

BRUNO FAIDUTTI

CITADELA

DeLuxe



MINDOK

Úvod

V naší hře se hráči snaží postavit co nejhonosnější město, aby získali titul Královského mistra stavitele. K tomu je zapotřebí získat hodně peněz, ale také přízeň vlivných osobností rozličných talentů.

V každém kole si každý hráč zvolí určitou postavu, jež mu v daném kole poslouží svou zvláštní schopností.

Hráči si stavějí svoje města pomocí vykládání karet jednotlivých budov z ruky, za což na konci hry získají body.

Hra končí na konci kola, v němž se některému z hráčů podaří mít ve svém městě 7 budov. Kdo dosáhne nejvyššího součtu bodů, zvítězí a stane se Královským mistrem stavitelem!

HERNÍ MATERIÁL



27 KARET POSTAV



27 ŽETONŮ POSTAV



3 ŽETONY GLEJŮ



1 PLASTOVÁ KORUNA



30 ZLATÝCH MINCI



8 PŘEHLEDOVÝCH KARET



2 ŽETONY ŠÁTKŮ



15 AKČNÍCH KARET



11 KARET
MODRÝCH BUDOV
(SAKRÁLNÍ BUDOVY)



11 KARET
ČERVENÝCH BUDOV
(VOJENSKÉ BUDOVY)



12 KARET
ŽLUTÝCH BUDOV
(PANSKÉ BUDOVY)



20 KARET
ZELENÝCH BUDOV
(OBCHODNÍ BUDOVY)



36 KARET
FIALOVÝCH BUDOV
(SPECIÁLNÍ BUDOVY)

PARTIE HRY

Jedna partie hry se hraje s 8 nebo 9 postavami, všemi 54 kartami základních budov (modré, červené, žluté a zelené), vysvětlení druhů budov i popis karet následuje dále) a s 14 kartami fialových budov, které si na začátku partie vyberete. Pro vaši první partii vám na str. 3 předkládáme doporučení, jaké karty zvolit. Pokud už hru *Citadela* dobře znáte, můžete se podívat na další návrhy na str. 18 a 19 nebo si vybrat z volitelných doplňkových pravidel, popsanych na str. 8. Tím si budete moci vytvořit vlastní kombinaci karet postav a fialových budov.

Poznámka: Při hře 3 a 8 hráčů je vždy potřeba použít 9 postav. Hrajete-li v jakémkoli jiném počtu hráčů (4–8), můžete si vybrat, zda budete hrát s 8 nebo 9 postavami. Více viz str. 7.

VÝZNAM SYMBOLŮ

Pro hráče se zkušenostmi s předchozími verzemi hry chceme rozlišit, v jaké verzi hry se daná karta postavy či budovy objevila poprvé. Vyjadřujeme to pomocí následujících symbolů: u karet postav má různý tvar diamant s pořadovým číslem postavy, u karet fialových budov jde o tvar diamantu u názvu budovy. Karty z původního rozšíření *Temná země* jsou navíc označeny symbolem, nové karty z tohoto vydání symbolem. Jiný praktický význam pro hru tyto symboly nemají.



PŮVODNÍ ZÁKLADNÍ
VERZE HRY



ROZŠÍŘENÍ
TEMNÁ ZEMĚ



TOTO NOVE
VYDÁNÍ

KARTY POSTAV

Před začátkem každé partie si nejprve určíte sadu karet postav, s nimiž budete celou partii hrát. Hrajete-li celkem s 8 postavami, vyberte sadu postav s pořadovými čísly od 1 do 8. Všechny ostatní karty postav nechte v krabici. Při hře s 9 postavami vyberte postavy tak, aby byly po jedné zastoupeny postavy s čísly 1–9.

Na každé kartě postavy najdete v levém horním rohu její pořadové číslo, to má svůj význam pro průběh hry, jak se dozvíte později (str. 5).

Každá postava je dále určena názvem a každá má svou zvláštní schopnost, popsanou přímo na příslušné kartě. Podrobný popis schopností všech postav pak naleznete na str. 9–13.

KARTY BUDOV

Ve hře se vyskytují karty budov 5 barev. Rozlišujeme **BUDOVY ZÁKLADNÍ** (označené na obr. vpravo zeleným rámečkem) a **BUDOVY FIALOVÉ**. Všechny fialové budovy mají nějakou funkci, popsanou přímo na příslušné kartě.

Funkce mnoha budov (jakož i schopnosti mnoha postav) se vztahují na budovy určitých konkrétních barev a barvy budov mají význam i při závěrečném počítání bodů.



Jednou za tah můžete zaplatit mince a dobrot si 3 karty budov

AKČNÍ KARTY

Akční karty se používají pouze v jedné z alternativ pravidel, popsané na str. 15 a 16. V první partii hry je nebudete potřebovat. Rozeznáte je podle tohoto symbolu.



FUNKCE FIALOVÉ BUDOVY KOVÁRNA

PRVNÍ PARTIE HRY

Pro svoji úplně první partii použijte karty postav a fialových budov uvedené v tabulce níže a všech 54 karet základních budov. Všechny ostatní karty můžete nechat v krabici.

POSTAVY		FIALOVÉ BUDOVY			
1. Mordýřka	5. Kněz	Dračí věž	Citadela	Kamenolom	Špeluňka
2. Zloděj	6. Obchodnice	Továrna	Laboratoř	Čarodějná škola	Studna přání
3. Čarodějka	7. Stavitelka	Město duchů	Knihovna	Kovárna	
4. Král	8. Žoldněr	Pokladnice	Mapová síň	Socha	

PŘÍPRAVA PRVNÍ PARTIE

Zde uvedený postup použijte jen při přípravě své úplně první partie. Instrukce pro přípravu hry pro další partie naleznete na poslední straně těchto pravidel (str. 20).

Příprava první partie se skládá z následujících kroků:

1. Vyberte žetony postav odpovídající seznamu v tabulce výše a vyložte je do řady doprostřed stolu seřazené podle pořadových čísel. Slouží jako trvalá připomínka, jaké postavy se ve hře vyskytují.
2. 14 karet fialových budov podle seznamu v tabulce pečlivě zamíchejte se všemi 54 kartami budov ostatních barev a každému hráči rozdejte po čtyřech, licem dolů. Tyto čtyři karty jsou počátečními kartami v ruce každého hráče.
3. Ze zbylých karet budov utvořte doplňovací balíček a položte ho licem dolů doprostřed stolu.
4. Vedle připravte obecný bank ze všech mincí. Každý hráč obdrží z banku po 2 mincích. Tyto dvě mince tvoří jeho počáteční zásobu peněz.
5. Každému hráči rozdejte jednu přehledovou kartu.
6. Nejstarší hráč se ujme královského úřadu, na znamení čehož obdrží figuru koruny a 8 karet postav podle seznamu v tabulce výše.



DIAGRAM PŘÍPRAVY HRY (V 6 HRÁČÍCH)



PRŮBĚH HRY

Pravidla vysvětlujeme pro hru 4–7 hráčů s 8 postavami. Úpravy pro hru ve dvou, ve třech a v osmi naleznete na str. 7 a 8, úpravu pro hru s 9 postavami na str. 7.

Hra se hraje na několik kol. Každé kolo se skládá ze dvou fází – začíná **fází výběru postav**, ve které si hráči posílají dokola karty postav, přičemž si každý pro dané kolo vybere jednu. Jak už bylo zmíněno výše, každá postava má určité zvláštní schopnosti, jichž může příslušný hráč v průběhu kola využít, jako např. schopnost ukrást spoluhráči peníze, zbourat mu budovu apod.

Po fázi výběru postav následuje **fáze akcí**, v níž hráči získávají zdroje a stavějí nové budovy ve svých městech.

DRŽITEL KORUNY je začínajícím hráčem a vykonává královský úřad – dohlíží, že každý krok je prováděn správně, a vyvolává jednotlivé postavy na řadu ve fázi tahu.

FÁZE VÝBĚRU POSTAV

Držitel koruny shromáždí všechny karty postav ve hře a pečlivě je zamíchá.

1. Poté v závislosti na počtu hráčů odloží na stůl předepsaný počet karet **licem nahoru** podle tabulky uvedené níže.
2. Další jednu kartu odloží držitel koruny na stůl **licem dolů**. Postavy, jejichž karty byly odloženy, nebudou v daném kole ve hře.

Důležité upozornění: Karta postavy s č. 4 (král, císař nebo paticíj) nesmí být mezi kartami odloženými licem nahoru. Pokud se tak stane, odložte místo ní kartu jinou

a poté kartu s č. 4 zamíchejte do balíčku zpět. Učíte tak před odložením karty licem dolů, protože licem dolů může být odložena i karta s č. 4.

