

Autoři hry: Michael Rieneck a Stefan Stadler



Pro 2 až 5 hráčů od 12 let

PRAVIDLA



Herní komponenty

1 herní plán



5 desek plantáže



5 figurek pracovníků

po 1 v každé barvě



5 bodovacích žetonů

po 1 v každé barvě



5 žetonů automobilů

po 1 v každé barvě



Líc



Rub

5 oslím povozem

30 dílků budov



Líc



červený rub:
budovy 1–10



hnědý rub:
budovy 11–20



modrý rub:
budovy 21–30

25 karet postav

(5 sad po 5 kartách – každá sada je stejná)

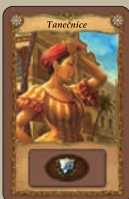


Líc



Rub

8 karet promenády



Líc



Rub

15 karet lodí



Líc



Rub

8 startovních karet



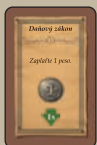
Líc



Rub

32 karet zákonů

8 daňových zákonů



Líc



Rub

8 odvodových zákonů



Líc

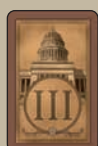


Rub

8 dotačních zákonů

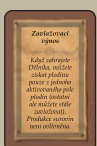


Líc



Rub

8 restričních zákonů



Líc



Rub

54 žetonů plodin



18× citrusy



18× tabák



18× cukrová třtina

45 žetonů surovin



15× dřevo



15× voda



15× kámen

30 žetonů zboží



15× rum



15× doutníky

6 ukazatelů akcí



4 speciální dílky

Noviny



Hlasy



Veto



Partner



Líc

Rub

90 mincí



45× 1 peso



30× 3 pesos



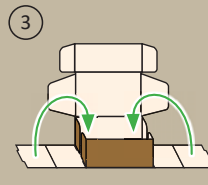
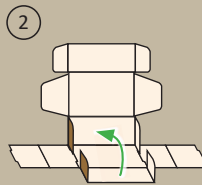
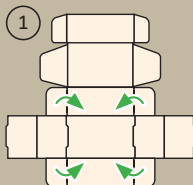
15× 5 pesos

1 žeton začínajícího hráče



6 skládacích krabiček

Na skladování herních komponent.

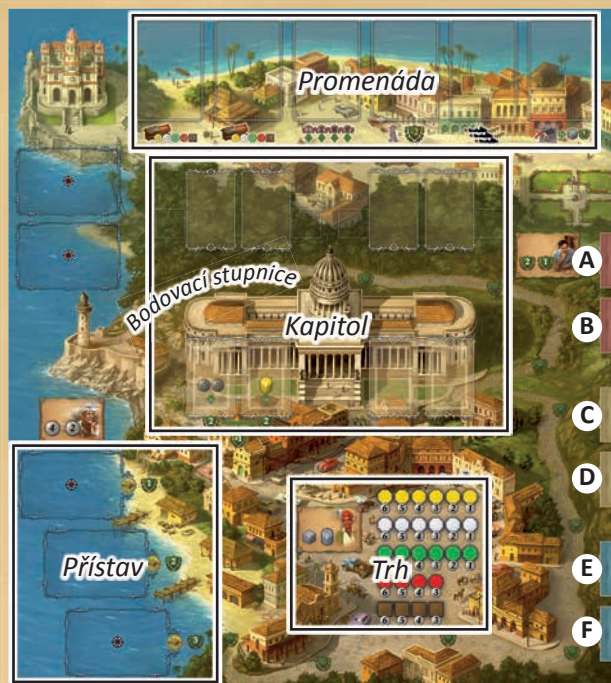


5 přehledových brožurek

1 pro každého



Příprava hry



1 Položte herní plán doprostřed stolu.

2 Vezměte 10 **dílků budov s červeným rubem**.

Na každém dílku (rubu i líci) je uvedeno **číslo budovy**. Rozložte tyto dílky lícem nahoru napravo od herního plánu tak, že nižší hodnoty (budovy 1–5) umístíte vzestupně k horní červené značce **A**, a vyšší hodnoty (budovy 6–10) umístíte vzestupně k dolní červené značce **B**.



