



Píše se rok 2113.

Lidstvo vládne fúzní energii a létá ke hvězdám. Tedy ke hvězdám... k Měsíci, abychom byli přesní. K Měsíci, který ještě před sto lety nikoho nezajímal snad jen kromě básníků, astronomů a snílků. K Měsíci – obrovské zásobárně Helia 3 – novému zdroji energie.

Čtyři mocnosti vyslaly své kolonizační lodě k Měsíci, aby získaly nové zdroje pro sebe. Které z nich se podaří dobýt Měsíc a vstoupit do nové éry lidstva?

Moonriser je strategická desková hra pro 2-4 hráče. Každý hráč se ujímá role velitele měsíční kolonizační výpravy jedné z mocností a vykládáním hracích dílků kolonizuje pro hru sestavené území (hrací desku). Hra končí, je-li celé území kolonizované (tj. již nelze vyložit další hrací dílek na hrací desku). Každý hrací dílek má svou hodnotu (udanou číslem 1-6). Vítězí hráč, jehož kolonie má největší hodnotu (součet hodnot jednotlivých hracích dílků, které daný hráč vyložil, body za *Bonusová spojení* a *Produktivní sousedství* + vítězné body získané prodejem vyprodukovaných surovin zpět na Zemi).

Hra obsahuje:

- 121 hracích dílků
- 40 modrých žetonů
- 40 zelených žetonů
- 15 velkých zelených žetonů
- 40 červených žetonů
- 40 žlutých žetonů
- 20 černých žetonů
- 4 hrací desky hráče



- 6 dílů hrací desky

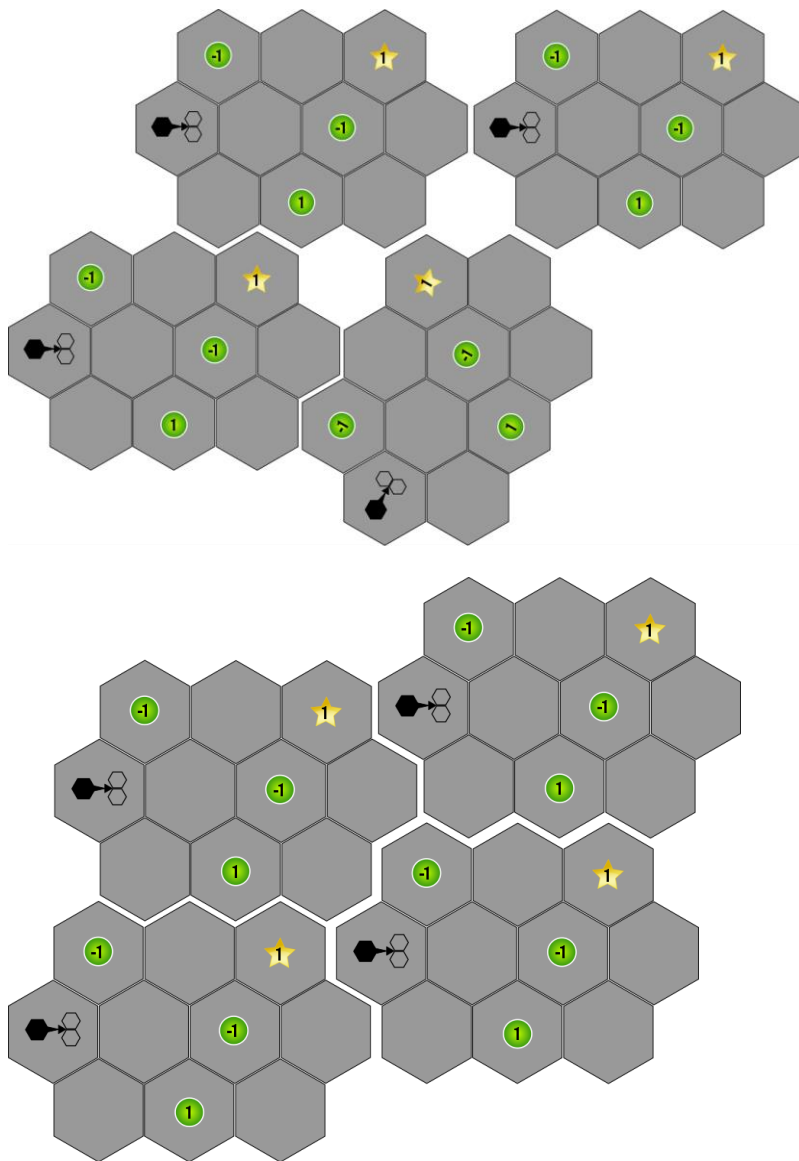
Příprava hry

Přípravu hry začneme sestavením území pro kolonizaci – tj. sestavením hrací desky.

