

Citadela

hra Bruna Faiduttiho pro 2-7 hráčů od 10 let



65 karet staveb

(20 zelených, 12 žlutých, 11 červených, modrých a fialových)



8 karet postav



1 karta s korunou

opatřená stojánkem



7 stránek hry



30 zlaťáků

Ve chvíli, kdy se ranní slunce vyhouplo nad obzor, ozá ily jeho paprsky m sto rozložené v širokém údolí. Na loukách pod hradbami se dosud p evalovaly cáry no ní mlhy, ale úrodnou krajinou už se k branám blížil pr vod šlechtic , kte í se rozhodli sjednotit zemi a vrátit jí její bohatství a prosperitu. Nikdo z nich zatím netušil, že jsou jen loutkami ve vysoké h e temných hrdin v pozadí...

(3. kniha m stského písa e Fabricia, 13. den m síce máje l.p. 1478)

Cíl hry

Každý hrá se snaží vybudovat m sto složené z osmi co nejceňnějších staveb - budov. Kdo chce být úspěšnější než ostatní, musí pečlivě volit mezi dostupnými postavami a využívat jejich předností ve svůj prospěch. Vládcem citadely a vítězem hry se stává hráč, který za své m sto získá nejvíce bodů.

Průběh hry

Nejstarší hráč se pro první kolo ujme role krále (za jináčího hráče) a na znamení své hodnosti si před sebe postaví kartu s korunou, kterou zasune do stojánu. Karty rozdělíte na stavby a na postavy, oba balíčky zamíchejte a položte doprostřed stolu lícem dolů. Vedle obou balíčků umístíte 30 zlaťáků.

Každý hráč na začátku dostane:

- 4 karty staveb (do ruky, ostatní je nevidí)
- 2 zlaťáky (před sebe na stole, počet zlaťáků je stejný)
- 1 stránku hry

Karty

1) Karty staveb

Cílem každého hráče je postavit m sto, ve kterém bude 8 staveb a získat za ně co nejvíce bodů. Za postavení každé stavby musí hráč zaplatit tolik zlaťáků, kolik je zobrazeno v levém horním rohu.

Cena stavby zároveň určuje počet vítězných bodů, které stavba hráči přinese.

Každá stavba má svou barvu:

- Žlutá - odvádí dan králi.
- Modrá - odvádí dan knížci.
- Zelená - odvádí dan kupci.
- Červená - odvádí dan žoldnéřům.
- Fialová - tyto budovy jsou pro m dražší než budovy ostatních barev, ale na oplátku přináší hráči nové možnosti, které jsou na kartách popsány. Pokud není uvedeno jinak, může jejich efekt použít jedenkrát v každém kole, když je na tahu.



2) Karty postav

Každá z osmi postav přináší hráči speciální schopnosti, které budou vysvětleny dále.

Průběh jednoho kola (pro 4 - 7 hráčů)

(zmný pravidel pro 2 - 3 hráče najdete na konci pravidel)

Za jináčího hráče zamíchá karty s postavami a 0 - 2 z nich položí na stole lícem nahoru podle následující tabulky:

Počet hráčů	Vyložené karty postav
4	2
5	1
6-7	0

Pokud se mezi odkrytými kartami nachází postava krále, vymění se za jinou a král se zamíchá zpět mezi zbylé postavy. Potom se za jináčího hráče podívá na horní kartu postavy a položí ji lícem dolů doprostřed stolu.

Zbývající karty postav si prohlédne a jednu postavu si z nich vybere.

Položí ji před sebe lícem dolů, aby ji ostatní hráči neviděli. Zbývající karty předá hráči po své levé ruce tak, aby je ostatní neviděli. Ten si také vybere jednu postavu, kterou položí skrytě před sebe a předá karty dalšímu hráči nalevo atd. Na posledního hráče zůstanou dvě karty. Jednu z nich si vybere a tu druhou položí lícem dolů doprostřed stolu.

