

CITADELA

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.

CÍL HRY

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 získávají 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



8 PŘEHLEDOVÝCH KARET



87 KARET BUDOV

(12 PANSKÝCH 🏰, 11 SAKRÁLNÍCH 🏰, 20 OBCHODNÍCH 🏰, 11 VOJENSKÝCH 🏰
A 33 SPECIÁLNÍCH 🏰 BUDOV)



27 KARTIČEK POSTAV




3 GLEJTY A 2 ŠÁTKY



1 KORUNA A 25 MINCÍ
ZE DŘEVA

PRVNÍ PARTIE HRY

Pro svoji úplně první partii použijte karty postav a fialových budov uvedené v tabulce níže (jsou označené symbolem ) a všech 54 karet základních budov.



Všechny ostatní karty můžete nechat v krabici.

POSTAVY	
1. Mordýřka	6. Obchodnice
2. Zloděj	7. Stavitelka
3. Čarodějka	8. Žoldněř
4. Král	(9. Královna) ¹
5. Kněz	
SPECIÁLNÍ FIALOVÉ BUDOVY	
1. Knihovna	8. Kovárna
2. Dračí věž	9. Špeluňka
3. Továrna	10. Socha
4. Město duchů	11. Kamenolom
5. Mapová síň	12. Studna přání
6. Laboratoř	13. Čarodějná škola
7. Pokladnice	14. Citadela

HRA VE 2, 3 NEBO 8 HRÁČÍCH

Pravidla vysvětlujeme pro hru 4–7 hráčů s 8 postavami. Úpravy pro hru **ve 2, ve 3 a v 8 hráčích** naleznete na str. 7.

¹ Úpravu pro hru s 9 postavami naleznete na str. 8.

Pokud hru Citadela už znáte, můžete přejít rovnou na str. 8, kde popisujeme volný výběr postav a budov do hry, a na str. 9, kde popisujeme variabilní scénáře.

JAK SE HRAJE?


Hra *Citadela* 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. 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 akcí.

PŘÍPRAVA HRY

Zde uvedený postup použijte jen při přípravě své úplně první partie. Instrukce pro přípravu hry pro další partie naleznete na straně 8 těchto pravidel.

1. Vyberte kartičky 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, lícem dolů. Tyto čtyři karty jsou počátečními kartami v ruce každého hráče.
3. Ze zbylých karet budov utvořte doplňovací balíček a položte ho lícem 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. Nejstarší hráč se ujme královského úřadu, na znamení čehož obdrží figuru koruny a 8 karet postav podle seznamu v tabulce.



PŘÍPRAVA HRY (V 5 HRÁČÍCH)



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 lícem nahoru podle tabulky uvedené níže.
2. Další jednu kartu odloží držitel koruny na stůl lícem dolů. Postavy, jejichž karty byly odloženy, nebudou v daném kole ve hře.

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 nejhodnější) vybere, zbylé pošle dál atd. Tak postupujte tak dlouho, dokud nemá každý hráč jednu kartu postavy. Poslednímu hráči na řadě zbude jedna karta navíc, tu odloží rovněž lícem dolů na stůl k ostatním odloženým kartám.

² **Pravidlo sedmi hráčů:** Při hře v sedmi dostane poslední hráč na řadě na výběr jen jednu kartu. Vezme si proto ze stolu kartu odloženou lícem dolů a z obou karet si jednu vybere, druhou odloží na stůl zase lícem 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 (mordýrka, ježibaba nebo soudce). Má-li některý z hráčů kartu

FÁZE VÝBĚRU POSTAV PŘI HŘE V 8 HRÁČÍCH		
počet hráčů	karty odložené lícem nahoru	karty odložené lícem dolů
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1 ²

Důležité upozornění: Karta postavy s č. 4 (král, císař nebo patricij) nesmí být mezi kartami odloženými lícem nahoru. Pokud se tak stane, odložte místo ní kartu jinou a poté kartu s č. 4 zamíchejte do balíčku zpět. Učinite tak před odložením karty lícem dolů, protože lícem dolů může být odložena i karta s č. 4.