FÁZE VÝBĚRU POSTAV PŘI HŘE S 8 POSTAVAMI

POČET HRÁČŮ	KARTY ODLOŽENÉ LICEM NAHORU	KARTY ODLOŽENÉ LICEM DOLŮ
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

3. Poté si držitel koruny vezme zbylé karty postav, prohlédne si je a jednu si tajně vybere a vezme do ruky, aniž by ji komukoli ukazoval.

4. Zbylé karty pošle sousedovi vlevo (po směru hodinových ručiček). Ten si také jednu kartu (podle své strategie nejvhodnější) vybere, zbylé pošle dál atd. Tak postupujte tak dlouho, dokud nemá **každý hráč jednu kartu postav**. Poslednímu hráči na řadě zbude jedna karta navíc, tu odloží rovněž licem dolů na stůl k ostatním odloženým kartám.

* Pravidlo sedmi hráčů

Při hře v sedmi dostane poslední hráč na řadě na výběr jen jednu kartu. Vezme si proto ze stolu kartu odloženou licem dolů a z obou karet si jednu vybere, druhou odloží na stůl zase licem dolů. Tak je zajištěno, že žádný z hráčů nemá stoprocentní jistotu o tom, kdo si vybral jakou kartu.

FÁZE AKCÍ

Na rozdíl od předchozí fáze výběru postav **nepřicházejí** v této fázi hráči na řadu ve **směru hodinových ručiček**, ale podle **pořadových čísel** svých zvolených **postav**.

Držitel koruny jednotlivé postavy podle čísel vyvolává, počínaje číslem 1 (mordýřka, ježibaba nebo soudce). Má-li některý z hráčů kartu vyvolané postavy, přihlásí se, kartu ukáže a je na tahu (o tom více později).

Jakmile hráč, jehož postava byla vyvolána na tah, své akce ukončí, nebo pokud se nikdo nehlasí, vyvolá držitel koruny další postavu vzestupně podle pořadového čísla.

Po vyvolání všech postav je kolo u konce, další začne opět fázi výběru postav.

AKCE HRÁČE NA TAHU

1. Hráč na tahu si **musí** dobrat zdroje:

- Buď si vezme **2 mince z banku**,

nebo

- si vezme z balíčku horní **dvě karty budov**, z nichž si **jednu** vybere a přidá do ruky a druhou odloží zpět – lícem dolů dospod doplňovacího balíčku.

2. Po dobrání zdrojů **může** hráč na tahu postavit **jednu novou budovu** ve svém městě. Proveď to tak, že z ruky vyloží před sebe na stůl jednu kartu budovy lícem nahoru a do banku zaplatí příslušné stavební náklady. Stavební náklady jsou uvedeny pomocí symbolů zlatých mincí  v levém horním rohu každé karty budovy. Pozor, k symbolům stříbrných mincí  se nepřihlíží, jejich význam je popsán dále.

Pozor: V jednom tahu smí každý hráč postavit maximálně jednu budovu (s výjimkami popsanými dále) a nesmí postavit stejnou budovu (tj. se stejným názvem), jakou už ve svém městě má. Máte-li tedy už ve svém městě jednu hospodu, další postavit nesmíte.



STAVEBNÍ
NÁKLADY BUDOVY
OBCHODNÍ
KANCELÁŘ

FIALOVÉ BUDOVY

Jak už bylo uvedeno, každá fialová budova má nějakou funkci. Tyto funkce mohou být velmi různé, od přínosu více zdrojů určitého typu po získání bodů navíc na konci hry. Využití funkce budovy je nepovinné, pokud není uveden pokyn „musíte“ nebo „nesmíte“.

SCHOPNOSTI POSTAV:

Hráč smí využít schopnosti své postavy jen **jednou** za tahu, a to ve stanoveném okamžiku. Není-li výslovně stanoven okamžik žádný, lze schopnosti postavy využít kdykoli během svého tahu. Určité postavy mají schopnosti znamenající získání zdrojů za budovy určité barvy ve vlastním městě. To může znamenat získání peněz nebo

karet, jak je na kartách takových postav uvedeno. Pro připomenutí je pořadové číslo těchto postav podloženo barvou odpovídající barvě zmíněných budov.

Schopnosti jednotlivých postav jsou podrobně popsány na str. 10–13. Protože představují prvek zásadního významu, doporučujeme vám, abyste se se schopnostmi postav ještě před zahájením partie velmi dobře seznámili.

AKČNÍ KARTY

Hrajete-li s akčními kartami, používá se každá akční karta v okamžik, který je na ní uveden. Více k akčním kartám viz str. 15 a 16.

NÁPISY NA KARTÁCH

Nápisy na kartách shrnují jejich působení stručně. Vyčerpávající popis schopností postav naleznete na str. 10–13, vysvětlivky působení fialových budov na str. 14. Máte-li pocit, že text na kartě přesně neodpovídá popisu v pravidlech, má přednost podrobný popis v pravidlech.



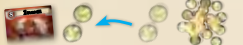
PŘÍKLAD JEDNOHO TAHU HRÁČE

Hráč A právě ukončil svůj tah za postavu stavitelky (č. 7). Další postavou na řadě je žoldněř (č. 3). Tuto postavu si ve fázi výběru postav vybral hráč B, oči proto kartu této postavy a zahájí svůj tah.

1. Dříve v tomto kole byla na řadě postava zloděje (č. 2), za kterou hrál hráč C. Ten se rozhodl, že okrade žoldněře. Protože žoldněř právě přišel na tah, hráč B předá všechny mince aktuálně ve své zásobě hráči C.



2. Následně si hráč B dobere zdroje. Ve snaze trochu nahradit utrpené ztráty si hráč B vezme 2 mince z banku.



3. Zdá se, že je aktuálně ve vedení hráč A. Hráč B se proto rozhodne, že utratí 1 minci na to, aby zboural budovu tržiště hráče A. Kartu zbourané budovy vezme z města hráče A a vrátí ji lícem dolů dospod doplňovacího balíčku.



4. V tomto okamžiku se hráč B rozhodne využít další schopnosti žoldněře a vezme si z banku po 1 minci za každou červenou budovu ve svém městě. Má červený žalář a fialovou čarodějnou školu, kterou může započítat jako červenou budovu. Dostane tedy z banku 2 mince, čímž zvýší počet mincí ve své zásobě na 3.



5. Na závěr svého tahu se hráč B rozhodne postavit budovu, a to červenou budovu cvičiště. Její stavební náklady jsou 3, zaplatí tedy do banku všechny mince ze své zásoby. Protože schopnost své postavy získat peníze za červené budovy hráč B už ve svém tahu využil, za cvičiště už žádnou minci nezíská. Jelikož hráč B tímto využil všechny schopnosti své postavy i postavil jednu budovu, nic dalšího už dělat nemůže. Jeho tah je u konce.



Žoldněř byl poslední postavou ve hře v tomto kole, takže tímto je i celé kolo u konce. Držitel koruny shromáždí všechny karty postav, aby je mohl zamíchat a zahájí další kolo fázi výběru postav.

KONEC HRY

Jakmile stojí ve městě některého hráče 7 budov, je město **dokončeno**. Partie skončí po dohrání právě probíhajícího kola. Může se ovšem stát, že ve městě nakonec stojí i více než 7 budov.

Na konci hry proběhne závěrečné vyhodnocení, při němž si hráči sečtou dosažené body takto:

- sečtete body za vlastní budovy, rovnající se symbolům mincí na nich uvedených (Pozor, počítají se symboly zlatých i stříbrných mincí!);
- máte-li ve městě alespoň po jedné budově všech 5 barev, přičtete si 3 body;
- hráč, který jako první dokončil své město (postavil 7 budov), získává 4 body;
- každý další hráč, jemuž se také podařilo své město dokončit, získává 2 body;

- započtete případné další body získané za **fialové budovy**.

Hráč s nejvyšším dosaženým součtem bodů vítězí. V případě shody vítězí hráč, jenž měl v posledním kole hry postavu s vyšším pořadovým číslem.

VEŘEJNÉ INFORMACE

Počet mincí v zásobě každého hráče i počet karet v ruce jsou veřejné informace (samozřejmě stejně jako všechny postavené budovy ve všech městech).

Bank je považován za neomezený. Pokud by vám měly mince dojet, použijte vhodnou náhradu.

Maximální počet karet v ruce každého hráče je rovněž neomezený.

PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

HRÁČ A



$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28$$

Alespoň 1 budova v každé z 5 barev (budova město duchů je započítána jako červená budova).

První hráč, který dokončil své město.

HRÁČ B



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 8 + 2 = 29 - \text{Vítězem je hráč B!}$$

Body za fialovou budovu dračí věž.

Hráč B také své město dokončil, ale ne jako první.

POUŽITÍ 9 POSTAV

Použití postavy s č. 9 je nutné při hře ve třech a v osmi hráčích, jak popisujeme na str. 8. Je však možné i při hře ve 4 až 7 hráčích. Při hře ve dvou naopak s 9 postavami hrát nelze – tuto alternativu viz vedle.

Pozor: Postavu královny používejte jen při hrách v pěti a více hráčích.

tahu více budov než jednu se neuplatní, když už probíhá tah žoldněře.

HRA DVOU HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRY

Hraje se s postavami s čísly 1–8 (postavou císaře ani královny při hře ve dvou nepoužívejte).

FÁZE VÝBĚRU POSTAV

- Držitel koruny shromáždí všechny karty postav a zamíchá je jako obvykle. Vrchní kartu (tj. náhodně určenou) odloží na stůl licem dolů.
- Ze zbylých 7 karet si jednu vybere a ostatních 6 pošle soupeři.
- Každý následující výběr postavy probíhá tak, že daný hráč si jednu kartu vezme do ruky a jednu zvolenou kartu (tj. nyní už ji neurčuje náhodně) odloží licem dolů na stůl. Zbylé karty pošle soupeři. Tak se postupuje tak dlouho, až jsou všechny postavy rozebrány – každý hráč si vybral dvě, ostatní leží odložené na stole licem dolů. Opět je zaručeno, že hráči nemají úplnou jistotu, jaké karty si vybral soupeř.

KONEC HRY

Město je dokončeno, jakmile v něm stojí 8 budov. Partie končí po skončení probíhajícího kola, po němž následuje závěrečné vyhodnocení.



FÁZE VÝBĚRU POSTAV PŘI HŘE S 9 POSTAVAMI

POČET HRÁČŮ	KARTY ODLOŽENÉ LICEM NAHORU	KARTY ODLOŽENÉ LICEM DOLŮ
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Při hře v osmi hráčích postupuje osmý hráč na řadě podle „Pravidla sedmi hráčů“, popsaneho výše.

HRA DVOU A TŘÍ HRÁČŮ

Při hře ve dvou nebo ve třech hraje každý hráč za dvě postavy. Hra probíhá jako obvykle, až na to, že v každém kole bude mít každý hráč dva tahy (po jednom za každou svou postavu). Každý hráč má jen jednu zásobu peněz, jedny karty v ruce a staví jedno město. Schopnost postavy se uplatní vždy právě jen v tahu příslušné postavy.

Například hráč hrající za stavitelku a žoldněře si může připravit kartu budovy získanou v tahu stavitelky a postavít ji v tahu žoldněře. Schopnost stavitelky postavít v jednom

HRA TŘÍ HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRY

Hraje se s postavami s čísly 1–9 (postavu královny nepoužívejte).

FÁZE VÝBĚRU POSTAV

- Držitel koruny shromáždí všechny karty postav a zamíchá je jako obvykle. Vrchní kartu (tj. náhodně určenou) odloží na stůl lícem dolů.
- Ze zbylých 8 karet si jednu vybere a ostatních 7 pošle soupeři po levici, tj. po směru hodinových ručiček.
- Ten si vybere 1 kartu a zbylých 6 pošle zbylému soupeři.
- Tento hráč (tj. třetí hráč v pořadí) si také jednu vybere. Jakmile si vybrali všichni tři hráči po jedné kartě, třetí hráč v pořadí jednu **náhodně určenou** kartu odloží lícem dolů na stůl. Zbylé čtyři karty pošle držiteli koruny.
- Hráči si nyní postupně vyberou svou druhou postavu a poslední zbylá karta opět putuje lícem dolů na stůl.

KONEC HRY

Město je dokončené, jakmile v něm stojí 8 budov. Partie končí po skončení probíhajícího kola a po následujícím závěrečném vyhodnocení.

HRA OSMI HRÁČŮ

Jak už bylo zmíněno výše, v tomto počtu hráčů se hraje vždy s devíti postavami (s čísly 1–9), počet odložených karet ve fázi výběru postav viz tabulka na str. 7. Jinak probíhá hra stejně jako ve čtyřech až sedmi hráčích.

TVORBA VLASTNÍHO BALÍČKU KARET

Až se s hrou v základním režimu seznámíte, můžete zvýšit variabilitu a pестrost využitím dalších postav a fialových budov. Několik našich návrhů najdete na str. 18 a 19, nebo si můžete svoje balíčky složit sami takto:

- Před začátkem partie vyberte sadu osmi (devíti) postav tak, aby měly pořadová čísla od 1 do 8 (9). Všechny ostatní karty postav nechte v krabici.
- Dále vyberte 14 karet fialových budov (nejlépe tak, aby byly zastoupeny budovy s nižšími i s vyššími stavebními náklady) a zamíchejte je spolu s 54 kartami budov ostatních barev do balíčku. Nepoužité karty fialových budov rovněž ponechte v krabici.

Úplný postup přípravy hry najdete na poslední straně těchto pravidel.



PODROBNÝ POPIS SCHOPNOSTÍ JEDNOTLIVÝCH POSTAV

Zde naleznete úplný a podrobný popis schopností všech postav. Opakujeme, že využití schopností je nepovinné, pokud není výslovně uveden pokyn „musíte“ nebo „nesmíte“. Schopnosti lze využít maximálně jednou za tah a jen v uvedeném okamžiku. Není-li uveden okamžik žádný, můžete schopnost využít ve svém tahu kdykoli. To se týká i schopnosti získat nějaké zdroje za budovy určité barvy ve svém městě. Hrajete-li například za kněze, můžete si vzít peníze za své modré budovy před postavením nové budovy (potřebujete-li například na postavení této budovy více peněz), nebo až po něm (abyste tak získali minci i za nově postavenou modrou budovu).



Určete postavu (pozor, nikoliv hráče), kterou chcete zneškodnit. Jakmile je určená postava vyvolána a má přijít na řadu, musí příslušný hráč zůstat poťichu a celý svůj tah vynechá.



Nejprve si **doberte zdroje**. Poté určete postavu (nikoliv hráče), kterou chcete očarovat. Tím je váš tah přerušen – pozastaven. Nemůžete zatím stavět žádné budovy ani využít funkcí fialových budov kromě těch, které se týkají získávání zdrojů (zlatý důl, knihovna nebo hvězdárna).

Jakmile je vyvolána očarovaná postava, příslušný hráč si **dobere zdroje**, čímž jeho tah skončí. Nemůže stavět žádnou budovu ani využít žádné schopnosti své postavy (ani té, která mu umožňuje získat dodatečně zdroje za budovy určité barvy, jako je např. schopnost obchodnice získat mince za zelené budovy). Může jedinečně využít funkcí fialových budov, které se týkají získávání zdrojů (zlatý důl, knihovna nebo hvězdárna).

Poté pokračuje pozastavený tah ježibaby, a to v roli očarované postavy – může využít její schopnosti včetně pasivních schopností (např. ochrana budov kněze před postavami s č. 8, schopnost stavitele postavit v jednom tahu více budov atd.), schopnosti ovlivňujících získávání zdrojů, ale rovněž včetně omezení, jako např. zákaz pro dobytélku stavět budovy. Hrajete se **svými** kartami v ruce, platíte mincemi ze **své** zásoby, získáváte zdroje za budovy ve **svém** městě a stavíte nové budovy ve **svém** městě. Nemůžete využívat funkcí **fialových** budov ve městě hráče za očarovanou postavu.

Je-li očarována vyděračka, vy přidělujete žetony sátky, dostáváte výpalmé od ohrožených hráčů a rozhodujete o otočení žetonů, pokud ohrožený hráč nechce zaplatit.

Je-li očarován král nebo patricij, nechává si korunu dál.

Je-li očarován císař, určujete vy, kdo dostane korunu, a berete od nového držitele korunu za to zdroje. Obě předchozí věty neplatí, pokud v okamžiku, kdy má na tah přijít postava s č. 4, někdo zahraje akční kartu akrobatka – v takovém případě se stane držitelem koruny on, podrobný popis funkce karty akrobatka viz dále.

Pokud očarovaná postava není v daném kole ve hře, máte smůlu, váš pozastavený tah skončí bez pokračování.



