

RIALTO

Autor: Stefan Feld

hra pro 2-5 hráčů od 10 let na 45-60 minut

V první verzi českých pravidel se bohužel vyskytlo několik chyb. Byly způsobeny především chybami v původních německých pravidlech. Přesto se za ně omlouváme. Jednotlivé opravy jsou zde označeny červenou barvou textu.

O HŘE

Benátky jsou proslavené svými mosty a gondolami. Právě mosty a gondoly hrají důležitou roli i v této hře. Vžijte se do role významného benátského šlechtice. Dosazujte své přívržence na radnice jednotlivých městských čtvrtí, stavějte mosty a budovy, získávejte peníze, moc a vliv.

Na konci hry závisí hodnota každé čtvrti města především na tom, jakým způsobem je tato čtvrt propojená s ostatními částmi města. Ovládněte ty nejhodnotnější čtvrti, postavte nejvýnosnější budovy a mosty a staňte se šedou eminencí Benátek.

HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán

Zobrazuje 6 čtvrtí Benátek, počítadlo vítězných bodů, stupnici vlivu dóžete a místo pro společnou zásobu herního materiálu.



5 desek hráčů

Sam každý hráč umísťuje své budovy, peníze a radní.



77 karet

11 každého typu: dóže, zlato, stavba, most, gondola, radní, žolík. Využívají se při akcích fáze II (viz str. 5).



18 figurek radních v každé z pěti barev

Budou umísťovány do čtvrtí a mohou přinést body na konci hry.



2 označovací kameny v každé z pěti barev

Slouží pro sledování pozic hráčů na počítadle bodů a na stupnici vlivu dóžete.



1 kámen čtvrti

Určuje čtvrt, ve které se v tomto kole hraje.



60 žetonů budov

5 od každého z dvanácti druhů. Budovy přinášejí vítězné body a také zvláštní efekty (viz str. 8).



6 žetonů mostů

Jsou umísťovány mezi jednotlivé čtvrti a určují jejich hodnoty (viz str. 5-D). Každý žeton má dvě hodnoty v rozmezí 3-6.



6 žetonů gondol

Jsou umísťovány mezi čtvrti a určují jejich hodnoty (viz str. 5-E). Každý žeton má hodnotu 1.



30 zlatých mincí

Jsou třeba k aktivaci zvláštních efektů budov.



6 žetonů kol s hodnotami 1-6

Určují pořadí, ve kterém se v jednotlivých čtvrtích bude hrát.



2 bonusové žetony

Slouží pro označení udělení bonusových bodů (viz str. 5-E/F). Pro každý břeh Velkého kanálu je určen jeden žeton.

❧ PŘÍPRAVA HRY ❧

- 1 Umístěte **herní plán** doprostřed stolu. Nechte vedle něj volné místo pro řady karet.
- 2 Náhodně umístěte **6 žetonů kol** na jednotlivé čtvrti města na herním plánu. Určují pořadí, ve kterém se bude v jednotlivých čtvrtích hrát.
- 3 Umístěte **žetony gondol** do hromádky na vyznačené místo na herním plánu.
- 4 Zamíchejte **žetony mostů** a umístěte je do balíčku lícem nahoru tak, aby byl vidět vždy pouze horní žeton.
- 5 Umístěte **bonusové žetony** na vyznačená místa na obou březích Velkého kanálu (více viz str. 5-E/F).
- 6 Rozdělte **žetony budov** podle barvy a hodnoty a umístěte na vyznačená místa na herním plánu.
- 7 Umístěte všechny **zlaté mince** na místo pro společnou zásobu na herním plánu.
- 8 Pořádně zamíchejte **karty** a umístěte balíček lícem dolů vedle herního plánu.
- 9 Náhodně určete začínajícího hráče.
- 10 Každý si vezměte **1 desku hráče** a označovací kameny ve svojí barvě.
- 11 **Postupně od hráče po pravici začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček umístěte své označovací kameny na počáteční pole stupnice vlivu dóžete** (více o stupnici vlivu dóžete najdete níže na této straně).
- 12 Svůj druhý označovací kámen umístěte na pole "3" na **počítadle bodů**. Zde na pořadí nezáleží.
- 13 Každý si umístěte **5 svých radních** na svoji desku hráče (zásoba hráče) a zbývající umístěte do společné zásoby na herní plán.
- 14 **Mince:** Počínaje začínajícím hráčem po směru hodinových ručiček si vezměte následující počty mincí:
 - 2 hráči: 1 - 2
 - 3 hráči: 1 - 2 - 3
 - 4 hráči: 1 - 2 - 2 - 3
 - 5 hráčů: 1 - 2 - 2 - 2 - 3
- 15 **Počáteční budovy:** Počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče, proti směru hodinových ručiček, si postupně před sebe každý vezměte jednu budovu hodnoty 1. Při hře 2 nebo 3 hráčů si každý hráč musí vzít jinou budovu. Při hře 4 nebo 5 hráčů si smějí vzít stejnou budovu maximálně 2 hráči.

