



REEGLID

Matis Leima & Ago Allikmaa

Tartu 2015
version I

Sisukord

ÜLEVAADE	3
ISTUNGI KÄIK	4
KOLM NÄIDET ISTUNGITEST	5
Juhusliku istungi näide	5
Näide loitsude kasutamisest juhuslikul istungil	6
Näide loitsude kasutamisest viimasel istungil	7
SEISUSED	8
Talupoeg	8
Mõisnik	8
Vaimulik	8
Senaator	9
Kuningas	9
Ülevaatlik tabel seisuste kohta	9
LOITSUD	10
Talupoeg	10
Mõisnik	10
Vaimulik	10
Senaator	11
Kuningas	11
Igaüks	11

ÜLEVAADE

Lühikirjeldus

12 mängijat jagunevad nelja seisusesse: talupojad, mõisnikud, vaimulikud ja senaatorid. Senaatorite hulka kuulub ka kuningas. Iga mängija tõuseb või langeb mängu jooksul seisuste vahel, kasutades oma eesmärkide saavutamiseks raha, loitse ja kokkuleppeid teiste mängijatega. Mängu saab mängida kohas, kus on võimalik kogu seltskonnaga kokku koguneda, ent samas ka väiksemates gruppides (nelja silma all) suhelda.

Mängu käik ja eesmärk

Mängijad kohtuvad regulaarsetel istungitel, mida juhatab kuningas. Iga mängija eesmärk on lõpetada viimane (kahekümnes) istung kuningana. Ülejäänud paremusjärjestus selgitatakse välja ressursside põhjal: esmalt võrreldakse viimase istungi lõpuks kogutud raha hulka, võrdse summa korral loitsude hulka ja vajadusel lõpuks ka kogutud toidu hulka.

Istungiteväline aeg on mängijatevaheliseks suhtlemiseks, kokkulepete sõlmimiseks ja tehingute läbiviimiseks. Edu saavutamiseks tuleb ajastada ühiskondlikus hierarhias roteerumine nii, et viimasel istungil saadakse või jäädakse kuningaks. Sama eesmärgi nimel kogutakse ja kasutatakse loitse.

Ressursid

Mängus on kasutusel kolme tüüpi ressursid: toit, raha ja loitsud. Toit ja raha esinevad kaartidena, raha müntidena.

Mängukomplekt

- Loitsukaardid (179x)
- Toidukaardid (81x)
- Numbrikaardid 1-8
- 20-tahuline täring istungite lugemiseks
- Raha (257)
- Käepaelad (8 rohelist, 3 kollast, 3 sinist, 3 violetset, 1 punane)
- Istungi käigu spikker
- Reeglid

Reality Check

12 kuningat on oma mängijate nägu. Reeglid loovad vaid fiktiivse ühiskonna, mille sees toimida ning igaühe edu või ebaedu sõltub koostöö- ja tüsamisoskusest.

ISTUNGI KÄIK

Vaid selleks puhuks mõeldud loitsude mängimise võimalus

TOIDUMAKS

Toidukohuslased (v.a. talupojad ja kuningas) tasuvad riigile toidumaksu. Kes maksu maksta ei suuda, langeb talupojaseisusesse, annab kogu oma raha riigile ja jätab omal valikul kätte vaid 1 loitsu (olemasolul).

Loitsude mängimise võimalus.

UU(T)E SENAATORI(TE) VALIMINE

Kui senaatorite arv on alla piirarvu (4, sh kuningas), valitakse keskklassi hulgast senaator(id). Selleks toimub iga vaba koha jaoks oksjon (iga oksjoni vahel võib loitse mängida).

- Oksjonil osalemiseks tuleb maksta **riigilõiv** 1 raha.
- Koos lõivu maksmisega peab iga kandidaat **tõestama**, et tal on piisavalt raha tasumaks miinimumtasu (3 raha) juhuks, kui ta jääb ainsaks kandidaadiks.
- Oksjonil pakkumine toimub **kindlas järjekorras**, mille väljaselgitamiseks tõmbab iga kandidaat ühe numbrikaarti segatud pakist.
- Selle käigu lõpuks peab olema olemas vähemalt 1 värskelt valitud senaator ja (koos kuningaga) 3-liikmeline otsustuskogu (senat), kes istungi lõpus enda seast uue kuninga valivad.

