

RIALTO

Gra autorstwa Stefana Felda
dla 2-5 graczy. Czas gry: 45-60 minut.

WPROWADZENIE

Wenecja słynie z mostów i przejazdów gondolą. W grze Rialto gracz wciela się w rolę weneckiego arystokraty starającego się umieścić lojalnych wobec siebie radnych w najważniejszych dzielnicach miasta, a także wznosić budynki i mosty. Wszystko po to, aby zdobyć uznanie oraz jeszcze większą władzę.

Wartość punktowa dzielnicy zależy od tego, jak dobrze jest ona połączona z innymi dzielnicami. Gracz, który najlepiej rozmieści swoich radnych i wzniesie najbardziej wartościowe budynki stanie się szarą eminencją Wenecji!

ZAWARTOŚĆ



1 plansza

Przedstawia 6 dzielnic Wenecji, tor punktacji i Tor Doży. Znajduje się na niej także miejsce na zasoby ogólne.



5 plansz graczy

Służą do przechowywania prywatnych zasobów gracza: budynków, złota oraz radnych.



77 kart

Po 11 kart: Doży, Złota, Budynków, Mostów, Gondoli, Radnych i Jokera. Karty służą do przeprowadzania akcji (zobacz str. 5).



Po 18 radnych w każdym z 5 kolorów

W toku gry gracze będą rozmieszczać radnych w dzielnicach w celu zdobycia punktów na koniec rozgrywki.



Po 2 znaczniki w każdym z 5 kolorów

Używane na torze punktacji i Torze Doży. Zobacz szczegóły: str. 2 – Tor Doży.



1 znacznik aktywnej dzielnicy

Wskazuje dzielnicę aktywną w danej rundzie.



60 żetonów budynków

Po 5 sztuk każdego z 12 rodzajów budynków. Budynki przynoszą punkty oraz oferują specjalne funkcje po ich aktywacji (zobacz: str. 8).



6 żetonów mostów

Mosty są umieszczane na połączeniach między dzielnicami i określają wartość dzielnicy (zobacz: str. 5 – D). Każdy żeton posiada dwie wartości w zakresie 3 – 6.



6 żetonów gondol

Gondole są umieszczane na połączeniach między dzielnicami i określają wartość dzielnicy (zobacz: str. 5 – E). Każdy żeton posiada wartość 1.



30 złotych monet

Służą do aktywowania funkcji budynków.



6 żetonów kolejności

W zakresie 1 – 6. Określają kolejność, w jakiej będą aktywowane dzielnice.



2 płytki bonusowe

Po jednej na każdą stronę Wielkiego Kanalu. Płytki są używane do oznaczenia, czy bonus dzielnicowy został już w grze przyznany (zobacz: str. 5 – E / F).

PRZYGOTOWANIE

- 1 Połóżcie **planszę** na środku stołu. Obok planszy zostawcie wolne miejsce na wykładanie kolumn kart.
- 2 Losowo rozmieście 6 **odkrytych żetonów kolejności** na 6 dzielnicach.
- 3 Połóżcie **żetony gondoli** na wskazanym miejscu.
- 4 Potasujcie zakryte **żetony mostów** i ułóżcie w stos. Następnie, połóżcie stos na wskazanym miejscu w taki sposób, aby wierzchni żeton (i tylko on) był widoczny.
- 5 Połóżcie **płytki bonusowe** określające bonusy dzielnicowe (zobacz: str. 5 - E / F) na wskazanych polach po obu stronach Wielkiego Kanału.
- 6 Posortujcie **żetony budynków** według koloru i wartości i umieście na wskazanych polach planszy.
- 7 Połóżcie **złote monety** we wskazanym rejonie planszy (stanowią bank).
- 8 Starannie potasujcie wszystkie **karty** i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- 9 Losowo wybierzcie **pierwszego gracza**.
- 10 Każdy gracz bierze **1 planszę gracza** i znaczniki w wybranym przez siebie kolorze.
- 11 Poczynając od gracza siedzącego na prawo od pierwszego gracza i dalej w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, gracze kładą po jednym znaczniku w swoim kolorze na pierwszym polu **Toru Doży**. *Zobacz niżej: Tor Doży.*
- 12 Gracze umieszczają po drugim znaczniku w swoim kolorze (w dowolnej kolejności) na polu „3” **toru punktacji**.
- 13 Każdy gracz umieszcza **5 radnych** w swoim kolorze na swojej planszy gracza (stanowią część prywatnych zasobów gracza), a pozostałych radnych w zasobach ogólnych na planszy.
- 14 **Monety:** Poczynając od pierwszego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz pobiera liczbę monet zależnie od liczby graczy:
 - 2 graczy: 1 - 2
 - 3 graczy: 1 - 2 - 3
 - 4 graczy: 1 - 2 - 2 - 3
 - 5 graczy: 1 - 2 - 2 - 2 - 3
- 15 **Budynki startowe:** 15. Poczynając od gracza siedzącego na prawo od pierwszego gracza i dalej w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jeden budynek o wartości 1. W grze 2 - i 3 - osobowej gracze muszą wybrać różne budynki. W grze 4 - i 5 - osobowej nie więcej niż 2 graczy może wybrać ten sam budynek.

