

Maharaja

Hra, ve které budete budovat paláce v Indii

1. Úvod	1
2. Hrací materiál.....	2
3. Začínáme hrát.....	2
3.1. Hrací deska.....	2
3.2. Příprava hry	2
3.3. Bodovací tabulka	2
4. Základní průběh hry.....	2
5. Počáteční rozestavení.....	3
5.1. Karty osobností	3
5.2. Stavba domků do vesnic	3
6. Průběh hry.....	4
6.1. Přemístění rádži a místodržícího.....	4
6.2. Výběr akcí.....	4
6.3. Provádění tahů jednotlivých hráčů	4
7. Akce.....	5
7.1. Cestování.....	5
7.2. Stavění (paláce, domky).....	5
7.3. Přesun domku	5
7.4. Kamenolom.....	5
7.5. Změna pořadí na stupnici místodržících	5
7.6. Výměna karet osobností.....	6
7.7. Provádění akcí.....	6
8. Hodnocení	6
9. Další kolo.....	7
10. Vítězství.....	7
11. Varianty	7
11.1. Kratší herní doba	7
11.2. Rozšířená verze I.	7
11.2.1. Hrací materiál.....	7
11.2.2. Jogín (Yogi)	7
11.2.3. Použití akčních žetonů.....	8
11.2.4. Méně než 5 hráčů	8
11.2.5. Dražba karet osobností.....	8
11.2.6. Domovské město.....	8
11.3. Rozšířená verze II.....	8

1. ÚVOD

Maharaja (Rádža) je strategická hra pro dva až pět hráčů odehrávající se v 16. století v Indii. Hráči představují indické regenty, kteří se nazývali rádžové, snažící se zavděčit svému králi - rádžovi vylepšováním jeho měst. Soupeřící rádžové cestují z města do města a staví tam domy a nádherné paláce pro svého panovníka. Při svém snažení mohou využívat služeb různých osob, které jim poskytnou své speciální schopnosti a výhody.

Stavění paláců je koneckonců byznys. Je tedy pochopitelné, že přináší dostatečné příjmy.

Hráč, který jako první postaví 7 paláců vítězí.

2. HRACÍ MATERIÁL

Každá herní sada obsahuje:

- 1 hrací desku
- 5 různobarevných dřevěných figurek architektů
- 1 černá dřevěná figurka rádži
- 5 akčních disků, každý s dvěma šipkami (před první hrou je nutné jednotlivé akční disky zkompletovat, každý disk se skládá z pěti dílků – samotný disk, ručičky a dva kusy z umělé hmoty, pomocí kterých se připevní ručičky k disku)
- 35 pláců (5 různobarevných sad, v každé 7 skleněných paláců)
- 100 domků (5 různobarevných sad, v každé 20 dřevěných domků)
- 7 značek místodržících
- 7 karet osobností
- 60 žetonů zlatáků různé hodnoty (35 x 1 zlaták, 15 x 5 zlatáků, 10 x 10 zlatáků)
- 7 modrých akčních žetonů
- 5 přehledových kartiček
- 1 pravidla

3. ZAČÍNÁME HRÁT

3.1. Hrací deska

Na hrací desce je zobrazeno startovní místo architektů (prázdný osmiúhelník uprostřed dolní části plánu), 7 měst s palácovými zahradami a 30 vesnic. Všechny jsou propojeny sítí cest. Na pravé straně plánu je řada polí pro umístění kartiček místodržících.

3.2. Příprava hry

Hrací desku umístíme doprostřed stolu.

Každý hráč si zvolí svoji barvu a obdrží:

- 1 akční disk a 1 přehledovou kartičku. **Upozornění:** Před první hrou musí být akční disky nejprve sestaveny, každý se skládá z pěti dílů.
- Figurku architekta, kterou umístí do startovního místa.
- 7 paláců a 4 domky své barvy, které si umístí před sebe. Ostatní domky zůstávají ve společné zásobě (banku) vedle hrací desky. **Upozornění:** Hráč, který si zvolil černou barvu obdrží fialové paláce.
- zlatáky v celkové hodnotě 15

Dokončíme přípravu:

- Rádžu umístíme do startovního místa.
- karty osobností 1-6 umístíme vedle hrací desky.
- Jeden z hráčů je zvolen bankéřem a v dalším průběhu hry vydává a přijímá zlato, karty osobností a domky.
- 7 kartiček místodržících zamícháme a náhodně seřadíme lícem nahoru na stupnici místodržících (pole v pravé části hracího plánu), začínajíc polem těsně nad šipkami.
- Pokud hrajeme s rozšířenými pravidly, připravíme také kartu jogína (Yogi) a vedle hrací desky umístíme modré akční žetony.

