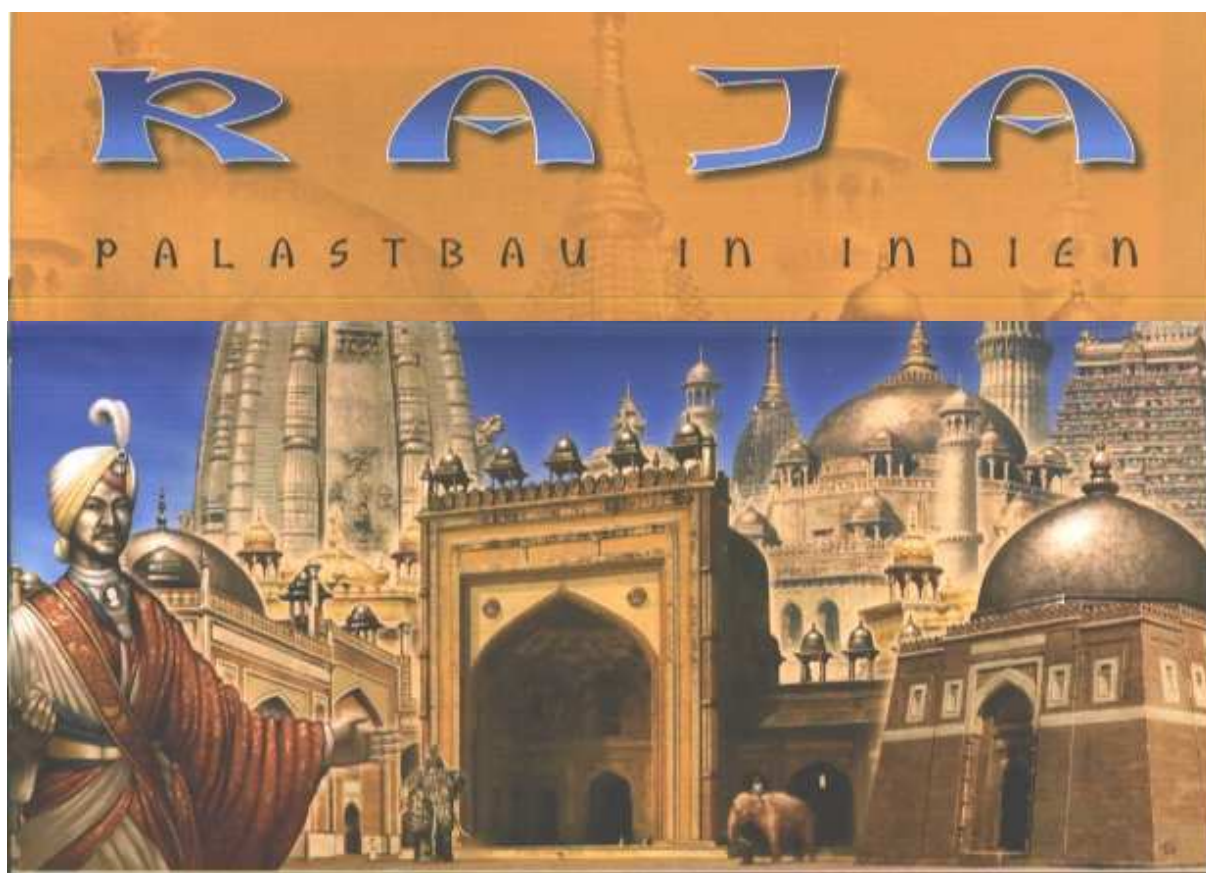




Obsah

- 1.0 Úvod
- 2.0 Herný materiál
- 3.0 Príprava hry
- 4.0 Prehľad
- 5.0 Východzia situácia
- 6.0 Priebeh hry v kolách
- 7.0 Akcie
- 8.0 Hodnotenie
- 9.0 Nové kolo
- 10.0 Koniec hry
- 11.0 Varianty

1.0 Úvod

RAJA je rafinovaná, strategická stolová hra pre dvoch až piatich hráčov.

