An Infamous Traffic

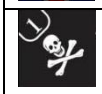
győzelmi feltételek	Alapesetben a játék 4 (5 játékosnál 3) fordulóig tart, és a díjakból + az iparági vezető bónuszokból származó legmagasabb pontszámú játékos nyer.	Ha a kockakészlet kimerül, a játék azonnal véget ér. Ekkor NEM az elért pontszám számít, hanem az a játékos nyer akinek a térképen a legtöbb jelölője (vállalkozása) van.
	Döntetlennél mindkét esetben a felhalmozott díjak száma dönt, további döntetlen esetén a kezdőjátékos, vagy (játékossorrendben) a hozzá legközelebbi játékos a nyertes.	

Fázis 1.: Frisssítés

	Léptessétek előre a fordulójelzőt a fordulósávon *(Current Turn)*.	*Első fordulóban kimarad*
	Tegyetek 1-1 zsetont (képpel felfelé) minden összeesküvéskörbe *(Conspiracy Circles)*.	*Első fordulóban kimarad*
	Tegyetek le 2 (4-5 játékosnál: 3) díjjelzőt (képpel lefelé) a díjsáv mezőire.	*Első fordulóban kimarad*
	Minden játékos (körsorrendben) megtekinthet egy általa választott díjat.	

Fázis 2.: Akciók

befektetés	Mindaddig, amíg a társaság bevétele magasabb kategóriában van, mint a befektetésjelző, a játékos végrehajthat egy befektetési akciót.	
	Tegyél át egy vállalkozást a raktáradból a tulajdonodba, és csökkentsd a játéktáblán a bevételt a vállalkozáson feltüntetett költséggel (ópium, flotta: 1, kereskedő: 0).	
	Különleges megbízottak	Egy kereskedőt kinevezhetsz különleges megbízottnak, ha a befektetés akcióval vásárolod meg. Ahelyett, hogy hozzáadódna a tulajdonodhoz, helyezd a kereskedőt a vállalat főkönyvén lévő 2 különleges megbízott *(Special envoys)* mező egyikére.
	iparági vezető	Ha egy adott típusú vállalkozásból több van neked (a tulajdonodban + a térképen), mint bármelyik másik játékosnak, akkor te vagy az adott típus iparági vezetője. Iparági vezetőket nem szabad áron alul értékesíteni (lásd: Áron aluli értékesítés)
hely	lehetőség	Ahhoz, hogy egy vállalkozást egy régióba helyezhess, rendelkezned kell lehetőséggel. Lehetőség = Egy készletben lévő kockának meg kell egyeznie az adott régióban lévő kockák egyikével. Kivétel: költs el egy **különleges megbízottat**, hogy figyelmen kívül hagyd ezt a szabályt. Megjegyzés: nyitott régióban mindig van lehetőség (lásd: Fázis 3.).
	flották	Zárt régiókban > Lehelyezés a külső vizeken. Nyitott régiókban > Lehelyezés egyesített tengeri övezetben.
	kereskedők	Kereskedők egy szárazföldi övezetbe helyezhetők le, egy nyitott régióban (lásd: Fázis 3.). Kivétel: használj egy **különleges megbízottat** egy kereskedő lerakására egy zárt régióba.
	ópium	Ópium csak ópium zónába tehető le.
	áron aluli értékesítés	Lehetővé teszi, hogy a vállalatot olyan zónába helyezd le, amely már foglalt. Cserélj ki minden játékban lévő vállalkozást a tulajdonodban lévő vállalkozásra. Tartsd be a fenti elhelyezési szabályokat. Az alákínáló gazdálkodó árának alacsonyabbnak kell lennie, mint az előző vállalkozásé. Az újonnan elhelyezett gazdálkodó bevételt termel, a régi gazdálkodó tulajdonosa elveszíti bevételeit. Emlékeztető: az iparági vezető (5.1.2.) nem értékesíthető áron alul.
Megjegyzés: ellátási lánc (Az egyetlen mód a játékosoknak a bevétel növelésére.)	**Teljes ellátási lánc:** Ha az ellátási lánc összes zónája meg van töltve, és a lánc teljes ára kisebb vagy egyenlő a régió keresletével (kocka), a lánc teljesnek minősül. A játékosok a láncban lévő összes vállalkozásuk teljes árával megegyező bevételt szereznek. Az elkészült lánc minden csempésze után vissza kell tenni egy keresletkockát a készletbe. Helyezz egy kék kockát az ellátási lánc mellé, hogy jelezze annak befejezését. Egy belső ellátási lánc befejezéséhez képesnek kell lenned egy befejezett part menti lánchoz vezető út kijelölésére is. A part menti lánc szereplői további kiegészítő bevételt szereznek a part menti lánc minden vállalkozásáért. **Ellátási lánc megszakítása:** Ha egy befejezett ellátási láncot egy hivatalnok (ópiumháború) vagy csempész (rendőrségi akció) eltávolításával valaha is megtörnek, az érintett játékosok minden vállalkozást visszavesznek a tulajdonukba. A bevételt az eltávolított vállalkozások aktuális árával kell csökkenteni. Dobj és adj hozzá egy új kereslet kockát a régióhoz a megszakított láncban maradt minden csempész után. Egy adott régióban a keresletkockáknak számának mindig meg kell egyeznie a misszionáriusok, valamint a hiányos láncokban lévő csempészek együttes számával.	

