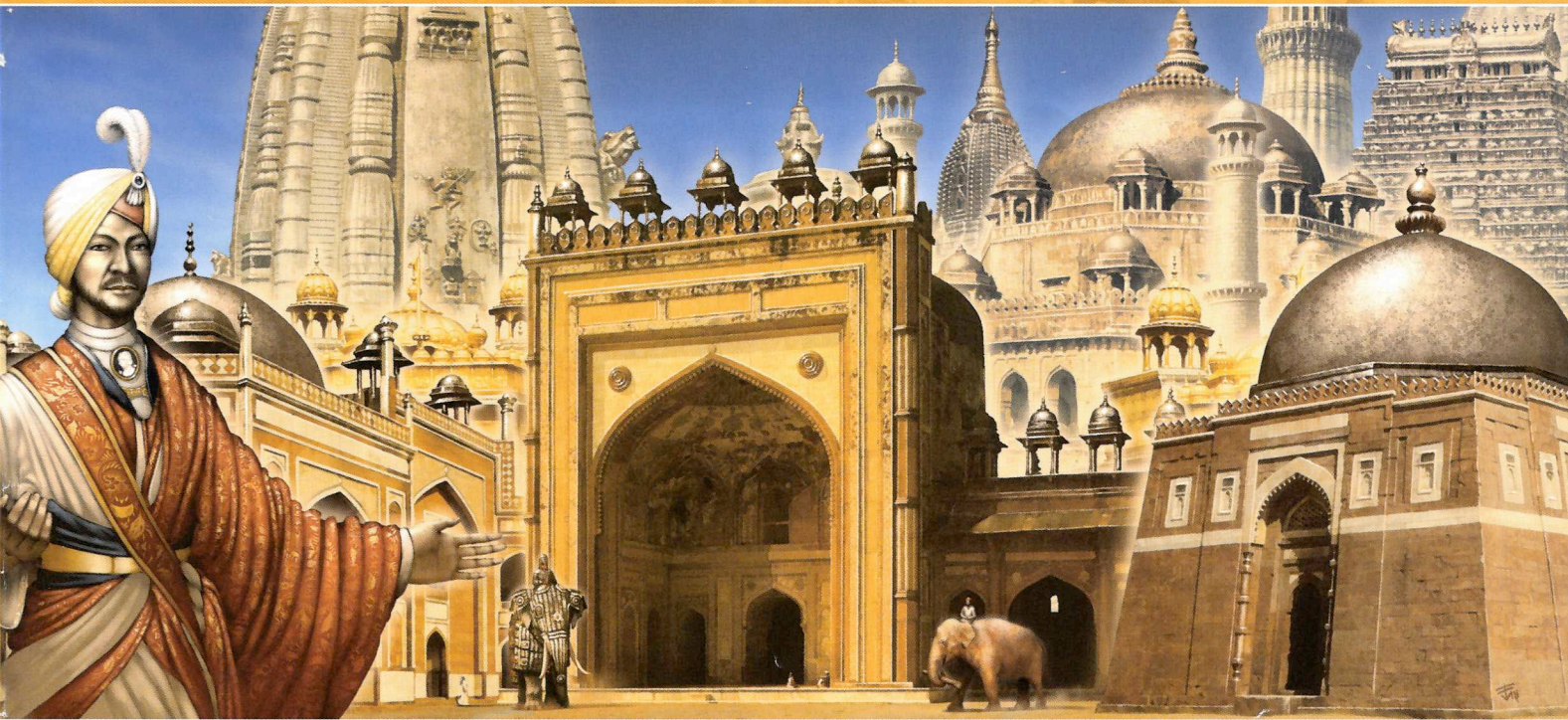
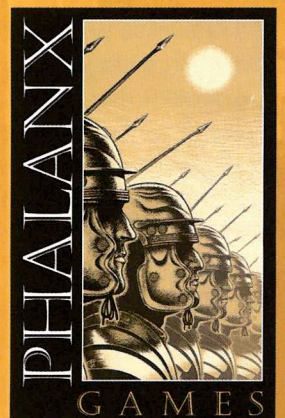


# MAHARADJA

PALEIZENBOUW IN INDIA



Een geraffineerd, strategisch spel voor 2-5 spelers vanaf 12 jaar  
van Wolfgang Kramer en Michael Kiesling



## Inhoudsopgave

- 1.0 **Introductie**
- 2.0 **Speelmateriaal**
- 3.0 **Vorbereiding**
- 4.0 **Spelverloop**
- 5.0 **Startsituatie**
- 6.0 **Spelverloop per ronde**
- 7.0 **De Acties**
- 8.0 **Puntentelling**
- 9.0 **Nieuwe Ronde**
- 10.0 **Einde van het Spel**
- 11.0 **Varianten**

### 1.0 INTRODUCTIE

**Maharadja** is een geraffineerd, strategisch bordspel voor twee tot vijf spelers, dat zich in het Indiase rijk van de 16e eeuw afspeelt. De spelers zijn Indiase onderkoningen, ook wel radja's genoemd. Zij proberen de maharadja, de Indiase grootvorst, te behagen door het land te verfraaien. De radja's reizen van stad naar stad, waar ze voor de grootvorst prachtige paleizen en huizen laten bouwen. Zij weten zich gesteund door steeds andere vertrouwelingen, die de spelers met hun specialismen ondersteunen.