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 nehlásí, vyvolá držitel koruny další postavu vzestupně podle pořadového čísla. Po vyvolání všech postav je kolo u konce, další začne opět fází výběru postav.



POŘADOVÉ
ČÍSLO POSTAVY
MORDÝRKA

AKCE HRÁČE NA TAHU

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.

Po dobrání zdrojů může hráč na tahu postavit **jednu** novou budovu ve svém městě. Provede 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: 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.

SCHOPNOSTI POSTAV

Hráč smí využít schopnosti své postavy jen jednou za tah, 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. 10–15. Protože představují prvek zásadního významu, doporučujeme vám, abyste se se schopnostmi postav ještě před zahájením partie velmi dobře seznámili.

Určete postavu, kterou zneškodníte.
Zneškodněná postava vynechá tah.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST POSTAVY MORDÝRKA

Určité postavy mají schopnosti znamenající získání zdrojů za budovy určité barvy ve svém 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.



OBCHODNICE ZÍSKÁ
1 MINCI NAVÍC ZA
KAŽDOU SVOLU OBCHODNÍ
(ZELENOU) BUDOVU.

TYPY BUDOV

Ve hře se vyskytují karty budov 5 barev.



PANSKÉ



SAKRÁLNÍ



OBCHODNÍ



VOJENSKÉ



SPECIÁLNÍ

Rozlišujeme budovy základní (, , , ,) a budovy speciální (fialové).

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.

Každá fialová budova má nějakou funkci popsanou přímo na kartě. 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“.

NÁPISY NA KARTÁCH

Nápisy na kartách shrnují jejich působení stručně. Vyčerpávající popis schopností postav naleznete na str. 10–14, vysvětlivky působení fialových budov na str. 15–16. Máte-li pocit, že text na kartě přesně neodpovídá popisu v pravidlech, má přednost podrobný popis v pravidlech.

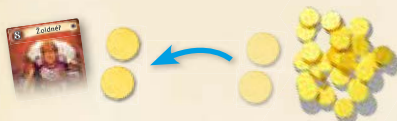
— PŘÍKLAD JEDNOHO TAHU HRÁČE —

Martin právě ukončil svůj tah za postavu stavitelky (7). Další postavou na řadě je žoldnér (8). Tuto postavu si ve fázi výběru postav vybrala Veronika, otočí proto kartu této postavy a zahájí svůj tah.

1. Dříve v tomto kole byla na řadě postava zloděje (2), za kterou hrála Žaneta. Ta se rozhodla, že okrade žoldnéře. Protože žoldnér právě přišel na tah, Veronika předá všechny mince ve své aktuální zásobě Žanetě.



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



3. V tomto okamžiku se Veronika rozhodne využít schopnosti žoldnéře a vezme si z banku po 1 minci za každou červenou budovu (3) ve svém městě. Má dvě červené budovy: žalář a strážní věž. Dostane tedy z banku 2 mince, čímž zvýší počet mincí ve své zásobě na 4.



4. Veronika se rozhodne využít i druhé schopnosti žoldnéře a zbourá Martinovu budovu tržiště. Zaplatí za to 1 minci. Kartu zbourané budovy Martin vrátí dospod doplňovacího balíčku.



5. Na závěr svého tahu se Veronika rozhodne postavit budovu, a to budovu cvičiště (3). Stavební náklady jsou 3, zaplatí tedy do banku všechny mince ze své zásoby. Protože schopnost své postavy získat peníze za červené budovy už ve svém tahu využila, za cvičiště už žádnou minci nezíská. Protože Veronika tímto využila všechny schopnosti své postavy i postavila jednu budovu, nic dalšího už dělat nemůže. Její tah je u konce.



Žoldnér 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 zahájit 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:

- 1 bod za každou minci zobrazenou na budovách ve vašem městě (stavební náklady),
- 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

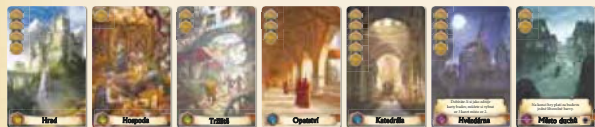
Počet **mincí** v zásobě každého hráče i počet **karet** v ruce jsou **veřejné informace** (samozřejmě stejně jako všechny postavené budovy ve všech městech).