TOR DOŻY

Tor Doży odzwierciedla wpływ graczy na dożę Wenecji. Tor Doży:

- rozstrzyga wszystkie remisy,
- określa kolejność graczy w tych momentach gry, gdy ma ona znaczenie, chyba że w zasadach wyraźnie zaznaczono inaczej.

Jeśli na jednym polu Toru Doży znajduje się więcej znaczników graczy, obowiązuje kolejność rozgrywania od góry do dołu stosu.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z 6 rund, a każda runda z 3 faz. W każdej fazie, gracze mogą aktywować specjalne funkcje budynków określonego koloru.

Aby aktywować funkcję swojego budynku, gracz musi umieścić na nim **1 monetę** ze swoich zasobów prywatnych (zobacz: str. 8 – Opis budynków).

Skrócony opis przebiegu faz:

Faza I: Każdy gracz otrzymuje 8 kart i zachowuje 7 z nich. Gracze mogą aktywować **zielone budynki**, aby otrzymać lub zachować więcej kart.

Faza II: Gracze zagrywają karty w 6 kolejno rozgrywanych etapach, aby przeprowadzić akcje A – F. Mogą też aktywować **żółte budynki** w celu modyfikacji wykonywanych akcji.

Faza III: Gracze mogą aktywować niebieskie budynki, które oferują im określone korzyści.





Faza I – przygotowanie, wzięcie kart, aktywacja zielonych budynków.



■ **Znacznik aktywnej dzielnicy:** Przesuńcie znacznik do dzielnicy o numerze odpowiadającym numerowi bieżącej rundy. Kolejność, w jakiej aktywowane są kolejne dzielnice określona jest przez żetony kolejności. (W rundzie 1, umieście znacznik na żetonie o numerze 1 itd.) *Uwaga: Jest to dzielnica, do której w tej rundzie gracze będą mogli wysyłać swoich radnych (zobacz: str. 5 – F).*

■ **Kolumny kart:** Wylóżcie w kolumnach po 6 odkrytych kart. Liczba kolumn jest o jeden większa od liczby graczy. Symbole na kartach powinny być wyraźnie widoczne. *Uwaga: dla lepszego przemieszania kart zalecamy wykładanie na przemian po 1 karcie w kolumnie.*



Przykład: Kolumny kart w rozgrywce 2-osobowej.

Gdy stos kart się wyczerpie, potasujcie karty odrzucone, aby uformować nowy stos.

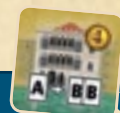
■ **Wybór kart:** W kolejności określonej na Torze Doży każdy gracz bierze:

- jedną z kolumn (czyli 6 odkrytych kart),
- następnie 2 karty z zakrytego stosu,
- oraz karty pozostałe po poprzedniej rundzie (jeśli takie posiada).

Gracze mogą otrzymać więcej kart dzięki **zielonym budynkom** (zobacz: str. 8).

■ **Redukcja puli kart w ręku:** Każdy gracz może zachować do następnej fazy tylko **7 kart**. Nadmiarowe karty musi odrzucić. Niektóre **zielone budynki** po aktywacji pozwalają graczowi zachować więcej kart.

Każdy gracz posiada swój **własny, zakryty** stos kart odrzuconych, który powinien być trzymany z dala od zakrytego stosu dobierania.



Faza II – zagrywanie kart i aktywacja żółtych budynków.

Ta faza składa się z **6 etapów (A – F)**. W każdym etapie gracze mogą zagrywać karty określonego rodzaju oraz Jokery. Każdy rodzaj kart odpowiada określonemu etapowi i określonej akcji (zobacz: następna strona).