De bouw van een paleis kost veel geld; daarom is het belangrijk om steeds voor voldoende middelen te zorgen.

De speler, die er als eerste in slaagt om zeven paleizen te bouwen, wint het spel.

### 2.0 SPEELMATERIAAL

Het spel **Maharadja** bevat:

- ♦ 1 speelbord
- ♦ 5 houten architecten in verschillende kleuren
- ♦ 1 zwarte, houten maharadja
- ♦ 5 actieschijven met elk 2 pijlen
- ♦ 35 paleizen in 5 kleuren (7 glazen stenen per kleur)
- ♦ 100 huizen in 5 kleuren (20 stuks per kleur)
- ♦ 7 gouverneurs
- ♦ 7 karakterkaarten
- ♦ 60 goudstukken (35 munten van 1, 15 van 5, 10 van 10)
- ♦ 7 blauwe actiefiches
- ♦ 5 overzichtskaarten
- ♦ de spelregels

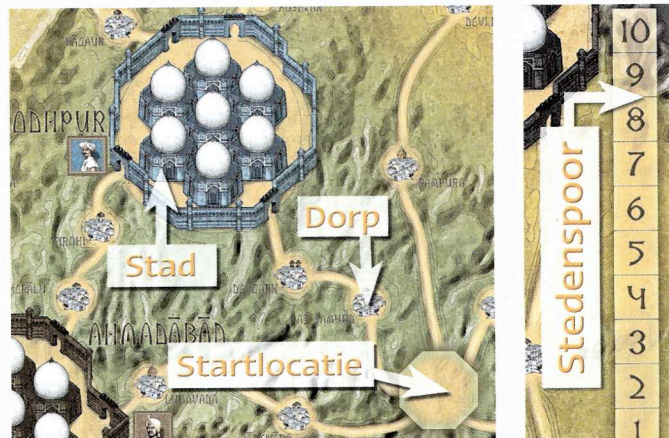
Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, verzoeken wij u om **rechtstreeks** contact met ons op te nemen. In de regel sturen wij u de vervangende onderdelen nog dezelfde dag toe.

Phalanx Games B.V., Postbus 32, 1380 AA Weesp,  
Telefoon: 0900 - 9990000

### 3.0 VOORBEREIDING

#### 3.1 Het speelbord

Het speelbord toont de startlocatie, 7 steden, 30 dorpen, en het stedenspoor. **Opmerking:** De locaties van de steden en dorpen zijn voor het spelmaat aangepast en stemmen niet overeen met de actuele topografische situatie.



#### 3.2 Vorbereiding

Leg het speelbord op tafel.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt:

- ♦ 1 actieschijf en een overzichtskaart  
**Let op:** De actieschijf wordt uit 5 delen samengesteld. Het ene kunststoffen deel wordt door de gestante opening van de schijf gestoken, de pijlen worden daarna over dit kunststoffen deel geschoven en ten slotte wordt het andere kunststoffen deel erop bevestigd.
- ♦ 1 speelfiguur (architect) die op de startlocatie wordt gezet.
- ♦ 7 paleizen (glazen stenen) en 4 huizen die voor de speler worden neergelegd. **Let op:** De speler die met zwart speelt krijgt de *lila* paleizen.
- ♦ 15 goudstukken (één van waarde 10, één van waarde 5). *Het geld mag tijdens het spel geheim worden gehouden.*

Vervolgens:

- ♦ De resterende huizen van alle spelers worden als algemene voorraad (= steengroeve) naast het speelbord gelegd.
- ♦ De maharadja (grote, zwarte figuur) wordt op de startlocatie geplaatst.
- ♦ De karakterkaarten 1-6 worden open naast het speelbord gelegd. De Yogi (karakterkaart 7) wordt alleen in het spel voor gevorderden gebruikt.
- ♦ Kies een speler, die de bank en de algemene voorraad beheert.
- ♦ De 7 gouverneurs worden gedekt geschud en daarna in willekeurige volgorde *open* op het stedenspoor – op de velden boven de pijl – neergelegd. De velden 1-10 geven het aantal spelronden aan.
- ♦ De actiefiches en de karakterkaart "7" (Yogi) worden in het basisspel niet gebruikt.