Hrací deska

Hrací desku sestavíme z dílů hrací desky. Náhodně vybereme počet hráčů + 2 dílů hrací desky, které na stůl položíme tak, aby každý díl sousedil s alespoň dvěma dalšími díly.

Na následujícím obrázku vidíme příklady hrací desky pro dva hráče.



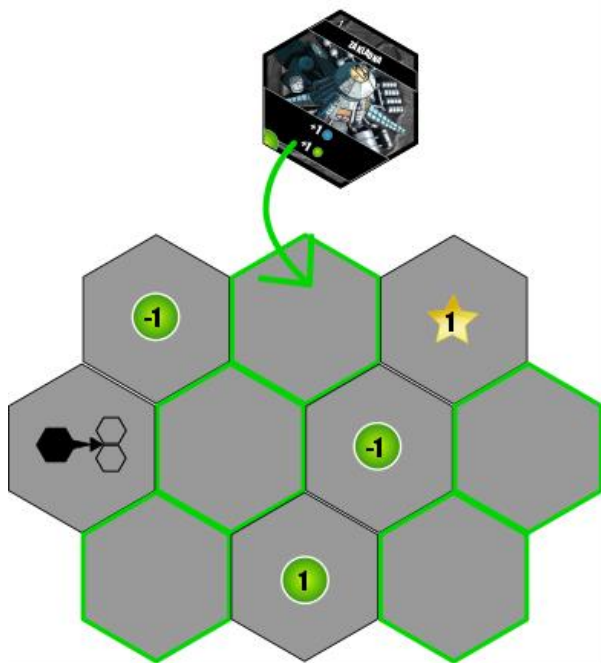
Základna

Každý hráč si vylosuje jeden ze čtyř startovních hracích dílků (Základna). Hrací dílky Základnen mají bílý rub.



Hráči vyloží své Základny na hrací desku v pořadí, které určí čísla jednotlivých Základnen (čísla 1 – 4 v levém horním rohu hracího dílku Základna) – s vyložením začíná hráč s nejvyšším číslem Základny, pokračuje hráč s druhým nejvyšším číslem, atd.

Hráči vykládají hrací dílky Základnen na hrací desku tak, aby žádné dvě Základny neležely na stejném dílu hrací desky. Hrací dílek Základny smí být položen jen na pole bez symbolu.



Každý hráč si zvolí jednu barvu žetonů, jimiž bude označovat své hrací dílky na hrací desce. Žeton vybrané barvy pak položí na svou Základnu.



Každý hráč dostane 5 základních hracích dílků (viz. následující kapitola), z nichž si 3 vezme do ruky a 2 zahodí do odhazovacího balíčku. Každý hráč dostane 3 zelené žetony a 1 modrý žeton, které si položí na *Hrací desku hráče* (viz. kapitola Hrací deska hráče). Toto je základní výbava každého hráče, kterou si kolonizační lodí přivezl ze Země.

Dobírací balíčky hracích dílků

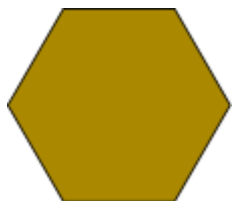
Hrací dílky se dělí na dva druhy – základní a pokročilé. Základní hrací dílky jsou levnější a také poskytují menší bonusy svému majiteli v porovnání s pokročilými hracími dílky, které jsou dražší, ale jejich bonus je větší.

Oba druhy hracích dílků rozlišíme podle jejich rubové strany.

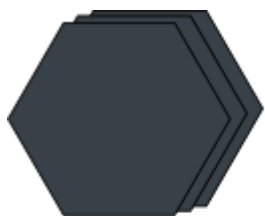
Základní hrací dílky:



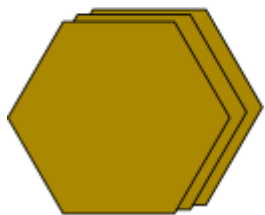
Pokročilé hrací dílky:



Hrací dílky roztřídíme podle druhu a vytvoříme dva balíčky hracích dílků – základní a pokročilý:



Základní
dobírací
balíček



Pokročilý
dobírací
balíček

Oba balíčky zamícháme.



Společná nabídka hracích dílků

Na stůl se vyloží počet hráčů + 2 základních hracích dílků lícem nahoru. Tyto hrací dílky budou tvořit společnou nabídku hracích dílků.



Na konci každého kola je odebrán (a odhozen do odhazovacího balíčku) hrací dílek nejvíce vlevo (nejdál od dobíracího balíčku), všechny hrací dílky se posunou o jednu doleva a nabídku doplní nový hrací dílek z dobíracího balíčku.

Společná nabídka hracích dílků je tvořena základními hracími dílky a je doplňována výhradně ze základního dobíracího balíčku.