Loitsude mängimise võimalus.

UUTE MÕISNIKE JA/VÕI VAIMULIKE VALIMINE

Alamklassi hulgast valitakse uued liikmed keskklassis **tekkinud vabadele kohtadele**.

- Protseduur on identne senaatorite valimisega.
- Üksi kandideerides kehtib talupoegadele miinimumtasu 5 raha.
- Alamklassist keskklassi siirdudes võib mängijale kätte jääda kuni 2 toitu. Ülejäänud toit antakse tagasi riigile.

Loitsude mängimise võimalus.

UUE KUNINGA VALIMINE

Senat valib enda seast uue kuninga. **Samal käigul senatisse valitud liige** osaleb vaid siis, kui ta on kolmas senaator (peale teda on senatis vaid kuningas ja veel üks senaator).

Kolmandat järjestikust ametiaega pidava kuninga poolt hääletada ei saa. Ametiajaks loetakse täisistungit.

Loitsude mängimise võimalus.

Hääletustulemuste selgumine. Viigi korral: kui kuningas andis oma hääle ühele viigisolijaist, siis otsustab võitja kuninga hääl. Kui kumbki viigisolijaist ei saanud kuninga häält, toimub kordushääletus.

Vana kuningas langeb talupojaseisusesse. Tema raha läheb riigikassasse.

PALGA MAKSMINE

Kõik mängijad saavad riigikassast palka vastavalt oma **istungi lõpu järgsele staatusele**.

NB!

- Mängu kõige esimene istung koosneb vaid palga maksmisest.
- Istungite vaheaeg määratakse mängu algul kindlaks. See peaks olema suurusjärgus 15 minutit.
- Istungivaheaeg lõpeb, kui kõik mängijad istuvad istungilaus.
- Loitsu mängimise eesõigus on kõrgeimal seisusel.

KOLM NÄIDET ISTUNGITEST

Saage tuttavaks näiteistungite kaheteistkümne mängijaga:

Igor, Teet, Jim, Reemet, Kristel, Martin, CJ, Harri, Pets, Leena, Aapo ja Eeva.