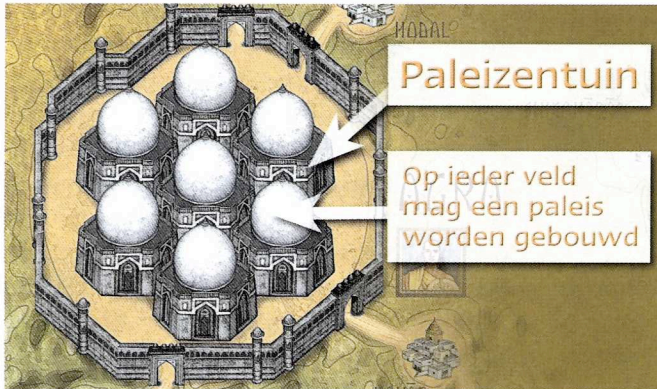
#### 3.3 De waardetabel

Op de achterzijde van de overzichtskaart bevindt zich de waardetabel.

Aantal spelers	Goud, dat de spelers incasseren
2	10 - 5
3	11 - 7 - 3
4	12 - 9 - 6 - 3
5	13 - 10 - 7 - 4 - 1

#### 4.0 SPELVERLOOP

Op ieder veld van een paleizentuin in een stad mag één paleis worden gebouwd. Het paleis, dat op het middelste veld wordt gebouwd, is bijzonder waardevol. Dit is het *centrale paleis*. De paleizen op de 6 omringende velden worden *buitenpaleizen* genoemd. Tijdens het spel reizen de spelers van stad naar stad over het wegnennet, dat de 7 steden en 30 dorpen met elkaar verbindt. Er mogen in steden onbeperkt huizen worden gebouwd; in dorpen alleen op de beschikbare locaties.



In een dorp kunnen maximaal 2 huizen staan (bij 2 spelers slechts 1). Men mag uitsluitend door een dorp reizen als daar minstens 1 huis staat. Het is niet van belang van wie dat huis is, maar reizigers moeten soms wel voor de doorgang betalen, zie 7.1.

#### 5.0 STARTSITUATIE

Voordat het spel begint (zie ook 11.2.4), wordt de startsituatie opgezet:

- ♦ De spelers kiezen een karakter en
- ♦ De spelers bouwen ieder 4 huizen in dorpen.

#### 5.1 Karakterkaarten

De jongste speler kiest één van de zes karakterkaarten en legt deze open voor zich neer. Daarna kiest zijn linkerbuurman een karakter, enzovoort. De overgebleven karakters blijven in de algemene voorraad naast het speelbord liggen. Deze kunnen in de loop van het spel met karakters van de spelers worden omgeruild.

De karakters bepalen de *volgorde* van de speelbeurten, en bij een telling *de rangorde in het geval van een gelijke stand* (hoe lager het nummer van een karakter, hoe hoger zijn rang). Bovendien heeft ieder karakter zijn specifieke *speciale vaardigheden*, waarvan een speler gebruik mag maken.

**Karakterkaart 1 / Grootvorst:** De speler is als eerste aan de beurt en heeft bij een telling in het geval van een gelijke stand de hoogste rang.

**Karakterkaart 2 / Koopman:** De speler ontvangt in zijn beurt altijd 1 goudstuk.

**Karakterkaart 3 / Priester:** De speler krijgt bij een telling voor zijn buitenpaleizen 2 punten (in plaats van 1).

**Karakterkaart 4 / Zwerfmonnik:** De bank betaalt aan de begunstigden de reiskosten van de speler.

**Karakterkaart 5 / Aannemer:** De speler mag kosteloos één extra huis bouwen óf kosteloos een huis verplaatsen.

**Karakterkaart 6 / Bouwmeester:** De speler betaalt maar 9 goudstukken voor de bouw van een paleis (in plaats van 12).

#### 5.2 Huizen in dorpen bouwen

De 4 huizen die de spelers aan het begin van het spel hebben gekregen, worden nu kosteloos in dorpen geplaatst. De speler met de *laagst gewaardeerde* karakterkaart begint. Hij plaatst één van zijn huizen in een dorp naar keuze. Daarna plaatst de speler met de op één na laagst gewaardeerde karakterkaart een huis in een dorp, enzovoort. Op dezelfde wijze en in dezelfde volgorde bouwen de spelers vervolgens hun tweede huis, enzovoort, totdat iedere speler 4 huizen heeft gebouwd. Vergeet niet, dat in een dorp maximaal 2 huizen mogen staan (bij 2 spelers slechts één).

**Tip:** Men moet er bij het plaatsen van huizen vooral op letten, dat de steden die als eerste worden geteld, ook als eerste worden "aangesloten". Dit zijn de steden, waarvan de gouverneurs zich op het stedenspoor helemaal onderaan (boven de pijl) bevinden. Een stad is aangesloten als in ieder dorp op de weg die naar de stad leidt een huis is gebouwd.

