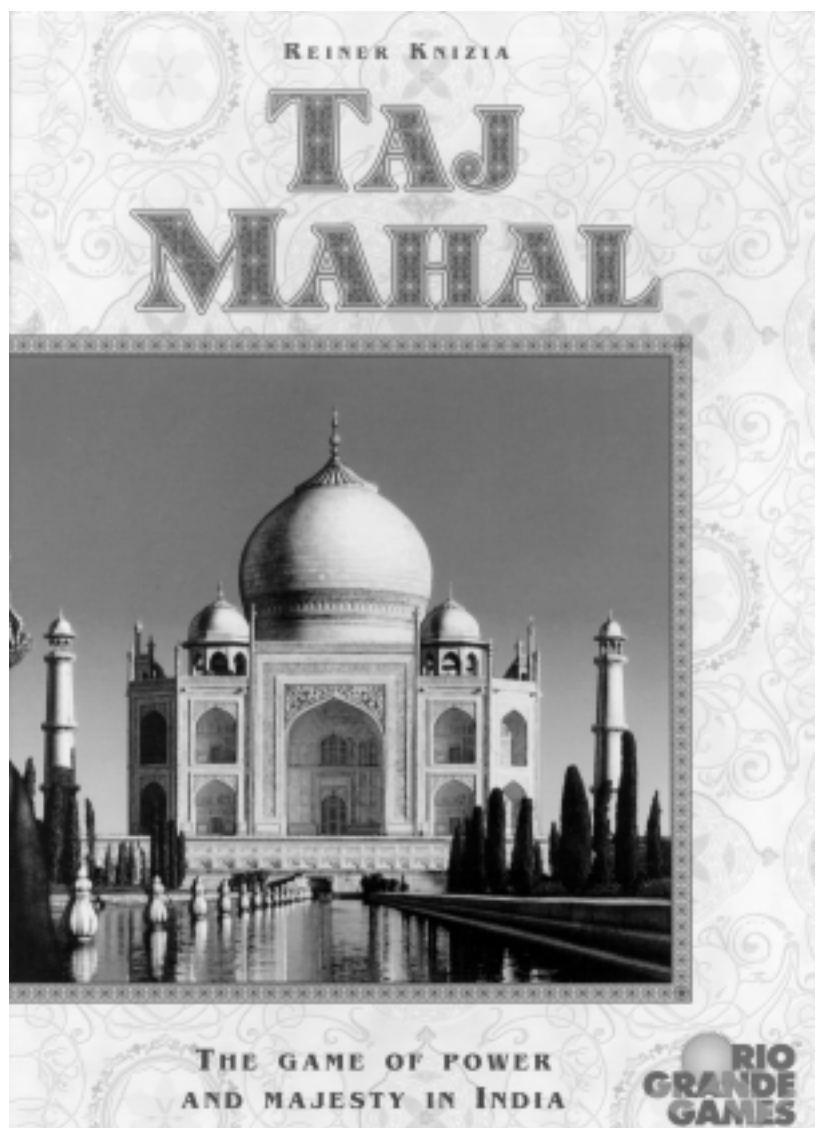


TAJ MAHAL

Un gioco di potere ed influenza ambientato in India

Il controllo dell'India all'inizio del 18° secolo è tutto da conquistare. Il lungo dominio dei Grandi Mogol, durato 200 anni, sta terminando, ma ancora esercita parte del suo potere. E' giunto il momento per i Maharishi e i principi di prendere il controllo del territorio indiano. I giocatori useranno strategia ed astuzia per accrescere la propria influenza nella regione nord-ovest dell'India, provincia per provincia, città per città. Il vincitore sarà colui che al termine della partita avrà costruito i palazzi più magnificenti e guadagnato il maggior potere.



*Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari
Versione 1.0 – Novembre 2000*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte

Tutti i diritti sul gioco Taj Mahal sono detenuti dal legittimo proprietario.

Introduzione

La mappa di gioco è divisa nelle 12 province indiane. Nel corso del gioco i giocatori visiteranno ognuna delle province rappresentate una volta. Durante ogni visita, i giocatori competeranno, usando le carte, per accaparrarsi l'influenza disponibile nella provincia. Ogni visita consiste di diversi round in ognuno dei quali i giocatori, seguendo l'ordine di gioco, possono giocare 1 o 2 carte oppure ritirarsi del tutto dalla visita. Quando un giocatore si ritira, confronta le carte che ha giocato nel corso della visita con quelle giocate dai suoi avversari. Il giocatore guadagna influenza avendo più punti in gioco per uno o più simboli rispetto agli altri giocatori che ancora non si sono ritirati. Ci sono due importanti obiettivi per ogni giocatore:

- Vincere il diritto a governare la provincia, rappresentato dal simbolo dell'elefante, per ottenere il controllo del potere economico della provincia stessa
- Vincere il controllo delle forze rilevanti, come i Visir e i Monaci, per ottenere il controllo delle singole città e della loro sfera di influenza, che può estendersi oltre i confini della provincia.