Juhusliku istungi näide

1. Istungi kutsub kokku ja viib läbi Eeva.
2. Enne toidumaksu maksmist ei soovi keegi loitse mängida.
3. Istung algab esimese punktiga. Reemet, Kristel, Martin, CJ, Harri, Pets, Leena, ja Aapo on toidukohuslased ja maksavad kõik riigikassasse 1 toidu. Paraku pole Harri endale toitu suutnud varuda ja langeb talupojaseisusesse, jättes endale kätte vaid 1 loitsu. Ta vahetab ära oma käesideme (Harri).
4. Enne uue senaatori valimist ei soovi keegi loitse mängida.
5. Kuna senaatoreid on 3, aga nende piirarv on 4, valitakse uus senaator, kui keskklassi hulgas leidub kandidaate. Senaatorite kõrgema palga tõttu on kõik motiveeritud, aga Reemetil pole kandideerimiseks vajalikku miinimumsummat, mistõttu tema oma mõtet ellu viia ei saa.
6. Kristel, Martin, CJ ja Pets tõestavad (näitavad Eevale), et neil on olemas kandideerimiseks vajalik miinimumsumma (3) ja maksavad riigile kandideerimislõivu (1). Igale kandidaadile loositakse numbrikaart, mis näitab nende järjekorra kandideerimisel (oksjonil). Kristel sai kaardi 8, Martin 5, CJ 7 ja Pets 2. Seega tehakse pakkumisi oksjonil sellises järjekorras: Pets, Martin, CJ, Kristel.
7. Pets pakub esmalt 3 raha, Martin 4, CJ pakub 10 ja Kristelil on ainult 8 raha, mistõttu ta ei saa CJ-d üle pakkuda. Kuna ka Petsil ja Martinil pole üle 10 raha, on oksjon lõppenud ja uueks senaatoriks sai CJ.
8. Pärast senaatori valimist on seis järgmine: Igor, Teet, Jim, Harri, Reemet, Kristel, Martin, Pets, CJ, Leena, Aapo ja Eeva.
9. Enne keskklassi kandideerimist mängib Teet loitsu "Dublaaz": "Sellel istungil kõrgemasse klassi kandideerides võid pakkuda sama summa (raha olemasolul), mis konkurent ja summa püsijäämisel võidab sinu pakkumine".
10. Vabu kohti on 2 ja need on vaimulikukohad.
11. Hierarhias tõusta soovivad kõik talupojad, kuid Harri on laostunud (vt. punkt 3). Seega saavad kõrgemale seisusele pretendeerida Igor, Teet ja Jim. Kuna vabu kohti on 2, siis korraldatakse mõlema jaoks eraldi oksjon.
12. Esimene oksjon: kolm keskklassi pretendeerivat talupoega näitavad Eevale, et neil on olemas miinimumsumma (5), maksavad kandideerimislõivu (1) ja saavad loosiga numbrikaardid: Igor 1, Teet 5 ja Jim 3.
13. Igor pakub 11 raha, Jim teda üle pakkuda ei suuda. Teedul on vaid 11 raha ja harilikult oleks oksjon Igori võiduga lõppenud. Nüüd saab aga Teet oma mängitud loitsu tõttu pakkuda oma summaks juba pakutud 11 raha. Kuna Igor (ega ammugi Jim) seda enam üle pakkuda ei suuda, võidab oksjoni hoopis Teet. Teet vahetab linti.
14. Teine oksjon: Jim ja Igor soovivad endiselt keskklassi pääseda, aga esimesel oksjonil selgus Jimi vaesus, nii et ta ei soovi teisel oksjonil osaleda (ja kandideerimislõivuga raha kaotada). Igor tõestab Eevale, et tal on miinimumtasu (5), maksab kandideerimislõivu (1) ning kuna vastaskandidaadid puuduvad, ei saa

- ka oksjonit harilikus vormis toimuda. **Igor** maksab riigile miinimumtasu 5 ja vahetab linti.
15. Pärast keskklassi valimisi on seis järgmine: **Jim**, **Harri**, **Reemet**, **Kristel**, **Martin**, **Pets**, **Igor**, **Teet**, **CJ**, **Leena**, **Aapo** ja **Eeva**.
 16. Kuna keegi enne kuninga valimisi loitse mängida ei soovi, algab kuninga valimine.
 17. Kuna värske senaator **CJ** on neljas senaator, siis tema valimisel ei osale. Seega teevad valiku **Leena**, **Aapo** ja **Eeva**.
 18. Senati liikmed kirjutavad oma valiku paberile ja annavad kuningale märku, et otsus on tehtud.
 19. **Eeva** annab kõigile võimaluse loitse mängida, aga seda ei soovita teha.
 20. Hääletustulemuste selgumine: **Aapo** soovib hea senaatorikoha peal jätkata ja hääletas seetõttu teist ametiaega pidava kuninga poolt. Ta loodab, et **Leena** teeb sama. **Leena** soovib samuti senaatorina jätkata, aga näeb **Aapos** ka konkurenti ja soovib tema kiiret langemist talupojaseisusse ja hääletas seetõttu **Aapo** poolt. **Eeva** sooviks loomulikult kuninga koha peal jätkata, aga kuna reeglid seda ei luba, siis hääletas ta **Leena** poolt, kelles näeb konkurenti.
 21. Seega jagunevad hääletustulemused järgnevalt: **Aapo** > **Eeva**; **Leena** > **Aapo**; **Eeva** > **Leena**. Kuna kõik said ühe hääle, siis saab otsustavaks kuninga hääl ja uueks kuningaks saab **Leena**. **Eeva** langeb talupojaks ja annab kogu oma raha riigikassasse.
 22. Istungi lõpus makstakse palka järgneva seisu alusel: **Eeva**, **Jim**, **Harri**, **Reemet**, **Kristel**, **Martin**, **Pets**, **Igor**, **Teet**, **CJ**, **Aapo** ja **Leena**.
 23. Algab istungivaheaeg, mil mängijad saavad teha tehinguid (osta-müüa toitu, kaubelda loitsudega, sõlmida liite jne)

