

RAJA

Costruire Palazzi in India

*Un Gioco di Strategia per 2-5 Giocatori
Di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling*

Contenuto

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti
- 3.0 Iniziare a Giocare
- 4.0 Svolgimento
- 5.0 Posizione Iniziale
- 6.0 Sequenza di Gioco
- 7.0 Azioni
- 8.0 Punteggio
- 9.0 Nuovo Turno
- 10.0 Vincere
- 11.0 Varianti

1.0 Introduzione

In Raja, i giocatori interpretano Architetti che viaggiano per l'India di città in città per costruire Palazzi e Case. Ovviamente, costruire Palazzi è molto costoso, quindi è necessario guadagnare abbastanza soldi quando si conta il "Punteggio" nelle città. Il primo giocatore che riesce a costruire 7 Palazzi **VINCE**.

2.0 Componenti

Ogni scatola di Raja contiene:

- 1 Plancia;
- 5 Segnalini Architetto in 5 Colori;
- 1 Segnalino Maharaja (Colore Nero);
- 5 Dischi Azione con 2 Freccette;
- 35 Palazzi (Gemme in 5 Colori, 7 per colore);
- 100 Case di Legno (in 5 Colori, 20 per colore);
- 7 Segnalini Governatore;
- 7 Segnalini Personaggio;
- 60 Pezzi d'Oro (35 di Valore 1, 15 di Valore 5, 10 di Valore 10);
- 7 Segnalini Azione (di colore Blu);
- 5 Carte Riassuntive delle Regole;
- 1 Manuale;

3.0 Iniziare a Giocare

3.1 La Plancia

La plancia rappresenta la città iniziale (il punto di partenza degli Architetti/Giocatori), 7 altre città, 30 villaggi, il segnapunti e la tabella dei Turni.



3.2 Preparazione

La plancia viene messa in mezzo al tavolo ed ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- 1 Disco Azione ed 1 Carta Riassuntiva delle Regole;
- 1 Segnalino Architetto, che viene collocato al punto di partenza;
- 7 Segnalini Palazzi e 4 Case, da mettere davanti a se;

Le altre case di tutti i giocatori vengono messe sul tavolo a fianco della plancia e formano la "Cava".

- 15 Pezzi d'Oro (uno di valore 10 ed uno di valore 5), *durante il gioco i giocatori possono tenere segreto il loro denaro.*
- Il Maharaja (segnalino di colore nero) viene messo nella città iniziale;
- Le Carte Personaggio da 1 a 6 vengono messe di fianco alla plancia. Lo Yogi

(carta personaggio n° 7) non viene usato nella versione di gioco Base;

- Scegliete un giocatore come “Banchiere”, sarà suo compito distribuire i soldi durante la partita;
- I 7 Governatori delle Città, vengono mescolati e messi a caso sulla tabella turno (uno per riquadro dopo quello con la freccia). I riquadri da 1 a 10 indicano il numero totali di turni gioco.
- I Segnalini Azione e la Carta Personaggio n° 7 (lo Yogi) non vengono utilizzati nella versione base.

3.3 La Tabella dei Punti

Sul retro della Tabella Riassuntiva troverete la Tabella dei Punti.

| | | |
|---------------------------------|---|---------------------|
| Numero di Giocatori | 2 | 10 - 5 |
| | 3 | 11 - 7 - 3 |
| Oro, da consegnare ai giocatori | 4 | 12 - 9 - 6 - 3 |
| | 5 | 13 - 10 - 7 - 4 - 1 |

4.0 Svolgimento

In ogni riquadro Palazzo sulla plancia può essere costruito un solo Palazzo. Il Palazzo costruito nel centro ha particolarmente valore e viene chiamato “Grande Palazzo”. I Palazzi costruiti nelle sei caselle esterne sono chiamati “Piccoli Palazzi”. Durante il gioco i giocatori viaggiano di città in città seguendo una rete di strade che comprendono 30 villaggi. Le case possono essere costruite sia nelle Città che nei Villaggi.



In un villaggio possono coesistere un massimo di due case (una sola se si gioca in 2). Nelle città non ci sono restrizioni sul numero di case che possono essere costruite. Un giocatore può passare per un villaggio solo se c'è almeno una casa, non importa di quale giocatore.

