IM JAHR DES DRACHEN

CÍL

V této hře každý hráč v roli čínského prince hledá způsob, jak zajistit co největší prosperitu a prestiž své provincii ve starověké Číně kolem roku 1000 našeho letopočtu. Na pomoc ke svým činům si přivolávají nejrůznější talenty svých zemí, od učenců a mnichů až po bojovníky a řemeslníky. Tito loajální odborníci uplatňují své znalosti a dovednosti, aby ochránili své panovníky před neblahými důsledky událostí, které měsíc po měsíci ničí zemi a obyvatele. Před suchem, epidemiemi chorob nebo invazí Mongolů může zemi ochránit jen předvídání a plánování princů.

Čím lépe se hráči daří řídit jeho provincii a vzdorovat zdánlivě nekonečnému trápení, tím více cti a vítězných bodů do konce hry získá.

OBSAH

1 hrací plán
60 karet (pro každého hráče 11 karet osobností a 1 přehled hry)
90 kartiček osobností (10 od každého: řemeslníci, gejši, pyrotechnici, výběrčí daní, bojovníci, mniši, léčitelé, farmáři a učenci)
66 podlaží paláců
36 jenů (mincí - 21 stříbrných v hodnotě 1 a 15 zlatých v hodnotě 3)
24 kartiček rýže
12 kartiček ohňostrojů
12 kartiček událostí (2 od každé - mír, sucho, epidemie, invaze Mongolů, vazalský dar císaři, festival draka)
8 kartiček privilegií (5 malých, 3 velké)
7 akčních karet
5 draků (1 pro každého hráče)
5 stojánků (1 pro každého draka)
5 bodovacích figurek (osmihrany, 1 pro každého hráče)
5 osobních ukazatelů (nízké válečky, 1 pro každého hráče)



PŘÍPRAVA

Před první hrou opatrně vyjměte všechny kartičky z rámečků a umístěte draky do stojánků.
Položte **hrací plán** doprostřed stolu. Zbytek dílů umístěte podle obrázku vpravo:
- Kartičky osobností: Nejprve rozdělte kartičky osobností podle barev. Potom každou barvu rozdělte podle úrovně expertů. Z devíti typů kartiček osobností se jich 6 rozděluje podle úrovně expertů. V každé skupině odborníků bude 6 mladších, méně zkušených expertů (jejich kartičky mají méně symbolů a vyšší čísla) a 4 starší, zkušenější (s více symboly a nižším číslem).
Umístěte starší experty do horní řady rozdělené na 2 sekce po 3 místech. Potom položte odpovídající mladší experty pod ně do druhé řady. Řemeslníci (béžoví), gejši (pískové) a výběrčí daní (žlutí) jsou pouze mladší, položte je na 3 políčka doprostřed druhé řady.
<u>Poznámka</u>: pouze v 5 hráčích budete umisťovat všech 10 kartiček osobností. Pokud hrajete v menším počtu, vraťte za každého chybějícího hráče 2 kartičky osobností od každého druhu do krabice (1 starší a 1 mladší u osobností rozdělených podle zkušeností a 2 kartičky u řemeslníků, gejš a výběrčích daní). To znamená, že ve 4 hráčích použijete celkem 8 kartiček expertů od každé profese, ve 3 hráčích 6 kartiček a ve dvou 4 kartičky.
- Kartičky událostí: Umístěte 2 kartičky míru na první dvě pole do řady událostí v dolní části plánu. Zamíchejte 10 zbývajících kartiček a po jedné je náhodně umístěte zleva doprava na zbývajících 10 polí. S výjimkou prvních dvou kartiček míru nesmí být dvě stejné události vedle sebe. Pokud byste tedy vytáhli stejnou kartičku, jako tu, která jí předcházela, položte právě vytaženou až na další volné pole (vynechané pole doplníte další kartičkou).
- 7 akčních karet: Pečlivě zamíchejte akční karty a umístěte je skryté na hrací do středu hracího plánu.