Na severozápade Indie, hlavne v provincii Rajasthan, sa v stredoveku rozprestieralo s ničím neporovnateľné kultúrne a umelecké územie. Stavali sa tu nádherné a strhujúco krásne stavby, chrámy, mešity, paláce, pevnosti a mauzoleá.

Preneste sa do tohto obdobia a staňte sa uctievaným indickým kniežaťom. Budete cestovať z miesta na miesto a z poverenia samotným maharadžom necháte svojho architekta stavať nádherné paláce a domy. Stavba takého paláca je drahá. Preto je dôležité, pri hodnoteniach mesta získať dostatočný príjem.

Vyhráva ten, kto prvý postaví 7 palácov.

Na dosiahnutie tohto cieľa si privolávate rôznych dôverníkov, ktorí vás podporujú a umožňujú vám robiť doplňujúce akcie.

2.0 Herný materiál

Každá **RAJA**-hra obsahuje:

- ♦ 1 hrací plán
- ♦ 5 architektov – drevené figúrky v 5 farbách
- ♦ 1 maharadžu – veľká čierna figúrka
- ♦ 5 kruhov akcií s 2 ručičkami
- ♦ 35 palácov – sklenené kamene v 5 farbách, z každej 7 kusov (čierne sú skôr tmavofialové)
- ♦ 100 domov – po 20 kusov z každej z 5 farieb
- ♦ 7 mestských erbov
- ♦ 7 kariet osobností
- ♦ 60 peňažných mincí – 35 v hodnote 1, 15 v hodnote 5, 10 v hodnote 10
- ♦ 7 akčných žetónov
- ♦ 5 tabuliek skrátenejších pravidiel – pre každého hráča
- ♦ 1 zošit s pravidlami

Ak by niektorý z tu uvedených dielov chýbal, alebo bol poškodený, prosíme o ospravedlnenie. Prosím, obráťte sa s požiadavkou nahradenia na nás. Píšte na adresu:

Phalanx Games, Attn.: Customer Service, Postbus 32, 1380 AA Weesp, Niederlande, E-Mail: Ublennemann@aol.com

3.0 Príprava hry

3.1 Herný plán

Na hernom pláne je umiestnené štartovacie políčko (Startort), 7 miest (Stadt), 30 dedín (Dorf) a lišta hodnotenia.

Upozornenie: Geografické usporiadanie miest a dedín je urobené funkčne pre hru a nezodpovedá realite.

3.2 Príprava

Herný plán uložte doprostred stola.

Každý hráč si vyberie farbu a dostane:

- ♦ 1 kruh akcií s 2 ručičkami a tabuľku skrátenejších pravidiel.
Pozor: Kruh akcií sa skladá z piatich častí. Umelohmotný diel prestrčte zdola cez diery v kruhu a diery dvoch ručičiek. Druhý umelohmotný diel potom zvrchu našraubujte na spodný.
- ♦ 1 figúrku architekta, ktorú položí na štartovacie políčko.
- ♦ 7 palácov (sklenené kamene) a 4 domy, ktoré uloží mimo herný plán pred seba. **Pozor:** hráč s čiernym architektom dostane tmavofialové paláce.
- ♦ 15zlatých mincí (desiatku a päťku). *Peniaze môže mať hráč počas hry*





držané skryte.

- ◆ Zvyšné domy všetkých hráčov sa umiestnia ako spoločná zásoba (kameňolom) vedľa herného plánu.
- ◆ Maharadža (veľká čierna figúrka) sa pre začiatok umiestni na štartovacie políčko.
- ◆ Karty osobností 1 – 6 sa na úvod uložia vedľa herného plánu. Jogín (karta osobnosti 7) sa použije iba pri hraní rozšírenej verzie.
- ◆ Určí sa hráč, ktorý sa stane bankárom.
- ◆ 7 erbov miest sa skryte zamieša a následne sa otvorene vyložia na lištu hodnotenia – na miesta tesne nad šípkou. Políčka 1 – 10 ukazujú počet kôl.
- ◆ Žetóny akcií a karta osobnosti 7 (Jogín) sa v základnej verzii nepoužívajú!