5.0 Posizione Iniziale

Prima dell'inizio del gioco vengono determinate le posizioni iniziali dei giocatori:

- Ogni giocatore riceve una carta personaggio;
- Ogni giocatore costruisce 4 case nei villaggi;

5.1 Carte Personaggio

Il giocatore più giovane sceglie una delle 6 carte personaggio sul tavolo e la mette scoperta davanti a se. Dopo di che il giocatore alla sua sinistra ripete la stessa operazione e così via in senso orario. Le carte personaggio non scelte restano a fianco del tabellone di gioco e possono essere scelte nuovamente durante lo svolgimento della partita.

Le carte personaggio determinano l'ordine del turno, risolvono i pareggi durante il conteggio (più basso è il numero sulla carta meglio è) ed indicano il potere speciale del giocatore.

- Personaggio n° 1 (Granduca): muove per primo ed è la carta migliore da avere in caso di pareggio;
- Personaggio n° 2 (Mercante): riceve sempre 1 pezzo d'oro durante il proprio turno;
- Personaggio n° 3 (Sacerdote): i palazzi piccoli valgono 2 punti durante la fase di conteggio (invece che 1 punto);
- Personaggio n° 4 (Viandante): viaggia gratis, i suoi costi di viaggio vengono pagati dalla banca;
- Personaggio n° 5 (Imprenditore): costruisce o sposta 1 casa gratuitamente;
- Personaggio n° 6 (Costruttore): paga solo 9 pezzi d'oro invece di 12 per costruire un palazzo;

5.2 Costruire Case nei Villaggi

A questo punto le 4 case ricevute inizialmente vengono messe nei villaggi, iniziando dal

giocatore con la carta personaggio più bassa. I giocatori mettono 1 casa in un qualsiasi villaggio sulla plancia, seguendo l'ordine di valore della propria carta personaggio; quando tutti i giocatori hanno messo una casa, mettono la secondo, seguendo lo stesso ordine e cos' via fino a quando sono state collocate tutte e 4 le loro case.

Nota 1: non possono esserci più di 2 case in un villaggio (1 sola se si gioca in 2).

Nota 2: quando i giocatori mettono le case sulla plancia devono ricordarsi di "connettere" per prime le città dove si contano i punti prima, ossia le città al fondo della tabella dei turni (vicino alla freccia). "Connettere" significa avere un tragitto ininterrotto dalla città iniziale ad un'altra.



Esempio: la città a sinistra è connessa (in ogni villaggio c'è almeno una casa). La città di destra non è connessa perché un villaggio nella strada che porta ad essa non ha una casa. Dopo aver messo in gioco le loro 4 case, i giocatori ricevono ulteriori 6 case e le mettono davanti a se, esse rappresenteranno la loro scorta iniziale.

6.0 Sequenza di Gioco

.....
ogni turno di gioco si svolge nello stesso modo. Per prima cosa il maharaja viene messo nella città corrispondente al governatore nella casella più in basso della tabella turni ed alla fine viene calcolato il punteggio per quella città. Vengono svolte le seguenti fasi:

- Il maharaja ed il governatore della città vengono cambiati;

- I giocatori scelgono le proprie azioni (segretamente);
- I giocatori svolgono le proprie azioni in ordine di personaggio;
- Viene contato il punteggio nella città dove si trova il maharaja;

6.1 Il Maharaja ed il Governatore della città vengono Messi Cambiati

All'inizio del gioco il maharaja è nella città iniziale. In questa fase viene messo nella città (non importa se connessa o meno) il cui governatore è nel fondo della tabella dei turni; dopo di che il governatore viene messo in cima alla tabella dei turni, nella casella sopra il governatore più alto. Il governatore al fondo della tabella indica la città in cui probabilmente il maharaja andrà nel turno successivo. Alla fine del turno viene contato il punteggio nella città dove si trova il maharaja. All'inizio del turno successivo il maharaja viene messo nella città indicata dal governatore che si trova ora nel fondo della tabella turni. Questo ordine può cambiare a causa dell'azione "Ordine della Tabella Turni", vedi paragrafo 7.5

6.2 Scegliere le Azioni

Tutti i giocatori prendono il proprio disco azioni e segretamente e contemporaneamente scelgono un'azione con ognuna delle proprie frecce. Un giocatore può scegliere due volte la stessa azione mettendo le frecce nella stessa posizione. Quando un giocatore ha scelto le sue azioni mette il disco a faccia in giù sul tavolo. I simboli sui dischi azione hanno il seguente significato:



Oro: ricevi 2 pezzi d'oro dalla banca.



Casa: puoi costruire 1 casa in un villaggio o in una città, al costo di 1 pezzo d'oro.