Každý hráč si vezme následující komponenty ve zvolené barvě:
- 1 osobní ukazatel (kulatý), umístí ho na políčko 0 na vnitřním okruhu
- 1 bodovací figurku (osmihran), umístí ji na políčko s hodnotou 0 na bodovacím okruhu
- 1 draka ve stojánku, umístí jej před sebe
- 11 kartiček osobností (ve zvolené barvě), hráči si je vezmou do ruky
- 1 přehled hry - hráči jej umístí do své herní oblasti. Přední strana ukazuje přehled fází hry, zadní strana ukazuje ve zkratce akce a události.
Kromě výše uvedeného si každý hráč vezme **4 podlaží paláce** a postaví z nich ve své herní oblasti 2 paláce po dvou podlažích a **6 jenů** (3 stříbrné a 1 zlatý).
Každý hráč si umístí své peníze vedle paláců, tak aby je všichni viděli. Hráči si mohou kdykoli během hry v banku měnit zlaté a stříbrné mince z banku (1 zlatý = 3 stříbrné).

Každý hráč si vezme:
- **1 osobní ukazatel**
- **1 bodovací figurku**
- **1 draka**
- **11 karet osobností**
- **1 přehled hry**
- **4 podlaží paláce**
- **6 jenů**



Rozdělte zbývající mince a všechny ostatní materiály (palácová podlaží, kartičky rýže, kartičky ohňostrojů, kartičky privilegií) do celkové zásoby hry nahoře nad plánem (*viz obrázek vpravo*).

Před začátkem hry musí každý hráč povolat dva odborníky ke svému dvoru. Začíná nejstarší hráč. Povolá do služby 2 různé osobnosti ze spodní řady (z mladších expertů). Po směru hodinových ručiček si za dodržení stejných pravidel vybírají experty další hráči. Ti navíc nesmí mít stejnou dvojici jako některý z předchozích hráčů.

Příklad: Jako začínající hráč si Anna vezme výběrčího daní a učence. Po ní si Bedřich povolá do služby výběrčího daní a farmáře. Cyril si vybírá učence a farmáře. Proto si zbývající hráči již nemohou vybrat kombinaci postav výběrčí daní/učenec, výběrčí daní/farmář nebo učenec/farmář...

Nyní, stejně jako dále ve hře umístí všichni hráči každou svoji kartičku osobností pod jeden svůj palác. Palác s jedním podlažím může obsahovat pouze jednu kartičku osobnosti, palác se 2 podlažími 1-2 kartičky osobností, palác se 3 podlažími nejvýše 3 kartičky osobností. Palác nesmí být vyšší než 3 podlaží.

Pokaždé, když si hráč vezme novou kartičku osobnosti a umístí ji do jednoho ze svých paláců, musí okamžitě posunout ukazatel osobnosti na vnitřním okruhu o tolik políček, kolik udává nově položená kartička osobnosti (od 1 do 6). Pokud jeho figurka skončí na políčku již obsazeném jiným hráčem, položí svou figurku na ni.

Příklad: Ve výše uvedeném příkladu Anna posouvá svůj ukazatel osobností na políčko 7. Bedřich si pak musí posunout svůj ukazatel na totéž políčko, takže jej položí na Annin. Pak hraje Cyril a posouvá svou figurku ukazatele osobností na 8.

PRŮBĚH HRY

Hra se skládá přesně ze 12 kol, která symbolizují 12 měsíců v roce draka. Každé kolo se skládá ze 4 následujících fází:
1. fáze - Akce
2. fáze - Osobnost
3. fáze - Událost
4. fáze - Skóre

1. fáze - Akce
Na začátku této fáze rozmíchejte 7 karet akcí. Potom je umístěte, stále skrytě do velkého volného prostoru na hracím plánu. Vytvořte z nich tolik skupin, kolik je hráčů (tj. 2 skupiny pro 2 hráče, 3 skupiny pro 3 hráče apod.) Karty by měly být rozděleny co nejstejnoměrněji. Poté, co jsou rozděleny, otočte je lícem nahoru, aby je viděli všichni hráči.

Příklad rozložení karet pro 4 hráče



Potom, co jste karty rozložili a odkryli, hráč, jehož osobní ukazatel na vnitřním okruhu je nejdále, si vybere 1 skupinu karet a položí na ni svého draka. Potom si položí svého draka ostatní hráči podle pořadí na vnitřním okruhu. *To znamená, že pořadí hráčů není určeno jejich rozmístěním u stolu, ale pořadím ukazatelů na vnitřním okruhu.*

Rozdělení akčních karet od 2 do 5 skupin



Všichni hráči tedy postupně umístí své draky na skupinky karet a vykonají akci zobrazenou na jedné kartě ze zvolené skupiny karet. Hráč může umístit draka i tam, kde už stojí jiný drak a následně zvolit i stejnou akci jako předchozí hráč.

