

# Citadela

Ranni mlly se ještě přeivalovaly na resou pokrytých polích, když se nad horizontem ukázaly první paprsky slunce a ozářily úrodnou krajinu. Už je bylo možné spatřit – udatné řeky putující zaleska, aby osvolobili rodnou zem a vtařili jí lesk a prosperitu. Nikdo z nich však neměl tušit, že jsou jen levrantami ve vysoké le temnější mlze. P. 1478.  
3. kniha misického pisáře Fabricia, 13. dne měsíce mláči v r. 1478.

## 1. 8 karet postav

(tmavá zadní strana)  
zamíchejte a vyberte  
balíček karet 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.

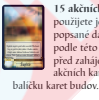


## 4. Každý si vezme jednu ze 7 přehledových karet.



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

a 11x falových  
(světla zadní strana)  
zamíchejte a vytvořte  
doplnovací balíček licem  
dolů uprostřed stolu.



15 akčních karet (bílých)  
použijte jen ve variantě hry  
popsané dále. Pokud budete hrát  
podle této varianty, zamíchejte  
před zahájením hry všech 15  
akčních karet do doplnovacího  
balíčku karet budov.

Každý si vezme do ruky po 4 karty  
z doplnovacího balíčku karet budov.

3. 30 zlatých mincí poloďte  
do banku uprostřed stolu.  
Každý si vezme  
2 mince.  
(Karty budov v ruce  
držte před ostatními v tajnosti, mince si každý  
položí veřejně před sebe na stůl.)

## Cíl hry

Každý hráč se snaží vybudovat své město postavením co nejednodušnějších budov. A dokonekni města jeho je potřeba postavit alespoň osm. V průběhu hry začínají hráči střídavě roke různých postav, jejichž zvláštních schopností se snaží využít co nejlépe ve svých prospěch.

## Karty

1. 8 karet postav  
Ve hře se vyskytuje 8 různých postav. Každá z nich má nějakou zvláštní schopnost, jak je popsáno dále.



## 65 karet budov

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

**Náklady spojené se stavbou budovy se rovnají počtu bodů**, její 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.

**Znak** – přináší výhody hráči v roli krále, modrá – hráči v roli kněze, zelená – kupce, červená – žoldněr.

Fialové není spojena s žádnou rolí postavení. ale přímo pro hráče bez ohledu na to, jakou roli zrovna zaujímá. Fialové budovy jsou proto cenovně nej ostatní, osmem jejich stavba je také obvykle nejnákladnější. Výhodou fialové budovy může hráč využít v každém kole, jakmile se dostane na stůl. Vlastnosti falových budov jsou popsány přímo na jejich kartách.

## Průběh kola

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

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

(Snažte se, že se mezi kartami odloženými doprostřed stolu objeví i karta krále, odloží město si začínající hráč jinou karm a karm krále zamíchá zpět do balíčku karet postav.)

Poté si začínající hráč prohlédne další kartu v pořadí v balíčku a odloží ji doprostřed stolu, tentokrát osm licem dolů, tak aby ji ostatní neviděli. Tentokrát kareto už karta krále klidně být může. Zbylé karty si prohlédne a dává je nich si vybrat. Vybranou kartu položí před sebe na stůl licem dolů. Zbylé karty poda sosedou po levici. Ten si obdržené karty prohlédne, také si jednu vybere a položí před sebe na stůl licem dolů. Zbylé karty opět poda sosedou po levici ad. Poslední hráč obdrží tímto způsobem 2 karty, z nichž jednu vezme a druhou odloží licem dolů doprostřed stolu k ostatním odloženým kartám postav.

Při určitém počtu hráčů platí druhobí výjimky:

**Hra dvou hráčů (Hrádský král (hráč A) zamíchá všech 8 karet postav. Horní kartu si prohlédne a odloží ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 7 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 6 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Zbylých 4 karty přeloží hráč A, třetí A si opět jednu kartu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Zbylé tři karty přeloží hráč B. Který si opět jednu kartu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Zbylé dvě karty a pátou tímto nemá stovopracní jistotu, jakou kartu si kdy vybral svou.**

**Hra ve třech (Hrádský král (hráč A) zamíchá všech 8 karet postav. Horní kartu si prohlédne a odloží ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 7 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 6 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 5 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 4 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 3 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 2 karet si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Ze zbylých 1 karty si jednu vybere a dává ji licem dolů doprostřed stolu. Všechny tři hráči mají po dvou kartách postav a opět nemají absolutní jistotu o kartách svojích.**

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

Poté začne úředníky karti svolovat jednotlivé postavení v pořadí uvedeném na přehledových kartách – pořadové číslo postavy je také uvedeno v levém horním rohu každé karty postav. Hráč, jehož postava je svolována, prozradí svou identitu (kolem ostatním karm postav, kterou si na začátku kola vybral) a provede svůj tah (viz dále). Po jeho ukončení svých svou postavu doprostřed stolu, pokud se po svolování postavy nikdo neobjeví (přibíhá) karta postav její odloží uprostřed stolu nebo byla dána postavu zneškodněna, jak popisujeme dále), svolí karti doprostřed stolu v pořadí.

