

Citadela

Hra pro 2 – 7 hráčů od 10 let

Ranní mhy se ještě převalovaly na rosoň pokrytých polich, když se nad horizontem ukázaly první paprsky slunce a oživilou krajinu. Illy je bylo možné splnit – udalou reky punijící zdaleka, aby osvobodili rodu zem a vrátili ji lesk a prosperitu. Nikdo z nich však neměl tušení, že jsou jen loutkami ve vysoké hře temných sil v pozadí.

3. kniha městského pisáře Fabricia, 13. dne měsíce máje l. p. 1478.

1. 8 karet postav

(tmavá zadní strana)
zamíchejte a vytvořte
balíček licem dolů
uprostřed stolu.

**5. Nejstarší hráč bude mít na začátku
prvního kola hry roli krále –
vezme si z náhodně
svého úradu dřevěnou
figurku krále a postaví
ji před sebe na stůl.****4. Každý si vezměte jednu
ze 7 přehledových karet.****2. 65 karet budov** - 12x žlutých, 11x modrých, 20x zelených, 11x červených

(světlá zadní strana)
zamíchejte a vytvořte
doplňovací balíček licem
dolů uprostřed stolu.

**3. 30 zlatých mincí položte
do banku uprostřed stolu.**

Každý si vezměte
2 mince.
(Karty budov v ruce
držte před ostat-
ními v tajnosti, mince si každý
položte všechny před sebou na stůl.)



15 akčních karet (bilych)
použijete jen ve varianci hry
popsané dale. Pokud bude hrát
podle této varianty, zamíchejte
před začátkem hry všechny 15
akčních karet do doplnovacího
balíčku karet budov.

Každý si vezměte do ruky po 4 kartách
z doplnovacího balíčku karet budov.

Cíl hry

Každý hráč se snaží vybudovat své město postavením co nejdostojnějších budov. K dokončení města jich je potřeba postavit alespoň osm. V příběhu hry zaujmají hráci strídavě role různých postav, jejichž zvláštních schopností se snaží využít co nejlépe ve svém prospechu.

Karty**1. 8 karet postav**

V hře se vyskytují 8 různých postav. Každá z nich má
nějakou zvláštní schopnost, jak je popsáno dále.

**2. 65 karet budov**

Cílem hry je získat postavením budov co nejvíce bodů. Každá postavená budova přináší svému majiteli body, ale s jejím postavením jsou spojeny určité náklady.

Náklady spojené se stavbou budovy se
rovnač počtu bodů, jež budova hráci
prinese, a jsou vyznačeny v levém horním
rohu každé karty budovy.

Každá budova má jednu z pěti barev –
je vyznačena symbolem v levém dolním rohu
karty.

Zlata – přináší výhody hráci v roli krále,
modrá – hráci v roli kněze,
zelená – kupce,
červena – zoldnéři.

Fialová není spojena s výhodou pro určitou postavu, ale přímo pro hráče bez ohledu na to, jakou roli zrovna zaujímá. Fialové budovy jsou proto cennější než ostatní, ovšem jejich stavba je také obvykle nákladnější. Výhodu fialové budovy může hráč využít v každém kole, jakmile se dostane na tah. Vlastnosti fialových budov jsou popsány
přímo na jejich kartách.

Průběh kola

Hráč, který byl v roli krále na konci minulého kola (na začátku hry je to nejstarší hráč, jak bylo uvedeno výše), si vezme kartu postav, všechny dlehládne zamícha a podle počtu hráčů odloží předepevný počet karet licem nahoru doprostřed stolu (karty bere z balíčku shora) – počet je dán následující tabulkou:

Počet hráčů	2-3	4	5	6-7
Počet odložených karet licem nahoru	0	2	1	0

(Stane-li se, že mezi kartami odloženými doprostřed stolu licem nahoru je karta krále, odloží mimo ni začínající hráč jinou kartu a kartu krále zamícha zpět do balíčku karet postav.)

Poté si začínající hráč prohlédne další kartu v pořadí v balíčku a odloží ji doprostřed stolu, tentokrát ovšem **licem dolů**, tak aby ji ostatní neviděli. Touto kartou už krále klidně být může. Zbylé karty si prohlédne a jednu z nich si výbere.

Vybranou kartu položí před sebe na stůl **licem dolů**, zbylé karty podá sousedovi po levici. Ten si obdržené karty prohlédne, také si jednu výbere a položí před sebe na stůl **licem dolů**. Zbytkový hráč opět podá sousedovi po levici atd. Poslední hráč obdrží tímto způsobem 7 karty postav, z nichž si jednu výbere a druhou odloží **licem dolů** doprostřed stolu k ostatním odloženým kartám postav.