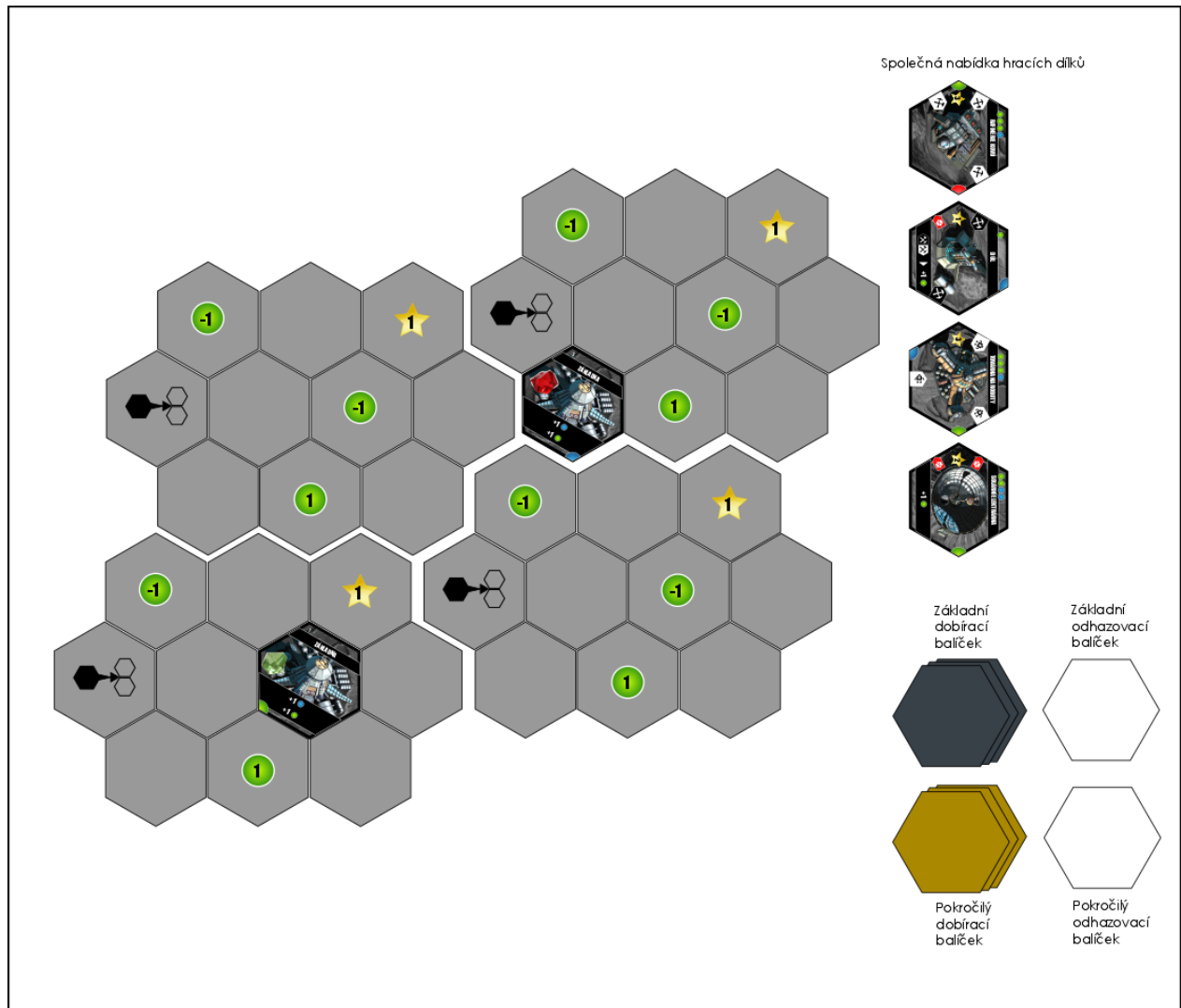


Je-li hrací dílek ze společné nabídky odebrán ve Fázi II – Výstavba (viz. Průběh hry), všechny hrací dílky od odebraného dílku vpravo se posunou o jednu doleva a nabídku ihned doplní nový hrací dílek z dobíracího balíčku.





Setup hry pro 2 hráče tedy vypadá takto:



Průběh hry

Hra se hraje na kola. Každé kolo má 3 fáze:

1. Plánování
2. Výstavba
3. Produkce a obchod

Hru začíná hráč s nejnižším číslem hracího dílku Základna:



Hráč na tahu vždy odehraje všechny tři fáze, po něm pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček.

Fáze I: Plánování

Během fáze Plánování hráči dobírají hrací dílky z dobíracího balíčku do ruky. Za dobírání hracích dílků se platí modrými žetony – za každý 1 modrý žeton 3 hrací dílky. Hráč může spotřebovat tolik modrých žetonů, kolik uzná za vhodné.