In entrambe i casi, i giocatori possono acquisire punti influenza in ogni provincia.

Dopo che tutte le dodici province sono state visitate, il giocatore con il maggior numero di punti influenza, è il vincitore.

Contenuto

1 mappa di gioco	2 anelli dorati (corone)
100 palazzi	12 segnalini provincia ottagonali
5 segnalini segnapunti	24 segnalini influenza ovali
2 segnalini neri	16 segnalini bonus
100 carte	(15 quadrati e 1 Taj Mahal)

Nota: prima di iniziare la prima partita, rimuovete i segnalini dalla loro sede. Separate le 4 carte speciali (che hanno una diversa colorazione sul retro rispetto alle altre 96). Inoltre una sola corona viene utilizzata nel corso del gioco, la seconda serve come parte di scorta

Introduzione

Il gioco dura 12 visite.

Nel corso di ogni visite, i giocatori dovranno competere per guadagnarsi l'influenza in una provincia.

Vincere il controllo di una provincia.

Vincere il controllo di una città.

I giocatore possono guadagnare punti influenza in ogni provincia.

Il giocatore che alla fine ha più punti influenza è il vincitore.

Preparazione

Aperte la mappa di gioco e mettetela sul tavolo. Essa mostra l'area nord-occidentale della regione indiana divisa in 12 province. Ogni provincia ha 4 città ad eccezione della provincia di Agra (l'ubicazione di Taj Mahal) che ha invece 5 città. Le città sono connesse da una rete di strade. 16 delle 49 città sono di color porpora per indicare che sono fortezze. Un segnapunti corre attorno alla mappa per permettere ai giocatori di tener traccia dei propri punti influenza.



Mettete il segnalino della provincia 12 in corrispondenza della provincia di cui fa parte Agra. Mescolate i rimanenti **11 segnalini provincia di forma ottagonale** a faccia in giù, in modo che il loro valore resti celato, quindi piazzateli uno per uno, faccia in su, nelle rimanenti 11 province. Nel piazzarli

fate attenzione a non coprire strade e città. Le province vengono visitate nell'ordine indicato sul relativo segnalino, dall'1 al 12 che si trova nella provincia di Agra.

Piazzate il **segnalino bonus di Taj Mahal** sulla città fortezza di Agra.



Mescolate i **15 segnalini bonus di forma quadrata** e piazzateli in modo casuale faccia in sù, in ogni città fortezza.

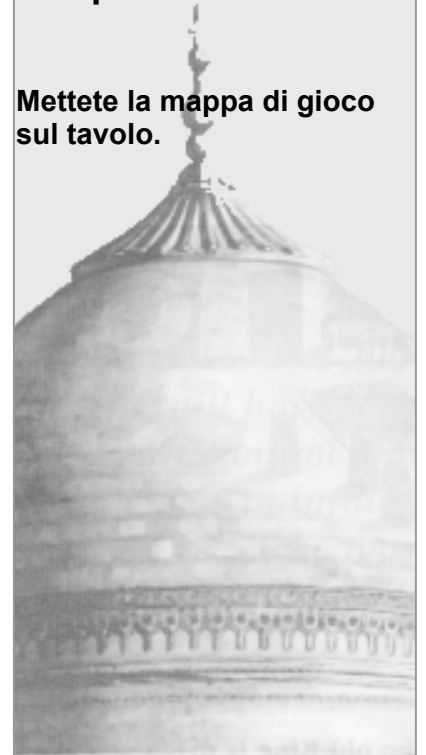
Raggruppate i **24 segnalini influenza di forma ovale** in base all'immagine stampata su di essi e piazzateli scoperti in 4 pile accanto all'angolo in alto a destra sulla mappa (che rappresenta la corte dei Grandi Mogol) Piazzate un segnalino di ciascun tipo nello spazio corrispondente nella corte dei Grandi Mogol.



Mettete l'**anello d'oro** (la corona) nella corte dei Grandi Mogol

Preparazione

Mettete la mappa di gioco sul tavolo.