3.3 Tabuľka hodnotenia

Na zadnej strane tabuľky skrátených pravidiel je tabuľka hodnotenia.

Počet hráčov		
	2	10 - 5
Výnosy z hodnotenia v zlatkách	3	11 - 7 - 3
	4	12 - 9 - 6 - 3
	5	13 - 10 - 7 - 4 - 1

4.0 Prehľad

Na každom bielom políčku palácového mesta môže byť postavený *jeden* palác. Palác ležiaci v strede je obzvlášť hodnotný: nazýva sa „Veľký palác“. Paláce na *vonkajších* šiestich políčkach sa nazývajú „malé paláce“. Počas hry cestujú hráči po cestách na hernom pláne, obsahujúcich 30 dedín, z mesta do mesta. Domy sa môžu stavať buď v dedinách alebo v mestách. V jednej dedine môžu stáť *najviac 2 domy* (pri hre dvoch hráčov *iba 1 dom*). Do mesta je možné postaviť ľubovoľne veľa domov. Cestovať cez dedinu je možné iba vtedy, keď v nej stojí aspoň jeden dom (je jedno ktorému hráčovi tento dom patrí).



5.0 Východzia situácia

Pred začatím samotnej hry sa vytvorí východzia situácia, t.j.

- ◆ Každý hráč dostane jedného dôverníka – kartu osobnosti.
- ◆ Postavia po 4 domy v dedinách.

5.1 Karty osobností

Najmladší hráč si vyberie jedného zo 6 vyložených dôverníkov a otvorene ju položí pred seba na stôl. Potom si vyberá dôverníka jeho ľavý sused atď. *Nevybrané osobnosti ostávajú ležať vedľa herného plánu, počas hry je možné ich zameniť.*

Karty osobností určujú *poradie* ťahov, v *prípade rovnosti umiestnenie* pri hodnotení mesta (čím nižšie číslo karty osobnosti, tým lepšie umiestnenie) a špeciálne *schopnosti* dôverníka, ktoré si hráč môže v ťahu uplatniť.

Karta osobnosti 1 / Veľkoknieža:

Ťahá ako prvý a v prípade rovnosti pri hodnotení mesta dostáva najlepšie umiestnenie.

Karta osobnosti 2 / Obchodník:

Vždy počas svojho ťahu *získa jednu zlatku.*

Karta osobnosti 3 / Kňaz:

Malé paláce pri hodnotení mesta majú hodnotu 2 body (namiesto 1).

Karta osobnosti 4 / Pútnik:

Cestuje bezplatne; náklady na jeho cestu *platí banka.*

Karta osobnosti 5 / Podnikateľ:

Stavia alebo premiestňuje *1 dom navyiac a bezplatne.*

Karta osobnosti 6 / Staviteľ:

Za stavbu paláca platí iba 9 *zlatiek* (miesto 12).

5.2 Stavba domov do dedín

Na začiatku hry sa postaví 4 domy, ktoré každý hráč dostal, do dedín. Začína hráč s kartou osobnosti najnižšieho čísla (*najnižšou kartou osobnosti*). Postaví 1 dom do ľubovoľnej dediny. Potom príde na rad hráč s druhou najnižšou kartou osobnosti a postaví 1 dom do dediny atď., až kým nepostavil každý hráč po 4 domy. Pritom treba dbať na pravidlo, že v každej dedine smú stáť najviac 2 domy (pri hre dvoch hráčov iba 1 dom).

Poznámka: Pri umiestňovaní domov by ste mali v prvom rade dbať na to, aby ako *prvé* boli *pripojené mestá*, ktoré sa budú *najskôr hodnotiť*. To sú mestá, ktoré sa nachádzajú na lište hodnotenia úplne dole (tesne nad šípkou). Mesto je pripojené, ak v každej dedine, cez ktorú doň vedie cesta, stojí aspoň 1 dom.

Príklad:

Mesto A je pripojené, ale mesto B ešte nie je pripojené.



