



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



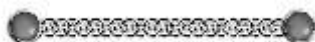
7 pohledů hry



30 zlačků

Ve chvíli, kdy se ranní slunce vyhouplo nad obzor, ozá ily jeho paprsky msto 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 msto složené z osmi co nejceň jších staveb - budov. Kdo chce být úsp šn jší než ostatní, musí pe liv volit mezi dostupnými postavami a využívat jejich p edností ve sv j prosp ch. Vládcem citadely a vít zem hry se stává hrá , který za své msto získá nejvíce bod .

P íprava hry

Nejstarší hrá se pro první kolo ujme role krále (za ínjícího hrá e) a na znamení své hodnoty si p ed sebe postaví kartu s korunou, kterou zasune do stojánku. Karty rozd lite na stavby a na postavy, oba balí ky zamíchejte a položte doprost ed stolu lícem dol . Vedle obou balí k umíst te 30 zlačků .

Každý hrá na za átku dostane:

- 4 karty staveb (do ruky, ostatní je nevidí)
- 2 zlačky (p ed sebe na st l, po et zlaček je ve ejný)
- 1 pohled hry

Karty

1) Karty staveb

Cílem každého hrá e je postavit msto, ve kterém bude 8 staveb a získat za n co nejvíce bod . Za postavení každé stavby musí hrá zaplatit tolik zlačků , kolik je zobrazeno v levém horním rohu.

Cena stavby zároveň ur uje po et vít zných bod , které stavba hrá í p inese.

Každá stavba má svou barvu:

- Žlutá - odvádí dan králi.
- Modrá - odvádí dan kn zi.
- Zelená - odvádí dan kupci.
- červená - odvádí dan žoldné í.

Fialová - tyto budovy jsou pr m m dražší než budovy ostatních ty barev, ale na oplátku p ínajíší hrá í nové možnosti, které jsou na kartách popsány. Pokud není uvedeno jinak, m že jejich efekt použít jedenkrát v každém kole, když je na tahu.



2) Karty postav

Každá z osmi postav prop j uje hrá í speciální schopnosti, které budou vysv tleny dále.

Pr b h jednoho kola (pro 4 - 7 hrá)

(zm ny pravidel pro 2 - 3 hrá e najdete na konci pravidel)

Za ínjící hrá zamíchá karty s postavami a 0 - 2 z nich položí na st l lícem nahoru podle následující tabulky:

Po et hrá	Vyložené karty postav
4	2
5	1
6-7	0

Pokud se mezi odkrytými kartami nachází postava krále, vym ní se za jinou a král se zamíchá zp t mezi zbylé postavy. Potom se za ínjící hrá podívá na horní kartu postavy a položí jí lícem dol doprost ed stolu.

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

Položí ji p ed sebe lícem dol , aby ji ostatní hrá í nevid li. Zbývající karty p edá hrá í po své levé ruce tak, aby je ostatní nevid li. Ten si také vybere jednu postavu, kterou položí skryt p ed sebe a p edá karty dalšímu hrá í nalevo atd. Na posledního hrá e z stanou dv karty. Jednu z nich si vybere a tu druhou položí lícem dol doprost ed stolu.

(Zvláštní p ípad: Pokud hraje sedm hrá , na posledního hrá e z stane jen jedna karta. Proto si k ní vezme ješt tu kartu, kterou na za átku odložil doprost ed stolu lícem dol za ínjící hrá . Jednu z t chto karet si vybere a druhou položí lícem dol na st l.)

Po adí, ve kterém hrá í hrají, není ur eno tím, jak sedí u stolu, ale tím, jaké si vybrali postavy. Toto po adí je uvedeno také na p ehledových kartách a ídí se ísly uvedenými v levém horním rohu karet postav. Dodržování správného po adí postav ve h e kontroluje za ínjící hrá (král). Pokud má hrá postavu, na kterou p íšla ada, ukáže ji ostatním a položí ji do st edu stolu. Následn provede sv j tah. Pokud se žádný hrá nehlásí k postav , která by m la hrát (to se stane, pokud je postava mezi odloženými kartami nebo pokud byla zneškodn na), hraje další postava v po adí.

Až odehrají všechny postavy, za íná nové kolo. Hrá í odevzdávají karty postav za ínjícímu hrá í (tomu, kdo m l v práv ukon eném kole postavu krále). Ten op t karty zamíchá, vyloží 0-2 postavy na st l a jako první si vybere postavu pro další kolo. **Hrá í si vybírají postavy do každého kola znovu.**

Pr b h tahu jedné postavy

Ten kdo má postavu, která je práv na ad , ukáže ostatním svou kartu postavy a za íná sv j tah.

- Hrá si vezme z banku dva zlačky **nebo**
- si vezme novou stavbu. Rozhodne-li se pro stavbu, lízne si horní dv karty z balí ku staveb. Z nich si jednu vybere, ponechá si ji v ruce a druhou odloží na odkládací balí ek.
- Hrá m že postavit **jednu** stavbu. Její kartu z ruky položí p ed sebe na st l a zaplatí do banku tolik zlačků , kolik je na ní uvedeno.