2 Case: puoi costruire 2 case, 1 deve essere collocata in una città l'altra in un villaggio o città, al costo di 1 pezzo d'oro a casa.



Spostare Casa: 1 delle tue case viene spostata da un villaggio o da una città in un altro villaggio o città Gratuitamente. Puoi mettere una casa in città solo se presente la tua Pedina Architetto.



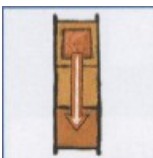
Cava: puoi prendere 2 delle tue case dalla riserva e metterle davanti a te. Puoi costruire queste case in un secondo momento.



Palazzo: puoi costruire 1 palazzo al costo di 12 pezzi d'oro.



Palazzo/Casa: puoi costruire 1 palazzo al costo di 12 pezzi d'oro ed una casa in un villaggio o città al costo di 1 pezzo d'oro. La casa può essere costruita nella città a patto che sia presente la propria pedina Architetto.



Ordine della Tabella Turni: puoi cambiare l'ordine della tabella turni spostando i segnalini governatore.



Carte Personaggio: puoi cambiare la tua carta personaggio con quella di un altro giocatore o con una carta non ancora scelta. Il giocatore non può impedirti di prendere la sua carta.

6.3 Svolgere le Azioni dei Giocatori

Quando tutti i giocatori hanno finito di scegliere le proprie azioni, il giocatore con la carta personaggio di valore più basso gira il proprio disco azione e svolge il proprio turno. Quando ha eseguito entrambe le sue azioni, il turno passa al giocatore con la seconda carta

più bassa e così via, fino a quando tutti hanno svolto le proprie azioni/turni.

Nota: il turno di ogni giocatore è formato dal suo potere speciale e dalle 2 azioni scelte. Non importa in che ordine esse vengono svolte dal giocatore.

7.0 Azioni

7.1 Viaggiare

Viaggiare è un'azione che non bisogna necessariamente scegliere sul proprio disco azione. Un giocatore può sempre scegliere di viaggiare con il suo architetto durante il proprio turno. E' possibile spostarsi in una città, costruirvi qualcosa, poi viaggiare verso una seconda città costruendo anche lì ed infine tornare alla città di partenza, oppure andare in una terza città e terminare lì il viaggio. Non c'è alcuna restrizione per viaggiare: il giocatore deve essere però in grado di pagare i costi di viaggio e ricordarsi che è possibile spostarsi attraverso un villaggio se ha almeno 1 casa, non importa a chi appartenga.

Costi di Viaggio: viaggiare attraverso le città (compresa la città iniziale) è **GRATIS**, così come viaggiare attraverso villaggi in cui il giocatore ha almeno 1 delle proprie case. Se non possiede una casa in un villaggio deve pagare 1 pezzo d'oro per ogni casa in quel villaggio ai proprietari delle case.

7.2 Costruire Palazzi e/o Case



Un giocatore può costruire case in un villaggio in qualsiasi momento durante il proprio turno, non importa dove sia il suo architetto; deve semplicemente ricordarsi che ci possono essere un massimo di 2 case per villaggio (1 sola nel caso si giochi in 2).

Un giocatore può costruire case e palazzi in una città esclusivamente quando il suo architetto è in quella città. Durante il proprio turno un giocatore può visitare molte città e costruire in ognuna di esse, seguendo queste regole:

- Un giocatore può spostarsi in una città solo quando ogni villaggio nel percorso ha almeno 1 casa;

- Si possono costruire solo 7 palazzi per città. Quando tutti gli spazi sono occupati non si possono costruire altri palazzi in quella città;

Costo di una Casa: 1 Pezzo d'oro

(Ogni casa non importa se in una città o villaggio costa 1 moneta)

Costo di un Palazzo: 12 Pezzi d'oro

(Ogni palazzo non importa se piccolo o grande costa 12 pezzi d'oro)

Un giocatore che ha scelto l'azione 2 Case deve costruire la prima in una Città mentre la seconda può essere costruita sia in una Città che in un Villaggio. E' vietato costruire 2 Case nei Villaggi.

7.3 Spostare Case



Un giocatore può spostare soltanto le proprie case, non importa se sono in una città o in un villaggio. Se un villaggio ha una sola casa questa viene

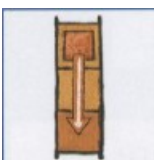
spostata, il tragitto viene interrotto fino a quando non viene messa un'altra casa in quel villaggio. E' sempre possibile muovere una casa in un villaggio (sempre tenendo in considerazione il numero massimo di case in un villaggio), mentre spostare una casa in una città è possibile soltanto quando l'architetto del giocatore p in quella città. L'azione "Spostare Casa" non costa alcun pezzo d'oro.