Hráč si tedy bere (počet zaplacených modrých žetonů) x 3 hracích dílků. Z těchto si vybere třetinu (počet zaplacených modrých žetonů) hracích dílků a zbytek zahodí.

Hráč může brát hrací dílky ze základního nebo z pokročilého dobíracího balíčku.

Hráč se musí dopředu rozhodnout, kolik modrých žetonů zaplatí. Až poté může brát.

Příklad: Honza platí ve fázi Plánování třemi modrými žetony. Bere si 4 hrací dílky ze základního dobíracího balíčku a 5 dílků z pokročilého dobíracího balíčku – z nich vybírá tři, které si nechá, a šest, které zahodí. Jarda nezaplatí žádný modrý žeton, a proto si nebere žádný hrací dílek z dobíracího balíčku.



Fáze II: Výstavba

Ve fázi Výstavba lze vyložit hrací dílek do území nebo vylepšit jeden, již vyložený hrací dílek (obě tyto akce nazýváme souhrnně jako *stavební akce*).

Za vyložení hracího dílku se platí tolik žetonů příslušných barev, kolik udává cena daného dílku. Hráč může vyložit dílek z ruky, nebo ze společné nabídky hracích dílků.

Příklad: Honza vykládá He3 harvester.



Za jeho vyložení Honza zaplatí 1 zelený žeton.



Za každou další *stavební akci* v daném kole hráč musí platit dvěma červenými žetony navíc (navíc oproti ceně daného dílku).

Příklad: Honza chce ve stejném kole vyložit druhý He3 harvester – musí tedy zaplatit 2 červené žetony za vyložení druhého hracího dílku v jednom kole + 1 zelený žeton (cena dílku).

Na každý vyložený dílek hráč pokládá žeton své barvy, aby označil, že dílek patří jemu.

Místo vyložení nového hracího dílku může hráč vylepšit jeden ze svých, již vyložených dílků tak, že zaplatí znovu jeho cenu. Vítězné body, které hráč za vylepšený dílek získá (včetně bodů za *Produktivní sousedství* a *Bonusová spojení*) i bonusy se vylepšením dílku zdvojnásobí. Vylepšený hrací dílek je označen druhým žetonem hráčovi barvy.

Vylepšený hrací dílek již nelze znovu vylepšovat.

Příklad: Honza vyložil v tomto kole již dva dílky He3 harvester. Honza se rozhodl, že jeden z nich ještě v tomtéž kole vylepší – musí tedy zaplatit 2 červené žetony za další *stavební akci* v jednom kole + 1 zelený žeton (cena hracího dílku). Honza na vylepšený dílek He3 harvester položí druhý žeton své barvy aby označil, že dílek je vylepšen. Na konci hry získá Honza za vylepšený dílek He3 harvester 2 vítězné body (místo jednoho). Zdvojnásobí se i bonus (+2  místo +1 ) a zdvojnásobí se i poměrný počet vítězných bodů za *Produktivní sousedství* a



Bonusová spojení, které vylepšený dílek tvoří spolu s ostatními hracími dílky (viz. Konec hry a bodování).

Vylepšování dílku Základna

Startovní hrací dílek Základna lze na rozdíl od ostatních hracích dílků vylepšovat libovolně krát. Cena za každé vylepšení je rovna aktuálnímu produkčnímu *Bonusu* Základny (tj. první vylepšení Základny stojí 1 modrý a 1 zelený žeton, druhé vylepšení základny stojí 2 modré a 2 zelené žetony, třetí vylepšení stojí 3 modré a 3 zelené žetony, atd.).

Fáze III: Produkce a obchod

Ve fázi Produkce a obchod jsou vyprodukovány žetony na vyložených, produkčních hracích dílcích v počtech, které uvádějí dané produkční hrací dílky.

Každý hráč také může transformovat vyprodukované žetony (případně hrací dílky z ruky) na žetony jiné barvy. Standardní kurz pro výměnu žetonů je 4 žetony jedné barvy za 1 žeton jiné barvy.

Rovněž je možné vyměnit 4 hrací dílky z ruky na 1 žeton libovolné barvy.

Výměnou je možné získávat i žluté žetony – vítězné body (žluté žetony jsou uskladněny na Hrací desce hráče – viz. další kapitola).

Hráč může mít v ruce na konci kola maximálně 5 hracích dílků – přebytečné dílky zahodí.

Hrací deska hráče

V pozdějších fázích hry, kdy má každý hráč vyloženo několik hracích dílků, je běžné, že jeden hráč vyprodukuje více než 10 žetonů za kolo. Je poměrně těžké zapamatovat si, kolik žetonů každý hrací dílek produkuje a ještě těžší je udržovat si přehled o produkční síle protihráčů.