Poté stejným způsobem rozložte 10 **dílků budov s hnědým rubem** (11–20) a 10 dílků budov s **modrým rubem** (21–30) k odpovídajícím barevným značkám (**C–F**).

Všech 30 dílků tvoří **nabídku budov**.

3 Žetony plodin (**citrusů**, **cukrové třtiny** a **tabáku**), zboží (**rum** a **doutníky**), surovin (**dřevo**, **voda** a **kámen**) i mincí umístíte vedle herního plánu a tím vytvoříte společnou zásobu.

Polovinu polí trhu zaplňte žetony:

Vezměte po 3 žetonech citrusů, cukrové třtiny a tabáku a podle barvy je rozložte na pole trhu s hodnotami 6, 5 a 4. Poté vezměte po 2 žetonech rumu a doutníků a podle barev je rozložte na pole trhu s hodnotami 6 a 5.



4 Zamíchejte 15 **karet lodí** a položte je lícem dolů na nejvýše položené pole na levém okraji herního plánu. Tím vytvoříte **balíček lodí**. Poté otočte 3 karty balíčku lodí a umístíte po jedné na pole **čekací oblasti**, ke **Kotvišti 1** a **Kotvišti 2**. Pole u **Kotvišti 3** ponechte nyní prázdné.



5 Roztřídte 32 **karet zákonů** podle římských číslic (I, II, III a IV) na jejich rubu. Každé číslo označuje skupinu zákonů: daňové zákony (I), odvodové zákony (II), dotační zákony (III) a restriční zákony (IV). Každý balíček zvlášť zamíchejte a položte jej lícem dolů na jedno ze 4 polí nad **Kapitolem**. Balíček daňových zákonů (I) umístíte zcela vlevo. Napravo od něj umístíte odvodové zákony (II), poté dotační zákony (III) a nakonec restriční zákony (IV).

Následně vraťte vrchní 2 karty z každého balíčku zpět do krabice, aniž byste se na ně dívali, aby každý balíček obsahoval 6 karet zákonů.



- 6** Vezměte 6 **žetonů akcí** a položte po 2 na každé **pole alternativ** na herním plánu, vždy jeden nad každou **odměnu**.



- 7** Vezměte 4 **speciální dílky** a umístěte každý pod budovu, která zobrazuje jeho symbol (27 až 30) v nabídce budov.



- 8** Náhodně si každý vezměte desku **plantáže** a položte ji před sebe. Poté si zvolte svou barvu a vezměte si všechny komponenty dané barvy.

- Figurku pracovníka** umístěte na pole **skladiště** na své plantáži.
- Bodovací žeton** umístěte k majáku na začátek **bodovací stupnice** na herním plánu.
- Do ruky si vezměte sadu **5 karet postav**.
- Žeton automobilu** položte vedle své plantáže. Ve hře dvou hráčů si vezměte navíc druhý žeton automobilu jiné barvy.



- 9** Vezměte 8 **karet promenády**. Tyto karty zahrnují 6 Kubánců a 2 osly. Podle počtu hráčů použijte 6 z nich:

- Ve hře 2 hráčů: 5 Kubánců, 1 osel
 Ve hře 3 hráčů: 4 Kubánci, 2 osli
 Ve hře 4 hráčů: 5 Kubánců, 1 osel
 Ve hře 5 hráčů: 6 Kubánců, 0 oslů



Ve hrách s méně než 6 Kubánci náhodně určete, které karty použijete, nebo se na výběru domluvte společně.

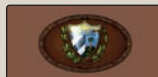
Důležité: Tanečnice musí být vždy součástí výběru.

Nepoužité karty vraťte do krabice a zbývajících 6 karet (zatím nezamíchaných) položte jako **balíček promenády** nalevo od promenády.



Pro každého osla v balíčku promenády potřebujete také oslí povoz: Vezměte všechny nepoužité žetony automobilů (1 nebo 2), otočte je rubem (ilustrací oslího povozu) vzhůru a položte je jako oslí povozy vedle balíčku promenády.