7.4 Cava



Un giocatore prende 2 delle proprie case dalla riserva generale (Cava) e le mette nella propria riserva. Questa azione non costa alcun pezzo d'oro.

7.5 Cambiare l'Ordine della Tabella Turni



Un giocatore può prendere un qualsiasi governatore e spostarlo in basso di 2 riquadri nella tabella turni. I governatori superati in questo modo

vengono spostati in alto di un riquadro. In questo modo viene cambiato l'ordine dei turni.



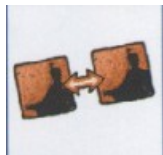
Esempio: nel turno 1 un giocatore muove il governatore "D" in basso di 2 riquadri. Quindi i governatori "B" e "C" vengono spostati in alto di un riquadro. Se nessun altro giocatore sposta l'ordine, il maharaja viaggerà verso la città "D" nel turno successivo (e li verranno calcolati i punti).

Quando si cambia l'ordine delle tabella turni è possibile che alcuni riquadri rimangano vuoti.

Esempio: viene spostato "F".

Questi viene spostato di 2 riquadri in basso (davanti ad "E"), come conseguenza "E" si sposta in alto di 1 riquadro; lo spazio vuoto non ha alcun significato. Quando il maharaja viene messo nella città "F" il suo governatore viene messo davanti a tutti gli altri (nell'esempio davanti a "C" nel riquadro "5").

7.6 Cambiare Carte Personaggio



Durante il gioco le carte personaggio non sono strettamente legate ai giocatori; è possibile prendere una carta personaggio da un altro giocatore o una di quelle libere di fianco alla plancia di gioco. La carta personaggio “rimpiazzata” viene rimessa sul tavolo. Un giocatore non può impedire che un altro giocatore prenda la sua carta personaggio, deve quindi scegliere una delle carte libere dal tavolo e metterla di fronte a se. E’ possibile che un giocatore che cambi la propria carta personaggio durante uno dei propri turni ed usi le abilità speciali di entrambi i personaggi.

Esempio 1: un giocatore è un “mercante” e riceve un pezzo d’oro. A questo punto prende la carta “viandante” e viaggia gratuitamente.

Esempio 2: un giocatore è un “imprenditore” e costruisce 1 casa gratuitamente. Quindi prende la carta “costruttore” e costruisce un palazzo per solo 9 pezzi d’oro (per fare ciò deve aver scelto l’azione Palazzo).

E’ possibile che l’ordine originale del turno venga cambiato dall’azione cambio personaggio. Ricorda che:

- Il giocatore che sta svolgendo il proprio turno lo deve portare a termine;
- Un giocatore che ha già completato il proprio turno non ne può fare un altro nello stesso turno di gioco;
- Tra i giocatori che non hanno ancora svolto il proprio turno, il giocatore con la carta personaggio più bassa è automaticamente il giocatore successivo.

7.7 Compiere le Azioni

Non è obbligatorio compiere un’azione scelta! Se un giocatore non può o non vuole compiere un’azione (o parte di essa) non è obbligato a farlo e può rinunciare. Se sceglie di rinunciare, tutti gli altri giocatori ricevono 2 pezzi d’oro dalla banca. Bisogna quindi stare molto attenti alle azioni che si scelgono sul proprio disco azione.

Esempio: un giocatore ha scelto sul suo disco azione “Palazzo/Casa”, ma costruisce soltanto la Casa (ossia completa solo una parte dell’azione). Tutti gli altri giocatori ricevono 2 pezzi d’oro dalla banca.

8.0 Punteggio

.....
Dopo che tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno viene calcolato il punteggio nella città in cui si trova il maharaja. Ogni giocatore presente in qualche modo in quella città riceve soldi dalla banca. L’architetto di un giocatore non deve essere necessariamente nella città per ricevere soldi. Ogni giocatore riceve punti per ogni costruzione presente nella città e per l’architetto (se è in quella città).

| | |
|---|----------------|
| Architetto | 1 Punto |
| Casa | 1 Punto |
| Palazzo Piccolo (Posiz. Esterna) | 1 Punto |
| Palazzo Grande (Posiz. Centrale) | 3 Punti |

Esempio:

- Tommaso ha solo l’architetto nella città e riceve 1 solo Punto;
- Maria ha una casa nella città e riceve 1 Punto;
- Anna ha l’architetto, 2 case, 1 palazzo piccolo ed 1 grande; riceve 7 Punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti riceve la quantità maggiore di pezzi d’oro dalla banca, il secondo riceve la seconda quantità maggiore e così via. In caso di pareggio, il numero più basso sulla carta personaggio vince e prende più soldi.