3.3. Bodovací tabulka

Na jedné straně přehledové kartičky je zobrazena bodovací tabulka. Řádek odpovídající počtu hráčů zobrazuje zlatáky, které rozděljuje rádža v každém městě (např. při hře ve čtyřech druhý nejlépe hodnocený hráč obdrží zlatáky v hodnotě 9).

4. ZÁKLADNÍ PRŮBĚH HRY

Každé město má palácovou zahradu. Každá palácová zahrada má jedno centrální stavební místo pro hlavní (velký) palác (3 body) a šest pro vnější (malé) paláce (každý za 1 bod). Hráči mohou na těchto 7 míst, dokud jsou volná, stavět své paláce. Během hry architekti jednotlivých hráčů

cestují z města do města pomocí sítě cest, která města spojují. Na těchto cestách je 30 stavebních míst ve vesnicích. V každé vesnici smí být postaveny nejvýše dva domky. Ve městech smí hráči postavit neomezený počet domků. Architekt smí cestovat pouze skrz vesnice, ve kterých je již postaven alespoň jeden domek. Pokud architekt cestuje skrz vesnici, ve které mají domky pouze ostatní hráči, musí jim zaplatit za průjezd mýtné (viz 7.1.).

5. POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ

Maharaja je hra až pro 5 hráčů. Pokud hraje méně než 5 hráčů, několik pravidel je upraveno (viz. 1.2.4.). Před začátkem hry je určeno počáteční rozestavení:

- Každý hráč si zvolí kartu osobnosti (viz 5.1.).
- Každý hráč postaví 4 domky do vesnic na hracím plánu.

5.1. Karty osobností

Nejmladší hráč si vybere jednu z karet osobností a dá si ji před sebe. Dále si vybere kartu osobnosti hráč po jeho levici, atd. Karty osobností, které si žádný hráč nevybral, zůstávají v držení bankéře. Tyto karty mohou do hry vstoupit v jejím průběhu.

Číslo na kartě osobnosti určuje pořadí hráče v kole. Také rozhoduje o pořadí v případě rovnosti bodů mezi hráči při vyhodnocení města. Čím nižší číslo na kartě osobnosti, tím vyšší ohodnocení hráče.

Mimoto má každá osobnost speciální vlastnost, která pomáhá hráči splnit jeho úkoly a získat více bodů.

Karta 1 / Velkokníže: Hráč hraje v kole jako první a zároveň je to nejlepší karta pro případnou remízu při vyhodnocení.

Karta 2 / Kupec: Hráč získává jednou za tah jeden zlaťák.

Karta 3 / Asketa: Každý vnější (malý) palác hráče v hodnoceném městě se počítá místo za jeden za dva body.

Karta 4 / Poutník: Poplatky hráče při cestování skrz vesnice jsou hrazeny z banku (hráč cestuje zdarma).

Karta 5 / Podnikatel: Hráč smí navíc zdarma postavit nebo přesunout již stojící jeden domek.

Karta 6 / Stavitel: Hráč platí za stavbu paláce do banku pouze 9 zlaťáků místo 12ti.

5.2. Stavba domků do vesnic

Na začátku hry každý hráč zdarma postaví 4 domky do vesnic. Začíná hráč s nejnižší kartou osobnosti (= kartou osobnosti s nejnižším číslem). Postaví 1 domek do libovolné vesnice. Poté postaví 1 domek do libovolné vesnice hráč s druhou nejnižší kartou osobnosti, atd. Když má každý hráč umístěn první domek, pokračují stejným způsobem ve stavbě druhého, třetího a čtvrtého. Přitom je potřeba zohledňovat pravidlo, že v každé vesnici smí být nejvýše dva domky (při hře ve dvou hráčích jen 1 domek).