Poté, co všichni hráči vybrali skupinu karet a provedli zvolené akce, vezmou si zpět své draky a umístí všechny akční karty lícem dolů na hromádku na hracím plánu.

Poznámka: Pokud si hráč vybere skupinku karet, kterou již předtím v tomtéž kole zvolil někdo jiný (takže na ní stojí alespoň 1 drak), musí zaplatit do banku *3 jeny*. Jinak by nemohl zvolit již obsazenou skupinku karet.

Příklad: Dana by si ráda zvolila akci ze skupiny karet, na které již stojí 2 draci. Zaplatí do banku 3 jeny a může tuto skupinu použít také.

Místo položení draka na skupinu karet a vykonání příslušné akce může hráč zcela přeskočit tuto první fázi hry a doplnit si svou zásobu peněz na 3 jeny. Jinými slovy, nebere vždy z banku 3 jeny, pouze doplňuje svou hotovost do této výše.

Příklad: Emil nechce hrát žádnou akci, raději si udělá zásobu peněz. Už má u sebe 1 jen, takže z banku si vezme další 2 jeny. Tím je fáze 1 pro Emila u konce.

Detaily jednotlivých akcí:

Daně
Pokud si hráč vybere tuto akci, bere si z banku 1 jen za každý symbol mince na kartě a 1 jen navíc za každého **výběrčího daní** (žlutý), kterého má ve svém paláci.

Poznámka: Nechceme, aby ve hře došly některé komponenty, s výjimkou kartiček osobností (tj. peníze, privilegia, palácová podlaží, rýže, ohňostroje apod.). Pokud by se to však stalo, dočasně použijte jakoukoli vhodnou náhražku.

Příklad: Cyril si vybírá akci „Daně“. V paláci nemá žádného výběrčího daní. Proto si vezme z banku 2 jeny. Dále hraje Dana, která má v paláci 2 výběrčí daní. Protože Cyril již má svého draka na této skupině karet, Dana musí zaplatit 3 jeny do banku. Pak si smí vzít zpět 8 jenů (2 + 3 + 3).

Stavba
Pokud si hráč vybere tuto akci, vezme si z banku 1 podlaží paláce za kladivo na akční kartě a navíc 1 podlaží paláce za každého **řemeslníka** (béžový), kterého má ve svém paláci.

Hráč může postavit tyto nové paláce buď tak, že je přistaví ke svým stávajícím palácům (*musí však myslet na to, že žádný palác nemůže mít více než 3 podlaží*), nebo může postavit nový palác o 1 až 3 podlažích. Hráč může mít tolik paláců, kolik chce.

Pokud více hráčů sdílí stejnou pozici na vnitřním okruhu, hrají v pořadí shora dolů.



V tomto případě by hráči hráli v následujícím pořadí: žlutý, zelený, modrý, fialový a červený.



Vezmi 1 jen za každý symbol mince



Vezmi 1 podlaží paláce za kladivo

Poznámka: Hráč může stavět pouze nově získané paláce. Dříve umístěné paláce nemůže přemisťovat.

Příklad: Emil si vybere akci „Stavba“. Má ve svém paláci 2 řemeslníky, proto si vezme z banky 3 podlaží paláce. 2 z nich použije na to, aby svůj jednopodlažní palác přistavěl na trojpodlažní a třetím začne nový palác o 1 podlaží.

Sklizeň
Pokud si hráč vybere tuto akci, vezme si z banku 1 kartičku rýže za pytel rýže na akční kartě a navíc 1 kartičku rýže za každý pytel rýže zobrazený na kartě **farmáře** (zelený), kterého má ve svém paláci. Rýži si položí vedle svých paláců, tak aby byla vidět.
Použití kartiček rýže bude vysvětleno později v sekci událostí Sucho.

Příklad: Anna si vybere akci „Sklizeň“. Ve svých palácích má 1 mladšího farmáře (1 pytel rýže) a 1 staršího farmáře (2 pytle rýže). Proto si celkem vezme 4 kartičky rýže z banku (1 + 1 + 2)

Ohňostroj
Pokud si hráč vybere tuto akci, vezme si z banku 1 kartičku ohňostroje za raketu na akční kartě a navíc 1 kartičku ohňostroje za každou raketu zobrazenou na kartě **pyrotechnika** (fialový), kterého má ve svém paláci. Ohňostroje si položí vedle svých paláců, tak aby byly vidět.
Použití kartiček ohňostrojů bude vysvětleno později v sekci událostí Festival Draka .