Mettete il segnalino della provincia 12 nella provincia con Agra.

Mettete un segnalino provincia in ogni altra provincia.

Mettete il segnalino Taj Mahal su Agra.

Mettete gli altri segnalini bonus sulle città fortezza.

Mettete i segnalini influenza e la corona nella corte dei Grandi Mogol.

Mettete le **4 carte speciali** scoperte a fianco della mappa di gioco.



Mescolate le **96 carte restanti**. I giocatori useranno queste carte per contendersi i punti influenza nel corso del gioco. Ci sono 21 carte a sfondo rosso, altrettante a sfondo giallo, verde e viola (le carte colorate) e 12 carte bianche. Le carte riportano una combinazione di 6 differenti simboli:



Visir (per controllare le forze politiche)

Generale (per controllare le forze militari)

Monaco (per controllare le forze religiose)

Principessa (per controllare le forze sociali)

Grande Mogol (per il controllo della corona)

Elefante (per controllare la provincia e della sua produzione)

Distribuite **6 carte** ad ogni giocatore. Queste carte rappresentano la mano iniziale e vanno tenute segrete agli altri giocatori.

Mettete le **carte speciali** con la faccia rivolta verso l'alto vicino alla mappa di gioco.



carte colorate

carte bianche

Ogni giocatore inizia con 6 carte.

Disponete il **rifornimento di carte** per il primo turno. Il numero di giocatori determina quante carte vanno pescate e posta faccia in su a sinistra della mappa di gioco.

3 giocatori => 5 carte

4 giocatori => 7 carte

5 giocatori => 9 carte

Piazzate il mazzo composto dalle carte rimanenti a faccia in giù a sinistra della mappa. Questo costituirà il mazzo da pesca e sarà usato più tardi nei round di gioco successivi. Le carte utilizzate andranno scartate in un mucchio a parte a fianco del mazzo da pesca.

Organizzate i **palazzi e i segnalini segna punti** per colore. Ogni giocatore sceglie un colore, quindi pone tutti i palazzi di quel colore davanti a lui, e il segnalino sullo zero della traccia segna punti.

Nota: Il numero di palazzi è illimitato. Nel raro caso che un giocatore finisca tutti i suoi palazzi, potrà continuare il gioco utilizzando i palazzi di un colore non utilizzato.

Posizionate i **2 segnalini neri**. Piazzatene uno nella prima provincia (quella con il segnalino provincia n.1). Muovete il segnalino provincia numero 1 nello spazio ottagonale che si trova all'interno della corte dei Grandi Mogol. Scegliete il giocatore che comincerà a giocare per primo, usando un metodo qualsiasi, a vostra discrezione; il giocatore scelto piazza il secondo pedino nero di fronte a se sul tavolo.

Giocare a Taj Mahal

Il primo giocatore inizia la prima visita. Dopo di lui il round procederà in senso orario attorno al tavolo. Nel suo turno un giocatore può:

⇒ **giocare 1 o 2 carte** per influenzare le forza nella provincia corrente (quella il cui segnalino riporta il numero del turno in corso)

oppure

⇒ **ritirarsi** dalla competizione e reclamare il compenso per la sua influenza nella provincia corrente.

Quando un giocatore si ritira, la visita è finita per lui e non può giocare ulteriori turni nella provincia corrente. Quando tutti i giocatori si sono ritirati la visita termina e la successiva ha inizio.

⇒ **Giocare 1 o 2 carte**

Quando un giocatore sceglie di giocare 1 o 2 carte, deve prima giocare esattamente una carta colorata tra quelle che possiede. Nel suo primo turno di una visita, un giocatore può giocare una carta di qualsiasi colore (rosso, giallo, verde o viola). In tutti i turni successivi della stessa visita, le carte colorate che giocherà dovranno essere dello stesso colore di quella giocata nel primo turno. (eccezione: carta speciale per cambiare colore, si veda di seguito)

Disponete il **rifornimento di carte**:

3 giocatori => 5 carte

4 giocatori => 7 carte

5 giocatori => 9 carte

Mettete le carte rimanenti in un mazzo da usarsi per le successive visite.

Ad ogni giocatore: tutti i palazzi e i segnapunti di un colore

Posizionate i segnalini neri.

Mettete il segnalino provincia 1 nella corte dei Grandi Mogol.

Giocare a Taj Mahal

Nel proprio turno ogni giocatore deve:

→ giocare carte

oppure

→ ritirarsi

giocare carte

→ una sola carta colorata per ogni giocatore per turno

→ un solo colore per giocatore per turno

Nota: nella visita successiva, il giocatore potrà scegliere nuovamente qualsiasi colore nel suo primo turno, colore che dovrà poi usare per i successivi turni della stessa visita.

