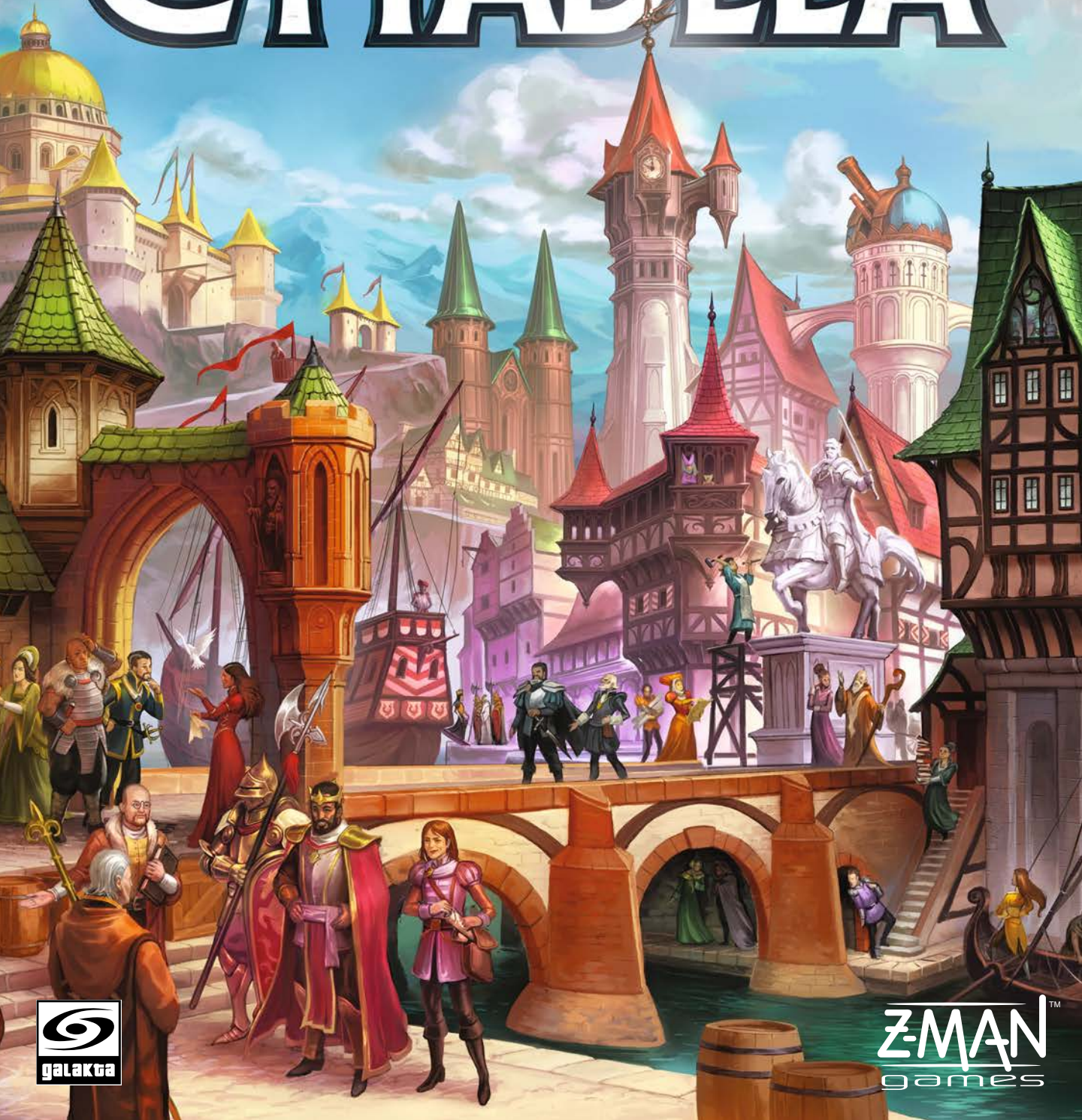


BRUNO FAIDUTTI

CYTADELA™



galakta

Z-MAN™
games

BRUNO FAIDUTTI

CYTADELA™

WPROWADZENIE

W grze *Cytadela* gracze rywalizują ze sobą o tytuł Wielkiego Budowniczego. Aby zdobyć tę pozycję, muszą zbudować najwspanialsze średniowieczne miasto. Do osiągnięcia wyznaczonego celu potrzebne im będą monety oraz pomoc wielu różnych postaci.

W trakcie rundy każdy gracz wybiera jedną postać, która zapewnia mu na czas danej rundy specjalne zdolności. Każdy gracz buduje miasto poprzez zagrywanie ze swojej ręki kart zapewniających na koniec gry punkty w liczbie równej swojemu kosztowi budowy.

Rozgrzywka kończy się wraz z końcem rundy, w której jeden z uczestników będzie miał w swoim mieście siedem dzielnic. Nowym Wielkim Budowniczym zostaje gracz, któremu udało się zgromadzić najwięcej punktów!

KRÓTKA HISTORIA GRY CYTADELA

Cytadela została po raz pierwszy wydana w 2000 r., a obecnie jest uznawana za jedną z najlepszych współczesnych gier karcianych. Jej ogromny sukces zaowocował wydaniem kilka lat później dodatku *Mroczne Miasto*. W ciągu ostatnich kilkunastu lat gra ukazała się w 25 językach, w pudełkach o przeróżnym rozmiarze i kształcie.

Niniejsze wydanie zawiera postaci oraz **UNIKATOWE** dzielnice pochodzące zarówno z gry podstawowej, jak i dodatku, a także 9 niedostępnych dotychczas postaci oraz 12 zupełnie nowych **UNIKATOWYCH** dzielnic, zapewniających graczom jeszcze więcej możliwości.

ZAWARTOŚĆ



27 KART POSTACI



27 ŻETONÓW POSTACI



6 KART POMOCY



1 PLASTIKOWA KORONA



30 PLASTIKOWYCH MONET



3 ZNACZNIKI NAKAZÓW



2 ZNACZNIKI SZANTAŻU



11 KART DZIELNIC RELIGIJNYCH



11 KART DZIELNIC WOJSKOWYCH



12 KART DZIELNIC SZLACHECKICH



20 KART DZIELNIC HANDLOWYCH



30 KART DZIELNIC UNIKATOWYCH

PRZYGOTOWANIE GRY (6 GRACZY)



BANK

RZĄD ŻETONÓW POSTACI

TALIA DZIELNIC



TALIA
POSTACI



POCZĄTKOWE
KARTY
NA RĘCE



KORONA



POCZĄTKOWE
MONETY

OBSZAR GRY KORONOWANEGO GRACZA

PIERWSZA ROZGRYWKA

Podczas pierwszej rozgrywki należy przygotować karty wymienione poniżej oraz wszystkie 54 karty dzielnic oznaczone w lewym dolnym rogu następującymi symbolami:



POSTACIE	UNIKATOWE DZIELNICE	
1. Zabójczyni	1. Biblioteka	9. Laboratorium
2. Złodziej	2. Cesarski skarbiec	10. Nawiedzona Dzielnica
3. Iluzjonistka	3. Fabryka	11. Pomnik
4. Król	4. Fort	12. Smocza Brama
5. Biskup	5. Kamieniołom	13. Studnia życzeń
6. Kupiec	6. Komnata map	14. Szkoła magii
7. Architekt	7. Kryjówka złodziei	
8. Generał	8. Kuźnia	

Pozostałe karty nie są wykorzystywane podczas pierwszej rozgrywki.

Jeśli gracze znają już *Cytadelę*, mogą użyć jednego z gotowych zestawów przedstawionych na stronach 8–9 lub mogą zastosować się do zasad dostosowania gry opisanych na stronie 7, aby przygotować własny zestaw postaci i **UNIKATOWYCH** dzielnic.

Uwaga: podczas rozgrywki dla 3 lub 8 graczy należy użyć 9 postaci (patrz strona 7).

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Opisane poniżej kroki przygotowania gry odnoszą się tylko do pierwszej rozgrywki. Wszystkie kroki przygotowania, które należy wykonać podczas kolejnych rozgrywek, zaprezentowano na ostatniej stronie, w części „Pełne przygotowanie gry”.

W celu przygotowania pierwszej rozgrywki należy:

1. Wziąć żetony postaci odpowiadające ośmiu postaciom wymienionym po lewej i umieścić je na środku stołu, w kolejności zgodnej z ich rangą. Żetony te służą jako przypomnienie, które postaci są używane podczas rozgrywki.
2. Należy wziąć 14 **UNIKATOWYCH** kart dzielnic z listy po lewej i wstawić je pomiędzy 54 karty dzielnic podstawowych. Każdemu z graczy należy rozdać po cztery zakryte karty dzielnic, które są jego początkowymi kartami na ręce.
3. Pozostałe karty dzielnic należy umieścić w formie zakrytej talii na środku stołu, gdzie tworzą talię dzielnic. Następnie należy przygotować bank, umieszczając na środku stołu wszystkie monety.
4. Każdy gracz pobiera z banku dwie monety. Należą one do gracza i do momentu ich wydania pozostają w jego puli.
5. Najstarszy gracz bierze koronę oraz osiem kart postaci z listy po lewej.