- 10** Hráč, který naposledy viděl osla se stává začínajícím hráčem a dostane **žeton začínajícího hráče**.



- 11** Zamíchejte **počáteční karty** a vyložte po jedné kartě za každého hráče ve hře, plus jednu kartu navíc. Počínaje hráčem sedícím napravo od začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček si každý vyberte jednu z vyložených počátečních karet a vezměte si ji.

Poté si vezměte plodiny, suroviny a pesos uvedené na své startovní kartě ze společné zásoby a umístěte je na **nádvoří** své plantáže.

Nakonec vraťte všechny počáteční karty zpět do krabice.



Kuba před revolucí: Doba je neklidná a každé z měst na ostrově usiluje o vlastní nezávislé bohatství a vliv. Kdo z vás dokáže nejvýhodněji zobchodovat své plodiny a zboží na domácím trhu, anebo naopak vydělá nejvíce na vývozu pomocí obchodních lodí? Komu se podaří vyslat vlivné zástupce do parlamentu, aby ovlivnili zákony, a vybuduje palírny, hotely a banky pro blaho obyvatel?

Vítězem se stává hráč, který na konci hry získá nejvíce vítězných bodů. Vítězné body získáváte několika způsoby, například odesíláním zboží pro export v přístavu, stavbou budov a využíváním jejich efektů nebo uplatňováním některých zákonů.

Průběh hry

Kuba: Nová edice se hraje na 6 kol. Každé kolo se skládá z následujících 6 fází:

A) FÁZE PŘÍPRAVY

B) FÁZE AKCÍ

C) FÁZE UDÁLOSTI

D) FÁZE PARLAMENTU

E) FÁZE ZÁKONŮ

F) FÁZE ÚKLIDU

Po fázi zákonů v 6. kole hra končí a vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.

Kdykoli během hry získáte vítězné body (🏆, dále jen VB), ihned je zaznamenejte na stupnici bodů posunutím svého bodovacího žetonu o příslušný počet polí vpřed.



Poznámky ke komponentům v zásobě.

Ve hře *Kuba: Nová edice* se rozlišují suroviny, plodiny a zboží.

Ve hře se vyskytují 3 druhy surovin:

dřevo 🪵, voda 💧, a kámen 🪨.

Dále 3 druhy plodin:

citrusy 🍊, cukrová třtina 🌾, a tabák 🚬.

A nakonec 2 druhy zboží:

rum 🍷 a doutníky 🚬.

Pouze plodiny a zboží lze využít k obchodování na trhu a v přístavu. Proto se plodiny a zboží souhrnně označují jako (obchodní) **komodity**.



Mince (pesos): Mince si můžete kdykoli rozměnit ve společné zásobě za jiné hodnoty.



Zásobu mincí, zboží, surovin i produktů považujte za neomezenou. Pokud některé žetony dojdou, použijte vhodnou náhradu.

A) FÁZE PŘÍPRAVY

- Zamíchejte **balíček promenády** a vyložte po jedné kartě lícem vzhůru na každé ze 6 **polí pro karty** promenády v horní části herního plánu. Pod každou kartu osla (pokud se nějaká objeví) položte oslí povoz, aby zakryl událost na daném poli.
- Poté otočte vrchní kartu z každého ze 4 balíčků zákonů a ponechte ji lícem vzhůru na příslušném balíčku. Tyto otočené karty se nazývají **návrhy zákonů**.



B) FÁZE AKCÍ

Poznámka: Zde popisujeme průběh fáze akcí pro 3 až 5 hráčů. Menší úpravy pro hru 2 hráčů jsou popsány na straně 9.

Fáze akcí je hlavní částí každého kola. V jejím průběhu každý odehrajete celkem 5 tahů. Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, se budete střídat ve svých tazích. Ve svém tahu vždy zahrajete jednu akci a takto se budete ve svých tazích střídat dokud všichni neodehrajete 5 tahů.

Ve svém tahu zvolte jednu z následujících možností:

a) Zahrajte 1 kartu postavy z ruky a proveďte její akci.