In aggiunta alla prima carta colorata, un giocatore può anche giocare una carta bianca o una carta speciale. Le carte bianche e le carte speciali non possono mai essere giocate senza una carta colorata (leggete anche le successive regole per le carte speciali)



a)

oppure



b)

oppure



c)

Un giocatore può giocare le proprie carte in modo che siano sovrapposte le une alle altre, ma deve assicurarsi che i simboli che le caratterizzano siano visibili agli altri giocatori. Questo è importante affinché tutti possano facilmente capire quanta influenza ogni giocatore esercita su ognuna delle forze in gioco.



Quando una carta è stata giocata, non può più essere ripresa in mano. I giocatori possono tentare di influenzare gli altri in merito alle carte che giocheranno, ma devono comunque tenere le proprie carte in mano e segrete agli altri giocatori.

⇒ Ritirarsi

Quando un giocatore si ritira, non può più giocare nessuna carta per tutta la durata della visita in corso, ma confronta le carte che ha giocato nel corso della visita con quelle dei suoi avversari:



- Visir, Generale, Monaco e Principessa: quando un giocatore che si ritira ha più simboli di ogni suo singolo avversario in uno di questi tipi di carte, prende il corrispondente segnalino dalla corte dei Grandi Mogol e lo piazza sul tavolo di fronte a sé. Poi piazza uno dei suoi palazzi in una delle città libere della provincia nella quale è in corso la visita.

Quando un giocatore piazza un palazzo su una città fortezza, prende il segnalino bonus che si trova su di essa e ne segna immediatamente i punti (si veda punti influenza di seguito)

- +1 carta bianca oppure
- +1 carta speciale

Ci sono tre possibili modi in cui un giocatore può giocare le sue carte in un turno:

- 1 carta colorata
- 1 carta colorata + 1 carta bianca
- 1 carta colorata + 1 carta bianca

ritirarsi:

Maggioranza con Visir, Generale, Monaco o Principessa:

- prendere il relativo segnalino influenza dalla corte
- piazzare un palazzo in una città libera della provincia corrente

In caso di parità o minoranza il giocatore non guadagna nulla

Palazzo su una fortezza
→ prendere il segnalino bonus

- **Gran Mogol:** quando un giocatore che si ritira ha più simboli Gran Mogol di qualunque altro giocatore, prende la corona dalla corte dei Grandi Mogol, la mette su uno dei suoi palazzi e piazza il palazzo in qualsiasi città della provincia nella quale è in corso la visita. Diversamente da quanto esposto precedentemente per gli altri simboli, in questo caso il palazzo può essere piazzato anche in una città che ha già un palazzo piazzato in precedenza. Semplicemente il palazzo incoronato viene posto a fianco di quello già presente. Se invece il palazzo incoronato viene piazzato in una città vuota, un altro palazzo potrà essere successivamente piazzato nella stessa città da un altro giocatore nel corso della stessa visita.



- **Elefanti:** Quando un giocatore che si ritira ha più simboli Elefante di ogni altro suo avversario, ottiene il potere sulla provincia e sulla sua produzione (rappresentata dai quattro principali prodotti indiani: riso, the, spezie e gioielli) Il giocatore prende il segnalino della provincia dalla corte dei Grandi Mogol e lo piazza sul tavolo, di fronte a sé.

Dopo che il giocatore che si ritira ha preso i segnalini e/o la corona che si è guadagnato dalla corte e ha segnato ogni appropriato punto influenza (vedere di seguito), le carte che ha giocato nel corso della visita vengono scartate.

Note: una volta che un segnalino o la corona sono stati presi dalla corte, nessun altro giocatore può accaparrarseli nel corso della stessa visita.

Maggioranza con Grande Mogol:

- prendere la corona dalla corte
- piazzare un palazzo in una *qualsiasi* città della provincia corrente

Un secondo palazzo può essere piazzato nella città che contiene il palazzo con la corona

Il palazzo con la corona non fa guadagnare al giocatore che lo piazza nessun segnalino bonus !

Maggioranza con Elefanti:

- prendere il segnalino provincia dalla corte

Note: naturalmente un giocatore può vincere con più simboli nella stessa visita. Per esempio, un giocatore può vincere il monaco, la corona e l'elefante. Teoricamente un giocatore potrebbe vincere tutti i sei bonus.



