

Citadela

Hra pro 2 – 7 hráčů od 10 let

Ranní mlhy se ještě převalovaly na rosou pokrytých polích, když se nad horizontem ukázaly první paprsky slunce a ozářily úrodnou krajinu. Už je bylo možné spatřit – udatné reky putující zdaleka, aby osvobodili rodnou zem a vrátili jí lesk a prosperitu. Nikdo z nich však neměl tušení, že jsou jen loutkami ve vysoké hře temných sil v pozadí.
3. kniha městského písaře Fabricia, 13. dne měsíce máje l. p. 1478.

1. 8 karet postav

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



5. Nejstarší hráč bude mít na začátku prvního kola hry roli krále –

vezme si na znamení svého úřadu dřevěnou figurku krále a postaví ji před sebe na stůl.



4. Každý si vezme jednu ze 7 přehledových karet.



2. 65 karet budov – 12x žlutých, 11x modrých, 20x zelených, 11x červených

a 11x fialových (světla zadní strana) zamíchejte a vytvořte doplňovací balíček lícem dolů uprostřed stolu.



3. 30 zlatých mincí položte do banku uprostřed stolu.



Každý si vezme 2 mince.

(Karty budov v ruce držte před ostatními v tajnosti, mince si každý položte veřejně před sebe na stůl.)

15 akčních karet (bílých)

použijete jen ve variantě hry popsané dále. Pokud budete hrát podle této varianty, zamíchejte před zahájením hry všech 15 akčních karet do doplňovacího balíčku karet budov.



Každý si vezme do ruky po 4 kartách z doplňovacího balíčku karet budov.

Cíl hry

Každý hráč se snaží vybudovat své město postavením co nejhodnotnějších budov. K dokončení města jich je potřeba postavit alespoň osm. V průběhu hry zaujímají hráči střídavě role různých postav, jejichž zvláštních schopností se snaží využít co nejlépe ve svůj prospěch.

Karty

1. 8 karet postav

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



2. 65 karet budov

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

Náklady spojené se stavbou budovy se rovnají počtu bodů, jež budova hráči přinese, a jsou vyznačeny v levém horním rohu každé karty budovy.



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

Žlutá – přináší výhody hráči v roli krále,

modrá – hráči v roli kněze,

zelená – kupci,

červená – žoldněři.

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

Průběh kola

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

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

(Stane-li se, že mezi kartami odloženými doprostřed stolu lícem nahoru je karta krále, odloží místo ní začínající hráč jinou kartu a kartu krále zamíchá zpět do balíčku karet postav.)

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

Vybranou kartu položí před sebe na stůl lícem dolů, zbylé karty podá sousedovi po levici. Ten si obdržené karty prohlédne, také si jednu vybere a položí před sebe na stůl lícem dolů. Zbytek karet opět podá sousedovi po levici atd. Poslední hráč obdrží tímto způsobem 2 karty postav, z nichž jednu si vybere a druhou odloží lícem dolů doprostřed stolu k ostatním odloženým kartám postav.

Při určitém počtu hráčů platí drobné výjimky:

Hra dvou hráčů: Úřadující král (hráč A) zamíchá všech 8 karet postav. Horní kartu si prohlédne a odloží ji lícem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 7 karet si jednu vybere a zbylých 6 karet předá soupeři (hráč B). Ten si jednu kartu vybere a ponechá a jednu další odloží lícem dolů doprostřed stolu. Zbylé 4 karty předá hráči A. Hráč A si opět jednu kartu vybere a jednu odloží lícem dolů doprostřed stolu. Zbylé dvě karty předá hráči B, který si opět jednu nechá a jednu odloží lícem dolů. Tímto způsobem má každý hráč dvě karty postav a přitom nikdo nemá sto procentní jistotu, jakou kartu si kdy vybral soupeř.

Hra ve třech: Úřadující král (hráč A) zamíchá všech 8 karet postav. Horní kartu si prohlédne a odloží ji lícem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 7 karet si jednu vybere a zbylých 6 karet předá soupeři (hráč B). Hráč B si jednu kartu vybere a zbylých 5 předá hráči C. Hráč C si jednu kartu vybere a zbylé 4 karty předá hráči A. Tak postupujte dále, nakonec dostane hráč C dvě karty, z nichž si jednu podrží a poslední kartu odloží lícem dolů doprostřed stolu. Všichni tři hráči mají po dvou kartách postav a opět nemají absolutní jistotu o kartách soupeřů.

