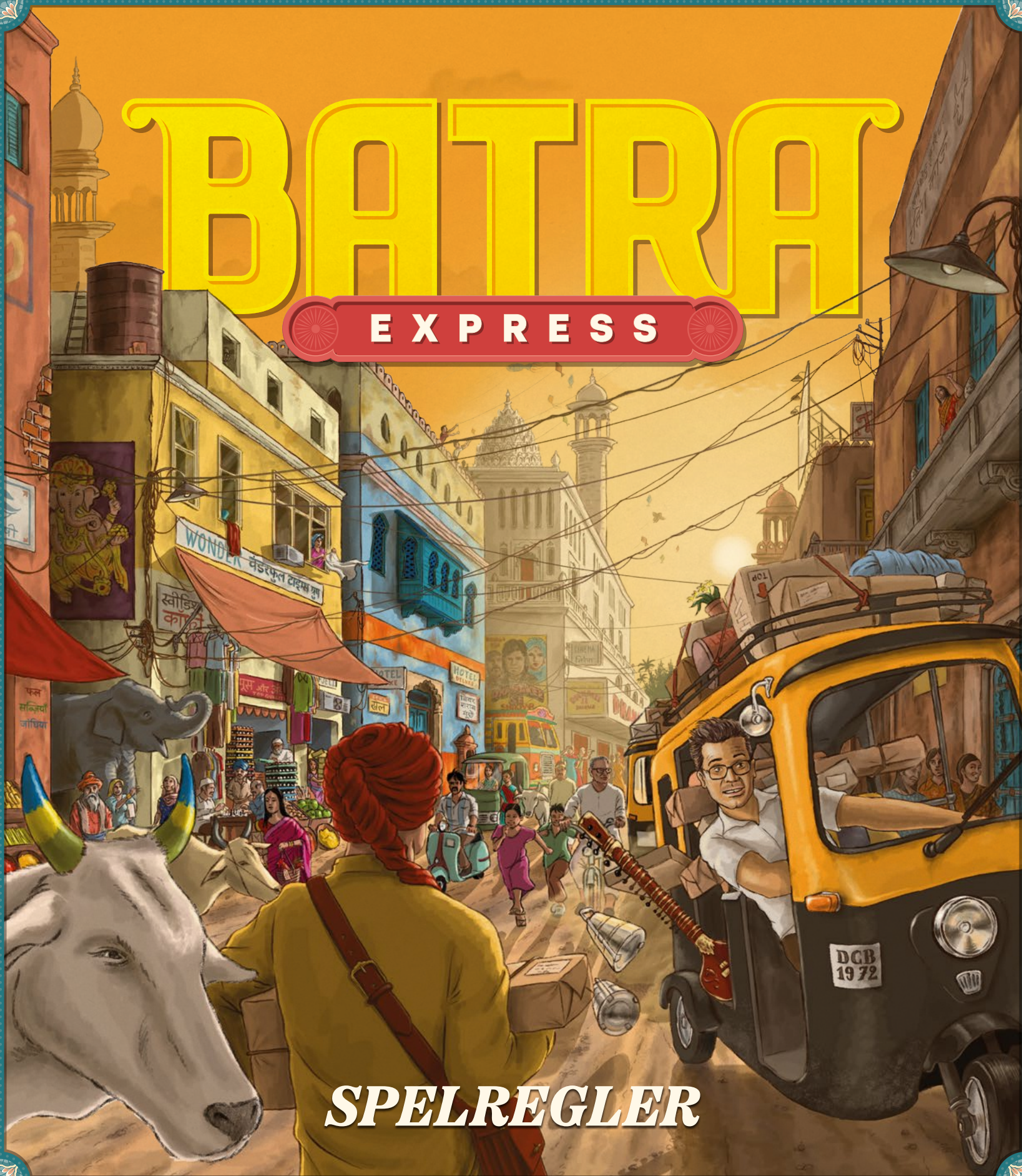


BATRA

EXPRESS

SPELREGLER



Batra Express är ett taktiskt strategispel där du ger dig ut i den indiska stadstrafiken för att hämta och leverera bud så snabbt och effektivt som möjligt – och på så vis tjäna rupier.

Vältajmade investeringar i snabbare fordon, med större lastkapacitet, gör att du kan leverera fler bud, och tjäna mer pengar, på kortare tid.

Spelaren med flest rupier när spelet är slut vinner.

Indien har alltid varit en självklar del av Martins liv. Båda hans föräldrar tillbringade stora delar av sin barndom där, eftersom deras föräldrar i sin tur arbetade i landet. Det blev naturligt för Martin att själv återvända dit – inte minst i sina brädspelsidéer. Men Martin är inte bara brädspelsnörd och indiefantast utan även fotograf, och när David stod framför kameran under tv-inspelningar i Indien 2020 och 2022 var det Martin som filmade.

”När inspelningarna var klara för dagen, provspelade vi och utvecklade spelet vidare. Ofta utomhus i skenet från en fotogenlampa, med nya regler, nya vänner och nya provisoriska pjäser vid varje tillfälle.