Každý hráč si proto udržuje ostatním hráčům viditelné počítadlo produkce na hrací desce hráče (viz. následující obrázek):

- 1) Aktuální produkce modrých žetonů – počítadlo +1 .. +7
- 2) Aktuální produkce červených žetonů – počítadlo +1 .. +7
- 3) Aktuální produkce zelených žetonů – počítadlo +1 .. +10

Jako marker použijeme žetony příslušných barev. Pokud aktuální produkce přesáhne +10 (resp. +7), použijeme další marker stejné barvy. Následující situace ukazuje aktuální produkci +14 zelených žetonů:



Vyprodukované žetony hráč skladuje na hrací desce hráče v sekci Zásoba žetonů.





Konec hry a bodování

Hra končí, nelze-li už na hrací desku vyložit žádný další hrací dílek. Hráč, který vyložil poslední dílek, dokončí svůj tah – včetně Fáze III: Produkce a obchod. Ostatní hráči mohou provést obchod a vyměnit své modré, červené, zelené žetony a zbylé dílky na vítězné body (pouze ve standardním poměru 1:4).

Každý hrací dílek má svou hodnotu (udanou číslem 1-6).

Každé Bonusové spojení má hodnotu 2 vítězné body (každý dílek, který se na Bonusovém spojení podílí získává 1 vítězný bod), každé Produktivní sousedství má hodnotu 3 vítězné body (každý dílek, který se na Produktivní sousedství podílí získává 1 vítězný bod).

Vítězné body za Bonusová spojení a Produktivní sousedství navyšuje vylepšování dílků tak, že se zdvojnásobí poměrný počet vítězných bodů za Produktivní sousedství a Bonusová spojení, které vylepšený dílek tvoří spolu s ostatními hracími dílky.

Příklad: Hrací dílek A a dílek B tvoří dohromady Bonusové spojení. Standardně je takové Bonusové spojení za 2 VB (každý dílek 1 VB). Pokud je například dílek A vylepšen - bude celkem takové Bonusové spojení za 3 VB (dílek A za 2 VB, dílek B za 1 VB). Pokud bude vylepšen jak dílek A, tak dílek B, potom bude takové Bonusové spojení za 4 VB (dílek A za 2 VB, dílek B za 2 VB). Podobný princip platí i pro Produktivní sousedství.

Vítězí hráč, jehož kolonie má největší hodnotu (součet hodnot jednotlivých dílků, které vyložil daný hráč + vítězné body za Bonusové spojení a Produktivní sousedství + vítězné body získané prodejem vyprodukovaných surovin zpět na Zemi).



Hrací materiál

Hrací dílky

Hrací dílky reprezentují budovy a jednotky, ze kterých hráč může budovat svou kolonii.

Každý dílek má svůj *název*, *hodnotu*, *cenu*, *obrázek*, *bonus*, který dílek poskytuje do hry, *podmínku*, která musí být splněna, aby *bonus* platil, případně symbol(-y) *Produktivního sousedství*, symbol(-y) *Bonusového spojení* a symboly *Volného prostoru*.



Vykládání hracích dílků

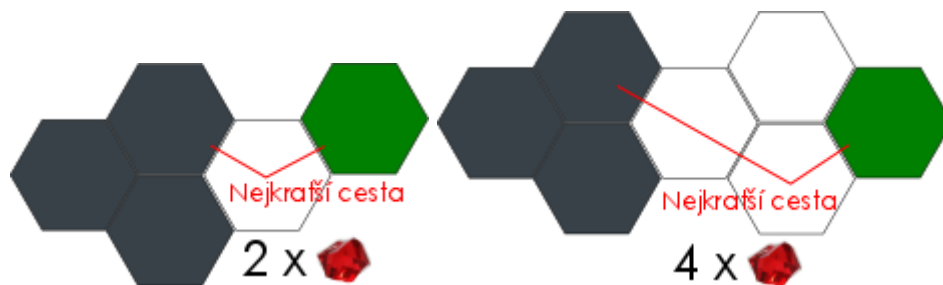
Stavba měsíční základny postupuje postupně – nové budovy jsou stavěny na kraji existujícího osídlení tak, aby měly přímé spojení se zbytkem osady. Díky tomu pak funguje logistika a organizace uvnitř kolonie.

Pokud dojde ke stavbě ve vzdálenější lokaci od kolonie – stavba je náročnější.

Pokud hráč vykládá svoje hrací dílky tak, aby na sebe vzájemně navazovaly – nově vyložený dílek sousedí s jiným – již vyloženým dílkem daného hráče, potom hráč platí za vyložení hracích dílků pouze jejich cenu.