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

Maximální **počet karet v ruce** každého hráče je rovněž **neomezený**.

PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

MARTINOVO MĚSTO

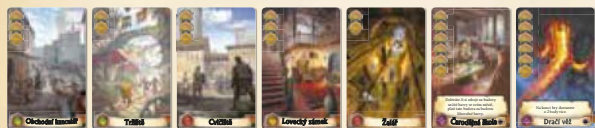


$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28$$

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

První hráč, který dokončil své město.

ŽANETINO MĚSTO



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29$$

Také dokončené město, ale ne jako první.

Body za fialovou budovu dračí věž.

HRA 2 A 3 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 žoldnéře si může připravit kartu budovy získanou v tahu stavitelky a postavit ji v tahu žoldnéře. Schopnost stavitelky postavit v jednom tahu více budov než jednu se neuplatní, když už probíhá tah žoldnéře.

KONEC HRY

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

HRA 2 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 lícem 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 lícem 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 lícem dolů. Opět je zaručeno, že hráči nemají úplnou jistotu, jaké karty si vybral soupeř.

HRA 3 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRY

Hraje se s postavami s čísly 1–9.

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 držitelé koruny.

Hráči si nyní postupně vyberou svou druhou postavu a poslední zbylá karta opět putuje lícem dolů na stůl.

HRA 8 HRÁČŮ


PŘÍPRAVA HRY

V tomto počtu hráčů se hraje vždy s devíti postavami (s čísly 1–9).

FÁZE VÝBĚRU POSTAV

Poté, co sedmý hráč předá osmému poslední kartu, vezme si osmý hráč ze stolu kartu odloženou lícem dolů a z obou karet si jednu vybere, druhou odloží na stůl zase lícem dolů. Tak je zajištěno, že žádný z hráčů nemá stoprocentní jistotu o tom, kdo si vybral jakou kartu.

TVORBA VLASTNÍHO BALÍČKU KARET

Až se s hrou v základním režimu  seznámíte, můžete zvýšit variabilitu a pestrost využitím dalších postav a fialových budov. Několik našich návrhů najdete na další straně, 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.

POUŽITÍ POSTAV S ČÍSLEM 9

Při hře ve 3 a v 8 hráčích je nutné použití postavy s č. 9.

Při hře ve 4 až 7 hráčích postavy s č. 9 máte možnost použít, pokud chcete. Pokud nechcete, postavu s č. 9 použít nemusíte.

Při hře ve 2 hráčích s 9 postavami hrát nelze.

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

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

STRUČNÉ SHRNUTÍ: PŘÍPRAVA HRY

1. Sestavte si sadu postav (8 nebo 9, po jedné každého pořadového čísla).
2. Jejich kartičky 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. Balíček položte doprostřed stolu, poblíž vytvořte bank mincí.
5. Každý hráč dostane **čtyři karty budov**, **2 mince** a **přehledovou kartu**.
6. Nejstarší hráč se stane prvním držitelem koruny. Hra může začít fází výběru postav (viz str. 3).

MOŽNÉ KOLIZE A NEJASNOSTI

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

SCÉNÁŘE - NÁVRHY SAD KARET POSTAV A FIALOVÝCH BUDOV

Hru si můžete přizpůsobit mnoha různými způsoby. Na této 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 3 a 8 hráčů).

INTRIKY

S touto sadou si užijete předstírání, blafování a úhybných manévrů, jak se vyhnout úkladům soupeřů.