Vi valde att låta spelet utspela sig i 70-talets Indien – en tid av sprakande färger, tutande fordon och mustaschprydda bud som tog sitt uppdrag på största allvar.

Det här spelet är vår kärleksförklaring till det kreativa kaoset man möter i indiska städer. Vi hoppas att ni får lika mycket nöje av att spela det som vi haft av att skapa det.”

Martin Thurfjell och David Batra

Jag som speluppfinnare vill tacka följande personer som på ett särskilt sätt har bidragit i arbetet med det här spelet.

Min fru Åsa Thurfjell som har suttit vid spelbordet oändligt många timmar med mig. Våra tre barn Uno, Felix och Blenda som har haft tålamod med sina brädspelande föräldrar och peppat mig i det här projektet.

Samt:

Erik Åkesson Kågedal, Gunnar Dagnå, Gustav Haglund, Torbjörn Olofsson, Helene Olofsson, Jonas Sjöberg, Astrid Sjöberg, Kristina Thunberg, Christer Wallin, Ludvig Sundin, Douglas Gracias, Jack Beijer Körlof, Anders Österberg, Millan Österberg, Mia Malmström, My Skoog, Johan Thurfjell, David Thurfjell, Erik Dalsryd, Lars Teverus, Karl Gustafsson, Ida Andersson, Johanna Brandin, Amanda Jerlov

Släkt och vänner som testspelat. Stort Tack!

//Martin

Batra Express ges ut av ALF som är en del av Wonderful Times Group AB.

Om du har frågor eller synpunkter beträffande våra spel är du hjärtligt välkommen att kontakta vår kundtjänst. Du når oss via telefon 036 690 00 eller e-post info@wonderfultimes.se

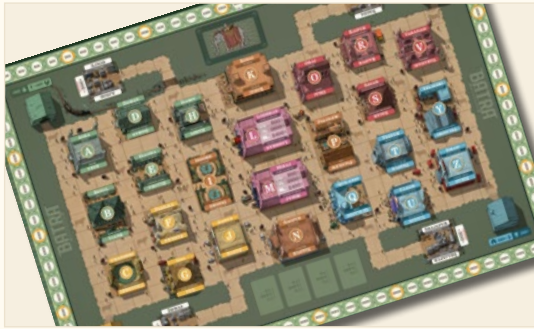
Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!
Webbshop: www.alfspel.se
Instagram: [alfspel](https://www.instagram.com/alfspel)

© 2025 Wonderful Times Toys & Games AB
Östra Storgatan 3, 553 21, Jönköping, Sverige
All rights reserved.

Spelidé: Martin Thurfjell, i samarbete med David Batra
Produktutveckling och grafisk form: Henrik Tistling
Illustrationer: Thomas Lothström



INNEHÅLL



1 Spelplan



1 Telefonväxelbräde



4 Spelarbräden, 1 i varje spelarfärg



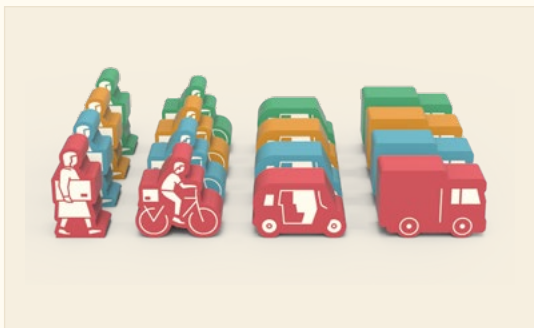
64 Budbrickor
20 Morgonbud, 24 Middagsbud, 20 Kvällsbud



56 Telefonväxelkort



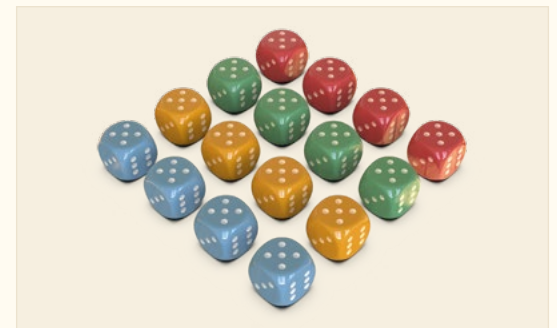
16 Fordonsbrickor
4 Gångare, 4 Cyklister, 4 Rikshor, 4 Lastbilar



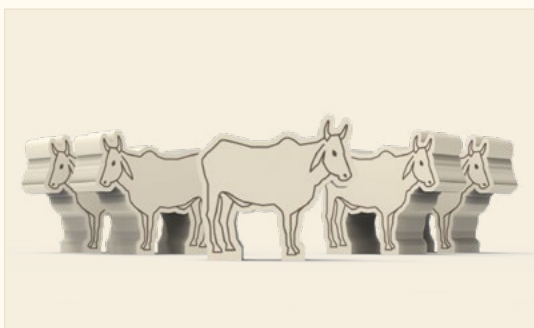
16 Spelpjäser, 4 i varje spelarfärg
1 Gångare, 1 Cyklist, 1 Riksha, 1 Lastbil