PRZEBIEG GRY

Poniżej zostały zaprezentowane zasady dla 4-8 graczy. Zmiany w zasadach obowiązujące podczas rozgrywki 2- i 3-osobowej zostały opisane na stronie 7.

Rozgrywka w grę *Cytadela* składa się z serii rund. Każda runda rozpoczyna się od fazy wyboru, w której gracze przekazują sobie karty postaci i wybierają po jednej na daną rundę. Każda karta postaci posiada specjalne zdolności, takie jak kradzież monet czy zburzenie dzielnicy innego gracza. Po fazie wyboru następuje faza tur graczy, podczas której gracze pobierają surowce i budują w swoich miastach nowe dzielnice.

Gracz aktualnie posiadający koronę jest określany mianem **KORONOWANEGO GRACZA**. Do jego obowiązków należy upewnienie się, że każdy krok gry jest wykonywany we właściwej kolejności, oraz wywoływanie postaci, która ma wykonać swoją turę podczas fazy tur graczy.

FAZA WYBORU

Koronowany gracz zbiera karty postaci używane w grze i tasuje je. Następnie odrzuca losowe **odkryte** karty postaci w liczbie wskazanej poniżej i kładzie je na środek stołu a potem odrzuca jeszcze jedną **zakrytą** kartę postaci. Liczba odrzucanych odkrytych kart uzależniona jest od liczby graczy biorących udział w rozgrywce (patrz tabela). Odrzucone karty nie są wykorzystywane w obecnej rundzie.

FAZA WYBORU Z 8 POSTACIAMI		
Liczba graczy	Liczba odkrytych kart	Liczba zakrytych kart
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Ważne: postać o randze 4 (Król, Cesarz lub Patrycjusz) nie może znajdować się pośród odkrytych odrzuconych kart. Jeśli karta taka zostanie odrzucona odkryta, należy na jej miejsce odrzucić inną kartę, a ją samą wtasować z powrotem do talii postaci.

Następnie koronowany gracz bierze pozostałe karty postaci, patrzy na nie i w tajemnicy przed rywalami wybiera jedną, którą zatrzymuje. Następnie przekazuje pozostałe karty graczowi po swojej lewej, który także wybiera jedną kartę, a pozostałe przekazuje w lewo itd. Proces ten jest kontynuowany, dopóki każdy gracz nie wybierze po jednej postaci. Po tym, jak ostatni gracz wybierze swoją kartę, pozostała, niewybrana postać jest odrzucana zakryta obok pozostałych odrzuconych kart.

* **Specjalna zasada podczas rozgrywki na 7 graczy:** po tym, jak szósty w kolejności gracz przekaże ostatnią kartę do siódmego gracza, siódmy gracz bierze także kartę, która została na początku rundy odrzucona zakryta. Następnie wybiera jedną z tych dwóch postaci, a drugą kartę odrzuca zakrytą.

FAZA TUR GRACZY

W przeciwieństwie do fazy wyboru, w tej fazie gracze nie rozgrywają swoich tur w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zamiast tego wykonują swoje tury zgodnie z rosnącymi rangami wybranych postaci (cyframi w lewym górnym rogu karty postaci). Koronowany gracz wywołuje każdą rangę postaci w kolejności rosnącej, zaczynając od „1” (Zabójczyni, Wiedźma lub Sędzia). Jeśli gracz posiada kartę wywołanej postaci, ujawnia ją (odkrywa), po czym wykonuje swoją turę.



RANGA
ZABÓJCZYNI

W trakcie swojej tury gracz **musi** pobrać zasoby. W ramach tego może pobrać z banku dwie monety albo dobrać z talii dzielnic dwie karty, wybrać z nich jedną, którą zatrzyma, a drugą odłożyć zakrytą na spód talii.

Po pobraniu zasobów gracz **może** wybudować w swoim mieście jedną dzielnicę. W tym celu zagrywa z ręki kartę, kładzie ją odkrytą przed sobą i wplaca do banku monety w liczbie równej kosztowi budynku. Graczy obowiązuje limit budowy jednej dzielnicy na turę, a gracz nie może wybudować w swoim mieście dzielnicy identycznej (o takiej samej nazwie) co dzielnica, która już się w nim znajduje.



KOSZT BUDOWY
PRZYSTANI

Po tym, jak gracz, który ujawnił wywołaną postać, wykona swoją turę lub jeśli żaden z graczy nie ujawni wywołanej postaci, koronowany gracz kontynuuje wywoływanie postaci (w kolejności rosnących rang), dopóki nie wywoła wszystkich postaci. Wówczas zaczyna się nowa runda, a gracze przechodzą do fazy wyboru.

ZDOLNOŚCI POSTACI

Gracz **może** użyć zdolności swojej postaci tylko raz podczas swojej tury, w wyraźnie wskazanym momencie. Jeśli na karcie nie wyznaczono momentu użycia jej zdolności, gracz może jej użyć w dowolnym momencie swojej tury. Niektóre postacie mają zdolności, które pozwalają pobierać zasoby za dzielnice określonego rodzaju znajdujące się w mieście. Zdolności te zapewniają monety lub karty, zgodnie z tym, co wskazuje zdolność takiej postaci. W ramach przypomnienia wartość rangi takich postaci występuje na kryształach w kolorze odpowiadającym dzielnicom danego rodzaju.

Zdolności postaci zostały szczegółowo opisane na stronach 10-13. Są one kluczowym elementem gry, dlatego gracze powinni się z nimi dobrze zapoznać przed rozpoczęciem rozgrywki.

DZIELNICE

W grze występują dzielnice w pięciu rodzajach, oznaczone kolorami oraz symbolami zaprezentowanymi poniżej. Do poszczególnych rodzajów dzielnic odnoszą się niektóre zdolności postaci oraz niektóre efekty, które na koniec gry zapewniają punkty.



SZLACHECKA



RELIGIJNA



HANDLOWA



WOJSKOWA



UNIKATOWA

Każda **UNIKATOWA** dzielnica posiada efekt, który jest opisany na jej karcie. Efekty te zapewniają różnorodne premie takie jak pozyskiwanie dodatkowych zasobów czy zapewnienie dodatkowych punktów na koniec gry. Efekty dzielnic są opcjonalne, pod warunkiem, że nie użyto na nich wyrażen „musi”, „nie może” ani „nie możesz”.

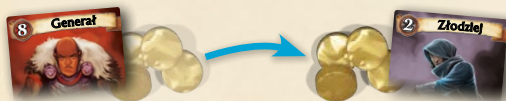
ZASADY NA KARTACH

Zasady występujące na kartach to skrócone przypomnienie działania efektu karty. Pełne zasady dotyczące zdolności postaci znajdują się na stronach 10-13 („Szczegółowy opis postaci”), a wyjaśnienie efektów działania dzielnic można znaleźć na stronie 14 („Wyjaśnienie dzielnic”). Jeśli tekst na karcie stoi w sprzeczności z tekstem na stronach 10-14, wówczas treść dostępna w instrukcji ma pierwszeństwo.

PRZYKŁAD TURY

Krzysztof właśnie zakończył swoją turę jako Architekt. Kolejną wywołaną postacią jest Generał. Joanna wybrała Generała podczas fazy wyboru, więc odkrywa swoją kartę postaci i wykonuje swoją turę.

1. Wcześniej podczas obecnej rundy Anna była Złodziejem i zdecydowała się okraść Generała. Teraz, kiedy Generał został ujawniony, Anna zabiera wszystkie monety z puli Joanny.



2. Następnie Joanna pobiera zasoby. Starając się odzyskać część utraconego majątku, decyduje się pobrać z banku dwie monety.



3. Krzysztof wydaje się prowadzić, dlatego Joanna decyduje się zapłacić jedną monetę, aby zburzyć jego Targowisko. Karta zburzonego Targowiska jest odkładana zakryta na spód talii dzielnic.



4. Następnie decyduje się zdobyć monety za swoje dzielnice **WOJSKOWE**. W swoim mieście ma Więzienie i Szkołę magii, która w tym wypadku liczy się jako dzielnica **WOJSKOWA**, dlatego Joanna pobiera z banku dwie dodatkowe monety. W swojej puli ma teraz trzy monety.



5. Joanna płaci trzy monety za wybudowanie Koszar, które umieszcza w swoim mieście obok swoich pozostałych budynków. Już użyła swojej zdolności, aby zdobyć monety, więc w tej turze nie zdobywa monety za Koszary. W związku z tym, że użyła swoich zdolności i wybudowała w tej turze jedną dzielnicę, jej tura dobiega końca.



Generał był ostatnią postacią w danej rundzie, dlatego runda się kończy. Koronowany gracz zbiera wszystkie karty postaci, tasuje je i przygotowuje na kolejną fazę wyboru.

