

Reiner Knizia

Tádzs Mahal

Méltóságteljes maharadzsák, pompás paloták

India, a 18. század eleje. A nagymogulok kétszáz éves birodalma minden eresztékében recseg-ropog; a szubkontinens északnyugati részén maharadzsák és hercegek igyekeznek kihasználni a lehetőséget. Ravasz stratégiákat követve terjesztik ki befolyásukat tartományról tartományra, városról városra. Vajon ki lesz a legsikeresebb közülük?

ÁTTEKINTÉS

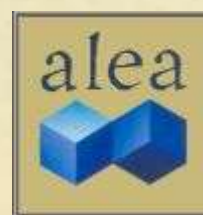
A **játék** tizenkét fordulóból áll. Minden forduló – látogatás – alatt a játékosok egy-egy tartományban igyekeznek befolyást szerezni maguknak. A látogatás során a játékosok körönként 1-2 kártyát játszanak ki, vagy hazatérve felhagynak az adott tartomány hatalmasságainak látogatásaival.

Ha egy játékos egy tartományban felhagy a látogatásokkal, összehasonlítja saját és játéktársai kijátszott kártyáit. Azt kell néznie, hogy akad-e olyan befolyási terület, ahol neki van a legtöbb befolyása, vagyis ő játszotta ki a legtöbb ilyen szimbólumos kártyát. Elsősorban két dologra törekszenek a játékosok:

- Egyrészt a tartomány fölötti uralom megszerzésére (ennek jelképe az elefánt). Minél több tartományt ural valaki, annál nagyobb lesz a bevétele.
- Másrészt a helyi hatalmasságok (mint a vezír vagy az apát) megnyerésével a tartomány városaira terjesztheti ki befolyását a játékos; márpedig e városok a közeli (de nem feltétlen egyazon tartományban lévő) városokra támaszkodva a játékos kiépítheti saját hatalmát.

Bárhogyan is, a látogatás végén a játékosok a megszerzett befolyás szerint befolyáspontokat kapnak, és a most szerzett befolyás növelheti a későbbi látogatások során szerezhető befolyáspontok számát.

A játékot az a játékos nyeri meg, aki a tizenkét látogatás alatt a legtöbb befolyáspontot gyűjti



alea
Postfach 1150, D-83233
Bernau am Chiemsee
www.alespiele.de
info@alespiele.de

A játék 12 látogatásból áll.

Minden látogatás során egy tartományért folyik a vetélkedés.

Kié lesz a tartomány feletti uralom?

Ki szerez befolyást a tartomány városaiban?

Minden tartományban befolyáspontokat lehet szerezni.

A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb befolyáspontot gyűjti össze.

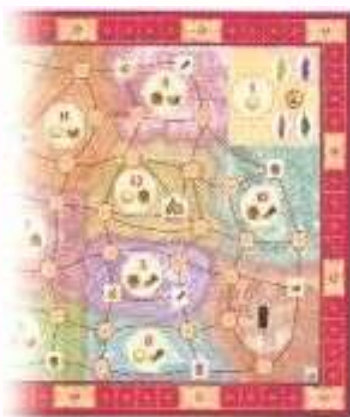
TARTOZÉKOK

1 játéktábla	1 aranygyűrű („korona”)
100 palota és 5 pontjelző	12 nyolcszögletű tartománylapka
2 fekete bábu	24 ovális befolyáslapka
96 kártya	16 bónuszlapka
4 különleges kártya	(15 négyszögletes, és a Tádzs Mahal)

Az első játék előtt óvatosan ki kell nyomkodni a lapkákat a keretéből. A játék előtt a kártyák közül ki kell válogatni a különleges kártyákat (a hátlapok alapján a legkönnyebb). A dobozban van még egy aranygyűrű, ez azonban csak tartalékkul szolgál arra az esetre, ha elveszne a másik.

ELŐKÉSZÜLETEK

A **játéktáblát** ki kell rakni az asztal közepére. A játéktáblán Északnyugat-India látható, 12 tartományra felosztva. Minden tartományban 4 város van, kivéve egyet, ahol 5 – az ötödik város Agra, ahol a Tádzs Mahal található. A városokat úthálózat köti össze. A 49 városból 16 lila színű, ezek az erősített városok. A játéktábla szélén fut körben a pontozósáv, az összegyűjtött befolyáspontok jelzésére.