– NEBO –

b) Použijete svůj automobil k **návštěvě promenády** a provedete akci na jedné z jejích karet. Tuto možnost můžete zvolit pouze tehdy, pokud máte svůj automobil stále před sebou.

Fáze akcí končí ve chvíli, kdy každý hráč navštívil kartu promenády se svým automobilem a zároveň odehrál 4 ze svých 5 karet postav. Každý hráč si ponechá poslední kartu postavy v ruce pro fázi parlamentu, kdy je důležitý počet hlasů uvedený na kartě (viz strana 10).

a) Zahraní karty postavy z ruky

Zvolte kartu postavy z ruky a položte ji lícem vzhůru před sebe (pokud již máte před sebou nějaké karty postav, položte novou kartu navrch). Poté proveďte **akci uvedenou na kartě**. Některé karty mají alternativní akci, kterou můžete provést místo jejich běžné akce (viz strana 7).

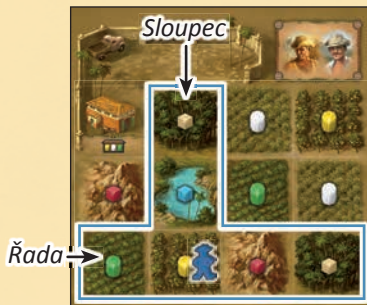
Karty postav:



Dělník

(počet hlasů: 1)

Akce: Umístěte svou figurku na libovolné pole své plantáže (nebo ji ponechte na jejím současném poli), poté aktivujte všech 6 polí v jejím řádku a sloupci.



Aktivovaná pole produkují suroviny a plodiny následovně:

Každé aktivované **pole surovin** (🧱) produkuje 1 surovinu v podobě žetonu daného druhu. Vezměte je ze společné zásoby a umístěte je na své nádvoří.

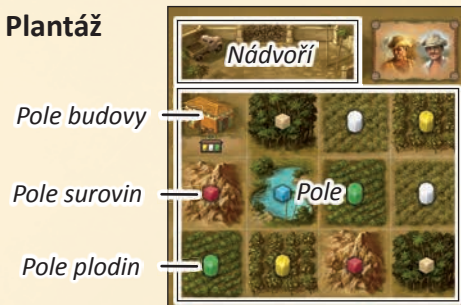
Produkce aktivovaných **polí plodin** (🍎) je omezenější: Pouze nejvýše dvě z nich produkují své žetony zdarma. Pokud byste chtěli sklízet z dalšího aktivovaného pole plodin, musíte jej **zavlažovat** vrácením 1 vody ze svého nádvoří zpět do společné zásoby. Například, pokud aktivujete 4 pole plodin, můžete získat žetony ze dvou z nich bez placení vody NEBO ze tří z nich zaplacením 1 vody NEBO ze všech čtyř zaplacením 2 vod. Vyprodukované žetony plodin si vezměte ze společné zásoby a umístěte je na své nádvoří.

Aktivovaná pole budov neprodukují nic.

Anatomie karty postavy



Plantáž



Vaše plantáž se skládá ze 2 částí:

Nádvoří slouží jako zásobárna pro vaše plodiny, suroviny a zboží.

Pod ním se nachází mřížka o 12 polích ve formátu 3x4. Ta se skládá z 5 polí surovin, 6 polí plodin a 1 pole budovy se Skladištěm (viz strana 8).

Poznámka: Ilustrace postav Dělníka a Předáka v pravém horním rohu slouží pouze jako připomenutí, že tyto postavy souvisejí s figurkou pracovníka na plantáži.

Příklad: *Jakub* zahraje *Dělníka* a umístí svou figurku pracovníka na pole **A** na své plantáži. Tím aktivuje 2 pole surovin, 3 pole plodin a 1 pole budovy. Získá suroviny ze 2 polí surovin (1 vodu a 1 dřevo) a také plodiny ze 2 ze 3 dostupných polí plodin (zvolí si 1 cukrovou třtinu a 1 citrus). Protože chce získat i plodinu ze třetího aktivovaného pole plodin (citrusy), zavraždí a vrátí vodu, kterou právě získal, zpět do společné zásoby.