Anna



Bob



Chris



Doris

E' il turno di Anna. Decide di ritirarsi finchè ha la maggioranza con l'elefante. Prende il segnalino provincia dalla corte e segna l'appropriato numero di punti influenza (si veda punti influenza di seguito). Quindi, scarta le carte giocare nella pila degli scarti (naturalmente da questo momento non contano più per il proseguo dell'esempio),

Il turno di Bob. Anche lui decide di ritirarsi avendo poche probabilità di vincere qualcosa di più del Visir. Prende il segnalino Visir dalla corte, mette un palazzo nella provincia corrente e segna l'appropriato numero di punti (si veda di seguito). Quindi, scarta le carte giocare nella pila degli scarti (come per le carte di Anna, anche quelle di Bob non contano più per il proseguo dell'esempio)

Segue Chris, che gioca un'altra carta (non visibile nell'esempio, ma che non contiene né Monaci né Grandi Mogol), sperando che Doris si ritiri.

Il turno successivo Chris si ritira. Prende il segnalino Principessa e Generale, mette due palazzi e segna l'appropriato numero di punti (si veda di seguito).

Doris si ritira come sperato da Chris. E' contenta di vincere il Monaco e il Grande Mogol. Prende il segnalino Monaco e la corona dalla corte, mette due palazzi e segna l'appropriato numero di punti (si veda di seguito). Quindi, scarta le carte giocare nella pila degli scarti (come per le carte di Anna e Bob, anche quelle di Doris non contano più per il proseguo dell'esempio)

Punti influenza

Dopo essersi ritirato e aver confrontato le proprie carte con quelle degli altri giocatori, il giocatore determina quanti punti influenza ha guadagnato e aggiorna la traccia segnepunti di conseguenza. Per determinare i punti guadagnate si proceda come segue:

1) **Segnalini bonus:** quando un giocatore prende un segnalino bonus, riceve:



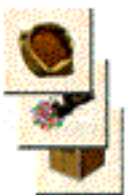
...4 punti influenza. Mette poi il segnalino fuorigioco .



...2 punti influenza. Mette poi il segnalino fuorigioco .



...la prima carta dal mazzo da pesca e la aggiunge alla sua mano. Mette poi il segnalino fuorigioco .



...1 punto influenza per la mercanzia riportata sul segnalino, più un punto influenza per ogni segnalino bonus o provincia in suo possesso che riporti la stessa mercanzia. Mette poi il segnalino sul tavolo, davanti a se perché potrebbe servirgli più tardi per segnare altri punti.

Punti influenza

1) **Punti per segnalini bonus:**

→ +4 punti

→ +2 punti

→ +1 carta extra

→ + x punti

Se un giocatore vince diversi segnalini bonus nel corso di una visita, ne conteggia i punti individualmente e sequenzialmente.

Esempio

appena vinti:

da visite precedenti:



$$1 + 1 + 1 + 1 = 3 \text{ punti}$$

$$1+1 + 1 + 1 = \underline{4 \text{ punti}}$$

$$\text{totale} = 7 \text{ punti}$$

2) **Segnalini Provincia**

Quando un giocatore vince il segnalino della provincia nella quale è in corso la visita, lo mette sul tavolo di fronte a sé e riceve 1 punto per ogni mercanzia riportata su di esso (la provincia numero 1 riporta un'unica mercanzia, mentre tutte le altre ne riportano 2). Inoltre riceve 1 punto per ogni segnalino bonus o provincia in suo possesso che riporti la stessa mercanzia.

Esempio

appena vinto:

conteggiati:

da visite precedenti:



$$8 \text{ punti} = 1+1 + 1 + 1 + 1+1 + 1 + 1$$

3) **Palazzi**

Quando un giocatore piazza un palazzo in una provincia, riceve un punto influenza. Nota che anche se il giocatore piazza più di un palazzo nella stessa provincia, gli viene riconosciuto un unico punto. In più riceverà un punto influenza per ogni provincia (e non città) in cui ha un suo palazzo, ininterrottamente collegata tramite strade e suoi palazzi ad uno dei palazzi che controlla nella provincia in cui si sta svolgendo la visita. Ogni città senza palazzi o con palazzi di un altro giocatore, è considerata interruzione. Ad eccezione del caso in cui nella città siano presenti 2 palazzi, nel qual caso conta come connessione per entrambe i giocatori.

Eliminare i segnalini non conquistati dai giocatori

Anna vince due segnalini con sopra il simbolo del the. Per cominciare, segna i punti per uno dei due segnalini.