Pokud hráč vykládá svůj hrací dílek tak, že nesousedí s jiným - již vyloženým dílkem daného hráče, potom platí 2 červené žetony navíc (oproti ceně dílku) za každé pole, které leží na nejkratší cestě mezi nově vykládaným hracím dílkem a kolonií. Příklady – zelený dílek je právě vyložený, šedé dílky představují hráčovu kolonii:





Volný prostor

Některé budovy a jednotky potřebují větší prostor. He3 harvester potřebuje prostor pro těžbu, důl potřebuje místo pro vršení haldy (odpadového materiálu vznikajícího při těžbě), pokročilá fúzní elektrárna zabere více místa než běžné budovy, atd. Pokud budova/jednotka na hracím dílku vyžaduje

více místa, symbol  říká, kterým směrem od hracího dílku musí být *Volný prostor*.



Volný prostor na hrací desce značíme černým žetonem.

Bonusové spojení

Ve spolupráci je síla aneb celek je více než souhrn jeho částí. Helium 3 harvester těží Helium 3, které se pak využívá ve Fúzní elektrárně k výrobě elektrické energie. Továrna na roboty vyrábí a udržuje v provozu jednotky nejrůznějších robotů a sond. Výzkumné centrum dokáže zpracovat vzorky nasbírané sondami. Rudy vytěžené v dolech lze






v Rafinériích přetavit v ušlechtilé kovy. Tyto a další efektivní vztahy mezi jednotlivými budovami a budovami a jednotkami jsou ve hře zhmotněny ve formě *Bonusových spojení*.

Dva navzájem spojené symboly *Bonusového spojení* příslušných typů poskytují nějaký bonus takto spojeným hracím dílkům a vytváří tak vztah *Bonusové spojení*.



Na následujícím příkladu vidíme tři hrací dílky:










- He3 harvester
- Fúzní elektrárna
- Energetická laboratoř









He3 harvester je vybaven dvěma symboly *Bonusového spojení*  a *podmínkou*, která říká, že pokud dojde ke spojení s jiným dílkem tak, aby vzniklo *Bonusové spojení*  , bude dílek He3 harvester produkovat +1 zelený žeton. Symbolem, který je třeba připojit, pak disponuje hrací dílek Fúzní elektrárna. Uvedené *Bonusové spojení* tedy reprezentuje vztah He3 harvester – Fúzní elektrárna, kde přidaná hodnota vzniká vzájemnou spoluprací: He3 harvester těží Helium 3 a Fúzní elektrárna pak z natěženého Helia 3 vyrábí elektrickou energii.







Fúzní elektrárna disponuje třemi symboly *Bonusového spojení*  a *podmínkou*, která říká, že pokud dojde ke spojení s jiným dílkem tak, aby vzniklo *Bonusové spojení* , bude dílek Fúzní elektrárna produkovat +1 zelený žeton. Opět se jedná o stejný vztah He3 harvester – Fúzní elektrárna. Fúzní elektrárna z našeho příkladu je ale pokročilou, dražší verzí a dokáže ze stejného množství Helia 3 vyrobit elektrické energie více než základní Fúzní elektrárny – proto další zelená produkce na tomto dílku.

Energetická laboratoř má dva symboly *Bonusového spojení*  a složitější podmínku . Podmínka říká, že *bonus* +1 zelená produkce bude platit jen tehdy, spojíme-li Energetickou laboratoř s jiným hracím dílkem tak, aby vzniklo *Bonusové spojení* . Připojovaný dílek se symbolem  pak musí být v *Bonusovém spojení*  s alespoň jedním dalším dílkem. Zmíněnou podmínku () na hracím dílku Energetická laboratoř lze vysvětlit tak, že Energetická laboratoř () optimalizuje provoz Fúzních elektráren () tak, aby ze stejného množství Helia 3 () vyrobily více elektrické energie – tj. +1 zelená produkce.

V našem příkladu z obrázku tedy dílek He3 harvester produkuje 1 zelený žeton, neboť *podmínka* na *Bonusového spojení*  je splněna. Dílek Fúzní elektrárna produkuje také 1 zelený žeton, neboť *podmínka*  je splněna. Dílek Energetická laboratoř pak produkuje 1 modrý žeton (*bonus* bez *podmínky*) a 1 zelený žeton, protože *podmínka*  je také splněna.

Náš příklad tedy reprezentuje pěkně fungující Fúzní společenství. He3 harvester těží Helium 3, vozí ho do Fúzní elektrárny, která z něho vyrábí elektrickou energii a Energetická laboratoř tuto produkci ještě optimalizuje a zvyšuje. Zároveň ale vidíme nevyužité symboly *Bonusového spojení* – jeden symbol  na hracím dílku He3 harvester, jeden symbol  na dílku Fúzní elektrárna a jeden symbol  na dílku Energetická laboratoř.