❧ STUPNICE VLIVU DÓŽETE ❧

Stupnice vlivu dóžete určuje, jaký vliv mají jednotliví hráči na dvoře vládce města. **Vyšší vliv má vždy hráč, jehož kámen je na stupnici více vpředu (nejdále).**

- Rozhoduje ve hře všechny shody (remízy), zejména ve fázi II každého kola (viz str. 4, 5), a také při závěrečném vyhodnocení.
- **Podle toho, kdo má nejvyšší vliv (je nejvíce vpředu) se** určuje pořadí hráčů všude, kde má pořadí nějaký vliv, pokud není v pravidlech přímo řečeno něco jiného.

Je-li na stupnici vlivu dóžete více hráčů na tomtéž poli, je považován za hráče více vpředu ten, jehož kámen je nahoře.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje celkem na 6 kol. Každé kolo se skládá ze 3 fází. Ke každé fázi přináleží jedna barva budov, jejichž efekty mohou být aktivovány pouze v této fázi kola. Za **aktivaci efektu budovy** musí hráč vždy zaplatit **1 minci** ze své zásoby (přehled budov viz strana 8).

Rychlý přehled:

Fáze I: Každý hráč dostane 8 karet a nechá si 7 z nich. Hráči mohou aktivovat **zelené budovy**, aby dostali nebo si mohli nechat více karet.

Fáze II: Hráči hrají své karty v šesti krocích a provádějí akce označené A-F. Mohou aktivovat **žluté budovy**, aby vylepšili své akce.

Fáze III: Hráči mohou aktivovat **modré budovy** a využít jejich efekty.



Fáze I – příprava, dobrání karet, aktivace zelených budov



- **Kámen čtvrti:** Přesuňte ho do čtvrti, ve které se bude v tomto kole hrát. Pořadí hraní čtvrti je určeno žetony kol (v prvním kole umístíte kámen čtvrti na žeton kola číslo 1 atd.) Do této čtvrti budou v tomto kole hráči umisťovat své radní (viz str. 5-F).
- **Řady karet:** Vedle herního plánu vyložte počet řad karet odpovídající počtu hráčů plus 1. Do každé řady vyložte 6 karet tak, aby ikony na kartách byly dobře viditelné.

Poznámka: Aby se karty lépe promíchaly, vykládejte vždy postupně po jedné kartě do každé řady.

Ve chvíli, kdy je vyčerpán dobírací balíček, zamíchejte všechny odhozené karty a vytvořte nový balíček.

- **Výběr karet:** V pořadí určeném stupnicí vlivu dóžete (začíná ten, kdo je na stupnici nejvíce vpředu, případně nahore) si každý

- vezměte jednu celou řadu karet (tedy 6 karet),
- dále si vezměte 2 karty z dobíracího balíčku,
- případně můžete mít ještě v ruce zbylé karty z předcházejícího kola.

Hráči mohou dostat další karty díky efektům **zelených budov** (viz str. 8).

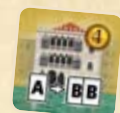
- **Odhození karet:** Každý hráč si do následující fáze kola může ponechat **pouze 7 karet**. Ostatní karty musí odhodit. Některé **zelené budovy** mohou po své aktivaci toto číslo zvýšit.

Každý hráč by měl karty odhazovat na svůj vlastní odhazovací balíček (to zpřehledňuje hru a později to usnadňuje míchání karet).

Na konci fáze I zbylou řadu karet odstraňte na odhazovací balíček.



Příklad: Řady karet při hře dvou hráčů



Fáze II – hraní karet, aktivace žlutých budov

Tato fáze probíhá v 6 **krocích (A-F)**. V rámci každého kroku má každý hráč **pouze 1 tah**. Hráči mohou v každém tahu hrát pouze karty jednoho druhu a případně k nim přidávat žolíky. Každý typ karet odpovídá příslušné akci (viz str. 5).