Hra v sedmi hráčích: Při hře v sedmi dostane poslední hráč od svého souseda po pravici jen jednu kartu. Vezme si proto ještě kartu, kterou na začátku kola začínající hráč odložil lícem dolů doprostřed stolu, a z obou karet si jednu zvolí a druhou odloží doprostřed stolu lícem dolů. Každý hráč má jednu kartu postav a opět nikdo nemá jistotu o tom, kdo ze soupeřů si nechal kterou z karet.

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

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

Průběh tahu hráče

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

Krok 1 – příjmy

Hráč nejprve zvolí jednu z následujících dvou možností: Buď si z banku vezme 2 mince, nebo si dobere z doplňovacího balíčku karty budov. Zvolí-li doplňování budov, vezme si dvě horní karty z balíčku, jednu si nechá v ruce a druhou odhodí lícem nahoru na odhazovací balíček.

Krok 2 – stavba budov

Následně smí (ale nemusí) hráč postavit jednu budovu. Vynese z ruky jednu kartu budovy, položí ji před sebe na stůl lícem nahoru a zaplatí do banky na kartě vyznačené náklady na její stavbu.

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

Využití zvláštních schopností postav

Každá postava má nějakou zvláštní schopnost, některé postavy jich mají i více. Využít jich smí hráč v libovolném okamžiku v průběhu svého tahu, tedy klidně až nakonec, nebo naopak ještě před provedením kroku 1 či kdykoliv jindy ve svém tahu. Zvláštní schopnosti postav i s příklady jejich využití najdete dále.

Při hře ve dvou a ve třech hráčích má každý hráč 2 karty postav, a tak se dostane v každém kole na tah dvakrát, pokud ovšem nebyla některá z jeho postav zneškodněna. Hráči mohou libovolně taktizovat, jaké zvolí možnosti a jak využijí zvláštních schopností svých postav – mohou například v prvním tahu strážat zdroje, aby ve druhém mohli stavět dražší budovu.

Konec hry a určení vítěze

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

- Sečte všechny body za všechny budovy ve svém městě (vyznačené v levém horním rohu karet budov).
- Přičte bonus 3 body v případě, že se v jeho městě vyskytují budovy všech pěti barev.
- Přičte další bonus 4 body v případě, že jako první ze všech hráčů postavil 8 budov ve svém městě.
- Přičte bonus 2 body v případě, že také ještě stihl postavit 8 budov ve svém městě, i když nebyl prvním hráčem, komu se to podařilo.
- Za zbylé peníze či karty nepostavených budov v ruce se žádné body nepřidávají.

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

8 postav ve hře



1) Mordýř

Jako první v každém kole je vyvolán mordýř. Určí jednu postavu (**Pozor! Nikoliv konkrétního hráče – určí postavu, přičemž nemá jistotu, zda se tato postava vůbec v tomto kole ve hře vyskytuje či kdo si ji zvolil**), kterou hodlá zneškodnit. Pokud některý z hráčů tuto postavu má, nedá nic najevo. Jakmile by měla být zneškodněna postava vyvolána, přeskočí se – její tah vůbec neproběhne. Hráč hrající za zneškodněnou postavu má v tomto kole smůlu, o svůj tah zcela přijde. Pokud mordýř vybere postavu, která se ve hře nevyskytuje, nestane se nic, o tah nepřijde nikdo.

Příklad: Mordýř zneškodní kupce. Hráč, jenž v tomto kole zvolil roli kupce, nebude vůbec hrát. Po knězi je vyvolán rovnou stavitel.



2) Zloděj

Je-li vyvolán zloděj, určí jednu postavu (**také zloděj určuje postavu, nikoliv hráče**), kterou v tomto kole okradе. Nesmí přitom určit **mordýře ani jeho oběť**. Poté proběhne tah zloděje normálně. V okamžiku, kdy je vyvolána okradená postava, musí jako první akci svého tahu příslušný hráč odevzdat zloději všechny své aktuálně držené mince. Poté pokračuje tah okradeného, jenž si už může nechat všechny mince, které v tomto kole získá – včetně těch, které případně dostane v rámci kroku 1 svého tahu. Zvolil-li zloděj postavu, která se ve hře nevyskytuje nebo která nemá žádné peníze, má bohužel smůlu.