Vezměte si všechny tři žetony glejtu  a položte je lícem dolů k třem různým žetonům libovolných postav na stole. Na lícové straně jednoho žetonu je glejt s pečeti , zaměřenou postavou bude jen ta, k jejímuž žetonu položíte tento žeton glejtu s pečeti.



ŽETON GLEJTU
RUB



GLEJT S PEČETÍ



GLEJT BEZ PEČETI

Chce-li ve svém tahu hráč za zaměřenou postavu stavět budovu a zaplatit její stavební náklady, **smíte** žeton glejtu otočit a tuto budovu zabavit. Postavíte ji **zdarma** ve svém městě (žádných akčních karet se však tato schopnost netýká, ani šapitó či pokladního vozu).

Zabavená budova se vůbec nedostane do města hráče za zaměřenou postavu, ale počítá se do limitu budov, jež smí hráč za danou postavu ve svém tahu postavit. Postižený hráč však dostane peníze zaplacené za stavbu této budovy z banku zpět. Smí-li ve svém tahu postavit budov více, smíte zabavit jen jeho první postavenou budovu – další jeho budovy zabavovat nesmíte.

Poznámka: Stejnou budovu, jakou už ve svém městě máte, zabavit nesmíte.

1 Pozn. překl.: V původní verzi hry Mordýř. Vydavatel se bohužel, zjevně pod vlivem genderové ideologie, rozhodl značnou část tradičních mužských postav z původních vydání hry změnit na ženské. Politické ideologie by v hrách neměly mít místo. I když ponecháme stranou naprostou ahistoričnost některých takto vytvořených nových postav i určité komplikace při přechlenění názvů v českém jazyce, pro mnoho hráčů zvyklých na původní hru může být změna nepříjemně matoucí.

2 Pozn. překl.: V původním rozšíření Temná země Čarodějnice.

2

ZLODĚJ



Určete postavu (opět nikoliv hráče), kterou chcete okrást. Jakmile je určená postava vyvolána a má přijít na řadu, hned si vezměte všechny mince ze zásoby příslušného hráče.

Nesmíte okrást postavy s pořadovým číslem 1 (mordýrku, ježibabu, soudce), postavu zneškodněnou mordýrkou ani postavu očarovanou ježibabou.

2

ŠPIÓN



Určete jednoho ze soupeřů (hráče, nikoli postavu) a označte jednu barvu budov (červená, žlutá, zelená, modrá, fialová). Poté se podívejte, kolik karet budov označené barvy má tento hráč v ruce. Za každou z nich si vezměte 1 minci z jeho zásoby a 1 kartu budovy z balíčku. Má-li určený hráč v ruce více karet označené barvy než peněz ve své zásobě, vezmete mu všechny a zbytek nároku propadá, ale z balíčku dostanete plný počet karet.

2

VYDĚRAČKA



Vezměte si oba žetony šátku  a položte je lícem dolů k dvěma různým žetonům libovolných postav na stole. Na lícové straně jednoho žetonu je šátek s růží, na druhém žetonu růže chybí. Obě postavy jsou ohrožené, ale cílem je jen postava, k jejímuž žetonu položíte žeton šátku s růží.

ŽETON ŠÁTKU
RUBŠÁTEK
S RŮŽÍŠÁTEK
BEZ RŮŽE

Jakmile je ohrožená postava vyvolána na řadu, musí si vzít obvyklé zdroje a poté vyřešit hrozbu: může zaplatit výpalné ve výši poloviny peněz ve své zásobě (zaokrouhleno dolů), čímž se zbaví žetonu šátku, ale **neotáčí ho!** Žeton stále zůstává lícem dolů. Hráč nemající ve své zásobě žádné mince nebo minci jednu může zaplatit výpalné ve výši nula. Pokud hráč za ohroženou postavu odmítne výpalné zaplatit, **smíte** žeton šátku otočit. Jedná-li se o žeton s růží, **musí** vám odevzdat všechny mince ze své zásoby. Není-li na šátku růže, nestane se mu nic. Hráč za ohroženou postavu musí hrozbu vyřešit dříve, než provede

cokoli dalšího (využije schopnosti své postavy nebo postaví budovu). Před vyřešením hrozby smí nanevšest využít funkci fialových budov, které se týkají získávání zdrojů (zlatý důl, knihovna nebo hvězdárna).

Ohroženou osobou nesmějí být postavy s pořadovým číslem 1 (mordýrka, ježibaba, soudce), postava zneškodněná mordýrkou ani postava očarovaná ježibabou. Ohrožit však je možné i postavu označenou žetonem glejtu .

3

ČARODĚJKA



Můžete si vyměnit karty z ruky takto:

- Buď si vyměníte všechny karty v ruce za všechny karty v ruce libovolného soupeře (nemáte-li v ruce žádné karty, prostě jednomu ze soupeřů vezmete všechny karty z ruky);
- nebo si vyměníte libovolný počet karet z ruky za nové z balíčku – kus za kus. Odložené karty vraťte dospad balíčku lícem dolů.

3

ZAKLÍNAČ



Podívejte se do karet v ruce libovolného soupeře, jednu si vyberte a buď si ji vezměte do ruky, nebo ji hned postavte ve svém městě (musíte zaplatit příslušné stavební náklady jako obvykle). Takto postavená budova se nepočítá do limitu budov, jež smíte v jednom tahu postavit.

V tomto kole smíte postavit i stejnou budovu, jakou už ve svém městě máte.

3

KARTÁŘKA



Vyberte si **náhodně** po jedné kartě z ruky každého soupeře a vezměte si ji do ruky. Poté dejte každému soupeři, od něj jste právě nějakou kartu získali, po jedné kartě zase zpět. Kdo žádnou kartu v ruce neměl, tomu nic nevezmete ani nedáte.

Karty nejprve berete a poté je můžete vracet libovolně: můžete soupeři vrátit tu kartu, kterou jste mu vzali, kartu získanou od jiného hráče, nebo kartu, kterou jste původně měli sami.

V tomto tahu můžete postavit až 2 budovy.



KRÁL



Dostanete z banku **1 minci** za každou **žlutou** budovu ve svém městě.

V určitém okamžiku ve svém tahu musíte převzít figuru koruny. Od tohoto okamžiku jste jejím držitelem, takže vyvoláváte postavy na řadu po zbytek kola. V následujícím kole budete první, kdo si bude vybirat kartu postavy (a to tak dlouho, dokud se držitelem koruny nestane někdo jiný).

Jste-li zneškodněn mordýrkou, vynecháte celý svůj tah jako všechny ostatní postavy. Na konci kola ukážete ostatním kartu krále a obdržíte korunu do dalšího kola.

Stejně tak si korunu necháte i v případě, že jste očarován ježibabou (v obou těchto případech však pozor na funkci akční karty akrobatka, pokud ji někdo zahraje, dostává korunu on).

Poznámka: Je-li karta krále mezi kartami odloženými lícem nahoru na stůl na začátku fáze výběru postav, vyložte místo ní kartu jinou a kartu krále zamíchejte zpátky mezi ostatní karty postav. Mezi kartami odloženými lícem dolů být může.



PATRICI



Dostanete z doplňovacího balíčku **1 kartu budovy** za každou **žlutou** budovu ve svém městě.

V určitém okamžiku ve svém tahu musíte převzít figuru koruny. Od tohoto okamžiku jste jejím držitelem, takže vyvoláváte postavy na řadu po zbytek kola. V následujícím kole budete první, kdo si bude vybirat kartu postavy (a to tak dlouho, dokud se držitelem koruny nestane někdo jiný).

Jste-li zneškodněn mordýrkou, vynecháte celý svůj tah jako všechny ostatní postavy. Na konci kola ukážete ostatním kartu patricie a obdržíte korunu do dalšího kola.

Stejně tak si korunu necháte i v případě, že jste očarován ježibabou (opět v obou těchto případech pozor na funkci akční karty akrobatka, pokud ji někdo zahraje, dostává korunu on).

Poznámka: Je-li karta patricie mezi kartami odloženými lícem nahoru na stůl na začátku fáze výběru postav, vyložte místo ní kartu jinou a kartu patricie zamíchejte zpátky mezi ostatní karty postav. Mezi kartami odloženými lícem dolů být může.



CÍSAŘ

4



Dostanete z banku **1 minci** za každou **žlutou** budovu ve svém městě.