JAWNE INFORMACJE

Liczba monet znajdujących się w puli gracza oraz liczba kart na jego ręce to jawne informacje. Liczba monet w grze jest nieograniczona. Jeśli w banku skończą się monety, gracz powinien je czymś zastąpić (np. normalnymi monetami). Liczba kart na ręce gracza również nie jest ograniczona.

KONIEC GRY

Miasto zostaje ukończone, kiedy znajdzie się w nim siedem dzielnic. Koniec gry następuje na koniec rundy, w której do tego dojdzie. W mieście gracza może znajdować się więcej niż siedem dzielnic.

Po zakończeniu rozgrywki gracz podliczają swoje punkty w następujący sposób:

- Każdy gracz otrzymuje punkty w liczbie równej kosztowi budowy wszystkich jego budynków.
- Jeśli gracz ma w swoim mieście co najmniej jedną dzielnicę każdego rodzaju, otrzymuje za to 3 punkty.
- Gracz, który jako pierwszy ukończył swoje miasto, otrzymuje 4 punkty.
- Każdy pozostały gracz, który ukończył swoje miasto, otrzymuje 2 punkty.
- Każdy gracz otrzymuje dodatkowe punkty ze swoich **UNIKATOWYCH** dzielnic.

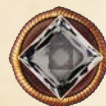
Gracze porównują uzyskane wyniki, a zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który w ostatniej rundzie ujawnił postać o **najwyższej randze**.

KSZTAŁT KRYSZTAŁÓW NA KARTACH

Kształt kryształów na kartach postaci i dzielnicach oznacza, w którym wydaniu gry pojawiły się one po raz pierwszy i nie ma on wpływu na rozgrywkę. Więcej informacji na ten temat – patrz „Od autora” na stronie 15.



ORYGINALNA
CYTADELA



DODATEK
MROczne MIASTO

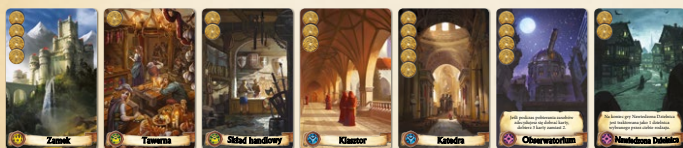


NOWOŚĆ Z TEGO
WYDANIA



PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTÓW NA KONIEC GRY

MIASTO KRZYSZTOFA



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

Po 1 dzielnicy każdego rodzaju (Nawiedzona Dzielnica liczy się jako **WOJSKOWA**)

Pierwsze ukończone miasto

MIASTO JOANNY



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 - \text{Joanna wygrała!}$$

Ukończone miasto, ale nie jako pierwsze

Dodatkowe punkty za Smoczą Bramę

ROZGRYWKA DLA 2 LUB 3 GRACZY

Podczas rozgrywki dla 2 lub 3 osób każdy gracz posiada **dwie postacie**. Rozgrywka przebiega normalnie, z tą różnicą, że w każdej rundzie każdy gracz wykonuje dwie tury (po jednej dla każdej postaci). Każdy gracz ma tylko jedną pulę monet oraz jedno miasto, a zdolności każdej postaci działają tylko podczas jego tury. Na przykład, jeśli gracz ma zarówno Architekta, jak i Generała, może zachować dzielnicę dobraną podczas tury Architekta, aby wybudować ją w późniejszej części rundy, podczas tury jego Generała. Ponadto zdolność Architekta pozwalająca na budowę więcej niż jednej dzielnicy nie działa podczas tury Generała.

ZMIANY W ZASADACH PODCZAS ROZGRYWKI DLA 2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE

W talii postaci powinny znajdować się postacie z rangami 1-8 (podczas rozgrywki dwuosobowej nie może być używany Cesarz).

FAZA WYBORU

Koronowany gracz zbiera wszystkie postacie z talii postaci i je tasuje. Odrzuca jedną losową kartę i kładzie ją zakrytą na środku stołu. Następnie bierze siedem pozostałych kart, w tajemnicy wybiera jedną, którą zatrzyma dla siebie, a pozostałe sześć kart przekazuje swojemu przeciwnikowi.

Podczas dokonywania wszystkich pozostałych wyborów w danej rundzie każdy gracz wybiera dwie karty postaci: jedną, którą zatrzyma, oraz jedną, którą odrzuci zakrytą obok pozostałych odrzuconych kart, a następnie przekazuje pozostałe karty swojemu przeciwnikowi. Proces ten jest powtarzany do czasu, aż nie będzie żadnych kart postaci do przekazania.

KONIEC GRY

Miasto zostaje ukończone, kiedy składa się z ośmiu dzielnic. Rozgrywka kończy się wraz z końcem rundy, w której to nastąpi.

ZMIANY W ZASADACH PODCZAS ROZGRYWKI DLA 3 GRACZY

PRZYGOTOWANIE

W talii postaci powinny znajdować się postacie z rangami 1-9.

FAZA WYBORU

Koronowany gracz zbiera wszystkie postacie z talii postaci i je tasuje. Losowo odrzuca na środek stołu jedną zakrytą kartę. Następnie bierze osiem pozostałych kart, w tajemnicy wybiera jedną, którą zatrzyma dla siebie, a pozostałe siedem kart przekazuje graczowi po swojej lewej, który także wybiera jedną kartę.

Po tym, jak każdy gracz wybierze po jednej karcie, trzeci gracz losowo odrzuca jedną z pięciu pozostałych kart, kładąc

ją zakrytą obok karty odrzuconej wcześniej. Następnie przekazuje pozostałe cztery karty do koronowanego gracza. Każdy gracz w kolejności wybiera dla siebie drugą postać, a ostatnia, niewybrana przez nikogo karta, jest odrzucała zakryta obok pozostałych odrzuconych kart.

KONIEC GRY

Miasto zostaje ukończone, kiedy składa się z ośmiu dzielnic. Rozgrywka kończy się wraz z końcem rundy, w której to nastąpi.

ZASADY DOSTOSOWANIA TALII

Po ukończeniu rozgrywki w wersję podstawową gracze mogą urozmaicić grę poprzez użycie różnych postaci i **UNIKATOWYCH** dzielnic. Proponowane zestawy zostały zaprezentowane na stronach 8-9. Gracze mogą również samodzielnie wybrać postacie i dzielnice **UNIKATOWE**, których będą używać podczas rozgrywki, postępując zgodnie z poniższymi zasadami dostosowania talii.

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wybrać zestaw ośmiu postaci, po jednej dla każdej rangi od 1 do 8. Będą to postacie wykorzystywane podczas rozgrywki. Wszystkie pozostałe postacie należy odłożyć do pudełka.

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wybrać także 14 **UNIKATOWYCH** dzielnic o różnym koszcie, które będą wykorzystywane podczas danej rozgrywki. Talię dzielnic należy przygotować poprzez potasowanie wybranych **UNIKATOWYCH** dzielnic razem z 54 podstawowymi dzielnicami. Wszystkie niewykorzystywane **UNIKATOWE** dzielnice należy odłożyć do pudełka.

Zasady pełnego przygotowania gry znajdują się na ostatniej stronie instrukcji, w części „Pełne przygotowanie gry”.

UŻYWANIE 9 POSTACI

Użycie postaci o randze 9 jest wymagane podczas rozgrywki na 3 lub 8 graczy, natomiast podczas rozgrywki dla 4-7 osób jest opcjonalne. Królowa nie może być wykorzystywana podczas rozgrywki na mniej niż 5 graczy.

FAZA WYBORU z 9 POSTACIAMI

Liczba graczy	Liczba odkrytych kart	Liczba zakrytych kart
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Podczas rozgrywki dla 8 graczy „specjalna zasada” z wersji dla 7 graczy działa wobec 8 gracza.

SUGEROWANE ZESTAWY

Istnieje kilka sposobów na dostosowanie rozgrywki w grę *Cyadela* do swoich upodobań. Poniżej prezentujemy kilka gotowych zestawów, pasujących do określonych stylów gry. Postać o randze 9 została zapisana w nawiasie, gdyż jest ona opcjonalna (wymagana jest jedynie podczas rozgrywki na 3 lub 8 graczy).

AMBITNI ARYSTOKRACI

Poniższy zestaw skupia się na budowaniu dzielnic (lub pozyskiwaniu ich w inny sposób) i zawiera kilka sposobów na wybudowanie kilku dzielnic w jednej turze.

POSTACIE

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Sędzia | ● |
| 2. Złodziej | ● |
| 3. Czarodziej | ◆ |
| 4. Patrycjusz | ● |
| 5. Biskup | ● |
| 6. Handlarz | ● |
| 7. Architekt | ● |
| 8. Marszałek | ● |
| (9. Królowa) [†] | ◆ |

UNIKATOWE DZIELNICE

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Dom biedoty | ◆ |
| 2. Fabryka | ◆ |
| 3. Fort | ● |
| 4. Kamieniołom | ◆ |
| 5. Kapitol | ● |
| 6. Kryjówka złodziei | ● |
| 7. Nawiedzona Dzielnica | ● |
| 8. Nekropolia | ● |
| 9. Park | ◆ |
| 10. Pomnik | ● |
| 11. Rusztowanie | ● |
| 12. Stajnie | ● |
| 13. Szkoła magii | ● |
| 14. Wielki Mur | ● |

PRZEBIEGLI AGENCI

Poniższy zestaw pozwala graczom na bezpośrednią konfrontację przy jednoczesnym uwypukleniu innych aspektów gry, wymagających sprytu i przebiegłości.