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

## Průběh tahu hráče

Je-li postava králové vyzvána, přihlíží se příslušný hráč a začíná jeho tah. Ten probíhá v následujících krocích:

### Krok 1 – příjmy

Král nejprve zvolí jednu z následujících dvou možností: Bud si z banky vezme 2 mince, nebo si dobere z doplnovacího balíčku karet budov. Zvolí-li doplnovací budovu, vezme si dvě horní karty z balíčku, jednu si vezme a druhou odloží licem nahoru na odlozovací balíček.

### Krok 2 – stavba budov

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

**Pozor:** V žádném směru se nesmí vícekrát vyskytovat totážní budova. Mě-li tedy napříkl hráč již mezi svými postavenými budovami jednu hospodu, nesmí další hospodu stavět.

### Využití zvláštních schopností postav

Každá postava má nějakou zvláštní schopnost, některé postavy mají navíc i více. Využití těchto schopností obvykle probíhá v průběhu svého tahu, tedy klidně až nakonec, nebo naopak ještě před provedením kroku 1 či kdykoliv jindy ve svém tahu. Zvláštní schopnosti postav a 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 stůl dvakrát, pokud osmem nebyla některá z jeho postav zneškodněna. Hráči mohou libovolně takzvaně, jak zvlí mohou, ale jak využijí zvláštních schopností svých postav – mohou napříkl začít v prvním tahu stádat zdroje, aby ve druhém mohli stavět druhé budovy.**

## Konec hry a určování vítěze

Hra končí, jakmile město některého z hráčů obsahuje 8 nebo více budov. Přihlíší kore hráč, ve kterém se tak stane, ve svák ještě dohrane normálně. Každý hráč si spočítá dostavěné body, tak:

- Setce všechny body v případě stavby ve svém městě (vyznačene v levém horním rohu karet budov).
- Přičte bonus 3 body v případě, že ve svém městě vyskytnou 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 jako ještě stál postavil 8 budov ve svém městě, i když někdy neměl hráčem, komu se to podarilo.
- Za zbylé peníze či karty nepostavených budov v ruce se žádné body nepřičítají.

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

## 8 postava v hře



### 1) Mordvř



Jako první v každém kole je vyvolán mordvř. Určí jednu postavu (**Pozor! Nikoliv konkrétního hráče – určí postavu, přičemž nemá jistotu, zda se za postavu vůbec v tomto kole ve hře vyskytne či kdo si ji zvolí**). Kromě hodů zneškodní. Pokud někdy zhrací tuto postavu má, před ní se najde. Jakmile by měla být zneškodněna postava vyvolána, neklesá se – její tah vybere neproběhne. Hráči hrací za zneškodněnou postavu má v tomto kole smůlu, o svůj tah může ještě přijde. Pokud mordvř vybere postavu, která se ve hře ne vyskytuje, nestane se nic, o tah nepřijde nikdo.

**Příklad:** Mordvř zneškodní kupače. Hráč, jenž v tomto kole zvolí roli kupače, nebude vůbec hrát. Po každé je vyvolán novou stavět.

### 2) Zloděj



Je-li vyvolán zloděj, určí jednu postavu (**také zloděj určuje postavu, nikoliv hráče**), kterou v tomto kole okradne. Nesmí přitom určit **mordvře ani jeho oběť**. Pokud proběhne tah zloděje normálně. V okamžiku, kdy je vyvolán zloděje okradena postava, musí jako první akci svého tahu připsátelný hráč odevzdat zloději všechny své aktuálně držené mince. Poté pokračuje tah zloděje, jenž si už může nechat všechny mince, které v tomto kole získá – včetně těch, které původně dostane v rámci karty z svého tahu. Zloděj může ve hře nevykázat nebo která nemá žádné peníze, ani bohužel smůlu.

**Příklad:** Zloděj zvolí kupače. Na začátku svého tahu kupač jako první své odešlé všechny peníze (jehož tah stál již proběhl, takže si peníze nechá do příště). Poté pokračuje normální tah kupače.