Pravidla pro každý z kroků:

- **Začínající hráč:** V **prvním kroku (A)** je začínajícím hráčem ten, kdo je nejdále na stupnici vlivu dóžete. V každém z následujících pěti kroků začíná ten, kdo získal bonusovou akci v předcházejícím kroku. **Ostatní hráči následují po směru hodinových ručiček.**

Poznámka: Když v některém kroku žádný hráč nezahraje žádnou kartu, začínající hráč se pro následující krok nemění.

- **Karty:** Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček má každý hráč k dispozici **jeden tah**, ve kterém může zahrát libovolný počet karet odpovídajícího druhu. Hráč nemusí zahrát všechny karty daného druhu, které má právě v ruce. Případné zbývající karty si smí nechat v ruce pro příští kolo. Nemusí také zahrát žádnou kartu, může prostě pasovat.

- **Akce:** Hráči mohou provést jednotlivé akce podle toho, kolik karet zahráli.

- **Bonusová akce:** Hráč, který zahrál nejvíce karet, může navíc provést bonusovou akci (viz příklad 1). V případě shodného počtu zahranych karet rozhoduje postavení na stupnici vlivu dóžete. Pokud nikdo z hráčů nezahraje žádnou kartu, bonusovou akci nezíská nikdo. **Tuto akci provede hráč společně s akcí zahranou na základě karet.**

V této fázi mohou hráči aktivovat žluté budovy (viz str. 8 a příklad 2).

Poznámky:

- Stupnice vlivu dóžete určuje pořadí hráčů při každé shodě v počtu zahranych karet a také určuje pořadí hráčů při hraní jednotlivých akcí (viz příklad 1 a také str. 2).
- Na konci každého kroku hráči odhodí právě zahrané karty na své odkládací balíčky (pouze proto, aby se usnadnilo následné míchání karet).
- Počet karet v ruce každého hráče by měl být vždy viditelný.



Příklad 1: V kroku B (Zlato) červený zahraje 3 karty zlata, modrý zahraje 2 karty zlata a žolíka a žlutý 1 kartu zlata. Červený i modrý zahráli 3 karty. Červený je dále na stupnici vlivu dóžete než modrý a proto může provést bonusovou akci (dostane 1 minci navíc).



Příklad 2: V kroku B (Zlato) hráč aktivoval žlutou budovu, aby mohl zahrát 1 kartu dóžete jako 2 karty zlata. K tomu navíc zahrál kartu žolíka. Celkem se jeho zahrané karty počítají jako 3 karty zlata. Pokud zahrál nejvíce karet, dostane 4 mince, jinak dostane pouze 3 mince.

Karty a k nim náležející akce:

A Dóže

V pořadí určeném pozicí na stupnici vlivu dóžete se každý hráč posune za každou zahraniou kartu dóžete na stupnici vlivu dóžete o **1 pole** kupředu. Pokud kámen na stupnici dorazí na obsazené pole, umístěte jej na ostatní kameny, které již na tomto poli jsou.

Bonus za nejvíce zahraniých karet:
Hráč se posune ještě o 1 pole navíc.



B Zlato

Za každou zahraniou kartu zlata si hráč vezme do své zásoby **1 minci** ze společné zásoby.

Bonus za nejvíce zahraniých karet:
Hráč si vezme ještě 1 minci navíc.



C Stavba

Každý hráč může na svoji desku postavit **1 budovu**, jejíž hodnota je stejná nebo nižší než počet karet, které hráč zahrál.

Hráč může mít i více stejných budov. (Další detaily k budovám a speciální případy viz str. 8).

Bonus za nejvíce zahraniých karet:
Hráč může přidat k hodnotě zahraniých karet +1.



D Most

Za každou zahraniou kartu mostu obdrží hráč **1 vítězný bod**. Hráč, který nezahrál ani jednu kartu mostu, **1 bod ztrácí**.

Bonus za nejvíce zahraniých karet:
Hráč obdrží 1 vítězný bod navíc a umístí horní žeton mostu z hromádky na libovolnou spojnicí čtvrtí na herním plánu.