POSTACIE

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Wiedźma | ◆ |
| 2. Szantażystka | ● |
| 3. Iluzjonistka | ● |
| 4. Cesarz [*] | ◆ |
| 5. Opat | ◆ |
| 6. Alchemik | ◆ |
| 7. Architekt | ● |
| 8. Generał | ◆ |
| (9. Poborca podatkowy) | ● |

UNIKATOWE DZIELNICE

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Bazylika | ● |
| 2. Dom biedoty | ◆ |
| 3. Fort | ● |
| 4. Kamieniołom | ◆ |
| 5. Kopalnia złota | ● |
| 6. Kuźnia | ● |
| 7. Monument | ● |
| 8. Muzeum | ◆ |
| 9. Nekropolia | ● |
| 10. Park | ◆ |
| 11. Smocza Brama | ● |
| 12. Tajny skarbiec | ● |
| 13. Teatr | ● |
| 14. Zbrojownia | ◆ |

WPLYWOWI WYSŁANNICY

Poniższy zestaw jest mniej agresywny, zapewnia więcej sposobów na obronę włości i pozwala na zdobywanie zasobów na różne sposoby.

POSTACIE

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Wiedźma | ◆ |
| 2. Szpieg | ● |
| 3. Wróżka | ● |
| 4. Cesarz [*] | ◆ |
| 5. Biskup | ● |
| 6. Kupiec | ● |
| 7. Uczona | ● |
| 8. Dyplomata | ◆ |
| (9. Artystka) | ◆ |

UNIKATOWE DZIELNICE

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Biblioteka | ● |
| 2. Dom biedoty | ◆ |
| 3. Fabryka | ◆ |
| 4. Fort | ● |
| 5. Kamieniołom | ◆ |
| 6. Kuźnia | ● |
| 7. Muzeum | ◆ |
| 8. Nawiedzona Dzielnica | ● |
| 9. Obserwatorium | ● |
| 10. Park | ◆ |
| 11. Rusztowanie | ● |
| 12. Szkoła magii | ● |
| 13. Wielki Mur | ● |
| 14. Samotna wieża | ● |

● = Oryginalna wersja gry

◆ = Dodatek *Mroczne Miasto*

● = Nowość w tym wydaniu

SPRYTNI DYGNITARZE

Poniższy zestaw w znacznej mierze opiera się na blefie, wprowadza wiele sposobów na odgadnięcie tożsamości rywali i zapobiegnięcie ich złowieszczym machinacjom.

POSTACIE

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Sędzia | ● |
| 2. Szantażystka | ● |
| 3. Czarodziej | ◆ |
| 4. Król | ● |
| 5. Opat | ◆ |
| 6. Alchemik | ◆ |
| 7. Nawigatorka | ◆ |
| 8. Marszałek | ● |
| (9. Królowa) [†] | ◆ |

UNIKATOWE DZIELNICE

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Dom biedoty | ◆ |
| 2. Fabryka | ◆ |
| 3. Kuźnia | ● |
| 4. Kryjówka złodziei | ● |
| 5. Laboratorium | ● |
| 6. Nawiedzona Dzielnicza | ● |
| 7. Nekropolia | ● |
| 8. Park | ◆ |
| 9. Rusztowanie | ● |
| 10. Smocza Brama | ● |
| 11. Stajnie | ● |
| 12. Studnia życzeń | ◆ |
| 13. Tajny skarbiec | ● |
| 14. Teatr | ● |

NIEUSTĘPLIWI DELEGACI

Poniższy zestaw zawiera wiele różnych sposobów na jak najefektywniejsze łączenie ze sobą zdolności różnych postaci i optymalne wykorzystywanie współoddziaływania dzielnic.

POSTACIE

- | | |
|---------------|---|
| 1. Zabójczyni | ● |
| 2. Szpieg | ● |
| 3. Wróżka | ● |
| 4. Król | ● |
| 5. Kardynał | ● |
| 6. Handlarz | ● |
| 7. Uczona | ● |
| 8. Dyplomata | ● |
| (9. Artystka) | ◆ |

UNIKATOWE DZIELNICE

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Bazylika | ● |
| 2. Biblioteka | ● |
| 3. Cesarski skarbiec | ◆ |
| 4. Kapitol | ● |
| 5. Komnata map | ◆ |
| 6. Kuźnia | ● |
| 7. Laboratorium | ● |
| 8. Nawiedzona Dzielnicza | ● |
| 9. Obserwatorium | ● |
| 10. Pomnik | ● |
| 11. Stajnie | ● |
| 12. Studnia życzeń | ◆ |
| 13. Szkoła magii | ● |
| 14. Tajny skarbiec | ● |

MŚCIWA SZLACHTA

Poniższy zestaw to walka, w której wszystkie chwytaki są dozwolone – pełen jest złowieszczych intryg i agresji. Nie dla osób o słabych nerwach...

POSTACIE

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Zabójczyni | ● |
| 2. Złodziej | ● |
| 3. Iluzjonistka | ● |
| 4. Patrycjusz | ● |
| 5. Kardynał | ● |
| 6. Kupiec | ● |
| 7. Nawigatorka | ◆ |
| 8. Generał | ● |
| (9. Poborca podatkowy) | ● |

UNIKATOWE DZIELNICE

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Bazylika | ● |
| 2. Cesarski skarbiec | ◆ |
| 3. Komnata map | ◆ |
| 4. Kopalnia złota | ● |
| 5. Kryjówka złodziei | ● |
| 6. Laboratorium | ● |
| 7. Monument | ● |
| 8. Muzeum | ◆ |
| 9. Pomnik | ● |
| 10. Smocza Brama | ● |
| 11. Studnia życzeń | ◆ |
| 12. Szkoła magii | ● |
| 13. Samotna wieża | ● |
| 14. Zbrojownia | ◆ |

* Cesarz nie może być wykorzystywany podczas rozgrywki dwuosobowej. Podczas rozgrywki na 2 graczy z użyciem zestawu wykorzystującego Cesarza należy zastąpić go Królem bądź Patrycjuszem.

† Królowa nie może być wykorzystywana podczas rozgrywki na 3 lub 4 graczy. Podczas rozgrywki 3- lub 4-osobowej z użyciem zestawu wykorzystującego Królową należy zastąpić ją Artystką bądź Poborcą podatkowym.

SZCZEGÓŁOWY OPIS POSTACI

W tej części znajduje się szczegółowe wyjaśnienie zdolności wszystkich postaci. Należy pamiętać, że zdolności postaci są opcjonalne (jeśli w ich opisie nie występuje „musi”, „nie może” ani „nie możesz”), a każda zdolność może zostać użyta tylko raz na turę, we wskazanym momencie. Jeśli na karcie nie wyznaczono momentu użycia jej zdolności, dana zdolność może być użyta w **dowolnym momencie** tury gracza. Odnosi się to także do zdolności, które pozwalają pozyskiwać zasoby za dzielnicę w mieście gracza. Na przykład, jeśli gracz jest Biskupem, może zdecydować się otrzymać monety, zanim wybuduje dzielnicę (jeśli są mu one niezbędne do wybudowania danej dzielnicy) albo po zakończeniu budowy (aby zdobyć monetę za właśnie wybudowaną dzielnicę **RELIGIJNĄ**).

1 Zabójczyni

Zabójczyni ogłasza nazwę innej postaci, którą chce zabić. Kiedy zabita postać zostanie wywołana, aby wykonać swoją turę, musi zachować ciszę i w tej rundzie w całości pomija swoją turę, bez ujawniania swojej karty postaci.

1 Wiedźma

Wiedźma najpierw musi pobrać zasoby, potem ogłosić nazwę innej postaci, którą chce zaczarować, a następnie jej tura zostaje wstrzymana. W tym momencie Wiedźma nie może niczego wybudować, a jedynie efekty dzielnic, których wolno jej użyć, to te działające w trakcie pobierania zasobów (Biblioteka, Kopalnia złota lub Obserwatorium).

Kiedy zaczarowana postać zostanie wywołana, aby wykonać swoją turę, wówczas pobiera zasoby, a jej tura natychmiast się kończy. Nie wolno jej budować żadnych dzielnic ani używać żadnych z jej zdolności – nawet tych, które zapewniają „dodatkowe” zasoby (takie jak dodatkowa moneta od Kupca). Jedynie efekty dzielnic, których wolno użyć zaczarowanemu graczowi, to te działające w trakcie pobierania zasobów.