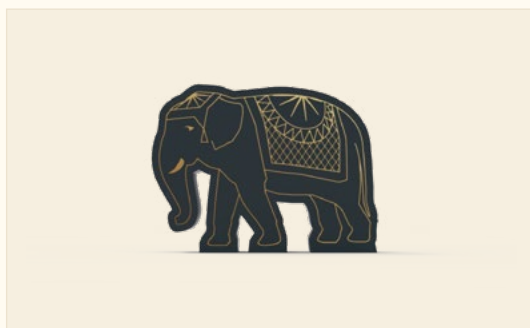
4 Rupiecyllindrar, 1 i varje spelarfärg



16 Tärningar, 4 i varje spelarfärg



20 Kor



1 Elefant



12 Uppdrags- och Tävlingskort
6 Uppdragskort, 6 Tävlingskort

På spelplanen finns följande:

1 En rupiemätare

Rupiemätaren löper längs spelplanens yttre kant. Här placeras spelarnas rupie-cylindrar för att visa hur mycket pengar varje spelare har. Om en spelare får ihop mer än 9 900 rupier vänder spelaren sin rupiecylinder så att sidan med 10k blir synlig, och påbörjar därefter ett nytt varv på rupiemätaren.

2 Fyra garage (ett per spelare)

Detta är gångarens startruta, och samtliga pjäsers målruta. Varje spelare har ett garage i sin spelarfärg, i ett av spelplanens fyra hörn.

3 157 vägrutor

På 20 av vägrutorna finns siluetten av en ko och på vägrutan mitt i spelplanens centrum finns en elefant. Dessa vägrutor fungerar som startrutor för respektive djur.

4 24 adresser (från A till Z)

Här hämtas och lämnas bud. Lodhran Vehicle Depot (L) och Miraj Vehicle Depot (M) är fordonsbutiker. Hit måste man ta sig för att investera i nya fordon.

5 Fyra byar (Ajnod, Dewas, Nagda och Shajapur)

Byarna fungerar som övriga adresser på kartan, men eftersom de ligger utanför staden (och kräver en omväg) ger varje bud som hämtas eller lämnas här 300 rupier i bonus. Om du lyckas med konststycket att aktivera elefanten, medan du står här, får du 300 rupier i bonus per aktivering.

6 Elefantens lastkorg

När ett bud lämnas till elefanten läggs budbrickan här.

7 Fyra platser för budbrickor

Här placeras de fyra högarna med budbrickor ni ska spela med.



SPELARBRÄDET

På varje spelarbräde finns följande:

**A Fyra platser för levererade bud
(en per pjäs)**

När du levererar bud lägger du budbrickorna som avser de levererade buden, med baksidan upp, i en hög här.

**B Fyra platser för fordonsbrickor
(en per pjäs)**

**C Fyra platser för olevererade bud
(en per pjäs)**

Här lägger du de bud du hämtar från adresser på spelplanen, och de bud du tar genom att aktivera elefanten.