Obchodnice

(počet hlasů: 2)

Akce: Provedte **libovolný počet transakcí** na trhu v libovolném pořadí. Existují 2 typy transakcí: prodej komodity a nákup komodity.

Prodej komodity: Vezměte 1 komoditu ze své plantáže a položte ji na prázdné pole trhu odpovídajícího druhu. Vezměte si ze zásoby tolik pesos, kolik je uvedeno na daném poli. Pokud jsou všechna pole trhu daného druhu obsazena, nemůžete komoditu tohoto druhu prodat.

Nákup komodity: Zvolte komoditu, kterou chcete koupit, z pole trhu. Zaplaťte do společné zásoby uvedeného množství pesos na daném poli. Poté vezměte komoditu z daného pole a umístěte ji na své nádvoří. Pokud na trhu není komodita požadovaného druhu, **můžete ji koupit ze společné zásoby za 7 pesos.**

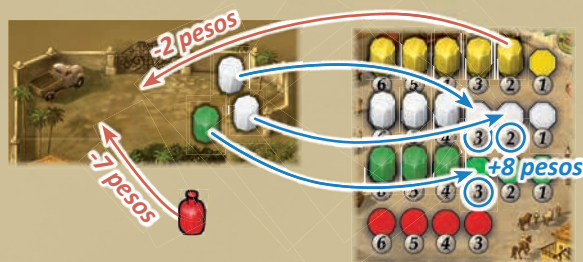
Trh

Pomocí Obchodnice můžete prodávat a nakupovat komodity na trhu na herním plánu. Pro každý z 5 druhů existuje řada polí trhu. Každé pole může obsahovat 1 komoditu daného druhu a má hodnotu v pesos, která určuje její cenu při prodeji nebo nákupu.



Pole trhu

Příklad: *Petra* zahraje Obchodnici a nejprve **prodá** 2 cukrové třtiny a 1 tabák na trhu, čímž získá $3 + 2 + 3 = 8$ pesos ze společné zásoby. Pak **zakoupí** 1 citrus za 2 pesos a 1 rum ze společné zásoby za 7 pesos. Celkem musí zaplatit 9 pesos do společné zásoby.



Alternativní akce Obchodnice:

Zvolte jednu z odkrytých odměn na poli alternativy Obchodnice a zakryjte ji žetonem akce (viz vpravo).



Odměna a: Vezměte si 1 libovolnou surovinu ze společné zásoby a umístěte ji na své nádvoří.

Odměna b: Vezměte si 1 libovolnou plodinu ze společné zásoby a umístěte ji na své nádvoří.

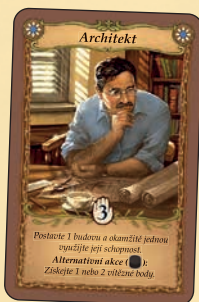
Alternativní akce

Obchodnice, Architekt a Starosta mají na herním plánu každý své pole alternativy se dvěma odměnami a dvěma žetony akcí. Tato pole souvisejí s alternativními akcemi těchto postav. Pokud využijete alternativní akci postavy, zvolte jednu z odkrytých odměn na jejím poli alternativy a zakryjte ji žetonem akce.



V každém kole si každou odměnu může zvolit pouze jeden hráč. Pokud jsou obě odměny zakryté, nemůžete alternativní akci této postavy použít.





Architekt

(počet hlasů: 3)

Akce: Postavte 1 budovu, jejíž dílek je dostupný v nabídce budov. Pro postavení budovy musíte nejprve zaplatit **stavební náklady** uvedené na horním okraji jejího dílku vrácením uvedených surovin ze svého nádvoří do společné zásoby. Poté vezměte dílek z nabídky a umístěte jej na libovolné pole plodiny nebo suroviny na své plantáži (i pokud na něm stojí vaše figurka). Překryté pole od tohoto okamžiku považujte za pole budovy. Na tomto poli již nemůžete pomocí Dělníka získávat plodiny ani suroviny a pole nemůžete opětovně zastavět.