V určitém okamžiku ve svém tahu musíte převzít figuru koruny od jejího držitele a předat ji jinému hráči (ne však sobě). Za to si od něho vezmete buď 1 minci, nebo 1 náhodně určenou kartu z ruky. Nemá-li ani jedno, nedostanete nic. Od tohoto okamžiku je tento hráč držitelem koruny.

Jste-li zneškodněn mordýrkou, vynecháte celý svůj tah jako všechny ostatní postavy. Na konci kola vezmete korunu od jejího držitele a předáte ji jinému hráči (ne však sobě). V tomto případě za to nedostanete nic (opět pozor na funkci akční karty akrobatka, pokud ji někdo zahraje, dostává korunu on).

Poznámka: Je-li karta císaře mezi kartami odloženými lícem nahoru na stůl na začátku fáze výběru postav, vyložte místo ní kartu jinou a kartu císaře zamíchejte zpátky mezi ostatní karty postav. Mezi kartami odloženými lícem dolů být může.

Pozor: Při hře ve dvou tuto postavu nepoužívejte.



KNĚZ



Dostanete z banku **1 minci** za každou **modrou** budovu ve svém městě.

V tomto kole hráč za postavu s pořadovým číslem 8 (žoldněr, diplomatka či generál) **nesmí** využít schopnost své postavy proti vám.

Jste-li však zneškodněn mordýrkou, **může** hráč za postavu s č. 8 schopnost své postavy využít **i proti vám**.

Jste-li očarován ježibabou, **nesmí** hráč za takovou postavu použít její schopnost proti ježibabě, ale **proti vám ano**.



MNICH



Dostanete buď z banku **1 minci**, nebo z doplňovacího balíčku **1 kartu budovy** za každou **modrou** budovu ve svém městě. Můžete si zvolit libovolnou kombinaci těchto zdrojů. Máte-li např. 3 modré budovy, můžete si vzít 3 mince a 0 karet, 2 mince a 1 kartu, 1 minci a 2 karty nebo 0 minci a 3 karty. Dříve než si karty začnete brát, musíte oznámit, jakou kombinaci zvolíte.

Pokud v kterémkoli okamžiku vašeho tahu nastane okamžik, že má některý soupeř více peněz než vy, musí vám nejbohatší z takových hráčů odevzdat 1 minci.

V případě shody mezi takovými hráči si můžete vybrat jednoho z nich, pokud máte nejvíce peněz vy nebo se na shodě podílíte, nedostáváte nic.



Dostanete z doplňovacího balíčku **1 kartu budovy** za každou **modrou** budovu ve svém městě.
Chcete-li postavit budovu, ale ve své zásobě nemáte dost mincí na úhradu stavebních nákladů, můžete si zbytek vzít od jednoho jiného hráče. Za každou minci mu však musíte dát jednu svou kartu z ruky. Poté musíte kýženou budovu také skutečně postavit.

Soupeř nesmí výměnu karet za peníze odmítnout a vy mu nesmíte vzít peněz více, než je nutné na úhradu stavebních nákladů zmíněné budovy.



Dostanete z banku **1 minci** za každou **zelenou** budovu ve svém městě.

Dostanete z banku 1 minci navíc. Tuto schopnost můžete využít bez ohledu na to, jaké zdroje jste v tomto kole získali jinými způsoby.



Na konci svého tahu dostanete zpět všechny mince, které jste v tomto kole zaplatili jako stavební náklady na stavbu své budovy či budov. Peníze utržené či ztracené jiným způsobem zpět nedostanete (např. v důsledku funkce budovy kovárna nebo schopnosti postavy Výběrčí daní). V podstatě to znamená, že stavíte budovy zdarma, ale pouze v případě, že máte dost peněz na jejich stavbu.



Dostanete z banku **1 minci** za každou **zelenou** budovu ve svém městě.

V tomto kole se **zelené** budovy nepočítají do limitu budov, které smíte ve svém tahu postavit.

To znamená, že ve svém tahu můžete navíc nad rámec obvyklého limitu postavit libovolný počet zelených budov.



Dostanete z doplňovacího balíčku **2 karty budov**. Tuto schopnost můžete využít bez ohledu na to, jaké zdroje jste v tomto kole získali jinými způsoby.

V tomto tahu můžete postavit až 3 budovy.



Dostanete buď z banku **4 mince**, nebo z doplňovacího balíčku **4 karty budov**. Tuto schopnost můžete využít bez ohledu na to, jaké zdroje jste v tomto kole získali jinými způsoby.

Ve svém tahu nesmíte stavět žádné budovy, ani ty, které se do limitu budov nepočítají.



Vezměte si z doplňovacího balíčku 7 karet budov, z nichž si jednu vyberte do ruky. Ostatní zamíchejte do balíčku zpět. V tomto tahu můžete postavit až 2 budovy.



Dostanete z banku **1 minci** za každou **červenou** budovu ve svém městě.

Můžete zbourat libovolnou budovu libovolného hráče (i svoji), za to musíte do banku zaplatit částku o 1 minci menší, než jsou stavební náklady zbourané budovy. Budovy se stavebními náklady 1 bouráte zdarma, budovy se stavebními náklady 2 bouráte za 1 minci atd.

V dokončeném městě budovy bourat nesmíte. Karty zbouraných budov vraťte dospod doplňovacího balíčku.



Dostanete z banku **1 minci** za každou **červenou** budovu ve svém městě.

Můžete vyměnit jednu budovu ze svého města za libovolnou budovu z města jiného hráče. Má-li získaná budova vyšší stavební náklady než budova vaše, musíte příslušnému hráči doplatit rozdíl. Má-li vyšší náklady budova vaše, nemusí vám dotčený hráč doplatit nic.

Budovy z dokončeného města soupeře brát nesmíte, ale ze svého odevzdávat ano. Nesmíte brát budovy, které již ve svém městě máte, ani odevzdávat budovy, které již ve svém městě má dotčený soupeř.

5 Pozn. překl.: Původně Kupec.

6 Pozn. překl.: Původně Alchymista.

7 Pozn. překl.: Původně Stavitel.

8 Pozn. překl.: Původně Dobývatel.

9 Pozn. překl.: Původně Diplomat.

8

GENERÁL



Dostanete z banku **1 minci** za každou **červenou** budovu ve svém městě.

Můžete libovolnému soupeři vzít 1 budovu z jeho města se stavebními náklady max. 3 a přidat ji do svého města. Soupeři musíte uhradit stavební náklady této budovy. Budovy z dokončeného města soupeře brát nesmíte, ani budovy, které již ve svém městě máte.

9

KRÁLOVNA



Sedíte-li u stolu vedle hráče, který v daném kole hrál za postavu s pořadovým číslem 4 (král, císař nebo patricij), dostanete z banku 3 mince v okamžiku, kdy se dostane tento hráč na tah. Pokud byla jeho postava zneškodněna mordýrkou nebo očarována ježibabou, dostanete tyto 3 mince na konci kola (nebete se tedy ohled na to, kde sedí hráč za ježibabu).

Poznámka: Tuto postavu používejte jen při hře pěti a více hráčů.

9

UMĚLKYNĚ 10



Můžete zkrášlit jednu nebo dvě stavby ve svém městě tím, že na příslušné karty položíte po jedné minci ze své zásoby. Tím trvale vzrostou stavební náklady zkrášlené budovy o 1 pro všechny účely – na konci hry získáte o 1 bod více, zoldněr musí za zbourání zkrášlené budovy platit o 1 minci více atd. Nová hodnota budovy platí i v případě, že se jí zmocní jiný hráč (diplomatka, generál). Minci ponechte na kartě jako připomínku. Každou budovu lze zkrášlit pouze jednou za celou hru.

9

VÝBĚŘČÍ DANÍ



Je-li tato postava mezi postavami, s nimiž se hra hraje, podléhají hráči po celou dobu hry povinnosti platit daň ze stavby nemovitostí.

Okamžitě po postavení budovy (a zaplacení stavebních nákladů) musí každý hráč položit 1 minci ze své zásoby na žeton této postavy uprostřed stolu. Daň se platí i při stavbě budov, za něž příslušný hráč nemusel platit nic, ale akčních karet se povinnosti placení daně netýká. Hráč, který postaví ve svém tahu budov více, musí platit daň za každou z nich. Pokud však hráči po postavení budovy nezbyývají žádné peníze (při stavbě více budov je nutno nejprve zaplatit daň za právě postavenou budovu a teprve

poté případně stavět budovu další), je od daně osvobozen. Těž hráč hrající za výběřčího daní je od daně osvobozen.

V jakémkoli okamžiku svého tahu si můžete vzít všechny mince aktuálně ležící na žetonu této postavy na stole a přidat je do své zásoby.