D En plats för tillgängliga tärningar

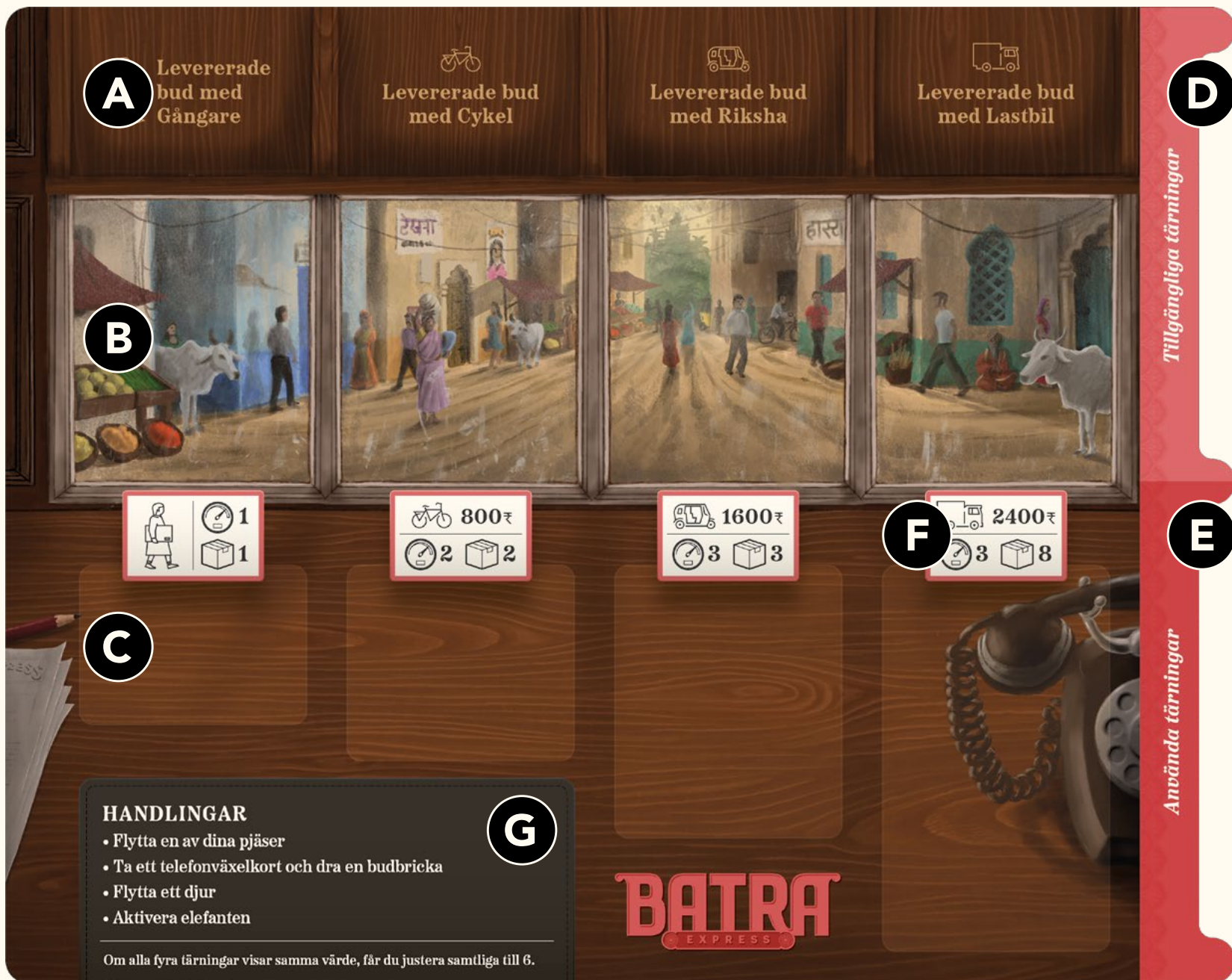
Här placerar du dina tärningar innan du använder dem för att utföra handlingar.

E En plats för använda tärningar

Här placerar du de tärningar du använder för att utföra olika handlingar.

**F Information om pjäsernas pris (₹),
hastighet (⌚) och lastkapacitet (📦)**

G Kortfattad påminnelse om vilka handlingar du har att välja mellan



FÖRBEREDELSE

1 Lägga ut spelplanen mitt på bordet.

- 2 Förse varje spelare med ett spelarbräde, fyra spelpjäser (en av varje sort), en rupiecyllinder, och fyra tärningar – samtliga komponenter i spelarens färg.
Alla spelare ska dessutom ha varsin fordonsbricka med gångare. Placera den brickan längst till vänster på spelarbrädet. Var och en väljer själv vilken av brickans två sidor som ska vara uppvänd. Lägga tillbaka överblivna fordonsbrickor med gångare i lådan.



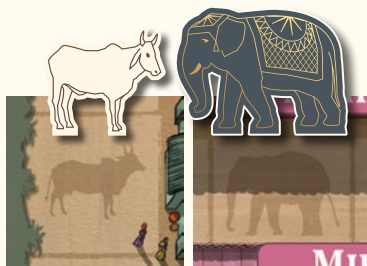
3 Placera din gångares spelpjäs i ditt garage.

4 Placera din rupiecyllinder på rupiemätarens start-cirkel, högst upp till vänster på spelplanen.



5 Lägga tärningarna, cyklistpjäsen, rikshapjäsen och lastbilspjäsen bredvid ditt spelarbräde.

6 Ställ de 20 korna och elefanten på de markerade vägrutorna på spelplanen.



7 Placera telefonväxelbrädet i direkt anslutning till en av spelplanens kortsidor.

8 Blanda telefonväxelkortet noga och placera dem sedan, i en hög med baksidan upp, på rutan med telefonsymbolen, på telefonväxelbrädet.

9 Lägga därefter upp totalt sex telefonväxelkort, med framsidan upp, på tärningsplats 1 till 6 på telefonväxelbrädet.

10 Dela upp budbrickorna så att morgon-, middags- och kvällsbuden är separerade från varandra. Blanda varje budkategori noga och bilda därefter fyra högar enligt följande:

Om ni är två spelare ska det finnas tre kvällsbud längst ned, tre middagsbud i mitten och tre morgonbud högst upp, i varje hög.

Om ni är tre spelare ska det finnas tre kvällsbud längst ned, fyra middagsbud i mitten och tre morgonbud högst upp, i varje hög.

Om ni är fyra spelare ska det finnas tre kvällsbud längst ned, fem middagsbud i mitten och tre morgonbud högst upp, i varje hög.