Stavební náklady



Důležité: Když umístíte budovu, můžete **okamžitě jednou** aktivovat její **schopnost**. Na konci hry má každá budova hodnotu 2 VB.

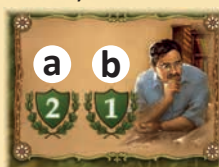
Schopnosti jednotlivých budov jsou vysvětleny v přehledovém sešitě.

Alternativní akce Architekta:

Zvolte jednu z odkrytých odměn na poli alternativy Architekta a zakryjte ji žetonem akce (viz strana 7 dole).

Odměna a) Získejte 2 VB.

Odměna b) Získejte 1 VB.



Příklad: *Jakub* zahraje Architekta a chce postavit Malou banku. Zaplatí stavební náklady 1 dřevo a 1 kámen a umístí dílek budovy na pole citrusů v pravém horním rohu své plantáže. Poté jednou aktivuje Malou banku a vezme si 2 pesos ze společné zásoby.



Předák

(počet hlasů: 4)

Akce: Zvolte jednu z následujících možností:

1) **Aniž byste přesouvali svou figurku**, aktivujte všechna pole budov v jejím řádku a sloupci a každou jejich schopnost použijte nejvýše jednou, v libovolném pořadí. Pole surovin ani plodin neaktivujte.

– NEBO –

2) Využijte schopnost **jedné libovolné budovy** na své plantáži.



Budova: Skladiště

Skladiště je na vaší plantáži od začátku hry a disponuje touto schopností: Uložte všechny své plodiny přesunutím všech **žetonů plodin** z vašeho nádvoří do Skladiště.

Skladiště je důležité, protože během fáze úklidu (viz strana 12) všechny plodiny, které nemáte uskladněny, se zkazí a musíte je vrátit do společné zásoby. Suroviny a zboží se nikdy nekazí.



Příklad: *Jakub* zahraje Předáka a aktivuje všechna pole budov v řádku a sloupci, kde má umístěnou figurku pracovníka (Skladiště a Malou banku). Nejprve použije Malou banku a získá 2 pesos ze zásoby. Poté použije Skladiště a přesune všechny žetony plodin ze svého nádvoří do Skladiště.



Starosta

(počet hlasů: 5)

Akce: Naložte jednu loď v přístavu komoditami. Zvolte loď na Kotvišti 1, 2 nebo 3 a umístěte libovolný počet komodit ze svého nádvoří a/nebo

skladiště na odpovídající prázdná pole komodit na této lodi. Podle kotviště této lodě získáváte 1, 2 nebo 3 VB za každou komoditu, kterou na ni umístíte.



Příklad: *Petra* zahraje *Starostu* a chce naložit loď na Kotvišti 2. Vezme 1 rum a 2 citrusy ze svého nádvoří a umístí je na odpovídající pole na lodi. Za tyto 3 komodity získává $3 \times 2 = 6$ VB.



Přístav a loď

Přístav se skládá ze 3 kotvišť, z nichž každé může obsahovat 1 kartu lodě. Každá loď má 5 polí pro náklad, která svým tvarem a barvou určují, jakou komoditu na ně lze umístit.

Jakmile jsou všechna její pole zaplněna, je loď považována za plně naloženou.

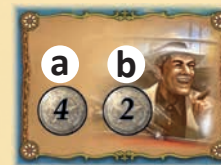


Alternativní akce Starosty:

Zvolte jednu z odkrytých odměn na poli alternativy Starosty a zakryjte ji žetonem akce (viz spodní část strany 7).

Odměna a) Získejte 4 pesos ze společné zásoby.

Odměna b) Získejte 2 pesos ze společné zásoby.



b) Návštěva promenády

V jednom ze svých tahů během akční fáze musíte místo zahrání karty postavy z ruky navštívit se svým automobilem promenádu. Za tímto účelem vezměte svůj žeton automobilu od své plantáže a použijte jej k zakrytí **události** pod vybranou kartou promenády, která ještě není zakryta jiným automobilem nebo oslím povozem. Poté provedte akci z této karty (viz následující strana).