P íklad:



Za postavení Kostela musí hrá zaplatit dva zlačky.

- Hrá m že **kdykoliv** b hem tahu využít vlastnosti postavy, kterou si vybral. Každou z vlastností smí použít jen **jedenkrát v jednom tahu.**

8 postav a jejich vlastnosti

1) Mordý



Ur í jednu postavu, kterou chce zneškodnit. Když p íjde zneškodn ná postava na adu, v bec nehraje. Ve chvíli, kdy by m la p íjít na tah, se p ejde p ímo k postav další. Hrá , který si tuto postavu vybral, se zdrží veškerých inností a k postav se nehlásí.

Pokud nap íklad mordý zneškodnil kupce, kupec v tomto kole nehraje.

2) Zloděj



Ur í jednu postavu, kterou chce v tomto kole okrást. Nesmí okrást mordý e ani jeho ob . Hrá , který si okradenou postavu vybral, odevzdá zlodj jí **ve chvíli, kdy na n j p íjde ada**, všechny svoje zlačky.

Zlačky, které okradená postava vyd lá v tomto kole, si m že nechat. *Pokud nap íklad zlodj okrade kn ze, musí kn z na za átku svého tahu p edat zlodj jí všechny svoje zlačky.*



3) arod j



- arod j si může vybrat jednu ze dvou možností:
 - Buď si vymění všechny karty staveb, které má v ruce, se všemi kartami staveb, které má v ruce jiný hráč,
 - nebo odloží libovolný počet staveb z ruky na odkládací balíček a vezme si stejný počet nových karet z balíčku staveb.

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

4) Král



Král si před sebe postaví kartu s korunou a stává se za ní nejvyšším hráčem. To znamená, že si v příštím kole jako první vybírá postavu a dohlíží na poadí postav. Král získává jeden zlaček (vybírání daní) za každou žlutou stavbu, kterou má postavenou.

Pokud si postavu krále nikdo nevybral, zůstává za nejvyšším hráčem králem souasně.

Poznámka: Pokud byl král zneškodněn mrdy, hráč, který si postavu krále vybral, dostane kartu s korunou až na konci kola a stane se za nejvyšším hráčem pro následující kolo.

5) Kněz



Stavby, které má postavené kněz, nemohou být zničeny žoldněm.

Kněz získává jeden zlaček (vybírání daní) za každou modrou stavbu, kterou má postavenou.

6) Kupec



Kupec na začátku svého tahu získá vždy jeden zlaček (získá tedy buď tři zlačky nebo jednu stavbu a jeden zlaček).

Kupec získává jeden zlaček (vybírání daní) za každou zelenou stavbu, kterou má postavenou.

7) Stavitel



Stavitel si na začátku svého tahu vezme vždy dvě karty staveb (získá tedy dvě stavby a dva zlačky nebo tři stavby). Může v jednom kole postavit až tři stavby (ostatní mohou jen jednu). Díky tomu může mít stavitel na konci hry postaveno více než osm staveb.

8) Žoldně



Žoldně může na kterémkoli z hráčů zbourat jednu stavbu. Za to musí zaplatit o jeden zlaček méně, než stálo její postavení. Zbouranou stavbu odhodí na odkládací balíček. Stavbu, která stála jeden zlaček, může zbourat zdarma. Za zbourání stavby, která stála pět zlačků, zaplatí zlačky čtyřmi. Žoldně může zbourat stavbu i hráči, jehož postava byla zneškodněna. Nemůže ale zbourat stavbu hráči, který už má postaveno osm staveb.

Žoldně získává jeden zlaček (vybírání daní) za každou červenou stavbu, kterou má postavenou.

Pozor: Každá vlastnost si každá postava může vzít na začátku svého tahu dva zlačky nebo kartu stavby a může postavit jednu stavbu (viz Pravidla tahu jedné postavy).

Příklady, na kterých je zdůrazněn rozdílný význam vlastností postav:

- **Kupec má na začátku svého tahu v ruce kartu Obchodní kancelář (zelená za tři zlačky), nemá žádné zlačky a mezi postavenými stavbami má dvě zelené. Jeho tah může vypadat takto:**
Na začátku svého tahu si vezme dva zlačky (příjem, který získá na začátku tahu). K tomu si vezme jeden zlaček (vlastnost kupce). Potom si za tři zlačky postaví Obchodní kancelář a nakonec vybere daní (tři zlačky) ze zelených staveb (vlastnost kupce).
- **Nebo může hrát takto:** Na začátku svého tahu si vezme jednu kartu stavby (z balíčku si vezme dvě karty, jednu si nechá v ruce a druhou zahodí na odhazovací balíček), vezme si jeden zlaček (vlastnost kupce) a dva zlačky (daní za své dvě vyložené zelené stavby) potom si za tři zlačky postaví obchodní kancelář. Takto nemá na konci svého tahu žádné zlačky, ale má jednu kartu stavby v ruce.