11 Placera de fyra budhögarna, med baksidorna upp, på de fyra rutorna längst ned i mitten på spelplanen.



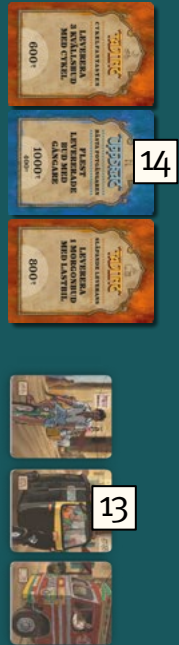
12 Lägga tillbaka överblivna budbrickor i lådan utan att titta på dem.

13 Lägga fordonsbrickorna för cyklist, riksha och lastbil i tre separata högar bredvid spelplanen.

14 (Frivilligt) När ni spelat spelet ett par gånger rekommenderar vi att ni inkluderar Uppdrags- och Tävlingskort. Förberedelser och regler kring dessa kort finns på sida 12.

Om ni spelar utan Uppdrags- och Tävlingskort kan ni lägga tillbaka dem i lådan.





Om ni är två eller fyra spelare börjar den som senast var i Indien.
Om ingen har varit i Indien kan ni slå tärning om vem som ska få börja.

Om ni är tre spelare gäller följande: Identifiera den spelare som är ensam om att ha sitt garage på en av spelplanshalvorna. Spelaren som sitter till vänster om den spelaren börjar.



När det är din tur slår du alla dina fyra tärningar.
Lägg tärningarna på bordet, intill kanten med texten "Tillgängliga tärningar" på spelarbrädet.

Tärningarna använder du för att utföra en eller flera handlingar motsvarande tärningarnas värde.

Du får alltid, oavsett vilken handling du vill utföra, avrunda tärningarnas värde nedåt – om du vill!

Outnyttjade tärningsprickar får dock aldrig sparas till ett senare tillfälle.

Om alla fyra tärningar du slagit visar samma värde får de genast justeras så att alla visar 6.

Använda tärningar placeras vid sidan av texten "Använda tärningar" på spelarbrädet.

De handlingar du har att välja mellan är följande:

- **FLYTTA EN AV DINA PJÄSER**
- **FLYTTA ETT DJUR**
- **TA ETT TELEFONVÄXELKORT**
- **AKTIVERA ELEFANTEN**

Det är tillåtet att, vid en och samma tur, utföra samma typ av handling flera gånger.

Exempel: Om du använder en handling till att flytta en av dina pjäser, får du välja att flytta samma pjäs (eller en annan av dina pjäser) i nästa handling.

Det är tillåtet att använda summan av flera tärningar till en och samma handling, men det är inte tillåtet att dela upp värdet på en tärning i flera handlingar.

Exempel: Du får använda två tärningar som visar 4 och 2 för att ta ett telefonväxelskort på plats 5 eller 6, men du får inte med hjälp av en tärning som visar 6 flytta två pjäser tre steg var.

När du använt samtliga fyra tärningar går turen vidare till nästa spelare till vänster.

FLYTTA EN AV DINA PJÄSER

Använd en eller flera tärningar för att flytta en av dina pjäser.

- Gångaren får gå 1 steg per tärningsprick.
- Cyklisten får gå 2 steg per tärningsprick.
- Rikshan och lastbilen får gå 3 steg per tärningsprick.

Exempel: En tärning som visar 5 ger gångaren högst 5 steg, cyklisten 10 steg och lastbilen 15 steg.

Du får alltid flytta din pjäs färre steg än vad dina tärningar tillåter, men steg du avstår från att ta kan inte sparas till ett senare tillfälle.

Så fort du gör något som avbryter förflyttningen är handlingen slut. Om du vill fortsätta din förflyttning efter att du exempelvis hämtat ett bud måste du använda ytterligare en tärning.

Pjäser får passera och dela vägrutor eller adresser/byar med varandra, men aldrig passera eller dela vägrutor med djur.

Pjäser får gå in på adresser (inklusive byar) på spelplanen, men bara om minst ett av följande villkor är uppfyllt:

- Det finns ett bud att hämta på adressen (se sida 10)
- Pjäsen har ett bud att lämna på adressen (se sida 10)
- En annan av dina pjäser står redan på adressen
- Du ska investera i ett fordon (gäller enbart Lodhran Vehicle Depot (L) och Miraj Vehicle Depot (M) (se sida 11).

Om du har ett bud att lämna på adressen du går in på, måste du göra det innan du eventuellt gör något annat där (som att exempelvis hämta bud, skjutsa eller släppa av andra pjäser).

En pjäs får gå in till, och ut från, en adress från vilket håll som helst, men inte diagonalt.



För röd och gul gångare räcker det med ett steg för att ta sig in till Zirad Post Office (Z). Blå spelare behöver två steg, eftersom det inte är tillåtet att flytta en pjäs diagonalt.

FLYTТА ETT DJUR

Använd en eller flera tärningar för att flytta en ko, eller elefanten.

Djur får gå högst 1 steg per tärningsprick. Djur får aldrig passera eller dela ruta med andra djur eller pjäser. Djur får aldrig gå in på adresser, utan måste alltid gå och stå på vägrutor.