Näide loitsude kasutamisest juhuslikul istungil

1. ...
2. Kuninga valimine: kuna värske senaator **CJ** on neljas senaator, siis tema valimisel ei osale. Seega teevad valiku **Leena**, **Aapo** ja **Eeva**.
3. Senati liikmed kirjutavad oma valiku paberile ja annavad kuningale märku, et otsus on tehtud.
4. **Eeva** annab kõigile võimaluse loitse mängida ja **CJ** kasutab juhust. Ta mängib loitsu "Deja vu": "Pärast käesolevat istungit toimub uus istung. Seda kaarti ei saa kasutada viimasel korralisel istungil".
5. Hääletustulemuste selgumine: **Aapo** soovib hea senaatorikoha peal jätkata ja hääletas seetõttu teist ametiaega pidava kuninga poolt. Ta loodab, et **Leena** teeb sama. **Leena** soovib samuti senaatorina jätkata, aga näeb **Aapos** ka konkurenti ja soovib tema kiiret langemist talupojaseisusse ja hääletas seetõttu **Aapo** poolt. **Eeva** sooviks loomulikult kuninga koha peal jätkata, aga kuna reeglid seda ei luba, siis hääletas ta **Leena** poolt, kelles näeb konkurenti.
6. Seega jagunevad hääletustulemused järgnevalt: **Aapo** > **Eeva**; **Leena** > **Aapo**; **Eeva** > **Leena**. Kuna kõik said ühe hääle, siis saab otsustavaks kuninga hääl ja uueks kuningaks saab **Leena**. **Eeva** langeb talupojaks ja annab kogu oma raha riigikassasse.

7. Istungi lõpus makstakse palka järgneva seisu alusel: Eeva, Jim, Harri, Reemet, Kristel, Martin, Pets, Igor, Teet, CJ, Aapo ja Leena.
8. CJ mängitud loitsu "Deja vu" tõttu ei alga istungivaheaeg, vaid kohe uus istung. Nii ei saa mängijad kaubelda (sh toitu varuda) ega nelja silma all suhelda ja ühiskonna roteerumine jätkub kohe.

Näide loitsude kasutamisest viimasel istungil

1. ...
2. Eeva annab enne kuninga valimist mängijatele võimaluse loitse mängida. Leenal soovib konkurentsi vähendada ning kasutab seetõttu Aapo peal loitsu "Unerohi": "Sinu valitud mängija ei võta ülejäänud istungist osa". Aapole ei meeldi mõte, et ta jääb kuninga valimisest eemale, ning vastab Leenale loitsuga "Säh!": "Tühista üks mängitud loits". Seega on kõik kolm veel võidu kursil.
3. Kuninga valimine: kuna värske senaator CJ on neljas senaator, siis tema valimisel ei osale. Seega teevad valiku Leena, Aapo ja Eeva.
4. Senati liikmed kirjutavad oma valiku paberile ja annavad kuningale märku, et otsus on tehtud.
5. Eeva annab kõigile võimaluse enne hääletustulemuste selgumist loitse mängida. Aapo mängib kaks ühesugust loitsu "Pro": "Saad kuninga valimisel ühe lisahääle anda". Eeva mängib loitsu "Salasedel": "Saad kuninga valimisel ühe hääle enda poolt".
6. Hääletustulemuste selgumine: kuna tegemist on viimase istungiga, siis soovivad senaatorid kuningaks saada ja kuningas kuningaks jääda. Aapo hääletas enda poolt ja sai kahe "Pro" loitsuga endale kaks lisahäält. Leenal polnud nii häid loitse, sest ta oli teinud kogu panuse Aapo kõrvalejäämise peale. Seega saab Leena vaid ühe hääle, mille ta enda poolt andis. Eeva ei saa kuningana enda poolt hääletada, ning loovutas oma hääle Leenale, kuid sai tänu "Salasedelile" ometi ühe hääle enda poolt.
7. Seega jagunevad hääletustulemused järgnevalt: Aapo > Aapo+ Aapo+ Aapo; Leena > Leena; Eeva > Leena+Eeva. Teisisõnu: Aapo 3 häält, Leena 2 häält, Eeva 1 hääl. Kuningaks kroonitakse Aapo, kes on ühtlasi kogu mängu võitja.
8. Ülejäänud paremusjärjestuse määravad kogutud ressursid.