A 12-es **tartománylapkát** Agra tartományára kell rakni, léppel *felfelé*. A többi tartománylapkát meg kell keverni, majd minden tartományra képpel felfelé le kell rakni egyet, vigyázva, hogy ne takarjon el se várost, se utat. A tartományokat a tartománylapkák számának sorrendjében látogatják végig a játékosok – ilyenformán *mindig* Agra tartománya lesz az utolsó.

A **Tádzs Mahal**-bónuszlapkát Agra erősített városára kell tenni.



ELŐKÉSZÜLETEK

A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni.

Minden tartományra rá kell rakni egy tartomány-lapkát.

A 12-es **tartománylapka** Agra **tartományára kerül!**





A **többi 15 bónuszlapkát** meg kell keverni, majd *képpel felfelé* le kell tenni minden erősített városra egyet.

A **24 befolyáslapkát** a szimbólumok (színek) alapján négy kupacra szét kell válogatni; a kupacokat a játéktábla mellett kell elhelyezni. Ezután a *nagymogul udvarába* (a játéktábla jobb felső sarka), a négy ovális helyre fel kell rakni minden fajtából egyet.

Szintúgy az udvarban kell elhelyezni az aranygyűrűt (*a koronát*).

A 4 különleges kártyát képpel felfelé le kell rakni a játéktábla mellé.



Jól meg kell keverni a maradék **96 kártyát**. Ezek talán a legfontosabb játéktartozékok. Vannak *színes kártyák*, 21-21 piros, zöld, sárga és lila, ezenkívül van még 12 színtelen kártya (*fehér kártyák*).



A kártyákon az alábbi szimbólumok különféle kombináció találhatóak:

vezír (zöld): a politikai hatalom birtokosa, az államapparátus irányítója

tábornok (lila): a katonai hatalom birtokosa, a hadsereg parancsnoka

apát (narancsszín): a vallási hatalom birtokosa

hercegnő (sárga): nagy társadalmi befolyás, interdinasztikus kapcsolatok

A **Tádzs Mahal-lapkát Agrára**, a többi bónuszlapkát a többi erősített városra kell tenni.

A **nagymogul udvarára** kell rakni egy-egy befolyáslapkát, valamint a **koronát**.

A **különleges kártyákat** elő kell készíteni.



színes kártyák



7 db.

1-1 db.

fehér kártyák



nagymogul (kék): a nagymogul udvarában élvezett tekintély és befolyás



elefánt: a tartomány feletti uralom, a tartomány adójövedelmei

Minden játékos kap **6 lapot**, amelyeket a kezükbe vesznek. A játékosok nem tudhatják, milyen lapokat kaptak a többiek.

Ezután a játékosok számától függően a játéktábla mellé fel kell csapni kártyákat, ez lesz a **készlet**:

- 3 játékos esetén 5,
- 4 játékos esetén 7,
- 5 játékos esetén pedig 9 kártyát kell felcsapni.

A megmaradt kártyákat képpel lefelé le kell tenni a játéktábla mellé: ez lesz a **húzópakli**.

A **palotákat** és a **pontjelzőket** színek szerint szét kell válogatni. Minden játékos választ magának egy színt, maga elé veszi az adott színhez tartozó összes palotát, a pontjelzőjét pedig a pontjelző sáv 0-ás mezejére rakja.

Elvileg nincs korlátozva az, hány palotája lehet egy játékosnak. Bár nem valószínű, de előfordulhat, hogy egy játékos felrakja a játéktáblára az összes palotáját; ilyenkor a továbbiakban egy „nem-játszó” szín palotáit használja.

Végül fogni kell az egyik **fekete bábukat**, és le kell rakni az 1-es tartományra; onnét a tartománylapját pedig a nagymogul udvarába kell helyezni. A másik fekete bábukat a (véletlen segítségével kiválasztott) kezdőjátékos kapja meg, aki lerakja azt maga elé.

JÁTÉKMENET

A kezdőjátékos indítja az első látogatást, őt az óramutató járása szerint követik a többiek. A játékosnak, akin épp a sor van, az alábbi két cselekedet közül *kell* választania:

- **kijátszik** a kezéből 1 vagy 2 kártyát, növelve az adott tartományban a befolyását, *vagy*
- **hazatérve** felhagy a látogatásokkal, és megnézi, hogy az adott tartományban éppen milyen és mekkora befolyással rendelkezik.

Minden játékos **6 lapot** kap.

Készletként fel kell csapni:

- 3 játékos esetén 5 kártyát
- 4 játékos esetén 7 kártyát
- 5 játékos esetén 9 kártyát

A megmaradt kártyák alkotják a húzópaklit.

Minden játékos választ egy színt, és megkapja az ahhoz tartozó palotákat és a pontjelzőt.