(Zvláštní případ: Pokud hraje sedm hráčů, na posledního hráče zůstanou jen dvě karty. Proto si k nim vezme ještě jednu kartu, kterou na začátku odložil doprostřed stolu lícem dolů za jináčího hráče. Jednu z těchto karet si vybere a druhou položí lícem dolů na stole.)

Po adě, ve kterém hráči hrají, není určeno tím, jak sedí u stolu, ale tím, jaké si vybrali postavy. Toto po adě je uvedeno také na předložených kartách a řídí se isly uvedenými v levém horním rohu karet postav. Dodržování správného pořadí postav ve hře kontroluje za jináčího hráče (král). Pokud má hráč postavu, na kterou přišla adá, ukáže ji ostatním a položí ji do stedu stolu. Následně provede svůj tah. Pokud se žádný hráč nehlásí k postavě, která by měla hrát (to se stane, pokud je postava mezi odloženými kartami nebo pokud byla zneškodněna), hraje další postava v pořadí.

Až odehrají všechny postavy, začíná nové kolo.

Hráči odevzdávají karty postav za jináčímu hráči (tomu, kdo měl v právu ukončeném kole postavu krále). Ten opět karty zamíchá, vyloží 0-2 postavy na stole a jako první si vybere postavu pro další kolo. **Hráči si vybírají postavy do každého kola znovu.**

Průběh tahu jedné postavy

Ten kdo má postavu, která je právě na adě, ukáže ostatním svou kartu postavy a začne svůj tah.

- Hráč si vezme z banku dva zlaťáky **nebo**
- si vezme novou stavbu. Rozhodne-li se pro stavbu, lízne si horní dvě karty z balíčku staveb. Z nich si jednu vybere, ponechá si ji v ruce a druhou odloží na odkládací balíček.
- Hráč může postavit **jednu** stavbu. Její kartu z ruky položí před sebe na stole a zaplatí do banku tolik zlaťáků, kolik je na ní uvedeno.

Příklad:



Za postavení Kostela musí hráč zaplatit dva zlaťáky.

- Hráč může **kdokoliv** během tahu využít vlastnosti postavy, kterou si vybral. Každou z vlastností smí použít jen **jedenkrát v jednom tahu**.

8 postav a jejich vlastnosti

1) Mordýr



Pokud například mordýr zneškodnil kupce, kupec v tomto kole nehraje.

2) Zloděj



Určí jednu postavu, kterou chce v tomto kole okrást. Nesmí okrást mordýře ani jeho oběť. Hráč, který si okradenou postavu vybral, odevzdá zloději **ve chvíli, kdy na něj přijde adá**, všechny svoje zlaťáky. Zlaťáky, které okradená postava vydělá v tomto kole, si může nechat. **Pokud například zloděj okrade kněze, musí kněz na začátku svého tahu předat zloději všechny svoje zlaťáky.**

3) arod j



arod j si m že vybrat jednu ze dvou možností:

- Bu si vym ní všechny karty staveb, které má v ruce, se všemi kartami staveb, které má v ruce jiný hrá ,
- nebo odloží libovolný po et staveb z ruky na odkládací balí ek a vezme si stejný po et nových karet z balí ku staveb.

Poznámka: Pokud nemá arod j v ruce žádnou kartu, m že využít i první možnost. Neodevzdá jinému hrá i nic a sám si vezme všechny jeho karty do ruky.

4) Král



Král si p ed sebe postaví kartu s korunou a stává se za ínjícím hrá em. To znamená, že si v p íším kole jako první vybírá postavu a dohlíží na po adí postav. Král získává jeden zla ák (vybírá dan) za každou žlutou stavbu, kterou má postavenou.

Pokud si postavu krále nikdo nevybral, z stává za ínjícím hrá em král sou asný.

Poznámka: Pokud byl král zneškodn n mordý em, hrá , který si postavu krále vybral, dostane kartu s korunou až na konci kola a stane se za ínjícím hrá em pro následující kolo.