Vojenská přehlídka
Pokud si hráč vybere tuto akci, posune svůj ukazatel osobnosti na vnitřním herním okruhu o jedno políčko vpřed za každou helmu zobrazenou na akční kartě a navíc o 1 políčko za každou helmu zobrazenou na kartě **bojovníka** (červený), kterého má ve svém paláci.

Příklad: Bohouš volí akci vojenská přehlídka. Má 2 starší bojovníky (každý se 2 helmami) ve svém paláci, takže posune svůj ukazatel osobností vpřed o 5 políček (1 + 2 + 2).

Výzkum
Pokud si hráč vybere tuto akci, posune svou bodovací figurku o jedno políčko vpřed za každou knihu zobrazenou na akční kartě a navíc o 1 políčko za každou knihu zobrazenou na kartě **učence** (bílý), kterého má ve svém paláci.

Příklad: David volí akci výzkum. Má ve svém paláci 1 mladšího učence (2 knihy) a 1 staršího učence (3 knihy), takže posune svou bodovací figurku vpřed o 6 políček (1 + 2 + 3).

Privilegia
Pokud si hráč vybere tuto akci, zaplatí do banku buď **2 jeny** a obdrží malé privilegium nebo zaplatí **6 jenů** a získá tak velké privilegium. Privilegium položí vedle svých paláců. Hráč si může během jedné akce koupit pouze 1 privilegium, i kdyby měl peníze na víc. Hráč může nashromáždit tolik privilegií, kolik chce. Na konci každého kola hráč získává 1 vítězný bod za každého draka zobrazeného na destičkách privilegií.
Poznámka: Draci odpovídají vítězným bodům. Proto se draci objevují na privilegiích, textech učenců a na vějířích gejš.



Vezmi 1 kartičku rýže za každý pytel rýže



Vezmi 1 kartičku ohňostroje za každou raketu



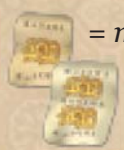
Posuň se na vnitřním okruhu o jedno pole za každou helmu



Posuň se na bodovacím okruhu o jedno pole za každou knihu



Zaplať 2 nebo 6 jenů a vezmi si malé nebo velké privilegium



= malé (2 jeny)

= velké (6 jenů)

2.fáze – Osobnost
Poté, co všichni hráči odehráli zvolené akce nebo doplnili zásobu peněz na 3, každý z hráčů v pořadí daném podle vnitřního okruhu (*to se mohlo změnit během akce vojenská přehlídka*) zahraje *1 kartu osobností* z ruky na společnou hromádku karet na herním plánu. Potom si vezme odpovídající kartičku osobností z hracího plánu a položí ji do libovolného svého paláce. Pokud jsou již všechny jeho paláce obsazeny, může hráč odstranit jednu zvolenou kartičku osobností ze svého paláce a nahradit ji novou kartičkou. Odstraněný dvořan je „propuštěn z královských služeb“. Všechny osobnosti, které jsou takto propuštěny se odstraní ze hry (*což znamená, že se již nevrací zpět na herní plán*). Potom, co hráč umístí kartičku osobností do paláce, posune svůj ukazatel osobností na vnitřním okruhu o počet políček odpovídající nové kartičce osobností.

Poznámka:
Ukazatel osobností se nikdy neposouvá zpět, pokud je osobnost propuštěna ze služeb (kvůli výměně nebo jako důsledek události).
Zisk nové osobnosti hráče neopravňuje hráče k okamžitému získání kartiček rýže, ohňostrojů, peněz, vítězných bodů apod. Naopak, kartičky osobností přináší zisk teprve ve chvíli, kdy hráč ve fázi 1. volí příslušnou akci.
Pokud si hráč zahraje kartu s otazníkem, může si vybrat jakoukoli osobnost z nabídky.
Dokud hráč má místo ve svých palácích, musí si do služby povolat nové osobnosti. Pokud jsou již všechny jeho paláce obsazeny a hráč nechce žádného ze svých dvořanů vyměnit, může místo toho propustit ze služby právě získanou osobnost.
Pokud zvolí tuto možnost, neposouvá již svůj osobní ukazatel.
Pokud hráč zahraje kartu osobností, ke které již nejsou kartičky osobností, nedostává nic (nemůže si vzít „náhradní“ osobnost).
Ve 12. kole hráči vynechají fázi 2, protože v tu chvíli již nebudou mít v rukou žádné karty osobností.