A fekete bábukat a megfelelő helyekre kell tenni.

Az 1-es tartománylapját az udvarba kell tenni.

JÁTÉKMENET

Akin a sor van, annak

- vagy kártyát kell kijátszania,
- vagy haza kell térnie

A hazatérő játékos számára a látogatás véget is ért, e látogatás során többet már nem cselekedhet. A látogatás akkor ér véget, amikor már minden játékos hazament; ekkor új látogatás kezdődik, másik tartományban.

Kártya kijátszása

Kártya kijátszásakor a játékosnak *egy* színes kártyát *kell* a kezéből az asztalra letennie. Amikor a játékos az adott látogatás során először játszik ki kártyát, ez a kártya bármilyen színű lehet (piros, sárga, zöld vagy lila); a továbbiakban e látogatás során már csak *ugyanilyen* színű kártyákat játszhat ki. (Ez alól a szabály alól az egyik különleges kártya felmentést adhat.)

Természetesen a következő látogatásnál a játékos, amikor először kerül rá a sor, kijátszhat másmilyen színű kártyát; a továbbiakban ama látogatás során azonban már csak ugyanilyen színű kártyákat játszhat ki.

Továbbá ezen *egy* színes kártyával *együtt* a játékos kijátszhat még vagy *egy* fehér kártyát, vagy *egy* különleges kártyát. Sem fehér kártya, sem különleges kártya nem játszható ki *önmagában*, vagy más fehér/különleges kártyával *együtt*, csakis *egy* színes kártyával együtt.



vagy



vagy



A játékos lerakhatja úgy kijátszott kártyáit, hogy azok részben fedjék egymást, azonban arra vigyáznia kell, hogy a kártyákon lévő szimbólumok mindenki számára jól láthatóak maradjanak. Így mindenki láthatja, hogy ki-ki éppen mekkora és miféle befolyással bír az adott tartományban.



A már kijátszott kártyákat a játékos nem veheti vissza a kezébe. A játékosok megpróbálhatják meggyőzéssel befolyásolni játékos társaik kártyakijátszását; azonban *sosem* mutathatják meg egymásnak kézben tartott kártyáikat.

Kártya kijátszása

- **körönként egy színes kártya**
- **egy látogatás során csak ugyanolyan színű kártyák**

Ugyanazon látogatás során több játékos is játszhat ki ugyanolyan színű kártyákat.

**+ 1 fehér kártya
vagy
+1 különleges kártya**

Összesen háromféleképpen játszhat ki kártyát egy játékos, amikor rákerül a sor. Kijátszhat:

- a) 1 színes kártyát*
- b) 1 színes és 1 fehér kártyát*
- c) 1 színes és 1 különleges kártyát*

Hazatérés

Ha a játékos úgy dönt, hogy hazatér, már *nem* játszik ki kártyát; ekkor össze kell hasonlítani az általa kijátszott kártyákat a többi játékos által *eleddig* kijátszott kártyákkal:



Vezír, tábornok, apát és hercegnő: Ha a hazatérő játékos kártyáin ezen szimbólumok valamelyikéből *több* van, mint bármelyik másik játékos kijátszott kártyáin, a hazatérő játékos megkapja a nagymogul udvarából a befolyásjelzőt, amelyet képpel *felfelé* lerak maga elé az asztalra. Ezután fog egy palotát maga elől, és lerakja azt az adott tartomány egy tetszőleges, még *üres* városára (vagyis ahol még nincsen másik palota).

Ha ez a város erősített, a játékos megkapja az ottani bónuszlapkát, amelyet *azonnal* ki kell értékelni.

Ha a játékos nem egy, hanem több szimbólumból is a legtöbbel rendelkezik kijátszott kártyáink, megkapja az udvarból az összes érintett befolyásjelzőt, továbbá *minden kapott befolyásjelző után lerak egy palotát az adott tartomány egy-egy üres városára.*

Nagymogul: Ha a hazatérő játékos kártyáin van a legtöbb ilyen szimbólum, a játékos megkapja az udvarból a koronát. Maga elől fog egy palotát, és rárakja a koronát („koronás palota”), majd ezt a palotát lerakja az adott tartomány *bármelyikmár áll* palota – ilyenkor a koronás palotát közvetlenül a másik palota mellé kell tenni. Ha pedig a koronás palota egy üres városra kerül, erre a városra e látogatás során a későbbiekben még lerakható egy másik, „rendes” palota.