Ogólne zasady każdego etapu:

■ **Pierwszy gracz:** W **etapie A**, pierwszym graczem jest gracz, którego znacznik znajduje się najdalej z przodu na Torze Doży. W każdym kolejnym z pięciu etapów, pierwszym graczem zostaje gracz, który zdobył bonus w etapie poprzednim.

Uwaga: Jeśli w którymś etapie żaden z graczy nie zagra żadnej karty, w nowym etapie pierwszy gracz pozostaje ten sam.



Przykład 1: W etapie A (Doża), Czerwony zagrywa 3 karty Doży, Niebieski 2, a Żółty tylko 1 kartę. Czerwony otrzymuje bonus.

■ **Karty:** Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kierunku **zgodnym z ruchem wskazówek zegara**, każdy gracz rozgrywa swoją turę, podczas której może zagrać dowolną liczbę kart odpowiadających aktualnie rozgrywanemu etapowi. Gracz nie musi zagrywać wszystkich kart, może nawet nie zagrać żadnej karty i spasować. Może w ten sposób zachować karty na przyszłą rundę.

■ **Akcje:** Każdy gracz przeprowadza akcje zależnie od liczby zagryanych kart.

■ **Bonus:** Gracz, który zagrał najwięcej kart w danym etapie otrzymuje bonus (zobacz: przykład 1). Bonus nie zostaje przyznany, jeśli żaden z graczy nie zagrał żadnych kart.

W tej fazie gracze mogą aktywować swoje **żółte budynki** (zobacz: przykład 2 i str. 8).

Uwagi:

- Tor Doży rozstrzyga wszystkie remisy związane z liczbą zagryanych kart oraz określa kolejność graczy podczas przeprowadzania akcji, gdy ma ona znaczenie (zobacz: str. 2).
- Na koniec każdego etapu gracze odkładają zagrane karty na swoje zakryte stosy kart odrzuconych.
- Liczba kart w ręku gracza jest zawsze informacją jawną dla innych graczy.



Przykład 2: Gracz aktywował swój żółty budynek w etapie B (Złoto), aby zagrać kartę Doży jako 2 karty Złoto. Zagrał także Jokera. W sumie zagrał więc 3 karty Złoto. Jeśli otrzyma bonus, otrzyma 4 monety; jeśli nie, otrzyma tylko 3.

Karty i powiązane z nimi akcje (etapy A - F):

A Doża

W kolejności wskazanej na Torze Doży, każdy gracz **przesuwa się o 1 pole do przodu na Torze Doży za każdą zagrana kartę**. Jeśli znacznik gracza kończy ruch na zajęтым polu, zostaje umieszczony na wierzchu innych znaczników.



Bonus za największą liczbę zagranych kart:

Gracz przesuwają się o 1 dodatkowe pole na Torze Doży.

B Złoto

Każdy gracz otrzymuje tyle **złotych monet**, ile kart zagrał. Monety należy przechowywać na planszy gracza.



Bonus za największą liczbę zagranych kart:

Gracz otrzymuje 1 dodatkową monetę.

C Budynek

Każdy gracz może wybrać **budynek** o wartości równej lub mniejszej od liczby zagranych kart. Budynek należy umieścić na planszy gracza. Gracz może posiadać dowolną liczbę takich samych budynków (zobacz: str. 8 – Opis budynków i Sytuacje wyjątkowe).



Bonus za największą liczbę zagranych kart:

Gracz dodaje „+1” do liczby zagranych kart

D Most

Gracze otrzymują po **1 punkcie** za każdą zagrana kartę. Gracz, który nie zagrał żadnej karty Mostu traci **1 punkt**.



Bonus za największą liczbę zagranych kart:

Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt i umieszcza na planszy żeton mostu, na wolnym połączeniu między dwoma dzielnicami. Gracz decyduje, w którą stronę most będzie zwrócony.

E Gondola

Za każdą zagrana kartę gracz przynosi **1 swojego radnego** z zasobów ogólnych do zasobów prywatnych. Jeśli gracz nie posiada już radnych w zasobach ogólnych, otrzymuje 1 punkt za każdego brakującego radnego.