Žeton automobilu ponechte pod kartou promenády. Tím kartu zablokujete pro ostatní hráče a zároveň zajistíte, že se událost pod ní nespustí ve fázi události (viz strana 10).



Příklad: Na tahu je *Jakub* a místo zahrání karty postavy navštíví jednu z karet promenády. Jelikož *Petra* již v tomto kole navštívila *Revolucionáře* a karta je blokována jejím červeným žetonem automobilu, *Jakub* si zvolí místo toho *Hudebníka*. Položí svůj žeton automobilu na událost pod kartou a provede akci *Hudebníka*.

Změny pro hru 2 hráčů: Ve hře 2 hráčů má každý hráč 2 žetony automobilu, a navštíví tedy na promenádě 2 karty. Fáze akcí končí poté, co každý hráč odehraje 6 tahů, přičemž zahraje 4 karty postav a navštíví na promenádě 2 karty.

Akce karet promenády



Tanečnice

Vezměte si žeton **začínajícího hráče**. V **příštím kole** budete ve fázi akcí začínajícím hráčem. *(To nemění pořadí hráčů v aktuální fázi akcí.)*



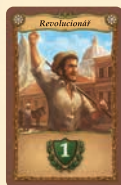
Přístavní mistr

Vyměňte pozice 2 karet lodí na **sousedních** kotvištích (tj. Kotviště 1 a 2 nebo Kotviště 2 a 3). Loď nelze vyměnit s prázdným kotvištěm.



Hudebník

Získejte 2 pesos ze společné zásoby.



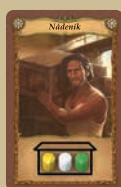
Revolucionář

Získejte 1 VB.



Právník

Můžete zaplatit 1 peso do společné zásoby, abyste jednou využili schopnost jedné ze svých budov.



Nádeník

Přesuňte všechny plodiny ze svého nádvoří do Skladiště.

C) FÁZE UDÁLOSTI

Po dokončení fáze akcí vyhodnoťte jedinou událost, která zůstala na promenádě (není zakryta žádným žetonem).

Přehled událostí:



Přidejte 2 komodity od **každého druhu** na trh. Vezměte žetony ze společné zásoby a položte každý na odpovídající prázdné pole trhu nejvíce vlevo. Pokud žádná odpovídající prázdná pole nejsou, žádný žeton daného druhu nepřidávejte.



Odeberte 1 komoditu od **každého druhu** z trhu tak, že z každé řady odstraníte pravý krajní žeton (pokud tam nějaký je) a vrátíte jej do společné zásoby.



Pokračujte přímo do fáze parlamentu, ale zcela přeskočte její krok 1. Místo toho pokračujte krokem 2 následovně: **Všechny návrhy zákonů** jsou schváleny a stávají se platnými.



Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů ztrácí 2 VB a posune svůj bodovací žeton zpět na stupnici bodů. Pokud má nejvyšší počet vítězných bodů více hráčů, ztrácí 2 VB každý z nich.



Všechny lodě v přístavu okamžitě odplují. Komodity z nich vraťte do zásoby. Poté tyto karty lodí zamíchejte a dejte je lícem dolů dospod balíčku lodí. Přesuňte loď z čekací oblasti na Kotviště 3 a na Kotviště 1, Kotviště 2 a pole čekací oblasti doplňte po 1 lodi lícem vzhůru z vršku balíčku lodí.



Každý hráč **může odstranit** 1 dílek budovy ze své plantáže a vrátit jej do nabídky budov. Pokud tak učiníte, získáte 1 VB. Zároveň si vezměte ze společné zásoby všechny suroviny odpovídající stavebním nákladům této budovy a umístěte je na své nádvoří.