Figyelem: A koronás palota lerakható üres erősített városra is, de ilyenkor a játékos *nem* kapja meg az ottani bónuszlapkát. A bónuszlapka ez esetben a városon marad, és az a játékos kapja majd meg, aki a látogatás során lerak arra a városra egy „rendes” palotát.



Hazatérés

Ha a játékosnak van a legtöbb vezíre, tábornoka, apátja vagy hercegnője:

- megkapja a megfelelő befolyáslapkát az udvarból
- lerakja egy palotáját az adott tartomány egy üres városára

Ha a játékosnak egy adott szimbólumból kevesebb vagy ugyanannyi van, mint legalább egy másik játékosnak, nem kap semmit.

Ha a palota erősített városra kerül, a játékos megkapja az ottani bónuszlapkát.

Palotákat csak abba a tartományba lehet lerakni, amelyet éppen meglátogatnak a játékosok.

Ha a játékosnak van a legtöbb nagymogulja:

- megkapja az udvarból a koronát

A koronát a palotán kell hagyni, annak jelzésére, hogy erre a városra e látogatás során még lerakható egy palota.

A koronás palota lerakásakor nem jár bónuszlapka!



Elefánt: Ha a hazatérő játékos kártyáin van a legtöbb elefánt, ez a játékos lesz a tartomány ura, és ő élvezi a tartományból származó bevételeket (ezeket a négy hagyományos indiai kereskedelmi áru jelképezi: rizs, tea, fűszer és ékkövek). A játékos megkapja az udvarból a tartománylapkát, amelyet képpel felfelé lerak maga elé.

Ha egy játékos hazatérve valamely befolyási területen már megszerezte a többséget, és elvette az udvarból a megfelelő lapkát (vagy a koronát), akkor e látogatás során ugyanezen befolyási területen már senki sem „nyerhet”, senki sem szerezhethet másikat, ugyanilyen lapkát (vagy koronát).

A hazatérő játékos, miután megkapta a neki járó lapkákat (vagy a koronát), felrakta palotáit és begyűjtötte befolyáspontjait, kijátszott kártyáit a dobott lapok tetejére rakja.



Anna



Péter

Annán a sor. Mivel látja, hogy neki van a legtöbb elefántja, hazatér. Megkapja az udvarból a tartománylapkát, és begyűjti az érte járó befolyáspontokat. Ezután kijátszott kártyáit a dobott lapok tetejére teszi. (Innentől az Anna által kijátszott kártyákkal nem kell számolni.)

Péter jön utána. Mivel úgy látja, a vezírt leszámítva amúgy sem igen nyerhetne semmiben, inkább ő is hazatér. Megkapja az udvarból a vezírlapkát, lerakja az adott tartományra egy palotáját, és megkapja az ezért járó pontokat. Ezután kijátszott kártyáit ő is a dobott lapok tetejére rakja, innentől ezek sem számítanak.

Ha a játékosnak van a legtöbb elefántja:

- megkapja az udvarból a tartománylapkát

Természetesen egy látogatás során egy játékos bármiféle kombinációt „megnyerhet”, például előfordulhat, hogy hazatértekor éppen neki van a legtöbb apátja, nagymogulja és elefántja. Elméletileg előfordulhat az is, hogy ugyanaz a játékos rendelkezik mind a hat szimbólumból a legtöbbel.





Krisztián



Dóra

Krisztián következik. Kijátszik még egy kártyát (ez nem látszik a példában, mert nem befolyásolja a továbbiakban azt, nincs rajta sem apát, sem nagymogul), abban a reményben, hogy Dóra hazatér. Amikor újra ő kerül sorra, hazatér. Megkapja az udvarból a tábornok- és a hercegnőlapkát, lerakja két palotáját, és begyűjti az ezért járó pontokat.

Dóra, ahogy azt Krisztián remélte, hazatér; megelégszik annyival, hogy neki van a legtöbb apátja és nagymogulja. Megkapja az udvarból az apátlapkát és a koronát, lerak két palotát, és begyűjti az ezért járó pontokat. Ezután kijátszott kártyáit a dobott lapok tetejére teszi, így innentől már ezek sem számítanak.