**Voorbeeld:** stad A is aangesloten, stad B is nog niet aangesloten.



De spelers ontvangen nu elk 6 huizen uit de voorraad die ze voor zich neer leggen. Nu kan het spel beginnen.

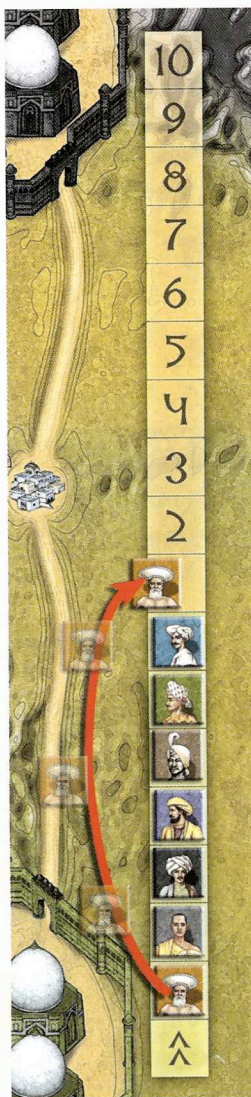
#### 6.0 SPELVERLOOP PER RONDE

Elke speelronde verloopt op identieke wijze. Het begint met het verplaatsen van de maharadja en de onderste gouverneur en eindigt met een puntentelling in de stad waar de maharadja zich bevindt. In een speelronde worden de volgende fasen in onderstaande volgorde doorlopen en de bijbehorende acties uitgevoerd:

- ♦ De maharadja en de gouverneur worden verplaatst
- ♦ De spelers kiezen heimelijk hun acties
- ♦ De spelers voeren hun acties uit in volgorde van de karakters
- ♦ Er volgt een puntentelling in de stad waar de maharadja zich bevindt

#### 6.1 Maharadja en gouverneur verplaatsen

Aan het begin van het spel bevindt de maharadja zich op de startlocatie. Hij wordt nu in de stad geplaatst, waarvan de gouverneur zich op het onderste veld van het stedenspoor bevindt. Deze gouverneur wordt daarna naar boven verplaatst, vlak boven de gouverneur die tot nu toe bovenaan lag. De gouverneur die zich nu onderaan bevindt, geeft aan waar de maharadja in de volgende speelronde naartoe reist.



Aan het einde van de speelronde vindt er een puntentelling plaats in de stad waar de maharadja zich nu bevindt.

Aan het begin van de volgende ronde wordt de maharadja naar de stad verplaatst, waarvan de gouverneur zich helemaal onderaan op het stedenspoor bevindt. De vastgelegde volgorde van de gouverneurs kan door de actie "Volgorde op het stedenspoor veranderen" worden gewijzigd, zie 7.5.

### Stedenspoor na verplaatsing van de eerste gouverneur.

#### 6.2 Acties kiezen

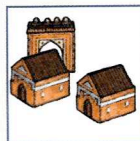
Alle spelers kiezen nu *tegelijk* en *heimelijk* hun acties. Hiertoe geven ze met de pijlen op hun actieschijf aan, welke twee acties ze willen uitvoeren. Het is toegestaan dat beide pijlen naar dezelfde actie wijzen. Een speler die klaar is met instellen, legt zijn actieschijf gedekt voor zich neer.

De symbolen op de actieschijf hebben de volgende betekenis:



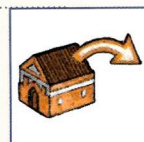
**Goud:** Je ontvangt twee goudstukken van de bank.

**Huis:** Je mag één eigen huis in een dorp of stad bouwen. Dat kost je een goudstuk. Je mag dat huis uitsluitend in een stad bouwen als je architect daar aanwezig is.



**Twee huizen:** Je mag twee eigen huizen bouwen. Het ene huis moet in een stad geplaatst worden, het andere mag in een dorp of in een stad geplaatst worden. Elk huis kost je één goudstuk. Je mag je huizen uitsluitend in een stad bouwen als je architect daar aanwezig is.

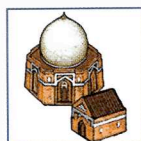
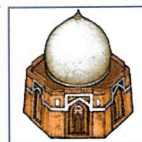
**Eén huis verplaatsen:** Je mag gratis één van je huizen op het speelbord naar een ander dorp of een andere stad verplaatsen. Je mag dit huis uitsluitend naar een stad verplaatsen als je architect daar aanwezig is.



**Steengroeve:** Je ontvangt twee huizen van jouw kleur uit de algemene voorraad. Deze huizen mag je in toekomstige acties bouwen.



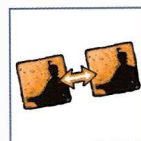
**Paleis:** Je mag één paleis bouwen. Dat kost je twaalf goudstukken. Je mag dit paleis uitsluitend in een stad bouwen als je architect daar aanwezig is.