POSTAVY	
1. Soudce	6. Alchymistka
2. Vyděračka	7. Dobyvatelka
3. Zaklínač	8. Generál
4. Král	(9. Královna) ³
5. Mnich	

SPECIÁLNÍ FIALOVÉ BUDOVY	
1. Chudobinec	8. Park
2. Dračí věž	9. Kovárna
3. Továrna	10. Špeluňka
4. Tajná komnata	11. Stáje
5. Město duchů	12. Divadlo
6. Lešení	13. Město mrtvých
7. Laboratoř	14. Studna přání

MŮJ DŮM, MŮJ HRAD

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

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

SPECIÁLNÍ FIALOVÉ BUDOVY	
1. Chudobinec	8. Muzeum
2. Knihovna	9. Park
3. Slonovinová věž	10. Kovárna
4. Továrna	11. Kamenolom
5. Město duchů	12. Hvězdárna
6. Lešení	13. Čarodějná škola
7. Velká zeď	14. Citadela

NELÍTOSTNÁ ŘEŽ

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

POSTAVY	
1. Mordýrka	6. Překupník
2. Zloděj	7. Stavitelka
3. Čarodějka	8. Žoldněř
4. Patricij	(9. Výběřčí daní)
5. Kardinál	

SPECIÁLNÍ FIALOVÉ BUDOVY	
1. Bazilika	8. Muzeum
2. Slonovinová věž	9. Pokladnice
3. Zlatý důl	10. Socha
4. Nemocnice	11. Trůnní sál
5. Mapová síň	12. Zbrojnice
6. Laboratoř	13. Studna přání
7. Monument	14. Čarodějná škola

³ Při hře ve 3 nebo 4 hráčích nahradte královnu postavou umělkyně.

⁴ Při hře 2 hráčů nahradte císaře postavou patricije.

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 potichu 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 dobře zdroje, čímž jeho tah skončí. Nemůže stavět žádnou budovu ani využít žádné schopnosti své postavy (ani té, která mu umožňuje získat dodatečné zdroje za budovy určité barvy, jako je např. schopnost obchodnice získat mince za zelené budovy). Může jedině 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 šátky, dostáváte výpalné od ohrožených hráčů a rozhodujete o otočení šátků, 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 koruny za to zdroje.

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



Vezměte si všechny tři glejty a položte je lícem dolů k třem různým kartičkám libovolných postav na stole. Na lícové straně jednoho glejtu je pečeť , zaměřenou postavou bude jen ta, k jejíž kartičce položíte tento glejt s pečetí.



RUBOVÁ STRANA



GLEJT S PEČETÍ



GLEJT BEZ PEČETI

Chce-li ve svém tahu hráč za zaměřenou postavu stavět budovu a zaplatit její stavební náklady, smíte glejt otočit a tuto budovu zabavit. Postavíte ji zdarma ve svém městě.

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 budovu více, smíte zabavit jen jeho první postavenou budovu – další jeho budovy zabavovat nesmíte.

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

2

Zloděj



Určete postavu (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 (mordýřku, ježibabu, soudce), postavu zneškodněnou mordýřkou 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 šátky a položte je lícem dolů k dvěma různým kartičkám postav na stole. Na lícové straně jednoho šátku je růže, na druhém růže chybí. Obě postavy jsou ohrožené, ale cílem je jen postava, k jejíž kartičce položíte šátek s růží



RUBOVÁ STRANA



ŠÁTEK S RŮŽÍ



ŠÁTEK BEZ RŮŽE

Jakmile je ohrožená postava vyvolána na řadu, **musí** si vzít obvyklé zdroje a poté vyřešit hrozbu: může vám zaplatit výpalné ve výši poloviny peněz ve své zásobě (zaokrouhлено dolů), čímž se zbaví šátku, ale **neotáčí ho!** Šátek 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** šátek otočit. Jedná-li se o šátek 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 hrozb je smí nanejvýš využít funkce fialových budov, které se týkají získávání zdrojů (zlatý důl, knihovna nebo hvězdárna).

Ohroženou osobou nesmějí být postavy s pořadovým číslem 1 (mordýřka, ježibaba, soudce), postava zneškodněná mordýřkou ani postava očarována ježibabou. Ohrozit však je možné i postavu označenou glettem.

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 dospod balíčku lícem dolů.

3

Kartářka



Vyberte si **náhodně** po jedné kartě z ruky každého soupeře a vezměte si ji do ruky. Poté dejte každému soupeři, od něž jste právě nějakou kartu získali, po jedné kartě. 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.

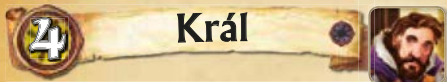
3

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.