W tym momencie Wiedźma wznawia swoją turę tak, jakby grała zaczarowaną postacią – używa zdolności danej postaci, w tym tych, które zapewniają dodatkowe zasoby, zdolności pasywnych (takich jak ochrona Biskupa przed postaciami o randze 8 czy zwiększony limit budowy Architekta) oraz ograniczeń (brak możliwości budowy dzielnic przez Nawigatorkę). Wiedźma gra, korzystając z kart ze **swojej** ręki, płaci monetami ze **swojej** puli, pobiera zasoby za dzielnice w **swoim** mieście, a nową dzielnicę buduje w **swoim** mieście. Nie może używać efektów z **UNIKATOWYCH** dzielnic znajdujących się w posiadaniu zaczarowanego gracza.

Jeśli zaczarowana zostanie Szantażystka, to Wiedźma przydziela znaczki szantażu, otrzymuje łapówki od szantażowanych graczy i decyduje, czy ujawnia znaczki szantażu, jeśli wskazany gracz jej nie zapłacił.

Jeśli zaczarowany zostanie Król lub Patrycjusz, to nadal normalnie otrzymuje koronę. Jeśli zaczarowany zostanie Cesarz, to Wiedźma decyduje, komu odda koronę, oraz bierze zasoby od danego gracza. Jeśli zaczarowana postać w danej rundzie nie znajduje się w grze, Wiedźma nie wznawia swojej tury.

1 Sędzia

Sędzia bierze trzy znaczki nakazu i przydziela je zakryte do trzech różnych, wybranych przez siebie żetonów postaci. Jeden z tych znaczków przedstawia podpisany nakaz, tak więc celem nakazu będzie tylko gracz, do którego zostanie przypisany podpisany nakaz.



REWERS ZNACZNIKA NAKAZU



PODPISANY NAKAZ



NIEPODPISANY NAKAZ

Jeśli wskazany gracz zapłaci podczas swojej tury za wybudowanie dzielnicy, Sędzia **może** ujawnić znaczki podpisanego nakazu, odkrywając go. Jeśli to zrobi, konfiskuje właśnie wybudowaną dzielnicę i zamiast tego **za darmo** buduje ją w swoim mieście.

Skonfiskowana dzielnica nigdy nie wchodzi do miasta wskazanego gracza, ale wlicza się do limitu budowy wskazanego gracza. Wskazany gracz otrzymuje z powrotem wszystkie monety, którymi zapłacił za daną dzielnicę. Jeśli dany gracz jest w stanie wybudować więcej niż jedną dzielnicę w swojej turze, Sędzia może skonfiskować mu tylko pierwszą dzielnicę, za której wybudowanie ten zapłacił.

Uwaga: Sędzia nie może skonfiskować dzielnicy, jeśli ma już w swoim mieście taką samą dzielnicę (o tej samej nazwie).

2 Złodziej

Złodziej ogłasza nazwę innej postaci, którą chce okraść. Kiedy okradziona postać zostanie wywołana, aby wykonać swoją turę, Złodziej natychmiast zabiera wszystkie jej monety.

Złodziej nie może okraść postaci o randze 1 (Zabójczyni, Wiedźmy ani Sędziego), zabitej postaci ani zaczarowanej postaci.

2 Szpieg

Szpieg wskazuje innego gracza oraz rodzaj dzielnicy (**SZLACHECKA**, **RELIGIJNA**, **HANDLOWA**, **WOJSKOWA** lub **UNIKATOWA**), a następnie podgląda karty na ręce wskazanego gracza. Za każdą kartę z ręki danego gracza, która odpowiada wskazanemu rodzajowi dzielnicy, Szpieg zabiera z puli wskazanego gracza jedną monetę oraz dobiera jedną kartę z talii dzielnic.

Jeśli gracz, którego karty na ręce Szpieg podejrzwał, ma więcej odpowiednich dzielnic niż monet w swojej puli, Szpieg zabiera mu całe złoto, ale nadal dobiera karty za każdą odpowiadającą dzielnicę.

2

Szantażystka



Szantażystka bierze dwa znaczniki szantażu i przydziela je zakryte do dwóch różnych, wybranych przez siebie żetonów postaci. Jeden z tych znaczników przedstawia chustę z kwiatem, dlatego choć dwaj gracze są szantażowani, tylko ten oznaczony chustą z kwiatem jest faktycznym celem.



REWERS ZNACZNIKA SZANTAŻU



CHUSTA Z KWIATEM



CHUSTA BEZ KWIATU

Kiedy szantażowany gracz zostanie wywołany, aby wykonać swoją turę, musi natychmiast pobrać zasoby, a następnie rozpatrzyć szantaż: może przekupić Szantażystkę poprzez oddanie jej połowy swoich monet (zaokrąglając w dół), w wyniku czego otrzymany przez niego znacznik szantażu zostanie usunięty **bez ujawniania**. Szantażowany gracz posiadający w swojej puli tylko jedną monetę może przekupić Szantażystkę, nie oddając jej żadnych monet. Jeśli jednak szantażowany gracz nie przekupi Szantażystki, ta **może** ujawnić żeton szantażu, odkrywając go. Jeśli odkryta zostanie chusta z kwiatem, wówczas Szantażystka zabiera danemu graczowi całe złoto.

Szantażowany gracz musi rozpatrzyć szantaż, zanim będzie mógł użyć zdolności swojej postaci i zanim cokolwiek wybuduje, a jedyne efekty dzielnic, których wolno mu użyć przed rozpatrzeniem szantażu, to te działające w trakcie pozyskiwania zasobów (Biblioteka, Kopalnia złota lub Obserwatorium).

Szantażystka nie może przydzielić znacznika szantażu do postaci o randze 1 (Zabójczyni, Wiedźmy ani Sędziego), zabitej postaci ani zaczarowanej postaci. Wolno jej jednak przydzielić znaczniki szantażu do postaci, do których przydzielono znaczniki nakazu.

3

Iluzjonistka



Iluzjonistka może wykonać jedno z poniższych:

- Wymienić wszystkie karty ze swojej ręki na wszystkie karty z ręki innego gracza. Jeśli Iluzjonistka nie ma żadnych kart na ręce, to po prostu bierze karty z ręki innego gracza.
- Odrzuca ze swojej ręki dowolną liczbę kart dzielnic i umieszcza je zakryte na spodzie talii dzielnic, aby dobrać taką samą liczbę nowych kart z talii dzielnic.

3

Czarodziej



Czarodziej podgląda karty na ręce innego gracza i wybiera jedną z nich. Następnie musi natychmiast zapłacić, aby wybudować wybraną kartę w swoim mieście, albo dobrać ją na swoją rękę. Jeśli zdecyduje się ją natychmiast wybudować, to nie wlicza się ona do jego limitu budowy, co oznacza, że Czarodziej może wybudować w swojej turze kolejną dzielnicę.

Podczas tej tury Czarodziej może budować, takie same dzielnice jak te, które już ma w swoim mieście.

3

Wróżka



Wróżka bierze losową kartę z ręki każdego gracza i dodaje je do kart ze swojej ręki. Następnie oddaje po jednej karcie ze swojej ręki każdemu graczowi, od którego wzięła kartę. Jeśli gracz nie ma na ręce żadnych kart, Wróżka nie zabiera ani nie oddaje mu żadnej karty.

Zabrane karty mogą zostać zarówno zatrzymane, jak i zwrócone w różnej kombinacji: Wróżka może oddać graczowi dokładnie tę samą kartę, może mu oddać kartę zabraną od kogoś innego albo może zatrzymać zabraną kartę, a zamiast niej oddać jedną z kart, które wcześniej miała na ręce.

Obowiązujący Wróżkę limit budowy w tej turze wynosi dwa.

4

Król



Król otrzymuje jedną **monetę** za każdą **SZLACHECKĄ** dzielnicę w swoim mieście.

W wybranym momencie swojej tury Król musi wziąć koronę. Od teraz gracz posiadający Króla jest koronowany, więc musi wywoływać postaci do końca rundy oraz będzie pierwszym, który w kolejnej rundzie wybierze postać (do czasu aż ktoś inny wybierze Króla).

Jeśli Król zostanie zabity, pomija swoją turę tak jak inne postaci. Na koniec rundy ujawnia kartę postaci Króla i bierze koronę jako następcę Króla.

Jeśli Król zostanie zaczarowany, to nadal otrzymuje koronę.

Uwaga: jeśli Król zostanie odrzucony odkryty na początku fazy wyboru, należy losowo odrzucić inną odkrytą kartę postaci, aby zastąpiła Króla, a Króla należy wtasować z powrotem do talii postaci.

4

Cesarz



Cesarz otrzymuje jedną **monetę** za każdą **SZLACHECKĄ** dzielnicę w swoim mieście.