Pojďme se tedy podívat, jak by se tyto nyní nevyužité symboly *Bonusového spojení* daly dál ve hře využít. Na následujícím obrázku přidáme do našeho území další dílek He3 harvester a spojíme ji *Bonusovým spojením* s již vyloženým dílkem Fúzní elektrárna. Fúzní elektrárna je tak spojena již se dvěma dílky He3 harvester *Bonusovým spojením* . *Podmínka*  je tedy splněna hned dvakrát a tedy i *bonus* spojený s touto *podmínkou* - +1  - bude platit dvakrát. Dílek Fúzní elektrárna tedy produkuje 2 zelené žetony (1 za každý připojený He3 harvester *Bonusovým spojením* ).





Stejný princip platí i pro ostatní dílky –
je-li *podmínka* splněna N-krát, potom i
bonus platí N-krát.

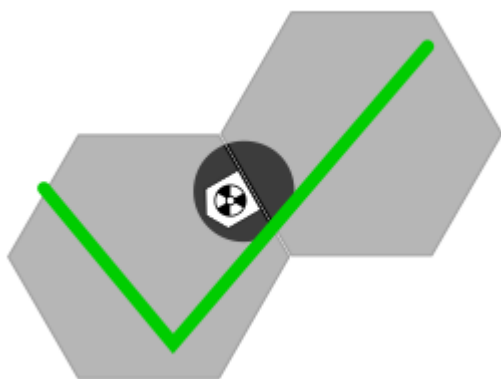
Při spojování symbolů *Bonusového
spojení* nezáleží na orientaci obrázku
uvnitř symbolu *Bonusového spojení*.

To znamená, že  je stejné
jako .



Symbole *Bonusového spojení* na sebe nemusí nutně navazovat. Dílek se symbolem *Bonusového spojení* může sousedit s dílkem bez symbolu *Bonusového spojení*.

Následující část území je tedy perfektně validní.



Bonusové spojení realizované dvěma hráči

Pokud dojde k situaci, kdy je *Bonusové spojení* realizované hráčimi dílky různých hráčů, získává Bonus ten hráč, na jehož dílku je Bonus s Podmínkou. Body za *Bonusové spojení* si pak oba hráči dělí rovným dílem.

Příklad: Honza označuje své vyložené dílky zelenými žetony, Jarda označuje své vyložené dílky červenými žetony.



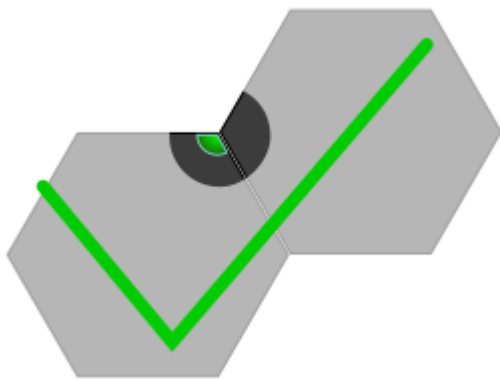
Spojením Jardaova dílku He3 harvester a Honzova dílku Fúzní elektrárna vzniká *Bonusové spojení*. Jarda i Honza si zvyšují produkci zelených žetonů o jedna a při závěrečném bodování získává jak Jarda, tak Honza po jednom bodu za toto *Bonusové spojení*.

Produktivní sousedství

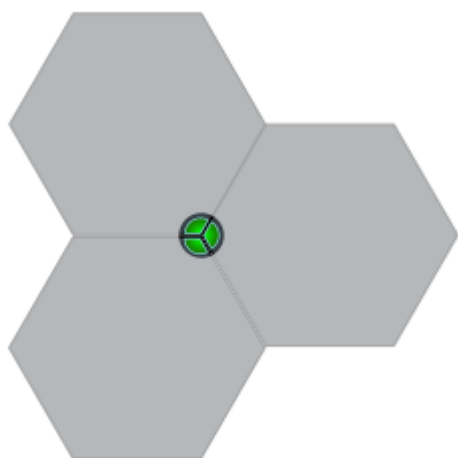
Mezi jednotlivými budovami a jednotkami v kolonii fungují i další – jemnější vztahy. Důl, který leží v sousedství jiného dolu funguje efektivněji, neboť horníky lze lépe sdílet mezi těmito dvěma doly.

Rafinérie kovů ležící v těsném sousedství s Vodní rafinérií funguje efektivněji, protože Rafinérie kovů přímo využívá vodu, která vzniká ve Vodní rafinérii. Tyto jemnější vztahy mezi budovami a budovami a jednotkami reprezentuje *Produktivní sousedství*.

Hrací dílky mohou mít ve svých vrcholech symbol(-y) *Produktivního sousedství*. Symboly *Produktivního sousedství* na sebe mohou a také nemusí navazovat – tj. vrchol se symbolem *Produktivního sousedství* může a také nemusí navazovat na vrchol se symbolem *Produktivního sousedství* sousedního dílku.