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 vybírat kartu postavy (a to tak dlouho, dokud se držitelem koruny nestane někdo jiný).

Jste-li zneškodněn mordýřkou, 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.

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.



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 mordýřkou, 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.

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.



Dostanete z doplňovacího balíčku **1 kartu** 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 vybírat kartu postavy (a to tak dlouho, dokud se držitelem koruny nestane někdo jiný). Jste-li zneškodněn mordýřkou, vynecháte celý svůj tah jako všechny ostatní postavy. Na konci kola ukážete ostatním kartu patricije a obdržíte korunu do dalšího kola.

Stejně tak si korunu necháte i v případě, že jste očarován ježibabou.

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



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

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

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

Jste-li očarován ježibabou, **nesmí** hráč za postavu s č. 8 použít její schopnost proti ježibabě, ale **proti vám ano**.




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 žádnou kartu, 2 mince a 1 kartu, 1 minci a 2 karty nebo žádnou 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.


5 Kardinál

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 kýženu 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.

6 Obchodnice


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.

6 Alchymistka

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

6 Překupník

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.

7 Stavitelka

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.

7 Dobyvatelka

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.

7 Studentka

Veźměte 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.

8 Žoldněř

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 vratte dopod doplňovacího balíčku.

8 Diplomatkka

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.

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 maximálně 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 Umělkyně

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, žoldněř musí za zbourání zkrášlené budovy platit o 1 minci více atd. Nová hodnota budovy platí i v případě, že se jí zmocní jiný hráč (diplomatkka, generál). Minci ponechte na kartě jako připomínku.

Každou budovu lze zkrášlit pouze **jednou** za celou hru.

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. Pokud byla jeho postava zneškodněna mordýřkou nebo očarována ježibabou, dostanete tyto 3 mince na konci kola (nebere se tedy ohled na to, kde sedí hráč za ježibabu).

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

9 Výběrčí daní

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

Ihned po postavení budovy (a zaplacení stavebních nákladů) musí každý hráč položit 1 minci ze své zásoby na kartičku této postavy uprostřed stolu. Daň se platí i při stavbě budov, za něž příslušný hráč nemusel platit nic. 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. Tež hráč hrající za výběrčího daní je od daně osvobozen.

V jakémkoli okamžiku svého tahu si můžete vzít všechny mince aktuálně ležící na kartičce 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, ať už licem dolů, nebo nahoru, nebo když byla postava zneškodněna mordýřkou.

Pokud na konci kola zbudou nějaké mince na kartičce 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 výběrčího 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 diplomatkky či generála se

daň neplatí (už byla zaplácena při stavbě dané budovy).

VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM BUDOV

V tomto odstavci podrobněji vysvětlujeme fungování některých fialových budov.

Symbole zlatých mincí představují stavební náklady dané budovy a při závěrečném vyhodnocení za každý získáte bod.

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.

KNIHOVNA

Pokud máte ve svém městě i Hvězdárnu, můžete si nechat všechny 3 karty.

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.

HŘBITOV

Tato karta může být ve hře pouze v případě, že se hraje s postavou žoldnéře.

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.

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 dospod doplňovacího 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

Příslušný hráč může postavit libovolné množství stejných budov ve svém městě, ale stejné budovy nesmí získávat využitím schopností postav soudce, diplomatky či generála.

DIVADLO

Příslušný 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.

NEMOCNICE

Tato karta může být ve hře pouze v případě, že se hraje s postavou mordýřky.

TIRÁŽ

Autor: Bruno Faidutti

Vývoj nové verze hry (2016): Bruno Faidutti, Steven Kimball a Alexandar Ortloff

Ilustrace na obálce: Simon Eckert

Ilustrace postav: Andrew Bosley

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

Vedoucí grafik: Samuel R. Shimota

Upravený grafický design: Jasmine Radueová

Děkujeme všem, kteří se podíleli na testování hry!



© 2016, © 2022 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

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 dospod 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 dospod doplňovacího balíčku.

Dobráni zdrojů: Existují dvě možnosti dobrání zdrojů – dobrání karet, nebo braní 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 dospod 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 soupeři, 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 schopností 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.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /hry.mindok

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10