W pewnym momencie swojej tury Cesarz musi wziąć koronę od gracza, który ją posiada, i oddać ją innemu graczowi, ale nie sobie. Następnie Cesarz bierze jedną monetę z puli gracza, któremu przekazał koronę, lub losową kartę z jego ręki. Jeśli gracz ten nie ma żadnych monet ani kart na ręce, Cesarz niczego nie otrzymuje. Jeśli Cesarz zostanie zabity, pomija swoją turę tak jak inne postaci. Na koniec rundy ujawnia kartę postaci Cesarza i, jako cesarski doradca, zabiera koronę od gracza, który ją posiada, i oddaje ją innemu graczowi, ale nie sobie. Nie otrzymuje jednak zasobu od nowego koronowanego gracza.

Uwaga: jeśli Cesarz zostanie odrzucony odkryty na początku fazy wyboru, należy losowo odrzucić inną odkrytą kartę postaci, aby zastąpiła Cesarza, a Cesarza należy wtasować z powrotem do talii postaci.

Uwaga: Cesarz nie może być wykorzystywany podczas rozgrywki dwuosobowej.

11

4

Patrycjusz



Patrycjusz otrzymuje jedną **kartę** za każdą **SZLACHECKĄ** dzielnicę w swoim mieście.

W pewnym momencie swojej tury Patrycjusz musi wziąć koronę. Od teraz gracz posiadający Patrycjusza jest koronowany, więc musi wywoływać postaci do końca rundy oraz będzie pierwszym, który w kolejnej rundzie wybierze postać (do czasu aż ktoś inny wybierze Patrycjusza).

Jeśli Patrycjusz zostanie zabity, pomija swoją turę tak jak inne postacie. Na koniec rundy ujawnia kartę postaci Patrycjusza i bierze koronę jako następcę Patrycjusza.

Jeśli Patrycjusz zostanie zaczarowany, to nadal otrzymuje koronę.

Uwaga: jeśli Patrycjusz zostanie odrzucony odkryty na początku fazy wyboru, należy losowo odrzucić inną odkrytą kartę postaci, aby zastąpiła Patrycjusza, a Patrycjusza należy wtasować z powrotem do talii postaci.

5

Biskup



Biskup otrzymuje jedną **monetę** za każdą **RELIGIJNĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Podczas tej rundy postać o randze 8 (Generał, Dyplomata lub Marszałek) nie może użyć swojej zdolności przeciwko dzielnicom Biskupa.

Jeśli Biskup zostanie zabity, postać o randze 8 **może** użyć swojej zdolności przeciwko jego dzielnicom. Podobnie, jeśli Biskup zostanie zaczarowany, postać o randze 8 **nie może** użyć swojej zdolności przeciwko dzielnicom Wiedźmy, ale **może** użyć swoich zdolności przeciwko dzielnicom Biskupa.

5

Opat



Opat otrzymuje jedną **monetę** lub jedną **kartę** za każdą **RELIGIJNĄ** dzielnicę w swoim mieście. Opat może wybrać dowolną kombinację tych dwóch zasobów. Na przykład, jeśli ma w swoim mieście trzy dzielnice **RELIGIJNE**, może użyć tej zdolności, aby otrzymać trzy monety i zero kart, dwie monety i jedną kartę, jedną monetę i dwie karty albo zero monet i trzy karty. Opat musi zadeklarować kombinację zasobów, które chce pobrać, zanim je otrzyma.

Jeśli w dowolnym momencie swojej tury Opat nie będzie graczem z największą liczbą monet, najbogatszy gracz musi mu oddać jedną monetę ze swojej puli. Jeśli jest remis na pozycji najbogatszego gracza, Opat decyduje, który z remisujących graczy musi mu oddać monetę. Jeśli Opat znajduje się pośród remisujących graczy, wówczas nie otrzymuje żadnych monet.

5

Kardynał



Kardynał otrzymuje jedną **kartę** za każdą **RELIGIJNĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Jeśli Kardynał chce wybudować dzielnicę, ale nie ma wystarczającej liczby monet, może wziąć brakujące monety od innego (jednego) gracza. Za każdą monetę, którą od niego weźmie, musi mu oddać jedną kartę ze swojej ręki. Następnie musi zapłacić za wybudowanie danej dzielnicy w swoim mieście.

Gracz nie może odmówić Kardynałowi oddania monet, a Kardynał nie może wziąć od gracza więcej monet, niż potrzeba mu do wybudowania zaplanowanej dzielnicy.

6

Kupiec



Kupiec otrzymuje jedną **monetę** za każdą **HANDLOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Kupiec otrzymuje jedną dodatkową monetę. Kupiec może użyć tej zdolności niezależnie od tego, które surowce pobrał w tej turze.

6

Alchemik



Na koniec swojej tury Alchemik otrzymuje z powrotem wszystkie monety, którymi zapłacił za wybudowanie dzielnic w tej turze, ale nie otrzymuje z powrotem monet, które wydał z innego powodu (takich jak efekt Kuźni czy podatek Poborcy podatkowego). Oznacza to, że Alchemik może wybudować dzielnicę „za darmo”, ale tylko wtedy, gdy ma wystarczająco monet, aby je wybudować.

6

Handlarz



Handlarz otrzymuje jedną **monetę** za każdą **HANDLOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Dzielnice **HANDLOWE** nie wliczają się do obowiązującego Handlarza w tej turze limitu budowy. Oznacza to, że może on wybudować dowolną liczbę dzielnic **HANDLOWYCH** poza swoim limitem budowy.

7

Architekt



Architekt dobiera dwie dodatkowe karty. Architekt może użyć tej zdolności niezależnie od tego, jakie zasoby pobrał w tej turze.

Obowiązujący Architekta limit budowy w tej turze wynosi trzy.

7

Nawigatorka



Nawigatorka otrzymuje cztery monety albo cztery karty. Nawigatorka może użyć tej zdolności niezależnie od tego, jakie zasoby pobrała w tej turze.

Nawigatorka nie może budować żadnych dzielnic podczas swojej tury – nawet dzielnic, które nie wliczają się do jej limitu budowy.

12

7

Uczona



Uczona dobiera siedem kart z talii dzielnic i wybiera z nich jedną, którą dodaje do swojej ręki. Pozostałe sześć kart wtasowuje z powrotem do talii dzielnic, którą następnie odkłada zakrytą na środek stołu.

Obowiązujący Uczoną limit budowy w tej turze wynosi dwa.

8

Generał



Generał otrzymuje jedną **monetę** za każdą **WOJSKOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Generał może zburzyć jedną, wybraną przez siebie, dzielnicę, płacąc o jedną monetę mniej, niż wyniósł koszt budowy burzonej dzielnicy. Tak więc może za darmo zburzyć dzielnicę o koszcie jeden, za jedną monetę może zburzyć dzielnicę o koszcie dwa, za dwie monety może zburzyć dzielnicę o koszcie trzy itd.

Generał nie może zburzyć dzielnicy w ukończonym mieście, ale wolno mu zburzyć dzielnicę w jego własnym mieście. Zburzone dzielnice są odrzucane zakryte na spód talii dzielnic.

8

Dyplomata



Dyplomata otrzymuje jedną **monetę** za każdą **WOJSKOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Dyplomata może zamienić jedną dzielnicę z miasta innego gracza z jedną dzielnicą ze swojego miasta. Jeśli dzielnica innego gracza ma koszt budowy wyższy niż dzielnica Dyplomaty, wówczas Dyplomata musi przekazać danemu graczowi monety ze swojej puli w liczbie równej różnicy w koszcie dzielnic. Jeśli dzielnica Dyplomaty ma koszt budowy wyższy niż dzielnica innego gracza, wówczas gracz ten nie oddaje różnicy Dyplomacie.

Dyplomata nie może zamienić dzielnicy w ukończonym mieście ani dzielnicy identycznej jak ta, którą już ma w swoim mieście, ale wolno mu wymienić jedną z jego dzielnic, jeśli ukończył swoje miasto. Ponadto, dzielnica pochodząca z miasta Dyplomaty nie może być taka sama jak dzielnica, która już znajduje się w mieście innego gracza.

8

Marszałek



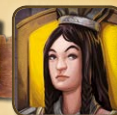
Marszałek otrzymuje jedną **monetę** za każdą **WOJSKOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Marszałek może zabrać z miasta innego gracza jedną dzielnicę o koszcie budowy trzy lub niższym, w zamian dając jej właścicielowi monety w liczbie równej kosztowi danej dzielnicy. Zabrana dzielnica jest dodawana do miasta Marszałka.

Marszałek nie może zabrać dzielnicy z ukończonego miasta ani dzielnicy takiej samej jak ta, która już znajduje się w jego mieście.

9

Królowa



Jeśli Królowa siedzi obok gracza, który ujawnił postać o randze 4 (Król, Cesarz lub Patrycjusz), to otrzymuje trzy monety. Jeśli ta postać siedzi obok niej, ale została zabita przez Zabójczynię, wówczas Królowa otrzymuje trzy monety na koniec rundy, kiedy karta zabitej postaci jest ujawniana.

Uwaga: Królowa nie może być wykorzystywana w grze na mniej niż pięciu graczy.