Po postavení 4 domov každým hráčom je tvorba východzej situácie ukončená. Teraz dostane každý hráč 6 domov zo spoločnej zásoby, ktoré si uloží ako svoju vlastnú zásobu pred seba.

6.0 Priebeh hry v kolách

Každé kolo má rovnaký priebeh. Začína premiestnením maharadžu a prvého erbu mesta a končí vyhodnotením mesta, v ktorom stojí maharadža. Vykonávajú sa nasledujúce kroky:

- ♦ Premiestni sa maharadža a erb mesta.
- ♦ Nastavenie akcií (tajné).
- ♦ Vykonanie akcií – ťahov- hráča. Všetko v poradí podľa kariet osobností.
- ♦ Vyhodnotenie mesta, v ktorom stojí maharadža.



6.1 Premiestnenie maharadžu a erbu mesta

Na začiatku hry stojí maharadža na štartovacom políčku. Teraz ho premiestnite do toho mesta – je jedno, či je toto mesto pripojené, alebo nie – ktorého erb sa nachádza na lište hodnotenia na najnižšom políčku. Následne spomínaný erb mesta presuňte dohora, priamo za posledný erb mesta. Teraz najnižšie ležiaci erb mesta ukazuje, kam sa bude *pravdepodobne* presúvať maharadža na začiatku budúceho kola. Mesto, v ktorom stojí maharadža, sa bude na konci kola vyhodnocovať. Na začiatku budúceho kola sa presunie maharadža do mesta, ktorého erb bude úplne dole. Dané poradie hodnotenia sa môže zmeniť na základe akcie „zmena poradia hodnotenia“ – pozri 7.5.

6.2 Nastavenie akcií

Všetci hráči nastavujú svoje akcie *súčasne a tajne*. Nastavujú ich na svojom kruhu akcií, pričom každá ručička určuje práve jednu akciu. Ručičky kruhu akcií jedného hráča môžu byť nastavené na rôzne, ale aj na rovnaké akcie. Kto má svoje akcie nastavené, položí svoj kruh akcií skryté na stôl. Symboly na kruhu akcií majú nasledujúce významy:



Mince: Dostaneš dve mince (zlatky) z banky.



Dom: postav 1 dom do niektorej dediny alebo mesta. Stavebné náklady na každý dom: 1 zlatka.



2 domy: Postav 2 domy, jeden z nich do mesta a druhý buď do dediny alebo do mesta. Stavebné náklady na každý dom: 1 zlatka.



Dom / premiestnenie: Premiestni bezplatne 1 vlastný dom z dediny / mesta do inej dediny / iného mesta. Do mesta je možné premiestniť dom iba v tom prípade, keď v tam stojí tvoj architekt.



Kameňolom / prísun: Vezmi si 2 vlastné domy zo spoločnej zásoby do vlastnej zásoby.



Palác: Postav palác. Stavebné náklady na každý palác: 12 zlatiek.



Palác / dom: Postav 1 palác a 1 dom v dedine, alebo v meste. Stavebné náklady na každý palác: 12 zlatiek, na každý dom: 1 zlatka.



Poradie hodnotenia: Zmeň poradie hodnotenia presunutím jedného erbu mesta.



Karta osobnosti: Zameň svoju kartu osobnosti s niektorým spoluhráčom alebo za voľne ležiacu nepoužitú kartu osobnosti. Spoluhráč sa proti tomu nemôže brániť.

6.3 Vykonanie ťahov hráčov

Keď všetci hráči ukončili nastavenie akcií, odkryje hráč s najnižšou kartou osobnosti svoj kruh akcií a urobí svoj ťah. Keď ukončil obe svoje akcie, odkryje kruh akcií hráč, ktorý má teraz najnižšiu kartu osobnosti. Vykoná svoje akcie a uvedeným spôsobom pokračuje ďalší hráč. Toto sa opakuje až kým svoje akcie nevykonajú všetci hráči. Každý ťah pozostáva z využitia špeciálnej vlastnosti osobnosti dôverníka hráča a oboch nastavených akcií.