- **arod j má na začátku svého tahu dva zlačky a v ruce jednu kartu - Zámek za čtyři zlačky.**
Vezme si dva zlačky (příjem, který získá na začátku tahu), potom za čtyři zlačky postaví Zámek, který má v ruce (každá postava může za tah postavit jednu stavbu), potom vymění všechny své karty staveb (0 karet) s jedním spoluhráčem, který má v ruce tři karty staveb (vlastnost arod je). Na konci tahu má v ruce tři karty staveb a spoluhráč nemá žádnou.

Příklad výběru postav

- Petr má v prvním kole postavu stavitele. Využije všech jeho výhod a podaří se mu vyložit Cechovní dům a Tržiště. Obě tyto stavby odvádí daní kupci. Vhodným výběrem postavy pro další kolo bude tedy kupec, protože přinese dva zlačky navíc (daní).
- Hanka má v prvním kole postavu krále. Díky poadí nímu množství 2 zlačků se jí podaří postavit Píšťav za 4 zlačky. Karty staveb, které jí zůstaly v ruce, jsou ještě dražší (5, 5 a 6 zlačků) a ticho v příštím kole nikomu z nich nebude moci postavit. Vhodným výběrem postavy pro další kolo bude tedy arod j, protože má možnost vyměnit si karty s ním, kterým zprotihrá.

Konec hry & Vládce citadely

Jakmile nikdo z hráčů postaví osm nebo více staveb (postaví více staveb než pouze stavitel), dohraje se právě probíhající kolo a hra končí.

Každý hráč si nyní započítá následující vítězné body:

- Body za postavené stavby.
- 3 body si započítá hráč, pokud má postavenou alespoň jednu stavbu od všech pěti barev (žlutá, zelená, modrá, červená, fialová).
- 4 body dostane ten, kdo jako první postavil osm staveb.
- 2 body dostanou všichni ostatní, kterým se ještě podařilo postavit osm staveb.

Za zlačky a karty v ruce nedostanou hráči žádné body.

Vítězem a vládcem citadely se stává hráč, který získal nejvíce bodů. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, vyhrává ten z nich, který získal více bodů pouhým sečtením hodnot postavených staveb.

Změny pro hru dvou a tří hráčů

Hra probíhá úplně stejně jako hra pro 4-7 hráčů: Hráči přicházejí na tah v pořadí podle postav, které si vybrali. Každý hráč si však vybere dvě postavy místo jedné. Tuto skutečnost může takticky využít. Teď tak, že s postavou, která je první na tahu, šetří zlačky, aby s postavou druhou mohl postavit dražší stavbu. Postup vybírání postav najdete v příkladech.

2 hráči: Petr se stane králem a získá kartu s korunou. Zamíchá osm karet postav, podívá se na horní kartu a položí ji doprostřed stolu lícem dolů. Zůstane 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 dolů doprostřed stolu. Zstanou čtyři karty, které pošle zpátky Petrovi. Petr si jednu postavu vybere a jednu přídá lícem dolů doprostřed stolu. Poslední dvě karty pošle zase Zuzce. Ta si jednu z nich nechá a druhou odloží lícem dolů. Petr i Zuzka teď mají každí dvě postavy a mohou se pustit do hry.

3 hráči: Vláška se stane králem a získá kartu s korunou. Zamíchá osm karet s postavami, podívá se na horní a položí ji lícem dolů doprostřed stolu. Zůstane sedm karet, z nichž si Vláška jednu vybere a zbylých šest pošle Petrovi. Petr si jednu kartu vybere a zbylých pět karet pošle Zuzce. Zuzka si jednu vezme a zbývající čtyři karty pošle zase Vlášce. Ten si opět jednu vybere a zbytek karet pošle Petrovi. Ten si taky jednu vybere a poslední dvě karty pošle Zuzce. Zuzka si jednu kartu vybere a tu poslední položí lícem dolů doprostřed stolu. Všichni hráči (Vláška, Petr i Zuzka) teď mají dvě postavy a mohou se pustit do hry.

Citadela je samostatná pevnost ovládající opevněné město, umístěná nejprve uprostřed města. Umožňuje obranu i po ztrátě vnějšího opevnění.

Hra obsahuje tři reklamní kartičky. Pokud se vám zničí nebo ztratí kartička postavy, můžete jako náhradu použít reklamní kartičku. Jednoduše si na ní napíšete název karty, kterou potěbujete nahradit.

Citadela se v roce 2000 stala finalistou ankety Spiel des Jahres. Cena kritiky Spiel des Jahres je v současnosti nejprestižnějším oceněním v oblasti moderních společenských her na světě. Více informací o anketě a další vítězné hry naleznete na www.hrajeme.cz.

MINDOK

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

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o hře a o dalších hrách naleznete na www.hrajeme.cz.

www.hrajeme.cz

3 body
MINDOK