Kornas funktion är att stå i vägen. Flytta dem för att ta dig fram – eller placera dem så att de hindrar dina motspelare. Elefanten kan vara i vägen precis som kor, men en spelare som har en pjäs som står bredvid den kan aktivera den för att ta bud snabbare och enklare. (se sida 10).

Du får alltid flytta djur färre steg än vad dina tärningar tillåter, men steg du avstår från att ta kan inte sparas till ett senare tillfälle.

ТА ETT TELEFONVÄXELKORT

Använd en eller flera tärningar för att ta ett av de sex uppvända telefonväxelkort som ligger på telefonväxelbrädet.



Telefonväxelkortet symboliserar samtal från folk som vill skicka bud. På varje kort anges en adress där budet ska hämtas. På telefonväxelbrädet, under varje kort finns en tärningssymbol med ett värde. För att kunna ta ett telefonväxelkortet på en viss plats behöver du ha minst så många tärningsprickar som tärningssymbolen visar.

Det är tillåtet att ta ett telefonväxelkort som ligger på en lägre plats än tärningsvärdet som används. Om du använder en tärning som visar 5 får du alltså ta valfritt kort från plats 1 till 5 på telefonväxelbrädet.

I samband med att du väljer ett telefonväxelkort tar du ett tillgängligt bud från en valfri budhög. Budbrickan med budet lägger du uppvänd på den adress på spelplanen som telefonväxelkortet anger. Därefter slänger du telefonväxelkortet i skräphögen, på telefonväxelbrädet.



En spelare väljer telefonväxelkort Zirad Post Office (Z). I samband med det lägger spelaren en budbricka på den adressen på spelplanen.



Telefonväxelkortet slängs i skräphögen på telefonväxelbrädet.

Observera att en budbricka som ligger på en adress på spelplanen kan hämtas av vilken spelare som helst (se sida 10).

Varje bud har ett angivet värde i rupier, som står uppe i det högra hörnet på budbrickan. Värdet visar hur mycket pengar den spelare får som levererar budet (se sida 10). Intill värdet finns en symbol som visar om budet är ett morgon-, middags- eller kvällsbud.



Ett morgonbud till Ellora Fruit Market, värt 300 ₹.

När en spelares tur är över, och om det finns tomma platser på telefonväxelbrädet, flyttas uppvända telefonväxelkort till vänster på brädet, så att de tomma platserna hamnar så långt åt höger som möjligt. Därefter fylls tomma platser med nya telefonväxelkort från högen.

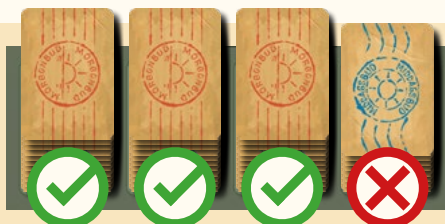


TILLGÄNGLIGA BUDHÖGAR

Budbrickorna är indelade i tre kategorier som symboliserar tiden på dygnet i spelet: morgonbud, middagsbud och kvällsbud. Kvällsbuden är värda mest och morgonbuden minst.

Under spelets gång används en budkategori i taget. Alla bud av en kategori måste ta slut innan man får ta ett bud från nästa kategori.

Exempel: Du får inte börja ta av middagsbuden förrän alla morgonbud, i alla högar är borta.



På samma sätt får du inte ta av kvällsbuden förrän alla middagsbud är borta.

När bara ett kvällsbud återstår i en hög, vänds det med framsidan upp.

Den uppvända sista budbrickan i varje hög får tas först när samtliga högar bara har en uppvänd bricka kvar. Här börjar Hemvänderfasen (sida 12).



HÄMTA OCH LEVERERA BUD

För att hämta ett bud måste du, med en av dina pjäser, ta dig till en adress på spelplanen där en budbricka ligger. Ta budbrickan och lägg den på ditt spelarbräde, med framsidan upp, på den yta som hör till pjäsen som hämtade budet.



Den röda gångaren tar sig till Zirad Post Office (Z) och hämtar budbrickan med budet som ska till Ellora Fruit Market. Budbrickan läggs på röd spelares spelarbräde, på ytan som avser gångarens olevererade bud.

Observera att du bara kan hämta en budbricka om du kan bära den!

När du ska leverera ett av buden du bär måste du gå till den adress som står på budbrickan. Stanna på adressen, och lägg därefter budbrickan med det levererade budet med baksidan upp på pjäsens plats för levererade bud på ditt spelarbräde.



Den röda gångaren tar sig till Ellora Fruit Market (E) och levererar budet.



Budbrickan läggs med baksidan upp på den röda gångarens plats för levererade bud, högst upp på spelarbrädet.

När du levererar ett bud får du direkt flytta fram din rupiecyllinder, på rupiemätaren, motsvarande budets värde.



Röd spelare får genast 300 rupier.

AKTIVERA ELEFANTEN

Om du står på en vägruta, eller på en adress, **bredvid** vägrutan som elefanten står på, kan du använda en valfri tärning för att aktivera elefanten.