Rada: Je vhodné nejprve „připojit“ cestou skrz vesnice města, která se budou hodnotit nejdříve. Jsou to ta nejnižší na stupnici místodržících. Město je „připojeno“, pokud v každé vesnice, skrz kterou vede cesta do tohoto města, stojí alespoň jeden domek.

Příklad: Město A je připojeno, město B ještě připojeno není (viz obrázek v orig. pravidlech).

Když všichni hráči rozmístí své 4 domky, vezme si každý dalších 6 svých domků ze společné zásoby a položí si je před sebe vedle svých paláců. Během hry smí hráči při stavění domků používat pouze domky, které mají před sebou. Domky ze společné zásoby musí před použitím nejprve pomocí speciální akce přesunout před sebe.

Nyní je vše připraveno pro zahájení hry.

6. PRŮBĚH HRY

Každé kolo probíhá stejným způsobem. Nejprve je figurka rádži přemístěna do města, které odpovídá kartičce místodržícího ležícímu nejnižše na stupnici místodržících. Kolo končí vždy vyhodnocením města, které v daném kole navštívil rádža.

Každé kolo se skládá z následujících kroků:

- Je přemístěna figurka rádži.
- Je přesunuta kartička místodržícího.
- Hráči tajně nastaví své akce na disku.
- Hráči postupně v pořadí podle svých osobností provedou své akce.
- Je vyhodnoceno město, ve kterém stojí rádža.

6.1. Přemístění rádži a místodržícího

Na začátku hry se rádža nachází na startovním poli. Z něj je přemístěn do města, jehož místodržící je nejnižše na stupnici místodržících. Není podstatné zda existuje propojení města s ostatními nebo ne. Po umístění rádži je kartička místodržícího přesunuta bezprostředně nad nejvýše položenou kartičku na stupnici. Místodržící, který je nyní nejnižše, ukazuje, které město navštíví rádža příště. Může se stát, že jeden nebo více hráčů použijí své akce ke změně pořadí místodržících.

Na konci kola je provedeno vyhodnocení města, ve kterém stojí rádža. Na začátku dalšího kola je rádža přemístěn do města, jehož místodržící je nyní nejnižše na stupnici místodržících.

6.2. Výběr akcí

Hráči se současně rozmyslí a zvolí své dvě akce pro dané kolo. Každý disk má dvě ručičky. Každá z nich se použije k určení jedné akce. Hráči musí během svého tahu provést obě zvolené akce. Pořadí akcí si mohou libovolně zvolit. Je dovoleno nastavit oběma ručičkami stejnou akci. Volba akcí každého hráče je tajná.

Symbyly na discích označují následující akce:

Zlato: Hráč obdrží dva zlatáky z banku.

Domek: Hráč smí postavit 1 domek ve vesnici nebo ve městě. Cena za stavbu je jeden zlaták. Domek smí hráč postavit pouze ve městě, kde se nalézá jeho architekt.

2 domky: Hráč smí postavit 2 domky. Jeden z nich musí být postaven do města, druhý smí být umístěn buď do vesnice nebo do města. Každý domek stojí 1 zlaták. Domek smí hráč postavit pouze ve městě, kde se nalézá jeho architekt.

Přesun domku: Hráč smí bezplatně přesunout jeden svůj domek z vesnice nebo města do jiné vesnice nebo města. Domek smí být přesunut pouze do města, ve kterém stojí hráčův architekt.

Kamenolom: Hráč si přesune ze společné zásoby do své zásoby dva domky.

Palác: Hráč smí postavit 1 palác za 12 zlatáků. Palác smí hráč postavit pouze ve městě, kde se nalézá jeho architekt.

Palác a domek: Hráč smí postavit 1 palác za 12 zlatáků a 1 domek za 1 zlaták do vesnice nebo města. Palác nebo domek smí hráč postavit pouze ve městě, kde se nalézá jeho architekt.