A befolyáspontok

A hazatérés, és kijátszott kártyái eldobása után a játékos befolyáspontokat kap, és pontjelzőjét a kapott pontoknak megfelelő számú mezővel előrébbhelyezi a pontjelző sávon. A pontokat az alábbiak szerint kapja a játékos:

1.) A bónuszlapkák

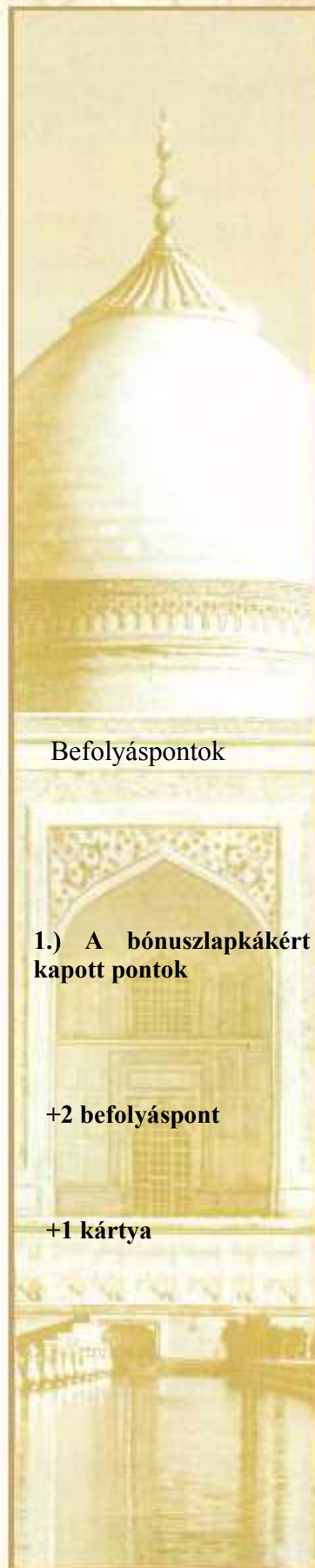
Ha a játékos szerzett egy bónuszlapkát, akkor:



Ha a bónuszlapkán aranszín „+2” látható, a játékos kap 2 befolyáspontot. A bónuszlapkát félre kell tenni, kikerül a játékból.



Ha a bónuszlapkán vörös keretben „+1” látható, a játékos felhúzza a kezébe a húzópakli legfelső lapját. A bónuszlapkát félre kell tenni, kikerül a játékból.



Befolyáspontok

1.) A bónuszlapkákért kapott pontok

+2 befolyáspont



+1 kártya



Ha a bónuszlapkán valamilyen áruféleség látható, a játékos kap az áruért 1 befolyáspontot, *valamint minden* ugyanilyen áruért, amit bónuszlapkaként és tartománylapkaként birtokol, kap még 1-1 befolyáspontot. A játékos a bónuszlapkát képpel felfelé lerakja maga elé, hiszen a későbbiekben ezért még újabb befolyáspontokat kaphat. Ha egy játékos egy látogatás során több árut szerez, ezeket külön, *egymás után* kell kiértékelni.

Példa:

most megszerzett korábbi látogatások során szerzett

	+		
1	+	1 + 1	= 3 pont
1+1	+	1 + 1	= 4 pont
		összesen	= 7 pont



Ha a bónuszlapka a Tádzs Mahal, a játékos kap 4 befolyáspontot. A bónuszlapkát félre kell tenni, kikerül a játékból.

2.) Paloták

1 befolyáspontot kap a játékos, ha lerak legalább *egy* palotát az adott tartományra. *Figyelem:* Bárhány palotát rak le az adott tartományra a játékos, ezekért összesen kap 1 befolyáspontot! *Emellett* azonban 1-1 befolyáspontot kap *minden* olyan *tartományért* (nem városért!), ahol van legalább *egy* palotája, és ahol ezt a palotáját *megszakítatlan* út köti össze az aktuális tartományban lévő palotájával. Megszakítottnak számít egy út, ha palota nélküli város van rajta, vagy olyan város, ahol csak másik játékosnak van palotája. Ha egy városban két játékosnak is van palotája, úgy az a város mindkettejüknek biztosítja a „megszakítatlanságot”.

+X pont

Annának sikerült két teát is szereznie látogatása során. Először kiértékeli az első, majd utána a második teát - ez utóbbi esetben az első teáért is kap pontot.

+4 pont

Ha egy látogatás teljes befejezése után bónuszlapka marad az adott tartományon (senki sem rakott palotát az erődített városra), a bónuszlapkát el kell távolítani a játékból.

2.) A palotákért kapott pontok

Feltétel: legalább egy palota az adott tartományban.

- 1 pont az adott tartományért
- 1 pont minden további összekötött tartományért



A az aktuális tartomány

Vörös:

- *1 pont (legalább egy palota A tartományban)*
 - *2 pont (az A4-gyel összekötött B és C tartományokért)*
 - *1 pont (az A2-vel összekötött E tartományért)*
- Hiába van A tartományban (valamint C tartományban) 2 palotája is vörösnek, ezekért nem jár plusz pont.*
A D, F és H tartományokban lévő palotái nincsenek összekötve az A tartományban lévőekkel.