Při určení počtu hráčů platí drobné výjimky:

Hra dvou hráčů: Hrádající král (hráč A) zamícha všechny 8 karet postav.

Horní kartu si prohlédne a odloží ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 7 karet si jednu výbere a zbylých 6 karet před sebe soupeří (hráč B). Ten si jednu kartu výbere a poslední 6 karet odloží licem dolů doprostřed stolu.

Zbylé 4 karty předá hráči A. Hráč A si opět jednu kartu výbere a jednu odloží licem dolů doprostřed stolu. Zbylé dvě karty předá hráči B, který si opět jednu nechá a jednu odloží licem dolů. Tímto způsobem má každý hráč dvě karty postav a přitom nikdo nemá stoprocentní jistotu, jakou kartu si kdysi výbere soupeř.

Hra ve třech: Hrádající král (hráč A) zamícha všechny 8 karet postav. Horní kartu si prohlédne a odloží ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 7 karet si jednu výbere a zbylých 6 karet před sebe soupeří (hráč B). Hráč C si jednu kartu výbere a poslední 6 karet odloží licem dolů doprostřed stolu.

Zbylé 4 karty předá hráči A. Hráč A si opět jednu kartu výbere a jednu odloží licem dolů doprostřed stolu. Zbylé dvě karty předá hráči C. Hráč C si jednu kartu výbere a poslední 6 karet odloží licem dolů doprostřed stolu. Všechny tři hráči mají po dvou kartách postav a opět nemají absolutní jistotu o kartách soupeřů.

Hra v sedmi hráčích: Při hře v sedmi dostane poslední hráč od svého souseda po pravici jen jednu kartu. Vezme si pravětě kartu, kterou na začátku kola začínající hráč odloží licem dolů doprostřed stolu, a z obou karet si jednu výbere a druhou odloží doprostřed stolu licem dolů. Každý hráč má jednu kartu postav a opět nikdo nemá absolutní jistotu o kartách soupeřů.

Počet začínající hráčů vyvolávají jednotlivé postavy v pořadí uvedeném na přehledových kartách – pořadové číslo postavy je také uvedeno v levém horním rohu každé karty postavy. Hráč, jehož postava je vyvolána, prozradi svou identitu (ukáže ostatním kartu postavy, kterou si na začátku kola vybral) a provede svůj tah (viz dále). Po jeho ukončení vrátí svou kartu postavy doprostřed stolu. Pokud se po vyvolání postavy nikdo nehnášla (příslušná karta postavy leží odložena uprostřed stolu nebo byla daná postava znesknodlena, jak popisujeme dále), vyvolá král další postavu v pořadí.

Jakmile provedou svůj tah všichni hráči, leží všechny karty postav uprostřed stolu a začíná nové kolo.

Průběh tahu hráče

Je-li postava králem vyvolána, příhlaší se příslušný hráč a začíná jeho tah. Ten probíhá v následujících krocích:

Krok 1 – přijmy

Hráč nejprve zvolí jednu z následujících dvou možností: Bud si z banku vezme 2 mince, nebo si doberé z doplnovacího balíčku karty budov. Zvolí-li doplnovací budov, vezme si zde horní kartu z balíčku, jednu si nechá v ruce a druhou odhadí licem nahoru na odhazovací balíček.

Krok 2 – stavba budov

Následně smí (ale nemusí) hráč postavit jednu budovu. Vyneš výsledek z ruky jedné karty budovy, položí ji před sebe na stůl licem nahoru a zaplatí do banku na kartě vyznačené náklady na její stavbu.

Pozor: V žádném městě se nesmí vicekrát vyskytovat totéž budova. Má-li tedy například hráč již mezi svými postavenými budovami jednu hospodu, nesmí další hospodu postavit.

Využití zvláštních schopností postavy

Každá postava má nějakou zvláštní schopnost, které postavy jich mají vši. Využij výsledek jimi hráč v libovolném okamžiku v průběhu svého tahu, tedy když si například nechal koupce, nebo například ještě před provedením kroku i s příkolem jindy ve svém tahu. Zvláštní schopnosti postav i s příkolem jejich využití najdete dále.