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

Bonus-Monopolio: se un giocatore fa punti in una città (nessun altro giocatore ha l'architetto o delle costruzioni in quella città) riceve 5 Pezzi d'oro dalla Banca.

Nessun Punto: un giocatore che non fa punti in una città non riceve alcun pezzo d'oro. Nel raro caso in cui nessun giocatore faccia punti in una città, nessun giocatore riceve denaro.

Esempio di turno di gioco con 4 giocatori:

Viene calcolato il punteggio nella città "A".

- Anna ha il Granduca (Personaggio n° 1). Ha scelto le azioni "Palazzo/Casa" ed "Oro". Anna paga $13-2 = 11$ pezzi d'oro, costruisce una casa in un villaggio, sposta il suo architetto in "A" e costruisce un Palazzo Grande. Fa 4 Punti nella città "A" (Palazzo Grande = 3 + Architetto = 1).
- Bob ha il Sacerdote (Personaggio n° 3). Ha scelto le azioni "Palazzo/Casa" e "Casa/Spostare". Paga 13 pezzi d'oro, si sposta in "A", costruisce un palazzo piccolo ed una casa, sposta un'altra casa in "A". Bob fa 5 Punti nella città "A" (palazzo piccolo con sacerdote = 2 + 2 case = 2 + architetto = 1).
- Chris ha l'Imprenditore (Personaggio n° 5). Ha scelto 2 volte l'azione "2 Case". Chris si sposta in "A" e costruisce 4 case in città. Essendo l'imprenditore costruisce un'altra casa gratuitamente. Ha 6 Punti in "A" (5 case = 5 + architetto = 1).
- Diana ha il Costruttore (Personaggio n° 6). Ha scelto le azioni "Palazzo/Casa" e "Cambiare Ordine della Tabella Turni". Diana si sposta in "D" e costruisce un palazzo grande ed una casa, pagando 10 pezzi d'oro (utilizza il potere del costruttore). A questo punto cambia l'ordine di turno e muove "D" due riquadri verso il basso. Ora "D" è la fondo della tabella dei turni, quindi sarà la prossima città in cui verrà calcolato il punteggio. Infine si sposta in "A" per fare un punto in quella città.
- Punteggio in "A": Chris riceve 12 pezzi d'oro, Bob 9, Anna 6 e Diana 3. nel prossimo turno di gioco il maharaja verrà messo in "D" ed il governatore verrà messo nel riquadro più in alto, il numero 2 (= turno di gioco 2).

9.0 Nuovo Turno di Gioco

.....
Quando viene completato il punteggio, ha inizio il turno successivo.

Il maharaja si sposta nella città in cui il governatore è nel riquadro più basso della tabella dei turni. Il governatore di questa città viene messo sopra il governatore più in alto della tabella ed indica il nuovo turno di gioco.

- I giocatori scelgono segretamente le azioni sul proprio disco azione;
- Vengono effettuate le azioni (nell'ordine delle carte personaggio);
- Si calcola il punteggio;

10.0 Vincere

.....
Il gioco può terminare in due modi. Termina dopo che è stato calcolato il punteggio in un turno di gioco quando:

- Uno o più giocatori hanno costruito il proprio settimo palazzo

oppure

- Quando uno dei governatori viene messo nel riquadro "10" della tabella turni.

Il vincitore è colui che ha costruito il maggior numero di palazzi. Se due o più giocatori hanno costruito lo stesso numero di palazzi, il vincitore è quello con più denaro. Le posizioni successive vengono calcolate nello stesso modo.

11.0 Varianti

11.1 Partita Breve

.....
I giocatori ricevono solo 6 palazzi ed il numero massimo di turni è 8.

11.2 Versione Avanzata

Nella versione avanzata di Raja valgono tutte le regole presentate fino ad ora. Inoltre vengono introdotte le seguenti regole.

11.2.1 Componenti

Nella versione avanzata vengono aggiunte la carta personaggio n° 7: Yogi ed i segnalini azione. Lo Yogi viene messo insieme alle

altre carte personaggio ed i segnalini azioni vengono posti di fianco alla plancia di gioco.