5) Kn z



Stavby, které má postavené kn z, nem žou být zni eny žoldné em.

Kn z získává jeden zla ák (vybírá dan) za každou modrou stavbu, kterou má postavenou.

6) Kupec



Kupec na za átku svého tahu získá vždy jeden zla ák (získá tedy bu t i zla áky nebo jednu stavbu a jeden zla ák).

Kupec získává jeden zla ák (vybírá dan) za každou zelenou stavbu, kterou má postavenou.

7) Stavitel



Stavitel si na za átku svého tahu vezme vždy dv karty staveb (získá tedy dv stavby a dva zla áky nebo t i stavby). M že v jednom kole postavit až t i stavby (ostatní mohou jen jednu). Díky tomu m že mít stavitel na konci hry postaveno více než osm staveb.

8) Žoldné



Žoldné m že n kterému z hrá zbo it jednu stavbu. Za to musí zaplatit o jeden zla ák mén , než stálo její postavení. Zbo enou stavbu odhodí na odkládací balí ek. Stavbu, která stála jeden zla ák, m že zbo it zdarma. Za zbo ení stavby, která stála p t zla ák , zaplatí zla áky ty i. Žoldné m že zbo it stavbu i hrá i, jehož postava byla zneškodn na. Nem že ale zbo it stavbu hrá i, který už má postaveno osm staveb.

Žoldné získává jeden zla ák (vybírá dan) za každou červenou stavbu, kterou má postavenou.

Pozor: K t mto vlastnostem si každá postava m že vzít na za átku svého tahu dva zla áky nebo kartu stavby a m že postavit jednu stavbu (viz Pr b h tahu jedné postavy).

P íklady, na kterých je zd razn no použití vlastností postav:

- **Kupec má na za átku svého tahu v ruce kartu Obchodní kancelá (zelená za t i zla áky), nemá žádné zla áky a mezi postavenými stavbami má dv zelené. Jeho tah m že vypadat takto:**
Na za átku svého tahu si vezme dva zla áky (p íjem, který získá na za átku tahu). K tomu si vezme jeden zla ák (vlastnost kupce). Potom si za t i zla áky postaví Obchodní kancelá a nakonec vybere dan (t i zla áky) ze zelených staveb (vlastnost kupce).
- **Nebo m že hrát takto:** Na za átku svého tahu si vezme jednu kartu stavby (z balí ku si vezme dv karty, jednu si nechá v ruce a druhou zahodí na odhazovací balí ek), vezme si jeden zla ák (vlastnost kupce) a dva zla áky (dan za své dv vyložené zelené stavby) potom si za t i zla áky postaví obchodní kancelá . Takto nemá na konci svého tahu žádné zla áky, ale má jednu kartu stavby v ruce.
- **arod j má na za átku svého tahu dva zla áky a v ruce jednu kartu - Zámek za ty i zla áky.**
Vezme si dva zla áky (p íjem, který získá na za átku tahu), potom za ty i zla áky postaví Zámek, který m l v ruce (každá postava m že za tah postavit jednu stavbu), potom vym ní všechny své karty staveb (0 karet) s jedním spoluhrá em, který má v ruce t i karty staveb (vlastnost arod je). Na konci tahu má v ruce t i karty staveb a spoluhrá nemá žádnou.

P íklad výb ru postav

- **Petr má v prvním kole postavu stavitele. Využije všech jeho výhod a poda í se mu vyložit Cechovní d m a Tržišt . Ob tyto stavby odvádí dan kupci. Vhodným výb rem postavy pro další kolo bude tedy kupec, protože p inese dva zla áky navíc (dan).**
- **Hanka má v prvním kole postavu krále. Díky po áte nímu množství 2 zla ák se jí poda í postavit P ístav za 4 zla áky. Karty staveb, které jí z staly v ruce, jsou ještě dražší (5, 5 a 6 zla ák) a t žko v p íším kole n jakou z nich bude moci postavit. Vhodným výb rem postavy pro další kolo bude tedy arod j, protože má možnost vym nit si karty s n kterým z protihrá .**

Konec hry & Vládcce citadely

Jakmile n který z hrá postaví osm nebo více staveb (postavit více staveb m že pouze stavitel), dohraje se práv probíhající kolo a hra kon í.