E Gondola

Za každou zahraniou kartu hráč vezme do své zásoby **1 radního** své barvy ze společné zásoby. Nemá-li hráč již ve společné zásobě žádného radního, získá místo každé figurky, kterou by měl dostat, 1 vítězný bod.

Bonus za nejvíce zahraniých karet:
Hráč umístí **žeton gondoly** na libovolnou spojnicí čtvrtí na herním plánu. Poté umístí 1 svého radního ze **společné zásoby** do jedné ze dvou čtvrtí, které právě propojil gondolou. Nemá-li hráč již ve společné zásobě žádného svého radního, získá 1 vítězný bod a může umístit radního ze své zásoby.

Bonus za čtvrti:
První hráč, který má alespoň jednoho svého radního na všech třech ostrovech na jednom břehu Velkého kanálu (na herním plánu jsou oba břehy barevně odlišeny), získá okamžitě **5 vítězných bodů**. Příslušný bonusový žeton na herním plánu otočte lícem dolů.



F Radní

Za každou zahraniou kartu přesune hráč 1 radního ze své zásoby do čtvrti, ve které se právě hraje. Nemá-li hráč žádné radní ve své zásobě, může přesunout radní již dříve umístěné na herním plánu.

Bonus za nejvíce zahraniých karet:
Hráč může umístit do této čtvrti ještě jednoho radního navíc.

Bonus za čtvrti:
Viz E. Pokud na tento bonus dosáhne více hráčů v průběhu jednoho kroku F, obdrží bonus všichni.



* Žolíky

Hráč může přidat jednoho nebo více žolíků ke kartám hraným v kterémkoli z kroků fáze II. Žolíka nelze hrát samostatně.

Ovšem nemá-li hráč v ruce žádnou kartu požadovaného druhu, může zahrát 2 žolíky. Ti se pak počítají pouze jako 1 karta daného druhu. K tomu může hráč přidat další žolíky běžným způsobem.



Fáze III – aktivace modrých budov

Modré budovy (viz str. 8) mohou být aktivovány pouze v této fázi. Aktivují se stejně jako všechny ostatní budovy tak, že na ně položíte minci.

Je-li to pro hru důležité (např. ve chvíli, kdy by mohl být dobrán některý druh budov), určuje pořadí hráčů ve fázi III pořadí na stupnici vlivu dóžete.



Příklad: Hráč aktivuje modrou budovu hodnoty 1 tím, že na ni položí minci ze své zásoby. Vráťí zpět do zásoby zelenou budovu hodnoty 2 a vezme si zelenou budovu hodnoty 3.

Konec kola

Vezměte všechny mince z budov aktivovaných v tomto kole a vraťte je do společné zásoby.

KONEC HRY

Hra končí závěrečným vyhodnocením po 6. kole.

Závěrečné vyhodnocení

- Každý hráč dostane body v hodnotě poloviny součtu mincí a figurek radních, které mu zůstali v zásobě (zaokrouhлено nahoru).
- Každý hráč dostane tolik vítězných bodů, kolik je celková hodnota jeho budov.
- Nakonec vyhodnoťte jednotlivé čtvrti

V každé čtvrti dostanou hráči body za své radní. Důležité je zde pořadí určené počtem radních jednotlivých hráčů v dané čtvrti. Podle tohoto pořadí hráči obdrží vítězné body. V případě shody rozhoduje pořadí hráčů na stupnici vlivu dóžete.

- **1 místo:** Hráč obdrží tolik bodů, kolik je celková hodnota mostů a gondol přiléhajících k této čtvrti (viz příklady).
- **2 místo:** Hráč obdrží polovinu bodů hráče na 1. místě (zaokrouhлено dolů).
- **3 místo:** Hráč obdrží polovinu bodů hráče na 2. místě (zaokrouhлено dolů).
- atd. (Hráč, který nemá ve čtvrti žádné radní, neobdrží žádné body.)

Tip: Pro zachování přehledu o tom, které čtvrti už byly vyhodnoceny, odstraňte po vyhodnocení všechny radní a otočte žeton kola na této čtvrti lícem dolů.

Hráč s nejvyšším počtem bodů ve hře vítězí.

V případě bodové shody rozhoduje o pořadí postavení na stupnici vlivu dóžete.



Příklad: Ke čtvrti č. 4 přiléhají mosty hodnot 4 a 5 a dvě gondoly (hodnota 1), tedy celkem 11. Hráči v pořadí 1/2/3/4 získají 11/5/2/1 vítězných bodů.