Příklad: Zloděj zvolil kněze. Na začátku svého tahu kněz jako první věc odevdá všechny své peníze zloději (jehož tah však již proběhl, takže si peníze nechá do příště). Poté pokračuje normální tah kněze.



3) Čaroděj

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



4) Král

Je-li vyvolán král, převezme dřevěnou figurku krále od stávajícího držitele a ihned se ujme svého úřadu. To obnáší následující práva a povinnosti:

Práva: Na začátku příštího kola hry je začínajícím hráčem a vybírá si z karet postav jako první (jak bylo popsáno výše).

Povinnosti: Držitel královského úřadu musí vyvolávat postavy na tah. Král obdrží 1 minci za každou budovu žluté barvy ve svém městě. Hráč může libovolně zvolit okamžik ve svém tahu, kdy si tuto prémii vybere – viz dále příklady 1 a 2. Tento fakt rovněž připomíná žluté podložení čísla karty postavy v jejím levém horním rohu, což analogicky platí i pro další postavy – viz dále.

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

Upřesnění:

a) Je-li král zneškodněn, pokračuje v aktuálním kole v úřadu krále jeho původní držitel a ke střídání na trůnu dojde až na konci kola. V následujícím kole už bude úřadovat nový král, přestože byl v aktuálním kole zneškodněn.

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



5) Kněz

Budovy kněze jsou chráněny proti žoldněři. Žoldněř si musí vybrat ke svému hanebnému dílu jinou oběť. Kromě toho obdrží kněz 1 minci za každou budovu modré barvy ve svém městě (opět viz příklady 1 a 2 dále).



6) Kupec

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



7) Stavitel

Stavitel obdrží 2 karty budov z balíčku (také bez ohledu na cokoli dalšího, co ve svém tahu provede). Může si tedy dále vybrat v rámci kroku 1 svého tahu dobírání karet budov jako obvykle. Kromě toho může stavitel ve 2. kroku svého tahu postavit o 2 budovy navíc (celkem tedy max. 3), jejich náklady musí ovšem zaplatit normálně. Takto se může stát, že na konci hry má některý z hráčů ve svém městě více budov než 8.



8) Žoldněř

Žoldněř může zbourat jednu budovu některého ze soupeřů. Žoldněř určuje přímo hráče (vzhledem k tomu, že hraje jako poslední, tak už stejně ví, kdo měl jakou roli) a může zbourat i budovu oběti mordýře nebo zloděje. Jediný, kdo je před žoldněřem v bezpečí, je kněz (Byl-li však kněz v tomto kole zneškodněn mordýřem, smí žoldněř jeho budovu zbourat). Budovy s hodnotou 0 (vyskytují se jen v rozšíření) nebo 1 bourá žoldněř zdarma. Za bourání cennějších budov však musí zaplatit, a to cenu o 1 nižší, než je hodnota bourané budovy (např. za zbourání budovy s hodnotou 3 musí žoldněř zaplatit 2 mince). Cenu za zbourání neplatí své oběti, ale složí ji do banku. Kartu zbourané budovy odhodte do odhazovacího balíčku.

Žoldněř **nesmí bourat žádnou budovu** ve městě, kde je již 8 budov (nebo více).

Žoldněř navíc získá 1 minci za každou budovu červené barvy ve svém městě.

Příklady použití zvláštních schopností postav:

- Kupec má na začátku svého tahu 0 mincí, v ruce několik karet budov včetně budovy Obchodní kancelář a ve svém městě vyloženy mj. dvě budovy zelené barvy. Ve svém tahu provede hráč za kupce tyto kroky: Nejprve si vezme 1 minci (zvláštní schopnost kupce) a 2 mince v rámci kroku 1 svého tahu, poté zaplatí 3 mince do banku a postaví Obchodní kancelář. Na závěr vybere peníze ze svých budov zelené barvy, obdrží tedy 3 mince z banku, protože už má ve svém městě 3 takové budovy.*
- Nebo může provést svůj tah takto: Vezme si 1 minci (zvláštní schopnost kupce), poté obdrží 2 mince za své budovy zelené barvy, v tomto okamžiku jsou jen dvě. V rámci kroku 1 svého tahu si dobere 1 novou kartu budovy z doplňovacího balíčku. Poté zaplatí 3 mince a postaví Obchodní kancelář. Za tu si už v tomto kole minci vzít nesmí, protože akci „brání peněz za své zelené budovy“ již provedl. V tomto pořadí kroků nemá na konci svého tahu sice žádné peníze, ale zase má jednu novou kartu budovy v ruce.*
- Čaroděj má na začátku svého tahu 2 mince a v ruce jedinou kartu budovy – Hrad. Nejprve si v rámci kroku 1 svého tahu vezme 2 mince, zaplatí 4 mince do banku a postaví si Hrad. Poté si vymění všechny své karty budov v ruce (tedy nula karet) se všemi kartami v ruce některého ze soupeřů (takže dostane třeba 3 karty)! Na konci svého tahu má čaroděj v ruce 3 karty budov, zatímco jeho soupeř žádnou.*