Stupnice místodržících: Hráč smí změnit pořadí místodržících na stupnici pomocí přesunu jednoho z nich (podrobněji viz. kapitola 7.5.).

Karty osobností: Hráč si smí nahradit svou kartu osobnosti kartou osobnosti jiného hráče nebo kartou z banku. Původní vlastník karty nemůže výměnu ovlivnit.

6.3. Provádění tahů jednotlivých hráčů

Když všichni hráči tajně zvolí své akce, hráč s nejnižší kartou osobnosti ukáže nastavení akcí na svém disku ostatním hráčům a provede svůj tah. Poté je na řadě hráč s druhou nejnižší kartou osobnosti, atd. Takto se pokračuje, dokud všichni hráči neprovedou svůj tah.

7. AKCE

7.1. Cestování

Pohyb architekta je volná akce, která nemá spojitost s nastavením disku. Hráč může volně přesouvat svého architekta kdykoliv během svého tahu.

Hráč smí přesunout architekta do města, postavit zde domek nebo palác s potom ho přesunout do jiného města a tam opět stavět. Jediná omezení pro pohyb architekta jsou:

- Nikdy se nesmí pohybovat skrz vesnici, ve které nestojí žádný domek.
- Musí být schopen platit cestovní náklady.

Cestovní náklady: Cestování přes města a startovní pole je zdarma. Cestování skrz vesnice, ve kterých má hráč alespoň 1 domek je pro něj také bezplatné. Pokud hráč cestuje přes vesnici, ve které nemá vlastní domek, musí zaplatit za každý domek v této vesnici 1 zlaták jeho majiteli.

Příklad: Ve vesnici je modrý a červený domek. Když zelený hráč cestuje skrz tuto vesnici, zaplatí po jednom zlatáku modrému i červenému hráči.

7.2. Stavění (paláce, domky)

Pokud chce hráč stavět domek do vesnice, nemusí se v ní nacházet jeho architekt. V jedné vesnici nesmí být více než dva domky. Oba domky mohou patřit i stejnému hráči (při cestování se pak platí po zlatáku za každý z nich). Při hře ve dvou hráčích smí být ve vesnici nejvýše jeden domek.

Pokud chce hráč stavět domek nebo palác do města, musí v něm mít svého architekta. Pokud tam není, musí ho do něj nejprve přesunout. Během svého tahu může hráč svého architekta opakovaně přesouvat mezi městy a postupně v nich stavět. Přitom musí dodržovat tato omezení:

- Hráč smí přesouvat svého architekta pouze skrz vesnice, ve kterých se nachází alespoň jeden domek.
- V každém městě smí být postaveno nejvýše 7 paláců.

Pokud je ve městě již obsazeno všech 7 polí pro stavbu paláců, nesmí se do něj již žádné další paláce stavět. Počet domků v jednom městě není omezen. Domky se nesmí stavět na pole pro paláce.

Cena za stavbu domku - 1 zlaták (každý domek, nezávisle na tom, jestli je stavěn do vesnice nebo do města, stojí 1 zlaták).

Cena za stavbu paláce - 12 zlatáků (každý palác, ať už jde o hlavní nebo vedlejší stojí 12 zlatáků).

Hráč, který si zvolil akci stavění dvou domků musí postavit 1 z nich do města, druhý může postavit buď do vesnice nebo do města. Není dovoleno postavit oba domky do vesnic. Městská brána na obrázku symbolizuje, že alespoň jeden domek musí být postaven do města.

7.3. Přesun domku

Hráč smí přesunout svůj vlastní domek. Není podstatné, zda se původně nacházel ve vesnici nebo ve městě. Pokud ležel ve vesnici jako jediný domek, cesta skrz ni je přerušena do té doby, dokud do ní není umístěn jiný domek. Vždy je dovoleno přesunout domek do vesnice (samozřejmě při zachování max. počtu dvou domků v jedné vesnici). Přesun domku do města je možný pouze, je-li v něm hráčův architekt. Akce přesun domku nestojí hráče žádné peníze.

7.4. Kamenolom

Hráč si bezplatně vezme před sebe dva domky z kamenolomu (společné zásoby). Od této chvíle je smí použít při stavbě.