9

Artystka



Artystka może upiększyć maksymalnie dwie ze swoich dzielnic, kładąc na nich po jednej monecie ze swojej puli. Koszt upiększonej dzielnicy zostaje trwale zwiększony o jeden, dlatego upiększona dzielnica zapewnia jeden punkt więcej na koniec gry, Generał musi zapłacić o jedną monetę więcej, aby zburzyć upiększoną dzielnicę itd. (monetę należy zatrzymać na karcie w ramach przypomnienia). Dzielnica może zostać upiększona tylko jeden raz.

9

Poborca podatkowy



Kiedy Poborca podatkowy jest jedną z postaci wykorzystywanych podczas rozgrywki, gracze są obciążeni podatkiem od budowy dzielnic. Zaraz po tym, jak gracz wybuduje dzielnicę, umieszcza jedną monetę ze swojej puli na żetonie postaci Poborcy podatkowego. Ta zasada działa także wtedy, kiedy gracz wybuduje dzielnicę, za której wybudowanie nie płacił. Jeśli gracz wybuduje więcej niż jedną dzielnicę, wówczas zostaje obciążony podatkiem od każdej z nich. Jeśli po wybudowaniu dzielnicy gracz nie ma w swojej puli żadnych monet, wówczas nie musi płacić podatku. Poborca podatkowy jest zwolniony z podatku.

W dowolnym momencie swojej tury Poborca podatkowy może wziąć wszystkie monety z żetonu postaci Poborcy podatkowego i dodać je do swojej puli.

Nawet jeśli Poborca podatkowy nie pojawi się podczas danej rundy (ponieważ nie zostanie wybrany, zostanie odrzucony na początku fazy wyboru albo zostanie zabity przez Zabójczynię), gracze zawsze są obciążeni podatkiem, a wszelkie monety zgromadzone na żetonie postaci Poborcy podatkowego przechodzą na kolejną rundę.

Podczas rozgrywki dla 2 i 3 osób gracz, który wybierze Poborcę podatkowego jako jedną ze swoich postaci, nadal jest obciążony podatkiem w przypadku swojej drugiej postaci.

Jeśli Sędzia skonfiskuje od gracza dzielnicę, to podatkiem obciążony zostaje Sędzia, a nie gracz, któremu skonfiskowano dzielnicę.

WYJAŚNIENIE DZIELNIC

W tej części znajduje się dokładne wyjaśnienie działania efektów konkretnych kart dzielnic. Należy pamiętać, że efekty działania dzielnic są opcjonalne, jeśli w ich opisie nie występuje „musi”, „nie może” lub „nie możesz”. Efektów ograniczonych do „raz na turę” gracz może użyć tylko podczas swojej tury.

Dom biedoty: jeśli jego właściciel jest Wiedźmą i nie wznowi swojej tury, to Dom biedoty nie może być rozpatrzone. Jeśli jego właściciel jest Alchemikiem i na koniec swojej tury nie ma żadnych monet, to efekt Domu biedoty działa **przed** zastosowaniem zdolności Alchemika.

Kamieniołom: jego właściciel może wybudować w swoim mieście dowolną liczbę takich samych dzielnic, ale nie może użyć Sędziego, Dyplomaty ani Marszałka do pozyskania takich samych dzielnic.

Kapitol: Kapitol może zapewnić dodatkowe punkty tylko raz.

Kryjówka złodziei: jeśli zostanie skonfiskowana przez Sędziego, jej właściciel otrzymuje z powrotem tylko monety, które wydał, ale nie odzyskuje kart.

Muzeum: jeśli Muzeum jest wymieniane albo skonfiskowane, karty znajdujące się pod Muzeum pozostają pod nim. Jeśli Muzeum zostaje zburzone, karty znajdujące się pod nim są odrzucane zakryte na spód talii dzielnic.

Nawiedzona Dzielnic: na koniec gry, jeśli właściciel Nawiedzonej Dzielnicy zdecyduje się potraktować jej rodzaj jako inny niż **UNIKATOWA**, dzielnic ta nie jest już uznawana za **UNIKATOWĄ**.

Nekropolia: Sędzia nie może skonfiskować Nekropolii, jeśli została ona wybudowana bez płacenia jej kosztu, ale Sędzia może skonfiskować następną dzielnicę, którą wskazana postać wybuduje, placąc jej koszt.

Park: jeśli jego właściciel jest Wiedźmą i nie wznowi swojej tury, to Park nie może być rozpatrzone.

Rusztowanie: Sędzia nie może skonfiskować dzielnic wybudowanej poprzez zburzenie Rusztowania, ale może skonfiskować następną dzielnicę, którą wybuduje wskazana postać.

Stajnie: jeśli zostaną skonfiskowane przez Sędziego, gracz nadal może wybudować kolejną dzielnicę w swojej turze.

Szkoła magii: Opat pobiera jeden **dowolny** zasób.

Teatr: jego właściciel wybiera, z kim wymieni się kartami, ale robi to w ciemno, bez możliwości podejrzenia kart postaci innych graczy. Zamienione karty postaci nie są ujawniane, dopóki nie zostaną wywołane podczas fazy tur graczy, ale gracze, którzy wzięli udział w zamianie, mogą sprawdzić, kim jest ich nowa postać. Podczas rozgrywki dla 2 i 3 graczy właściciel Teatru wybiera, którą ze swoich dwóch postaci odda i losuje jedną z postaci przeciwnika, którą weźmie w zamian.

Wielki Mur: Dyplomata nie stosuje efektu Wielkiego Muru do dzielnic, którą zamienia ze swojego miasta.

Samotna wieża: jeśli Samotna wieża oraz Nawiedzona Dzielnic są jedynymi **UNIKATOWYMI** dzielnicami w mieście, a ich właściciel zdecyduje się potraktować Nawiedzoną Dzielnicę jako dzielnicę rodzaju innego niż **UNIKATOWA**, to otrzymuje dodatkowe punkty za Samotną wieżę.

Zbrojownia: nie można zburzyć dzielnic w ukończonym mieście.

TWÓRCY GRY

Oryginalny projekt gry: Bruno Faidutti

Projekt nowych postaci: Bruno Faidutti i Steven Kimball

Projekt nowych dzielnic:

Bruno Faidutti, Steven Kimball i Alexandar Ortloff

Rozwój gry: Steven Kimball i Alexandar Ortloff

Pomysł nowych postaci do gry *Cytadela*: Robin Corréze

Redakcja techniczna: Richard A. Edwards

Okładka: Simon Eckert

Ilustracje postaci: Andrew Bosley

Ilustracje dzielnic: Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jędruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

Kierownictwo artystyczne: Samuel R. Shimota

Model korony: Samuel R. Shimota oraz Jason Beaudoin

Projekt graficzny: Samuel R. Shimota

Wydawca: Steven Kimball

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk na podstawie tłumaczenia Marcina Wełnickiego

Korekta: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy oryginalnej wersji gry: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellor i Irène Villa

Testerzy tego wydania: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermesen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Laughton, Ben Laughton, Ellie Laughton, Julia Laughton, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz oraz gracze uczestniczący w 2016 Ludopathic Gathering w Etourvy.



Z-MANTM
games

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com



© 2016 Z-Man Games. *Cytadela*, Z-Man Games oraz logo Z-Man są TM Z-Man Games. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 10 LAT.

**DOWÓD
ZAKUPU**
Cytadela PL-WR02

OD AUTORA

Cytadelę zaprojektowałem pod koniec lat dziewięćdziesiątych. Od samego początku w grze były dwa rodzaje kart – dzielnice i postacie – oraz złoto. Zdolności postaci były bezpośrednio inspirowane mocami obcych z Kosmicznych Spotkań, ale szybko okazało się, że o wiele ciekawsze będzie, gdy każdy gracz będzie miał inną postać w każdej turze. Próbowałem przy tym wielu rozwiązań – postaci krążących w koło i wielu innych, których dziś już nie pamiętam. Trwało to do czasu, aż zagrałem w małą grę karcianą niemieckiego projektanta Marcela-André Casasola-Merkle pt. Verräter, z której to zapożyczyłem mechanizm „dobierania postaci ze wspólnej ręki”, który obecnie wszyscy kojarzą właśnie z Cytadelą. Użycie go dopełniło moją grę. Choć Verräter nadal jest wznawiany, to nie cieszy się tak wielką popularnością jak Cytadela. Dlatego jeśli lubicie Cytadelę, koniecznie powinniście wypróbować Verräter.

Cytadela została wydana po raz pierwszy przez małe francuskie wydawnictwo Multisim. Multisim był także wydawcą gier RPG i podjął zakończoną porażką próbę wydania gry kolekcjonerskiej, jeśli dobrze pamiętam, nazywała się Kabal. Większość wspaniałych ilustracji z oryginalnego wydania Cytadeli pochodziło właśnie z gry Kabal. Ten fakt, w połączeniu z miejską tematyką gry, wyjaśnia, dlaczego oryginalna oprawa graficzna miała renesansowego ducha, który przetrwał aż do tego wydania.