### 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 být o něco rychlejší počet karet, viz příklad 3 dále), nebo vymění všechny své karty budov, z ruky za stejný počet karet z doplněného balíčku (kus za kus).

### 4) Král



Je-li vyvolán král, přiveze dřevěnou figurku krále od stávajícího držitele a přeměsí se ujme svého stavěče. To obnůši následující práva a povinnosti:

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

**Povinnosti:** Držitel královského stavěče musí vyvolávat postavu 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 přeměnu vybere – viz dále příklady 1 a 2. Tento fakt rovněž přispívá k větší podstatnosti zisku karty v jednom levném horním rohu, což analyticky platí i pro další postavy – viz dále.  
Pokud si při vyvolání krále nehlasí nikdo (král byl zneškodněn nebo karta krále lož odhodna uprostřed stolu), zůstává úřad krále jeho stávajícím držitelem.  
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 úřadová nová krá, přistěbže byl v aktuálním kole zneškodněn.  
b) Je-li karta krále mělo odhodněno na stole, zůstane původní král v úřadu náležet i v následujícím kole.

### 5) Kněz



Budovy kněze jsou chráněny proti zoldněř. Zoldněř si musí vybrat ke směru habenebně dánu jinou oběť. Kromě toho obdrží kněz 1 minci za každou budovu mědiré barvy ve svém městě (opět viz příklady 1 a 2 dále).

### 6) Kupač



Kupač obdrží 1 minci (bežle obvodu na cokoliv dášho, co ve svém tahu provede). Navíc obdrží další 1 minci za každou budovu zelené barvy ve svém městě (opět viz dále).

### 7) Stavětel



Stavětel obdrží 2 karty budov z balíčku (také bež obvodu na cokoliv dášho, co ve svém tahu provede). Může si tedy dále vybrat z ranní karta 1 svého tahu dovedení karet budov jako obvykle. Kromě toho stavětel své 2 krouky svého tahu postavit o 2 budovy navíc (celkem tedy max. 3). Jejich náklady jsou opět zaplacené normálně. Takto se může stát, že na konci hry má některý z hráčů ve svém městě více budov než 8.

## 8) Zoldněř

Zoldněř může zbourat jednu budovu některého ze soupeřů. Zoldněř určuje, jakou střínu hraje (vzhledem k tomu, že hraje jako poslední, tak už střínu ve kulo měl jakou volí a může zbourat i budovu oběti mordvře nebo zloděje. Jediny, kdo je před zoldněřem v bezpečí, je kněz (8y-li však kněz v tomto kole zneškodněn mordvřem, smi zoldněř jeho budovu zbourat). Budovy s hodnotou 0 (normálně se v rozbíhání nebo 1 hodou zoldněřem zaburá). Za bourání cennějších budov však musí zaplatit, a to cemu o 1 minci, než je hodnota bourané budovy (např. za bourání budovy s hodnotou 3 musí zaplatit 4 mince). Cenu za bourání neplatí své oběti, ale složí ji do banku. Kartou zbourane budovy odhodne do odhadzovacího balíčku. Zoldněř nesmí bourat žádnou budovu ve městě, kde je již 2 budovy (nebo více). Zoldněř navíc získá 1 minci za každou budovu červené barvy ve svém městě.

### Příklady použití zvláštních schopností postav:

1. Kupač má na začátku svého tahu 0 minci, v ruce několik karet budov včetně budovy Obchodní kancelář a ve svém městě výlohy jiný, dvě budovy zelené barvy. Ve svém tahu provede hráč za kupače tyto karty: Nejprve si vezme 1 minci (zoldněř zvolí pouze kupače) a 2 mince v rámci karta 1 svého tahu, poté zaplatí 3 mince do banku a postaví Obchodní kancelář. Na závěr vybere peníze ze svého budovy zelené barvy, obdrží tedy 3 mince v banku, protože už má ve svém městě 3 stavětlé budovy.

2. Nebo může provést svůj tah takto: Vezme si 1 minci (zvláštní schopnosti kupače), poté obdrží 2 mince za své budovy zelené barvy, v tomto okamžiku jsou jen dvě v rámci kněze 1 svého tahu si dober 1 novou kartu budov z doplněného balíčku. Hráč zaplatí 3 mince a postaví Obchodní kancelář. Za to si už v tomto kole minci vezme, protože akci „brání peníze za své zelené budovy“ již provedl. V tomto postupu krouk nemá na konci svého tahu své žádné peníze, ale už má jednu novou kartu budov v ruce.