= libovolná osobnost

3.fáze – Událost
Poté, co každý hráč odehrál kartu osobností, koná se událost měsíce. V prvních 2 kolech je to vždy „Mír“. V následujících kolech je událost určena kartičkami událostí v řadě, určuje se zleva doprava. Potom, co událost proběhla, otočte příslušnou kartičku lícem dolů.

Jednotlivé události:

Mír:
Nic se neděje.



Mír:
Nic se neděje

Vazalský dar císaři:
Každý hráč musí císaři zaplatit darem 4 jeny. Peníze odevzdá do banku. Pokud hráč nemá dost peněz, musí propustit ze svých služeb 1 osobnost dle svého výběru za každý chybějící jen.



Vazalský dar císaři: Každý hráč zaplatí 4 jeny

Poznámka:
Hráči nesmí dobrovolně dvořany propouštět ze služby, aby ušetřili peníze. Navíc, peníze zobrazené na kartičce výběrčího daní se při platbě daru nijak nezapočítávají.

Příklad: Klára má pouze 2 jeny. Musí zaplatit vazalský dar. Zaplatí tedy 2 jeny a za chybějící 2 jeny musí propustit ze svých paláců 2 osobnosti.

Sucho:
Každý hráč musí **odevzdat do banku 1 kartičku rýže** za každý palác, ve kterém má alespoň 1 osobnost. Pokud hráč nemá dostatek kartiček rýže, musí propustit ze svých služeb 1 osobnost z každého paláce, který nemůže být rýží zásoben. (To, ve kterém paláci bude rýže chybět si určí majitel paláce).

Poznámka:
Hráči nesmí dobrovolně dvořany propouštět ze služby, aby ušetřili rýži. Navíc, peníze zobrazené na kartičce farmáře se při hodnocení Sucha nijak nezapočítávají.

Příklad: Anna má 3 osídlené paláce, 1 prázdný palác a 4 kartičky rýže. Anna vrátí do banku 3 kartičky rýže a tím přežije období sucha bez úhony. Bohouš má také 3 osídlené paláce, ale žádnou rýži. Proto musí propustit po jedné osobnosti z každého svého paláce.

Každý hráč musí odevzdat 1 kartičku rýže za každý obydlený palác



Festival draka
Hráč nebo hráči s největším počtem kartiček ohňostrojů získávají **6 vítězných bodů**. Hráč nebo hráči s druhým největším počtem kartiček ohňostrojů získávají **3 vítězné body**. Potom, co proběhne bodování, musí všichni hráči, kteří získali body, vrátit polovinu svých kartiček ohňostrojů zpět do banku. Tam, kde je potřeba, zaokrouhluje se nahoru.

Poznámka:
Pokud se na prvním místě shodně umístí více než jeden hráč, dostanou všichni první celých 6 vítězných bodů. Hráči na druhém místě stále dostanou své body. Pokud hráč nemá žádné kartičky ohňostrojů, nemůže ve Festivalu draka získat žádné body. Rakety znázorněné na kartičkách pyrotechniků se při Festivalu draka nezapočítávají.

Příklad: Klára a Emil mají po 3 kartičkách ohňostrojů, Anna má 2 a Bohouš 1. Klára a Emil získávají 6 vítězných bodů (a odevzdají po 2 kartičkách), Anna získává 3 body (a odevzdá 1 kartičku). Bohouš žádné body nezíská, ale ani nevrací kartičky ohňostrojů.

Hráči dostanou 6 nebo 3 vítězné body za první a druhé místo v počtu kartiček ohňostroje



Invaze Mongolů
Každý hráč posune svůj bodovací kámen vpřed o tolik políček, kolik má **celkem helem na všech svých bojovnících** ve svých palácích. Navíc ještě **hráč s nejmenším počtem helem** musí propustit ze svého paláce 1 osobnost. (Může to být i bojovník, který byl právě započítán.)

Poznámka:
Pokud všichni hráči mají stejný počet helem (a to i nulový), musí každý ze svých služeb propustit jednu osobnost.