Při hře ve dvou a ve třech hráčích má každý hráč 2 karty postav, a tak se dostane v každém kole na tali dvakrát, pokud ovšem nebyla některá z karet postav zneškodněna. Hráč mohou libovolnou takzivat, jaké volí možnosti a jak využije zvláštních schopností svých postav – mohou například v první tahu strádat drahý, aby ve druhém mohli stavět dražší budovu.

Konec hry a určení vítěze

Hra končí, jakmile město některého z hráčů obsahuje 8 nebo více budov. Příslušný kolo hry, ve kterém se tak stane, se však ještě dohráje normálně. Každý hráč si spočítá dosažené body takto:

- Sečte všechny body za všechny budovy ve svém městě (vyznačené v levém horním rohu každé karty budov).
- Práce bonus 2 body v případě, že se v jeho městě vyskytují budovy všech pěti barev.
- Práce bonus 4 body v případě, že jako první ze všech hráčů postavil 8. budovu ve svém městě.
- Práce bonus 2 body v případě, že jako ještě stihl postavit 8 budov ve svém městě, i když nebyl prvním hráčem, komu se to podarilo.
- Za zbylé peníze či karty nepostavených budov v ruce se žádne body nepridelejí.

Vítězem hry je ten hráč, který dosáhl celkového nejvyššího součtu bodů. V případě rovnosti je vítězem ten, kdo získal více bodů pouze za postavené budovy ve svém městě (bez příhlednutí k bonusům).

8 postav ve hře

1) Mordýr

Jako první v každém kole je vyvolán mordýr. Určí jednu postavu (Pozor! Nikoliv konkátního hráče – určí posť postavu, přičemž nemá jistotu, zda se tato postava vůbec v tomto kole ve hře vyskytuje či kdo si ji vloží), kterou hradla zneškodnění. Pokud některý z hráčů touto postavou má, nedáme mu je. Jakmile by měla být zneškodněna postava vyvolána, přeskočí se – její tali vůbec neproběhnou. Hráč hrající za zneškodněnou postavu má v tomto kole smí, o svůj tali zcela přijde. Pokud mordýr vybere postavu, která se ve hře nevyskytuje, nestane se nic, o tali nepřijde nikdo.

Příklad: Mordýr zneškodní kupce. Hráč, jenž v tomto kole zvolil roli kupce, neobdrží hraci. Po knize je vyvolán novou stavitelem.

2) Zloděj

Je-li vyvolán zloděj, určí jednu postavu (také zloděj) určuje postavu, nikoliv hráče), kterou v tomto kole odraze. Nesmí přitom určit mordýra ani jeho oběť. Poté proběhne tak zloděje normálně. V okamžiku, kdy je vyvolána okrazená postava, musí jako první akci svého tahu příslušný hráč odevzdat zloději všechny své aktuálně držené mince. Poté pokracuje tak okrazeného, jenž si už může nechat všechny mince, které v tomto kole získal – včetně těch, které případně dostane v rámci kroku 1 svého tahu. Zvolil si zloděj postavu, která se ve hře nevyskytuje nebo která nemá žádné peníze, mohou hoštěl smí.

Příklad: Zloděj zvolil kníze. Na začátku svého tahu kníže jako první vše odvezl všechny své peníze zloději (jehož tali vásik již proběhl, takže si peníze nechá po příslušníku). Poté pokračuje normálně tak kníže.

3) Čaroděj

Čaroděj má na výběr jednu ze dvou následujících možností: bud vymění všechny své karty budov v ruce za všechny karty v ruce některého ze soupeřů (přičemž může jít o zcela různý počet karet, viz příklad 3 dale), nebo vymění libovolnou počet karet budov z ruky za stejný počet karet z dophiovacího balíčku (kus za kus).

4) Král

Je-li vyvolán král, převeze dřevěnou figurku krále od stávajícího držitele a ihned se ujmne svého úřadu. To obnáší následující pravidla a povinnosti:

Práva: Na začátku příslušné karty hry je začínajícím hráčem a vybírá si z karet postavu jako první (jak bylo popsáno výše).

Povinnosti: Držitel královského úřadu musí vyvolávat postavy na tahu.

Kral obdrží 1 minci za každou budovu žluté barvy ve svém městě. Hráč může libovolně zvolit okamžitě v svém tahu, kdy si tuto první výběr – viz dále příklady 1 a 2. Tento fakt rovněž připomíná žluté podložení číšky kart postavy v jejím levém horním rohu, což analogicky platí i pro další postavy – viz dále.

