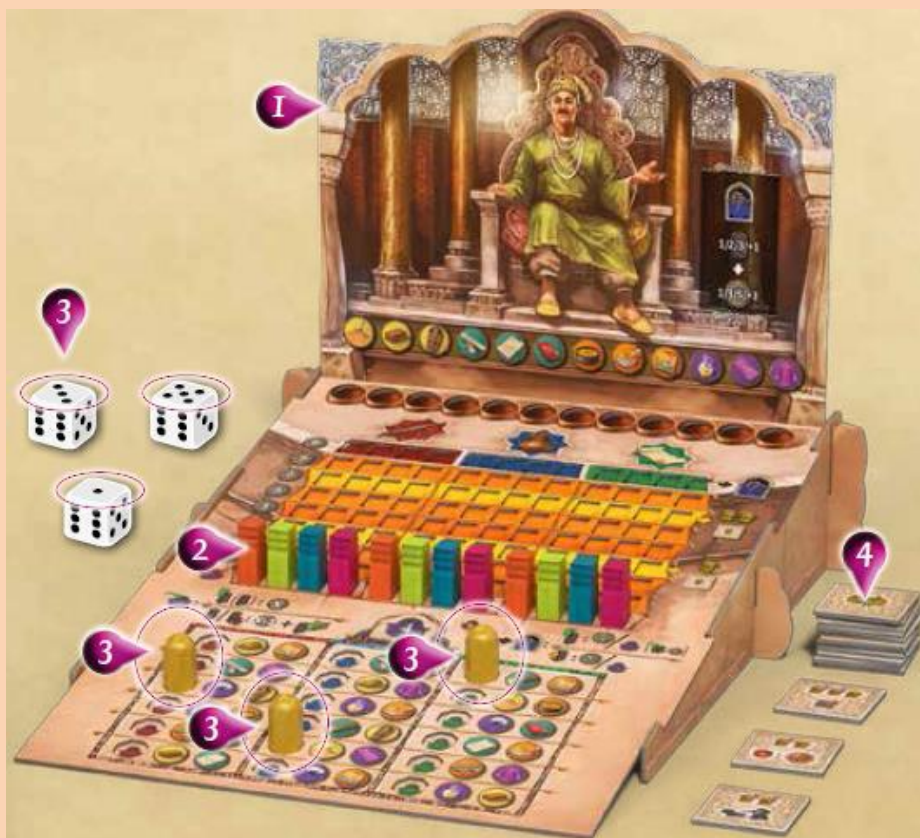
5. 4 фермера. Положите по одному фермеру на центральные клетки каждого столбца и строки на вашем планшете.
7. 22 маркера игрока. Сформируйте запас из них в центральной области вашего планшета
8. Один тканевый мешочек. Вы будете держать свои рупии в нем в течение игры. Вы можете посчитать ваши рупии в любой момент



## **2.3 Поле императора**

1. Положите поле императора рядом с главным игровым полем.
2. Каждый игрок помещает маркер влияния на стартовую позицию каждого из трех треков влияния
3. Бросьте кубики один раз для каждого столбца заказа гильдии и поместите маркер заказа гильдии на выпавшее число (от 1 до 6, считая сверху вниз). Эти маркеры определяют, какие три заказа доступны в начале игры
4. Перемешайте жетоны милости и сформируйте из них колоду лицом вниз. Вытяните 3 из них и положите лицом вверх рядом с полем императора.

Пример: Вы выбросили 3, 5 и 1. Поместите по одному маркеру заказа на соответствующих столбцах заказа.



Смотри на странице 35 различия в игре и подготовке для игры на 2 и 3 игрока

### 3.0 Введение

Агра, Индия 1572 год; этот год ознаменован 30-м днем рождения Абдул-Фатах Джалал-уд-дин Махмада, более известного как Акбар Великий. Акбар - третий правитель Индийской династии Моголов, добившийся успехов, как и его отец Хумаюн. С помощью наставлений своего регента Байрам Хана, Акбар расширил и консолидировал превосходство Индийских Моголов. Используя в основном свои сильный характер и навыки, Акбар расширил свою Империю, включив почти весь Индийский субконтинент севернее реки Годавари; его присутствие ощущалось по всей стране, ввиду военного, политического, культурного и экономического превосходства Моголов.

Для объединения огромного государства Моголов, Акбар устанавливает централизованную систему управления, покоренные правители объединены браками и дипломатией. Акбар сохранил мир и порядок в своей империи путем введения законов, принесших ему поддержку не мусульман. Сторонясь племенных связей и Исламской государственной идентичности, Акбар стремился объединить свои земли. Моголо-Персианская культура придавала Акбару почти божественный статус.

Знать и эмиссары со всей страны на пути к празднованию дня рождения Акбара. Как амбициозный, землевладелец, вы не можете позволить им так просто пройти; праздник - великолепная возможность для вас повысить свою значимость и богатство.

На вашей земле вы культивируете и выращиваете хлопок и куркуму. Вы владеете лесом, в котором производите древесину и маленьким, но очень полезным песчаным карьером. Торгуя и производя товары, вы сможете получить более престижные товары, которые затем будете использовать для удовлетворения Нотаблей на их пути в столицу. Безусловно, противники имеют те же планы; вы должны использовать разум чтобы перехитрить их поскольку день рождения Акбара уже близко.

## 4.0 Обзор игры

Игра пройдет некоторое количество раундов, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Каждый игрок по порядку делает ход, который состоит из трех фаз: медитация, действие, заказы. В любой момент игры игрок также может выполнить любое число дополнительных действий. Игра протекает таким образом до тех пор, пока не будет инициирован конец игры, в этот момент текущий раунд закончится и будет сыгран один последний полный раунд. После чего следует финальный подсчет, игрок с наибольшим количеством рупий в конце игры объявляется победителем.

### 4.1 Ход игрока

#### 4.1.1 Фаза медитации

Активный игрок может произвести очки медитации, уложив своих работников. Заработанные очки медитации позволяют ему выполнить действия, в настоящий момент доступные на круге медитации.

#### 4.1.2 Фаза действия

Игрок затем выполняет свое основное действие, помещая работника из своего запаса на здание, либо основного персонажа. Эти действия позволяют игроку производить и преобразовывать товары, торговать ими с нотаблями, исполнять заказы гильдий или доставлять товары во дворец. Игроки также могут строить здания или расширять свои фермы.

#### 4.1.3 Фаза заказов

Игроки затем могут получить рупии, выполняя заказы гильдий или доставляя товары во дворец.

### 4.2 Дополнительные действия

В любой момент своего хода активный игрок может выполнить дополнительные действия, расходуя милость или престижные товары.

### 4.3 Конец игры

Конец игры инициируется, когда произойдет одно из событий:

- выполнен контракт нотабля уровня 4 или,
- маркер влияния игрока достигает верхнего шага на треке влияния, или
- столбец заказов гильдий заполнен 6 маркерами игрока

Примечание: Для детального объяснения различных фаз и действий смотри п. 6.0: «Ход игры» на странице 13. Финальный подсчет объяснен в п. 8.0 «Финальный подсчет» на странице 28.

## 5.0 Объяснение важных элементов

### 5.1 Места действий (основные персонажи и здания)

Игровое поле содержит три области, куда вы можете разместить своих работников. Верхняя часть показывает четыре основных персонажа, которые позволяют вам выполнить 4 основных действия игры: строительство, доставка, обмен товаров, выращивание.



Архитектор  
(строить)

Мореход  
(доставить)

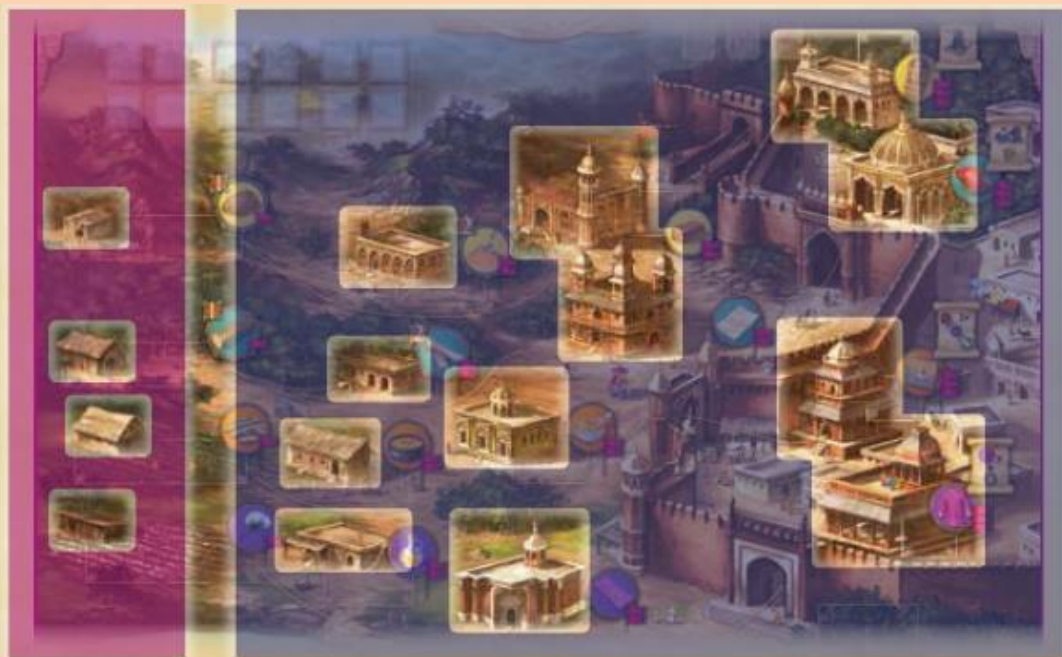
Торговец  
(обменять товары)

Ботаник  
(вырастить)

Средняя область поля показывает 16 зданий.