<table>
<tr><td>összeesküvés</td><td colspan="2">Vegyél el minden zsetont egy összeesküvéskörből, és fizess 1 bevételt minden játékosnak, akik abban a körben korábban már passzoltak. A zsetonokat az alábbi szabályok szerint helyezd le:</td></tr>
<tr><td></td><td> Qing erők</td><td>Le lehet helyezni bármely régióban. Növeld a Qing Force sávot 1-gyel. Néhány jelzőn van egy rendőrségi akció (P) ikon.
Ha egy rendőrségi akciójelzőt teszel le fekete jelzőt (csempészt vagy hittérítőt) tartalmazó régióba, akkor vedd el a fekete zsetont és növeld a felháborodás sávot (Outrage Track) 2-vel. Igény beállítása: a legkisebb értékű kocka visszakerül a készletbe.
<u>Kivétel:</u> ha egy csempészt eltávolítottak egy teljes ellátási láncból (a lánc megszakítása), nem kell további kockát eltávolítani (a kockát már eltávolították, amikor az ellátási lánc befejeződött).</td></tr>
<tr><td></td><td> hivatalnokok</td><td>Szárazföldi zónákba kell lehelyezni, akár üresen, akár áron alul eladható. Áron aluli értékesítés esetén a kicserélt jelző tulajdonosa bevételt veszít.</td></tr>
<tr><td></td><td> brit befolyás</td><td>A zsetont add a tulajdonodhoz. Ópiumháborúban használd (lásd Fázis 3.). Növeld a felháborodássávot (Outrage Track) minden elvett zseton után 1-gyel.</td></tr>
<tr><td></td><td>  csempész</td><td>Csak olyan, vagy azzal szomszédos régióba játszható ki, ahol legalább egy csempész van. Helyezd egy szárazföldi vagy belső tengeri zónába. Áron alul eladható. Ha része egy nem teljes ellátási láncnak: vegyél el egy kockát a készletből, dobj vele és helyezd le a régióba.</td></tr>
<tr><td></td><td> hittérítő</td><td>Olyan régióba helyezhető le, ami szomszédos egy másik hittérítővel. Ha nincs fenn, akkor bármely tengerpartiba. Vegyél el egy kockát a készletből, dobj vele és helyezd le a régióba.</td></tr>
<tr><td></td><td> Lin Zexu</td><td>'Dupla rendőrségi akció' – Ha lehetséges, olyan régióba helyezd le, ahol 2 fekete jelző (csempész/hittérítő) van, használd mindkét rendőrségi akciót. Növeld a Qing erők sávot. Növeld a felháborodássávot (Outrage Track) minden elvett fekete jelölő után 2-vel.</td></tr>
<tr><td>árcsökkentés</td><td colspan="2">Csökkentsd az egyik kijátszott vállalkozásod árát. Ha a teljes ellátási láncban egy vállalkozásod ára csökken, csökkentsd a bevételedet azonos összeggel.</td></tr>
<tr><td>passz</td><td colspan="2">Az a játékos, aki passzol, nem léphet vissza a játékba. Az első passzoló játékos lesz a következő forduló kezdőjátékosa. A második passzoló játékos választja meg a játék irányát (óramutató járásával megegyező / az óramutató járásával ellentétes irányban). Ha minden játékos passzolt, akkor a forduló véget ért.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Passzolás után a játékos dönthet úgy, hogy visszaküldi a leszármazottját Londonba, hogy nyerjen egy díjat. A leszármazott gazdagsága megegyezik a vállalat bevételével. Dönthetsz úgy, hogy további bevételeket költesz el a leszármazottad gazdagságának növelésére.</td></tr>
<tr><td colspan="3"><h2>Fázis 3.: Kül- és belügyek</h2></td></tr>
<tr><td>ópium-háború</td><td colspan="2">Ha az aktuális felháborodás értéke nagyobb, mint a táblán levő Qing erők száma, akkor ópiumháború alakul ki. A legtöbb brit befolyásolásjelzővel rendelkező játékos irányítja a hadsereget. Döntetlen esetén mindkét játékos irányít. Ha a játékosok közötti nézeteltérést nem lehet rendezni, akkor a háború véget ér, és a brit befolyásjelzőket el kell távolítani a játékból.
A parancsnok(ok) összegyűjti(k) az összes brit jelzőt a játékosoktól. A jelzőket a következő módon lehet elkölteni:</td></tr>
<tr><td></td><td>csata</td><td>Dobj el egy brit jelzőt, hogy eltávolíts 1-2 sárga jelzőt az egyik régióból. A hivatalnokok előtt el KELL távolítani a Qing erőket. Ez megszakíthat egy ellátási láncot.</td></tr>
<tr><td></td><td>nyitott régió</td><td>Qing erők nélküli tengerparti, vagy belső régióban és egy nyitott régió mellett. Helyezz brit jelzőt a zárt kikötő ikonjára. A kikötő (régió) most nyitva. A kereskedők most kijátszhatók ebben a zónában. A külső és belső tengeri zónák összeolvadnak. A belső tengeri csempészeket el kell dobni. A játékosflották a külső tengeri zónából az egyesített mezőre mozognak. Távolíts el 1 kockát a készletből minden nyitott kikötő után.</td></tr>
<tr><td></td><td>eldobás</td><td>Egy parancsnok eldobhat akármennyi brit befolyásjelzőt.</td></tr>
<tr><td></td><td>rendrakás</td><td>A háború után állítsd vissza a felháborodásjelzőt nullára, állítsd be a Qing erők sávot a táblán lévő darabszám szerint. A fennmaradó brit befolyásjelzőket ki kell dobni.</td></tr>
<tr><td>londoni időszak</td><td colspan="2">Fordítsátok fel a díjakat, és érték szerint rendezzétek őket. Adjátok át a díjakat a leszármazottaknak, a legmagasabb értékűvel és a leggazdagabbal kezdve. A ki nem osztott díjakat el kell dobni.
A készlet 12 lehetséges díjat tartalmaz (2x3, 2x2, 3x1, 3x0 és 2x-1 pont).</td></tr>
</table>