**Paleis + Huis:** Je mag één paleis bouwen in een stad waar nog een vrije locatie is, en één huis in een dorp of een stad. Het paleis kost twaalf goudstukken, het huis één. Je mag dit paleis en dit huis uitsluitend in een stad bouwen als je architect daar aanwezig is.



**Volgorde op het stedenspoor veranderen:** Je mag de volgorde van de gouverneurs op het stedenspoor wijzigen door er één te verplaatsen.



**Karakterkaarten:** Je mag je karakterkaart met die van een andere speler of met één uit de algemene voorraad verwisselen. De getroffen speler kan deze actie niet voorkomen.

#### 6.3 Uitvoeren van de spelersbeurten

Als alle spelers hun acties hebben gekozen, draait de speler met de *laagste karakterkaart* zijn actieschijf om en hij voert zijn beurt uit. Als hij zijn acties heeft uitgevoerd, draait de speler die nu de laagste karakterkaart heeft zijn actieschijf om en voert zijn acties uit, enzovoort. Dit gaat zo door totdat alle spelers hun beurt hebben uitgevoerd.

Elke beurt bestaat uit het uitvoeren van de twee gekozen acties, waarbij gebruik gemaakt mag worden van de bijzondere vaardigheid van het karakter, dat de speler heeft. *De speler mag de volgorde van zijn acties kiezen.*

## 7.0 DE ACTIES

### 7.1 Reizen

Het *Reizen* hoeft *niet* op de actieschijf ingesteld te worden. Een speler mag in zijn beurt onbeperkt met zijn architect reizen. Er gelden twee beperkingen:

- ♦ Men mag niet door dorpen reizen waar nog geen huizen staan;
- ♦ Men moet direct eventuele begunstigden voor de passage door een dorp betalen.

**Reiskosten:** Men reist gratis door steden en de startlocatie. Men reist ook gratis door dorpen, waar men een eigen huis heeft. De speler, die door een dorp reist, waar alleen andere spelers huizen bezitten, moet voor ieder huis in dit dorp één goudstuk aan de betreffende eigenaar betalen.



### 7.2 Bouwen (paleis, huis)

Men mag ongeacht de locatie van zijn architect in *dorpen* huizen bouwen. Men moet er wel rekening mee houden, dat in elk dorp maar twee

huizen mogen staan. In een spel met twee spelers mag in elk dorp maar één huis staan. In steden mag een onbeperkt aantal huizen staan.

Een speler mag in *steden* huizen en paleizen bouwen, op voorwaarde dat zijn eigen architect zich daar bevindt. Een speler mag in zijn beurt *meerdere* steden aandoen en in *elke* stad bouwen. De volgende regels moeten in acht worden genomen:

- Men mag uitsluitend naar een stad reizen als zich in ieder dorp op de weg naar deze stad minstens 1 huis bevindt.
- In steden is het aantal bouwlocaties voor paleizen beperkt. Als alle bouwplaatsen bezet zijn, kunnen in deze stad geen paleizen meer worden gebouwd.

#### Het bouwen van een huis kost één goudstuk.

Voor wat betreft de kosten maakt het niet uit of een speler het huis in een stad of in een dorp bouwt.

#### Het bouwen van een paleis kost 12 goudstukken.

Wederom maakt het niet uit of een centraal paleis of een buitenpaleis wordt gebouwd.

Een speler die de actie "Twee huizen" heeft gekozen, *moet* één huis in een stad bouwen, het tweede huis mag in een stad of een dorp gebouwd worden. Het is dus niet mogelijk om met deze actie twee huizen in één of twee dorpen te bouwen! (Op de actieschijf is deze aangegeven met de stadspoort.)



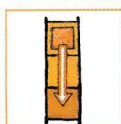
#### 7.3 Een huis verplaatsen

Men mag uitsluitend een *eigen* huis verplaatsen. Huizen mogen zowel uit dorpen als uit steden worden verplaatst. Als een huis uit een dorp wordt weggehaald, waardoor het leeg komt te staan, is deze weg onderbroken totdat er weer een huis is gebouwd. Een huis mag met inachtneming van de beschikbaarheid van bouwlocaties *altijd* naar een dorp worden verplaatst, maar een speler mag een huis uitsluitend naar een stad verplaatsen als zijn architect zich in deze stad bevindt. Deze actie is kosteloos.



#### 7.4 Steengroeve

Men ontvangt 2 eigen huizen uit de algemene voorraad en legt deze in zijn persoonlijke voorraad. Deze actie is kosteloos.