Первые 4 называются **производственными зданиями** и позволяют производить четыре основных товара игры (смотри п. 5.2.1 «Основные товары»). Они доступны в начале игры для размещения работников.

Следующие 12 зданий называются **перерабатывающими зданиями**. Вы перерабатываете основные товары в производные товары (цемент, кирпичи, доски, бумагу, карри, краску, масло, ткань), а отдельные производные товары могут быть преобразованы в престижные товары (статуи, книги, картины, одежду). Они начинают игру не построенными, однажды построенные они становятся доступны как место, куда можно разместить работников. **Как бы то ни было** вы сможете преобразовывать и обменивать товары на местах этих зданий, даже если эти здания еще не построены.



**Производственные  
здания**

**Перерабатывающие  
здания**

Нижняя часть поля изображает реку Ямуна, которая доставляет нотаблей в город на день рождения Акбара.



## **5.2 Товары**

Товары - основа этой игры; они используются практически для всех действий. Вы используете здания для производства, переработки и хранения товаров. Каждый маркер игрока на здании представляет один имеющийся товар, обозначенный на этом здании.

Каждое здание может хранить бесконечное количество товаров, даже если оно еще не построено

## Строительные материалы

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                    |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| Песок                                                                             | Цемент                                                                            | Кирпичи                                                                            | Статуи                                                                              |
|  |  |  |  |
| Дерево                                                                            | Доски                                                                             | Бумага                                                                             | Книги                                                                               |
|  |  |  |  |
| Куркума                                                                           | Карри                                                                             | Краска                                                                             | Картины                                                                             |
|  |  |  |  |
| Хлопок                                                                            | Масло                                                                             | Ткань                                                                              | Одежда                                                                              |
| Основные<br>товары                                                                | Производные<br>товары                                                             | Роскошные<br>товары                                                                |                                                                                     |

Стоимость 1



Стоимость 2



Стоимость 2



Стоимость 3



### 5.2.1 Стоимость товаров и жетоны цены



Число флагов рядом с иконкой товара показывает его **стоимость**. Стоимость товара очень важна, так как многие действия зависят от текущей стоимости товаров. Благодаря действию «Торговец» вы сможете менять и манипулировать стоимостью товаров, выкладывая или меняя жетоны цены на поле.

Пример:  
карри имеет  
стоимость 2



### 5.2.2 Основные товары

В течение игры вы будете производить и хранить **4 основных товара: песок, дерево, куркума, хлопок**



### 5.2.3 Производство основных товаров

**Трек производства** вашего планшета обозначает сколько товаров каждого вида вы производите, когда выполняете действие производственного здания. Посчитайте количество не закрытых клеток фермы между символом основного товара и двумя соседними с ним фермерами. Количество таких клеток показывает количество производимых товаров (минимум 0, максимум 8)

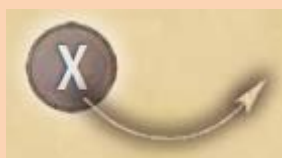
Примечание: Вы можете повышать объем производимых товаров, убирая жетоны крышки в течение игры и перемещая фермеров. Более детально смотри п. 6.1 «Фаза медитации» на странице 13 и действие «Ботаник» на странице 20



Пример: изумрудный игрок выполняет действие карьера. Между символом песка и его фермерами две свободные клетки, таким образом он производит 2 песка

#### 5.2.4 Переработка товаров

С помощью некоторых основных и дополнительных действий, вы можете переработать **один, два или три товара** из одного вида в другой в направлении стрелки на поле. Преобразованные товары обычно имеют большую стоимость. **Когда вы перерабатываете один или более товаров основным действием, все другие игроки могут переработать только один товар того же вида по тому же пути. Активный игрок получает 1 милость за каждый преобразованный таким образом другим игроком товар.**



Пример: вы можете переработать песок в цемент или в кирпич

### 5.3 Строительство зданий

#### 5.3.1 Строительные материалы

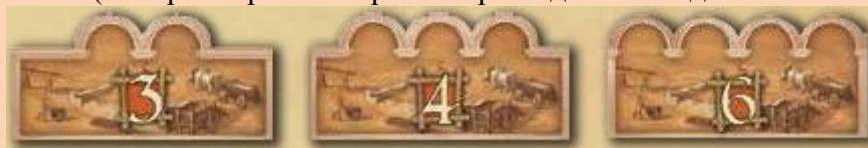
Песок, цемент, дерево и доски считаются 4 **строительными материалами**. Они нужны для постройки перерабатывающих зданий (включая перерабатывающие здания для цемента и досок). Каждый строительный материал имеет особую **строительную ценность**, показанную деревянной рамкой с номерами 1 или 2



Пример:  
цемент имеет  
строительную  
ценность 2

### 5.3.2 Стоимость строительства

Вы найдете такие же деревянные рамки на каждом тайле стройки. Этот тайл означает, что здание еще не построено в начале игры. Если вы хотите построить здание вы должны заплатить его строительную стоимость (смотри «Архитектор» на стр. 16 для более детальной информации).



### 5.4 Взять контракт у нотабля

В начале игры 14 нотаблей размещены вдоль реки. В свою фазу действия вы можете использовать действие «Мореход», чтобы доставить заказанные товары и выполнить контракт нотабля. Если все заказанные товары доставлены контракт нотабля выполнен. Контракт достается тому игроку, который доставил большее количество товаров. В случае ничьей, игрок, доставивший верхний товар, получает контракт. Игрок переворачивает нотабля на сторону контракта и может теперь использовать специальную возможность этого нотабля.

Смотри также п. 7.0 «Нотабли» и Приложение 1 «Нотабли и их контракты»



### 5.5 Милость



Милость - это особый элемент в игре, который позволяет вам выполнить дополнительные действия. Существует несколько путей получения милости, которые вы можете задействовать в свой ход.

Вы получаете милость:

- когда один ваш стоящий работник выбивается (1 милость или 2, когда вы достигаете четвертого шага на треке медитации)
- когда вы посещаете купца (2 милости)
- когда вы достигаете особого места на треке влияния гильдии (1 или 2 милости)
- по некоторым жетонам бонусов зданий
- по некоторым нотаблям, или если у вас есть маркеры на нотабле, чей контракт ушел к другому игроку (после выполнения заказа)
- когда другой игрок выполняет ваше действие переработки (1 за каждую переработку товара)
- по некоторым событиям реки



Милость отмечается вашим маркером игрока, она располагается в верхней области вашего планшета (область милости). Когда вы получаете милость, поместите нужное количество маркеров игрока в область милости. Каждый маркер означает одну милость. Примечание: вы всегда получаете милость из общего запаса, не от других игроков. Вы начинаете игру с тремя действиями милости, но имеете возможность добавлять жетоны милости на свой планшет, когда развиваетесь на поле императора.

### **5.6 Гильдии и поле императора**

Гильдия ремесленников, гильдия купцов и гильдия ученых еще один важный элемент игры. Каждый нотабль в игре принадлежит к одной из трех гильдий.



**Гильдия  
ремесленников**

**Гильдия  
купцов**

**Гильдия  
ученых**

В течение игры вы пытаетесь повысить ваше влияние на три гильдии. Чем выше положение, тем большую награду приносит гильдия, когда выполнен заказ гильдии.

На поле императора вы можете видеть: центральная секция показывает награду, получаемую от выполнения заказа; чем выше вы находитесь, тем больше награда. Нижняя секция показывает заказ, доступный для выполнения в текущий момент, для каждой из трех гильдий. Маркеры заказов гильдий размещаются случайным образом в начале игры и перемещаются, каждый раз, когда игрок выполняет заказ гильдии.



## 6.0 Ход игры

Глава 4 описывает основную структуру хода; теперь мы рассмотрим в деталях каждую фазу и действие.



### 6.1 Фаза медитации (не обязательная)

Вы можете уложить любое число своих работников в целях получения очков медитации. Затем вы можете потратить ваши очки медитации на действия медитации.

Примечание: вы не можете откладывать очки медитации на следующий ход. Все неиспользованные очки медитации теряются.

#### 6.1.1 Образование очков медитации

Ваш трек медитации показывает, как много очков медитации вы можете получить. За первого уложенного работника вы получите очки медитации, указанные вашим счетчиком медитации. Следующий работник, которого вы уложите, дает очки медитации, указанные на предыдущей клетке и т.д. Не важно сколько работников вы уложите, такой работник всегда дает минимум 1 очко медитации.



Пример: Счетчик Пурпурного игрока на третьем шаге трека медитации. Он укладывает трех работников. Теперь он может потратить до 5 очков медитации. (2+2+1)

#### 6.1.2 Действия медитации

Вы можете потратить очки медитации на действия медитации. Центральный круг медитации показывает эти действия; маркер медитации блокирует одно из внешних действий от использования. Вы можете выполнить доступные действия столько раз, сколько захотите и в любом порядке до тех пор, пока не потратите очки медитации. Действие передвинуть фермера никогда не блокируется оно всегда доступно. Действия в деталях:



**Торговать товарами:** вы можете обменять один товар на другой той же стоимости. Стоимость действия в очках медитации та же, что и стоимость товара. Примечание: вы можете только обменять товары одинаковой стоимости. Вы не можете менять товары на более дешевые или более дорогие.

Пример: Изумрудный игрок тратит два очка медитации, чтобы обменять карри на бумагу.