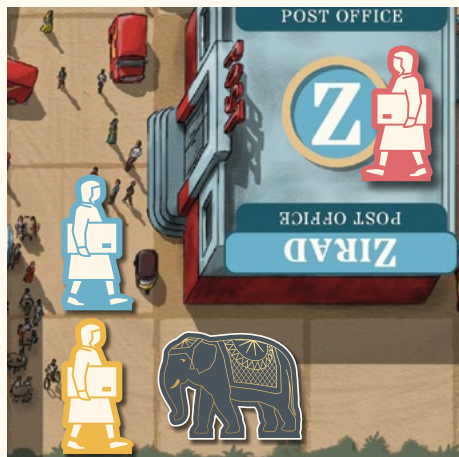
När elefanten aktiveras kan du göra ett av följande:

- Ta översta budet från en giltig budhög (utan att först ta ett telefonväxelkort).
- Ta ett valfritt bud från en motspelarpjäsa som också står bredvid elefanten.
- Ta eller byt så många bud du vill från eller med elefantens lastkorg.

Du får i samband med aktivering av elefanten dessutom lämna så många bud du vill i elefantens lastkorg.

Om din pjäs har fler bud än den kan bära efter att du tagit bud med hjälp av elefanten måste du lämna överskottet i elefantens lastkorg. Du väljer själv vilka budbrickor du vill behålla och vilka du vill lämna.

Om du står i en av byarna samtidigt som du aktiverar elefanten får du 300 rupier i bonus per aktivering.



Om den gula gångaren väljer att aktivera elefanten skulle den eventuellt kunna stjäla bud från den röda gångaren, som också står bredvid elefanten.

Däremot skulle den gula gångaren inte kunna använda elefanten för att stjäla bud från den blå gångaren, eftersom den blå gångaren inte står bredvid elefanten.

Tips: Om du bär på värdefulla bud kan det vara klokt att flytta en bit bort från elefanten innan du avslutar din tur. Annars finns risken att en motspelare i närheten använder elefanten för att stjäla buden från dig.

INVESTERA I FORDON

Om du vill kunna bära fler än ett bud samtidigt, och dessutom ta dig snabbare fram på spelplanen, kan du investera i fordon.

Det finns tre olika fordon du kan köpa under spelets gång:

Cykel – kostar 800 rupier

Riksha – kostar 1600 rupier

Lastbil – kostar 2400 rupier

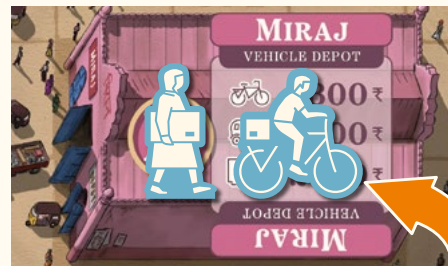
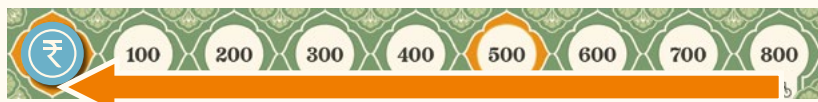
För att kunna köpa ett fordon måste du först och främst ha tillräckligt med pengar. När du säkerställt det måste du ta dig till Lodhran Vehicle Depot (L) eller Miraj Vehicle Depot (M). Väl framme på en av dessa två adresser betalar du 800, 1600 eller 2400 rupier genom att flytta din rupiecyllinder bakåt på rupiemätaren.

Beroende på vilket fordon du köper tar du motsvarande fordonsbricka och lägger på



angiven yta på ditt spelarbräde. Placera sedan motsvarande pjäs på den adress på spelplanen där fordonsköpet utfördes.

Observera att du nu har ytterligare en pjäs i spel!



Den blå spelaren tar sig till Miraj Vehicle Depot (M) med sin gångare och köper där en cykel.

Den blå rupiecyllindern flyttas åtta steg (800₹) bakåt på rupiemätaren.

Blå spelare lägger fordonsbrickan med cyklisten på sitt spelarbräde, och placerar sin cyklistpjäs på Miraj Vehicle Depot (M).

LASTKAPACITET OCH SKJUTS

Fordonen kan bära olika många bud och kan också skjutsa andra pjäser.

Gångare – har en (1) plats för ett bud

Cykel – har två (2) platser för bud och/eller en gångare

Riksha – har tre (3) platser för bud och/eller en gångare och/eller en cykel

Lastbil – har åtta (8) platser för bud och/eller en gångare och/eller en cykel och/eller en riksha

Ett bud upptar alltid en plats, en gångare upptar en plats, en cykel upptar en plats, och en riksha upptar två platser.

Du får bara skjutsa dina egna pjäser, och pjäsen som skjutsas måste vara högre i hierarkin än den som blir skjutsad.

Gångaren är längst ned i hierarkin, därefter kommer cyklisten, sedan rikshan, och högst upp lastbilen.