TIRÁŽ

Autor: Stefan Feld
Ilustrace: Andreas Resch
Grafický design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Výroba: Ralph Bruhn
Český překlad: Mindok s.r.o.
Za opravy a dodatečné korektury děkujeme Aleši Matasovi.

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Německo
Všechna práva vyhrazena.
www.pegasus.de



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

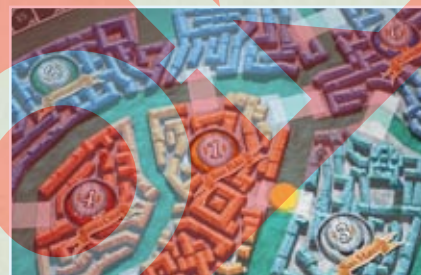
REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

VARIANTA HRY PRO 2 HRÁČE

Hra funguje ve dvou hráčích dobře i podle základních pravidel. Pokud by vás zajímala hra s ještě větší mírou interakce, která přináší vyšší úroveň výzvy, doporučujeme vám tuto variantu. Do hry se v ní zapojuje ještě neutrální hráč. Ten nedostává žádné vítězné body, ale pohybuje se na stupnici vlivu dóžete, soutěží o bonusové akce ve fázi II a umisťuje své radní do jednotlivých čtvrtí.

Příprava hry a obecná pravidla:

- **Neutrální hráč (NH)** bude hru začínat. Náhodně určete, kdo z vás bude sedět v pořadí hry za NH. Tento hráč dostane do začátku hry 1 minci, druhý hráč dostane 2 mince. Vyrožte 3 řady karet.
- NH začíná se všemi radními ve své zásobě. Nechte na stole nějaké místo pro jeho karty.
- NH nezískává během hry žádné vítězné body ani mince, ani nestaví žádné budovy. Má ovšem svůj kámen na stupnici vlivu dóžete.
- Druhý označovací kámen NH umístěte na spojnici čtvrti s číslem 1 se čtvrtí s nejnižším dalším číslem (žetonem kola). Tento kámen označuje místo, kde NH postaví gondolu či most v případě, že získá bonusovou akci v krocích D nebo E fáze II.
- Označená spojnice není zablokována, hráči na ni mohou postavit gondolu či most.
- Když je tato spojnice obsazena, označte jinou. Najděte ostrov s nejnižším číslem, od kterého vede alespoň jedna volná spojnice. Ze spojnic, které jsou volné, označte tu, která vede k ostrovu s nejnižším číslem.



Příklad 1: Označovací kámen je umístěn na spojnici mezi čtvrtěmi 1 a 3, protože spojnice mezi čtvrtěmi 1 a 2 na herním plánu není.

Fáze I

Poté co oba hráči dokončili své tahy ve **fázi I**, vezměte z dobíracího balíčku 7 karet a vyložte je na stůl před NH. Tyto karty roztrídíte dle druhu v pořadí A-F. Všechny žolíky přidejte ke kartám radních (F).

Fáze II

V průběhu **fáze II** hraje NH jako běžný hráč:

- A Dóže:** Kámen NH se posouvá po stupnici vlivu dóžete.
- B Zlato:** NH nevykonává žádnou akci (ale může zabránit hráčům v získání bonusové akce).
- C Stavba:** NH nevykonává žádnou akci (ale může zabránit hráčům v získání bonusové akce).
- D Most:** (Pouze pokud NH získá bonusovou akci, jinak nevykonává žádnou akci): Umístěte most na označenou spojnici čtvrtí. Otočte jej nižší hodnotou ke čtvrti s nižším číslem. Přesuňte označovací kámen na jinou spojnici (viz výše).
- E Gondola:** (Pouze pokud NH získá bonusovou akci, jinak nevykonává žádnou akci): Umístěte gondolu na označenou spojnici čtvrtí. NH umístí po jednom svém radním na oba ostrovy, které jsou propojeny touto spojnicí. Přesuňte označovací kámen na jinou spojnici (viz výše).
- F Radní:** NH umisťuje své radní do čtvrti běžným způsobem. Ovlivňuje tedy závěrečné vyhodnocení. NH má k dispozici nekonečný počet radních. Pokud by nestačil počet radních jedné barvy, použijte radní další nevyužití barvy.

Kroky E/F: Pokud NH splní podmínky pro bonus za čtvrti na jednom z břehů Velkého kanálu, otočte příslušný bonusový žeton lícem dolů.