**Доставить товар:** Заплатите 3 очка медитации, чтобы доставить один товар до одного нотабля. Для большей информации смотри п. 7.0 «Нотабли» и Приложение 1 «Нотабли и их контракты»



**Переработать товары:** переработать один товар в другой по одной стрелке, потратив очки медитации равные стоимости товара, в который вы перерабатываете

Пример: потратить 2 очка медитации, чтобы преобразовать шелк в масло, так как стоимость масла 2





**Убрать жетон крышки:** потратить 2 очка медитации, чтобы убрать жетон крышки со своей фермы, положите его рядом со своим полем игрока



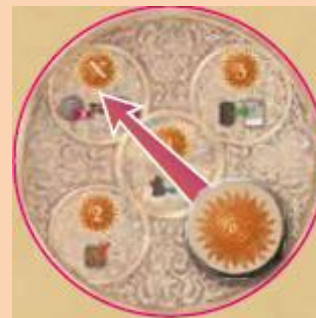
**Переместить фермера:** потратить одно очко медитации, чтобы переместить любого вашего фермера на одну клетку.

Примечание: это действие всегда доступно. Смотри «Ботаник» на странице 20



### 6.1.3 Переместить маркер медитации

В конце фазы переместите маркер медитации на последнее действие медитации, выполненное вами. Исключение: центральное действие «Переместить фермера» - это место никогда не может быть закрыто. Если переместить фермера было вашим последним действием медитации, вместо этого закройте действие, которое вы выполнили до перемещения фермера. Это действие теперь заблокировано для всех игроков до тех пор, пока маркер не будет перемещен снова.



## 6.2 Фаза действия (обязательная)

Теперь вы **должны** выполнить одно действие, поместив работника из своего запаса на любого основного персонажа, построенное здание или тайл стройки, в настоящий момент содержащий строителя



Примечание: В начале игры первые 4 здания (которые производят основные товары) уже построены

### 6.2.1 Поместите своего работника на ячейку действия

#### 6.2.1.1 Если ячейка действия незанята

Если вы поместили вашего работника на незанятую ячейку действия, выполните действие этой ячейки

#### 6.2.1.2 Если ячейка действия занята работником



Если персонаж или здание занято **лежащим работником другого игрока**, верните этого работника его хозяину (выбейте его) и выполните свое действие. Если персонаж или здание содержит **стоящего работника другого игрока**, верните этого работника его хозяину. Этот игрок получает одну милость (или 2, если он на 4-м шаге трека медитации) из общего запаса, как компенсацию. Затем выполните действие. Если персонаж или здание содержит **вашего собственного работника**, вы можете использовать эту ячейку действия снова. Просто заплатите две рупии в общий запас и выполните действие: это называется эффект Пеона. Если ваш работник лежит, поднимите его в вертикальное положение. Если ваш работник уже стоит вы не получаете милость за это. Если вы не можете или не хотите платить 2 рупии вы должны вместо этого выполнить другое действие.

#### 6.2.1.3 Если ячейка действия занята купцом



Если здание содержит купца, вы получаете 2 милости после выполнения действия. После получения милости бросьте кубик и переместите купца на число шагов, соответствующее результату кубика вниз по **построенным** зданиям, всегда двигаясь сверху вниз и затем слева направо. Если купец проходит мимо последнего здания (Портной) он продолжает назад к карьеру (смотри рисунок). Поместите 1 рублию из запаса на **каждое** построенное здание, которое прошел купец. Когда игрок помещает работника на здание хотя бы с 1 рупией на нем, этот игрок получает все рубли с этого здания.



#### 6.2.1.4 Если ячейка действия занята строителем



Если здание содержит Строителя, выполните следующие два шага:

**1. Постройте здание без стоимости в строительных материалах** (примечание: вы не получите никаких бонусов строительства за это) и

**2. Произведите товары** (смотри п. 6.2.2.3)

Затем бросьте кубик. Переместите строителя на шаг вниз по каждому **тайлу стройки** за каждую точку на кубике. Помните, что строитель перемещается как купец: всегда сверху вниз и затем слева направо. Если строитель должен переместиться через Портного он продолжает на верхнем левом тайле стройки.

Когда каждое здание построено, уберите строителя из игры.



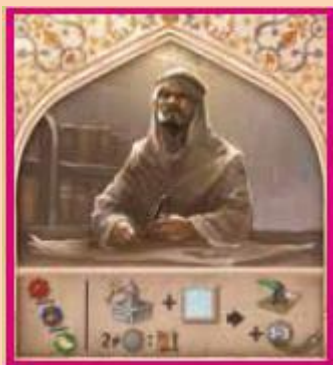
### Что если я не могу поместить работника, потому что все мои работники уже на поле?

В этом редком случае вы **должны** использовать Пеон. Внимание: вы не можете строить здание в течение этого действия, так как это требует двух работников (смотри «Архитектор» на странице 16). Если у вас только 1 Рупия - заплатите ее. Если у вас нет рупий, вы не должны платить за это действие.

#### 6.2.2 Выполнение действия

Есть 3 локации, куда вы можете поместить своих работников: **основные персонажи** (вверху поля), **производственные здания** и **перерабатывающие здания**. Персонажи позволяют вам выполнить особые действия, а здания позволяют произвести и переработать товары, которые вам понадобятся для выполнения других действий в игре и для поля императора. Давайте рассмотрим все их более подробно.

##### 6.2.2.1 Действия основных персонажей



#### Архитектор

Этим действием вы можете либо:

1. **Переместить один свой маркер влияния вверх на один шаг или**
2. **Построить здание на выбор. Это трех-шаговый процесс:**



##### 1. Построить здание

Постройте здание на выбор, заплатив строительные материалы, соответствующие стоимости, показанной на тайле стройки. Если вы заплатили стоимость строительства хотя бы двумя видами строительных материалов, вы получаете бонус +1 к сумме всех строительных ценностей. Уберите тайл стройки с этого здания.



##### 2. Получите и используйте бонус строительства

После этого выберите один из доступных жетонов бонуса соответствующего уровня, (2, 3 или 4, что показано числом арок) используйте бонус, изображенный на жетоне (смотри приложение II на странице 32) и поместите его лицом вниз перед собой.



##### 3. Поместите работника на новое здание

Затем поместите одного своего работника из своего запаса на это здание. Вы можете теперь переработать (смотри п. 6.2.2.3) до трех товаров, соответствующих этому зданию.

Примечание: Вы можете построить здание, где расположен строитель. Это действие оплачивается как обычно, оно не бесплатно. Строитель затем перемещается как обычно.

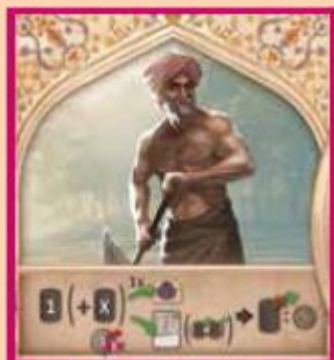


Желтый хочет построить фабрику бумаги, которая имеет стоимость строительства 4, он помещает одного своего работника на Архитектора и сбрасывает 1 дерево (строительный материал ценностью 1) и 1 цемент (строительный материал ценностью 2). Поскольку он использовал два вида строительных материалов, он получает +1 к стоимости строительных материалов и строит фабрику бумаги. Он убирает тайл стройки.

Затем он берет одни из доступных жетонов бонусов строительства. В данном случае он получает 3 рупии и милость.



Он помещает одного своего работника на фабрику бумаги, чтобы переработать 3 дерева в 3 бумаги. Изумрудный и оранжевый игроки также имеют дерево. Оранжевый решает также переработать товар, и желтый игрок получает милость за это.



## Мореход

Этим действием вы можете доставить товары на:

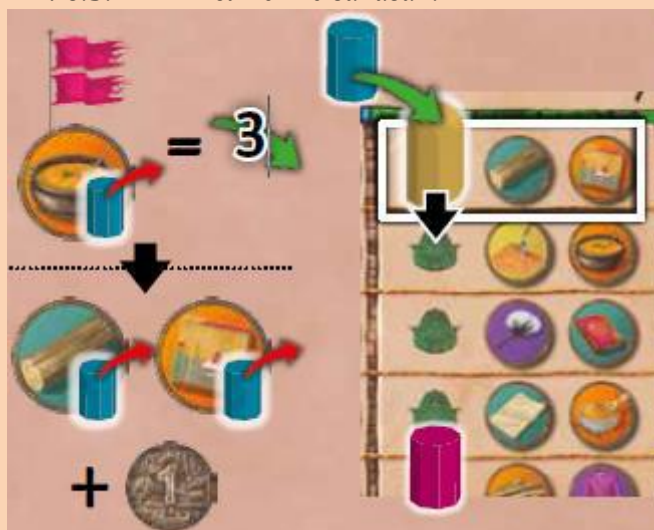
1. Поле императора для того, чтобы выполнить только один заказ гильдий и/или
2. Нотаблям – столько, сколько захотите

Первый товар доставляется бесплатно. Чтобы доставить больше товаров, вы можете вернуть **один** свой товар из здания в свой запас. Ценность этого товара определяет, как много дополнительных товаров вы можете доставить в этот ход. Таким образом, в зависимости от его ценности, вы можете доставить 1-5 товаров. В конце этого действия получите 1 рупию за каждую доставку, которую вы оплатили, но не использовали (поскольку вы переплатили Мореходу).

Пример: пурпурный игрок платит картиной (ценность 3) и может доставить 4 товара (одна бесплатная доставка + 3 доставки за картину). Он решает доставить только 2 товара и получает 2 рупии за оставшиеся доставки.