11.2.2 Yogi



Se un giocatore ha la carta personaggio n° 7: Yogi, riceve un segnalino azione durante il proprio turno. Può utilizzarlo immediatamente o nel turno di un giocatore successivo. Ogni segnalino azione permette un'azione extra.

11.2.3 Usare i Segnalini Azione



Ogni segnalino azione dà al giocatore una terza azione durante il proprio turno. Un giocatore può scegliere una qualsiasi azione dal disco e farla.

Eccezione: non si può scegliere l'azione Carta Personaggio come 3° Azione. Un giocatore può utilizzare solo un segnalino azione per turno. I segnalini vengono rimessi di fianco alla plancia dopo l'uso.

Esempio: un giocatore possiede un segnalino azione ed ha scelto le azioni "2 Case" e "Cava". Prima compie l'azione "Cava" e prende 2 case dalla riserva. Quindi usa il segnalino azione e sceglie/compie l'azione "Palazzo/Casa". Infine termina il proprio turno con la 2° azione scelta costruire "2 Case".

11.2.4 Meno di 5 Giocatori

Per rendere più difficile costruire palazzi con meno di 5 giocatori, all'inizio del gioco posizionate 1 palazzo di un colore non scelto, in uno spazio esterno (non in quello centrale) di ogni città.

11.2.5 Puntare sulle Carte Personaggio

Prima dell'inizio del gioco le carte personaggio vengono messe all'asta. Il giocatore più giovane inizia puntando 1 pezzo o più d'oro per scegliere tra le carte personaggio disponibili. E' anche possibile puntare "0". Ora tocca al giocatore alla sua sinistra puntare, deve aumentare l'offerta o

passare. In questo modo ogni giocatore può fare più di un'offerta puntando sempre di più del giocatore precedente. Il giocatore con l'offerta più alta paga i soldi alla banca e sceglie una carta personaggio tra quelle sul tavolo. Dopo di che, l'asta riprende per la scelta della seconda carta e così via. La prima offerta viene fatta dal 1° giocatore alla sinistra di quello che ha vinto la carta precedente che non abbia ancora una carta. Se un giocatore punta "0" e nessuno rilancia, il giocatore può scegliere una carta personaggio senza pagare. L'asta termina quando tutti i giocatori hanno ricevuto una carta.

11.2.6 Città di Residenza

Ogni carta personaggio ha una città di residenza, indicata dal governatore sulla carta. Quando viene calcolato il punteggio in una città, il giocatore che ha la carta personaggio corrispondente a quella città guadagna 1 Punto Addizionale. La carta personaggio ed il governatore devono avere lo stesso simbolo. Questo punto addizionale viene fatto anche se egli non fa altri punti in quella città.

11.3 Versione Avanzata 2° Parte

In questa versione un giocatore può avere più di una carta personaggio. Questa variante è particolarmente interessante in 2 giocatori.

Un giocatore che ha più carte personaggio può utilizzare i poteri speciali di tutti questi personaggi.

Vengono utilizzate le seguenti regole:

- All'inizio della partita ogni giocatore punta per una sola carta personaggio, vedi paragrafo 11.2.5
- Un giocatore che sceglie l'azione "Carta Personaggio" sul suo disco azione prende una carta personaggio da quelle ancora disponibili a fianco della plancia (se ce ne sono) e non rimette a posto la sua. Ora possiede due carte personaggio.
- Se non ci sono carte personaggio disponibili a fianco della plancia, il giocatore che ha scelto l'azione "Carta Personaggio" può scambiare la sua carta con un altro giocatore o può sedurre una carta personaggio di un altro giocatore:
 - **Scambiare:** il giocatore di turno nomina un'altra carta personaggio. Il proprietario di quella carta deve darla al

giocatore di turno e riceverne una in cambio. Se il giocatore di turno ha più carte personaggio può decidere quale dar via.

- **Sedurre:** il giocatore di turno può solo sedurre la carta di un giocatore solo se ha meno carte personaggio del giocatore scelto. Quel giocatore deve scegliere una delle sue carte e darla al giocatore di turno senza riceverne una in cambio. Il giocatore di turno può scegliere il giocatore ma non la carta che vuole ottenere.

- **Ordine dei Turni dei Giocatori:** la carta di valore più basso tra quelle di ogni giocatore determina il suo ordine nel turno. Il giocatore con la carta personaggio più bassa è il primo, seguito dal giocatore con la seconda carta più bassa e così via.

- **Punteggio:** se c'è un pareggio durante il punteggio, il giocatore con la carta personaggio di valore più basso vince e prende più soldi.