D) FÁZE PARLAMENTU

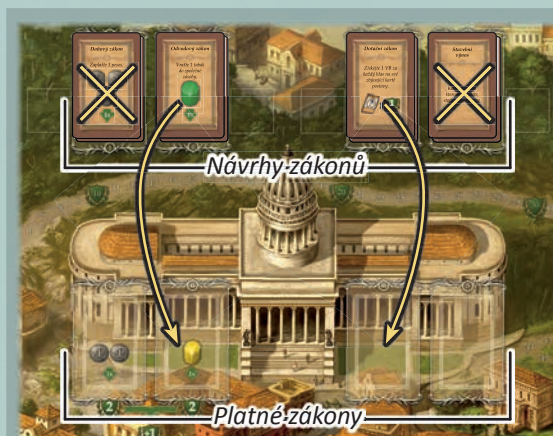
Fáze parlamentu probíhá ve dvou krocích: V kroku 1 určíte, kdo má nejvíce hlasů. V kroku 2 tento hráč schválí dva z návrhů zákonů.



KROK 1: Každý hráč provede následující: Položte svou **poslední kartu postavy** z ruky lícem vzhůru před sebe a oznamte, kolik má hlasů. Poté si můžete tajně dokoupit další hlasy v poměru 1 hlas za 1 peso. Za tímto účelem si skrytě vezměte do dlaně libovolný počet svých mincí (klidně žádné), aniž by ostatní hráči věděli kolik. Jakmile jste všichni připraveni, současně odhalte obsah vašich dlaní a oznamte, kolik hlasů jste si dokoupili. Hráč s nejvyšším celkovým počtem hlasů (z karty postavy a dokoupených hlasů) vítězí a získává rozhodovací pravomoc. V případě shody vítězí ten z těchto hráčů, který si dokoupil více hlasů. Pokud shoda přetrvává, vítězí ten z těchto hráčů, který by byl na tahu dříve v příštím kole fáze akcí (tj. hráč se žetonem začínajícího hráče nebo nejbliže po jeho levici).

Pozor: Než přejdete ke kroku 2, **musíte všichni odevzdat do společné zásoby všechny mince použité k nákupu hlasů.**

KROK 2: Hráč s rozhodovací pravomocí nyní musí schválit dva z návrhů zákonů. Zvolí dvě karty ležící lícem nahoru na jednotlivých balíčcích zákonů a každou z nich umístí na pole pro platné zákony přímo pod nimi. Pokud již na daném poli nějaký zákon leží, překryje jej a původní zákon přestává platit. Zbýlé neschválené návrhy zákonů vraťte do krabice.



Příklad: *Jakub* a *Petra* oba otočí svého Starostu (5 hlasů) a *Zuzka* svou Obchodnici (2 hlasy). Jelikož *Zuzka* v tomto kole postavila svou Radnici, speciální dílek „Hlasy“ jí dává 2 hlasy navíc (viz budova č. 28 v přehledové brožurce). Poté všichni současně odhalí, kolik hlasů si dokoupili: *Petra* si nedokoupila žádné, *Jakub* 1 hlas a *Zuzka* si dokoupila 2. *Jakub* a *Zuzka* tedy mají stejný celkový počet hlasů. Protože si však *Zuzka* dokoupila více hlasů, získává rozhodovací pravomoc. Schválí odvodový zákon a dotační zákon. Předchozí odvodový zákon přestává platit.

E) FÁZE ZÁKONŮ

Ve fázi zákonů nyní postupně vyhodnoťte všechny aktivní zákony (I–III) zleva doprava:

I) Daňový zákon (jeden je natištěn na herním plánu od začátku hry)

Každý hráč **může** zákonu vyhovět zaplacením uvedeného počtu pesos do společné zásoby. Pokud tak učiní, získává 2 VB.

II) Odvodový zákon (jeden je natištěn na herním plánu od začátku hry)

Každý hráč **může** zákonu vyhovět vrácením uvedených plodin, surovin a zboží ze svého nádvoří a/nebo skladiště do společné zásoby. Pokud tak učiní, získává 2 VB.



Poznámka: Pokud někdo z vás vyhoví podmínkám jak daňového, tak odvodového zákona, získává navíc 1 VB

III) Dotační zákon

Pokud je aktivní dotační zákon, každý hráč získává vítězné body podle jeho podmínek. Podrobnosti o dotačních zákonech naleznete v přehledové brožurce.