Spojí-li se však 3 symboly *Produktivního sousedství* stejné barvy tak, že tvoří obrázek žetonu dané barvy – vzniká *Produktivní sousedství* 3 dílků. Na obrázku níže je vidět Zelené *Produktivní sousedství*.



Produktivní sousedství přináší svému majiteli následující výhody.

Každé *Produktivní sousedství* produkuje ve fázi Produkce (viz. fáze hry Produkce a obchod) 1 žeton dané barvy.

Produktivní sousedství realizované více hráči

Pokud dojde k situaci, kdy je *Produktivní sousedství* realizované dílky různých hráčů, potom toto *Produktivní sousedství* neprodukuje žádný žeton. Body za *Produktivní sousedství* si pak hráči dělí – každý hrací dílek získává jeden vítězný bod.



Typy podmínek na hracích dílcích

Ve hře se můžete setkat s několika typy Podmínek.







Podmínka

Jednoduché bonusové spojení





Nejčastější podmínkou je jednoduché *Bonusové spojení* – příklad:  . Podmínka se vyskytuje na dílcích, které jedním symbolem z *Bonusového spojení* disponují. Podmínku z našeho příkladu níže má dílek He 3 harvester, který disponuje symbolem *Bonusového spojení*  .











Připojíme-li k tomuto dílku jiný dílek se symbolem *Bonusového spojení*  tak, aby se oba symboly spojily – podmínka    je splněna.






Komplexní bonusové spojení

Podmínka na *Komplexní bonusové spojení* je jednoduché spojení plus něco navíc. Opět tedy musíme k dílku s podmínkou připojit jiný dílek tak, aby vzniklo *Bonusové spojení* daného typu. Připojený dílek ale navíc musí být v dalším *Bonusovém spojení* s alespoň jedním dalším dílkem - příklad:    . Uvedenou podmínkou disponuje hrací dílek Energetická laboratoř.

Energetická laboratoř má dva symboly *Bonusového spojení* . Podmínka bude platit jen tehdy, spojíme-li Energetickou laboratoř s jiným dílkem tak, aby vzniklo *Bonusové spojení*  . Připojovaný dílek se symbolem  pak musí být v *Bonusovém spojení*   s alespoň jedním dalším dílkem.

Žetony




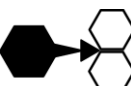


Ve hře jsou žetony 5 barev:

-  Modré – plánování
-  Zelené – výstavba
 - Zelené žetony nalezneme v krabici ve dvou variantách – malé (velikost žetonu je stejná jako velikost žetonů ostatních barev) a velké. Velký zelený žeton reprezentuje 4 malé (tj. velký zelený žeton = )
-  Červené – expanze
-  Žluté – vítězné body
- Černé – žetony pro označení *Volného prostoru* na hrací desce (viz. Volný prostor)



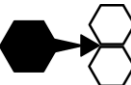
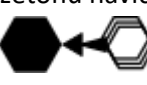


Symbole na hrací desce

Na hrací desce můžeme najít následující symboly:

-  - hráč přichází o jeden zelený žeton před tím, než zaplatí cenu vykládaného dílku
-  - hráč získává jeden zelený žeton před tím, než zaplatí cenu vykládaného dílku
-  - hráč získává jeden vítězný bod před tím, než zaplatí cenu vykládaného dílku
-  - hráč může provést ještě jednu stavební akci v tomto kole bez placení 2 červených žetonů navíc
-  - hráč získává jeden modrý žeton před tím, než zaplatí cenu vykládaného dílku
-  - hráč získává jeden červený žeton před tím, než zaplatí cenu vykládaného dílku

Symbole na hracích dílcích

Na hracích dílcích můžete najít následující symboly:

-  - hráč může provést ještě jednu stavební akci v každém kole bez placení 2 červených žetonů navíc
-  - hráč platí ve fázi Fáze I: Plánování o jeden modrý žeton méně – minimálně ale musí zaplatit 1 modrý žeton. Příklad: Hráč zaplatí 1 modrý žeton ve fázi Fáze I: Plánování. Bere si 8 hracích dílků, 2 z nich si nechává (místo standardního – bere si 4 hrací dílky a 1 z nich si nechává). Příklad: Hráč zaplatí 2 modré žetony ve fázi Fáze I: Plánování. Bere si 12 hracích dílků, 3 z nich si nechává (místo standardního – bere si 8 hracích dílků a 2 z nich si nechává).
-  - obchodní výhoda
- **1 x 1:2 OBCHOD**  - hráč může obchodovat 1 modrý žeton za 2 žetony jiné libovolné barvy – nebo za dva hrací dílky z ruky (obdobně pro jiné barvy)