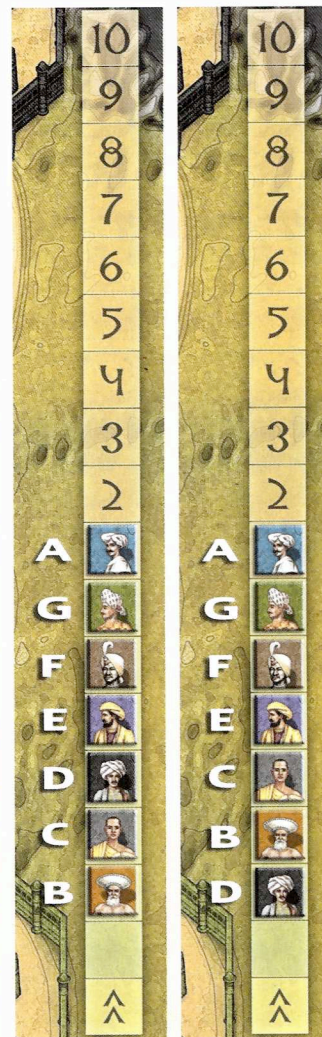
#### 7.5 Volgorde op het stedenspoor veranderen

Men mag een gouverneur naar keuze op het stedenspoor 2 velden naar beneden verplaatsen. De gouverneurs die daarbij worden gepasseerd, worden elk 1 veld naar boven geschoven. Daardoor verandert de volgorde op het stedenspoor.

Zie **voorbeeld 1** rechtsboven: Als een speler in de eerste ronde gouverneur "D" 2 velden naar beneden verplaatst, worden gouverneurs "B" en "C" ieder een veld naar boven geschoven. Als niemand in deze ronde nogmaals de volgorde verandert, reist de Maharadja in de volgende ronde naar de stad van "D". Aan het einde van deze ronde zal die stad ook worden geteld.

Het kan voorkomen, dat er lege velden ontstaan bij het verplaatsen. Zie **voorbeeld 2** rechts: "F" wordt verplaatst. "F" wordt 2 velden naar beneden geschoven en "E" 1 veld naar boven. Een leeg veld heeft geen speciale betekenis.

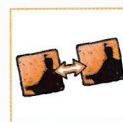
Voorbeeld 1



Voorbeeld 2



Als de Maharadja naar de stad van "F" wordt verplaatst, verhuist gouverneur "F" naar boven (in het voorbeeld boven "C" op veld "5").



#### 7.6 Karakterkaarten

Een karakter (vertrouwing) hoort tijdens het spel niet vast bij een speler. Spelers mogen als actie hun karakterkaart omruilen voor één van de vrije karakters in de algemene voorraad naast het speelbord, of voor een karakter van een medespeler. De omgeruilde karakterkaart wordt in de algemene voorraad gelegd. De speler, van wie de karakterkaart is weggenomen, kan deze actie *niet* voorkomen. Hij mag direct een vervangende karakterkaart uit de algemene voorraad zoeken en voor zich neerleggen.

**Voorbeeld 1:** Een speler is *koopman* en ontvangt een goudstuk. Dan ruilt hij de kaart tegen de *zwerfmonnik* en reist daarna kosteloos.

**Voorbeeld 2:** Een speler is *aannemer* en bouwt kosteloos een huis. Daarna ruilt hij de kaart tegen de *bouwmeester* en bouwt nu een paleis voor slechts 9 goudstukken (hij moet dan wel de actie *paleis* hebben gekozen).

Het kan voorkomen, dat de volgorde van de beurten verandert door het ruilen van karakterkaarten. De volgende regels gelden:

- ♦ De speler, die aan de beurt is, maakt zijn beurt in zijn geheel af.
- ♦ Een speler, die al aan de beurt is geweest, komt in deze ronde niet nog een keer aan de beurt.
- ♦ Van de spelers, die nog niet aan de beurt zijn geweest, is degene met de laagste karakterkaart als eerste aan de beurt.

### 7.7 Acties uitvoeren

Een gekozen actie **hoeft niet** uitgevoerd te worden! Een speler mag afzien van zijn actie of een gedeelte daarvan. Alle andere spelers krijgen in dat geval direct 2 goudstukken van de bank. Iedere speler moet daarom goed overwegen welke acties hij kiest!

**Voorbeeld:** Een speler heeft de acties *paleis* en *huis* gekozen. Hij bouwt een huis maar geen paleis (omdat hij te weinig goud blijkt te hebben), en voert dus maar een deel van zijn acties uit. Alle andere spelers krijgen daarom 2 goudstukken van de bank.

### 8.0 PUNTENTELLING

Nadat iedere speler zijn beurt heeft uitgevoerd, vindt er een puntentelling plaats in de stad waar de maharadja staat. De maharadja deelt goud uit aan de spelers wiens architecten in deze stad aanwezig zijn. Een speler kan ook punten ontvangen als zijn architect *niet* in de stad is.



De waardetabel bepaalt hoeveel goudstukken men bij een telling ontvangt en hangt van de eigen "macht" (punten) in de stad af.