Bonus za największą liczbę zagranych kart:

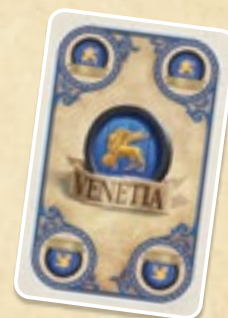
Gracz umieszcza **żeton gondoli** na wolnym połączeniu między dwoma dzielnicami. Następnie umieszcza **1 swojego radnego** z zasobów ogólnych w jednej z tych dwóch dzielnic. Jeśli gracz nie posiada już radnych w zasobach ogólnych, otrzymuje 1 punkt **oraz** może użyć radnego z prywatnych zasobów lub znajdującego się w jakiegokolwiek dzielnicy.

Bonus dzielnicowy:

Pierwszy gracz, który posiada co najmniej jednego swojego radnego w każdej z trzech dzielnic po jednej stronie Wielkiego Kanału natychmiast otrzymuje 5 punktów i obraca (zakrywa) płytkę bonusową leżącą po tej stronie kanału.

F Radny

Za każdą zagrana kartę gracz umieszcza **1 radnego** ze swoich zasobów prywatnych w aktywnej dzielnicy.



Jeśli gracz nie posiada radnych w swoich zasobach prywatnych, może przesunąć radnego znajdującego się w innej dzielnicy.

Bonus za największą liczbę zagranych kart:

Gracz umieszcza 1 dodatkowego radnego w aktywnej dzielnicy.

Bonus dzielnicowy:

Zobacz E: Jeśli więcej niż jeden gracz spełni warunek w etapie F, wszyscy oni otrzymują bonus.

* Joker

Gracz może dołożyć dowolną liczbę kart Jokera do swoich kart zagrywanych w fazie II. Nie może jednak zagrać osamotnionego Jokera.



Jednakże, jeśli gracz nie posiada żadnych kart danego rodzaju, może zagrać 2 karty Jokera, ale zastępują one tylko 1 kartę danego rodzaju! Do takiej pary może dołożyć kolejne Jokery, już na standardowych zasadach.

Faza III – aktywacja niebieskich budynków.

Niebieskie budynki (zobacz: str. 8) mogą być aktywowane tylko w tej fazie. Tak jak inne budynki, aktywacji dokonuje się poprzez położenie na budynku 1 monety.



Przykład: Gracz aktywuje niebieski budynek o wartości 1. Oddaje zielony budynek o wartości 2 i bierze zielony budynek o wartości 3.

Koniec rundy

Odlóżcie monety z aktywowanych budynków z powrotem do banku.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z końcem 6 rundy, po czym należy przeprowadzić końcowe punktowanie.

Końcowe punktowanie

- Każdy gracz otrzymuje liczbę punktów równą połowie (zaokrąglając w górę) sumy **monet i radnych**, które zostały mu w zasobach prywatnych.
- Każdy gracz otrzymuje liczbę punktów równą sumie wartości posiadanych **budynków**.
- Gracze otrzymują punkty dzięki radnym znajdującym się w dzielnicach.

W każdej dzielnicy gracze ustalają ranking według liczby posiadanych w niej radnych. Otrzymują punkty w zależności od zajętego miejsca w rankingu. Remisy są rozstrzygane z pomocą Toru Doży (zobacz: str. 2):

- **Miejsce 1:** suma wartości wszystkich mostów i gondoli przylegających do dzielnicy
- **Miejsce 2:** połowa punktów za miejsce 1 (zaokrąglona w dół)
- **Miejsce 3:** połowa punktów za miejsce 2 (zaokrąglona w dół)
- itd. (Gracz nieposiadający radnych w dzielnicy, nie otrzymuje żadnych punktów.)

Uwaga: dla porządku punktowania, usuwajcie z planszy radnych bądź żetony kolejności z dzielnic już punktowanych.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę.

Remisy rozstrzyga się przez odniesienie do Toru Doży.



Przykład: Dzielnica 4 przylega do mostów o wartościach 5 i 4 oraz do dwóch gondoli (każda o wartości 1). Tym samym, gracze na kolejnych miejscach pod względem liczby radnych w dzielnicy otrzymują: 11/5/2/1/ punktów.

Wydawca oraz autor gry pragną podziękować wszystkim, którzy zgłosili uwagi do instrukcji i niezlicznym testerom, za ich nieocenioną pomoc przy tworzeniu gry.

AUTORZY

Autor gry: Stefan Feld
Ilustracje: Andreas Resch
Projekt graficzny: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realizacja: Ralph Bruhn
Tłumaczenie: Monika Żabicka

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Niemcy
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.pegasus.de



Wydawca oraz autor gry pragną podziękować wszystkim, którzy zgłosili uwagi do instrukcji i niezlicznym testerom, za ich nieocenioną pomoc przy tworzeniu gry.

Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
www.wydawnictwo.rebel.pl



DODATKOWY WARIANT DLA 2 GRACZY

Rozgrywka 2 - osobowa według standardowych zasad gry wypada bardzo dobrze. Jeśli jednak jesteście spragnieni większej dawki rywalizacji, proponujemy grę według poniższych zasad. W tym wariantcie, gracze walczą zarówno ze sobą, jak i z graczem neutralnym. Neutralny gracz nie zdobywa punktów, ale jest obecny na Torze Doży, bierze udział w walce o bonusy w fazie II i umieszcza radnych w dzielnicach.

Sugerujemy rozegranie kilku partii według standardowych reguł zanim sięgnięcie do reguł tego wariantu.

Przygotowanie i zasady ogólne:

- **Gracz neutralny (GN)** jest pierwszym graczem. Losowo wybierzcie, który z Was zasiądzie po jego lewej stronie. Osoba ta otrzymuje 1 monetę, a drugi z graczy 2 monety. Wyłóżcie 3 kolumny kart.
- GN już na początku gry posiada wszystkich swoich radnych w zasobach prywatnych. Przygotujcie na stole miejsce na karty gracza neutralnego.
- GN nie zdobywa punktów, monet, ani nie stawia budynków. Niemniej, posiada swój znacznik na Torze Doży.
- GN używa swojego drugiego znacznika do zaznaczenia połączenia między dzielnicą numer 1, a sąsiadującą z nią dzielnicą o najniższym numerze. Znacznik wskazuje tym samym miejsce, gdzie GN zbuduje most albo gondolę, jeśli otrzyma taką możliwość zdobywając bonus w etapie D albo E fazy II.

Uwagi:

- Gracze także mogą zdecydować się na wybudowanie mostu albo gondoli na połączeniu wskazanym przez znacznik GN.
- Jeśli na połączeniu zostanie zbudowany most albo gondola, znacznik zostaje przeniesiony na nowe połączenie. Sprawdźcie, która dzielnica jest opatrzona najniższym numerem spośród tych, które posiadają jeszcze co najmniej jedno wolne połączenie z dzielnicami sąsiadującymi. Spośród wolnych połączeń oznaczcie to, które prowadzi do dzielnicy o najniższym numerze. Umieście na nim znacznik GN (zobacz: przykład 2).



Przykład 1: Znacznik zostaje umieszczony między dzielnicami 1 i 3, jako że między dzielnicami 1 i 2 nie ma połączenia.

Faza I

Po tym jak obaj gracze zakończą **fazę 1**, dobierzcie ze stosu 7 kart dla GN i połóżcie je odkryte na stole. Posegregujcie karty według rodzaju, w kolejności etapów A - F, dodając ewentualne karty Jokera do kart Radnych (F).

Faza II

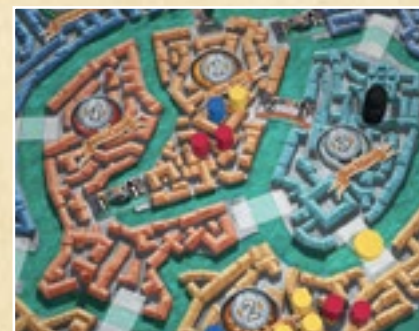
Podczas **fazy II**, GN jest w większości przypadków traktowany jak zwykły gracz:

- A Doża:** przesuwa swój znacznik na Torze Doży.
- B Złoto:** brak akcji (może jednak przeszkodzić graczom w zdobyciu bonusu).
- C Budynek:** brak akcji (może jednak przeszkodzić graczom w zdobyciu bonusu)
- D Most:** (tylko, jeśli otrzyma bonus, w innym wypadku brak akcji): GN umieszcza most na połączeniu wskazanym przez znacznik, w taki sposób, aby niższa wartość wskazywała dzielnicę o niższym numerze. Następnie, należy przesunąć znacznik na kolejne połączenie, według zasad opisanych wcześniej.
- E Gondola:** (tylko, jeśli otrzyma bonus, w innym wypadku brak akcji): GN umieszcza gondolę na połączeniu wskazanym przez znacznik i umieszcza po 1 radnym w **obu** połączonych dzielnicach. Następnie, należy przesunąć znacznik na kolejne połączenie, według zasad opisanych wcześniej.
- F Radni:** umieszcza swoich radnych w aktywnej dzielnicy według standardowych zasad, tym samym wpływając na końcowe punktowanie. GN posiada nieograniczoną liczbę radnych. Jeśli zabraknie radnych w jego kolorze, użyjcie radnych innego koloru.