Kék:

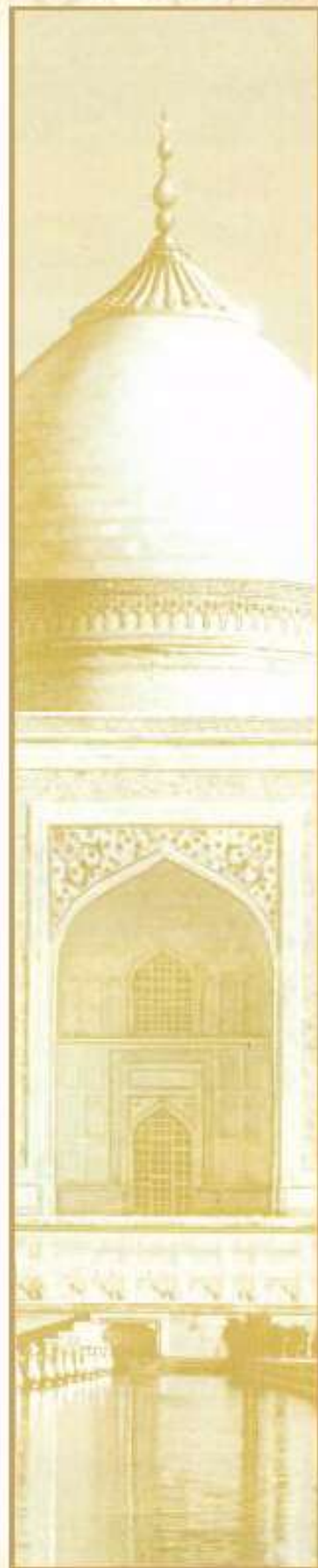
- *1 pont (legalább egy palota A tartományban)*
 - *1 pont (az A1-gyel összekötött D tartományért)*
 - *1 pont (az A3-mal összekötött I tartományért)*
- A C, E és G tartományokban lévő palotái nincsenek összekötve az A tartományban lévőekkel.*

Barna:

- *1 pont (legalább egy palota A tartományban)*
 - *4 pont (az A3-mal összekötött B, H, I és G tartományokért)*
- Az E és F tartományokban lévő palotákért nem jár pont, mivel nincsenek összekötve A tartományban lévő barna palotával.*

Szürke:

- *0 pont (nincs palotája az aktuális tartományban!)*
- Ha szürkének sikerült volna palotát tennie A1-re, 4 pontot kapna: 1-et A, 1-1-et pedig D, C és B tartomány miatt.*



3.) Tartománylapkák

Ha a játékos megszerezte az aktuális tartomány tartománylapkáját, azt képpel felfelé lerakja maga elé. Minden, a lapkán látható áruért kap 1 befolyáspontot (ilyenformán az 1-es lapka 1, az összes többi 2 pontot ér). Emellett 1-1 pontot kap *minden ugyanilyen* áruért, amelyek az eleddig megszerzett tartománylapkáin és bónuszlapkáin láthatóak (vagyis amelyek előtte fekszenek az asztalon).

Példa:



Folytatva a korábbi példát: Anna nagyon szerencsés volt, és a két tea mellé megszerezte a tartománylapkát is. A tartománylapkáért összesen 8 pontot kap. Összegezve a két teáért korábban kapott és a tartománylapkáért kapott pontokat kiderül, hogy Anna áruival összesen (7+8) 15 pontot szerzett!

A hazatérés további következményei

Miután a hazatérő játékos kiszámolta, mennyi befolyáspontot kap, kijátszott kártyáit (a különleges kártyák kivételével) képpel felfelé a dobott lapok tetejére rakja. Mivel ezeknek a kártyáknak immáron nincs semmi befolyásuk az adott tartományra, az eleddig esetlegesen létező patthelyzeteket a látogatást még folytató játékosok nyerik (lásd a korábbi példát).

Végül a hazatérő játékos, *utolsó* cselekedetként e látogatás során, a kezébe vesz *két* kártyát a készletbe kirakottak közül.

Figyelem: Az a játékos, aki utolsónak tér haza a látogatásból, csak egy kártyát kap a készletből.

A még haza nem tért játékosok addig követik egymást az óramutató járása szerint, amíg sorra mind a hazatérést nem választják.