Postupnosť vykonávania jednotlivých akcií a vlastnosti dôverníka je ľubovoľná. Akcia nastavená na kruhu však musí byť vykonaná celá, až potom sa môže začať vykonávať druhá akcia.

7.0 Akcie

7.1 Cestovanie

Akcia cestovanie nie je na kruhu akcií nastaviteľná, takže sa *nemusí* nastavovať. Hráč môže so svojím architektom cestovať vždy, keď je na ťahu. Môže cestovať do mesta, tam stavať, potom odcestovať do iného mesta a aj tu stavať a následne cestovať naspäť, alebo do tretieho mesta a tam svoje cestovanie ukončiť. Neexistuje obmedzenie pre cestovanie. Každopádne však musí byť hráč schopný zaplatiť cestovné náklady a cestovanie cez dedinu je možné iba za predpokladu, že v nej stojí aspoň jeden dom (je jedno ktorému hráčovi patrí).

Náklady na cestovanie: Cez mestá (k nim patrí aj štartovacie políčko!) sa cestuje bezplatne, taktiež cez dediny, v ktorých, v ktorých má hráč aspoň 1 vlastný dom. Ak hráč v dedine nemá ani jeden vlastný dom a prechádza takouto dedinou, musí každému vlastníkovi každého domu v danej dedine zaplatiť 1 zlatku.

7.2 Stavba (Palác, dom)



V dedine môže hráč stavať hocikedy, bez ohľadu na to, kde sa práve nachádza jeho architekt. Jedinou podmienkou je, že v dedine môžu stáť najviac 2 domy (pri hre dvoch hráčov iba 1 dom). V meste môže stáť ľubovoľne veľa domov.

V meste môže hráč stavať dom alebo palác iba vtedy, ak sa tam práve nachádza jeho architekt. Počas svojho ťahu môže hráč navštíviť viacero miest a v každom z nich stavať. Pritom je nutné zohľadniť nasledujúce podmienky:

- Do mesta možno cestovať iba vtedy, keď sa na ceste doň v každej dedine nachádza aspoň 1 dom.
- Stavebné miesta pre paláce v meste sú obmedzené. Keď sa stavebné miesta obsadia, nie je už možné v danom meste postaviť palác.
- Náklady na stavbu domu = 1 zlatka. Každý dom, jedno či v meste alebo dedine, stojí 1 zlatku.
- Náklady na stavbu paláca = 12 zlatiek. Každý palác, jedno či malý (na okraji) alebo veľký (v strede), stojí 12 zlatiek.

Ten, kto si nastavil akciu „2 domy“, musí aspoň jeden z nich postaviť v meste! Nie je možné postaviť dva domy do dediny / dedín. Znakom toho, že aspoň jeden dom musí byť postavený v meste je obrázok mestskej brány pri dvoch domoch na kruhu akcií.

7.3 Premiestniť dom



Premiestňovať možno *iba vlastné domy*. Je jedno, či ich premiestňuje hráč z mesta alebo z dediny. Ak v dedine stál iba jeden dom a premiestni ho, cesta cez túto dedinu bude prerušená až kým v nej niekto nepostaví aspoň jeden dom. Do dediny môže (pri dodržaní maximálneho počtu domov v dedine) svoj dom premiestniť vždy, do mesta iba ak tam práve stojí jeho architekt. Akcia „premiestnenie domu“ je bezplatná.

7.4 Kameňolom / prísun



Hráč si vezme 2 vlastné domy zo spoločnej zásoby do vlastnej zásoby. Táto akcia je bezplatná.

7.5 Zmena poradia hodnotenia



Hráč môže ľubovoľný erb mesta posunúť o 2 políčka nadol. Erby, ktoré pritom predbehne, sa posúvajú každý o 1 políčko dohora. Tým sa mení poradie hodnotenia miest.

Pozri **príklad vľavo:**

Ak v prvom kole hráč posunie erb „D“ o 2 políčka nadol, posunú sa erby „B“ a „C“ každý o 1 políčko nahor. Ak už žiaden hráč nezmení poradie, poputuje na začiatku ďalšieho kola maharadža do mesta „D“ a na jkonci bude mesto „D“ vyhodnocované.