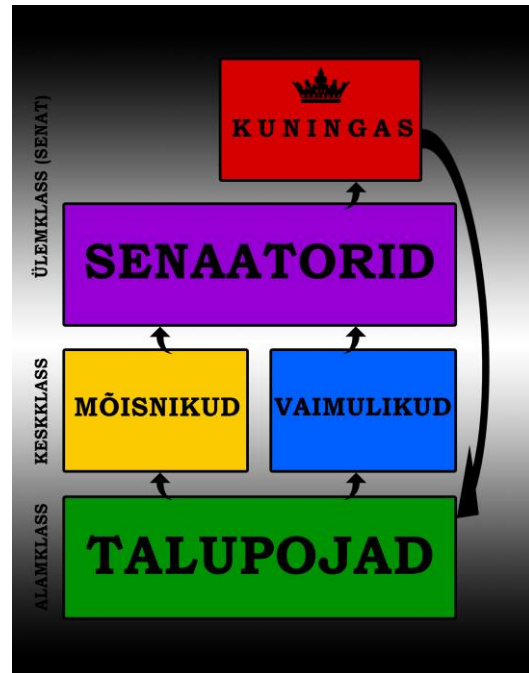
SEISUSED

Seisused on tähistatud värviliste lintidega, mida peab kandma nähtaval kohal.

- Talupoeg kannab rohelist linti.
- Mõisnik kannab kollast linti.
- Vaimulik kannab sinist linti
- Senaator kannab violetset linti.
- Kuningas kannab punast linti.

Talupoeg

1. Talupojad on ühiskonna madalaim kiht e alamklass. Talupoegade arv ei ole piiratud.
2. Nad toodavad (saavad riigilt) igal istungil 4 toitu ja müüvad seda raha (või loitsude/kokkulepete eest) teistele seisustele.
3. Kui talupojal on juba 6 toitu, siis iga järgneva toidu kohustub riik temalt (talupoja soovi korral; ka istungi ajal) ära ostma (keskklassi hinnaga 1 toit = 1 raha).
4. Talupoeg ei ole toidukohuslane – istungitel ta riigile toitu maksma ei pea.
5. Talupoeg on kohustatud toitu maksimaalse hinna eest müüma: keskklassile on toidu hind 1 raha, senaatoritele 2 raha ja kuningale 3 raha (talupojal pole õigust nõuda ostjalt nimetatud hindadest kõrgemat hinda). Kokkuleppel ostjaga võib talupoeg toitu müüa ka muude ressursside või vähema raha eest.
6. Talupojad saavad vaba koha olemasolul kandideerida mõisniku või vaimuliku seisusesse.
7. Talupoeg tohib endaga kõrgemasse seisusesse kaasa võtta kõik oma oksjonil alles jäänud raha, loitsud ja kuni 2 toitu.



Mõisnik

1. Mõisnik kuulub koos vaimulikega keskklassi. Mõisnike piirarv on 3.
2. Mõisnikud toodavad (saavad riigilt) igal istungil 3 raha ja kasutavad seda talupoegadelt toidu ostmiseks (maksimumhinnaga 1 raha), senaatoriseisusesse kandideerimiseks ja muude tehingute sõlmimiseks (nt loitsude ostmiseks).
3. Mõisnik on toidukohuslane – ta peab igal istungil riigile 1 toidu maksma.