Пример: Изумрудный игрок хочет выполнить доступный заказ столбца гильдии ученых. Он платит карри Мореходу (стоимость 2) и сбрасывает 1 дерево и 1 картину со зданий. Поскольку у него осталась доставка, он получает одну рупию. Затем за выполнение заказа он получает рупии, помещает один свой маркер на только что выполненный заказ и перемещает маркер заказов гильдии вниз на один шаг.



Пример: Желтый игрок хочет доставить 1 карри и 1 дерево двум различным нотаблям. Он сбрасывает маркер хлопка (ценность 1, так что с его бесплатной доставкой он делает две доставки) и перемещает один маркер со здания карри и один с лесопилки на нотаблей. Он получает 2 рупии за это. В дополнение он перемещает свои маркеры влияния на один шаг вверх на гильдиях ученых и ремесленников.



#### Выполнение заказа гильдии

Выберите любой заказ, отмеченный маркером заказа гильдии, и доставьте все необходимые товары на него. Примечание: Вы можете сделать это только, если вы вернете один товар (так как именно две доставки нужны для выполнения заказа гильдии). Затем продолжите, как описано в п. 6.3.2 «Выполнение заказа».

#### Доставить товары нотаблю

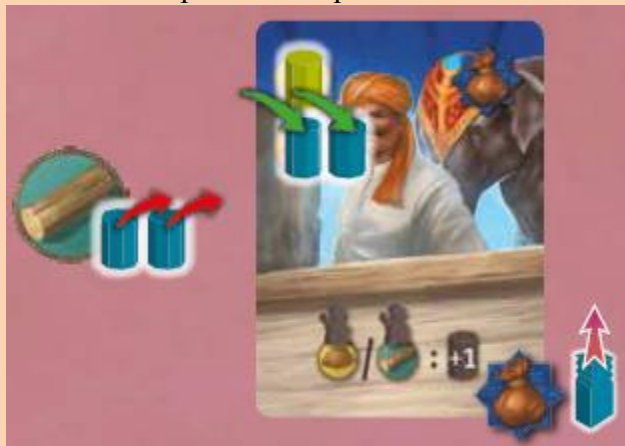
(Ознакомьтесь с п. 7.0 «Нотабли» на странице 25 для более детального объяснения этого действия). Переместите ваши товары на столько доступных нотаблей, сколько хотите и можете. За каждый доставленный товар вы получаете 1-5 рупий. За каждого нотабля, которому вы доставили хотя бы один товар, вы можете передвинуть ваш соответствующий маркер влияния вверх на одно деление на поле императора. Если контракт нотабля выполнен это сразу будет оценено.



### Двойная доставка

Когда используется основное действие «Мореход» (и **только** это действие) вы можете доставить один заказанный товар нотабля дважды. Положите ваш первый маркер на заказанный товар и получите свою награду как обычно. Затем положите второй маркер рядом с первым. Это принесет только 1 рупию, но это будет считаться при определении какой из игроков выиграл тайл нотабля.

Пример: Изумрудный игрок хочет получить Погонщика, тогда как другой игрок уже доставил товар на верхнюю точку. Изумрудный использует 2 свои доставки, чтобы доставить 2 дерева Погонщику. Погонщик теперь получает все заказанные товары. Проверая карту Погонщика, выясняем, что изумрудный доставил большее количество товаров и забирает контракт. Теперь изумрудный шагает на один (и только один) шаг вверх по гильдии купцов.



### Торговец

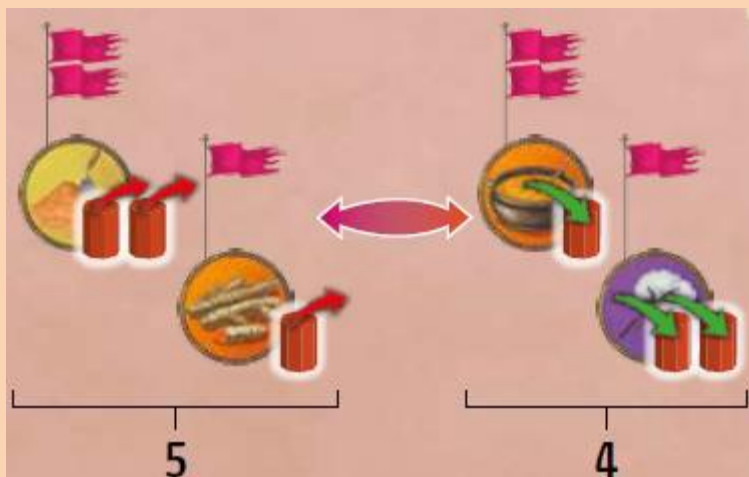


Торговец позволяет вам обменять до 3-х ваших товаров на любые другие товары по вашему выбору. Стоимость новых товаров должна быть на один меньше чем общая стоимость проданных товаров. До или после действия обмена вы можете положить, передвинуть или перевернуть один из трех жетонов цены. Эти жетоны могут повысить или понизить ценность любого товара на 1.

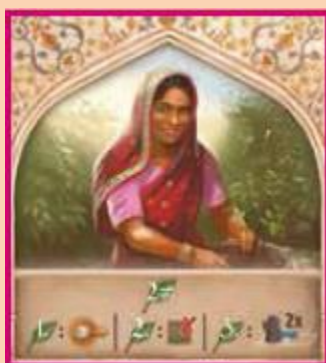
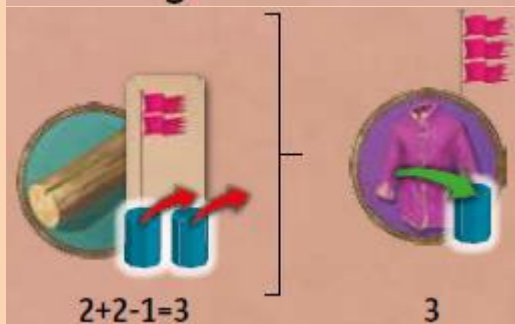
Хотя вы можете выбирать какую сторону жетона цены использовать, вы никогда не можете складывать их, или повышать/понижать ценность товара более чем на 1 от его обычной цены. Вы можете использовать это для получения большего количества товаров при обмене.

Жетон цены остается там, где он есть, до тех пор, пока игрок не решит переместить его, используя Торговца, или когда произойдет особое событие реки.

Пример: Оранжевый игрок хочет обменять 2 цемента (каждый стоимостью 2) и 1 куркуму (стоимостью 1) что в сумме дает стоимость 5, на следующие товары, стоящие в сумме 4: 1 карри (стоимость товара 2) и 2 хлопка (стоимость товара 1 за каждый).



Пример: Изумрудный игрок хочет обменять товары. Он кладет жетон цены с двумя флагами на дерево. Теперь дерево имеет ценность 2 вместо 1. Он сбрасывает 2 дерева (общая ценность:  $4-1=3$ ) и теперь может поместить один маркер игрока на любой товар стоимостью 3.



## Ботаник

Этим действием вы можете выполнить два разных действия (в любом порядке) из этих трех вариантов:



**Повысить медитацию:** Сбросить товары, чтобы переметить счетчик медитации на один шаг вверх по треку медитации. Стоимость повышения нарисована между текущей и следующей ячейками (примечание: если ваш счетчик медитации на значении 4 (стоимость 3) или выше, вы получаете 2 милости вместо 1 всякий раз когда один из ваших стоящих работников вылетает).



**Сбросить жетон крышки:** Сбросьте жетон крышки со своего планшета и положите его около планшета.



**Переместить фермера:** Вы можете либо:

- переместить до 2-х своих фермеров на одну клетку или
- переместить одного из своих фермеров на две клетки

Примечание: Фермеры никогда не могут перемещаться через символы товаров или жетоны крышки

### 6.2.2.2 Производственные здания и их действия

В 4-х производственных зданиях (карьер, лесопилка, ферма куркумы, ферма хлопка) вы можете произвести четыре основных товара, которые затем будут храниться в соответствующих им зданиях (смотри п. 5.2.3 «Производство основных товаров» на странице 9)

Примечание: Каждое здание может содержать бесконечное количество маркеров игроков. При производстве от вас не требуется помещать столько товаров, сколько произведено. Вы можете положить меньше маркеров в целях сохранить их для чего-то еще. Если вам нужно больше маркеров, вы можете всегда вернуть ваши маркеры со зданий и/или маркеры милости со своего планшета.

Пример: оранжевый выполняет действие лесопилки и имеет 4 свободных места около символа дерева, таким образом, он берет 4 маркера игрока из своего запаса и помещает их на здание лесопилки.



### 6.2.2.3 Перерабатывающие здания и их действия

Эти здания позволяют вам преобразовывать ваши собственные товары в другие более продвинутые. Чтобы это сделать переместите ваши товары по стрелке из одного здания в другое, в которое вы поместили работника. Вы можете преобразовать от 1 до 3-х товаров таким образом. Другие игроки, как было упомянуто ранее, могут преобразовать один товар по той же стрелке. Вы получаете 1 милость за каждого игрока, преобразовавшего товар таким образом.

Пример: изумрудный игрок имеет 4 хлопка и посылает своего работника в здание ткани. Теперь он хочет переработать все 3 хлопка в ткань. Он берет 3 хлопка и перемещает их по стрелке в здание ткани, где они превращаются в ткань. Пурпурный игрок охотно следует этому действию и перемещает один свой маркер хлопка в здание ткани, что дает изумрудному игроку 1 милость.



## Дополнительные действия

Существует три типа дополнительных действий, которые вы можете выполнить в свой ход: Масло и карри, милость, роскошные товары.