Pokud se při vyvolání krále nehná nikdo (král byl zneškodněn nebo karta krále leží odhozena uprostřed stolu), zůstane úřad krále jeho stávajícímu držiteli.

Upřesnění:

a) Je-li král zneškodněn, pokračuje v aktuálním kole v úřadu krále jeho původní držitele a ke střídání na trůnu dojde až na konci kola. Na následujícím kole už bude titulovat nový král, protože byl v aktuálním kole zneškodněn.

b) Je-li karta krále mezi odhozenými na stole, zůstane původní král v úřadu nadále i v následujícím kole.

5) Kněz

Budovy kněze jsou chráněny proti zlodějům. Zloděj si musí vybrat ke svému hanebnému dilu jinou oběť. Kromě toho obdrží kněz 1 minci za každou budovu modré barvy ve svém městě (opět viz dále).

6) Kupec

Kupec obdrží 1 minci (bez ohledu na cokoliv dalšího, co ve svém tahu provede). Navíc obdrží další 1 minci za každou budovu zelené barvy ve svém městě (opět viz dále).

7) Stavitel

Stavitel obdrží 2 karty budov z balíčku (také bez ohledu na cokoliv dalšího, co ve svém tahu provede). Muže se tedy dale výbrat v rámci kroku 1 svého tahu dobráni karet budov jako obyčaje. Kromě toho může stavitel ve 2. kroku svého tahu postavit o 2 budovy navíc (celkem tedy max. 3), jejichž náklady musí ovšem zaplatit normálně. Taktto se může stát, že na konci hry má některý z hráčů ve svém městě více budov než 8.



8) Zoldnér

Zoldnér může zbourat jednu budovu některého ze soupeřů. Zoldnér určuje přímo hráče (vzhledem k tomu, že hráje jako poslední, tak už stejně ví, kdo má jakou roli) a může zbourat i budovu oběti mordýra nebo žluté. Jediný, kdo je před zoldnérem v bezpečí, je kníže (Byl-li vásak kněz v tomto kole zneškodněn mordýrem, smí zoldnér jeho budovu zbourat). Budovy s hodnotou 0 (vyskytují se jen v rozšíření) nebo 1 budou zoldnérem zdarma. Za zbourání cennějších budov vásak musí zaplatit, a to cenu i 1 mínu, než je hodnota bourané budovy (např. za zbourání budovy s hodnotou 3 musí zoldnér zaplatit 2 mince). Cenu za zbourání neplati své oběti, ale složí ji do banku. Kartu zbourané budovy odhodí do ohozovacího balíčku.

Zoldnér **nesmí zbourat žádnou budovu** ve městě, kde je již 8 budov (nebo více). Zoldnér navíc získá 1 minci za každou budovu červené barvy ve svém městě.

Příklady použití zvláštních schopností postav:

1. Kupec má na začátku svého tahu 0 minci, v ruce několik karet budov včetně budovy Obchodní kanceláři ve svém městě vyložené my. dvě budovy zelené barvy. Ve svém tahu provede kníže za kupce tyto kroky: Nejdříve si vezme 1 mínu zvláštní schopností kupce a 2 mince v rámci kroku 1 svého tahu, poté zaplatí 3 mince do banku a postaví Obchodní kancelář. Na začátku výběru peníze ze svých budov zelené barvy, obdrží tedy 3 mince z banku, protože už má ve svém městě 3 takové budovy.

2. Nebo může provést svůj tahu takto: Vezme si 1 mínu zvláštní schopnosti kupce, poté obdrží 2 mince za své budovy zelené barvy, v tomto okamžiku jsou jen dvě. V rámci kroku 1 svého tahu si dobere 1 novou kartu budov z dophiovacího balíčku. Poté zaplatí 3 mince a postaví Obchodní kancelář. Za tu si už v tomto kole minci vezme zpět, protože akci „bran peníze za své zelené budovy“ již provedl. V tomto pořadí kroků nemá na konci svého tahu stále žádné peníze, ale zase má jednu novou kartu budov v ruce.

3. Čaroděj má na začátku svého tahu 2 mince a v ruce jedinou kartu budovy – Hrad. Nejdříve si v rámci kroku 1 svého tahu vezme 2 mince, zaplatí 4 mince do banku a postaví si Hrad. Poté si vymění všechny své karty budov v ruce (tedy mila karet) se všemi kartami v ruce některého ze soupeřů (které dostane třeba 3 karty)! Na konci svého tahu má čaroděj v ruce 3 karty budov, zatímco jeho soupeř žádou.

