

TABELLA DI RIFERIMENTO

Preparazione

- Mescolare e piazzare le 12 **tessere provincia ottagonali** scoperte, a caso, nelle province; la 12 va nella provincia di Agra.
- Piazzare la **tessera del Taj Mahal** sulla città fortezza di Agra. Mescolare e piazzare a caso e scoperte le restanti 15 **tessere bonus** quadrate sulle città fortezze (quelle color porpora)
- dividere le **tessere influenza ovali** per tipo e metterle in 4 pile sul tavolo, vicino alla Corte del Gran Mogol. Piazzarne una per tipo scoperta negli appositi spazi della Corte e mettere anche la corona (anello) nella Corte.
- mettere le **4 carte speciali** scoperte sul tavolo
- mescolare bene le 96 carte rimanenti (84 colorate e 21 bianche) e distribuirne 6 *coperte* ad ogni giocatore.
- Creare la **riserva**: mettere 5,7, o 9 carte scoperte sul tavolo a seconda del numero di giocatori (risp.: 3,4, o 5 giocatori).
- Le carte rimanenti vanno a costituire il mazzo coperto da cui pescare.

Svolgimento del gioco

Visitare le 12 province nell'ordine numerico indicato sulle tessere ottagonali.

- 1) Mettere l'**indicatore della provincia corrente (cilindretto nero)** sulla provincia da visitare e mettere la tessera ottagonale della provincia corrente al centro della Corte.
- 2) Spostare l'**indicatore del giocatore iniziale (altro cilindretto nero)** sul tavolo, di fronte al successivo giocatore in senso orario.
- 3) Al proprio turno di gioco, ciascun giocatore ancora in gara può decidere per una sola delle due azioni seguenti:
 - a) gioca una carta colorata ed eventualmente ci abbina una carta bianca oppure una carta speciale (se in suo possesso)
 - b) **si ritira** dalla competizione:
 - b1) Se il giocatore non aveva ancora giocato carte in quella visita (= è il suo primo turno di gioco), *prende una carta dal mazzo.*
 - b2) **Confronta** il numero di simboli presenti nelle sue carte con quelle delle carte già giocate dagli altri concorrenti
Se ha più simboli dello stesso tipo rispetto agli altri giocatori, per ognuno di questi:
 - a) prende la corrispondente tessera influenza ovale dalla Corte
 - b) piazza un proprio palazzo in una città libera della provincia (ignora l'eventuale "palazzo della corona").
 - c) prende l'eventuale tessera bonus presente sulla città scelta**Gran Mogol** (personaggio blu sul trono): mette la corona sul palazzo e lo piazza **ovunque** voglia.
Elefante: prende la tessera provincia
 - b3) Conteggia i **punti di ogni tessera bonus** acquisita, una alla volta. (1 punto per ogni merce dello stesso tipo posseduta)
 - b4) Conteggia i **punti della tessera provincia** acquisita. (1 punto per ogni merce, come per le tessere bonus)
Le tessere bonus appena acquisite danno nuovamente punti.
 - b5) Conteggia i **punti per i palazzi**. (1 punto per ogni proprio palazzo collegato da una catena ininterrotta)
 - b6) **Scarta** tutte le carte giocate (*eccetto le carte speciali*). Prende 2 carte dalla riserva in mano. L'ultimo giocatore della tappa ne può prendere solo una.
- 4) **Al termine della visita**, quando tutti i giocatori si sono ritirati,
 - a) Chi ha due tessere influenza uguali le rimette nella corrispondente pila e riceve in cambio la **carta speciale** corrispondente.
 - b) Rimpiazzare le tessere influenza e la corona nella Corte
 - c) Ricostruire la riserva di carte scoperte.

Fine del gioco

Valutare le carte rimaste in mano ai giocatori: +1 punto per ogni carta colorata di cui si ha la maggioranza; +1 punto per ogni carta bianca o speciale