Daň se platí i v případě, že byla karta této postavy ve fázi výběru postav odložena a leží na stole, at už lícem dolů, nebo nahoru, nebo když byla postava zneškodněna mordýrkou.

Pokud na konci kola zbudou nějaké mince na žetonu této postavy na stole, zůstávají zde ležet do dalšího kola.

Při hře ve dvou a třech hráčích platí, že hráč, který si jako jednu ze svých postav vybral výběřčího daní, normálně podléhá placení daně za svou druhou postavu.

Dojde-li k zabavení budovy hráčem za soudce, platí daň on.

Při přemístění budovy z města do města v důsledku schopnosti diplomatky či generála se daň neplatí (už byla zaplacená při stavbě dané budovy).

MOŽNÉ KOLIZE A NEJASNOSTI

Díky velkému počtu nových karet vzniká enormní množství možných kombinací jejich efektů. Snažili jsme se všechny takovéto případné situace podchytyt, ale je možné, že se nám nepodařilo vyčerpat všechny dokonale. V případě konfliktu se proto pokuste najít sami ve své skupině co nejspravedlivější řešení.



10 Pozn. překl.: Původně Umělec.

VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM BUDOV

V tomto odstavci podrobněji vysvětlujeme fungování některých fialových budov.

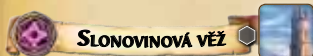
Symboly zlatých mincí představují stavební náklady dané budovy a při závěrečném vyhodnocení za každý získáte bod. Symboly stříbrných mincí nemají žádný význam v průběhu hry, jen za ně získáte body při závěrečném vyhodnocení.

Připomínáme, že využití funkce budovy je nepovinné, pokud není uveden pokyn „musíte“ nebo „nesmíte“. Funkci využitelnou jednou za tah lze využít jen ve vlastním tahu.



CHUDOBINEC

V případě ježibaby nárok nevzniká, pokud její přerušený tah nemá pokračování. V případě alchymistky se na konci tahu provádí nejprve funkce chudobince, teprve poté působí schopnost alchymistky.



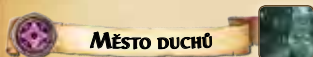
SLONOVINOVÁ VĚŽ

Má-li příslušný hráč na konci hry ve svém městě z fialových budov pouze tuto budovu a město duchů, má nárok na body za slonovinovou věž jen v případě, že bude město duchů počítat za budovu jiné barvy než fialové.



TAJNÁ KOMNATA

Tuto budovu nelze v průběhu hry postavit. Uvedené body získáte v případě, že tuto kartu máte na konci hry v ruce (a jako karta v ruce se počítá i pro jiné účely).



MĚSTO DUCHŮ

Příslušný hráč se musí na konci hry rozhodnout, jakou barvu bude tato budova mít – může to být jen jedna barva pro všechny účely.



LEŠENÍ

Soudce nesmí zabavit budovu postavenou při zbourání lešení, ale smí zabavit případnou další budovu, kterou se budete snažit v témže tahu postavit.



ZVONICE

Hned při postavení této budovy musíte rozhodnout, zda partie skončí jako obvykle, nebo dříve:

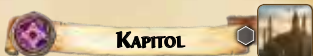
- při hře ve dvou nebo ve třech hráčích v kole, kdy má některý z hráčů ve svém městě 7 budov;
- při hře ve čtyřech až osmi při postavení 6 budov.

Je-li následně zvonice zbourána, končí partie podle standardních pravidel.



VELKÁ ZEĎ

Pokud ji má ve svém městě diplomatka, funkce se neuplatní na budovu, kterou při využití své schopnosti dává ze svého města.



KAPITOL

Funkce lze využít jen jednou (pro jednu barvu).



MUZEUM

Je-li muzeum vyměněno nebo zabráno generálem, putují s ním i exponáty (karty uložené pod kartou muzea). Je-li muzeum zbouráno, vracejí se exponáty do spodní doplnovacího balíčku karet budov.



PARK

V případě ježibaby nárok nevzniká, pokud její přerušený tah nemá pokračování.



ŠPELUŇKA

Je-li zabavena soudcem, dostane hráč, který ji původně postavil, zpátky jen utracené mince, nikoli karty.



STÁJE

Je-li tato budova zabavena soudcem, můžete přesto stavět v témže tahu další budovu.



KAMENOLOM



Príslušný hráč môže postaviť libovolné množstvo stejných budov ve svém městě, ale stejné budovy nesmí získávat využitím schopností postav soudce, diplomatky či generála.



DIVADLO



Príslušný hráč se nesmí dívat na jiné karty postav než svou, než určí hráče, s nímž si kartu postavy vymění, a karty se vyměňují tak, aby je ostatní neviděli. Při hře ve dvou či třech hráčích určí majitel divadla, kterou kartu postavy odevzdá, a od určeného soupeře si jednu vytáhne náhodně.



MĚSTO MRTVÝCH



Soudce nesmí zabavit město mrtvých postavené při zbourání jiné vaší budovy, ale smí zabavit případnou další budovu, kterou se budete snažit v témže tahu postavit.



ZBROJNICE



V dokončeném městě budovy bourat nelze.



ČARODĚJNÁ ŠKOLA



Mnich dostane za čarodějnou školu 1 minci i 1 kartu z balíčku.

ALTERNATIVA HRY S AKČNÍMI KARTAMI

Všech 15 akčních karet zamíchejte před začátkem partie do balíčku karet budov. Dostanou se vám v průběhu hry do ruky stejným způsobem jako karty budov.

Ve svém tahu můžete kromě obvyklých kroků (tj. dobrání zdrojů, stavba budovy a využití schopností postavy) navíc zahrát 1 akční kartu z ruky. Není-li uvedeno jinak, můžete akční kartu zahrát ve svém tahu v libovolném okamžiku, provedete příslušnou akci a poté kartu odložíte – tj. vrátíte ji dopospu doplňovacího balíčku (opět pokud není výslovně uvedeno jinak). Při závěrečném vyhodnocení dostanete za každou zbylou akční kartu v ruce 1 bod.



AKROBATKA



(1× ve hře)

Tuto kartu můžete zahrát v okamžiku, kdy je vyvolána postava s č. 4 (král, císař, patricij) a buď se nikdo nehlásí (příslušná karta zůstala ležet na stole nebo byla postava zneškodněna mordýrkou), nebo byla postava s č. 4 očarována ježibabou. Převzmete korunu od jejího současného držitele a stáváte se držitelem koruny vy se všemi důsledky – pokračujete ve vyvolávání dalších postav a na začátku dalšího kola začínáte s výběrem postavy, a to tak dlouho, dokud se držitelem koruny nestane někdo jiný.

Při hře s postavou soudce má tato karta menší význam.



ŘEDITEL



(2× ve hře)

Ve svém tahu můžete postavit až o 2 budovy více. Tuto kartu lze zahrát i v tahu za postavy stavitelky, kartárky a studentky, v takovém tahu pak můžete postavit budov ještě více (všechny efekty jsou kumulativní).



POKLADNÍ VŮZ



(3× ve hře)

Tuto kartu nejprve vyložíte před sebe na stůl. Každý soupeř smí v každém svém tahu jednou na tuto kartu položit 1 minci ze své zásoby a dobat si z balíčku 3 karty. Z nich si jednu může vzít do ruky a zbylé dvě musí vrátit dopospu balíčku. Vy sami funkce této karty využít nemůžete.



Bezprostředně poté, kdy nějaký soupeř funkce této karty využije, se můžete rozhodnout vzít si všechny nashromážděné mince na kartě a kartu vrátit dospodu balíčku. V jiném okamžiku si nastrádané mince vzít nesmíte. Leží-li tato karta na stole na konci hry, musíte ji odhodit (vrátit do balíčku) a všechny na ní nastrádané mince odevzdat do banku. Za budovu se tato karta pro žádné účely nepovažuje.



ŽIVÁ STŘELA



(2x ve hře)

Ve svém tahu můžete kromě stavby obvyklého počtu budov navíc jednu budovu přestavět – nahradit jednu kartu budovy budovou hodnotnější. Do banku doplatíte rozdíl ve stavebních nákladech obou budov.



FRIŠTEŇSKÝ



(2x ve hře)

Jste-li postižení schopností postav mordýřka, čarodějnice, soudce, zloděj nebo vyděračka, vyložte v okamžiku, kdy jste vyvoláni na tah, tuto kartu před sebe na stůl a proti těmto efektům jste chráněni. Na konci svého tahu kartu vraťte dospodu doplňovacího balíčku.