Ha már csak egy játékos maradt, ő tetszőleges számú cselekedetet (ti. lapkijátszást, de a szabályok betartásával!) hajthat végre, mielőtt ő is hazatérne.

3.) A tartománylapkáért kapott pontok

Feltétel: Az aktuális tartománylapka megszerzése

- 1 pont minden áruért a tartománylapkán
- 1 pont minden, a játékos birtokolta olyan áruért, ami a tartománylapkán van

A kijátszott kártyákat el kell dobni.

A készletből új kártyákat kell választani.

Érdeemes figyelni, milyen kártyákat választanak az ellenfelek.

Bármelyik játékos megteheti, hogy *egy kártyát sem* játszik ki, hanem azonnal, amint rákerül a sor, a hazatérést választja. Ilyenkor természetesen nem tesz szert befolyásra, tehát nem is kap egyetlen pontot sem; azonban ilyenkor is választ magának két kártyát a készletből, és *még* a választás előtt felhúzza a kezébe a húzópakli legfelső lapját.

Az újabb látogatások

A látogatás akkor ér véget, amikor az utolsó játékos is hazatér, kiszámolja gyűjtött befolyáspontjait, kijátszott kártyáit a dobott lapok tetejére rakja és elveszi az utolsó kártyát a készletből. Ekkor mindazon játékosok, akiknél *két* ugyanolyan színű ovális lapka van, visszateszik azokat a játéktábla mellé a többihez, és a kezükbe veszik az adott színhez tartozó különleges kártyát.

Új látogatás kezdődik, amihez az alábbi előkészületeket kell elvégezni:

- A kezdőjátékosnak a nála lévő **fekete báb**ut át kell adnia bal oldali szomszédjának: az elkövetkezendő látogatás során ő lesz a kezdőjátékos.
- A másik, a tartományom lévő **fekete báb**ut át kell rakni a soron következő tartományra (arra, amelynek tartománylapkáján a legkisebb szám látható), a tartománylapkát pedig innét az udvarba kell tenni.
- Ha az udvarból hiányoznak **befolyáslap**kák, azok helyére a készletből újakat kell tenni – vagyis a látogatás kezdetén mind a négyfajta ovális lapkából kell egynek lennie az udvarban.
- Ha a **korona** nincs az udvarban, vissza kell oda tenni.
- **Új készlet**et kell felcsapni a húzópakliból, ugyanannyi lapot, amennyit a játék kezdetén, az előkészületek során kellett. Erre az utolsó, 12. látogatás előtt is sort kell keríteni!
Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat *jól* meg kell keverni, és ezekből új húzópaklit alkotni.

A különleges kártyák

A játék kezdetén a 4 különleges kártyát képpel felfelé a játéktábla mellé kell tenni. Aki elég befolyásra tett szert a vezíreknél, a tábornokoknál, az apátoknál vagy a hercegnőknél – vagyis rendelkezik két azonos befolyáslapkával –, az megkapja a megfelelő különleges kártyát. Minden látogatás *végén*, miután már *minden* játékos hazatért, meg kell nézni, rendelkezik-e valamelyik játékos *két ugyanolyan* ovális befolyáslapkával.

Ha a játékos már az első körben hazatér, kap plusz egy lapot a húzópakliból.

Ha az előző látogatás során senki sem szerezte meg a tartománylapkát, az a lapka kikerül a játékból; ha azonban ovális jelző vagy a korona maradt az udvarban, azokat az udvarban kell hagyni.

Minden új látogatás elején:

- **át kell adni a bal oldali szomszédnak a kezdőjátékos bábuját**
- **az aktuális tartományt jelző báb**ut át kell rakni a következő tartományra
- **az ottani tartománylapkát az udvarba kell tenni**
- **fel kell tölteni az udvart befolyáslapkákkal**
- **a koronát vissza kell tenni az udvarba**
- **új kártyakészletet kell felcsapni (a 12. látogatás előtt is!)**

A látogatás végén a játékos becsereéli két ugyanolyan befolyáslapkáját a megfelelő különleges kártyára.

Ha igen, akkor a két befolyáslapkát vissza *kell* tennie a készletbe (a játéktábla mellé), viszont cserébe megkapja és a kezébe veszi a megfelelő különleges kártyát – kezdetben az asztrólól, utóbb pedig attól a játékosról, akinél éppen van.