Varianta hry s použitím akčních karet

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

Kromě všech obvyklých kroků, které mohou hráči ve svém tahu provádět (příjmy, stavba budov, využití zvláštní schopnosti postavy), smí každý hráč v každém svém tahu vynést a zahrát jednu akční kartu. Není-li dále uvedeno jinak, smí tak učinit v jakémkoliv okamžiku v rámci svého tahu a po provedení příslušné akce akční kartu odhodí na odhazovací balíček karet budov.

Na konci hry získá hráč **po 1 bodu navíc** za každou akční kartu, která mu zůstane v ruce.



Šapitá (3x ve hře): Tuto kartu hráč vyloží před sebe na stůl lícem nahoru jako každou jinou kartu budovy. Toto se však nepovažuje za akci stavba budov – může ve svém tahu postavit ještě další budovu, stavitel až tři budovy. Karta zůstane v hráčově městě ležet až do konce hry a počítá se jako jedna z budov potřebných k ukončení hry. Náklady na stavbu šapitá i jeho bodová hodnota jsou však nula.

V jednom městě může být postaveno více než jedno šapitá (vždy však maximálně jedno v jednom tahu, jak je uvedeno výše) a žoldněř ho nesmí zbourat.



Pokladní vůz (3x ve hře): Tuto kartu hráč také vykládá před sebe na stůl lícem nahoru. Kterýkoliv ze soupeřů může v každém svém tahu jednou položit na tuto kartu 1 minci a za to si z doplňovacího balíčku vzít dvě horní karty budov, z nichž jednu si ponechá a druhou odhodí (stejný postup jako v kroku 1 každého tahu). Bezprostředně poté, co tak některý ze soupeřů učiní, smí majitel tuto kartu odhodit na odhazovací balíček a vzít si všechny na ní nashromážděné mince. V jiném časovém okamžiku tak však učinit nesmí a nesmí ani sám funkce této karty využít. Leží-li před hráčem tato karta ještě na konci hry, nepočítá se mezi budovy a odhodí se včetně všech nakumulovaných peněz.

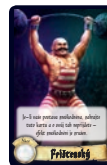


Akrobatka (1x ve hře): Nehlásí-li se nikdo v okamžiku, kdy je vyvolán král (byl zneškodněn nebo jeho karta leží mezi odhozenými uprostřed stolu), smí hráč (i ten, jehož postava byla v tomto kole zneškodněna) vynést kartu akrobatky a převzít tak roli krále se všemi důsledky – převezme figurku krále, pokračuje ve vyvolávání zbylých postav a v následujícím kole si bude vybírat postavu jako první.

Pokud však ještě v probíhající kole na tahu nebyl, provede svůj tah normálně za původně zvolenou postavu (nedostane tedy peníze za své žluté budovy). Hráč bude vykonávat úřad krále do té doby, než si roli krále zvolí jiný hráč nebo dokud někdo opět nevynese kartu akrobatky. Tuto kartu můžete zahrát kdykoliv, i mimo svůj tah.



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



Frištenský (2x ve hře): Je-li některá postava zneškodněna mordýřem, může za ni hrající hráč v tu chvíli vynést z ruky kartu Frištenský. Efekt zneškodnění se tím ruší a až se hráč dostane na řadu, může normálně provést svůj tah.



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



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

Autor:

Bruno Faidutti

Ilustrace:

Julien Delval, Florence Magnim, Jean-Louis Mourier, Melanie Maier

český překlad:

Karel Vlasák

© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15



80809 München

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

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

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