VĚDMA



(2x ve hře)

Smíte si prohlédnout karty v ruce libovolného soupeře a jednu z nich si vzít do ruky.



ŠAPITÓ



(3x ve hře)

Tuto kartu vyložte před sebe na stůl jako jinou budovu, ale nepočítá se vám do limitu postavených budov. Zůstane před vámi ležet na stole do konce hry. Pro účely ukončení partie a závěrečného vyhodnocení se počítá jako budova, ale nemá žádné stavební náklady, bodovou hodnotu ani barvu. Můžete v partii postavit i více těchto karet, ovšem v jednom tahu maximálně jednu.

Tato budova je chráněna proti schopnostem postav s č. 8 (žoldněř, diplomatka, generál) a pro žádné jiné účely se za budovu nepovažuje.

TIRÁŽ

Autor: Bruno Faidutti

Vývoj nové verze: Bruno Faidutti, Steven Kimball, Alexandar Orloff

Ideový námět nových postav: Robin Corrêe

Ilustrace na obálce: Simon Eckert

Ilustrace postav: Andrew Bosley

Ilustrace budov: Jeff Brown, James Combridge, Julien Delval, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomejce, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Florence Magninová, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Jean-Louis Mourier, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owensonová, Gracjana Zielinska

Ilustrace akčních karet: Melanie Maierová

Vedoucí grafik: Samuel R. Shimota

3D grafika: Andreas Resch, figura koruny Samuel R. Shimota a Jason Beaudoin

Na testování původní hry se podíleli: Nadine Bernardová, Maud Bissonnetová, Scarlett Bocchiová, Frank Branham, David Calvo, Brent Carterová, Maryann Carterová, Fabienne Cazalisová, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvauxová, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaireová, Pierre Lemoigne, Tristan Lhommé, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michauxová, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov a Irène Villová

Na testování tohoto vydání se podíleli: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blankenová, Andrea Buschová, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostiniová, Andrea Dell'Agnesová & Julia Faetová, Alexander Drechsel, Marieke Franssenová, Bram Hermesen, Anita Hilberdinková, Colton Hoerner, Femke Hogenberková, Grace Holdinghausová, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Loughton, Ben Loughton, Ellie Loughtonová, Julia Loughtonová, Josh Lewis, Kortnee Lewisová, Scott Lewis, Emile de Maatová, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haugová, Nikki Valensová, Andrea Vereijkenová, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz a řada dalších na setkání Ludographic Gathering v Etourvy 2016.

Výhradní zastoupení
pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK



© 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birmauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



© Grafika a ilustrace

© Ilustrace - akční karty, hříbitov, zvonice, nemocnice, maják, trůnní sál,
univerzita: Hans im Glück Verlags-GmbH

POZNÁMKY AUTORA

Hru Citadela jsem vymyslel koncem devadesátých let. Hned od počátku obsahovala mince a karty dvou typů – karty postav a karty budov. Schopnosti postav byly přímo inspirovány vlastnostmi jednotlivých ras ve hře Cosmic Encounters, ale brzy se ukázalo, že bude zajímavější, když každý hráč bude v každém kole využívat jinou postavu. Zkoušel jsem různé způsoby, jak to zajistit, pravidelnou rotací postav a další, které si už nepamatuji, ale pořád to nebylo ono. Až jsem si jednou zahrál malou karetní hru Verräter německého autora André Casasoly-Merkleho, z níž jsem si vypůjčil systém výběru postav, sytém dnes neodmyslitelně spojený s Citadelou. To mou hru vytvořilo. Hra Verräter je stále na trhu, být není tak známá, jakou se stala Citadela. Upřímně Vám radím, pokud se Vám Citadela líbí, rozhodně ji vyzkousejte.

Citadelu poprvé vydalo malé francouzské nakladatelství Multisim. Vydávalo také hry na hrdiny (RPG) a neúspěšně se pokusilo vydat i vlastní sběratelskou karetní hru s názvem Kabal, pokud mě paměť neklame. Odsud pochází určitý renesanční nádech hry, který přetrvává i v tomto novém vydání.

Hra se okamžitě stala hitem a byla vydána v USA nakladatelstvím Fantasy Flight Games v roce 2002. V roce 2004 bylo vydáno rozšíření Temná země, jehož součástí bylo deset nových postav a několik nových fialových budov. Některé z nových postav vzešly z návrhů došlých v rámci soutěže autorů pořádané německým vydavatelstvím Hans im Glück. Jestli se nepletu, vítězem soutěže byla postava královny (pozn. německého vydavatele HiG: ano, správně). Později bylo rozšíření sloučeno se základní hrou, i když musím přiznat, že nové postavy nebyly tak dokonale vyladěné jako postavy původní.

V posledních deseti letech jsem se nijak nepokoušel Citadelu dál rozvíjet. Více jsem se zabýval novými projekty, i když jsem na druhou stranu některé mechanismy z Citadely zkoušel implementovat do jiných her – např. do převahové hry o Marsu Mission: Red Planet, vytvořené s Brunem Cathalou, nebo do lehké závodní hry v prostředí asijské džungle Lost Temple. S hrou Fist of Dragonstones (za spoluautorství Michaela Schachta) jsme chtěli dosáhnout stejného herního zážitku jako u Citadely využitím úplně jiné mechaniky – dražby místo výběru z karet (tzv. „draftu“).

Pravidelně dostávám řadu mailů s návrhy na fanouškovská rozšíření. Většina má tendenci udělat hru komplexnější přidáním karet nových typů, nových efektů nebo hraním za více postav v jednom kole bez ohledu na počet hráčů. Další chtějí redukovat vliv náhody a blafování ve snaze udělat hru strategičtější. Vždy se nad tím zamýšlím, ale podobné návrhy odmítám, protože chci, aby hra zůstala lehkou, přímocha-rou a raději trošku „škodolibou“ než opravdu strategickou. Ovšem před dvěma lety jsem dostal seznam devíti nových postav od francouzského fanouška Robina Corrézeho. Návrhy mě opravdu zaujaly, takže jsem si postavy vytiskl, párkrát si s nimi zahrál a poprvé po letech cítil, že je to základ pro nové rozšíření.

To iniciovalo úplné přepracování celé hry. Spolu se Steve-

nem Kimballem a kolegy z Fantasy Flight Games – nyní u Windrider Games – jsme upravili některé z Robinových postav (a také některé z rozšíření Temná země), některé jsme nahradili a užili si spoustu legrace vymyšlením několika nových, obzvláště vypečených fialových budov. Úpravami jsme se rovněž pokusili vyjit vstříc současným trendům: kratší sehračka a pokud možno více interakce. Proto je nyní město dokončeno už po postavení sedmé budovy místo původních osmi. Některé nové postavy i budovy umožňují postavit více budov v jednom tahu. Aniž bychom měnili cokoliv z původních pravidel, chtěli jsme, aby hraní Citadely byla větší legrace a hra byla dynamičtější, ale stejně „ztřeštěná“ jako dřív.

V současnosti jsou na trhu dvě verze naší hry: tato rozšířená i malá, původní hra. Klasická Citadela v prodeji je stále tou verzí, jaká byla vydána v roce 2000 – jen 8 postav a pár menších úprav pravidel a karet plus navíc akční karty. Tato nová verze přináší celkem 27 postav, 36 fialových budov, 15 akčních karet – to vše umožňuje opravdu velmi pestrý herní zážitek, navíc je možné hru podle potřeby přizpůsobit herní skupině či náladě.

Postava výběřčích dání byla sice použita už v rozšíření Temná země, ale byla přepracována natolik, že jsme ji v tomto vydání označili za novou postavu.

Toto nové vydání má také úplně přepracovanou grafickou stránku; jednak proto, že si hra podle nás už zasloužila nový kabát, a jednak proto, že část původních grafických souborů se ztratila.

Podobně jako u původního vydání angažovalo nakladatelství několik různých ilustrátorů. Andrew Bosley namaloval karty postav ve svém stylu, Simon Eckert ztvárnil životem typicky středověké město na přebalu a karty budov jsou dílem několika různých umělců (jejich jména můžete nalézt v tiráži), jimž byla ponechána volnost ztvárnit budovy podle svých představ. Různorodost stylů obrázků byla jednou z předností původního vydání a jsem velmi rád, že se podařilo ji zachovat i v novém vydání, které právě držíte v ruce.