Exempel: Lastbilen kan skjutsa en riksha (två platser) och en gångare (en plats) och ändå ha plats för fem bud. Cyklisten kan på samma sätt skjutsa en gångare (en plats) och samtidigt bära ett bud (en plats).

För att skjutsa en pjäs måste de båda pjäserna först stå på samma adress eller vägruta. Pjäsen som får skjuts placeras på den skjutsande pjäsens yta för olevererade bud på spelarbrädet.

För att skjutsa en pjäs, som redan bär på ett eller flera bud, måste den skjutsande pjäsen ha tillräckligt med plats för både pjäsen och dess bud. Båda pjäsernas bud anses då tillhöra den skjutsande pjäsen.

Exempel: En riksha med tre lediga platser kan skjutsa en cyklist som bär på två bud. Cyklistpjäsen placeras på rikshans yta för olevererade bud på spelarbrädet, och de två buden som cyklisten bär på flyttas också dit.

Om en pjäs skjutsar en annan pjäs och samtidigt levererar ett bud, är det pjäsen som skjutsar som levererar budet – aldrig pjäsen som får skjuts!

FLYTTA BUD MELLAN PJÄSER

Om du vill får du fritt flytta budbrickor mellan dina pjäser så länge pjäserna står på samma adress eller vägruta.

HEMVÄNDARFASEN OCH SPELETS SLUT

När det bara finns ett uppvänt bud kvar i varje budhög börjar hemvändarfasen. Under denna fas finns möjligheten att avsluta spelet. Den första spelare som lyckas få in alla sina pjäser i sitt garage triggar slutet på spelet. När detta sker får alla övriga spelare en sista tur var innan rupierna räknas och vinnaren koras.

För att få flytta in en pjäs i garaget får den inte bära på något bud. Däremot är det tillåtet att skjutsa andra pjäser in i garaget. En pjäs som flyttats in i garaget får inte flyttas ut på spelplanen igen.

För var och en av dina pjäser som går, eller blir skjutsad, in i garaget får du 500 rupier.

Den som först får in samtliga sina pjäser i sitt garage får dessutom en bonus på 500 rupier.

Observera att det är tillåtet att hämta och leverera bud på samma sätt som tidigare i spelet, även under Hemvändarfasen. Skillnaden är att du nu på förhand ser vart buden som finns kvar i högarna ska levereras, eftersom budbrickorna ligger uppvända.

Spelare som har olevererade bud kvar på sitt spelarbräde när spelet är slut får avdrag för dessa motsvarande budens värde.

Om ni spelat med Uppdragskort delas eventuell bonus för dessa ut, innan vinnaren koras.

Den spelare som fått ihop flest rupier vinner spelet.

Om två eller fler spelare får ihop precis lika många rupier, vinner den med flest levererade bud med gångare. Är det fortfarande lika gäller detsamma för bud med cyklist, därefter riksha och till sist lastbil. Är det trots allt lika delas vinsten.

UPPDRAGS- OCH TÄVLINGSKORT

När ni känner att ni har bra koll på spelets grundregler och vill addera ytterligare spänning och strategi rekommenderar vi att ni spelar med Uppdrags- och Tävlingskort.

För att göra det lägger ni till följande till spelförberedelserna:

Om ni är två spelare

Blanda alla Uppdragskort och Tävlingskort var för sig. Dra sedan slumpmässigt två kort ur varje kategori (totalt fyra kort). Blanda de fyra korten och lägg sedan bort ett av dem utan att titta på det. Lägg tillbaka de övriga korten – samt det bortlagda – i lådan. Vänd upp de tre kvarvarande korten och lägg dem med framsidan upp bredvid spelplanen.

Om ni är tre spelare

Blanda alla Uppdragskort och Tävlingskort var för sig. Dra sedan tre kort ur varje kategori (totalt sex kort). Blanda de sex korten och lägg bort två av dem utan att titta på dem. Lägg tillbaka de övriga korten – samt de bortlagda – i lådan. Vänd upp de fyra kvarvarande korten och lägg dem med framsidan upp bredvid spelplanen.

Om ni är fyra spelare

Blanda alla Uppdragskort och Tävlingskort var för sig. Dra sedan tre kort ur varje kategori (totalt sex kort). Blanda de sex korten och lägg bort ett av dem utan att titta på det. Lägg tillbaka de övriga korten – samt det bortlagda – i lådan. Vänd upp de fem kvarvarande korten och lägg dem med framsidan upp bredvid spelplanen.

Uppdragskort (blå framsida) ger bonus till en eller flera spelare i slutet av spelet, innan vinnaren koras. Om endast en spelare uppfyller kravet som står på kortet, får den spelaren en bonus motsvarande kortets större belopp. Om två eller fler spelare uppfyller kravet på kortet, får var och en av dessa spelare kortets mindre belopp i bonus.

Tävlingskort (orange framsida) ger en direkt bonus till den spelare som först uppfyller de krav som står på kortet. Bonusens storlek, i rupier, finns längst ned på kortet. Så fort någon får bonus för ett Tävlingskort läggs det kortet bort, ut ur spelet.