7.5. Změna pořadí na stupnici místodržících

Hráč může vzít libovolného místodržícího a posunout jej o dvě pole níže na stupnici. Kartičky místodržících, které byly předstíženy se posunou naopak o jedno pole výše. Tímto způsobem je dosaženo nové pořadí.

Příklad: Na obrázcích 1 a 2 v orig. pravidlech jsou uvedeny příklady správné změny pořadí. Na obrázku 1 je zobrazena situace před a po přesunu místodržícího D a na obrázku 2 obdobně pro přesun místodržícího F.

7.6. Výměna karet osobností

Osobnosti jsou důležití veřejní činitelé, kteří hráčům pomáhají při jejich snaze zavedět se rádžovi. Nezůstávají trvale u jednoho hráče, ale odcházejí pomoci i jiným. Jako akci si hráč může vzít osobnost od jiného hráče nebo z banku. Této akci soupeř nemůže zabránit. Osobnost, kterou hráč měl do této chvíle, vrátí do banku.

Hráč, který v tomto okamžiku zůstal bez osobnosti, si nyní vybere novou z osobností, které jsou v banku. Pokud má tento hráč zvolenu jako jednu z akcí také výměnu osobností, může si ještě v tomtéž tahu vzít svoji původní osobnost zpět.

Je samozřejmě možné, že hráč, který si bere novou osobnost, využije během svého tahu výhod obou osobností.

Příklad 1: Hráč má před sebou osobnost Kupec, vezme si 1 zlaťák, poté Kupce odloží a vezme si kartičku Poutníka a cestuje zdarma (jeho náklady jsou hrazeny z banku).

Příklad 2: Hráč vlastní osobnost Podnikatel, postaví zdarma jeden domek, poté si vezme kartičku Stavitele a postaví palác za 9 zlaťáků (musí mít samozřejmě stavbu paláce nastavenou jako druhou svou akci).

Při výměně kartiček osobností se může změnit pořadí hráčů. Mějte na paměti:

- Hráč, který je právě na tahu, pokračuje dále v provádění svého tahu.
- Hráč, který již svůj tah v daném kole provedl nemůže hrát znovu.
- Z hráčů, kteří ještě neprováděli svůj tah, hraje nejprve hráč s nejnižší kartičkou osobnosti.

7.7. Provádění akcí

Hráč smí během tahu libovolně kombinovat části obou akcí i přesuny stavitele! Hráč nemusí provést nastavenou akci celou. Může se části akce, celé jedné akce nebo obou akcí zříci. Typicky tato situace nastává, pokud hráč nemá dostatek peněz na provedení všech naplánovaných věcí nebo nemá k dispozici dostatečný počet domků ve vlastní zásobě. V tomto případě obdrží všichni ostatní hráči 2 zlaťáky z banku jako kompenzaci.

Příklad: Hráč má na svém akčním disku nastavenou akci Palác a domek. Postaví ale jen domek, protože nemá dostatek peněz na palác. Ostatní hráči obdrží 2 zlaťáky z banku.

8. HODNOCENÍ

Poté, co všichni hráči uskuteční svůj tah, je provedeno vyhodnocení města, ve kterém se nachází rádža. Každý hráč, který je ve městě zastoupen obdrží nějaké zlaťáky z banku.

Pro zisk zlaťáků není ve městě nutná přítomnost hráčova architekta.

Hráči si sečtou body za své budovy a architektky nacházející se v hodnoceném městě.

architekt	1 bod	každý vnější (malý) palác	1 bod
každý domek	1 bod	centrální (hlavní) palác	3 body

Příklady:

(1) Tom má ve městě jen architekta – získává 1 bod.

(2) Mary má ve městě jeden domek - získává 1 bod.

(3) Anna má ve městě architekta, 2 domky, 1 vnější a 1 centrální palác – získává 7 bodů.