Poi, segna i punti per il secondo segnalino (il primo viene riconteggiato)

2) **Punti per segnalini provincia**

Condizione: vincere il segnalino della provincia in cui si svolge la visita

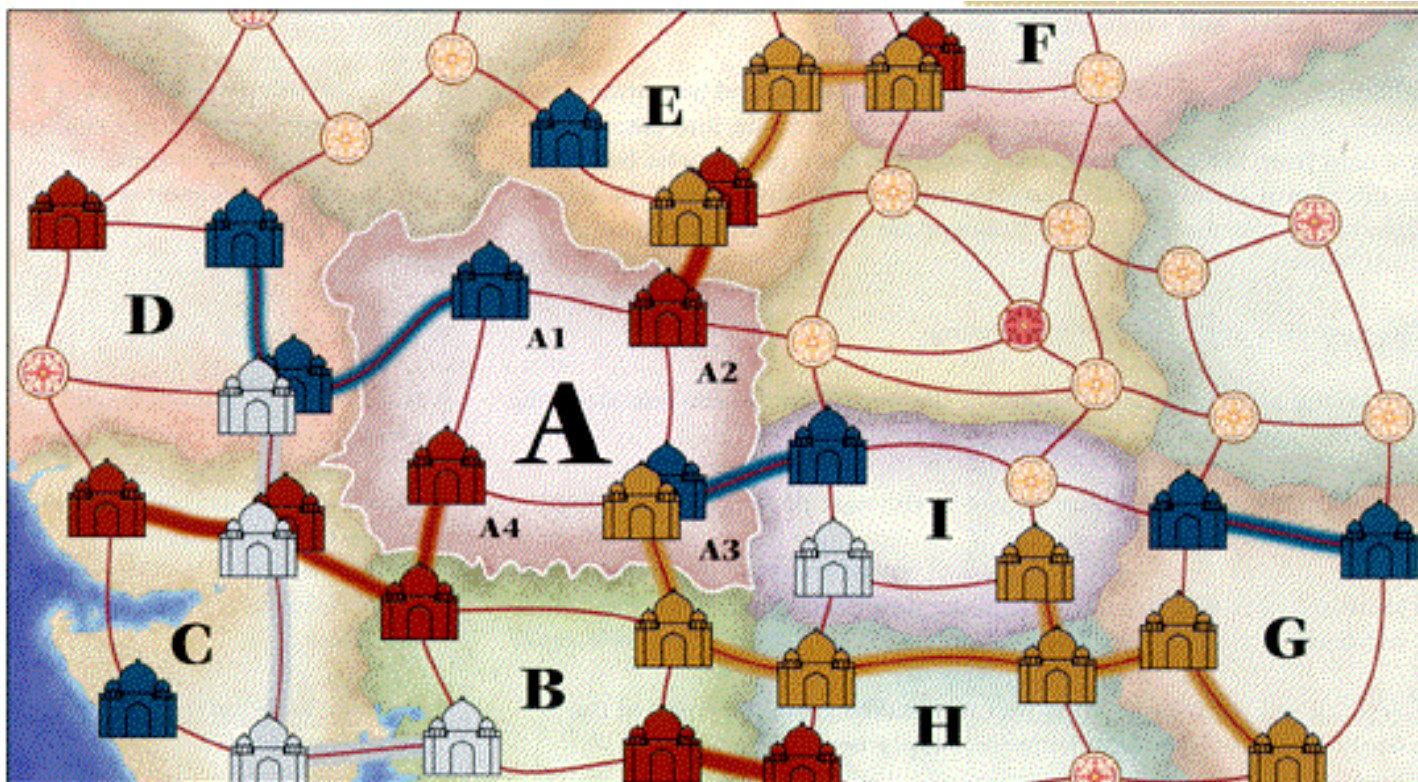
- 1 punto per ogni merce sul segnalino provincia
- 1 punto per ogni merce corrispondente presente in altri segnalini vinti in precedenza

Dall'esempio a pag. 8: Anna vince 2 segnalini the e il tile della provincia. Segna 15 punti nella nona visita per i due bonus dei segnalini the (7 punti) e per il segnalino provincia (8 punti).