Každý hrá si nyní zapo ítá následující vít zné body:

- Body za postavené stavby.
- 3 body si zapo ítá hrá , pokud má postavenou alespo jednu stavbu od všech p tí barev (žlutá, zelená, modrá, červená, fialová).
- 4 body dostane ten, kdo jako první postavil osm staveb.
- 2 body dostanou všichni ostatní, kterým se ještě poda ilo postavit osm staveb.

Za zla áky a karty v ruce nedostanou hrá i žádné body.

Vít zem a vládcem citadely se stává hrá , který získal nejvíce bod . Pokud má více hrá stejný po et bod , vyhrává ten z nich, který získal více bod pouhým se tením hodnot postavených staveb.

Zm ny pro hru dvou a t í hrá

Hra probíhá úpln stejn jako hra pro 4 - 7 hrá : Hrá i p ícházejí na tah v po adí podle postav, které si vybrali. Každý hrá si však vybere dv postavy místo jedné. Tuto skute nost m že takticky využít. T eba tak, že s postavou, která je první na tahu, šet í zla áky, aby s postavou druhou mohl postavit dražší stavbu. Postup vybírání postav najdete v p íkladech.

2 hrá i: Petr se stane králem a získá kartu s korunou. Zamíchá osm karet postav, podívá se na horní kartu a položí ji doprost ed stolu lícem dol . Z stane sedm karet, z nichž si Petr jednu vybere a zbylých šest karet pošle Zuzce. Zuzka si jednu postavu vybere a jednu další postavu položí lícem dol doprost ed stolu. Z stanou ty i karty, které pošle zpátky Petrovi. Petr si jednu postavu vybere a jednu p ídá lícem dol doprost ed stolu. Poslední dv karty pošle zase Zuzce. Ta si jednu z nich nechá a druhou odloží lícem dol . Petr i Zuzka te mají každý dv postavy a mohou se pustit do hry.

3 hrá i: Vlá a se stane králem a získá kartu s korunou. Zamíchá osm karet s postavami, podívá se na horní a položí ji lícem dol doprost ed stolu. Z stane sedm karet, z nichž si Vlá a jednu vybere a zbylých šest pošle Petrovi. Petr si jednu kartu vybere a zbylých p t karet pošle Zuzce. Zuzka si jednu vezme a zbývající ty i karty pošle zase Vlá ovi. Ten si op t jednu vybere a zbytek karet pošle Petrovi. Ten si taky jednu vybere a poslední dv karty pošle Zuzce. Zuzka si jednu kartu vybere a tu poslední položí lícem dol doprost ed stolu. Všichni hrá i (Vlá a, Petr i Zuzka) te mají dv postavy a mohou se pustit do hry.

Citadela je samostatná pevnost ovládající opevn é m sto, umíst ná nej ast ji uprost ed m sta. Umož ovala obranu i po ztrát vn jšího opevn ní.

Hra obsahuje t i reklamní karti ky. Pokud se vám zni í nebo ztratí karti ka postavy, m žete jako náhradu použít reklamní karti ku. Jednoduše si na ní napíšete název karty, kterou pot ebujete nahradit.

Citadela se v roce 2000 stala finalistou ankety Spiel des Jahres. Cena kritiky Spiel des Jahres je v sou asnosti nejprestižn jším ocen ním v oblasti moderních vole enských her na sv t . Více informací o anket a další vít zné hry naleznete na www.hrajeme.cz.

MINDOK

© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH
Výhradní zastoupení pro RaSR:
MindOK s.r.o.
Praha 10, Korunní 104
www.mindok.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo p ípomínky, velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o h e a o dalších hrách naleznete na www.hrajeme.cz.

www.HRAJEME.CZ