Vaimulik

1. Vaimulik kuulub koos mõisnikega keskklassi. Vaimulike piirarv on 3.
2. Vaimulikud toodavad (saavad riigilt) igal istungil 2 raha ja 1 loitsu ning kasutavad saadud raha talupoegadelt toidu ostmiseks



(maksimumhinnaga 1 raha) ja senaatoriseisusesse kandideerimiseks, loitse mängu mõjutamiseks ning üht ja/või teist muude tehingute sõlmimiseks.

3. Vaimulik on toidukohuslane – ta peab igal istungil riigile 1 toidu maksma.

Senaator

1. Senaatorid, sealhulgas kuningas, kuuluvad ülemklassi. Senaatorite piirarv on 4.
2. Senaatorid toodavad (saavad riigilt) igal istungil 4 raha ja 2 loitsu ning kasutavad saadud raha talupoegadelt toidu ostmiseks (maksimumhinnaga 2 raha), loitse mängu mõjutamiseks ning üht ja/või teist muude tehingute sõlmimiseks.
3. Senaator on toidukohuslane – ta peab igal istungil riigile 1 toidu maksma.



Kuningas

1. Kuningas asub ülemklassi ja kogu ühiskonna hierarhia tipus, kutsub kokku ja viib läbi istungeid. Kuningas on esimene senaator.
2. Kuningas saab riigilt sama palka, mis senaator.
3. Viimase istungi lõpus kuninga ametis olev mängija on võitja.
4. Kuningas osaleb senaatorina uue kuninga valimises, kuid ei tohi enda poolt hääletada.
5. Pärast uue kuninga selgumist jätab kuningas kogu oma raha riigikassasse ja taganeb talupojaseisusesse.
6. Kuningas võtab istungist alati osa. Seda reeglit ei saa loitsudega eirata.
7. Kuningas ei ole toidukohuslane – istungitel ta riigile toitu maksma ei pea.



Ülevaatlük tabel seisuste kohta

	ALAMKLASS	KESKKLASS		ÜLEMKLASS (SENAT)	
	TALUPOJAD	MÕISNIKUD	VAIMULIKUD	SENAATORID	KUNINGAS
PIIRARV	-	3	3	4	1
PALK	4 toitu	3 raha	2 raha, 1 loits	4 raha, 2 loitsu	4 raha, 2 loitsu
TOIDUKOHUSLUS	-	1	1	1	-
TOIDU MAKSIMUMHIND	-	1	1	2	3
ÜKSI KANDIDEERIMISE MIINIMUMTASU	5	3	3	-	-
KANDIDEERIMISE RIIGILÕIV	1	1	1	-	-
AMETIAJA MAX. PIKKUS	-	-	-	-	3 täisistungit

LOITSUD

- Loitsukaardi värv vastab seisuse värvile. Iga mängija võib kasutada vaid parasjagu enda seisusele vastavaid loitse (kuninga kasutada on korraga nii kuninga kui ka senaatori loitsud, sest ta on korraga nii üks kui teine). Valgeid igäühe loitse võivad mängida kõigi seisuste esindajad.
- Kui kaks mängijat soovivad loitsu ühel ajal mängida, on eesõigus kõrgemal seisusel.
- Kui loitsu soovivad ühel ajal mängida kaks samast seisusest mängijat, siis on eesõigus kiiremini oma soovist märku andnul. Vaidlused lahendab kuningas (enne loitsude sisu selgumist).
- Teisi loitse tühistavad, suunavad jm loitsud mõjuvad juba mängitud loitsudele.

Talupoeg (30x)

1. (5x) *Näljahäda*. Järgmisel käigul peavad kõik toidukohuslased topeltkoguse toitu maksuma.
2. (5x) *Monopol*. Kuni järgmise istungini on sinul toidutehingute osas eelis. Teistelt talupoegadelt võib toitu osta vaid siis, kui sellise eelisega talupoegadel on toit otsas.
3. (10x) *Midase puudutus*. Võid oma toitu sel istungil rahana kasutada (1 toit = 1 raha).
4. (4x) *Hooandja I*. Mõisnikuks kandideerides võid kasutada seda kaarti 2 rahana.
5. (4x) *Hooandja II*. Vaimulikuks kandideerides võid kasutada seda kaarti 2 rahana.
6. (2x) *Maksukoguja*. Pärast palkade maksmist annab iga talupoeg sulle 1 toidu.