Varianta hry s použitím akčních karet

15 akčních karet zamíchejte na začátku hry do dophiovacího balíčku karet budov. Hráči mohou při dobrání karet budov dostat místo karet budov kartu akční. Vezmou si je normálně do ruky, jako by to byly také karty budov.

Kromě všech obvyklých kroků, které mohou hráči ve svém tahu provádět (prýpnut, stavba budov, využít zvláštní schopnosti postavy), smí každý hráč v každém svém tahu vynést a zahrát jednu akční kartu. Neměli dale uvedeno jinak, smí tak učinit v jakémkoliv okamžiku v rámci svého tahu a po provedení příslušné akce akční kartu odhodí na ohozovací balíček karet budov. Na konci hry získá hráč po 1 bodu navíc za každou akční kartu, která mu zůstane v ruce.



Sápitó (3x ve hře): Tuto kartu hráč vloží před sebe na stůl lícem nahoru jako každou jinou kartu budovy. Toto se vásak nepovapuje ze akci stavby budov – může ve svém tahu postavit ještě další budovu, staví až tři budovy. Karta zůstane v hráčově městě ležet až do konce hry a počítá se jako jedna z budov potřebných k ukončení hry. Náklady na stavbu sápitó i jeho budovu hodnotu jsou vásak nulla.

V jednom městě může být postaveno více než jedno sápitó (vždy vásak maximálně jedno v jednom tahu, jak je uvedeno výše) a zoldnér ho nemusí zbourat.



Pokladní věž (3x ve hře): Tuto kartu hráč také vloží před sebe na stůl lícem nahoru jako každou jinou kartu budovy. Kterýkoliv ze soupeřů může v každém svém tahu jednu položit na tuto kartu 1 minci a za to si z dophiovacího balíčku vztí dve horní karty budov, z nichž jedna si ponechá a druhou odhodi (stejný postup jako v kroku 1 každého tahu). Bezprostředně poté, co tak některý ze soupeřů učiní, smí majitel této karty odhodit na ohozovací balíček a vztí si všechny již nashromážděné mince. V jiném časovém okamžiku tak vásak učinít nemá a nesmí ani samé funkce této karty využít. Leží-li před hráčem tato karta ještě na konci hry, nepočítá se mezi budovy a odhodi se všechny nakumulované peníze.



Akrobatka (1x ve hře): Nehlasí-li se nikdo v okamžiku, kdy je vyvolán král (byl zneškodněn nebo jeho karta leží mezi odhozenými uprostřed stolu), smí hráč (i ten, jehož postava byla v tomto kole zneškodněna) vynést kartu akrobatky a převzít tak roli krále se všemi disfleydy – převzeme figuru krále, pokračuje ve vyválovaní zbylých postav a v následujícím kole si bude vybírat postavu jako první. Pokud vásak ještě v probíhajícím kole na tahu nebyl, provede svůj tah normálně až původně zvolenou postavu (nedostane tedy peníze pro výběr své budovy). Hráč bude vykonávat úřad krále do té doby, než si roli krále zvolí jiný hráč nebo dokud neplet opět nevynese kartu akrobatky. Tuto kartu můžete zahrát kdykoliv, i mimo svůj tah.



Vědma (2x ve hře): Hráč si smí prohlédnout karty v ruce kterékoliv soupeře, jednu si vybrat a vztí si ji do ruky.



Fríštenšký (2x ve hře): Je-li některá postava zneškodněna mordýrem, může za ni hrájící hráč v tu chvíli vynést z ruky kartu Fríštenšký. Efekt zneškodnění se tím růží a se hráč dostane na rádu, může normálně provést svůj tah.



Reditel (2x ve hře): Hráč, který vynesl tuto kartu, smí postavit ve svém tahu až 2 další budovy navíc (celkem tedy 3). Je-li zároveň v roli stavitele, může ve svém tahu postavit celkem až 5 budov (všechny stavění náklady ovšem musí zaplatit normálně).



Živá střela (2x ve hře): Kromě běžného kroku stavba budov smí hráč vytáhnout vložit jednu svou další budovu. Její kartu z města odstraní (odhodí kartu na ohozovací balíček) a postaví místo ní jakoukoliv budovu s vyšší hodnotou. Do banku doplatí jen rozdíl hodnot obou karet.

Autor:
Bruno Faidutti

Ilustrace:
Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier, Melanie Maier
český překlad:
Karel Vlasák

© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15



80809 München

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

REKLAMACE: Ve výjedinech případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrout vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.