Pri presúvaní erbu môžu vznikať aj prázdne polia. **Príklad vpravo:**

Presúva sa erb „F“ a putuje o 2 polia nadol. „E“ sa posunie o jedno pole nahor. Až maharadža príde do mesta „F“, dostane sa erb „F“ priamo nad erb „C“. Mesto „E“ môže byť najbližšou maharadžovou zastávkou.



7.6 Výmena dôverníka



Dôverník je počas celej hry hráčovi pevne pridelený. Dôverníka spoluhráča alebo „voľného“ dôverníka môže hráč získať zahráním akcie „výmena dôverníka“. Svojho pôvodného dôverníka pritom hráč umiestni medzi voľných dôverníkov. Ak bral dôverníka spoluhráčovi, ten si teraz okamžite vyberie z voľných dôverníkov jedného pre seba a položí si ho pred seba.

Ak aktívny hráč (= ten, ktorý je na ťahu) mení dôverníka, môže – ak je to uskutočniteľné – využiť vlastnosti oboch (pôvodného aj nového) dôverníka.

Príklad1: Hráč má *Obchodníka* a dostane jednu zlatku, potom zamení dôverníka za *Pútnika* a cestuje bezplatne.

Príklad2: Hráč má *Podnikateľa* a postaví dom zadarmo, potom zamení dôverníka za *Staviteľa* a postaví palác za 9 zlatiek. (K tomu musí mať na kruhu akcií ešte nastavenú akciu „Stavba paláca“.)

Pri zmene dôverníkov sa môže zmeniť aj pôvodné poradie hráčov. Preto treba dbať na:

- ♦ Ten, kto je na ťahu, dokončí celý svoj ťah.
- ♦ Kto už urobil v tomto kole svoj ťah, sa viac v tomto kole na ťah nedostane. (Nikto nemá teda dva ťahy!)
- ♦ Z hráčov, ktorí v tomto kole ešte neurobili svoj ťah je vždy na rade ten, ktorý má najnižšieho dôverníka.

7.7 Vykonanie akcií

Nastavená akcia sa *nemusí* vykonať! Ak hráč nechce alebo nemôže vykonať časť alebo celú akciu, nemusí tak urobiť. Môže sa akcie alebo jej časti vzdať. Ako penalizáciu získajú všetci ostatní hráči po 2 zlatky z banky. Preto by si každý hráč mal dobre premyslieť, ktoré akcie si nastaví!

Príklad: Hráč si nastavil na kruhu akciu *Palác a dom*. Postavil iba dom, teda vykonal iba časť nastavenej akcie a všetci spoluhráči získali z banky po 2 zlatky.

8.0 Hodnotenie

Potom, čo každý hráč urobil svoj ťah, sa vyhodnotí mesto, v ktorom stojí maharadža. Pri hodnotení rozdeľuje maharadža hráčom, ktorí sú v meste zastúpení, zlatky. Aby hráč dostal body, nemusí jeho architekt stáť v hodnotenom meste.

Koľko zlatiek dostane hráč pri hodnotení, určuje hodnotiaci tabuľka a závisí od „sily“ (bodov hodnotenia) v danom meste. Hodnotiace body hráča v meste sú súčtom jeho budov a architekta (ak je v hodnotenom meste) a zisťujú sa podľa nasledujúceho kľúča:

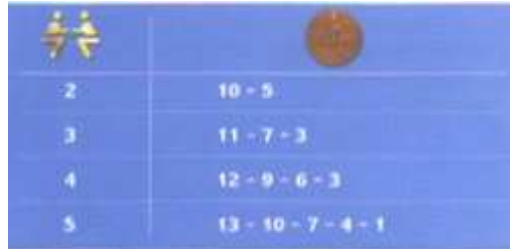
Architekt	1 bod
Dom	1 bod
Malý palác	1 bod
Veľký palác	3 body

Príklady:

- (1) Ak má hráč v meste iba svojho architekta, získa 1 bod.
- (2) Ak má hráč v meste iba jeden dom, získa 1 bod.