### 1. Действие Масло и карри

В свой ход вы можете заплатить либо 1 масло, либо 1 карри, чтобы поднять одного вашего работника, или потратить 1 масло и 1 карри, чтобы поднять трех работников.

Подсказка: это наиболее полезно в начале фазы медитации



### 2. Действие милости

Ваш планшет содержит места для действий милости.

Вы можете выполнить каждое действие милости **один раз** в свой ход. Вы можете даже выполнить действие милости во время выполнения другого действия.



Обратите внимание, что некоторые действия милости требуют потратить все изображенные маркеры милости, тогда как другие требуют наличия большего количества маркеров милости, чем нужно потратить.

Когда вы выполняете действие милости, поместите один ваш маркер игрока на место этого действия, чтобы запомнить, что вы использовали его в этот ход. В конце вашего хода верните все ваши маркеры, помещенные на действия милости в ваш запас.

Каждый игрок начинает игру с тремя доступными действиями милости.



Потратить 2 милости и получить песок, дерево, куркуму или хлопок



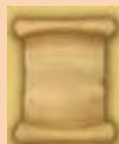
Потратить 3 милости, чтобы переработать 1 товар



Имейте 4 милости и потратьте 3, чтобы переместить маркер влияния на 1 шаг вверх на треке влияния гильдии по выбору.



Позже в игре, когда ваш маркер влияния добирается до определенных шагов на треках влияния гильдий, вы сможете получить дополнительные действия милости. Когда вы достигаете 3/6-го шага каждого трека влияния гильдий, вы можете либо получить 1/2 маркера милости или вы можете взять один из трех доступных жетонов действия милости (если вы берете жетон, не забудьте заменить его одним и из колоды). Вы можете иметь до трех дополнительных жетонов действий милости на вашем планшете. Если вы получаете четвертый жетон милости, вы можете выбрать какой жетон сбросить. Замешайте сброшенный жетон обратно в колоду.



### 3. Действия роскошных товаров

Каждый из четырех роскошных товаров позволяет выполнить специальное действие. Вы можете потратить только по одному из товаров в свой ход. Чтобы отметить это переместите товар на соответствующий плакат. В конце вашего хода верните эти маркеры в ваш запас.



**Статуя:** после фазы действия и до фазы заказов выполните еще одно основное действие.

**Книга:** Поднимите три своих лежащих работников и получите 1 милость



**Картина:** Переместите ваши маркеры влияния на один шаг на двух разных треках влияния гильдий по своему выбору.

**Одежда:** Получите рупии в количестве равном стоимости одежды.



### 6.3 Фаза заказов (не обязательная)

Теперь вы можете доставить товары либо для:

- служения императору Акбару или
- выполнения только одного заказа на одном из треков заказа гильдии

### 6.3.1 Служение императору Акбару



Доставьте только **один** товар императору Акбару. Учтите, что вы можете доставить только товары, которых еще не было у императора. Возьмите один из ваших маркеров игрока с соответствующего здания и поместите его на чашу, соответствующую символу товара на верху поля императора. В конце игры вы получите рупии, исходя из того, как много товаров вы доставили императору (см. п. 8.0 «Финальный подсчет»)



### 6.3.2 Выполнение заказа

Заказы разделены на гильдии, которые отмечены символом на каждом столбце. Каждый заказ содержит два товара, а число доступных заказов определяется жетоном ограничения заказов, каждый столбец может содержать столько маркеров игроков, сколько обозначено этим ограничением.



Вы можете доставлять заказ, обозначенный маркером заказа гильдии.

Для выполнения заказа вы должны иметь повышение по соответствующему треку влияния гильдии; Ваша фишка влияния должна продвинуться вверх хотя бы на один шаг.



**Ограничение количества заказов**

**Заказы гильдии  
ремесленников**

**Заказы гильдии  
купцов**

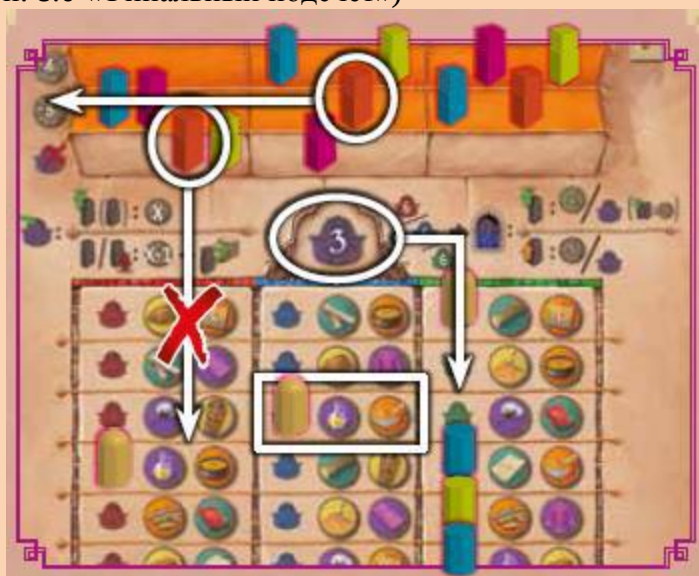
**Заказы гильдии  
Ученых**

Чтобы выполнить заказ вы должны обладать всеми необходимыми товарами. Верните соответствующие маркеры обратно в ваш запас (примечание: если вы используете действие «Мореход» для выполнения заказа вы должны сделать обе доставки за раз).



Поместите один из ваших маркеров игрока на выполненный заказ и передвиньте маркер заказа гильдии вниз на следующую свободную ячейку. Если маркер заказа гильдии в самом низу линии, начните снова сверху. Затем проверьте положение вашего маркера влияния:

- если ваш маркер выше других (или равен с другим на этой позиции) на треке влияния гильдии вы получаете рупии как указано слева от трека.
  - в любом другом случае получите отмеченное количество рупий минус один (т.е.  $X-1$ ). Затем, передвиньте ваш маркер влияния вверх на один шаг на соответствующем треке влияния.
- Если все заказы гильдии выполнены, поместите жетон заказа под этот столбец. Это инициирует окончание игры (смотри п. 8.0 «Финальный подсчет»)



Пример: оранжевый игрок хочет выполнить текущий заказ гильдии купцов. Он не может выполнить заказ гильдии ремесленников потому, что он еще не переместился вверх на один шаг на треке этой гильдии и он не может выполнить заказ ученых потому что этот трек достиг текущего ограничения количества заказов – 3. Игрок сбрасывает одно масло и одну краску с игрового поля, поместив один из них на ячейку, занятую маркером заказа гильдии. Теперь маркер заказа гильдии передвигается на один шаг вниз, отмечая новый заказ – 1 дерево и 1 статую. Игрок получает 2 рупии ( $3-1$ , потому что оранжевый не лидирует на этом треке) и затем передвигает свой маркер влияния на один шаг вверх.

## 7.0 Нотабли

В начале игры нотабли помещаются вдоль реки. Эти знатные люди требуют определенные товары, предлагая выгодные контракты взамен. Кроме того они также награждают вас рупиями каждый раз, когда вы доставляете им товары, а также повышают ваше влияние на различные гильдии. Для доставки заказанных товаров вы можете использовать действие «Мореход» (смотри страницу 17) или действие медитации доставить товар.

В начале игры вы можете доставлять товары только нотаблям выше положения лодки. Когда 2 контракта нотабля уровня 1 будут выполнены лодка перемещается к следующему пирсу реки, открывая доставку нотаблям уровня 2. Это продолжается до тех пор, пока лодка не достигает последнего пирса. Когда это случается – это инициирует окончание игры (смотри п. 8.0 «Финальный подсчет» на странице 28)



## 7.1 Река

Лодка перемещается вниз по реке от пирса к пирсу, когда нотабли покидают реку. Между двумя пирсами на поле указано количество нотаблей, которые нуждаются в выполнении их контрактов для перемещения лодки к пирсу дальше вниз по реке. Когда бы лодка не перемещалась к новому пирсу, это инициирует событие. Между определенными пирсами с реки берется жетон ограничения заказов и помещается на поле императора.



1-й пирс: стартовая точка лодки. Когда два контракта нотаблей уровня 1 выполнены, лодка перемещается ко второму пирсу.



2-й пирс: здание со строителем на нем строится; уберите тайл стройки и переместите строителя кубиком как обычно. Когда один контракт нотабля уровня 2 выполнен, лодка перемещается к пирсу 3



3-й пирс: купец перемещается (броском кубика как ранее описано). Каждый игрок получает 1 милость за каждый хлопок, который у него есть (максимум до 3-х). Маркер ограничения заказа с номером 4 кладется на поле императора. Когда 2 контракта нотаблей уровня 2 будут выполнены, лодка перемещается к пирсу 4



4-й пирс: все жетоны цены убираются с поля и возвращаются к Торговцу. Каждый игрок получает 1 милость. Маркер ограничения заказа с номером 5 кладется на поле императора. Когда 1 контракт нотабля уровня 3 будет выполнен, лодка перемещается к пирсу 5



5-й пирс: каждый игрок получает товар ценностью 1/2/3 в зависимости от того сколько хлопка у них есть (0/1/2+). Маркер ограничения заказа с номером 6 кладется на поле императора. Когда 1 контракт нотабля уровня 4 будет выполнен, лодка перемещается к пирсу 6



6-й пирс: продажа одежды действием роскошных товаров дает +1рупию. Иницируется окончание игры (смотри п. 8.0 «Финальный подсчет» на странице 28).

Примечание: передвижение лодки происходит немедленно, как только обозначенное количество контрактов нотаблей выполнено. Все эффекты, связанные с этим перемещением происходят до того как игрок продолжит свой ход (игра временно приостанавливается).