Příklad:
Anna a Bohouš mají ve svých palácích bojovníky s celkem 3 helmami. Klára má 2 helmy, David a Emil mají po jedné helmě. Anna a Bohouš se tedy posunou o 3 políčka, Klára o 2 a David s Emilem o 1 políčko vpřed. Potom musí David a Emil propustit po jedné osobnosti ze svých paláců.

Každý hráč dostane tolik bodů, kolik má celkem helem



Epidemie
Každý hráč musí **propustit ze svých služeb 3 osobnosti** dle svého výběru. Hráč může chránit svou provincii před šířením nákazy pomocí **léčitelů** (modří). Tedy, za každý hmoždíř, zobrazený na kartičkách léčitelů, hráč může propustit o jednu osobnost méně.

Příklad:
Klára má ve svých palácích 2 mladší léčitele (každého s jedním hmoždířem). Proto ze svých služeb místo 3 osobností propustí pouze 1. (Touto propuštěnou osobností může být i léčitel, který ji právě chránil.)

Obecné pravidlo: Pokud by mělo propouštět ze svých služeb více hráčů najednou, děje se tak v pořadí daném umístěním ukazatelů osobností na vnitřním okruhu.

Každý hráč musí propustit 3 osobnosti



Rozpad
Potom, co proběhla událost, musí každý hráč zkontrolovat, zda nemá neobydlené paláce. Pokud ano, musí každý takový palác zmenšit o 1 podlaží. Odstraněná podlaží se vrací do banku. Všimněte si, že toto povede k úplnému zmizení neobydleného jednopatrového paláce.

Poznámka: Kvůli tomuto pravidlu nemá smysl, aby si hráč vybíral akci „Stavba“, a postavil jednopodlažní palác, aniž by do něj následně umístil osobnost.

4. fáze - Skóre
Potom, co skončila událost a paláce, kterých se to týká prodělaly rozpad, každý hráč posune svou bodovací figurku vpřed o jedno políčko za:
- každý svůj **palác** (nezávisle na tom, zda jsou obsazeny či nikoli a nezávisle na počtu podlaží)
- každého draka na vějíři **gejši**, kterou má ve svém paláci
- každého draka na svých **privilegiích**

Příklad: Anna má 3 paláce, v nich, kromě jiných dvořanů také 2 gejši a vlastní jedno velké privilegium. Posune si tedy bodovací figurku o 7 polí (3 + 2 + 2).

Kolo skončilo a začíná nové...

KONEC HRY

Hra končí, když proběhlo bodování po 12 kole. Pak si každý z hráčů přidá další vítězné body podle následujících pravidel:
- za každou kartičku **osobnosti** v paláci si hráč přičte 2 vítězné body
- za každého **mnicha** (hnědý) spočítejte body tak, že znásobíte počet podlaží paláce, v němž mnich bydlí počtem Budhů zobrazených na kartičce mnicha
- za hráčovy **zbylé peníze**. Nejprve každý hráč prodá zpět do banku kartičky rýže a ohňostrojů, každou za 2 jeny. Pak si každý hráč přičte 1 vítězný bod za každé 3 jeny, které hráč vlastní.

Příklad: Na konci hry má Bohouš 7 dvořanů v paláci (a to včetně 1 mladšího mnicha ve dvojpodlažním paláci a 1 staršího mnicha ve 3-podlažním paláci), 1 kartičku rýže, 2 kartičky ohňostrojů a 4 jeny. Bohouš získá celkem 25 vítězných bodů:
- *14 bodů za 7 kartiček osobností*
- *8 bodů za mnichy: 2 (1 x 2) + 6 (2 x 3) = 8*
- *3 body za jeho 10 jenů (10 : 3 = 3), 10 jenů jsou jeho 4 plus 6, které vydělá prodejem 1 kartičky rýže a 2 kartiček ohňostrojů.*

Vítězem hry a nejúspěšnějším vladařem se stává hráč, který má na konci hry největší počtem vítězných bodů na konci hry. Pokud by došlo k rovnosti bodů, vyhrává ten, jehož osobní ukazatel na vnitřním herním okruhu došel dále.

Hra končí po bodovací fázi 12. kola

Každý hráč získá další body za:

- **karty osobností**
  (2 body za každou)
- **mnichy**
  (Budha x podlaží)
- **peníze**
  (3 jeny = 1 bod)

© 2007 Stefan Feld
© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Czech translation by Jana Kmochová.
English translation by Christine Biancheria.