(3) Ak má hráč v meste svojho architekta, 2 domy, 1 malý a 1 veľký palác, získa 7 bodov.

Hráč s najväčším počtom bodov získa najviac zlatiek, potom bodovo druhý najlepší hráč atď. Pri rovnosti bodov rozhoduje číslo karty osobnosti. Nižšie číslo má pri rovnosti bodov prevahu.



2	$10 - 5$
3	$11 - 7 - 3$
4	$12 - 9 - 6 - 3$
5	$13 - 10 - 7 - 4 - 1$

Monopol – bonus: Ak v hodnotenom meste získal body iba jediný hráč, (žiaden iný hráč tam nie je zastúpený ani architektom ani domom ani palácom) tak pri hodnotení získa bonus 5 zlatiek.

Žiaden hodnotiaci bod: Kto nie je v meste zastúpený, nezíska žiadnu zlatku. Ak v hodnotenom meste nie je žiaden z hráčov zastúpený, mesto sa ohodnotí bez toho, aby hociktorý hráč získal zlatky.

9.0 Nové kolo

Po vyhodnotení mesta začína nové kolo.

- ♦ Premiestni sa maharadža a erb mesta, ktoré je na lište hodnotenia najviac dole (bez ohľadu na to, či je toto mesto pripojené, alebo nie). Erb sa presunie nad všetky ostatné erby.
- ♦ Nastavenie akcií (tajné).
- ♦ Vykonanie akcií – ťahov- hráča. Všetko v poradí podľa kariet osobností.
- ♦ Vyhodnotenie mesta, v ktorom stojí maharadža.

10.0 Koniec hry

Hra môže končiť dvomi spôsobmi. Hra končí po hodnotí v kole, v ktorom

- ♦ jeden hráč postavil svoj siedmy palác, alebo
- ♦ niektorý erb mesta sa presunul na políčko „10“.

Vyhráva hráč, ktorý postavil najviac palácov. Ak je rovnosť v počte palácov, vyhráva ten hráč, ktorý má viac zlatiek. Ďalšie miesta sa určujú podľa počtu postavených palácov a pri rovnosti opäť rozhoduje množstvo zlatiek.

11.0 Varianty

Nasledujúce varianty tvoria možnosti rozšírenia pravidiel.

11.1 Kratšie trvanie hry

Hráči dostanú iba 6 palácov a hrá sa maximálne 8 kôl.

11.2 Profiverzia I

V Profiverzii I platia všetky základné pravidlá. K nim sa pridajú ešte:

11.2.1 Herný materiál

V profiverzii sa hrá aj s postavou Jogína (karta osobnosti 7) a žetónmi akcií. Jogín sa pridá medzi ostatné karty osobností a žetóny akcií sa pripraví podľa herného plánu.

11.2.2 Jogín

Hráč vlastniaci kartu Jogína, dostane vo svojom ťahu žetón akcie a môže ho *okamžite* alebo *neskôr* v inom kole použiť, čím získa jednu akciu *naviac*.

11.2.3 Použitie žetónu akcie

Žetón akcie povoľuje vykonať v jednom ťahu tretiu akciu. Hráč si môže zvoliť ľubovoľnú akciu na kruhu akcií s *výnimkou výmeny dôverníka* a túto dodatočne vykonať. V každom kole môže hráč použiť iba jediný žetón akcie. Po použití odloží žetón akcie späť na kôpku podľa herného plánu.

Príklad: Hráč vlastní žetón akcie a nastavil si na kruhu „2 domy“ a „Kameňolom / prisun“. Najprv zahrá kameňolom a vezme si dva domy do vlastnej zásoby. Potom odovzdá žetón a postaví palác a dom (akcia „Palác / dom“). Nakoniec vykoná ešte svoju druhú nastavenú akciu a postaví dva domy.

11.2.4 Menej ako 5 hráčov

Aby pri menej ako 5 hráčoch bol zachovaný problém s „málo miestami na stavbu palácov“, položia sa na začiatku hry *z každej nehrajúcej farby do každého mesta po jednom* sklenenom kameni na miesto pre malý palác (vonkajšie miesta).