De punten van een speler in een stad worden berekend door de waarde van zijn gebouwen en zijn architect (als die aanwezig is) bij elkaar op te tellen.

Architect	1 punt
Huis	1 punt
Buitenpaleis	1 punt
Centraal paleis	3 punten

#### Voorbeelden:

- (1) Een speler met uitsluitend zijn architect in een stad heeft 1 punt
- (2) Een speler met uitsluitend een huis in een stad heeft 1 punt
- (3) Een speler met zijn architect, 2 huizen, een buitenpaleis en een centraal paleis in een stad heeft 7 punten.

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

De speler met de meeste punten ontvangt het hoogste bedrag (links onder het goudsymbool), het tweede bedrag is voor de speler met de op één na meeste punten, enzovoort. Bij een gelijke stand zijn de karakterkaarten beslissend. De *laagst* genummerde karakterkaart is bij een gelijke stand de hoogste in rang en ontvangt de hogere beloning.

#### Monopolie-bonus

Als in de stad, die geteld wordt, slechts *één* speler punten verdient (er is geen andere speler in deze stad aanwezig), ontvangt hij een bonus van 5 *goudstukken* van de bank!

**Geen punten:** Spelers zonder punten in een stad krijgen nooit goudstukken. Als er niemand in een stad aanwezig is, gaat de telling gewoon door, maar krijgt niemand goudstukken.

**Voorbeeld van de eerste ronde met 4 spelers:** Stad "A" wordt geteld.

- ♦ Pietjan bezit *Grootvorst 1*. Hij heeft de acties *paleis/huis* en *goud* gekozen. Hij betaalt  $13 - 2 = 11$  goudstukken en bouwt een huis in een dorp, reist met zijn architect naar "A" en bouwt daar een centraal paleis. Daarmee bezit hij 4 punten in stad "A" (centraal paleis = 3 + architect = 1).
- ♦ Anja bezit *Priester 3*. Zij heeft *paleis/huis* en *huis verplaatsen* gekozen. Ze betaalt 13 goudstukken, reist naar "A", bouwt daar een buitenpaleis en 1 huis en verplaatst nog een huis naar "A". Daarmee heeft Anja 5 punten in stad "A" (buitenpaleis met priester = 2 + 2 huizen + 1 architect).
- ♦ Roos bezit *aannemer 5*. Zij heeft twee keer 2 *huizen* gekozen en betaalt 4 goudstukken. Roos reist naar "A" en bouwt daar 4 huizen. Als aannemer bouwt zij daar kosteloos nog een huis. Roos bezit nu 6 punten in stad "A" (5 huizen en 1 architect).
- ♦ Amber bezit *Bouwmeester 6*. Ze heeft *paleis/huis* en *volgorde op het stedenspoor veranderen* gekozen. Amber reist naar "D" en bouwt daar een centraal paleis en een huis voor 10 goudstukken (bouwmeester). Daarna verandert ze de volgorde van de puntentelling door gouverneur "D" op het stedenspoor 2 velden naar beneden te schuiven. Dat betekent, dat "D" in de volgende ronde zal worden geteld. Vervolgens reist ze naar "A", zodat ze daar vanwege haar architect nog met 1 punt aanwezig is.
- ♦ "A" wordt nu geteld: Roos ontvangt 12 goudstukken, Anja 9, Pietjan 6 en Amber 3. De maharadja wordt in de volgende ronde naar "D" verplaatst en gouverneur "D" wordt naar boven (veld "2" = ronde 2) verplaatst.

### 9.0 NIEUWE RONDE

Na een puntentelling begint de volgende ronde.

- ♦ De maharadja reist naar de stad, waarvan de gouverneur zich *onderaan* het stedenspoor bevindt (of de stad aangesloten is of niet doet niet terzake). Deze gouverneur wordt naar boven verplaatst (direct boven de gouverneur die tot nog toe bovenaan lag).
- ♦ De acties worden heimelijk gekozen met behulp van de actieschijf.
- ♦ De acties worden uitgevoerd (volgorde op basis van de karakterkaarten van de spelers).
- ♦ Daarna volgt de puntentelling.

## 10.0 EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen. Het spel is afgelopen na de puntentelling in een ronde, waarin

- ♦ een speler zijn 7<sup>e</sup> paleis heeft gebouwd, of
- ♦ een gouverneur op veld "10" van het stedenspoor wordt gelegd.

De speler, die de meeste paleizen heeft gebouwd, wint het spel. Als meerdere spelers de meeste paleizen hebben gebouwd, wint de speler met de meeste goudstukken.

## 11.0 VARIANTEN

### 11.1 Kortere speelduur

De spelers krijgen maar 6 paleizen en er worden maximaal 8 ronden gespeeld.