Peněžní příjmy jsou uvedeny na přehledové kartičce. Hráč s nejvyšším počtem bodů získává z banku nejvyšší hodnotu zlaťáků (podle počtu hráčů ve dvou 10, ve třech 11, ve čtyřech 12 a v pěti 13 zlaťáků). Hráč s druhým nejvyšším počtem bodů druhou nejvyšší hodnotu zlaťáků (5,7,9,10), atd. V případě, že má více hráčů stejný počet bodů, o pořadí rozhodují čísla osobností, které mají tito hráči před sebou. Čím nižší je číslo osobnosti, tím vyšší příjem hráč získává.

Bonus za monopol: Pokud ve městě bodoval jen jeden hráč, obdrží z banku navíc dalších 5 zlaťáků.

Příklad: Hodnotí se město A

Anna má před sebou osobnost velkoknížete. Zvolila akce Palác a domek a Zlato. Zaplatí $13 - 2 = 11$ zlatáků, postavila domek do vesnice, přesunula architekta do města A a postavila zde centrální palác. Získá 3 body za palác a 1 bod za architekta, tedy celkem 4 body.

Bára má osobnost Asketu. Zvolil akce Palác a domek a Přesun domku. Zaplatila 13 zlatáků, přesunula architekta do města A a postavila zde 1 vnější palác a 1 domek a 1 domek do tohoto města přesunula. Bára má 2 body za vnější palác díky Asketovi, 2 body za své 2 domky a 1 bod za architekta, celkem 5 bodů.

Cyril má osobnost Podnikatele. Zvolil 2x akci 2 domky a zaplatil za ně 4 zlatáky. Svého architekta také přesunul do města A a postavil tam 4 domky. Navíc tam postavil díky Podnikateli jeden domek navíc zdarma. Cyril tedy získává 5 bodů za domky a 1 bod za architekta, celkem 6 bodů.

Daniel vlastní osobnost Stavitele. Zvolil akci Palác a domek a Stupnice místodržících. Daniel přesunul architekta do města D a postavil tam centrální palác a 1 domek. Za to zaplatil celkem 10 zlatáků. Poté posunul místodržícího města D na stupnici o dvě pole níže. Nyní se místodržící města D nachází na dolním konci stupnice – příště se tedy bude hodnotit město D. Nakonec přesunul svého architekta do města A. Daniel získá tedy jen 1 bod za svého architekta.

Hodnocení: Cyril získává 12 zlatáků, Bára 9, Anna 6 a Daniel 3 zlatáky. Pro další kolo se přesune rádža do města D a místodržící D se přesune na horní konec stupnice.

9. DALŠÍ KOLO

Když bylo dokončeno vyhodnocení kola, začíná nové kolo.

Rádža cestuje do nového města (není podstatné, zda je toto město propojeno se současným). Místodržící nejnižší na stupnici je přesunut nahoru.

Hráči nastaví na disku tajně své akce.

Akce všech hráčů jsou postupně provedeny (v pořadí podle karet osobností).

Je provedeno vyhodnocení.

10. VÍTĚZSTVÍ

Hra může skončit dvěma způsoby. Hra končí na konci kola (po vyhodnocení), pokud nastane alespoň jedna z těchto situací:

jeden nebo více hráčů postavilo svůj sedmý palác

jeden z místodržících je umístěn na pole s číslem 10 na stupnici.

Vítězem je hráč, který postavil nejvíce paláců. V případě, že takových hráčů bylo více, je vítězem ten z nich, kdo má nejvíce zlatáků. Další pořadí je vyhodnoceno stejným způsobem – nejprve rozhoduje počet postavených paláců, při rovnosti pak peníze. Pokud mají hráči stejně postavených paláců i peněz, umístí se lépe hráč s nižším číslem osobnosti.

11. VARIANTY

11.1. Kratší herní doba

Hráči obdrží jen 6 paláců a maximální počet kol je 8.

11.2. Rozšířená verze I.

V rozšířené verzi platí všechna základní pravidla. Navíc jsou přidány následující pravidla:

11.2.1. Hrací materiál

V rozšířené verzi se používají také kartička osobnosti Jogín (Yogi) a modré akční žetony. Kartička jogína je umístěna k ostatním a akční žetony jsou položeny vedle hrací desky.

11.2.2. Jogín (Yogi)

Když hráč má během svého tahu před sebou Jogína, dostane jeden akční žeton. Ten může použít ihned v tomto tahu nebo později během některého dalšího svého tahu a to i v případě, že už o Jogína přišel. Akční žeton umožňuje provést jednu akci navíc.