Mõisnik (30x)

1. (6x) *Kaval kink*. Palka saades saad ka 2 loitsu. Võid neid kohe vaadata ning pead omal valikul ühe mõnele kaasmõisnikule loovutama.
2. (2x) *Avalik saladus I*. Sinu valitud mängija näitab oma rahakaarte kõigile.
3. (2x) *Avalik saladus II*. Sinu valitud mängija näitab istungi lõpus oma rahakaarte kõigile.
4. (3x) *Tõeseerum I*. Sinu valitud mängija näitab oma loitsukaarte kõigile.
5. (2x) *Tõeseerum II*. Sinu valitud mängija näitab istungi lõpus oma loitsukaarte kõigile.
6. (5x) *Heategu*. Sinu valitud mängija (v.a. sina ise) tõmbab tema valitud mängijalt (v.a. sinult) ühe kaardi.
7. (5x) *Ilmalik võim*. Vaimulikele kehtib sel istungil senatisse kandideerimise maks 1 raha.

Vaimulik (40x)

1. (8x) *Kristuse ihu*. Järgmisel istungil on vaimulikud toidumaksmiskohustusest priid.
2. (8x) *Kaitseingel*. Järgmised sel istungil mängitud loitsud sind ei mõjuta.
3. (4x) *Pihtimus*. Sinu valitud mängija näitab sulle oma kaarte ja sa võid ühe neist endale võtta.
4. (8x) *Ilmutus*. Sinu valitud mängija näitab sulle oma kaarte.
5. (4x) *Ex machina*. Anna konkreetset sinu pihta suunatud loitsule uus sihtmärk.

Senaator (35x)

1. (8x) *Ex machina*. Anna konkreetselt sinu pihta suunatud loitsule uus sihtmärk.
2. (6x) *Allahindlus*. Järgmise istungini on toidu hind senaatoritele 1 raha.
3. (4x) *Deja vu*. Pärast käesolevat istungit toimub uus istung. Seda kaarti ei saa kasutada viimasel korralisel istungil.
4. (5x) *Pro*. Saad kuninga valimisel ühe lisahääle anda.
5. (7x) *Salasedel*. Saad kuninga valimisel ühe lisahääle enda poolt.
6. (5x) *Contra*. Tühista üks hääl kuninga valimisel.

Kuningas (12x)

1. (3x) *Kättemaks*. Järgmise kuninga valimisel on kandidaadid vaid sinu poolt hääletanud senaatorid.
2. (2x) *Erakorralised volitused*. Pikenda oma valitsusaega ühe ametiaja võrra.
3. (3x) *Amnestia*. Mängijad, kes ei suuda toidukohustust täita, ei lange talupojaseisusse, aga maksavad selle eest sulle ühe loitsukaardi. Seda kaarti võib mängida enne toidumaksmist.
4. (2x) *Sõjaseisukord*. Jäta ära kõik selle istungi valimised.
5. (2x) *Pehme maandumine*. Kuninga valimisel ei tohi sinu poolt hääletada ja talupojaseisusesse kukkudes jääb sulle kogu raha alles.

Igäüks (45x)

1. (11x) *Säh!* Tühista üks mängitud loits
2. (3x) *Sekkumine*. Suuna konkreetselt ühe isiku pihta käiv loits kellegi teise pihta.
3. (3x) *Dublaaž*. Sellel istungil kõrgemasse klassi kandideerides võid pakkuda sama summa (raha olemasolul), mis konkurent ja summa püsijäämisel võidab sinu pakkumine.
4. (21x) *Võlakiri*. Seda kaarti saab kasutada (ka istungiväliselt) 1 rahana.
5. (3x) *Unerohi*. Sinu valitud mängija ei võta ülejäänud istungist osa.
6. (4x) *Koduarest*. Sinu valitud mängija ei võta järgmisest istungist osa.