Fáze III

Ve fázi III NH neprovádí žádné akce.



Příklad 2: Všechny spojnice vedoucí ze čtvrti 1 jsou již obsazené. Proto je označovací kámen umístěn na spojnici čtvrtí 2 a 3.

BUDOVY

Každá budova poskytuje zvláštní efekt, který je možné aktivovat tak, že na budovu v průběhu příslušné fáze kola umístíte minci. Jiným způsobem není možné efekt budovy využít. Hráč může vždy aktivovat pouze budovy, které na sobě právě umístěnou minci nemají (tedy každá budova může být v každém kole hry aktivována pouze jednou). Na konci každého kola všechny mince z budov odstraňte.

Zvláštní případy:

- Pokud má hráč v kroku stavby právo postavit budovy vyšší hodnoty než 4 (např. zahrál 5 karet stavby a za nejvíc zahraničích karet získal bonus +1, celkem může tedy využít hodnotu 6), může si nejdříve vzít libovolnou hodnotu hodnoty 4 a poté další libovolnou budovu hodnoty zbývající (např. 2).
- Každý hráč má na své desce místo pro 7 budov. Má-li získat osmou a případně další budovu, smí jednu z budov ze svojí desky vrátit do společné zásoby. V tu chvíli získá počet vítězných bodů odpovídající hodnotě vrácené budovy.

Každá budova je spojená s příslušnou fází kola. Tomu odpovídá i její barva:

Zelené budovy pro fázi I (mohou být aktivovány POTÉ, co si každý hráč vzal řadu karet):



Hráč si může vzít do ruky buď 1 kartu z řady karet, která zůstala ležet na stole, nebo si vzít 3 horní karty z dobíracího balíčku.



Hráč si v tomto kole může ponechat v ruce 1 kartu navíc.



Hráč si může vzít do ruky buď 1 kartu z řady karet, která zůstala ležet na stole, nebo si vzít 3 horní karty z dobíracího balíčku.

Navíc si v tomto kole může ponechat v ruce 1 kartu navíc.



Hráč si může vzít do ruky buď 1 kartu z řady karet, která zůstala ležet na stole, nebo si vzít 3 horní karty z dobíracího balíčku.

Navíc si v tomto kole může ponechat v ruce 2 karty navíc.

Žluté budovy pro fázi II:

Posečkání: Hráč přeskočí svůj aktuální tah. Dostane se v rámci tohoto kroku fáze II na tah až poté, co odehrají své tahy všichni ostatní hráči.



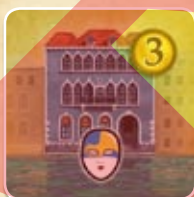
Navíc hráč získá 1 minci ze společné zásoby.

Čeká-li na svůj tah pomoci této budovy více hráčů, dostávají se na tah postupně v pořadí, v jakém by měli běžně hrát. Má-li jeden hráč více těchto budov, smí svůj tah odložit vícekrát během jednoho kroku.



Hráč smí zahrát právě jednu kartu jako kartu jiného typu.

Příklad: V kroku A zahráje hráč 1 kartu zlata jako kartu dóžete a posune se o 1 pole na stupnici vlivu dóžete.



Když aktivujete tuto budovu, počítá se vám k právě zahráným kartám 1 karta žolíka navíc.

Je možné aktivovat tuto budovu a přidat jednu kartu žolíka z ruky a zahrát tak 2 karty žolíka jako jednu kartu libovolného typu.



Hráč smí zahrát právě jednu kartu jako dvě stejné karty jiného typu.

Modré budovy pro fázi III:



Hráč smí vrátit do společné zásoby jednu ze svých budov a vzít si ze společné zásoby budovu stejné barvy s hodnotou o 1 vyšší.

Nová budova nesmí být v právě probíhající fázi aktivována.



Hráč obdrží 1 vítězný bod a smí si vzít 1 svého radního ze společné zásoby do své zásoby. Nemá-li hráč ve společné zásobě žádné radní, obdrží místo toho 1 vítězný bod navíc.



Hráč se posune na stupnici vlivu dóžete o tolik polí, jaké je jeho současné pořadí.

Příklad: Kámen hráče je na stupnici vlivu dóžete třetí v pořadí. Posune se kupředu o 3 pole.



Hráč obdrží 3 vítězné body.