3) **Punti per i palazzi**

Condizione: possedere almeno un palazzo nella province della visita

- 1 punto per la provincia corrente
- 1 punto per ogni altra provincia connessa



A è la provincia in cui si sta svolgendo la visita

Rosso:	1 punto	(per almeno un palazzo nella provincia A)	Il secondo palazzo nella provincia A
	2 punti	(per la connessione A4 alle province B e C)	(come il secondo nella C) non segna
	1 punto	(per la connessione A2 alla provincia E)	punti aggiuntivi.
			I palazzi D, F, H non sono connessi
Blu:	1 punto	(per almeno un palazzo nella provincia A)	
	1 punto	(per la connessione A1 alla provincia D)	I palazzi C, E, G non sono connessi
	1 punto	(per la connessione A3 alla provincia I)	
Marrone:	1 punto	(per almeno un palazzo nella provincia A)	I palazzi E ed F non segnano punti
	4 punti	(per la connessione A3 alle province B, H, I, G)	perché non sono connessi al palazzo
			marrone della provincia A
Grigio:	0 punti	(il giocatore grigio non ha palazzi nella	Se il grigio avesse messo un palazzo
		provincia corrente)	in A1, avrebbe segnato 4 punti: 1 per
			A e 3 per D, C e B.

Terminare una ritirata

Dopo che il giocatore che si ritira ha ultimato il conteggio dei punti guadagnati, scarta le carte usate nel corso del turno nella pila degli scarti, ad eccezione delle carte speciali. Le carte scartate non hanno più nessuna influenza sulla provincia, così i pareggi vengono risolti in favore dei restanti giocatori.

Come ultima azione per la visita in corso, il giocatore che si ritira prende **due** carte a sua scelta tra le carte di rinforzo poste a fianco della mappa di gioco. Aggiunge questa carte alla propria mano. Notate che **l'ultimo** giocatore a ritirarsi, prende **una** sola carta, l'ultima rimasta! Questo è lo svantaggio di finire per ultimi.

La visita prosegue in senso orario con i giocatori che giocano carte o si ritirano. Quando rimane un solo giocatore, egli può giocare quanti turni vuole (usando le

Tutte le carte giocate vengono scartate

Nuove carte vengono scelte tra quelle del rifornimento

Suggerimento: i giocatori potrebbero annotarsi quali carte i loro avversari scelgono

normali regole per giocare carte) e poi si ritira per segnare i propri punti influenza.

Un giocatore può decidere di ritirarsi nel primo turno della visita senza giocare carte. Naturalmente, in questo caso non piacerà palazzi né guadagnerà punti per la visita. Tuttavia questo giocatore pescherà la prima carta dal mazzo di pesca e due carte tra quelle di rimpiazzo, Per questo motivo a volte un giocatore potrebbe trovare vantaggioso ritirarsi senza giocare carte.

Terminare una visita ed iniziare la prossima

La visita termina quando l'ultimo giocatore che si è ritirato, ha segnato i punti influenza guadagnati, scartato le carte giocate e pescato la carta di rimpiazzo. Ogni giocatore che ha due identici segnalini ovali, li rimette nell'apposito spazio in alto a destra e prende la carta speciale appropriata (si veda il paragrafo relativo alla carte speciali di seguito)

La prossima visita inizia come segue:

- Si passa il **segnalino di primo giocatore** dandolo al successivo giocatore in senso orario. Quest'ultimo sarà il primo a giocare nella nuova visita
- Si muove il **segnalino di provincia corrente** sulla successiva provincia in base all'ordine numerico
- Si muove il **segnalino provincia** della nuova provincia nello spazio previsto all'interno della corte dei Grandi Mogol
- Si rimpiazza nella corte dei Grandi Mogol ogni **segnalino influenza** vinto nel corso della visita. Prendeteli dal mucchio a fianco della mappa
- Si rimette la **corona** all'interno della corte dei Grandi Mogol nel caso non si trovasse già lì
- Si pescano le carte dal mazzo di pesca per preparare il nuovo **rifornimento di carte**. Pescate lo stesso numero di carte pescate all'inizio. Quando il mazzo da pesca si sarà esaurito, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo da pesca.

Le carte speciali

All'inizio del gioco, le 4 carte speciali vengono piazzate faccia in su vicino alla mappa di gioco. I giocatori possono guadagnare il controllo di una carta speciale, vincendo 2 segnalini influenza Visir, Generale, Monaco o Principessa. Al termine di una visita, dopo che tutti i giocatori si sono ritirati, i giocatori che posseggono due identici segnalini influenza ovali, li scambiano per la carta speciale corrispondente. I giocatori prendono la carta dal tavolo, se si trova ancora lì o dal giocatore che la detiene e l'aggiungono alla propria mano.