Bruno Faidutti



NÁVRHY SAD KARET POSTAV A FIALOVÝCH BUDOV

Hru si můžete přizpůsobit mnoha různými způsoby. Na této a následující straně uvádíme několik návrhů, umožňujících zvýraznit určité herní styly. Postava s č. 9 je uvedena v závorce jako možnost (jak víme, její použití je nutné jen ve hře z 3 a 8 hráčů).

Na str. 8 byly uvedeny zásady, jak si můžete svou sadu karet sestavit libovolně.

SOUBOJ STAVITELŮ

Tato sada se zaměřuje na stavbu budov (či jejich získávání jiným způsobem) a umožňuje více způsobů, jak během jednoho tahu postavit budov více než jednu.

POSTAVY

1. Soudce ●
2. Zloděj
3. Zaklínač ◆
4. Patricij ●
5. Kněz
6. Překupník ●
7. Stavitelka
8. Generál ●
- (9. Královna)♣ ◆

FIALOVÉ BUDOVY

- Kapitol ●
- Továrna ◆
- Lešení ●
- Velká zeď
- Město duchů
- Citadela
- Město mrtvých ●
- Park ◆
- Chudobinec ◆
- Kamenolom ◆
- Čarodějná škola
- Stáje ●
- Socha ●
- Špeluňka ●

BOJ TAJNÝCH SLUŽEB

Tato sada přináší silnou a přímou konfrontaci a ještě zdůrazňuje ve hře přítomný prvek určité ztřeštěnosti.

POSTAVY

1. Ježibaba ◆
2. Vyderačka ●
3. Čarodějka
4. Císař* ◆
5. Mnich ◆
6. Alchymistka ◆
7. Stavitelka
8. Žoldněr
- (9. Výběrčí dani) ●

FIALOVÉ BUDOVY

- Zbrojnice ◆
- Bazilika ●
- Dračí věž
- Zlatý důl ●
- Citadela
- Monument ●
- Muzeum ◆
- Město mrtvých ●
- Park ◆
- Chudobinec ◆
- Kamenolom ◆
- Tajná komnata ●
- Kovárna
- Divadlo ●

MŮJ DŮM, MŮJ HRAD

Tato sada je méně agresivní, nabízí více možností chránit svoje jmění a poskytuje více možností získání zdrojů.

POSTAVY

1. Ježibaba ◆
2. Špión ●
3. Kartářka ●
4. Císař* ◆
5. Kněz
6. Obchodnice
7. Studentka ●
8. Diplomátka ◆
- (9. Umělkyně) ◆

FIALOVÉ BUDOVY

- Továrna ◆
- Lešení ●
- Velká zeď
- Město duchů
- Slonovinová věž ●
- Citadela
- Knihovna
- Muzeum ◆
- Hvězdárna
- Park ◆
- Chudobinec ◆
- Kamenolom ◆
- Čarodějná škola
- Kovárna

= původní základní hra

◆ = rozšíření *Temná země* ● = toto nové vydání

INTRIKY

S touto sadou si užijete předstírání, blafování a úhlavních manévru, jak se vyhnout úkladům soupeřů.

POSTAVY

1. Soudce	●
2. Vyděračka	●
3. Zaklínač	◆
4. Král	
5. Mnich	◆
6. Alchymistka	◆
7. Dobyvatelka	◆
8. Generál	●
(9. Královna) [‡]	◆

FIALOVÉ BUDOVY

Dračí věž	
Továrna	◆
Lešení	●
Město duchů	
Laboratoř	
Město mrtvých	●
Park	◆
Chudobinec	◆
Tajná komnata	●
Kovárna	
Stáje	●
Divadlo	●
Špeluňka	●
Studna přání	◆

SOUBOJ STRATÉGŮ

Tato sada přináší mnoho možností různých kombinací schopností postav a funkcí budov pro dosažení co nejlepší synergie.

POSTAVY

1. Mordýřka	
2. Špión	●
3. Kartárka	●
4. Král	
5. Kardinál	●
6. Překupník	●
7. Studentka	●
8. Diplomátka	◆
(9. Umělkyně)	◆

FIALOVÉ BUDOVY

Bazilika	●
Kapitol	●
Město duchů	
Pokladnice	◆
Laboratoř	
Knihovna	
Mapová síň	◆
Hvězdárna	
Čarodějná škola	
Tajná komnata	●
Kovárna	
Stáje	●
Socha	●
Studna přání	◆

NELÍTOSTNÁ ŘEŽ

Tato sada koncentruje brutální agrese a bezohledné intriky. Nic pro slabé povahy...

POSTAVY

1. Mordýřka	
2. Zloděj	
3. Čarodějka	
4. Patricij	●
5. Kardinál	●
6. Obchodnice	
7. Dobyvatelka	◆
8. Žoldněř	
(9. Výběřčí dani)	●

FIALOVÉ BUDOVY

Zbrojnice	◆
Bazilika	●
Dračí věž	
Zlatý důl	●
Pokladnice	◆
Slonovinová věž	●
Laboratoř	
Mapová síň	◆
Monument	●
Muzeum	◆
Čarodějná škola	
Socha	●
Špeluňka	●
Studna přání	◆

* Postavu císaře nepoužívejte při hře ve dvou. Chcete-li si zahrát v tomto počtu podle některého návrhu, který císaře obsahuje, nahraďte ho postavou krále nebo patricije.

[‡] Pripomínáme, abyste postavu královny používali jen při hrách v pěti a více hráčích. V případě potřeby ji nahraďte postavou umělkyně nebo výběřčího dani.

STRUČNÉ SHRnutí

PříPRAVA HRY

1. Sestavte si sadu postav (8 nebo 9, po jedné každého pořadového čísla).
2. Jejich žetony položte doprostřed stolu.
3. Vyberte si 14 karet fialových budov a přidejte je k 54 kartám základních budov.
4. Zamíchejte všechny karty budov, utvořte z nich doplňovací balíček a každému hráči rozdejte po čtyřech.
5. Balíček položte doprostřed stolu, poblíž vytvořte bank mincí.
6. Každému hráči přiďte po dvou mincích.
7. Každému hráči rozdejte po jedné přehledové kartě.
8. Nejstarší hráč se stane prvním držitelem koruny.

FÁZE VÝBĚRU POSTAV PŘI HŘE S 8 POSTAVAMI

POČET HRÁČŮ	KARTY ODLOŽENÉ LÍCEM NAHORU	KARTY ODLOŽENÉ LÍCEM DOLŮ
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

FÁZE VÝBĚRU POSTAV PŘI HŘE S 9 POSTAVAMI

POČET HRÁČŮ	KARTY ODLOŽENÉ LÍCEM NAHORU	KARTY ODLOŽENÉ LÍCEM DOLŮ
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Poslední hráč dostane od předposledního jen jednu kartu postavy, vezme si proto i kartu ležící na stole lícem dolů, z těchto karet si jednu vybere a druhou odloží zpět lícem dolů.

DŮLEŽITÉ DEFINOVANÉ POJMY

Dokončené město:

Při hře 4–8 hráčů je to město s alespoň 7 budovami, při hře ve 2 a 3 hráčích město s alespoň 8 budovami.

Zbouraná budova: Karta zbourané budovy se vrací lícem dolů dšpod doplňovacího balíčku karet budov.

Odložené karty: Ve fázi výběru postav se některé karty postav odloží doprostřed stolu, některé lícem dolů, jiné lícem nahoru. Jejich počet závisí na počtu hráčů. Příslušné postavy nebudou v daném kole ve hře. Odložené karty budov se vrací lícem dolů dšpod doplňovacího balíčku.

Dobráni zdrojů: Existují dvě možnosti dobrání zdrojů – dobrání karet, nebo brání mincí z banku. Dobráni karty znamená, že si vezmete určený počet karet shora z doplňovacího balíčku. Vždy je určeno, kolik z nich si smíte vzít do ruky, ostatní odložíte zpět lícem dolů dšpod doplňovacího balíčku. Máte-li (nebo můžete-li či chcete-li) si vzít peníze, berete si je z banku do své zásoby.

Zaplatit, uhradit náklady: Stavební náklady či náklady spojené s určitými efekty se platí tak, že mince ze své zásoby vrátíte do banku. Platíte-li souperi, odevzdáte mince do jeho zásoby.

Zdroje: Existují dva druhy zdrojů – mince a karty budov. Lze je získat vícero způsoby, na začátku svého tahu nebo využitím schopnosti postavy či funkce nějaké budovy.

Zásoba hráče: Každý hráč má svou zásobu mincí, jimiž platí stavební náklady či za využití dalších efektů. Mince umístěné na konkrétní karty budov se nepovažují za součást zásoby příslušného hráče.