## 7.2 Доставка и награда

Если вы доставили товар нотаблю, возьмите соответствующий маркер игрока из здания и поместите его на заказанный товар, показанный на нотабле. Затем немедленно получите рупии, в количестве равном общему числу маркеров игроков на этом нотабле.

Вы можете затем доставить еще один товар, возьмите ваши рупии также. Рупии будут уплачены отдельно после каждой доставки кроме двойной доставки. Это означает, что если вы полностью доставили нотаблю 2 товара вы получаете 3 рупии (1+2), если вы полностью доставили нотаблю 3 товара вы получаете 6 рупий (1+2+3).



Пример: в свой ход желтый игрок доставляет 1 масло повару и получает 1 рупию. Затем ход изумрудного игрока: он доставляет 1 дерево и получает 2 рупии. Если желтый игрок доставил бы оба товара, он получил бы вместо этого 3 рупии (1+2, в сумме 3).

### **7.3 Особое правило: двойная доставка**

Когда вы выполняете действие «Мореход», вы можете доставить один из заказанных товаров дважды (это не доступно действием медитации «доставить товар»). Поместите ваш первый маркер на заказанный товар и возьмите вашу награду как обычно. Затем поместите ваш второй маркер рядом с первым. За этот дополнительный маркер вы получите только 1 рупию, но он считается при определении того, какой игрок выиграл контракт нотабля.

### **7.4 Выполнение и оценка**

Если все заказанные товары нотабля доставлены (2 или 3 различного вида, в зависимости от нотабля) этот контракт нотабля считается выполненным и тут же оценивается. Игра приостанавливается и происходит следующее: игрок, доставивший наибольшее количество товаров на этого нотабля забирает его карту, переворачивает ее на сторону контракта и кладет рядом со своим планшетом. Он может использовать его особое свойство немедленно. Если ничья, игрок доставивший самый верхний товар(ы) получает нотабля. Он также берет свои маркеры игрока с тайла обратно в свой запас.

Все остальные игроки с маркерами на нотабле забирают свои маркеры обратно, помещая их как милость на своих планшетах. Они не получают контракт, но вместо этого получают компенсации милостью.

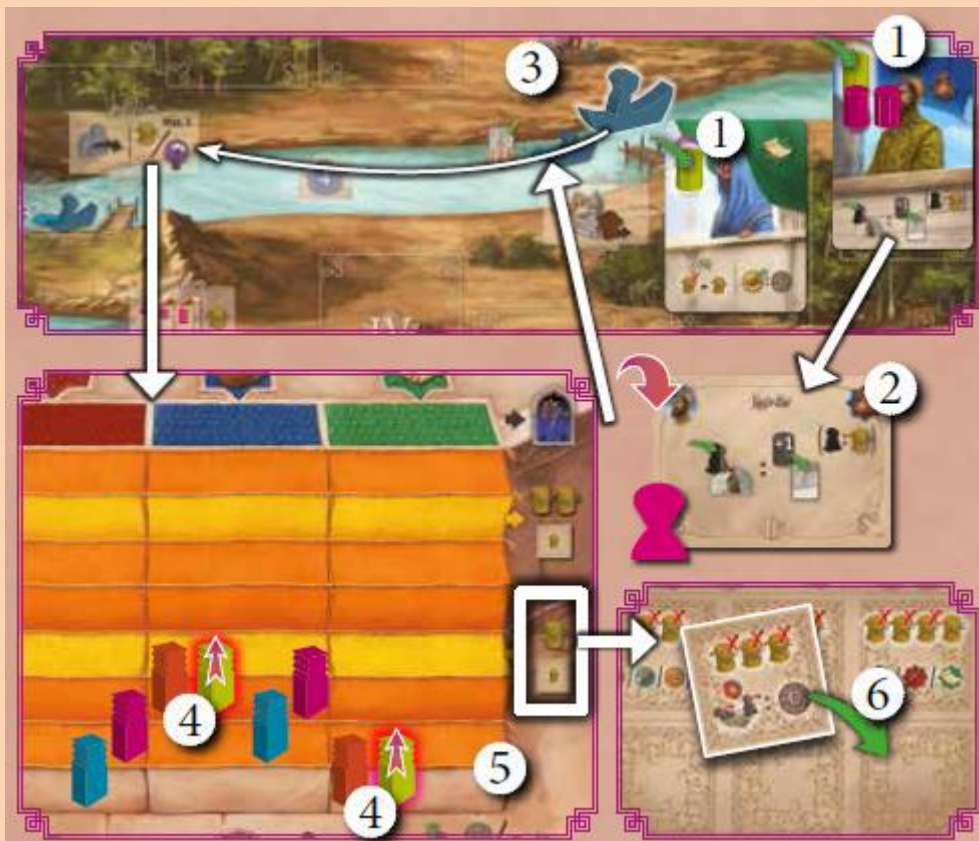


Пример: Изумрудный игрок хочет получить Мастера мозаики, но пурпурный игрок уже доставил товар на верхнюю точку этого нотабля. Изумрудный использует двойную доставку Мореходом для доставки 2 цемента на этого нотабля, он получает 2 рупии за первый доставленный цемент, но только один за второй (смотри двойная доставка). Контракт Мастера мозаики выполнен и изумрудный получает нотабля, переворачивая его на сторону контракта. Изумрудный может немедленно взять один доступный жетон милости или он может выбрать любой жетон из колоды, перемешав затем колоду. Изумрудный теперь может использовать свойство Мастера мозаики для получения 1/2 милости за ход, что будет стоить ему 1/3 очков медитации.

### **7.5. Повысить влияние**

Когда вы закончили все доставки, которые вы хотели сделать, вы можете повысить ваше влияние на поле императора: за каждого нотабля, которому вы доставили хотя бы 1 товар в этот ход вы можете переместить ваш маркер влияния на один шаг вверх на соответствующем треке влияния.

Примечание: Когда любой ваш маркер влияния достигает место с бонусом милости вы немедленно получаете один из трех доступных жетонов милости или отмеченное количество милости.



Пример: желтый игрок выполняет действие «Мореход» и доставляет один кирпич муле (получая 1 рупию) и 1 доску жонглеру (1) (получает 3 рупии, потому что пурпурный игрок выполнил двойную доставку там ранее). Контракт жонглера выполнен и проходит оценку: поскольку пурпурный игрок имеет больше маркеров на этой карте, контракт достается пурпурному игроку (2). Поскольку это первый выполненный контракт уровня 2 лодка перемещается от 2-го пирса к третьему (3). Это немедленно запускает событие: купец перемещается (броском кубика). Каждый игрок получает 1 милость за каждый хлопок у них (максимум до 3-х). Поскольку желтый игрок доставил товары и Муле (из гильдии ученых) и Жонглеру (из гильдии купцов), он шагает на один шаг вверх по обоим трекам влияния гильдий (4). Достигнув 3-го шага на треке влияния гильдии купцов, он может выбрать свою награду: он может взять 1 милость или выбрать новый жетон милости (5). Он выбирает второе и добавляет жетон милости на свой планшет (6).

## 7.6 Возможности нотаблей

Когда вы получаете нотабля, вы можете использовать его особое свойство. Бывают длительные эффекты и немедленные эффекты; некоторые из наиболее распространенных преимуществ, которые вы получаете от контрактов нотаблей заключаются в следующем:



**Рупии:** получают при определенных условиях или в конце игры



**Щедрая доставка:** каждый раз, когда вы доставляете товар (нотабля или куда-либо на поле императора) вы получаете одну или две дополнительные рупии из запаса.

**Один раз в ход:** вы можете использовать этот эффект однажды в течение своего хода. Совет: поверните нотабля на 90град., когда используете его или ее свойство, чтобы запомнить, что вы уже использовали его в этот ход.



**Один раз за игру:** этот эффект применяется однажды, сразу после получения нотабля.

Для более детального объяснения этих эффектов смотри Приложение I «Нотабли и их контракты» на странице 29.

## 8.0 Финальный подсчет

Окончание игры инициируется когда:

- выполнен контракт нотабля уровня 4, или
- маркер влияния игрока достиг высшего шага на треке влияния, или
- столбец заказа гильдии заполнен 6 маркерами игроков

Когда одно из этих условий выполняется, закончите текущий раунд. После этого каждый играет еще один ход. Затем игроки считают рупии, начиная с тех, что они собрали в течении игры и затем полученные дополнительные рупии за следующее:

- за каждого нотабля, помеченного символом конец игры, игроки получают рупии в соответствии с контрактом (смотри приложение I: «Нотабли и их контракты» на странице 29).
- подсчитываются каждый из трех треков влияния: игрок на наиболее высоком шаге каждого трека влияния получает 2 рупии за каждый свой маркер игрока в соответствующем столбце заказов. Все игроки на второй позиции на треке влияния получают 1 рупию за маркер. В случае ничьей в наивысшей позиции на треке они оба получают 1 рупию за маркер. Игроки на втором месте не получают ничего
- каждый игрок, чей счетчик медитации достиг последней клетки трека медитации получает 5 рупий
- каждый игрок получает 1 рупию за каждый собственный сброшенный жетон крышки.
- каждый игрок получает 1/3/5/+3 рупий за доставку 1/2/3/+1 товаров императору Акбару

Теперь игроки подсчитывают свои рупии. Игрок с наибольшим количеством рупий победитель игры. В случае ничьей игроки считают стоимость своих оставшихся товаров и милости (каждая милость считается как товар стоимостью 1). Игрок с наивысшей стоимостью товаров побеждает. Если после этого все еще ничья – победа делиться.