11.2.5 Dražba kariet osobností

Na začiatku hry sa karty osobností dražia. Najmladší hráč začína a ponúka jednu alebo viac zlatiek za celkový výber karty osobnosti. Môže ponúknuť aj 0 zlatiek. Za ním nasleduje jeho ľavý sused. Buď ponuku zvýši, alebo povie „pas“. Týmto spôsobom pokračuje dražba dokola – podľa situácie to môže byť aj viacnásobne dokola. Hráč, ktorý ponúkol najviac, zaplatí obnos do banky a vyberie si z existujúcej ponuky tú kartu osobnosti, ktorú chce. (To znamená, že sa nedraží konkrétna karta osobnosti, ale možnosť, vybrať si.) Vybranú kartu osobnosti si položí pred seba. Osobnosť sa stáva vydražiteľovým dôverníkom. Potom sa prejde k dražbe ďalšej karty osobnosti. Prvý dáva ponuku ľavý sused hráča, ktorý vydražil kartu ako posledný, a sám ešte kartu osobnosti nemá. Ak hráč ponúkne „0“ zlatiek a nikto túto ponuku nezvýši, môže si hráč vybrať osobnosť bez zaplatenia. Dražba končí v momente, keď každý hráč vlastní osobnosť.

11.2.6 Rodné mesto

Každá karta osobnosti má svoje rodné mesto. Erb rodného mesta je rovnaký ako karta osobnosti (farba a obrázok). Pri hodnotení mesta, dostane hráč, pre ktorého osobnosť je toto mesto rodným mestom, jeden hodnotiaci bod navyše. Karta osobnosti a erb mesta musia byť v súlade! Tento bod navyše sa započíta aj vtedy, keď hráč v meste nemá zastúpenie.

11.2 Profiverzia II

V Profiverzii II môže mať hráč viacero dôverníkov. To zaujímavé je hlavne pri hre dvoch hráčov, môže sa však použiť aj pri hre viacerých hráčov.

Hráč, ktorý má viacero dôverníkov, môže v jednom ťahu využiť vlastnosti všetkých z nich!

Platia nasledujúce pravidlá:

- ◆ Na začiatku hry vydraží každý (ako v 11.2.5) jedinú kartu osobnosti.
- ◆ Kto si nastaví výmenu osobností na kruhu akcií, vezme si z voľných osobností jednu podľa vlastného výberu k sebe a nemusí žiadnu osobnosť vrátiť. Teda bude mať o jednu osobnosť viac.
- ◆ Ak už nie sú voľné osobnosti k dispozícii, tak sa aktívny hráč (= ten, ktorý je na ťahu) s nastavenou výmenou osobností na kruhu akcií rozhodne, či si osobnosť s niektorým spoluhráčom *vymení*, alebo mu ju *preberie*.
- ◆ **výmena:** Aktívny hráč povie, o ktorú osobnosť má záujem. Majiteľ (= pasívny hráč) mu musí túto osobnosť dať a získa zato jednu osobnosť od aktívneho hráča. Ak aktívny hráč má viacero osobností, rozhoduje sám, ktorú dá pasívnemu hráčovi.
- ◆ **prebratie:** Aktívny hráč môže osobnosť prebrať len vtedy, ak vlastní *menej* osobností ako pasívny hráč. Pasívny hráč v tomto prípade vyberá zo svojich osobností jednu, ktorú dá aktívnemu hráčovi bez náhrady. Aktívny hráč nemôže určiť, ktorú osobnosť mu má pasívny hráč dať.
- ◆ **Poradie hráčov:** pre určenie poradia sa berie do úvahy najnižší dôverník hráča. Začínajúcim hráčom je hráč s najnižšou kartou osobnosti, druhým s druhou najnižšou atď.
- ◆ **Hodnotenie:** Pri rovnosti bodov rozhoduje číslo najnižšej karty osobnosti hráčov. Nižšie číslo má pri rovnosti bodov prevahu.