Le carte speciali si giocano come le carte bianche. Ciò significa che possono essere giocate con una carta colorata. Solo una carta speciale può essere giocata da un giocatore ogni turno. Hanno il vantaggio che, anziché venir scartate,

Un giocatore che si ritira senza aver giocato carte nel corso della visita, pesca una carta dal mazzo oltre alle due dal rifornimento.

Se nessun giocatore vince il segnalino della provincia, lo stesso va rimosso dal gioco. Se nessun giocatore vince la corona o uno o più segnalini influenza, restano nella corte per la prossima visita.

Per iniziare la nuova visita

- Passare il segnalino di primo giocatore in senso orario al giocatore successivo
- Spostare il segnalino di visita sulla provincia successiva
- Muovere nella corte il segnalino della provincia da visitare
- Rimpiazzare nella corte i segnalini influenza vinti
- Spostare la corona nella corte
- Disporre un nuovo rifornimento di carte (anche per la 12^a visita!)

Alla fine di ogni visita, i giocatori con 2 segnalini influenza uguali li scambiano per la corrispondente carta speciale

Nota: se un giocatore possiede due segnalini influenza corrispondenti a una carta speciale che già possiede, scarta i due segnalini e tiene la carta speciale (senza altri effetti)

tornano in mano al giocatore che le ha giocate quando si ritira. Naturalmente se un altro giocatore ha i 2 segnalini influenza corrispondenti ad una carta speciale, egli prende la carta per sé al termine della visita.

Le carte speciali danno al giocatore che le gioca (non hanno nessun effetto finchè restano in mano), i seguenti vantaggi:



+1 Elefante

=> esattamente come la carta bianca Elefante.



+1 Grande Mogol

=> esattamente come il Grande Mogol bianco.



+2 punti influenza

=> il giocatore riceve 2 punti influenza, immediatamente, quando gioca questa carta speciale.



cambio di colore

=> la carta colorata che il giocatore gioca con questa carta, non deve necessariamente rispettare il colore richiesto per la visita.

Nota: questa carta speciale si applica solo al turno in cui è giocata. Nei successivi turni della visita, deve usare le carte del colore con cui ha aperto la visita.

Le carte speciali, vanno giocate come le carte bianche:

→ con una carta colorata (mai da sole!)

→ al massimo una a turno

Quando un giocatore gioca questa carta speciale, il colore della successiva carta colorata che giocherà (e non di quella giocata con la carta speciale), dovrà essere del colore valido per il resto della visita

Fine della partita

La partita termina dopo il completamento della dodicesima visita. Ogni giocatore riceve punti influenza in base alle carte che gli sono rimaste ancora in mano, incluse quelle ottenute dal rimpiazzo al termine dell'ultima visita.

Fine della partita

Ogni giocatore riceve 1 punto per :

- ogni carta speciale,
- ogni carta bianca e
- ogni carta del colore per il quale il giocatore ha più carte (in caso di parità tra due o più colori, il giocatore guadagna i punti solo per uno di essi).

Il giocatore con il punteggio totale più alto è il vincitore.

Esempio:



carta speciale	+1
carta bianca	+2
colore più lungo	$\frac{+3}{6}$



carta speciale	+1
carta bianca	+1
colore più lungo	$\frac{+2}{4}$



carta speciale	+1
carta bianca	+0
colore più lungo	$\frac{+5}{6}$

Strategie di gioco

- La forza di un giocatore, gli deriva dalle sue carte e o dalla loro scarsità. E' meno importante vincere molti punti influenza in una singola visita, piuttosto che cercare di segnare qualcuno in ogni singola visita. Ricordatevi che fate punti anche collegandovi a palazzi in province già visitate in precedenza e grazie alle mercanzie precedentemente conquistate
- Valutate attentamente quando giocare altre carte e quando ritirarsi. Cercate di evitare i lunghi conflitti, perché costano un sacco di carte. Fate però anche attenzione ai giocatori con molte carte in mano che cercheranno di spingervi a ritirarvi in fretta, così da permettergli di vincere punti influenza con una piccola spesa di carte.
- Fate un piano. Decidete dove e cosa volete aggiudicarvi nella prossima provincia in base alle carte che possedete. Scegliete attentamente anche le carte di rimpiazzo, in modo da procurarvi le carte idonee a portare a compimento quello che avete pianificato.

1 punto per

- Ogni carta speciale
- Ogni carta bianca
- Per ogni carta del suo colore "più lungo"

Il giocatore con più punti influenza è il vincitore

Tutte le carte colorate e i segnalini influenza residui non hanno nessun valore

Non dimenticate: i giocatori non possono mostrare le proprie carte agli avversari.