Пример финального подсчета:

1. Оранжевый игрок имеет 36 рупий в монетах.
2. Он получает рупии за двух своих нотаблей окончания игры

- 4 рупии за Субадара (он выполнил 4 заказа)

- 4 рупии за Великого Имама: у него 2 контракта от ученых (включая самого Великого Имама) и выполнены 2 заказа ученых.

3. С треков влияния гильдий он получает:

- 4 рупии за гильдию купцов (он первый на треке и выполнил 2 заказа)

- 2 рупии за гильдию ученых (он второй на треке и выполнил 2 заказа)

4. Он сбросил 5 жетонов крышек (+5 рупий)

5. Он доставил 5 товаров императору Акбару (+11 рупий (5+3+3))

Таким образом, его финальный счет:  
 $36+4+4+4+2+5+11=66$  рупий



## Приложение

### I. Нотабли и их контракты

Примечание: каждый раз, когда указано, что вы получаете бонус, когда доставляете товар, это относится к доставке товара нотаблю, по заказу, Акбару и французскому торговцу.

#### Уровень 1



##### 1. Португальский торговец

*Контакт между западной Европой и империей Моголов начался в самом начале 17-го века. Португальцы, Англичане, Французы и Голландцы были первыми, кто торговал с Моголами.*

В течение действия «Мореход» вы можете потратить более 1 товара чтобы увеличить количество товаров, которое вы можете доставить, но максимальная общая стоимость товаров 4 (например: вы можете потратить 2 дерева и две куркумы чтобы доставить 5 товаров: 1 бесплатный товар+4 оплаченных). Вы получаете 1 рупию каждый раз, когда доставляете одежду.



##### 2. Суфи

*Исламская мистическая фигура, практик суфизма*

Немедленно передвиньте счетчик медитации один раз по треку медитации бесплатно. Вы получаете 1 рупию каждый раз, когда вы доставляете Карри.



##### 3. Такшака

*Традиционный каменщик.*

Каждый раз, когда вы строите здание (без использования строителя) вы получаете +1 к значению строительства и получаете 1 рупию



##### 4. Погонщик

*Слоны были значимой частью индийской культуры. Они использовались для торговли, транспортировки, и даже в военных целях. Погонщик - это всадник, тренер или владелец слона.*

Каждый раз, когда вы производите песок или дерево вы производите 1 дополнительный товар того же вида.



##### 5. Хатиб

*В исламе хатиб – тот кто дает проповедь (буквально «повествование») в течении пятничных и Ид молитв.*

Каждый раз, когда вы производите хлопок или куркуму вы производите 1 дополнительный товар того же вида.



##### 6. Французский торговец

*Контакт между западной Европой и империей Моголов начался в самом начале 17-го века. Португальцы, Англичане, Французы и Голландцы были первыми, кто торговал с Моголами.*

*(Примечание: исторически французы начали торговать с Моголами только после смерти Акбара в 1605)*

Однажды в течение вашего хода вы можете поместить 1 товар значения 1,2 или 3 на эту карту. Когда французский торговец будет содержать три маркера игрока, вы немедленно получаете 5 рупий и помещаете маркеры обратно в ваш запас. Не забудьте, что вы можете получить одну дополнительную рупию, если доставляете товары французскому торговцу в сочетании с каким-либо другим нотаблем (для примера получить +1 рупию за каждую одежду по португальскому торговцу)



### 7. Красильщик

*Отличительными особенностями индийского текстиля были частое использование декоративного рисунка, а также использование маренового красителя, который обеспечивает ярко красный оттенок.*

Каждый раз когда вы производите товары, вы можете поменять два из этих товара на 1 товар того же цвета со стоимостью 2.

Вы получаете 1 рупию каждый раз, когда доставляете краску



### 8. Повар

*Кухня Муглай состоит из блюд, разработанных в центрах империи Моголов. Эта кухня находилась под сильным влиянием кухни центральной Азии, региона, из которого возникли турко-монгольские моголы. Кухня Муглай, в свою очередь, сильно повлияла на региональные кухни современной Индии, Пакистана и Бангладеш.*

На этой карте вы можете хранить до 2 своих стоящих выбитых работников (не лежащих работников). В фазе медитации вы можете взять одного или обоих этих работников обратно в ваш запас работников, чтобы получить очки медитации (как если бы вы их уложили).

Вы получаете 1 рупию каждый раз, когда вы доставляете масло.

## **Уровень 2**



### 9. Муэдзин

*Муэдзин избранная персона в мечети, которая ведет призыв (адзан) в пятничную службу и пять дневных молитв.*

Каждый раз, когда вы получаете хотя бы 1 очко медитации в фазу медитации вы получаете 1 дополнительное очко медитации.



### 10. Ягирдар

*Ягир был видом феодального земельного гранта. Взамен использования земли, вассал (ягирдар) мог вводить определенный взнос в форме налогового платежа или военного сбора.*

- Если другой игрок выполняет действие «Мореход», вы можете также доставить 1 товар нотаблю. Если вы это делаете активный игрок получает 1 милость; вы доставляете ваш товар после того как активный игрок закончит свою доставку, или  
- если вы выполняете действие «Мореход», вы можете доставить дополнительный товар бесплатно



### 12. Халиф

*Человек, признанный религиозным приемником пророка Мухаммеда и лидер всего мусульманского сообщества*

Один раз в ход вы можете потратить один хлопок, чтобы поднять лежащего работника



### 12. Калиграф

*Исламская каллиграфия - это ремесло ручной письменности и каллиграфии, основанное на алфавите в землях, разделяющих общее исламское культурное наследие. Она включает арабскую, османскую и персидскую каллиграфию. В арабском мире она известна как кхат ислами, что означает исламская линия или конструкция.*

За использование пеона вы должны заплатить только 1 рупию (вместо 2)

Вы получаете 1 рупию каждый раз, когда доставляете бумагу.



### 13. Мулла

*Термин, иногда означающий мусульманского мужчину или женщину, преподающего исламскую теологию и священные законы*

Один раз в свой ход, выполняя действие милости, вы можете заплатить на одну милость меньше, чем необходимо. Вы все же должны иметь необходимое количество милости. Вы не можете использовать этот эффект чтобы снизить количество милостей, которые вы должны использовать до нуля.

Вы получаете 1 рупию каждый раз, когда доставляете кирпич



### 14. Английский торговец

*Контакт между западной Европой и империей Моголов начался в самом начале 17-го века. Португальцы, Англичане, Французы и Голландцы были первыми, кто торговал с Моголами.*

Один раз за ход вы можете поменять один товар на другой такой же стоимости.



### 15. Мастер мозаики

*Мозаичные и инкрустированные украшения широко применялись в зданиях Моголов. Во времена Акбара мозаика делалась из маленьких кубиков, которые собирались в персидские геометрические узоры.*

Немедленно возьмите один жетон милости, на выбор из колоды или трех перевернутых жетонов. Перемешайте колоду после этого, чтобы сформировать новую колоду.

Один раз за ход вы можете потратить 1/3 очка медитации, чтобы получить 1/2 милости

## **Уровень 3**



### 16. Муджахид

*Муджахид человек, подготовленный осуществлять иджтихад (правовое обоснование) в оценке исламских законов.*

Немедленно постройте здание ближайшее к верхнему левому углу бесплатно, следуя обычным правилам строительства (смотри «Архитектор» на странице 16)

Вы получаете 2 рупии каждый раз, когда доставляете статую.



### 17. Голландский торговец

*Контакт между западной Европой и империей Моголов начался в самом начале 17-го века. Португальцы, Англичане, Французы и Голландцы были первыми, кто торговал с Моголами.*

В ходе финального подсчета вы получаете 1 рупию если вами выполнен хотя бы один заказ в одной гильдии. Если вы выполнили заказы в двух гильдиях, вместо этого получаете 3 рупии. Если вы выполнили заказы всех трех гильдий, вместо этого получите 6 рупий.

Вы получаете 2 рупии каждый раз, когда доставляете одежду.



### 18. Художник

*Моголы разработали особый стиль рисования, в основном заключающийся в миниатюрах в качестве книжных иллюстраций или отдельных работы, содержащиеся в альбомах. Этот стиль пришел из персидского миниатюрного рисования с влиянием индийской хинду, джайн и буддизма.*

Немедленно поднимите до 3-х лежащих работников и продвиньтесь на один шаг на всех треках влияния гильдий.

Вы получаете 2 рупии каждый раз, когда доставляете картины.



#### 19. Субадар

*Субадар титул, назначенный правителем субаха (провинции) в эпоху Моголов. Эта фигура была также известна как сахиб и субах или назим. Слово субадар персидского происхождения.*

В течение финального подсчета вы получаете 1 рупию за каждый заказ гильдии, который вы выполнили.

Вы получаете 2 рупии каждый раз, когда вы доставляете книгу.



#### 20. Садр-ус-судур

*Садр-ус-судур был главным религиозным советником императора и отвечал за выплату грантов для религиозных, образовательных и благотворительных целей. Его судебная власть, как главного императорского судьи, была второй после императора.*

Немедленно доставьте товар Акбару на доступное место с той же стоимостью, что и доставляемый товар (например: вы можете поместить маркер бумаги на место заказа карири)

В течение финального подсчета вы получаете 1 рупию за каждый ваш маркер, доставленный Акбару

### **Уровень 4**



#### 21. Великий муфтий

*Великий муфтий это наивысшая должность по религиозным законам сунни или ибади в мусульманской стране.*

Немедленно получите 3 милости

В течение финального подсчета вы получаете 3 рупии за каждый набор из трех символов гильдий, который вы имеете/занимаете (на заказах и/или нотаблях)



#### 22/23/24 Великий имам/Придворный художник/Дюан

*Великий имам это престижный суннитский религиозный титул. Придворный художник относился к множеству ремесленников, которых Акбар привлекал в свой двор из почти всей Персии и центральной Азии, вдохновленный своим отцом. Хумаюном, которой верил, что ремесленники были отрадой всего мира. Дюан служил главным должностным лицом по доходам в провинции.*

Немедленно получите 3 милости.