Gra od razu stała się hitem i w 2002 roku została wydana w USA przez Fantasy Flight Games. W 2004 został wydany dodatek Mroczne Miasto, który wprowadził dziesięć nowych postaci oraz kilka nowych **UNIKATOWYCH** dzielnic. Niektóre z postaci zostały wybrane spośród pomysłów nadesłanych na konkurs zorganizowany przez niemieckiego wydawcę gry, firmę Hans im Glück. Jeśli mnie pamięć nie myli, konkurs wygrała Królowa. W późniejszym czasie dodatek został włączony do pudełka z grą podstawową, choć muszę przyznać, że nowe postacie nie były tak dopracowane jak te oryginalne.

Przez ostatnie dziesięć lat nie próbowałem specjalnie wracać do prac nad Cytadelą. Byłem bardziej zainteresowany nowymi projektami, choć czasami starałem się użyć systemu charakterystycznego dla Cytadeli w kompletnie innych grach – efektami tych prób są np. Misja: Czerwona Planeta (zaprojektowana wspólnie z Bruno Cathalą) – tocząca się na Marsie gra o walkę nad obszarami oraz Lost Temple, lekka gra wyciągowa, której akcja toczy się w azjatyckiej dżungli. Jednocześnie np. w Fist of Dragonstones (zaprojektowanej wspólnie z Michaeliem Schachtem) próbowałem oddać te same wrażenia co w Cytadeli, jednak przy pomocy zupełnie innego mechanizmu – licytacji zamiast draftu.

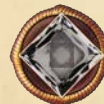
Regularnie otrzymuję od fanów długie e-maile z pomysłami na nowy dodatek do gry. Większość z nich ma tendencje do czynienia gry bardziej skomplikowaną poprzez dodanie nowych rodzajów kart; nowych efektów czy też wymagających zagrania kilku postaci w każdej rundzie, niezależnie od liczby graczy. Inne zaś mają tendencję do redukcji czynnika losowego i blefu, czyniąc rozgrywkę bardziej strategiczną. Zawsze się z nimi zapoznają, jednak równie często odrzucam takie propozycje, ponieważ chcę zachować grę lekką, intuicyjną oraz bardziej „złośliwą” niż strategiczną. Jednak dwa lata temu dostałem od francuskiego fana gry, Robina Corréze, listę dziesięciu nowych postaci. Wydały mi się one na tyle interesujące, że wydrukowałem je, pograłem trochę z nimi i, po raz pierwszy od wielu lat, poczułem, że mam przed sobą podstawę nowego dodatku do Cytadeli.

Zaowocowało to całkowitym przerobieniem gry. Wspólnie ze Stevenem Kimballem oraz zespołem Fantasy Flight Games – a obecnie Windrider Games – zmodyfikowaliśmy postacie stworzone przez Robina (i niektóre pochodzące z Mrocznego Miasta), zastąpiliśmy kilka innych oraz doskonale bawiliśmy się, tworząc wiele nowych, szalonych dzielnic. Zaktualizowanie Cytadeli oznaczało także podjęcie próby lepszego wpasowania się w obecne gusta graczy: zmniejszenie czasu gry oraz, tam gdzie to możliwe, zwiększenie interakcji. To właśnie dlatego do ukończenia miasta wymaganych jest teraz siedem dzielnic (w pierwszym wydaniu było to osiem). Z tego samego powodu niektóre z nowych dzielnic i postaci pozwalają na wybudowanie kilku dzielnic w tej samej turze. Bez zmieniania podstawowych zasad udało nam się uczynić rozgrywkę w Cytadeli jeszcze zabawniejszą i bardziej dynamiczną – a przy tym równie bezlitosną.

Obecnie w sprzedaży dostępne są dwie wersje Cytadeli: niniejsze wydanie rozszerzone oraz mała „klasyczna” wersja. Klasyczna wersja gry to przede wszystkim Cytadela w formie, w której została wydana z 2000 roku – z zaledwie ośmioma postaciami i kilkoma małymi poprawkami zasad i zmianami na kartach. Natomiast niniejsze wydanie gry zawiera 27 postaci oraz 30 fioletowych dzielnic, które oferują graczom wiele możliwości dostosowania gry do swoich potrzeb. Kształt kryształu występującego w narożniku karty wskazuje skąd pochodzi dana karta (co prawda Poborca podatkowy po raz pierwszy pojawił się w Mrocznym Mieście, ale w związku z tym, że został kompletnie zmieniony, zdecydowaliśmy, że lepiej będzie oznaczyć go sześciokątem).



ORYGINALNA
CYTADELA



DODATEK
MROCZNE MIASTO

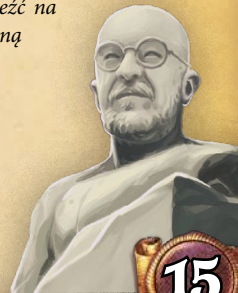


NOWOŚĆ Z TEGO
WYDANIA

Niniejsze wydanie Cytadeli posiada także zupełnie nowe ilustracje oraz zmienioną szatę graficzną – po części dlatego, że mieliśmy poczucie, że gra zasługuje na całkowite odświeżenie, a po części dlatego, że oryginalne pliki źródłowe z ilustracjami zostały utracone i nie było sposobu na zdobycie dobrych jakościowo skanów oryginalnych ilustracji. Tak oto powstała przepiękna oprawa graficzna, którą widzicie przed sobą.

Podobnie jak w przypadku pierwszego wydania, wydawca zwrócił się do kilku różnych artystów, aby pracowali nad różnymi kartami. Andrew Bosley namalował wszystkie postacie, prezentując, w charakterystycznym dla siebie stylu, szeroki wachlarz mieszkańców. Simon Eckert zilustrował tętniące życiem średniowieczne miasto, które możecie zobaczyć na okładce. Dzielnice zostały narysowane przez wielu różnych artystów (ich imiona możecie znaleźć na poprzedniej stronie), którym dano kompletną dowolność w przedstawieniu wyobrażonych miejsc. Różnorodność stylów ilustracji była jedną z charakterystycznych cech oryginalnej Cytadeli i osobiście bardzo cieszę się, że nowa wersja gry ją zachowała.

– Bruno Faidutti



SKRÓT ZASAD

PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybranie zestawu postaci.
2. Umieszczenie żetonów postaci na środku stołu.
3. Wybranie 14 **UNIKATOWYCH** dzielnic i dodanie ich do 54 dzielnic podstawowych.
4. Potasowanie kart dzielnic i rozdanie po cztery każdemu z graczy.
5. Umieszczenie zakrytej talii dzielnic na środku stołu i umieszczenie wszystkich monet na stole, gdzie tworzą bank.
6. Pobranie przez każdego gracza 2 monet z banku.
7. Przekazanie korony najstarszemu z graczy.

FAZA WYBORU Z 8 POSTACIAMI

Liczba graczy	Liczba odkrytych kart	Liczba zakrytych kart
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

FAZA WYBORU Z 9 POSTACIAMI

Liczba graczy	Liczba odkrytych kart	Liczba zakrytych kart
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Po tym, jak przedostatni gracz przekazuje ostatnią kartę postaci ostatniemu graczowi, ostatni gracz bierze także zakrytą kartę postaci, która została odrzucona na początku rundy. Wybiera jedną z tych dwóch postaci, a pozostałą odrzuca zakrytą.



WAŻNE TERMINY

Dobieranie: kiedy gracz dobiera karty, bierze je z wierzchu talii dzielnic. Wszystkie efekty zmuszające do dobrania kart wskazują liczbę kart, które należy zatrzymać. Pozostałe karty należy odłożyć zakryte na spód talii dzielnic.

Odrzucenie: w fazie wyboru określona liczba (zależna od liczby graczy) kart postaci jest odrzucana (odkryta i/lub zakryta). Odrzucone karty postaci nie są obecne w grze w danej rundzie. Kiedy odrzucana jest karta dzielnic, należy odłożyć ją zakrytą na spód talii dzielnic.

Otrzymanie: kiedy gracz otrzymuje monety, pobiera je z banku i dodaje do swojej puli. Kiedy gracz otrzymuje karty, dobiera je z talii dzielnic i dodaje do kart na swojej ręce.

Pula: każdy gracz ma swoją osobistą pulę monet, której używa do płacenia za budowanie dzielnic oraz za inne efekty. Wszelkie monety przydzielone do kart dzielnic nie są częścią puli gracza.

Ukończone miasto: ukończone miasto ma co najmniej siedem dzielnic (4-8 graczy) lub co najmniej osiem dzielnic (2-3 graczy)

Zapłata: gracz płaci monetami, biorąc je ze swojej puli i zwracając je do banku.

Zasoby: w grze występują dwa rodzaje zasobów: karty dzielnic oraz monety. Gracz może pozyskiwać zasoby na kilka sposobów, na przykład na początku swojej tury lub poprzez użycie zdolności postaci zapewniającej zasoby za określone dzielnice w mieście gracza.

Zburzenie: kiedy dzielnica zostaje zburzona, należy odłożyć ją zakrytą na spód talii dzielnic.