### 11.2 Variant voor gevorderden 1

In deze variant gelden alle regels van het basisspel met de volgende toevoegingen:

#### 11.2.1 Speelmateriaal

In deze variant worden de Yogi (karakterkaart 7) en de actiefiches gebruikt. De Yogi wordt bij de karakterkaarten gelegd en de actiefiches worden naast het speelbord gelegd.

#### 11.2.2 De Yogi



Een speler, die de Yogi bezit, ontvangt in zijn beurt 1 actiefiche en kan deze *meteen* of in een latere ronde inzetten en daarmee een extra actie uitvoeren.

#### 11.2.3 Actiefiche inzetten

Een actiefiche staat een speler toe om in zijn beurt een derde actie uit te voeren. De speler mag met uitzondering van de actie *karakterkaart* naar keuze een actie van de actieschijf uitvoeren. Hij mag per ronde maximaal 1 actiefiche inzetten. Na gebruik wordt het actiefiche weer in de algemene voorraad gelegd.



**Voorbeeld:** Een speler bezit een actiefiche en heeft twee huizen en steengroeve gekozen. Eerst voert hij zijn actie steengroeve uit en ontvangt 2 huizen uit de algemene voorraad.

Daarna voert hij tegen inlevering van zijn actiefiche de actie paleis/huis uit. Tot slot voert hij zijn tweede gekozen actie uit en bouwt 2 huizen.

#### 11.2.4 Minder dan 5 spelers

Om ervoor te zorgen, dat ook bij minder dan 5 spelers dezelfde schaarste aan bouwplaatsen voor paleizen heerst, wordt aan het begin van het spel in elke paleistuin van iedere niet deelnemende kleur 1 buitenpaleis geplaatst.

#### 11.2.5 Karakterkaarten veilen

Aan het begin van het spel wordt het eerste recht om een karakterkaart te kiezen geveld. De jongste speler begint en

biedt 0, 1 of meer goudstukken voor het recht om één van de karakterkaarten uit te kiezen. Zijn linkerbuurman mag passen of het bod verhogen, enzovoort. Spelers mogen meermaals overbieden, tot iedereen heeft gepast. De speler met het hoogste bod betaalt het geboden aantal goudstukken aan de bank en kiest een karakterkaart uit, die hij voor zich neerlegt. Het proces herhaalt zich nu onder de resterende spelers. De linkerbuurman van de speler die de laatste karakterkaart heeft bemachtigd en zelf nog geen karakterkaart heeft, doet het openingsbod. Als een speler "0" biedt en niemand verhoogt, mag hij kosteloos een karakterkaart uitzoeken zonder ervoor te betalen. De veiling gaat door totdat iedere speler een karakterkaart bezit. Uiteraard hoeft de laatst overgebleven speler niet voor zijn karakter te betalen!

#### 11.2.6 Stad van herkomst

Elk karakter komt overeen met de afbeelding van een gouverneur bij een stad. Hieraan kan men zien, wat de thuisstad van elk karakter is. Als er gescoord wordt, krijgt de speler met het karakter van die stad een extra punt, zelfs als hij verder geen punten scoort.

### 11.3 Variant voor gevorderden II

In deze variant kan een speler meerdere karakterkaarten bezitten. Dat is vooral interessant in een spel voor 2 personen, maar het is ook mogelijk om deze variant met meer spelers te proberen.

*Een speler die meerdere karakterkaarten bezit kan de vaardigheden van al deze karakters gebruiken!*

De volgende regels zijn van toepassing:

- ♦ Aan het begin van het spel veilen de spelers karakterkaarten, zie 11.2.5.
- ♦ Een speler, die de actie *karakterkaarten* heeft gekozen, pakt uit de voorraad een karakterkaart, als deze nog beschikbaar is. Hij hoeft er geen terug te leggen. Hij bezit nu een extra karakter.
- ♦ Als er geen karakters meer in de algemene voorraad zijn, mag de actieve speler, als hij de actie *karakterkaarten* heeft gekozen, beslissen of hij er een met een andere speler ruilt of er een van hem steelt.
- ♦ **Ruilen:** De actieve speler geeft aan, welk karakter hij wenst. De eigenaar (passieve speler) moet hem deze geven en krijgt daarvoor van de actieve speler een karakter terug. Als de actieve speler meerdere karakters bezit, mag hij kiezen welke hij geeft.
- ♦ **Stelen:** De actieve speler mag uitsluitend een karakterkaart stelen als hij *minder* karakters bezit dan de passieve speler. De passieve speler kiest één van zijn karakters uit en moet deze aan de actieve speler geven zonder dat hij daarvoor een karakter terugkrijgt. De actieve speler kan in dit geval niet bepalen welk karakter hij krijgt.
- ♦ **Volgorde van de beurt:** De laagst genummerde karakterkaart van een speler bepaalt zijn rang in een speelronde.
- ♦ **Puntentelling:** In geval van gelijke stand bij een puntentelling is de laagst genummerde karakterkaart van een speler beslissend.