11.2.3. Použití akčních žetonů

Každý akční žeton umožňuje hráči provést během svého tahu třetí akci. Hráč si jednoduše zvolí jednu z akcí, které se nacházejí na akčním disku a tu provede.

Výjimka: Hráč nesmí jako třetí zvolit akci Karty osobností. V každém kole smí hráč použít pouze jeden akční žeton. Po použití se akční žeton vrací zpět do banku.

Příklad: Hráč vlastní akční žeton si nastavil akce 2 domky a Kamenolom. Nejprve si přidá dva domky do své zásoby (první akce). Nyní použije akční žeton a provede navíc akci Palác a domek. Nakonec provede svoji druhou akci a umístí na hrací desku dva své domky.

11.2.4. Méně než 5 hráčů

Pokud hraje méně než 5 hráčů, před začátkem hry se do každého města umístí jeden vnější palác od každé nepoužité barvy.

11.2.5. Dražba karet osobností

Před startem hry se karty osobností vydraží. Nejmladší hráč nabídne 0,1 nebo více zlatáků za právo jako první si vybrat kartičku osobnosti. V pořadí podle hodinových ručiček hráči postupně zvyšují nabídku nebo pasují. Hráči, kteří pasovali jsou z dané dražby vyřazeni. Nejvyšší nabídku zaplatí vydražitel do banku a zvolí si kartičku osobnosti. Nyní se pokračuje novou dražbou a to tak dlouho, dokud nezbude jediný hráč bez kartičky osobnosti. Ten si vybere ze zbylých kartiček osobností jednu zdarma. Také hráči, kteří nabídnou "0" a všichni ostatní hráči pasují, získávají kartičku osobnosti zdarma.

11.2.6. Domovské město

Každá osobnost má své domovské město, které poznáte podle barvy osobnosti. Hráč, který má před sebou osobnost, jejíž domovské město se hodnotí, získává při vyhodnocení 1 bod, nezávisle na tom, zda získal při hodnocení nějaké další body.

11.3. Rozšířená verze II.

V této variantě smí hráči vlastnit více kartiček osobností současně. Je to zvláště zajímavé při hře dvou hráčů.

Hráč, který vlastní více kartiček osobností, smí během svého tahu využít speciální schopnosti všech těchto osobností!

Platí následující pravidla:

- Na začátku hry každý hráč dostane 1 kartu osobnosti.
- Hráč, který nastaví na svém akčním disku akci Karty osobností, si vybere jednu z kartiček osobností, které jsou k dispozici v banku. Původní kartičku nevrací. Všechny kartičky, které má k dispozici z dřívějšího průběhu hry, mu zůstávají také.
- Pokud již nejsou v banku žádné kartičky osobností, hráč může jednu vyměnit s jiným hráčem nebo dokonce si jednu od něj vzít.
- **Výměna:** Hráč, který je na tahu, oznámí, kterou osobnost chce získat. Vlastník kartičky této osobnosti mu ji dá a obdrží od něj výměnou kartičku jiné osobnosti. Pokud má hráč více kartiček osobností, může se sám rozhodnout, kterou dá původnímu vlastníkově nově získané osobnosti výměnou.
- **Převzetí:** Pokud má hráč, který je na tahu, méně kartiček osobností než hráč, od kterého požaduje kartičku, získává ji bez náhrady. Postižený hráč si sám vybere kartičku osobnosti, kterou hráči provádějícímu tah odevzdá.
- **Pořadí hráčů v kole:** Pro určení pořadí hráčů v kole se každému hráči počítá kartička s nejnižším číslem osobnosti. Hráč s nejnižší kartičkou osobnosti začíná, následuje hráč s druhou nejnižší kartičkou, atd.
- **Poznámka:** Každý hráč má v každém kole k dispozici stále pouze jeden tah!
- **Bodování:** Pokud má více hráčů stejně bodů při hodnocení města, rozhoduje o pořadí kartička s nejnižším číslem. Ten hráč, který ji má, získává více zlatáků.