Etap E/F: jeśli GN spełni warunek pozwalający na uzyskanie bonusu dzielnicowego, odwróćcie płytkę bonusową jako wykorzystaną.

Faza III

W **fazie III** GN nie przeprowadza żadnych akcji.



Przykład 2: Wszystkie połączenia wychodzące z dzielnicy 1 zostały zabudowane. Znacznik należy więc umieścić między dzielnicami 2 i 3.

BUDYNKI

Każdy budynek oferuje graczowi specjalną funkcję, z której ten może skorzystać po położeniu na budynku 1 monety w odpowiedniej fazie gry. Gracz może aktywować jedynie budynki, na których nie leżą monety (tzn. każdy budynek może być aktywowany tylko raz na rundę). Na koniec każdej rundy, wszystkie monety są usuwane z budynków i zwracane do banku.

Sytuacje wyjątkowe:

- Jeśli gracz ma możliwość wzięcia budynku o wartości większej od 4, bierze wpierw budynek o wartości 4, a następnie kolejny o wartości równej lub mniejszej od różnicy.
- Na planszy gracza znajduje się miejsce jedynie na 7 budynków. Jeśli gracz chce postawić więcej budynków, może usunąć budynek ze swojej planszy i zwrócić do zasobów ogólnych. Otrzymuje liczbę punktów równą wartości budynku.

Każdy budynek jest bezpośrednio związany z fazą, w której może zostać aktywowany:

Zielone budynki fazy I (mogą być aktywowane PO TYM jak wszyscy gracze wybrali kolumnę kart dla siebie):



Gracz może wziąć jedną odkrytą kartę z niewybranej przez nikogo kolumny LUB dobrać 3 karty ze stosu.



Gracz może zachować w tej rundzie o 1 kartę więcej.



Gracz może wziąć jedną odkrytą kartę z niewybranej przez nikogo kolumny LUB dobrać 3 karty ze stosu. Dodatkowo, może zachować w tej rundzie o 1 kartę więcej.

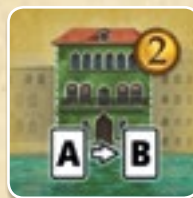


Gracz może wziąć jedną odkrytą kartę z niewybranej przez nikogo kolumny LUB dobrać 3 karty ze stosu. Dodatkowo, może zachować w tej rundzie o 2 karty więcej.

Żółte budynki fazy II:



Opóźnienie: Gracz pomija swoją turę zagrywania kart, aby rozegrać ją po tym, gdy wszyscy pozostali gracze rozegrają swoje tury. Dodatkowo, gracz otrzymuje z banku 1 monetę.



Gracz może zagrać dokładnie 1 kartę jako 1 kartę innego rodzaju.

Przykład: W etapie A 1 karta Żółta może zostać zagrana jako 1 karta Doży, aby przesunąć znacznik na Torze o 1 pole do przodu.



Ten budynek, gdy zostaje aktywowany, jest traktowany jak karta Jokera. Jest możliwe połączenie jego działania z kartą Jokera z ręki gracza, aby zagrać parę Jokerów jako 1 kartę dowolnego rodzaju, zgodnie z zasadami zastępowania kart.



Gracz może zagrać dokładnie 1 kartę jako 2 karty jednego innego rodzaju.

Niebieskie budynki fazy III:



Gracz może zwrócić jeden ze swoich budynków, aby wziąć budynek tego samego koloru o wartości większej od 1. Nowo pozyskany budynek nie może być aktywowany w tej samej rundzie.



Gracz otrzymuje 1 punkt i może przenieść 1 radnego z zasobów ogólnych do swoich zasobów prywatnych. Jeśli gracz nie posiada już radnych w zasobach ogólnych, otrzymuje dodatkowy 1 punkt.



Gracz przesuwa się do przodu na Torze Doży o liczbę pól równą miejscu, jakie zajmuje na Torze. *Przykład: Jeśli znacznik gracza zajmuje aktualnie 3 miejsce na Torze, gracz może go przesunąć o 3 pola do przodu.*



Gracz otrzymuje 3 punkty.