3. Čaroděj má na začátku svého tahu 2 mince a v ruce jedinou kartu budovy – Hrad. Nejprve si v rámci karta 1 svého tahu vezme 2 mince, zaplatí 4 mince do banku a postaví 3 karty. Na konci svého tahu má čaroděj v ruce 3 karty budov, zatímco jeho soupeř žádnou.

### Varianta hry s použitím karet zoldněř

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

Kromě svých obvyklých karet, které melou hrací ve svém tahu provede (přijímá, stavbu budov, využívá zvláštní schopnosti postav), smi každý hrát i každou svou kartu vyneset a zbourat jednu kartu. Nemá-li dále uvedeno jinak, smi tak provést i v jakémkoliv okamžiku v rámci svého tahu, smi na pravidelně příslušné akci kartu odhodnot na odhadzovací balíček karet budov.  
Na konci hry získá hráč po 1 bodu navíc za každou akční kartu, která mu zůstane v ruce.

**5) Sapito (3x ve hře):** Tuto kartu hráč vložil před sebe na stůl licem nahoru jako každou jinou kartu budov. Ito se však nepoužívá ze akci stavbu budov, vyzníte její ve svém tahu postavit ještě další budovu, stavět až tři budovy této karty. Zůstane v hravém městě ležet až do konce hry a počítá se jako jedna z budov potřebných k ukončení hry. Náklady na stavbu Sapito a jeho bedna hodnota jsou však nulové. V jednom městě může být postaveno více než jedno Sapito (tedy však maximálně jedno v jednom tahu, jak je uvedeno výše) a zoldněř ho nesmí zbourat.

**6) Podlánív (3x ve hře):** Tuto kartu hráč také vložil před sebe na stůl licem nahoru. Kterýkoliv ze soupeřů může v každém svém tahu jednou položit na tuto kartu 1 minci za 2 z doplněného balíčku větší dvě horní karty budov, z nichž jedna si ponechá a druhou odhodlat (stejný postup jako krouk u každého tahu). Bezprostředně poté, smi tak nůž, který se soustře s akcí, smi majitel této karty odhodlat na odhadzovací balíček v zisk všechny na nashromážděné mince. V jiném časovém okamžiku tak však učiní nesmí ani smi navíc funkce karty využít. Leží-li před hráčem tato karta ještě na konci hry, nepřesáhne se mezi budovy a odhodle se včetně svých nashromážděných peněz.

## 7) Akrobátka (1x ve hře)

Nehlasí-li se nikdo v okamžiku, kdy je vyvolán král (byl zneškodněn nebo jeho karta leží mělo odhodněno uprostřed stolu), smi hráč (i ten, jehož postava byla v tomto kole zneškodněna) vyneset kartu akrobátky a převzít tak roli krále se všemi důsledky – převzetí figurku krále, pokračuje ve vyvolávání zbytků postav a v následujícím kole si bude vyvolávat postavu jako první. Pokud však ještě v probíhání 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 král svého zloj jiný hráč nebo někdo doklad opět vynesme kartu akrobátky. Tuto kartu můžete zahrát koložím, i mimo svůj zisk i do ruky.

## 8) Vědma (2x ve hře)

Hráč si smi prohlédnout karty v ruce kterečkoliv soupeře, jednu si vybrat a zisk si ji do ruky.

## 9) Frisťenský (2x ve hře)

Je-li některá postava zneškodněna mordvřem, může na hracího hráče v čiml vyneset z ruky kartu Frisťenský. Efekt zneškodnění se tím však ne a ze hráč dostane na řadu, může normálně provést svůj zisk.

## 10) Ředitel (2x ve hře)

Hráč, který vynesne tuto kartu, smi postavu ve svém tahu až 2 další budovy navíc (celkem tedy 3). Je-li zároveň v roli stavětele, může ve svém tahu postavit celkem až 5 budov (všechny stavětlé náklady osmim smi zaplatit normálně).

## 11) Živa střela (2x ve hře)

Kromě běžného krouku stavbu budov smi hráč navíc vylépsit jednu svou další budovu. Její karta z města odhodlat (období karta na odhadzovací balíček) a postavit smi na jakoukoliv budovu v svém budovstě. Do banku doplatí jen rozdíl hodnot obou karet.

### Autoři:

Bruno Faldutti

### Ilustrace:

Julien Deval, Florence Maguin, Jean-Louis Mourier, Melanie Maier

### český překlad:

Karel Vlask

© 2012 Hans im Glück Verlag-GmbH

Birnauer Str. 15



80809 München

Vyhádní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.

Korunni 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 prodejce, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napíšte mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 661000, my vám vyhledáme herní materiál a dále pošleme.