A játékos a nála lévő különleges kártyát úgy játssza ki, *mintha az fehér kártya lenne*. Az egyetlen különbség az, hogy a játékos hazatérése után, mikor kijátszott kártyáit a dobott lapok tetejére rakja, a különleges kártyát visszaveszi a kezébe. Ilyenformán a játékos a különleges kártyát több látogatás során is használhatja – egészen addig, amíg egy másik játékos szert nem tesz a két megfelelő befolyáslapkára, mert akkor az adott látogatás legvégén a kártya átkerül az ő kezébe.

A kijátszott különleges kártyák előnyei a következők:



+1 elefánt: *ugyanaz, mint a fehér elefántkártyáé.*



+1 nagymogul: *ugyanaz, mint a fehér nagymogulkártyáé.*



+ 2 befolyáspont: *amint a játékos kijátssza ezt a különleges kártyát, nyomban kap 2 befolyáspontot.*



tetszőleges szín: *a játékos bármilyen színű színes kártyával együtt kijátszhatja ezt a különleges kártyát, nem szükséges, hogy ez ugyanolyan színű legyen, mint amilyen a játékosnak e látogatás során már kijátszott kártyáinak színe.*

E különleges kártya képessége csak kijátszása pillanatában működik; ha a játékos, mikor megint rákerül a sor, újfent kártyát akar kijátszani, annak színe csak olyan lehet, mint amilyent a látogatás kezdetén játszott ki.

Előfordulhat, hogy egy látogatás végén a játékosnál két ugyanolyan befolyáslapka van, valamint az adott befolyáslapkához tartozó különleges kártya már ott van a kezében. Ilyenkor is be kell adnia a készletbe a két befolyáslapkát. A különleges kártya természetesen marad nála, de semmi egyéb előnyben nem részesül.

A különleges kártya fehér kártyaként játszható ki, egyedül nem, csak egy színes kártyával együtt. Egy színes kártyával csak egy fehér vagy különleges kártya játszható ki.

Ha a játékos a különleges kártyát mindjárt a látogatás első körében kijátssza, nem a vele együtt ekkor kijátszott, hanem csak a látogatás második körében kijátszott színes kártya határozza meg a továbbiakban általa kijátszható színes kártyák színét.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. látogatás *teljes* befejezte után ér véget. Ekkor még minden játékos *további* befolyáspontokat kap a kezében tartott kártyák után (*beleértve* azokat a kártyákat is, amelyeket hazatértek az imént húzott fel a készletből).

1 pont jár:

- minden különleges kártyáért
- minden fehér kártyáért
- minden, azon színhez tartozó kártyáért, amelyből a legtöbb van a játékos kezében (egyenlőség esetén csak az egyik számít)

Példák:



1.)

- *különleges kártyák: +1*
- *fehér kártyák: +1*
- *„leghosszabb szín”: +3*
- *összesen: 6 pont*

3.)

- *különleges kártyák: +1*
- *fehér kártyák: +1*
- *„leghosszabb szín”: +2*
- *összesen: 4 pont*

2.)

- *különleges kártyák: +1*
- *fehér kártyák: +1*
- *„leghosszabb szín”: +3*
- *összesen: 6 pont*

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb befolyáspontja van.

A JÁTÉK VÉGE

1 pont

- **különleges kártyáért**
- **fehér kártyáért**
- **a „leghosszabb” színhez tartozó kártyáért**

A játékos kezében lévő többi színes kártyáért, valamint a nála lévő befolyáslapkákért nem jár befolyáspont.

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb befolyáspontja


TAKTIKAI TANÁCSOK

A játékos ereje kártyáiban van, márpedig a játékosoknak csak kevés kártyájuk van. Nem az az igazán fontos, hogy egy látogatás során *sok* pontot szerezzen a játékos, hanem az, hogy a *lehető legtöbb* látogatás során szerezzen valamit.

Észben kell tartani, hogy az előző látogatások során szerzett árukért és palotákért újra meg újra pontokat lehet kapni.

Jól meg kell fontolni, mikor kell újabb kártyákat kijátszani és mikor kell inkább hazamenni. Érdeemes elkerülni a hosszú küzdelmeket, mert még győzelem esetén is túl sok kártyába kerülnek. Másrészt csupán az, ha egy játékosnak sok kártya van a kezében, eltántoríthatja a többieket attól, hogy konfliktusba bonyolódjanak vele, így olcsón is sokan nyerhet.

Előre kell tervezni, megfontolni, mit akar a játékos megszerezni a következő tartományban, és összegyűjteni az ehhez szükséges kártyákat, például olyan szimbólumos kártyákat választva a készletből, amelyek a vágyott különleges kártya megszerzéséhez szükségesek.



Figyelem: Tilos a kézben tartott kártyákat egymásnak megmutatni!

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!