В течение финального подсчета вы получаете 1 рупию за каждого нотабля и заказ, который вы имеете/занимали с соответствующим символом гильдии (включая самих Великого имама, Придворного художника или Дюана)

## II Жетоны бонусов строительства

### Уровень 2



Переместитесь вверх на один шаг по треку гильдии ремесленников  
Получите 3 рупии



Сбросьте жетон крышки и положите рядом со своим планшетом  
Получите 2 рупии



Переместитесь вверх на один шаг по треку гильдии купцов  
Получите 3 рупии



Получите одну милость  
Получите 3 рупии

### Уровень 3



Переместитесь вверх на один шаг по треку гильдии ремесленников  
Получите 4 рупии



Получите одну милость  
Получите 4 рупии



Переместитесь вверх на один шаг по треку гильдии ученых  
Получите 4 рупии



Получите 5 рупий

### Уровень 4



Переместитесь вверх на один шаг по треку гильдии ученых  
Получите 5 рупий



Получите одну милость  
Получите 5 рупий



Переместитесь вверх на один шаг по треку гильдии купцов  
Получите 5 рупий



Получите 6 рупий

### III Жетоны милости



Потратьте 2 милости и поднимите одного своего лежащего работника на игровом поле



Потратьте 2 милости, чтобы переработать один дополнительный товар. Это действие милости может быть совмещено с другим действием переработки (действие медитации, действие милости, действие перерабатывающего здания; а также когда перерабатывает другой игрок)  
Имейте 3 и потратьте 2 милости, чтобы продать 1 товар за его значение в рупиях.



Имейте 2 и потратьте 1 милость, чтобы получить 1 очко медитации (используется только в фазе медитации)



Имейте 3 и потратьте 2 милости, чтобы сбросить один жетон крышки, положите его рядом со своим планшетом



Имейте 4 и потратьте 2 милости, чтобы доставить 1 товар доступному нотаблю



Имейте 4 и потратьте 2 милости, чтобы доставить товар императору Акбару или выполнить один заказ любой гильдии



Имейте 2 и потратьте 1 милость, чтобы переместить ваших фермеров дважды (либо 1 фермера дважды или 2-х фермеров по разу)



Имейте 3 и потратьте 2 милости, чтобы переместить любой жетон цены (как будто вы выполнили действие «Торговец»)



Потратьте 2 милости, чтобы поменять 1 товар на другой той же цены



Имейте 4 и потратьте 3 милости, чтобы получить один товар ценностью 2



Потратьте 4 милости, чтобы продвинуть на один шаг ваш маркер медитации бесплатно



Имейте 3 и потратьте 2 милости, чтобы переработать 1 товар ценностью 1 в товар ценностью 2



Потратьте 3 милости, чтобы использовать Пеон бесплатно (используйте только в фазе действий)

#### **IV. Изменения в игре для 2-х и 3-х игроков**

1. Поместите меньше на одного нотабля каждого уровня на каждой секции реки. Вы помещает только 10 нотаблей; их распределение по гильдиям должно быть 4/3/3

2. Для игры на 2/3 игрока поместите 4/2 случайных нейтральных маркера (используйте компоненты цвета неактивного игрока) на секцию императора Акбара на поле императора:

Для двух игроков бросьте кубик дважды для левой и правой стороны и закройте товар, обозначенный броском кубика (ков). Если один выпавший товар уже закрыт, не перебрасывайте: допустимо, чтобы были закрыты менее 4-х товаров

Для трех игроков бросьте кубик дважды: по первому выпавшему числу закройте один из 6-ти товаров слева. По второму выпавшему числу закройте один из других 6-ти товаров справа.

3. Для игры на 2/3 человек, поместите 6/3 нейтральных маркера на столбцы заказов гильдий поля императора:

- для 2-х игроков, бросьте кубик дважды для каждого столбца заказов гильдий и закройте соответствующие заказы. Если выброшенный номер уже закрыт, бросьте снова столько раз, сколько необходимо, пока другой заказ не будет закрыт

- для 3-х игроков, бросьте кубик один раз для каждого столбца заказов гильдий. После первого броска закройте соответствующий заказ 1-го столбца заказов гильдий. После второго броска закройте соответствующий заказ 2-го столбца заказов гильдий и т.д.



## Резюме

### Ход игры:

#### **1. Фаза медитации (не обязательная)**

1) Произведите очки медитации: за первого уложенного работника получите очки медитации как показано вашим счетчиком медитации. Следующий уложенный работник произведет очки медитации по предыдущей клетке и т.д. Работник всегда производит минимум 1 очко медитации.

2) Действия медитации: потратьте произведенные очки медитации на доступные действия

3) Переместите маркер медитации на последнее использованное действие медитации («Передвинуть фермера» никогда не блокируется)

#### **2 Фаза действия**

Поместите одного своего работника из запаса на ячейку действия: Основные персонажи (вверху поля), производственные здания или перерабатывающие здания

1. Если ячейка действия занята работником:

1) Если это лежащий работник другого игрока просто выберите его и верните обратно его владельцу. Затем выполните действие ячейки.

2) Если это стоящий работник другого игрока выберите его и верните обратно его владельцу, этот игрок получает 1 милость (или 2, если игрок достиг 4-го шага на своем треке медитации). Затем выполните действие ячейки.

3) Если это ваш собственный работник вы должны заплатить 2 рупии, чтобы выполнить действие. Поместите уже присутствующего работника вертикально; вы не получаете милость за это. Затем выполните действие ячейки.

2. Если эта ячейка действия занята купцом: получите 2 милости после выполнения действия. После чего, бросьте кубик и переместите Купца. Поместите 1 рупию на каждое построенное здание, через которое он проходит.

3. Если ячейка действия занята строителем: постройте здание без затрат материалов (без бонуса строительства). Переработайте товары. После чего бросьте кубик и переместите строителя (по не построенным зданиям)

#### **3. Фаза заказов (не обязательная)**

1. Обслужить императора Акбара: доставить 1 товар Акбару, либо

2. Выполнить заказ: Доставить 2 товара, чтобы выполнить один отмеченный заказ на одной из трех гильдий. Проверьте вашу позицию на треке влияния этой гильдии. Если вы:

А. первый на треке: получите рупии

В. Не первый: получите рупии -1 и продвиньтесь на 1 шаг

В свой ход вы можете также выполнить три вида дополнительных действий:

1. Действие Масло и Карри: заплатите масло и/или карри, чтобы поднять лежащих работников.

2. Действия милости: потратьте милость для получения бонусов

3. Действия роскошных товаров: потратьте роскошные товары, чтобы выполнить специальные действия

### **КАК ПОЛУЧИТЬ РУПИИ:**

- доставка нотаблям: получить 1 рупию за каждый маркер на нотабле при каждой доставке (при двойной доставке второй товар всегда приносит 1 рупию).

- выполнить заказ: используя действие «Мореход» или в течение фазы заказа

- строить здание: получить 2-6 рупий с жетонов бонусов зданий

- выполнить действие «Мореход»: за каждую неиспользуемую доставку, получить 1 рупию

- поместить работника на здание с одной и более рупиями на нем: взять все рупии с этого здания.

- выполнить действие роскошного товара «Одежда»: получить рупии по количеству равному стоимости одежды.

- использовать специальные свойства определенных нотаблей, чтобы получить рупии.

- при финальном подсчете вы получаете дополнительные рупии за некоторые аспекты: ваши доставки Акбару, ваше положение на треках влияния гильдий, контракты некоторых нотаблей, сброшенные жетоны крышек, и достижение последней ячейки на треке медитации.

## **КАК ПОЛУЧИТЬ МИЛОСТЬ**

- если один из ваших стоящих работников выбивается с ячейки (1 милость или 2, если вы достигли 4 шага на треке медитации)
- когда вы посещаете купца
- когда вы поднимаетесь по одному из треков влияния гильдий и достигаете особых ячеек (1 или 2 милости)
- по некоторым жетонам бонусов строительства
- по специальным свойствам некоторых нотаблей, или если вы лидер в выполненном контракте нотабля (после выполнения контракта)
- когда другие игроки следуют вашему действию переработки (1 за каждого игрока, который перерабатывает товар).
- по выполнению действия роскошных товаров «Книга»
- по некоторым событиям на реке.

## **ЛЕГКОЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА**

- перемещайте маркер медитации после выполнения хотя бы одного из 4 внешних действий медитации
- получайте рупии после каждой доставки нотаблю
- если используете «Архитектора» вы можете выбрать построить здание или можете переместиться на один шаг вверх по одному из трех треков гильдий
- чтобы поднять лежащего работника используйте действие масла или карри или выполните действие роскошного товара «Книга»
- вы можете использовать милость и/или эффекты нотаблей в любое время, в течение вашего хода (даже посреди действия).
- поместите 1 рупию на каждое построенное здание, через которое проходит купец.
- выставление работника на здание, содержащее строителя, позволяет построить это здание (и использовать)
- перемещение лодки и запуск события реки происходит сразу после выполнения определенного количества контрактов нотаблей
- в конце вашего хода верните все ваши маркеры с действий милости и плакатов роскошных товаров в ваш запас и переверните использованного нотабля